



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**  
ESCUELA DE POSGRADO

TÉCNICA DEL ROLE PLAY EN LA  
ENSEÑANZA DE INGLÉS EN  
ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE  
UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN  
TÉCNICA SUPERIOR

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE  
MAESTRO EN DOCENCIA PROFESIONAL  
TECNOLÓGICA

AUTORA:

BACH. TORRES MOLINA GLORIA  
MILAGROS

LIMA – PERÚ

2017

## **Hoja de jurado de tesis**

Dra. Mahia Beatriz Maurial Mackee

Presidente

Dra. Elisa Socorro Robles Robles

Secretario

Mg. Gladys Ysolina Guerra Reátegui

Vocal

**ASESOR**

Mg. Alejandro Charre Montoya

### **Dedicatoria**

A Dios por permanecer a mi lado cada día,  
por haber puesto en mi camino personas que  
han sido mi soporte.

A mi hijo Daniel Alessandro que a pesar de  
su corta edad supo brindarme su  
comprensión total.

### **Agradecimiento**

A la Universidad Peruana Cayetano Heredia y al SENATI por ser los promotores y motivadores de la calidad educativa, los cuales contribuyeron con excelentes catedráticos en el Programa de Docencia Profesional Tecnológica. A mi asesor Mg. Alejandro Charre Montoya y al Dr. Gimmy Asmad Mena por su amistad, su gran aporte científico y asesoría de tesis.

## Contenido

	Pág.
Hoja de jurado de tesis	ii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Contenido	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	xii
Resumen	xv
Abstract	xvi
Introducción	17
CAPITULO I.	18
Planteamiento de la investigación	18
Planteamiento del problema	18
1.1.1 Pregunta principal	21
1.1.2 Preguntas específicas	21
1.2 Objetivos de la investigación	22
1.2.1 Objetivo general	22
1.2.2 Objetivos específicos	20
1.3 Justificación de la investigación	23
CAPITULO II.	26
Marco teórico y conceptual	26
2.1.1 Antecedentes internacionales	26
2.1.2 Antecedentes nacionales	30
2.2 Bases teóricas de la investigación	32
2.2.1 Enseñanza aprendizaje del idioma inglés	32
El constructivismo	34
2.2.2 Dimensiones del role play	40
CAPITULO III.	47
Metodología de la investigación	47
3.1 Tipo y nivel de la investigación	47

3.2 Sistema de preguntas	48
Pregunta principal	48
Preguntas específicas	45
3.3 Diseño de la investigación	49
3.3 Población y muestra	50
3.4 Definición y operacionalización de la variable	50
3.5 Técnicas e instrumentos	52
3.5.1 Validez del instrumento	55
3.5.2 Confiabilidad del instrumento	55
3.5.3 Consideraciones éticas	57
3.6 Plan de análisis de datos	58
3.7 Estadística descriptiva	58
CAPITULO IV. Resultados	67
4.1 Análisis descriptivo de la observación del nivel de uso de la técnica del role play.	67
4.1.1 Análisis descriptivo de la dimensión motivación	69
4.1.2 Análisis descriptivo de la dimensión dramatización	70
4.1.3 Análisis descriptivo de la dimensión debate	72
CAPÍTULO V. Discusión de los resultados	103
CAPÍTULO VI. Conclusiones	109
CAPÍTULO VII. Recomendaciones	113
CAPÍTULO VIII. Referencias	116
CAPÍTULO IX. Anexos	121
Anexo A: Matriz de consistencia	114
Anexo B: Ficha de observación	125
Anexo C: Autorización para aplicar el instrumento	126
Anexo D: Validación del instrumento	128

## Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de la variable	52
Tabla 2 Validez de juicios de expertos	55
Tabla 3 Estadístico de fiabilidad	56
Tabla 4 Ficha técnica del instrumento	57
Tabla 5 Descriptivos del role play	58
Tabla 6 Descriptivos de la dimensión motivación	61
Tabla 7 Descriptivos de la dimensión dramatización	63
Tabla 8 Descriptivos de la dimensión debate	65
Tabla 9 Uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés	68
Tabla 10 Uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de las clases de inglés.	69
Tabla 11 Uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de las clases de inglés.	70
Tabla 12 Uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de las clases de inglés.	72
Tabla 13 Ítem 1: Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar	73
Tabla 14 Ítem 2: Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase	75
Tabla 15 Ítem 3: Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play	76

Tabla 16 Ítem 4: Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase	78
Tabla 17 Ítem 5: Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva	79
Tabla 18 Ítem 6: Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play	80
Tabla 19 Ítem 7: Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización	82
Tabla 20 Ítem 8: Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización	83
Tabla 21 Ítem 9: Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización	85
Tabla 22 Ítem 10: Durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés	86
Tabla 23 Ítem 11: Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play	88
Tabla 24 Ítem 12: Fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización	89
Tabla 25 Ítem 13: Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase	91
Tabla 26 Ítem 14: Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase	92
Tabla 27 Ítem 15: Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate	94

Tabla 28 Ítem 16: Hace uso de preguntas explorativas, de causa - efecto, de diagnóstico, de predicción., para iniciar el debate	95
Tabla 29 Ítem 17: Realiza una retroalimentación en síntesis al término del debate	97
Tabla 30 Ítem 18: Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés	98
Tabla 31 Ítem 19: Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate	99
Tabla 32 Ítem 20: Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado	101

## Lista de figuras

	Pág.
Figura 1 Histograma del role play	60
Figura 2 Histograma de la dimensión motivación	62
Figura 3 Histograma de la dimensión dramatización	64
Figura 4 Histograma de la dimensión debate	66
Figura 5 Uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés.	68
Figura 6 Uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de las clases de inglés.	69
Figura 7 Uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de las clases de inglés.	71
Figura 8 Uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de las clases de inglés.	72
Figura 9 Ítem 1: Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar	74
Figura 10 Ítem 2: Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase	75
Figura 11 Ítem 3: Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play	77
Figura 12 Ítem 4: Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase	78
Figura 13 Ítem 5: Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva	79

Figura 14 Ítem 6: Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play	81
Figura 15 Ítem 7: Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización	82
Figura 16 Ítem 8: Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización	84
Figura 17 Ítem 9: Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización	85
Figura 18 Ítem 10: Durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés	87
Figura 19 Ítem 11: Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play	88
Figura 20 Ítem 12: Fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización	90
Figura 21 Ítem 13: Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase	91
Figura 22 Ítem 14: Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase	93
Figura 23 Ítem 15: Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate	94
Figura 24 Ítem 16: Hace uso de preguntas explorativas, de causa - efecto, de diagnóstico, de predicción., para iniciar el debate	96
Figura 25 Ítem 17: Realiza una retroalimentación en síntesis al término del debate	97

Figura 26 Ítem 18: Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés	98
Figura 27 Ítem 19: Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate	100
Figura 28 Ítem 20: Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado	101

## Resumen

La enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la actualidad demanda que las clases se lleven a cabo utilizando métodos y técnicas basadas en el enfoque constructivista, entre las cuales se encuentra la técnica del Role Play, la cual es una técnica activa orientada a favorecer en los estudiantes el desarrollo de la competencia comunicativa y que consiste en la aplicación de tres fases o dimensiones: motivación, dramatización y debate.

La presente investigación partió de la constatación de que los docentes del primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior, traen consigo como parte de su formación profesional el conocimiento de la técnica del Role Play, sin embargo, se desconoce cómo la utilizan en el desarrollo de sus clases de inglés.

Esta investigación de nivel descriptivo, transversal, de diseño no experimental consistió en aplicar una ficha de observación de clase a toda la población de estudio conformada por 50 docentes del curso de inglés. La ficha de observación tuvo como objetivo observar y determinar el nivel de uso docente de la técnica del rol play en sus tres dimensiones (motivación, dramatización, debate), la cual fue validada por juicio de expertos temáticos y metodólogos. También se realizó la confiabilidad de Alfa de Cronbach, el cual dio 0, 873 como bueno para su aplicación.

La investigación concluyó que el 20,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en un nivel muy bueno, el 68,0 % de docentes la utiliza en un nivel bueno y el 12,0 % docentes utiliza la técnica con limitaciones.

**Palabras clave:** Técnica role play, enseñanza de inglés, nivel de uso.

## **Abstract**

The teaching learning of the English language at present demands that classes be carried out using methods and techniques based on the constructivist approach among which the technique of Role play is an active technique oriented to give in the students the development of the communicative competence and that consists in the application of three phases or dimensions: motivation, dramatization and debate.

The present work was based on the fact that teachers of the first cycle of an Institution of Higher Technical Education, mostly, use the technique of role play but that the level of use of the mentioned technique was not known.

This research descriptive, cross sectional, no experimental design consisted of applying a class observation sheet to the entire study population made up of 50 teachers of the English course. The observation sheet which had as objective to observe and determine the level of teacher use of the role play technique in its three dimensions (motivation, dramatization, debate) was validated by the judgment of thematic experts and methodologists. The reliability of Cronbach's Alpha 0,873 %, was also performed which gave as good for its application.

The research concluded that 20,0% of teachers use the role play technique at the very good level, 68,0% at the good level, 12,0% at the level with limitations.

**Key words:** role play technique, teaching English, level of use.

## **Introducción**

El presente trabajo de investigación tuvo como punto de partida la importancia que tiene el uso de técnicas activas en el desarrollo de las clases de inglés, es así que la técnica del role play como técnica activa es utilizada para desarrollar competencias lingüísticas en idioma inglés. En tal sentido, el objetivo principal fue determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior.

En la actualidad, el aprender un idioma extranjero y particularmente el inglés es importante, ya que fortalece el desarrollo personal y profesional en el contexto de una sociedad altamente competitiva y globalizada. A su vez, para la docencia, implica un mayor compromiso en la labor de enseñar aplicando nuevos métodos y técnicas que mejoren su nivel de eficiencia y eficacia.

La investigación reveló que existe un porcentaje significativo de docentes que utiliza la técnica del role play en los niveles muy bueno un 20,0 % y bueno 68,0 % en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior, sin embargo, está la necesidad de fortalecer las competencias docentes para mejorar su aplicación en el desarrollo de las clases de inglés, lo cual va a repercutir en la calidad del servicio educativo.

El estudio consta de ocho capítulos. En el primero, se presenta el planteamiento de la investigación, los objetivos y la justificación. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico y conceptual, así como las bases teóricas de la investigación. En el tercer apartado, se expone la metodología, tipo y diseño de la investigación, la población y muestra, la definición conceptual y operacional de la variable en estudio, las técnicas, validez, confiabilidad del instrumento y el plan de análisis. En el cuarto capítulo se muestra los resultados del análisis descriptivo general y específico. En el quinto apartado se señala la discusión de los resultados. En el sexto capítulo las conclusiones, en el séptimo capítulo las recomendaciones, en el octavo capítulo las referencias, y finalmente en el noveno capítulo los anexos.

## **CAPITULO I.**

### **Planteamiento de la investigación**

#### **Planteamiento del problema**

En el contexto socio económico internacional y nacional actual caracterizado por la globalización de la economía, la cultura, el avance acelerado de la tecnología, la demanda de competitividad de los sistemas de producción y trabajo, la mejora de los niveles de empleabilidad de los trabajadores, la necesidad de establecer comunicaciones en diferentes idiomas se ha convertido en un elemento primordial para el desarrollo humano. (Burns y Richards, 2009).

En este contexto, el dominio del inglés es de suma importancia para el desarrollo personal y profesional por el alto volumen de información científica, tecnológica y humanística escrita en dicho idioma, y por el elevado número de personas que lo utilizan para comunicarse.

Según sostienen Richards y Rodgers (1998) el idioma debe ser entendido como una herramienta que facilite la participación y la comunicación con hablantes de otros países de forma oral o escrita y contextualizada según su realidad. En este sentido, en el ámbito laboral se observa que los profesionales y técnicos de las diversas ramas ocupacionales necesitan utilizar el idioma inglés para un desempeño y comunicación eficiente y eficaz en su trabajo.

El idioma inglés en la Educación Técnico Profesional está orientado al desarrollo de competencias relacionadas con el desempeño laboral para la producción y los servicios en las diversas actividades económicas ha incorporado en sus planes de estudio diversos cursos, los cuales tienen como objetivo mejorar la empleabilidad de los estudiantes de manera que puedan responder a las necesidades de desarrollo y competitividad de la industria y economía nacional que en los últimos años ha venido experimentando un sostenido crecimiento.

Es así que, el Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI), institución educativa creada por la Sociedad Nacional de Industrias en 1961 con la finalidad de proporcionar formación técnica profesional que responda a la demanda de las empresas lo cual viene cumpliendo con éxito observándose que sus egresados tienen alta aceptación e inserción laboral en el sector industrial, considera en su plan de estudios el curso de inglés como segundo idioma, el cual tiene una duración de 252 horas en el primer ciclo (doce horas semanales por

veintiún semanas) y que debe permitir a los estudiantes alcanzar el desarrollo de competencias lingüísticas en el idioma inglés dentro del Marco Común Europeo de Referencia de Lenguas. En ese sentido, la enseñanza de un segundo idioma hoy exige el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes, para lo cual se hace necesario el uso de métodos y técnicas basadas en el enfoque de enseñanza aprendizaje constructivista.

En ese sentido, en el SENATI, se necesita utilizar nuevas metodologías y técnicas de enseñanza para la expresión, comprensión y producción oral, así como para el desarrollo de competencias comunicativas. Por otra parte, se requiere promover las buenas prácticas docentes e institucionalizar el uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés a nivel nacional orientado a una enseñanza activa, constructivista, con el objetivo de desarrollar competencias lingüísticas en los estudiantes desde el primer ciclo, competencias que persigue SENATI como institución educativa teniendo en cuenta que lo desarrollado en el primer ciclo de estudios se replica en todas las sedes a nivel nacional.

Desde la experiencia en la coordinación del área de inglés en SENATI se ha venido monitoreando las clases desarrolladas por los docentes de inglés observándose que los docentes hacen uso de la técnica orientada a favorecer en los estudiantes el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés. Durante los periodos de seguimiento y monitoreo a los docentes de inglés se observó que dichos docentes hacen uso de la técnica del role play utilizando las tres dimensiones de dicha técnica, así también se observó que un 12,0 % de docentes utiliza la misma técnica pero con limitaciones, haciéndose necesario la implementación de monitoreo, capacitación y acompañamiento a los docentes

para así institucionalizar el uso de la técnica del role play dentro de las prácticas activas y desarrollar una enseñanza innovadora, activa y constructivista el cual favorezca a los objetivos que persigue la institución educativa.

Comprendiendo que el rol play demanda un proceso discursivo donde se promueve la expresión oral como una de las habilidades del inglés, es importante que los docentes estén habituados a esta técnica que moviliza la posibilidad no solo de dar respuesta cortas sino debatir y argumentar. Es importante resaltar que las habilidades para debatir y argumentar demandan un nivel de inglés entre A-1 y A-3. A los docentes de inglés se les demanda mayor especialización en el dominio de la lengua y el uso de la misma en clases para que los estudiantes alcancen el perfil esperado según la propuesta formativa de Senati.

Dadas las consideraciones señaladas, el problema se plantea a través de las siguientes interrogantes:

#### **1.1.1 Pregunta principal.**

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

#### **1.1.2 Preguntas específicas.**

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión motivación, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión dramatización, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión debate, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

## **1.2 Objetivos de la investigación.**

### **1.2.1 Objetivo general.**

Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.

### **1.2.2 Objetivos específicos.**

Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión motivación, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.

Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión dramatización, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.

Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión debate, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.

### **1.3 Justificación de la investigación.**

Valor teórico: Ninguna investigación se agota en sí misma, sino que da pie a nuevas investigaciones. Es así que, en un mundo cada vez más globalizado y altamente competitivo, las personas deben tener y mantener un alto nivel de competitividad. En este sentido, se busca investigar sobre el uso de técnicas activas que aporten al logro de aprendizajes significativos de un idioma extranjero, diferente a la lengua materna.

Es así que, el aprendizaje del idioma inglés es importante para una mejor comunicación en todos los campos donde las personas se desenvuelven, para una mejor comprensión del mundo a través de un idioma y perspectiva diferente, así como también para un adecuado intercambio cultural, social y laboral, considerando que el inglés se enseña en nuestro país, desde la educación básica regular hasta llegar a la educación superior y particularmente a la educación superior tecnológica. Del mismo modo, permitirá reflexionar acerca de los fundamentos teóricos de la técnica del role play como práctica activa docente en el desarrollo de las clases de inglés en los estudiantes del primer ciclo del SENATI a nivel nacional.

Valor práctico: En base al presente estudio de investigación se podrá fortalecer las capacidades y superar el 12,0 % que se obtuvo en el uso de la técnica role play por parte de los docentes. Asimismo, permitirá conocer el nivel de uso de la técnica del role play y su aplicación en sus tres dimensiones motivación, dramatización y debate. La presente investigación suministrará información para fortalecer, modificar y mejorar el uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases, permitirá recopilar y ordenar los criterios de la acción docente respecto al uso de la técnica, asimismo, adquiere singular importancia en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en la mejora de la calidad educativa.

Valor metodológico: La presente investigación aportará información real y contextualizada sobre el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo. Asimismo, será relevante ya que los resultados de la investigación servirán para nuevas investigaciones que ayudarán a tomar decisiones a nivel de gestión educativa y brindar capacitación a los docentes de inglés los cuales ayudarán a mejorar el trabajo docente en aula, y de esa manera lograr en los estudiantes las competencias lingüísticas en el idioma inglés, objetivo que persigue SENATI como institución educativa.

Asimismo, los beneficiados con los resultados del presente estudio de investigación serán los estudiantes a través de los docentes que desarrollan el curso de inglés, además, se analizará la necesidad de institucionalizar el uso de la técnica del role play en sus tres dimensiones, el cual permitirá proponer acciones de mejora que favorecerá al desempeño profesional contribuyendo a la mejora de la calidad educativa en el ámbito de la profesión técnica superior.

En ese sentido, la investigación se justifica en la medida que constituye un aporte a la institución y a las personas involucradas directamente con la población en estudio, pues desde la perspectiva teórica y práctica, la técnica del role play sirve como técnica didáctica activa para la mejora y desarrollo de las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes.

## **CAPITULO II.**

### **Marco teórico y conceptual**

#### **2.1 Antecedentes**

##### **2.1.1 Antecedentes internacionales**

Román (2009) en su tesis *El uso del teatro para fomentar la comprensión lectora del idioma inglés en contextos hispano parlante y no hispano-parlante*, 2009, tuvo como objetivo descubrir el uso de las estrategias educativas relacionadas al teatro para promover la comprensión lectora del idioma inglés en contextos hispanos parlantes y no hispanos parlantes. El diseño de la investigación fue descriptivo de

tipo documental, el cual es considerado una variante de la investigación científica. Su propósito fue examinar diferentes fenómenos históricos, psicológicos y sociológicos entre otros, el tema surgió de la inquietud sobre la necesidad de establecer estrategias educativas ventajosas para lograr promover la habilidad de la comprensión lectora del idioma inglés. La muestra estuvo constituida por veinte artículos de investigación los cuales estuvieron articulados al tema de la comprensión lectora y el uso del teatro para fomentarla.

La investigación concluyó indicando que la técnica del role play es una herramienta ventajosa para impulsar las destrezas de aprendizaje entre las que se hallan la comprensión lectora de diversos idiomas, incluyendo el inglés; asimismo, muchos docentes no utilizan técnicas afines a las artes, incluyendo el drama en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que dichos docentes desconocen lo que hacen las artes a la educación en idioma extranjero.

Asimismo, Guanoquiza (2013) en su tesis *Aplicación del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la habilidad de hablar en inglés en estudiantes de enseñanza media, 2013*. Investigación de nivel descriptivo correlacional, de diseño no experimental, tuvo como objetivo: Desarrollar la destreza de hablar en inglés a través del uso del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje.

La metodología que empleó fue descriptivo observacional al categorizar la respuesta de los estudiantes frente a varios principios de evaluación.

Los instrumentos utilizados fueron la ficha de observación, listas de cotejo, audio y video. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron en un alto porcentaje la capacidad de hablar en inglés a través del juego de roles. Dentro de

sus conclusiones sobresale, que el juego de roles brinda a los estudiantes creatividad y motivación frente a situaciones específicas en una lengua extranjera o segunda lengua.

De esta manera, explicó que el role play establece en el aula oportunidades de práctica y uso espontáneo del idioma, para esto, es preciso que el docente esté preparado a efectuar determinadas funciones, tales como: crear un ambiente atractivo en la clase, en el que la exposición oral sea la regla básica y en donde se aprecien las contribuciones de los estudiantes, re-elaborar las acotaciones sin refutar lo que los estudiantes expresen, re-modelar el lenguaje incorrecto, sin que parezca que se censura o rechaza y realizar trabajos de lectura para reforzar lo aprendido. Los resultados que logró fueron muy sobresalientes en tres aspectos, de los seis evaluados: motivación, participación en clase y creatividad, obteniendo un incremento del 20,0 % en los dos primeros y del 25,0 % en el último. El autor estableció esta comparación entre antes y después de usar dramatizaciones en el aula y concluyó que la técnica de la dramatización optimiza la producción oral, eleva la motivación para formarse en el habla de otro idioma dentro un contexto disentido, divertido y visto como un juego.

Del mismo modo, Castro (2012) en la tesis *Técnicas activas y su incidencia en el aprendizaje significativo del inglés en los y las estudiantes de octavos y novenos años de educación general básica del colegio técnico Urcuqui en el año 2012*, acerca de las técnicas activas abordó los siguientes objetivos: Establecer la incidencia de las técnicas activas. Identificar los problemas que tienen tanto el docente como los estudiantes en el desarrollo del idioma inglés. Identificar las técnicas activas apropiadas para la enseñanza del inglés.

El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, el cual le permitió aplicar diferentes instrumentos a fin de recolectar información de la realidad para realizar descripciones, interpretaciones, análisis, evaluaciones y críticas constructivas sobre el problema en estudio. La población estuvo constituida por autoridades, docentes y estudiantes del Colegio Técnico Urcuqui, provincia de Imbabura - Ecuador. En la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

Los docentes no utilizan técnicas activas (dinámicas, juegos o material didáctico) para motivar a los estudiantes y por tal razón los estudiantes ponen poco interés por aprender el idioma inglés.

Los docentes no motivan a que los estudiantes observen películas o videos en inglés en la institución o en sus domicilios, por tal razón la mayoría de estudiantes no lo hacen mientras el docente no les indique, lo cual al no hacerlo les limita mejorar el dominio del inglés en su aprendizaje. Sin embargo, el uso de las técnicas activas, en especial el uso del role play, permite a los estudiantes participar de forma activa en las clases de inglés y los motiva creándoles interés por hablar en idioma inglés.

En tal sentido Emunah (1994) en su publicación *Acting for real: Drama Therapy process, Technique and Performance*, sostuvo que “la realización dramática es un estado interior intermedio, entre la fantasía y la realidad. Una vez que la hemos vivenciado, aunque en modo artificial, estas nuevas experiencias pueden formar parte del repertorio de nuestra vida real” (p. 8). Es así que, cuando se dramatizan hechos de la vida real utilizando el idioma inglés se contextualiza, se hace vivencial y real el proceso de enseñanza para el docente, así como para los estudiantes.

Asimismo, Annarella (1999) refiere que una excelente y eficaz forma de insertar a los estudiantes a lo que están aprendiendo en otro idioma es poder lograr que los estudiantes realicen definiciones de los personajes que representan en la obra, que logren tener buena empatía e involucramiento con cada uno sus personajes y de esa manera entiendan de forma más profunda, significativa, real y contextualizada el texto leído y representado en el role play. En ese sentido, los estudiantes aprenden más y mucho mejor, cuando ellos son parte activa y vivencial de la construcción de su propio conocimiento o de su saber, cuando alguien actúa en una obra teatral en aula, está pasando por un desarrollo de creación y de pensamiento crítico.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

León (2013) en su tesis *Técnicas participativas para mejorar la expresión del idioma inglés. Caso: estudiantes de mecatrónica del SENATI, de la Esperanza-Trujillo. Ciclo académico 2013-II*, de diseño cuasi experimental estudio realizado con dos grupos: un grupo control y un grupo experimental. La investigadora planteó los objetivos siguientes: Comprobar que las técnicas participativas mejoran significativamente el nivel de la expresión oral del idioma inglés; establecer el nivel de pronunciación antes y después de la aplicación de las técnicas participativas y señalar el nivel de fluidez antes y después de la aplicación de las técnicas participativas. Aplicó un pre y post- test, estableciéndose cinco niveles de evaluación: excelente, muy bueno, bueno, regular y malo. Los resultados de la evaluación en pronunciación, fluidez comprensión y dominio del

discurso, del grupo experimental, se ubicaron en los niveles más altos y mostraron diferencias significativas respecto a las del control, según el post test.

La investigación concluyó, indicando que el empleo de las técnicas participativas mejora significativamente la pronunciación y la fluidez oral en la práctica del idioma inglés.

Rodríguez y Morón (2011) en la tesis *Estrategias de comunicación oral empleadas por estudiantes principiantes y avanzados de inglés como lengua extranjera en un role play como tarea comunicativa en el aula*, abordaron los objetivos siguientes: Identificar las estrategias de expresión oral que utilizan los estudiantes de nivel principiante y de nivel avanzado de inglés, reconocer las estrategias de comprensión oral que emplean los estudiantes principiantes y avanzados de inglés y señalar las estrategias de comunicación oral utilizadas por los estudiantes de inglés como lengua extranjera.

La metodología de estudio fue de tipo descriptiva correlacional, la cual buscó establecer el grado de reciprocidad existente entre las variables teniendo como objetivo medir el grado de relación entre dos o más criterios o variables en un contexto único, con el propósito de recolectar información sobre la realidad social relacionadas con el problema, utilizando la encuesta como técnica de recolección de datos.

La investigación concluyó indicando que las estrategias de comunicación oral son utilizadas por los estudiantes, en donde los resultados fueron concluyentes y significativos cuando indican que los estudiantes hacen uso de estrategias como el role play orientado a la fluidez y al lenguaje no verbal, trabajo realizado en pares como tarea comunicativa.

Por otra parte, Vera (2007) en su tesis *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo*. El objetivo del autor fue demostrar la eficacia y beneficio de la técnica del role play para mejorar la práctica oral del idioma inglés, en un enfoque comunicativo en un contexto real, donde el proceso de enseñanza tuvo tres etapas: preparación y planificación, ensayo y actuación, síntesis y reflexión de la dramatización. Utilizó el diseño experimental de dos grupos aleatorios con pre y post test y diseño con grupo control pre y post test, con una población que estuvo constituida por los alumnos del quinto grado de educación secundaria. La hipótesis que se planteó fue si la técnica del juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye significativamente en la mejora de la comprensión y la producción oral en el idioma inglés, concluyó corroborando la hipótesis planteada.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 Enseñanza aprendizaje del idioma inglés**

El idioma inglés es uno de los idiomas más hablados alrededor del mundo y, como tal resulta ser una herramienta útil y ventajosa en la formación integral de los estudiantes, pues acceden a información actualizada para satisfacer las exigencias académicas y poder desarrollarse en el área profesional de forma eficiente en diferentes situaciones de la vida cotidiana, al entrar en contacto con otras personas que también hablan inglés, en entornos sociales y culturales diferentes a los suyos, así como para desenvolverse en distintos contextos laborales competitivos.

En tal sentido, el área de inglés tiene como propósito el logro de la competencia comunicativa en idioma extranjero, la cual permite al estudiante acceder a la información de los últimos avances científicos y tecnológicos, ya sean digitales o textos impresos en inglés. Al mismo tiempo, es conveniente crear las situaciones y oportunidades para el manejo de técnicas innovadoras que fortalezcan la autonomía del estudiante en el aprendizaje del idioma inglés. Desde el primer ciclo de estudios se desarrolla en los alumnos la formación de conocimientos y habilidades lingüísticas.

En tal sentido, el área de inglés en el SENATI, desarrolla y promueve un enfoque comunicativo basado en el uso del idioma inglés en situaciones del quehacer cotidiano que faciliten la formación y desarrollo de competencias para el uso del idioma en diversos contextos, competencias que están estandarizadas en el Marco Común Europeo de Referencia de Lenguas (2014). En dichas competencias se implementan técnicas de presentación, práctica, producción e instrucción basada en tareas auténticas, los cuales conllevan a aprender inglés en la práctica, en situaciones de la vida real y atendiendo así las necesidades de los estudiantes, a fin de formar ciudadanos del mundo que logren comunicarse a través de distintos medios de comunicación en idioma inglés, lo cual les dará ventaja competitiva en el mundo laboral.

### **Métodos activos de enseñanza aprendizaje del inglés**

Los métodos activos basados en la Escuela Activa, proponen el aprender haciendo, rompen con la enseñanza tradicional, memorística y se presentan como una actividad lúdica, práctica en donde el estudiante construye sus propios conocimientos. Los métodos activos generan un aprendizaje significativo y

refuerzan el desarrollo de una actitud crítica, reflexiva y participativa en los estudiantes. En la enseñanza del idioma inglés se utilizan técnicas activas, mediante las cuales, los docentes pueden hacer que sus estudiantes logren aprendizajes significativos en idioma inglés. Lewis y Hill (1992) refieren que las técnicas activas son todas aquellas actividades desarrolladas en aula, las cuales poseen un objetivo específico. En ese sentido, los docentes que utilizan las técnicas activas tienen como objetivo desarrollar una enseñanza efectiva logrando que el estudiante aprenda el idioma inglés de forma amena.

Las técnicas activas son útiles para que el docente genere un rol importante en la educación, de tal manera que los estudiantes asuman un rol activo y responsable sobre tareas individuales o grupales que la educación en la actualidad exige, ya que la educación estaba basada en el tradicionalismo, donde el estudiante memorizaba y era un pasivo receptor de conocimientos y el docente un transmisor de conocimientos.

### **El constructivismo**

En Pedagogía se denomina constructivismo a la corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas o sucesos resulta a partir de la actividad intelectual del sujeto, quien obtiene su desarrollo según la interacción que entabla con su medio. Herrera (2002) refiere que el constructivismo parte de los conocimientos previos que posee el estudiante en base a situaciones ya vividas. En ese sentido el constructivismo indica que las personas, de forma individual o en equipo construyen sus propios pensamientos sobre un entorno físico, social o cultural y que se va aprendiendo a través de procesos de adaptación y

organización en la que cada sujeto desarrolla una estructura cognitiva única y propia.

### **El role play y el aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es una teoría sobre la construcción de conocimientos, en el que el estudiante convierte el nuevo conocimiento en aprendizajes con significados para sí mismo, esto es cuando una nueva información adquiere significado para el estudiante con cierto grado de claridad y diferenciación, en ese sentido, Ausubel (1963) refiere que: “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. (p. 58).

Asimismo, existe una interacción entre el nuevo conocimiento y el ya existente, en la cual ambos se modifican, es decir los conceptos van adquiriendo nuevos significados, resultando más estables y precisos. La estructura cognitiva está en constante reestructuración durante el aprendizaje significativo. Coll (2001) refiere que el aprendizaje significativo es el proceso de llegar a conceptos específicos, únicos y claros pasando por los generales y amplios. En ese sentido, la técnica del role play en la enseñanza de inglés propicia el proceso de interacción de nuevos conocimientos basados en conocimientos ya existentes en idioma inglés, logrando tener aprendizajes significativos. Dicho aprendizaje se realiza cuando el estudiante realiza la recreación de situaciones de la vida real o ficticia, en el cual aprende en un entorno divertido, ameno, el idioma inglés. El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante logra aplicar lo aprendido en un nuevo contexto, considerando que la motivación en el

aprendizaje significativo es primordial para lograr que el estudiante interiorice sus nuevos conocimientos.

### **Técnica del role play en la enseñanza aprendizaje**

La palabra técnica deriva de la palabra griega *technikos* y significa relativo al arte o conjunto de procesos de un arte o de una fabricación. DRAE (2014). Es decir, significa cómo hacer algo. Se considera como procedimiento didáctico que ayuda a realizar una parte del aprendizaje que se desea conseguir, se enfoca a la orientación del aprendizaje en áreas específicas del desarrollo del curso. La técnica es general, son procedimientos que buscan obtener eficazmente logros a través de una secuencia lógica determinada de pasos a seguir o comportamientos a realizar. La técnica determina de forma ordenada la manera de llevar a cabo un proceso de enseñanza, sus pasos a seguir definen claramente cómo se va a desarrollar el curso en el proceso de enseñanza.

### **Técnica del role play**

El role play es una técnica didáctica activa de enseñanza aprendizaje que tiene como eje principal la representación teatral o recreación de una situación vital real o ficticia, compuesta por tres fases o dimensiones: motivación, dramatización y debate.

La técnica del role play para su desarrollo, asigna roles a cada uno de los personajes que participan en la representación de una escenificación correspondiente a un contexto vital determinado. De esta manera, la técnica permite representar, apreciar y reflexionar acerca de una situación específica desde diversos puntos de vista.

Según Montola (2004) en su libro *Beyond role and play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination*, indicó que:

I see role-playing as an interactive process of defining and redefining an imaginary game world, done by a group of participants according to a recognized structure of power. One or more participants are players, who portray anthropomorphic characters that delimit the players power to define. (El role play es un proceso interactivo de definición y redefinición de un mundo de juego imaginario, hecho por un grupo de participantes que de acuerdo a una estructura conocida lo representan. Uno o más participantes son actores, según sus personajes) (p. 179).

De acuerdo a lo expuesto, la técnica del role play procura facilitar la habilidad de hablar en otros idiomas. En ella se trabajan conjuntamente diversos aspectos tales como la realización de las relaciones interpersonales, las motivaciones racionales y emocionales que actúan en la toma de decisiones en una situación real.

El role play se utiliza en la enseñanza-aprendizaje de idiomas, tal como lo señala Moreno (1972) indicando que dos de los puntos esenciales del desarrollo personal que la educación debe cultivar son la creatividad y la espontaneidad, pues a la vez, son estas dos las bases para el cambio social. Es así que la técnica del role play permite a los estudiantes mostrar su creatividad en diversas realidades comunicativas en una lengua extranjera o segunda lengua, guiados por los docentes de inglés.

### **Role play pedagógico**

El role play pedagógico vinculado a la enseñanza y el aprendizaje, se establece como un instrumento de intervención, desarrollo y adiestramiento para todos los profesionales que trabajan con grupos en las áreas de salud, docencia y del área social, donde se solicita el aprendizaje de nuevos roles, representaciones y por tanto de nuevas situaciones. Livingstone (1983) refiere que el role play es una técnica de enseñanza que ayuda al estudiante a recordar y practicar lo aprendido en aula, asimismo, ayuda al docente a desarrollar una clase participativa, creativa y amena.

De acuerdo a Ladousse (1987) en el libro *Role play. Resources book for the teachers* refiere que: “el role play es una técnica comunicativa ideal para impulsar la fluidez y desarrollar habilidades en la enseñanza del idioma inglés, propicia la interacción y trabajo dinámico en el aula, aumentando la motivación y animando al aprendizaje” (p. 7). En ese sentido, la técnica del role play propicia la fluidez del idioma, impulsa la interacción en el aula, y aumenta la motivación en los estudiantes. Aquí el aprendizaje entre pares mejora, y toma la responsabilidad compartida entre el docente y los estudiantes durante el proceso de enseñanza.

El role play permite optimizar la práctica comunicativa de los estudiantes en cualquier situación, ya que permite a los estudiantes interactuar. Además, es divertido, y muchos de los estudiantes aseguran que lo aprovechan y los conduce a un mejor aprendizaje. En ese sentido, Procter (1996) refiere que la técnica del role play es una técnica activa donde se interpreta personajes o roles distintos a los propios, en circunstancias reales en el cual transcurre la enseñanza del idioma inglés. Es así que, Larsen (2000) refiere que la técnica del role play es importante

en el dominio de idiomas, ya que brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar el idioma en diferentes realidades. Es así que el role play, es una actividad de aprendizaje altamente adaptable el cual tiene variación e imaginación en diferentes contextos.

Donough y Shaw (1993) manifiestan que la técnica del role play es substancial en la enseñanza de un idioma extranjero, ya que otorga a los estudiantes la oportunidad de encaminarse en la fluidez del idioma. Además, permite a los estudiantes ser creativos, innovadores y vivenciar diferentes situaciones reales.

El role play es la actividad ideal en la que los estudiantes pueden recurrir al idioma inglés de modo creativo, ya que tiene como propósito simular una situación real de conversación y actuación donde los estudiantes puedan practicar y mejorar su destreza de comunicación oral en inglés.

En ese sentido, el role play consiste en construir un relato mediante la actuación, a través del diálogo y la interpretación de los actores de una situación que presenta un evento real.

Es decir, el problema que se trace debe ser abierto a dar reales soluciones y dar lugar a posibles interpretaciones. La presencia de diferentes actores permitirá conocer puntos de vista distintos y lecturas diferentes ante el mismo suceso real en otro idioma.

### **Teoría de los roles.**

En la comprensión del ser humano, Moreno (1972) explica que en el socio drama se enfatiza la realidad, detallando a la persona mediante los roles que juega o

adopta, en su ámbito social, además impulsa a la persona a ser abierto y creativo, permitiendo dejar fuera los problemas en distintas situaciones reales. Trata de construir un modelo nuevo en el que el individuo maneja y puede poner en juego su propia creatividad.

En el role play juega la percepción y la actuación de roles, donde el aprendizaje y la representación de roles favorece la comunicación oral en idioma inglés, distinto a la lengua materna.

De lo que se trata en la técnica del role play es que, el estudiante involucrado en el proceso de aprendizaje de un idioma, represente una situación real o imaginaria. Esto ya significa un replanteamiento en el aprendizaje, porque en esa situación simulada, aunque simultáneamente muy real, el mismo estudiante es ejecutante y espectador de sus propios actos y roles aprendidos.

Se muestra así que el role play es una de las tantas formas de enseñanza, así surge el teatro de improvisación, que alcanzó su culminación en el intercambio de papeles y juego de roles, impulsado en las aulas de clase.

El juego, por lo tanto, no sólo es propio de los primeros años de vida en el estudiante o en el ser humano, sino que está presente en todo el desarrollo del aprendizaje, importante en cualquier fase de la vida, y por ello en las aulas en las cuales se desarrolla la enseñanza del idioma inglés.

### **2.2.2 Dimensiones del role play.**

La técnica del role play como técnica activa y actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje está conformada de tres dimensiones: motivación, dramatización y debate (Xus, 1992).

Integrando los conceptos de Roda (2010) en su libro *Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general*, señala que:

El juego de rol es una labor lúdica el cual consiste en demostrar o representar uno o varios personajes en una historia específica; como juego, es libre y espontáneo en su realización y está sometido a reglas, que serán particulares para cada juego. Como interpretación, consiste en representar un personaje con todas sus cualidades, intentando actuar como el personaje del relato. Y en la forma de narración es una exposición verbal, en un entorno imaginario, donde se encontrará con otros personajes en diversos escenarios (p. 192).

Es así que De Bono (2004) en su libro. *El pensamiento creativo* indica que la creatividad y la improvisación son medios de los cuales hacemos uso constantemente para evitar, de esa forma, la monotonía y el aburrimiento. En ese sentido utiliza la expresión pensamiento lateral en reemplazo de creatividad, ya que es uno de las características inherentes al ser humano.

En tal sentido Xus (1992) en su artículo *el role play, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social*, presentó que el role play es una técnica que permite trabajar en aula. Al mismo tiempo lo dimensiona en motivación, dramatización y debate (p. 64).

### **Dimensión motivación.**

Es una fase dinámica en el cual se vincula las actividades a desarrollar en el aula con la motivación del estudiante para generar el aprendizaje del idioma inglés. El objeto de esta fase es crear en el aula una atmósfera de confianza, creatividad y participación, intentando que todos los estudiantes reconozcan el tema o problema que se plantea y lo acepten como un tema de interés, realizando

luego cada participante el papel de los personajes en un contexto determinado utilizando el idioma inglés.

La motivación se basa en todas aquellas acciones que inspiran o mantienen al estudiante a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su actuar hasta alcanzar todos los objetivos propuestos con anterioridad, generando programación, planificación y organización (Xus, 1992).

De acuerdo con De Bono (2004) el estudiante logrará ser más creativo si se considera en libertad de jugar con ideas desconocidas y de expresar pensamientos nuevos, siendo monitoreado y acompañado por el docente en aula. Dentro de la dimensión motivación se observa las siguientes acciones:

Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar.

Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase.

Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play.

Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase.

Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva.

Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play.

### **Dimensión dramatización.**

Es la representación que se realiza con dos o más personas de una situación específica de la vida real. Se aplica cuando es preciso que los estudiantes

obtengan de manera más profunda una conducta o situación y que marquen alternativas para su abordaje. La dramatización desarrolla habilidades de observación, análisis y síntesis en la enseñanza de un idioma (Xus, 1992).

Durante la dramatización los actores asumen roles acercándose lo más posible a la realidad. Dado que el diálogo entre los diversos personajes no está previamente preparado, la improvisación y el tener que situarse en un punto de vista ajeno demanda por parte del estudiante un esfuerzo considerable que no conviene mantener durante mucho tiempo. Es por ello que, el debate es la siguiente fase, en donde el docente pondrá fin a la representación.

Es conveniente que el conjunto de estudiantes observadores esté situado de tal manera que puedan ver y escuchar sin dificultad a los que realizan la dramatización. La distribución en semicírculos con los actores frente al grupo suele ayudar a este fin, es por eso que, es conveniente la disposición de los estudiantes de manera tal que el docente pueda monitorear a los que realizan el role play, así como a los que escuchan y observan la dramatización.

En la revista electrónica internacional en el artículo: *La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza adquisición de las lenguas*, refiere a Moffett (1967), como uno de los autores que más ha defendido la utilización de las artes en el desarrollo y enseñanza de las destrezas comunicativas, ha visto en la interacción dramática el uso y práctica del idioma extranjero en situaciones cotidianas como el medio principal para impulsar el idioma inglés tanto a nivel oral como escrito, así como para una mejor comprensión. Es así que el drama, el role play, y el habla son fundamentales para un plan de estudios de idiomas. En ese sentido el juego es el principio medular de la dramatización. El juego en

psicodrama desemboca el juego primario, emocional, corporal y espontáneo y el juego dentro de unas coordenadas cognitivas que ordenan y elaboran lo que en él ocurre. Significa entonces que, una vía poderosa de enseñar el idioma inglés es el juego en la dramatización.

Es así que (Solano 2007) en *Drama, creatividad y aprendizaje vivencial*, indica que:

El aprovechar y usar la dramatización en educación en cualquiera de sus fines, desarrolla a su vez aspectos artísticos directa o indirectamente al tratarse de un lenguaje artístico. La actividad dramática generalmente deriva a creaciones personales o colectivas al poseer una gran originalidad. Y es aquí donde encontramos otro componente fundamental del uso del drama en educación. (p. 163).

Según indica Torres (1996) en su libro *Nuevos horizontes para el teatro en la enseñanza de idiomas*, afirma que el drama y el teatro ofrecen mucho a la enseñanza de idiomas, cabe señalar, quienes se benefician de la experiencia de realizar la dramatización en el uso de un idioma son los que están en sus papeles ejecutando los personajes, con el role play tenemos un número de estudiantes que actúa, y otro formado por los que no actúan pero trabajan en la ambientación, y otro grupo muy numeroso los que son los llamados “listeners” aquellos que escuchan y forman parte del debate, los cuales participan como espectadores activos en el “listening comprehension”. Dentro de la dimensión dramatización se observa las siguientes acciones:

Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización.

Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización.

Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización.

Durante la participación emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés.

Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play, asimismo, fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización.

### **Dimensión debate.**

Xus, (1992) refiere que el debate en el aula tiene el propósito de motivar a los estudiantes a aprender, a cuestionar y a profundizar en sus razonamientos. Debatir es mucho más que discutir, y más aún en otro idioma, tiene una estructura y reglas definidas que contribuyen a que el dialogo sea constructivo y a que transcurra en calma, generando síntesis y reflexión sobre la base de lo actuado para consolidar aprendizajes significativos.

En esta fase, no se evalúa la actuación o a los actores, por lo contrario, se analiza y valora las distintas partes de la situación que ha sido representada. Para facilitar el proceso del debate, se debe de seguir un orden, un tiempo estimado. Por ejemplo, puede iniciarse la discusión con una exposición breve por parte de los actores sobre el rol representado, luego, el grupo de oyentes debatirá sobre la percepción de la dramatización. Llegando a conclusiones de nuevos conocimientos significativos para todos los estudiantes involucrados.

La labor del docente como moderador y facilitador es decisiva para un buen debate. El interés y la utilidad por el tema o problema presentado son factores decisivos para el debate. La búsqueda de posibles soluciones al tema en conflicto,

la representación de situaciones reales y no ajenas a los estudiantes, para llegar a determinar conclusiones como grupo son los elementos que debe tener presente el docente a fin de explotar al máximo la fase del debate, en la enseñanza de idiomas haciendo uso de la técnica del role play. Dentro de la dimensión debate el docente lleva a cabo las siguientes acciones:

Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase.

Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase.

Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate.

Hace uso de preguntas explorativas, de causa-efecto, de diagnóstico, de predicción, para iniciar el debate.

Realiza una retroalimentación, en síntesis, al término del debate.

Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés.

Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate.

Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado.

## **CAPITULO III.**

### **Metodología de la investigación**

#### **3.1 Tipo y nivel de la investigación**

La investigación es de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo debido a que está diseñada para describir e interpretar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo en una institución de educación técnica superior. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014) indican que: “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 80).

El método de la investigación fue descriptivo, en tal sentido que el proceso del estudio se describe sistemáticamente las características, hechos y fenómenos del nivel de utilización de la técnica del role-play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una institución de educación técnica superior.

Así Sánchez y Reyes (2015) indicaron que el método descriptivo consiste en “describir, analizar e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos o fenómenos y sus variables que le caracterizan de manera tal como se dan en el presente” (p. 64).

### **3.2 Sistema de preguntas**

La presente investigación es de tipo descriptivo, en tal sentido no cuenta con hipótesis y, al no contenerla, se establece un sistema de preguntas.

(Hernández S., Fernández C., & Baptista L., 2014, pág. 108), señala que: “Cabe comentar que no en todas las investigaciones descriptivas se formulan hipótesis, ya que se intenta predecir un dato o valor en una o más variables que se van a medir u observar”.

#### ***Pregunta principal.***

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

#### ***Preguntas específicas.***

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión motivación, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión dramatización, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión debate, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?

### **3.3 Diseño de la investigación**

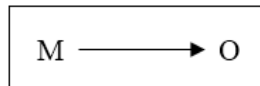
El diseño metodológico utilizado fue de tipo descriptivo simple, no experimental, transeccional, debido a que se realizó una única medición a nivel de docentes de inglés que enseñan en el primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior. Al respecto, Sánchez y Reyes (2015) indican que el método descriptivo consiste en “describir, analizar e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos o fenómenos y sus variables que le caracterizan de manera tal como se dan en el presente” (p. 64).

Asimismo, Kerlinger (2002) en su libro *Investigación del comportamiento*, señaló que: “la investigación no experimental o ex post-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o las condiciones”. Adicionalmente, Hernández et al. (2014, p. 152) sostienen que “la investigación no experimental es el estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”.

De acuerdo con Hernández et al., (2014) indicaron que “los diseños transeccionales descriptivos tienen como objeto indagar la incidencia de las

modalidades, categorías o niveles de una o más variables en una población, son estudios puramente descriptivos y recopilan datos en un momento único” (p. 152).

En consecuencia, el diseño de la investigación es:



Donde:

M: Muestra (docentes de inglés)

O: Observación de la muestra (uso de la técnica del role play)

### **3.3 Población y muestra**

La población de estudio está constituida por 50 docentes que tienen a su cargo el desarrollo del curso de inglés en la institución educativa. Asimismo, la muestra es toda la población. Hernández et al., (2014), sostiene que “la muestra se considera censal sólo cuando se seleccionó el 100 % de la población al considerarse un número manejable de sujetos” (p. 172). En tal sentido el presente estudio fue de tipo censal. Por ello, la población y muestra estuvo conformada por los 50 docentes que tienen a su cargo la enseñanza del curso de inglés del primer ciclo de estudios del SENATI.

### **3.4 Definición y operacionalización de la variable**

En el presente apartado se abordará la definición conceptual y definición operacional de la variable en estudio técnica del role play.

### **Definición conceptual.**

Para el presente estudio la variable role play es una técnica didáctica que contribuye al desarrollo de habilidades en la comunicación oral fluida del idioma inglés a través de la participación activa del estudiante en la representación de situaciones vitales en el aula. (Ladousse, 1987).

### **Definición operacional.**

Es una técnica didáctica activa de enseñanza-aprendizaje que tiene como eje la representación teatral sobre un tema real o ficticio, compuesto por tres dimensiones motivación, dramatización y debate.

### **Motivación**

La motivación se basa en todas aquellas acciones que inspiran o mantienen al estudiante a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su actuar hasta alcanzar todos los objetivos propuestos con anterioridad, generando programación, planificación y organización (Xus, 1992).

### **Dramatización**

Es la representación que se realiza con dos o más personas de una situación específica de la vida real. Se aplica cuando es preciso que los estudiantes obtengan de manera más profunda una conducta o situación y que marquen alternativas para su abordaje. La dramatización desarrolla habilidades de observación, análisis y síntesis en la enseñanza de un idioma (Xus, 1992).

## Debate

Xus, (1992) refiere que el debate en el aula tiene el propósito de motivar a los estudiantes a aprender, a cuestionar y a profundizar en sus razonamientos. Debatir es mucho más que discutir, y más aún en otro idioma, tiene una estructura y reglas definidas que contribuyen a que el dialogo sea constructivo y a que transcurra en calma, generando síntesis y reflexión sobre la base de lo actuado para consolidar aprendizajes significativos.

### 3.5 Técnicas e instrumentos

Tabla 1

*Operacionalizacion de la variable*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala/nivel
Técnica del role play  Actividad lúdica orientada al desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes del idioma inglés.	Motivación Momento en el cual se impulsa a los estudiantes a iniciar acciones encaminadas a conseguir objetivos específicos en un ambiente ameno	-Realiza preguntas a los participantes para despertar el interés sobre el tema a desarrollar -Crea conflicto cognitivo en los estudiantes antes de dar a conocer los objetivos de la sesión de clase -Crea un ambiente que favorece el trabajo en equipo -Despierta la curiosidad y el deseo de aprender el curso de inglés	01;02; 03; 04;05; 06;	Ordinal  Likert  5. Muy bueno  4. Bueno  3. Con limitaciones
	Dramatización Momento lúdico de la clase en el cual se capta la atención de los estudiantes logrando su participación activa.	-Organiza el trabajo en equipo en pares o en grupos -Crea situaciones de la vida real para reproducir a través del role play -Aplica la dramatización en temas de la vida real. -Promueve la intervención de los participantes para el debate	07;08; 09; 10;11; 12;	2. Deficiente  1. Muy deficiente
	Debate Momento de intercambiar opiniones y confrontarlas, consiguiendo aprendizajes significativos en los estudiantes.	-Sintetiza los temas tratados en clase para el cierre del mismo -Propicia en los estudiantes el sentido crítico -Respeta y valora las ideas de los estudiantes -Realiza retroalimentación al término de la dramatización, logrando el debate en el aula.	13;14; 15; 16;17; 18; 19; 20	

En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación que es un método de recolección de datos, el cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos mediante el contacto directo del sujeto cognoscente y el objeto o fenómeno por conocer (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2014, p. 201). En tal sentido, se observó el desempeño de los docentes en el uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés. Del mismo modo, Hernández et al., (2014), refiere que “la observación es un método de recolección de datos, el cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 260).

Asimismo, sostiene que “la ficha de observación es un instrumento de investigación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas” (p. 177). Se usa para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente. De este modo, Hernández et al., (2014), refiere que este instrumento “permite registrar el grado o nivel, de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada” (p. 187).

En ese sentido, como instrumento de investigación se utilizó una ficha de observación, la cual fue adaptada de la ficha oficial de monitoreo y seguimiento de la acción docente que se utiliza en SENATI, para inspeccionar la labor docente de todos los cursos que se imparten. Se adaptó dicha ficha de observación para registrar el uso de la técnica del role play durante el desarrollo de las clases de inglés, la cual contiene 20 ítems (motivación 6, dramatización 6 y debate 8) que

fueron calificadas mediante la escala Likert con los siguientes valores: 1. muy bueno, 2. Bueno, 3. con limitaciones, 4. Deficiente, 5. muy deficiente, de esta forma se realizó la medición de la variable.

La ficha de observación tuvo en cuenta la siguiente escala de valoración por niveles de uso:

- (1) Muy bueno: cuando se observa que el docente hace uso de la técnica del role play en el desarrollo de su clase de inglés utilizando en 100 % las tres dimensiones: motivación, dramatización y debate.
- (2) Bueno: cuando se observa que el docente hace uso de la técnica del role play en el desarrollo de su clase de inglés utilizando en 75 % las tres dimensiones: motivación, dramatización y debate.
- (3) Con limitaciones: cuando se observa que el docente hace uso de la técnica del role play en el desarrollo de su clase de inglés utilizando en 50 % las tres dimensiones: motivación, dramatización y debate.
- (4) Deficiente: cuando se observa que el docente hace uso de la técnica del role play en el desarrollo de su clase de inglés utilizando en 25 % las tres dimensiones: motivación, dramatización y debate.
- (5) Muy deficiente: cuando se observa que el docente no hace uso de la técnica role play en el desarrollo de su clase de inglés utilizando en 0 % las tres dimensiones: motivación, dramatización y debate.

### 3.5.1 Validez del instrumento

Tomando en cuenta a Hernández et al., (2014) que refiere que la validez de expertos es el “grado en que un instrumento realmente mide la variable de interés, de acuerdo con expertos en el tema” (p. 204). El instrumento fue validado por juicio de expertos para verificar, si el instrumento mide lo que se desea medir o mide la variable planteada, es decir el uso de la técnica del role play, siendo evaluado el instrumento por seis expertos temáticos y metodólogos en educación. (Ver anexo D).

Asimismo, Supo (2012) indicó que:

Convencionalmente se eligen jueces en un número de cinco y estos, en lo posible, deben ser multidisciplinarios, es decir, deben pertenecer a distintos campos del conocimiento a fin de evitar percepciones sesgadas y opiniones subjetivas acerca del tema o concepto que estamos evaluando (p. 23). A continuación, se presenta a los expertos que validaron el instrumento de investigación utilizado.

Tabla 2

*Validez de juicios de expertos*

Apellidos y nombre	Especialidad	Aplicable
Mg. Gervich Ochoa, Angie	Temático	100 %
Dr. Asmad Mena, Gimmy	Metodólogo y estadístico	100 %
Mg. Flores Valdivieso, Hernán	Metodólogo y sociólogo	100 %
Dr. Gutiérrez Cisneros, Víctor	Metodólogo	100 %
Dr. Bendezú Loza, Spencer	Metodólogo	100 %
Mg. Naventa Rivera, Carmen	Metodólogo	100 %

### 3.5.2 Confiabilidad del instrumento

Teniendo el instrumento se pasó validar la confiabilidad. Según Hernández et al., (2014, p. 200), establece que: “la confiabilidad de un instrumento de medición es

cuando produce resultados consistentes y coherentes”. En tal sentido se determinó la consistencia interna del instrumento mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach que considera la siguiente escala: (Guillén, 2014, p. 34)

Por debajo de 0.60 es inaceptable

De 60 a 65 es indeseable

Entre .65 y .70 es mínimamente aceptable.

De .70 a .80 es respetable.

De .80 a .90 es buena

De .90 a 1.00 muy buena

Tabla 3

*Estadístico de fiabilidad*

Estadístico de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.873	20

Como se puede observar en la tabla 3 los resultados de fiabilidad de Alfa de Cronbach es de 0,873 lo cual se interpreta como buena fiabilidad. Asimismo, no se han presentado casos de exclusión.

***Ficha técnica del instrumento.***

La ficha de observación es un instrumento que consta de 20 ítems, los cuales están basados en los indicadores de las dimensiones establecidas en la técnica del role play. La ficha técnica para medir la variable role play es la siguiente:

Tabla 4

*Ficha técnica del instrumento*

Ficha de observación docente	
	Ficha adaptada por Gloria Milagros Torres Molina
Año	2016
Tipo	Ficha de observación
Duración	120 min (toda la sesión de clase)
Objetivo	Observar al docente en el uso de la técnica del role play
Variable que evalúa la variable	Role play
Aplicación	Directa
Niveles de aplicación	Técnico superior
Norma de aplicación	Docentes que enseñan el idioma inglés
Escala	Ordinal
Dimensiones	Motivación (ítem 01 al ítem 06) Dramatización (ítem 07 al ítem 12) Debate (ítem 13 al ítem 20)
Niveles	(1) Muy bueno; (2) Bueno; (3) Con limitaciones; (4) Deficiente; (5) Muy deficiente
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0,873

### 3.5.3 Consideraciones éticas

La presente investigación respeta las normas y procedimientos establecidos por la Universidad Peruana Cayetano Heredia y por la institución SENATI en el cual se aplicó el instrumento. Dicho instrumento aplicado a la investigación guardó el sentido de confidencialidad de los participantes, pues se usaron códigos para cada participante.

Se respetó la autonomía de los participantes, optándose su participación de manera voluntaria, previo a ello se aplicó el consentimiento informado.

Se mantiene absoluta reserva de los resultados obtenido por cada participante, asimismo, los resultados no serán tomados en cuenta para la evaluación y/o

calificación semestral de los sujetos de estudio. De la misma forma se respetó la autoría de fuentes y normas APA.

### 3.6 Plan de análisis de datos.

Se siguieron los siguientes pasos: Se determinó la población y muestra, se adaptó la ficha de observación en base a la matriz de operacionalización de variable seguido por la validación del mismo a través del juicio de expertos, se aplicó el instrumento (ficha de observación) a los 50 docentes del curso de inglés del primer ciclo. Se utilizó tablas y gráficos estadísticos y medidas de tendencia central: Media, mediana, desviación estándar, varianza, asimetría y curtosis ya que permitieron confirmar el sistema de preguntas planteadas. Asimismo, se tabularon los resultados obtenidos y el análisis de datos por cada ítem, haciendo uso del programa estadístico SPSS versión 23.

### 3.7 Estadística descriptiva

#### Medidas de tendencia central de la técnica Role play

Tabla 5

*Descriptivos del role play*

<b>Role play</b>		
N	Válido	50
	Perdidos	0
Media		71,84
Mediana		70,00
Desviación estándar		9,416
Varianza		88,668
Asimetría		,287
Curtosis		-,951

Interpretación:

En la tabla 5, se observa el estadístico descriptivo de la técnica del role play: Valor de la media es 71,84 para los docentes en la técnica del role play.

De acuerdo a (Hernández S., Fernández C., & Baptista L., 2010, pág. 108), quien sostiene que: “la *media* es la medida de tendencia central más utilizada y puede definirse como el promedio aritmético de una distribución. Se simboliza como  $\bar{x}$ , y es la suma de todos los valores dividida entre el número de casos.” (p. 293).

En ese sentido, Hernández et al., (2010) refiere que: “la *mediana* es una medida de tendencia central propia de los niveles de medición ordinal. Valor que divide la distribución por la mitad” en la tabla 5, el estadístico descriptivo de la mediana es 70,00 para los docentes en la técnica del role play.

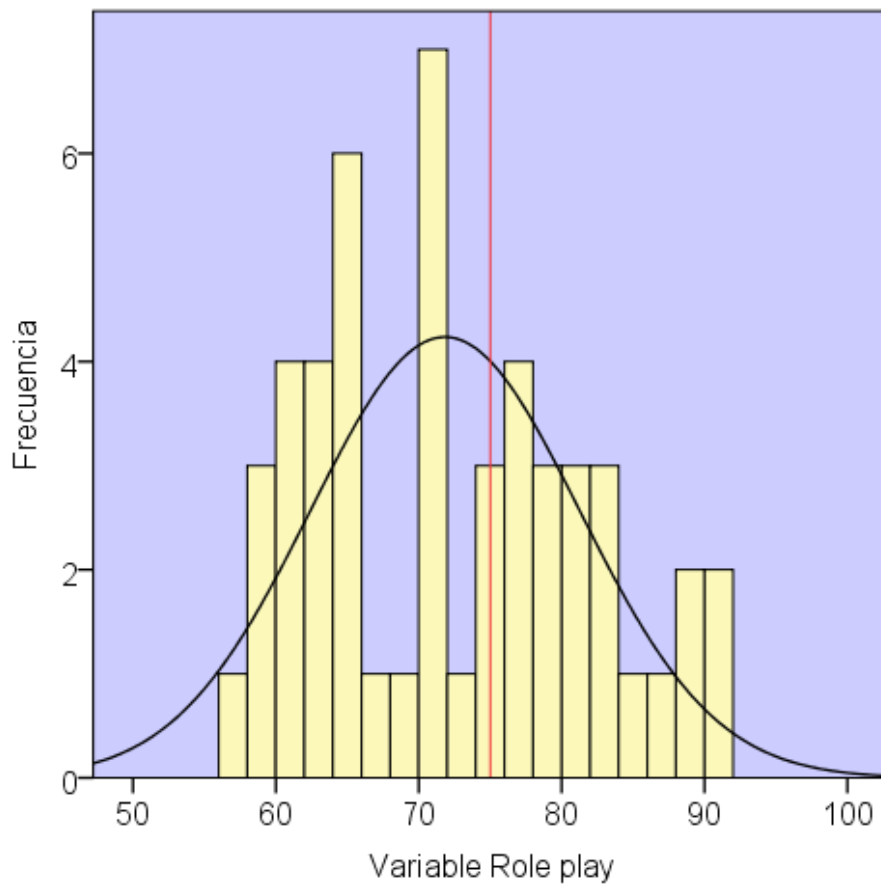
Se define la *desviación estándar* según (Nel Quezada, 2015, pág. 95), a la medida de dispersión de los datos, cuanto mayor sea la dispersión mayor es la desviación estándar, si no hubiera ninguna variación en los datos, es decir, si fueran todos iguales, la desviación estándar sería cero. En la tabla 5, el estadístico descriptivo de la desviación estándar presenta un valor de 9,416 para los docentes en la técnica del role play.

Se define a la *varianza* según (Nel Quezada, 2015, pág. 96), a la medida que permite identificar la diferencia promedio que existe entre cada uno de los valores respecto a su punto central (media). En la tabla 5, el estadístico descriptivo de la varianza presenta un valor de 88,668 para los docentes en la técnica del role play.

La *asimetría* según (Nel Quezada, 2015, pág. 97), permite identificar si los datos se distribuyen de forma uniforme alrededor del punto central (media aritmética).

En la tabla 5, el estadístico descriptivo de la asimetría presenta un valor de 0,287 para los docentes en la técnica del role play.

La *curtosis* según (Nel Quezada, 2015, pág. 98), es la medida que determina el grado de concentración que presentan los valores en la región central de la distribución. En la tabla 5, el estadístico descriptivo de la curtosis presenta un valor de -0,951 para los docentes en la técnica del role play.



*Figura 1* Histograma del role play

Interpretación:

En la figura 1 se muestra el histograma con la curva normal de la técnica del role play, se muestra una asimetría positiva (0,287) hacia la derecha y una curtosis negativa (-0,951) mesocúrtica.

## Dimensión motivación de la técnica del role play

Tabla 6

*Descriptivos de la dimensión motivación*

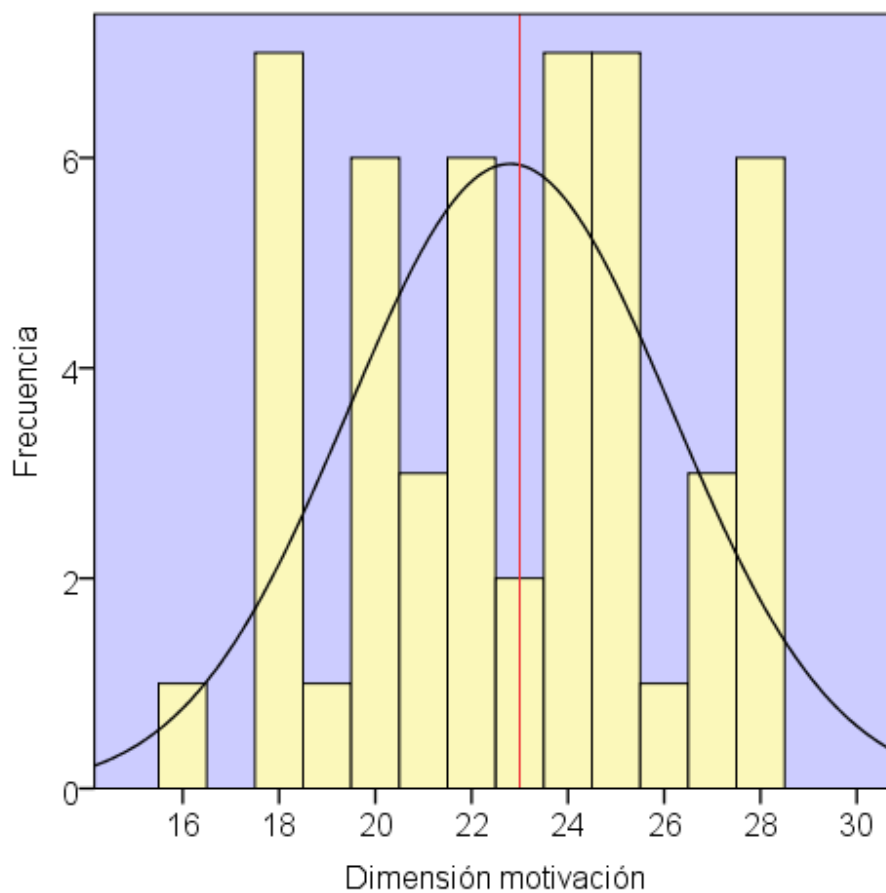
Dimensión motivación		
N	Válido	50
	Perdidos	0
Media		22,80
Mediana		23,00
Desviación estándar		3,356
Varianza		11,265
Asimetría		-,062
Curtosis		-,999

Interpretación:

En la tabla 6, se observa el estadístico descriptivo de la dimensión motivación:

Valor de la media es 22,80; la mediana 23,00; desviación estándar 3,356; varianza

11,265; asimetría -0,062; y la curtosis con un valor de -0,999.



*Figura 2* Histograma de la dimensión motivación

Interpretación:

En la figura 2 se muestra el histograma de la dimensión motivación de la técnica del role play con la curva normal, se muestra una asimetría negativa (-0,062) hacia la derecha y una curtosis negativa (-0,999) mesocúrtica.

## Dimensión dramatización de la técnica del role play

Tabla 7

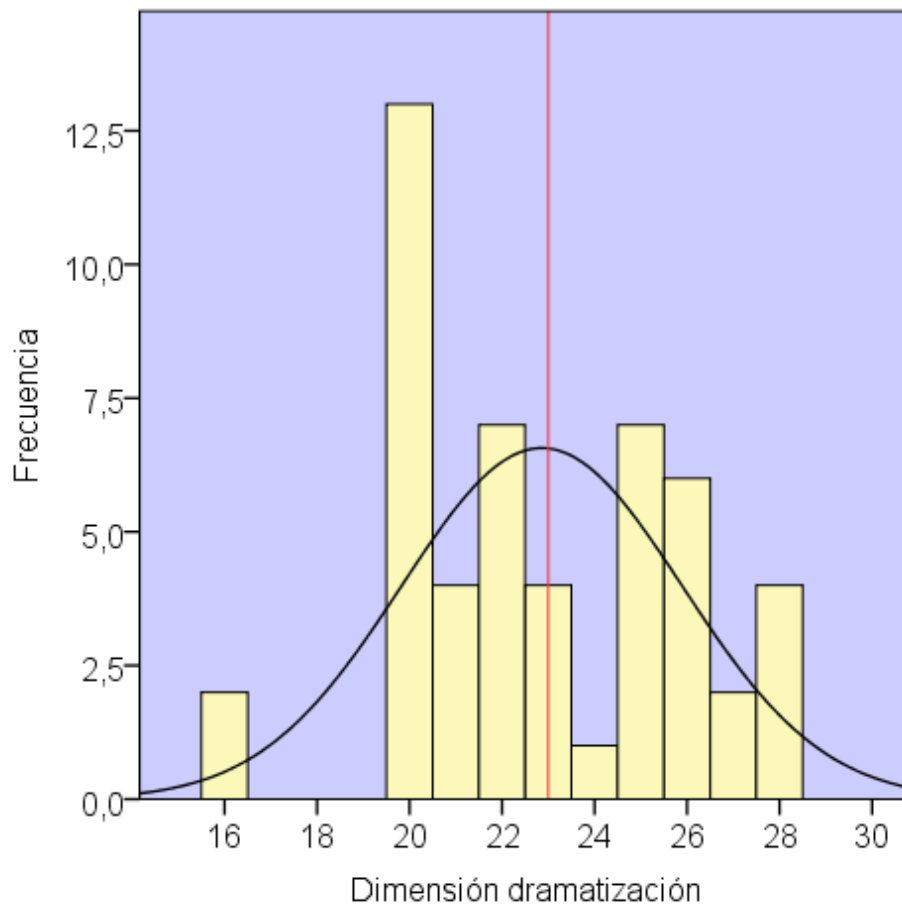
*Descriptivos de la dimensión dramatización*

Dimensión dramatización		
N	Válido	50
	Perdidos	0
Media		22,86
Mediana		22,00
Desviación estándar		3,037
Varianza		9,225
Asimetría		-,030
Curtosis		-,628

Interpretación:

En la tabla 7, se observa el estadístico descriptivo de la dimensión dramatización:

Valor de la media es 22,86; la mediana 22,00; desviación estándar 3,037; varianza 9,225; asimetría -0,030; y la curtosis con un valor de -0,628.



*Figura 3* Histograma de la dimensión dramatización

Interpretación:

En la figura 3 se muestra el histograma con la curva normal del role play, se muestra una asimetría negativa (-0,030) hacia la derecha y una curtosis negativa (-0,628) mesocúrtica.

## Dimensión debate de la técnica del role play

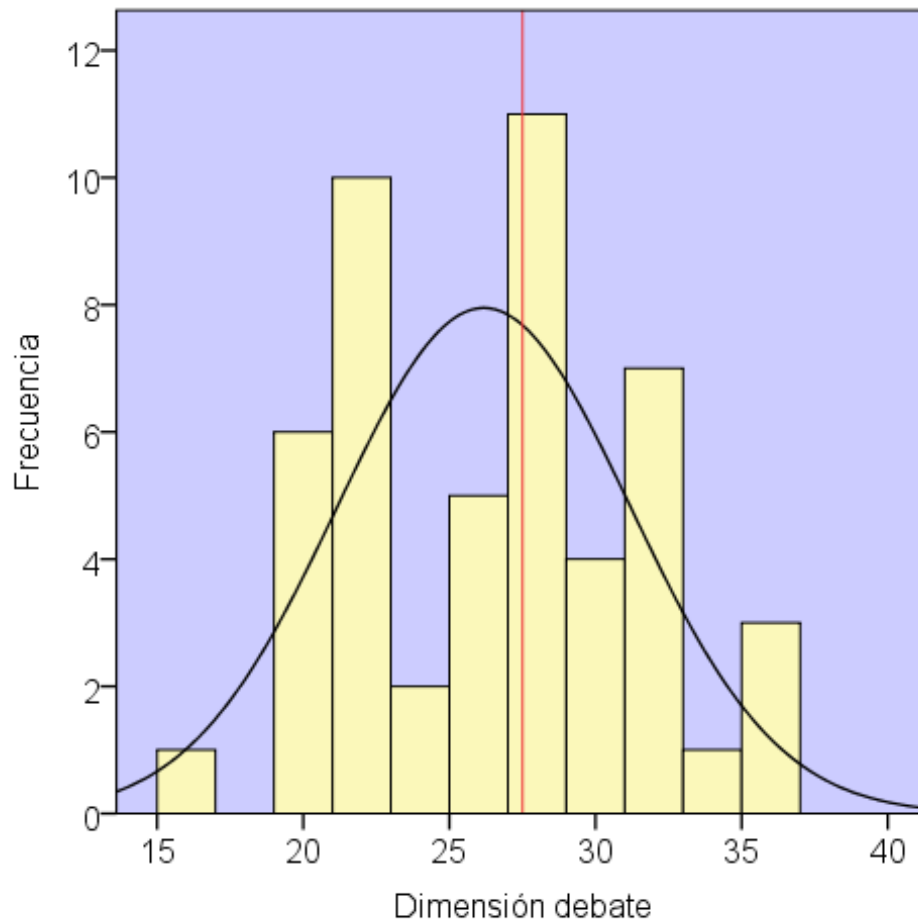
Tabla 8

*Descriptivos de la dimensión debate*

Dimensión debate		
N	Válido	50
	Perdidos	0
Media		26,18
Mediana		27,00
Desviación estándar		5,017
Varianza		25,171
Asimetría		,120
Curtosis		-,891

Interpretación:

En la tabla 8, se observa el estadístico descriptivo de la dimensión debate: Valor de la media es 26,18; la mediana 27,00; desviación estándar 5,017; varianza 25,171; asimetría 0,120; y la curtosis con un valor de -0,891.



*Figura 4* Histograma de la dimensión debate

Interpretación:

En la figura 4 se muestra el histograma con la curva normal del role play, se muestra una asimetría positiva (0,120) hacia la derecha y una curtosis negativa (-0,891) mesocúrtica.

## **CAPITULO IV. Resultados**

### **4.1 Análisis descriptivo de la observación del nivel de uso de la técnica del role play.**

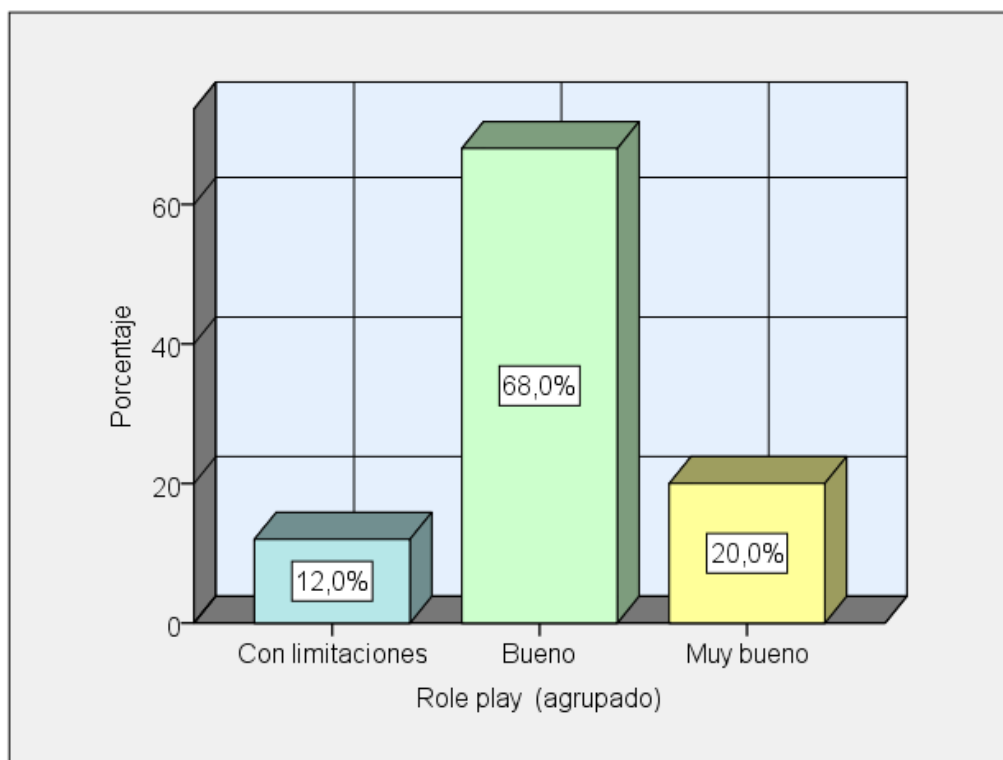
En el presente capítulo se muestra los resultados de la observación de clase llevada a cabo, estableciendo el nivel de uso de la técnica del role play por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés y que forman parte de la muestra de estudio.

Tabla 9

*Uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	6	12,0	12,0	12,0
	Bueno	34	68,0	68,0	80,0
	Muy bueno	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 5* Uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés.

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 9 y en la figura 5 se presentan los valores porcentuales de la observación de clase respecto al nivel de uso de la técnica del role play por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés. Se observa que el 12,0 % de docentes hacen uso de la técnica del role play con limitaciones, el 68,0 % en el nivel bueno y el 20,0 % en el nivel muy bueno.

#### 4.1.1 Análisis descriptivo de la dimensión motivación.

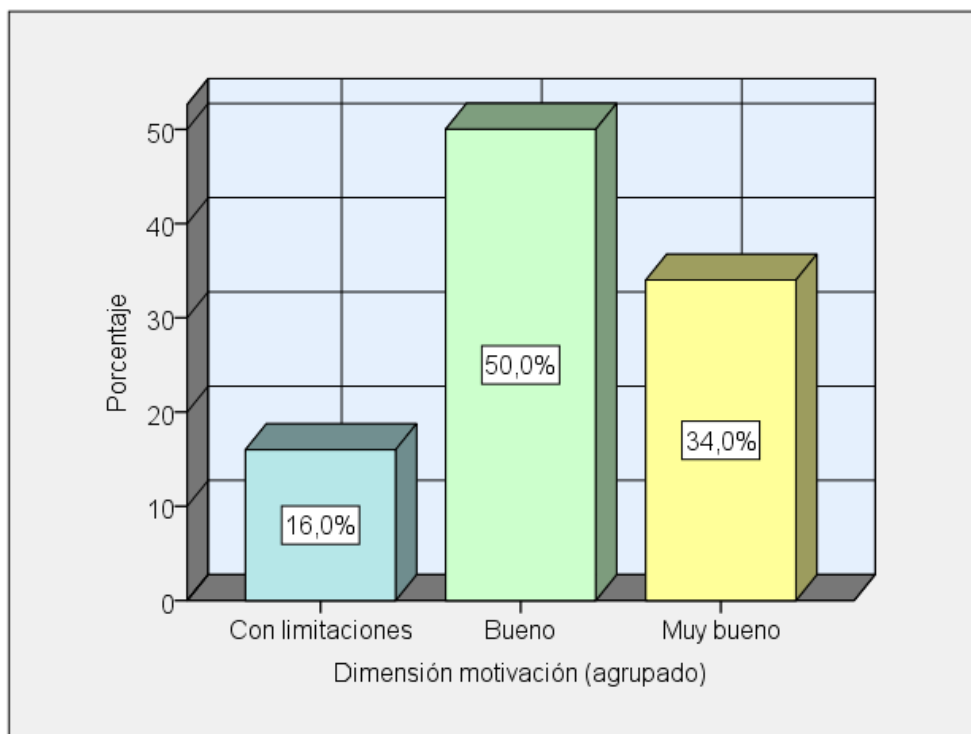
En el presente apartado se muestra los resultados de la observación de clase llevada a cabo, estableciendo el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés.

Tabla 10

*Uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de las clases de inglés.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	8	16,0	16,0	16,0
	Bueno	25	50,0	50,0	66,0
	Muy bueno	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 6* Uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de las clases de inglés.

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 10 y en la figura 6 se presentan los valores porcentuales de la observación de clase respecto al nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés. Se observa que el 16,0 % de docentes hacen uso de la técnica del role play con limitaciones, el 50,0 % en el nivel bueno y el 34,0 % en el nivel muy bueno.

#### **4.1.2 Análisis descriptivo de la dimensión dramatización.**

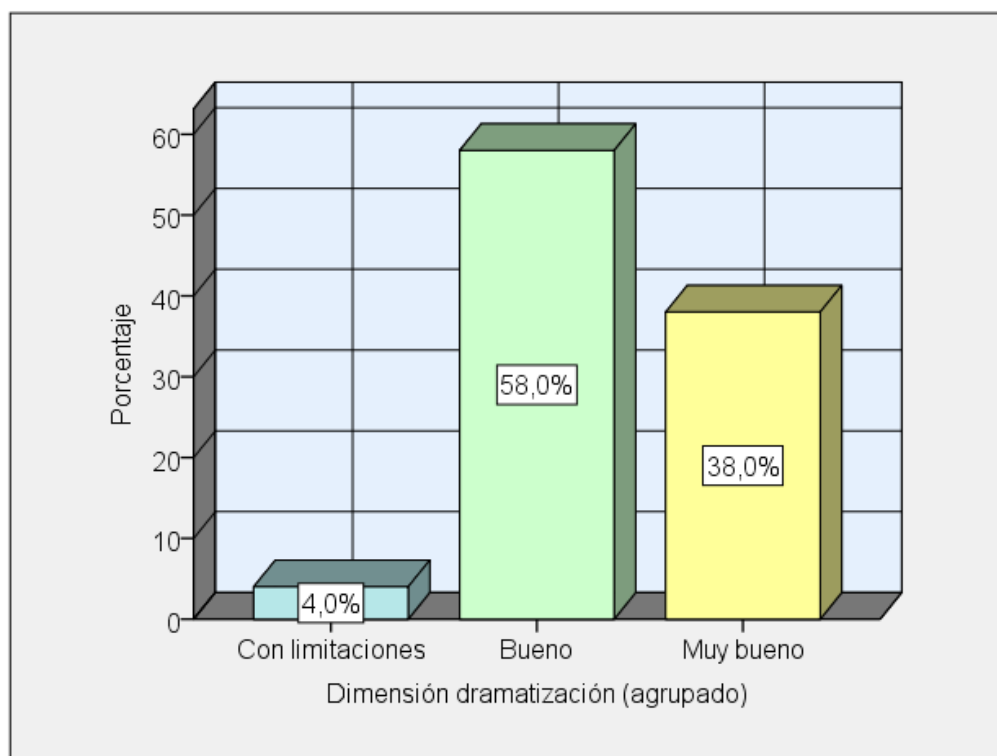
En la presente sección se muestra los resultados de la observación de clase llevada a cabo, estableciendo el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés.

Tabla 11

*Uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de las clases de inglés.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	2	4,0	4,0	4,0
	Bueno	29	58,0	58,0	62,0
	Muy bueno	19	38,0	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 7* Uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de las clases de inglés.

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 11 y en la figura 7, se presentan los valores porcentuales de la observación de clase respecto al nivel de uso de la técnica del role play en su dimensión dramatización por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés. Se observó que del 100 % de los docentes que desarrollan el curso de inglés, el 4,0 % de docentes hace uso de la técnica del role play en su dimensión dramatización con limitaciones, asimismo, el 58,0 % de docentes hace uso de la técnica en el nivel bueno, además, el 38,0 % de docentes hace uso de la técnica del role play en su dimensión dramatización durante la clase de inglés en un nivel muy bueno.

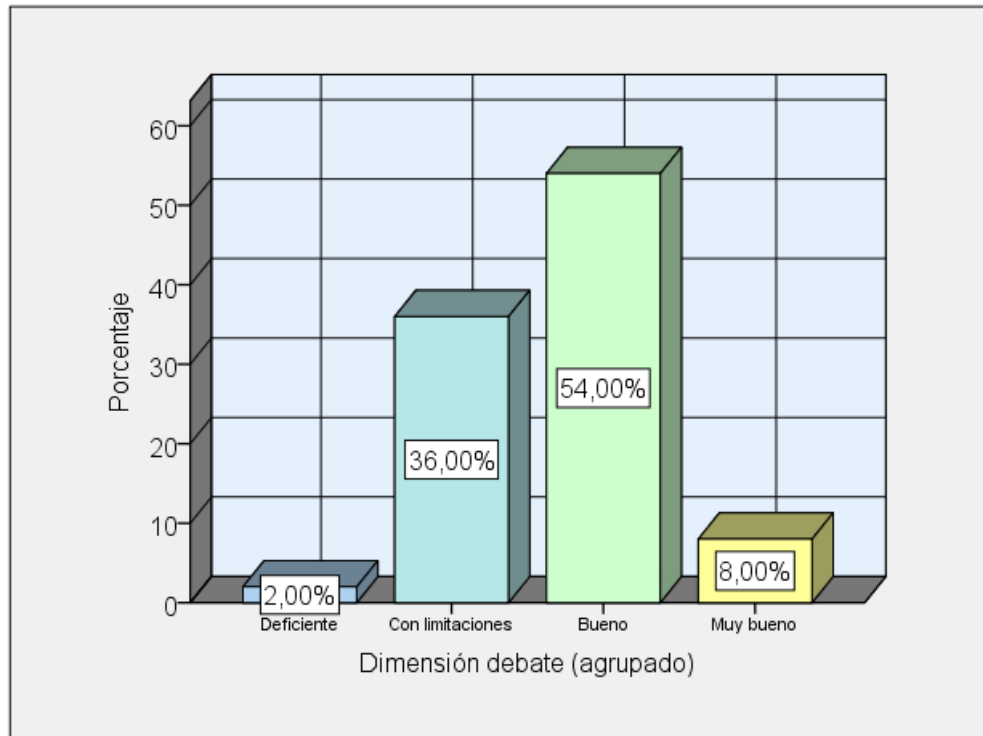
### 4.1.3 Análisis descriptivo de la dimensión debate.

En la presente sección se muestra los resultados de la observación de clase llevada a cabo, estableciendo el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés.

Tabla 12

*Uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de las clases de inglés.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	1	2,0	2,0	2,0
	Con limitaciones	18	36,0	36,0	38,0
	Bueno	27	54,0	54,0	92,0
	Muy bueno	4	8,0	8,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	



*Figura 8 Uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de las clases de inglés.*

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 12 y en la figura 8, se presentan los valores porcentuales de la observación de clase respecto al nivel de uso de la técnica del role play en su dimensión debate por parte de los docentes que desarrollan el curso de inglés. Se observó que del 100 % de los docentes que desarrollan el curso de inglés, el 2,0 % de docentes hace uso de la técnica del role play en su dimensión debate en un nivel deficiente, asimismo, el 36,0 % de docentes hace uso de la técnica con limitaciones, además, el 54,0 % de docentes hace uso de la técnica del role play en su dimensión debate en el nivel bueno, de la misma forma el 8,0 % de docentes hace uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de la clase de inglés en el nivel muy bueno.

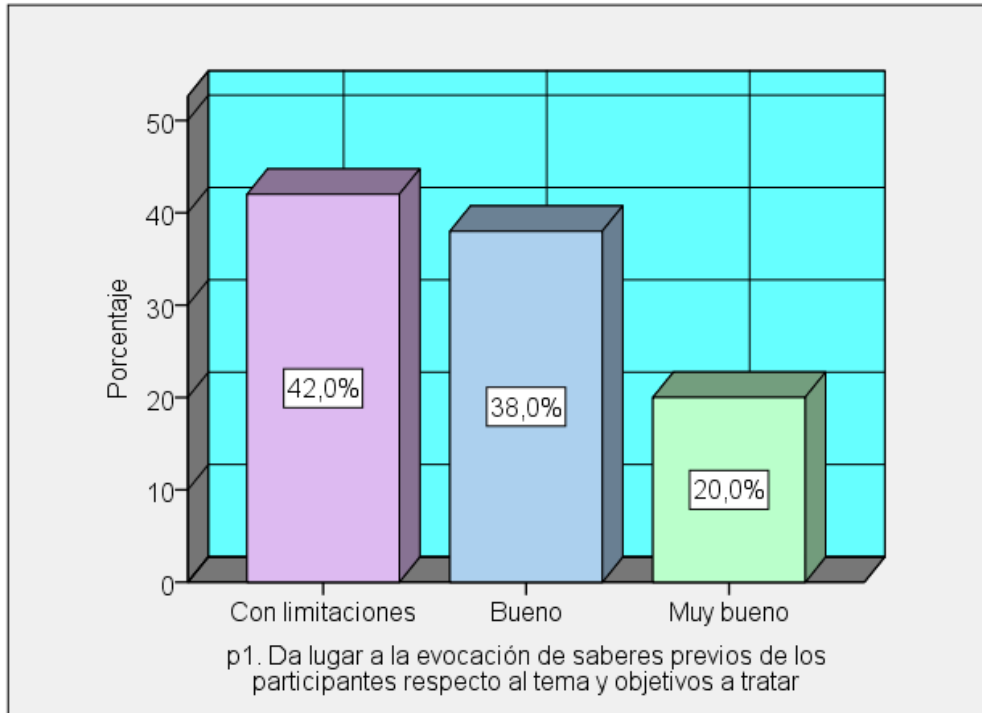
#### **4.1.4 Descripción de las acciones didácticas específicas en la dimensión motivación.**

Tabla 13

*Ítem 1: Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	21	42,0	42,0	42,0
	Bueno	19	38,0	38,0	80,0
	Muy bueno	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 9* Ítem 1: Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 13 y figura 9 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de su clase. Se observó que el 42,0 %, de docentes da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar con limitaciones, asimismo el 38,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 14

Ítem 2: Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	8	16,0	16,0	16,0
	Con limitaciones	12	24,0	24,0	40,0
	Bueno	17	34,0	34,0	74,0
	Muy bueno	13	26,0	26,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

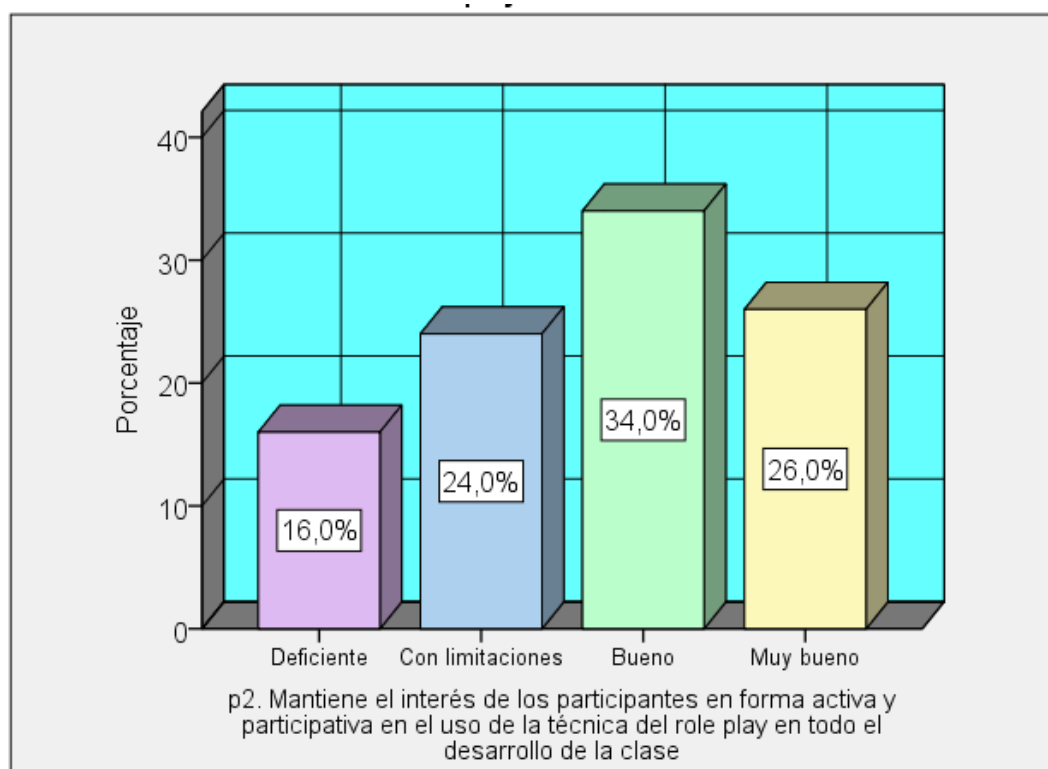


Figura 10 Ítem 2: Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

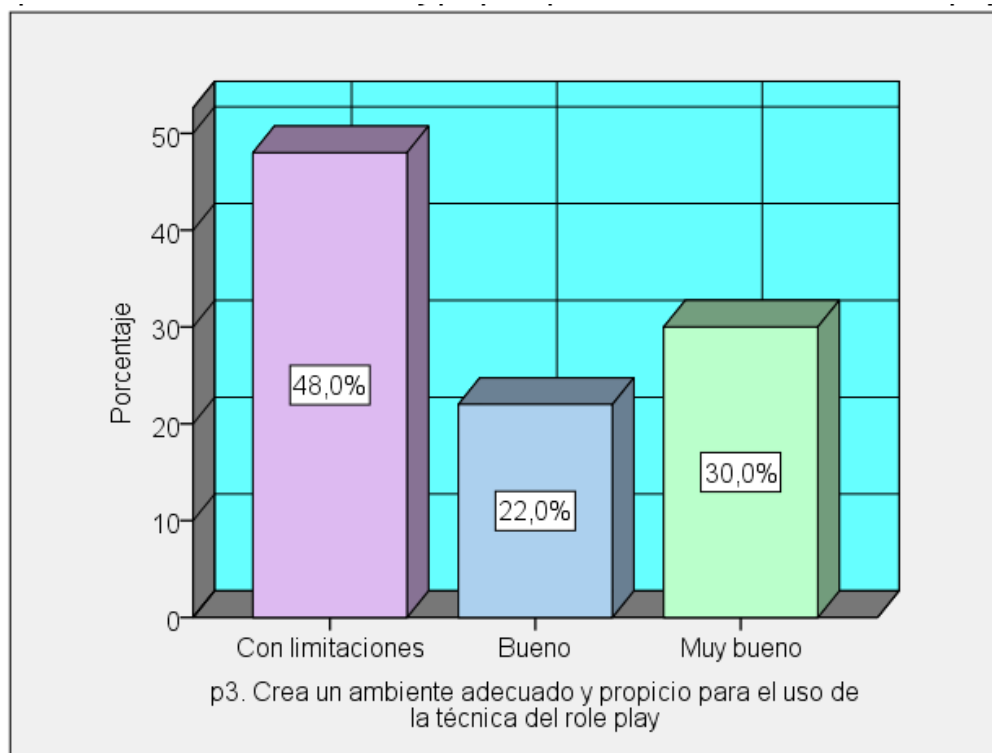
En la tabla 14 y figura 10 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de su clase. Se observó que el 16,0 %, de docentes mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en un nivel deficiente, asimismo, el 24,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, del mismo modo, el 34,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 26,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 15

*Ítem 3: Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	24	48,0	48,0	48,0
	Bueno	11	22,0	22,0	70,0
	Muy bueno	15	30,0	30,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 11* Ítem 3: Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 15 y figura 11 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de su clase. Se observó que el 48,0 % de docentes crea un ambiente adecuado y propicio en un nivel con limitaciones, asimismo, el 22,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 30,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 16

Ítem 4: Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	13	26,0	26,0	26,0
	Bueno	24	48,0	48,0	74,0
	Muy bueno	13	26,0	26,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

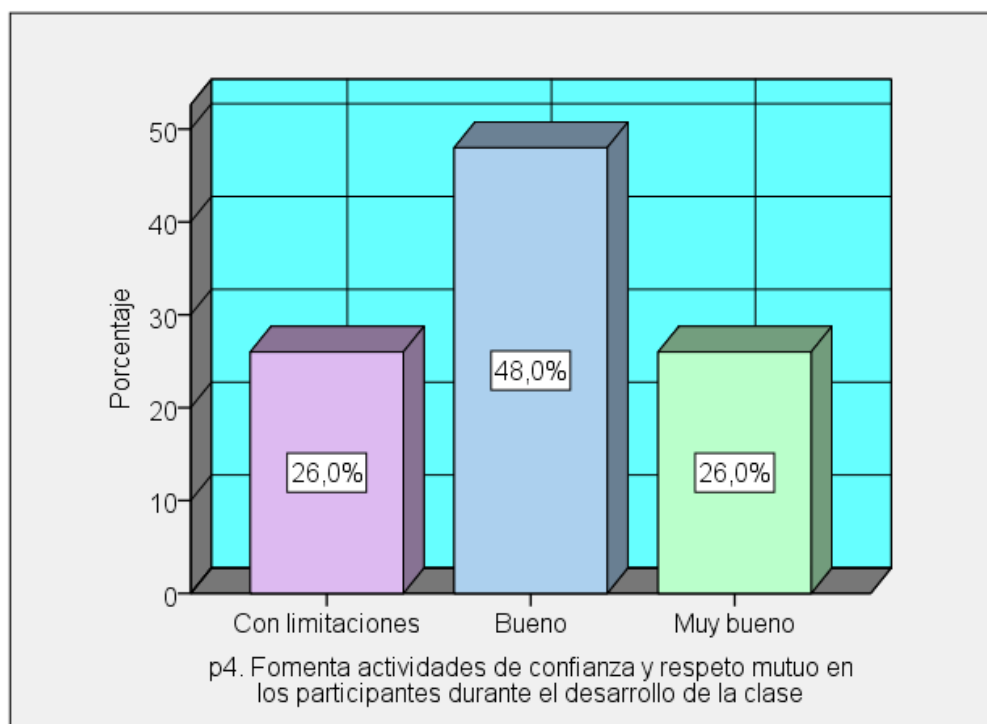


Figura 12 Ítem 4: Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 16 y figura 12 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en

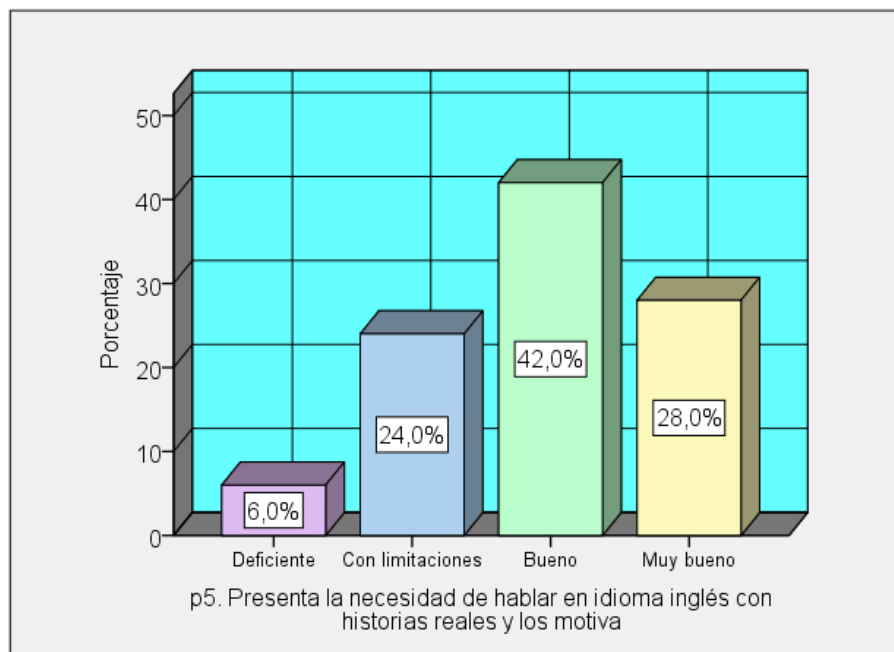
el desarrollo de su clase. Se observó que el 26, 0% de docentes fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de su clase en un nivel con limitaciones, asimismo, el 48,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 26,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 17

*Ítem 5: Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	3	6,0	6,0	6,0
	Con limitaciones	12	24,0	24,0	30,0
	Bueno	21	42,0	42,0	72,0
	Muy bueno	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 13* Ítem 5: Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

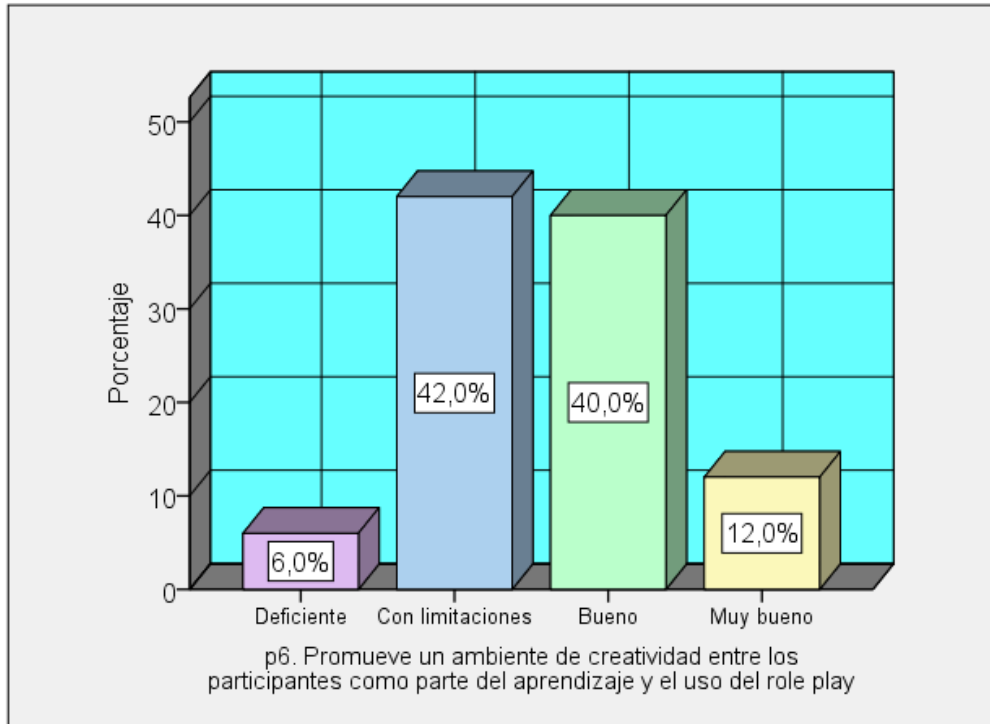
En la tabla 17 y figura 13 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de su clase. Se observó que el 6,0 % de docentes presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva en un nivel deficientes, igualmente el 24,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, además el 42,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, al mismo tiempo el 28,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 18

*Ítem 6: Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	3	6,0	6,0	6,0
	Con limitaciones	21	42,0	42,0	48,0
	Bueno	20	40,0	40,0	88,0
	Muy bueno	6	12,0	12,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 14* Ítem 6: Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 18 y figura 14 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión motivación en el desarrollo de su clase. Se observó que el 6,0 % de docentes promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play en un nivel deficiente, al mismo tiempo el 42,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 40,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 12,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

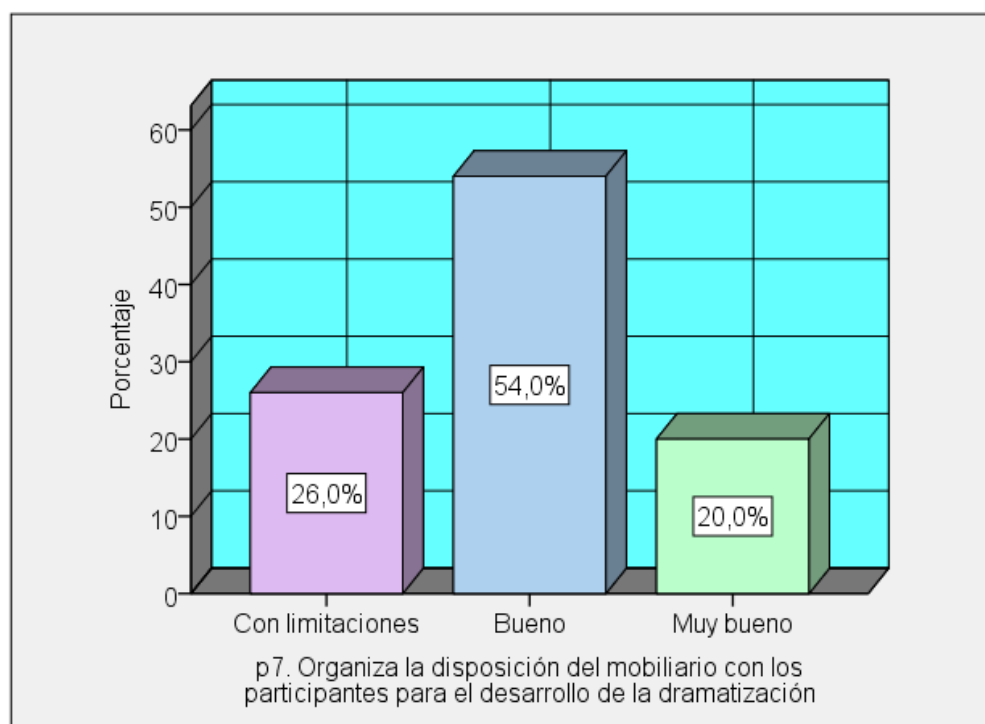
**Análisis descriptivo de las acciones didácticas específicas en la dimensión dramatización.**

Tabla 19

*Ítem 7: Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	13	26,0	26,0	26,0
	Bueno	27	54,0	54,0	80,0
	Muy bueno	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 15* Ítem 7: Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

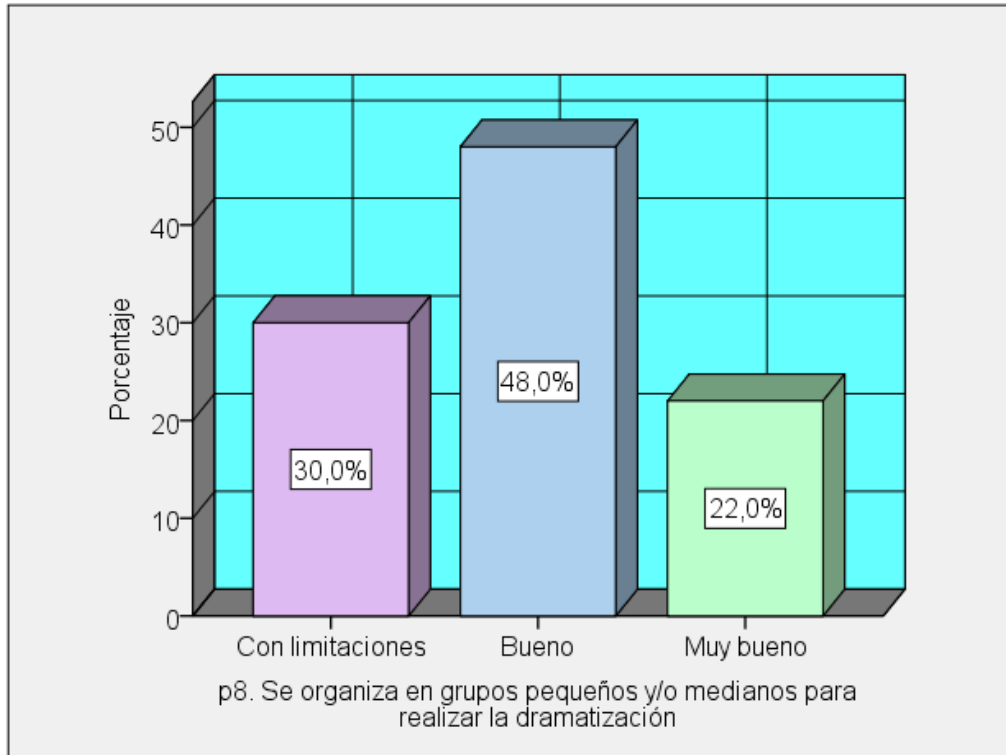
En la tabla 19 y figura 15 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que el 26,0 % de docentes organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización en un nivel con limitaciones, del mismo modo el 54,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, asimismo el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 20

*Ítem 8: Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Con limitaciones	15	30,0	30,0	30,0
	Bueno	24	48,0	48,0	78,0
	Muy bueno	11	22,0	22,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 16* Ítem 8: Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 20 y figura 16 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que 30,0 % de docentes organiza grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización en un nivel con limitaciones, asimismo el 48,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 22,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 21

Ítem 9: Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	10	20,0	20,0	20,0
	Con limitaciones	5	10,0	10,0	30,0
	Bueno	25	50,0	50,0	80,0
	Muy bueno	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

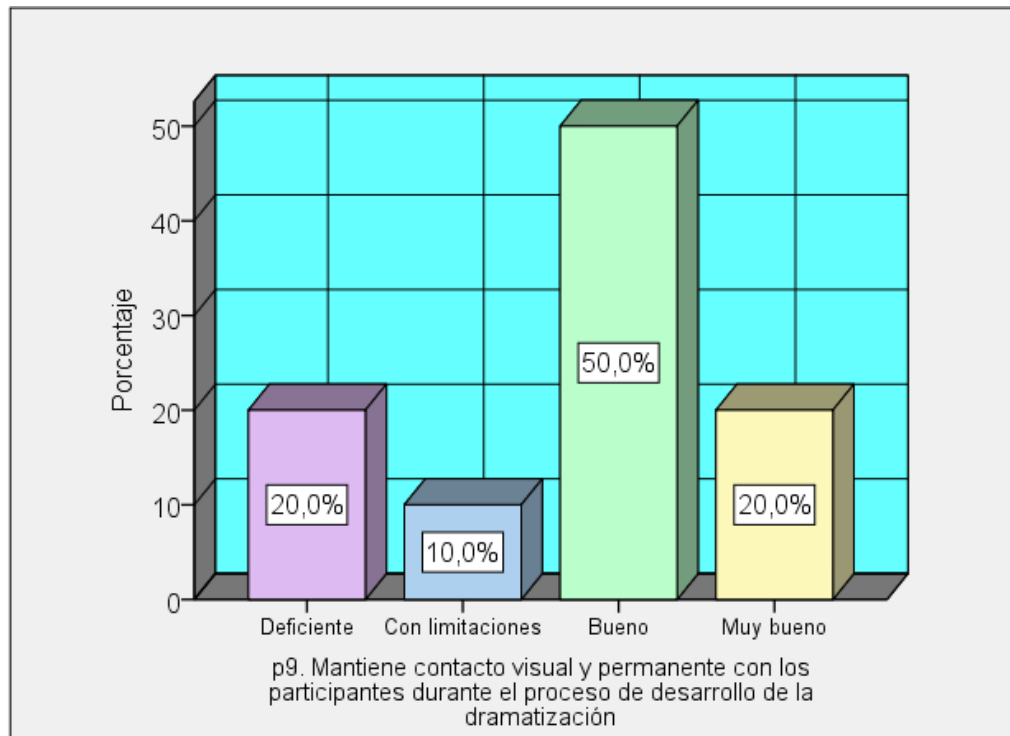


Figura 17 Ítem 9: Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

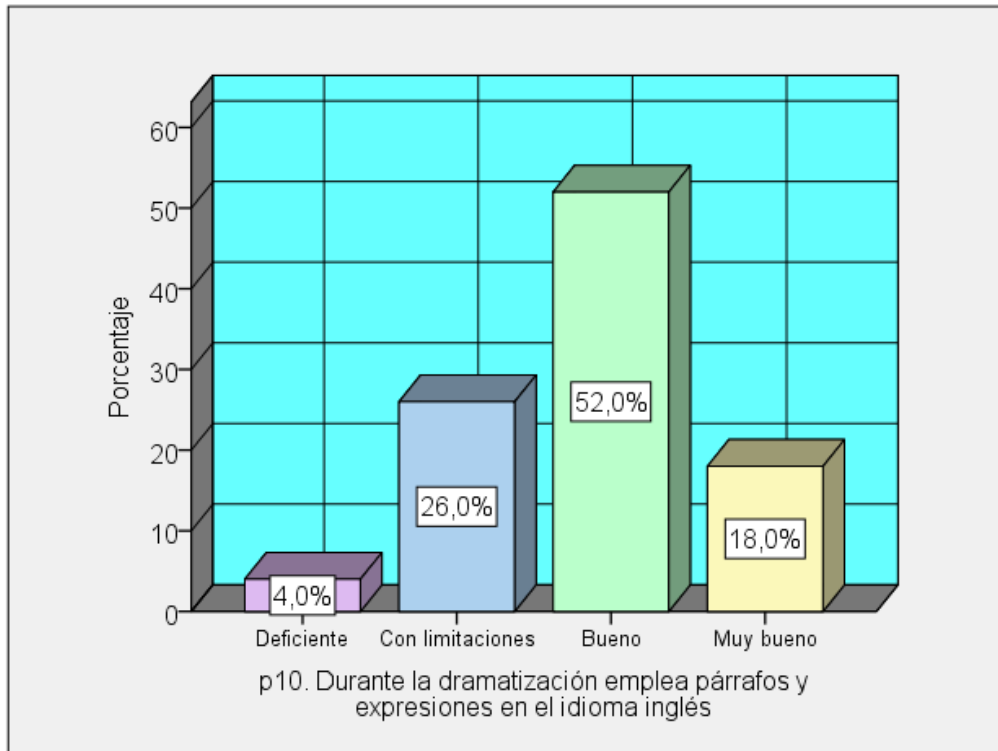
En la tabla 21 y figura 17 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que el 20,0 % de docentes mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización en un nivel deficiente, del mismo modo el 10,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 50,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 22

*Ítem 10: Durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	2	4,0	4,0	4,0
	Con limitaciones	13	26,0	26,0	30,0
	Bueno	26	52,0	52,0	82,0
	Muy bueno	9	18,0	18,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 18* Ítem 10: Durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

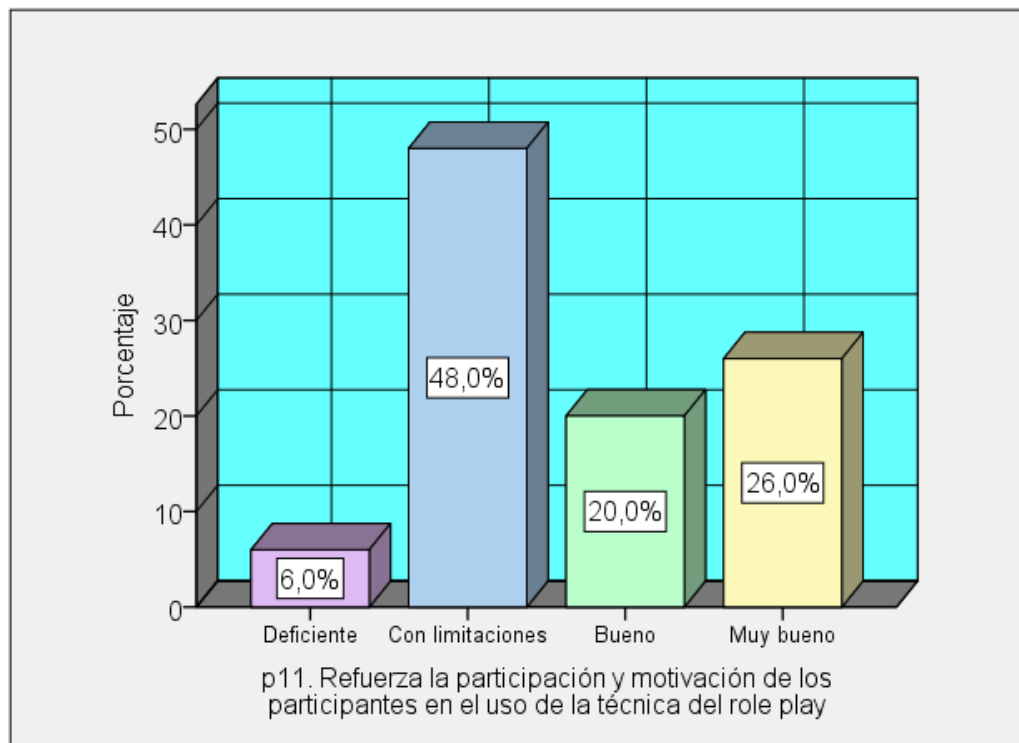
En la tabla 22 y figura 18 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que el 4,0 % de docentes durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés en un nivel deficiente, del mismo modo el 26,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 52,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno y el 18,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 23

*Ítem 11: Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	3	6,0	6,0	6,0
	Con limitaciones	24	48,0	48,0	54,0
	Bueno	10	20,0	20,0	74,0
	Muy bueno	13	26,0	26,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 19* Ítem 11: Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

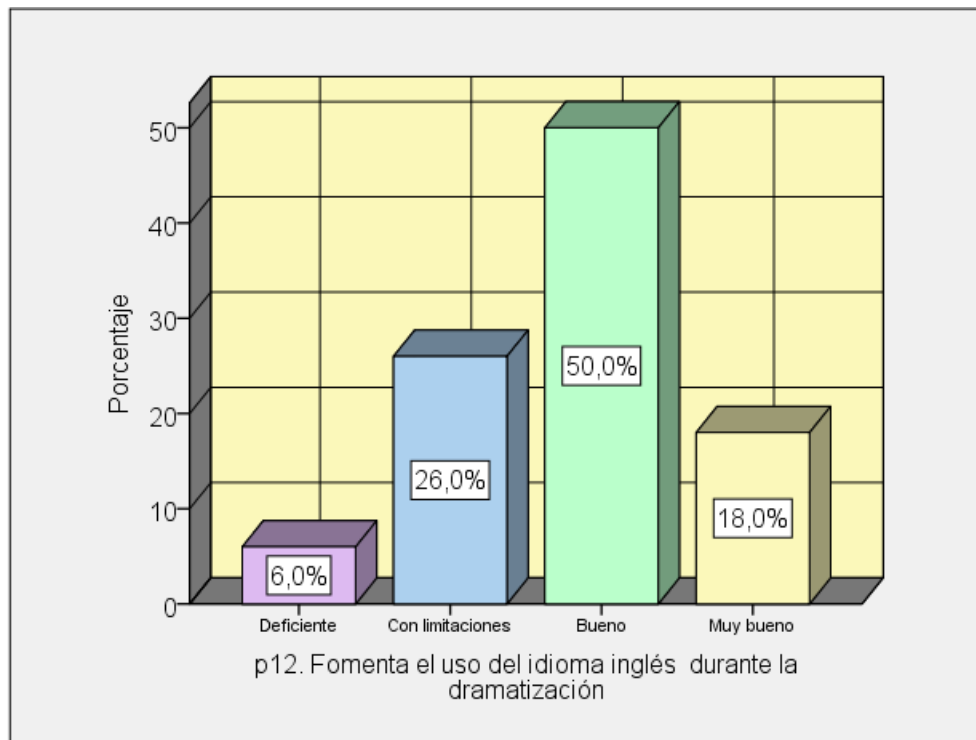
En la tabla 23 y figura 19 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que el 6,0 % de docentes refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play en un nivel deficiente, del mismo modo el 48,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 26,0 % se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 24

*Ítem 12: Fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	3	6,0	6,0	6,0
	Con limitaciones	13	26,0	26,0	32,0
	Bueno	25	50,0	50,0	82,0
	Muy bueno	9	18,0	18,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 20* Ítem 12: Fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 24 y figura 20 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización en el desarrollo de su clase. Se observó que el 6,0 % de docentes fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización en un nivel deficiente, del mismo modo, el 26,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 50% de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 18,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

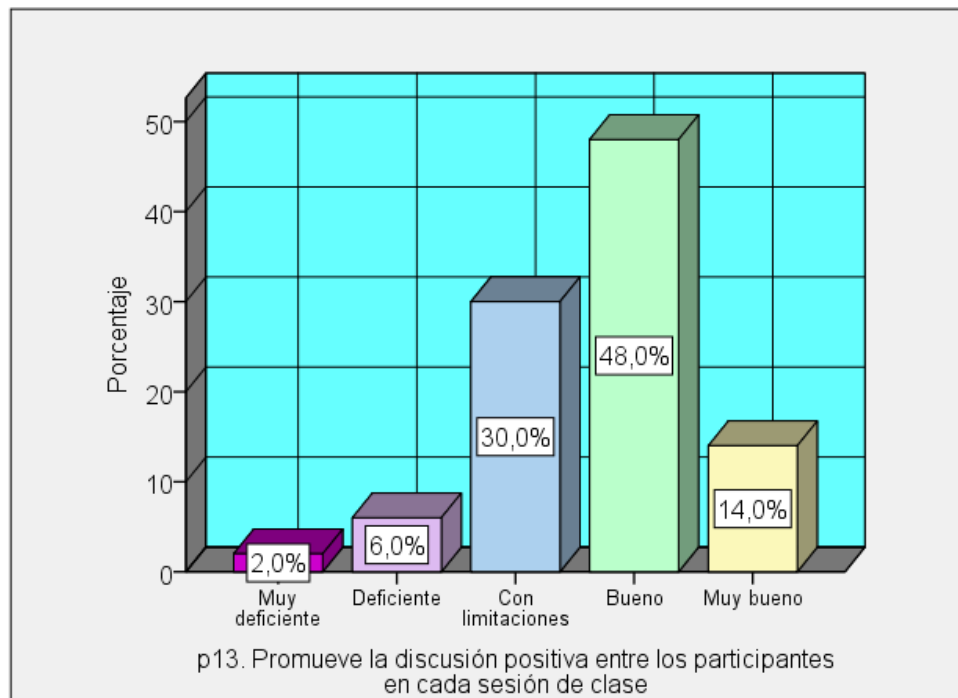
**Análisis descriptivo de las acciones didácticas específicas en la dimensión debate.**

Tabla 25

*Ítem 13: Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy deficiente	1	2,0	2,0	2,0
	Deficiente	3	6,0	6,0	8,0
	Con limitaciones	15	30,0	30,0	38,0
	Bueno	24	48,0	48,0	86,0
	Muy bueno	7	14,0	14,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 21* Ítem 13: Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

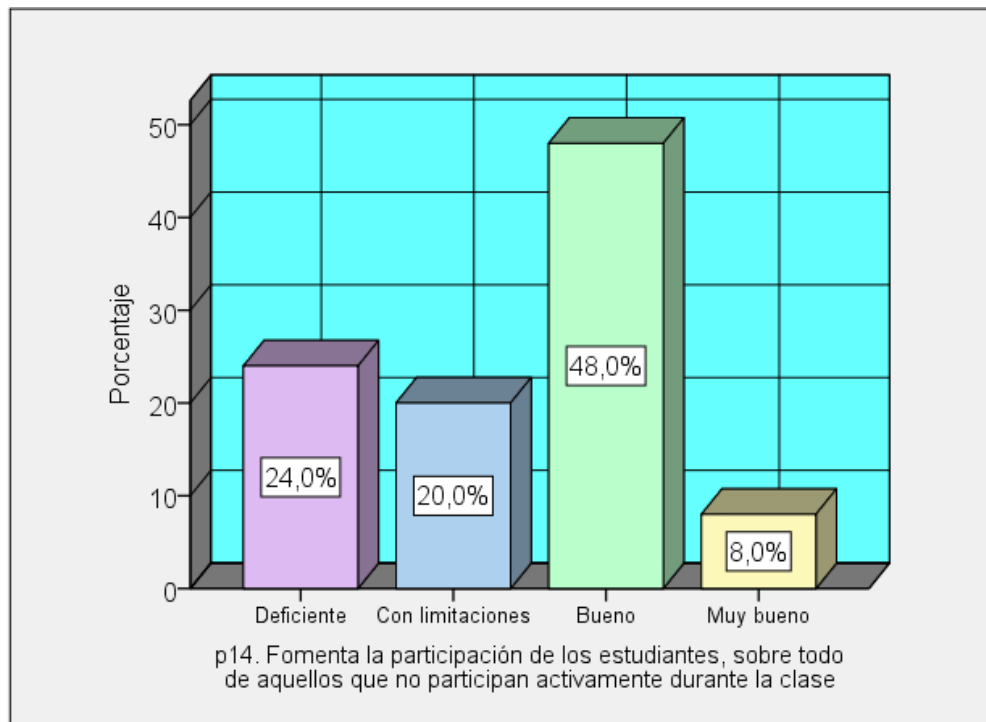
En la tabla 25 y figura 21 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que 2,0 % de docentes promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase en un nivel muy deficiente, del mismo modo el 6,0 % de docentes se ubica en el nivel deficiente, de la misma forma el 30,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 48,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 14,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 26

*Ítem 14: Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	12	24,0	24,0	24,0
	Con limitaciones	10	20,0	20,0	44,0
	Bueno	24	48,0	48,0	92,0
	Muy bueno	4	8,0	8,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 22* Ítem 14: Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 26 y figura 22 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que 24,0 % de docentes fomenta la participación de los estudiantes, del mismo modo el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 48,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 8,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 27

Ítem 15: Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	4	8,0	8,0	8,0
	Con limitaciones	32	64,0	64,0	72,0
	Bueno	10	20,0	20,0	92,0
	Muy bueno	4	8,0	8,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

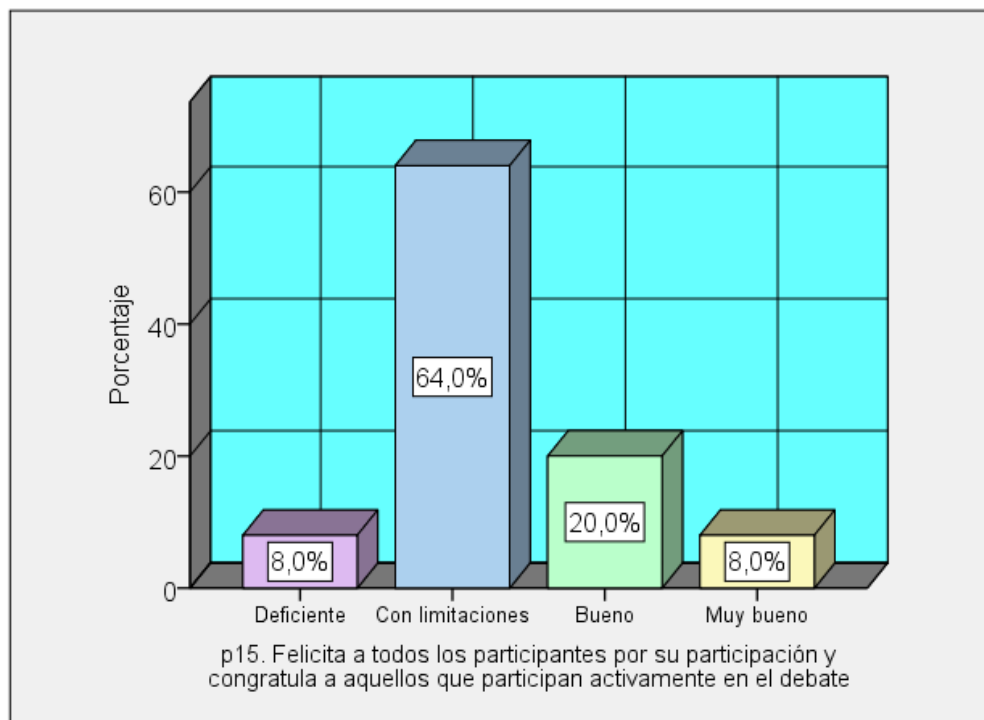


Figura 23 Ítem 15: Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 27 y figura 23 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para

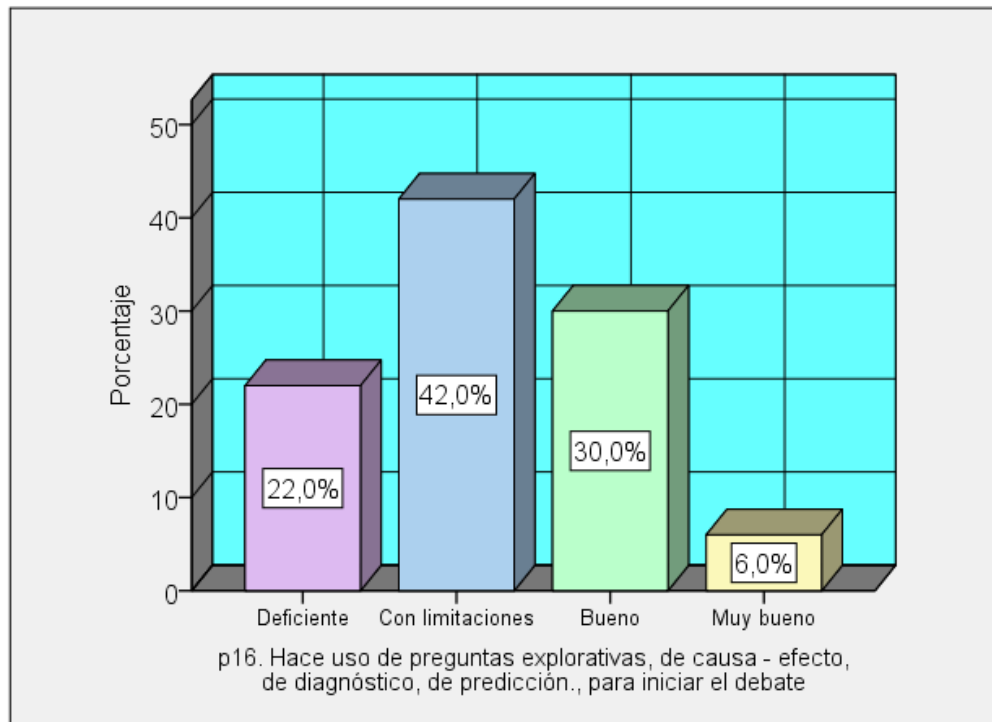
establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que el 8,0 % de docentes felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate en un nivel deficiente, del mismo modo el 64,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, de la misma forma el 20,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, asimismo el 8,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 28

*Ítem 16: Hace uso de preguntas explorativas, de causa - efecto, de diagnóstico, de predicción., para iniciar el debate*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	11	22,0	22,0	22,0
	Con limitaciones	21	42,0	42,0	64,0
	Bueno	15	30,0	30,0	94,0
	Muy bueno	3	6,0	6,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 24* Ítem 16: Hace uso de preguntas explorativas, de causa - efecto, de diagnóstico, de predicción., para iniciar el debate

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 28 y figura 24 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que el 22,0 % de docentes hace uso de preguntas explorativas de causa efecto, de diagnóstico, de predicción, para iniciar el debate en un nivel deficiente, del mismo modo el 42,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 30,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 6,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 29

Ítem 17: Realiza una retroalimentación en síntesis al término del debate

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	11	22,0	22,0	22,0
	Con limitaciones	22	44,0	44,0	66,0
	Bueno	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

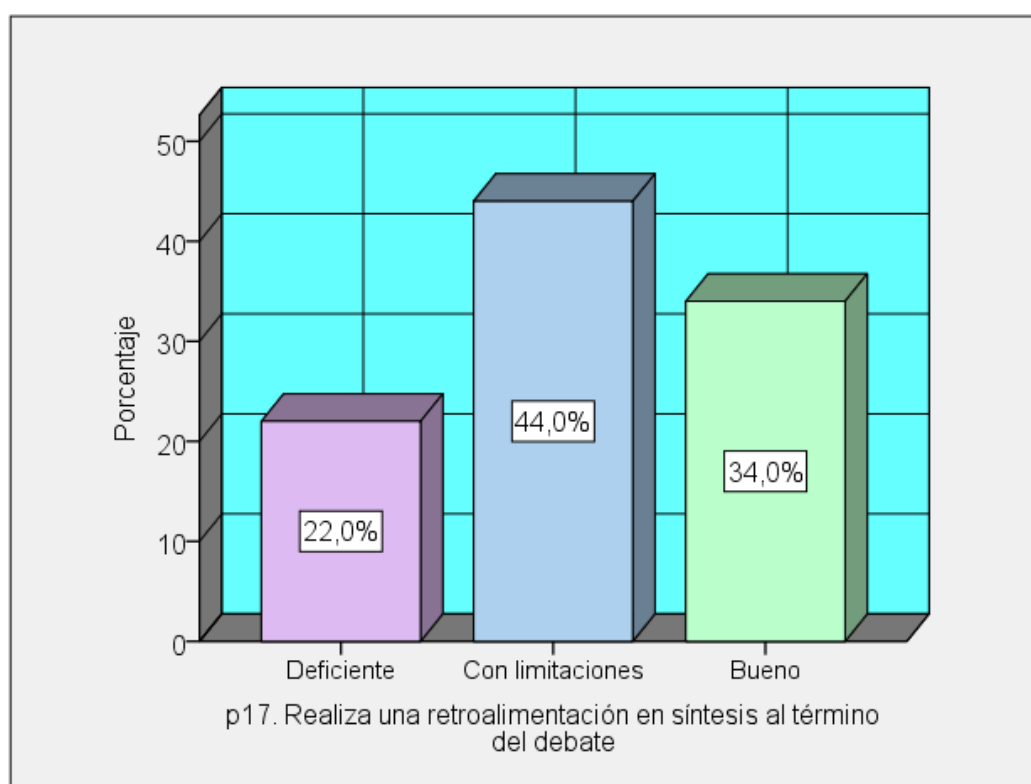


Figura 25 Ítem 17: Realiza una retroalimentación en síntesis al término del debate

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 29 y figura 25 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que el 22,0 % de docentes realiza una

retroalimentación en síntesis al término del debate en un nivel deficiente, del mismo modo el 44,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 34,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno.

Tabla 30

Ítem 18: Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy deficiente	3	6,0	6,0	6,0
	Deficiente	7	14,0	14,0	20,0
	Con limitaciones	20	40,0	40,0	60,0
	Bueno	19	38,0	38,0	98,0
	Muy bueno	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

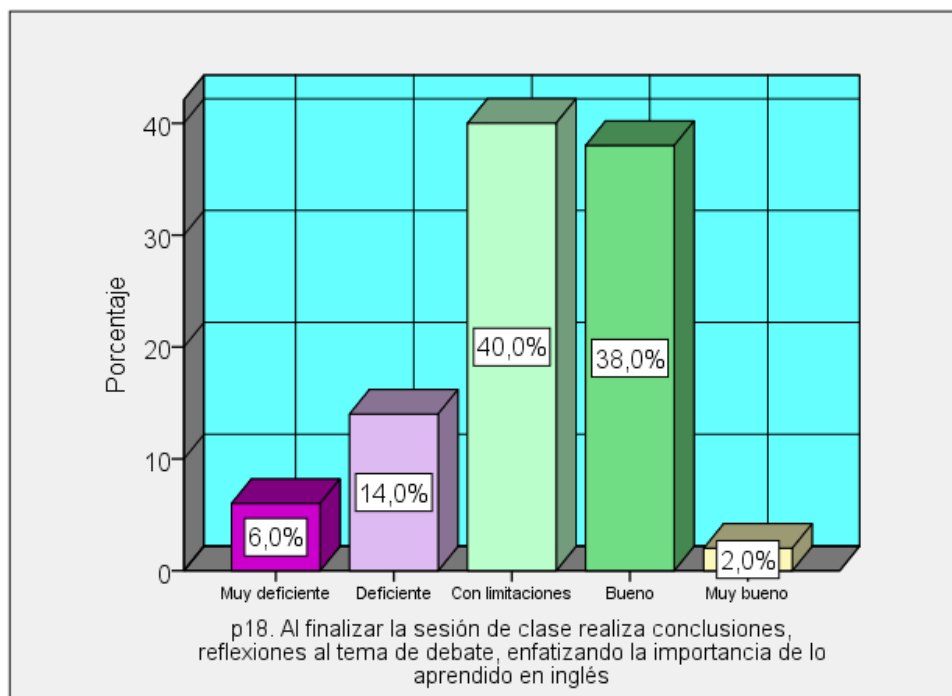


Figura 26 Ítem 18: Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

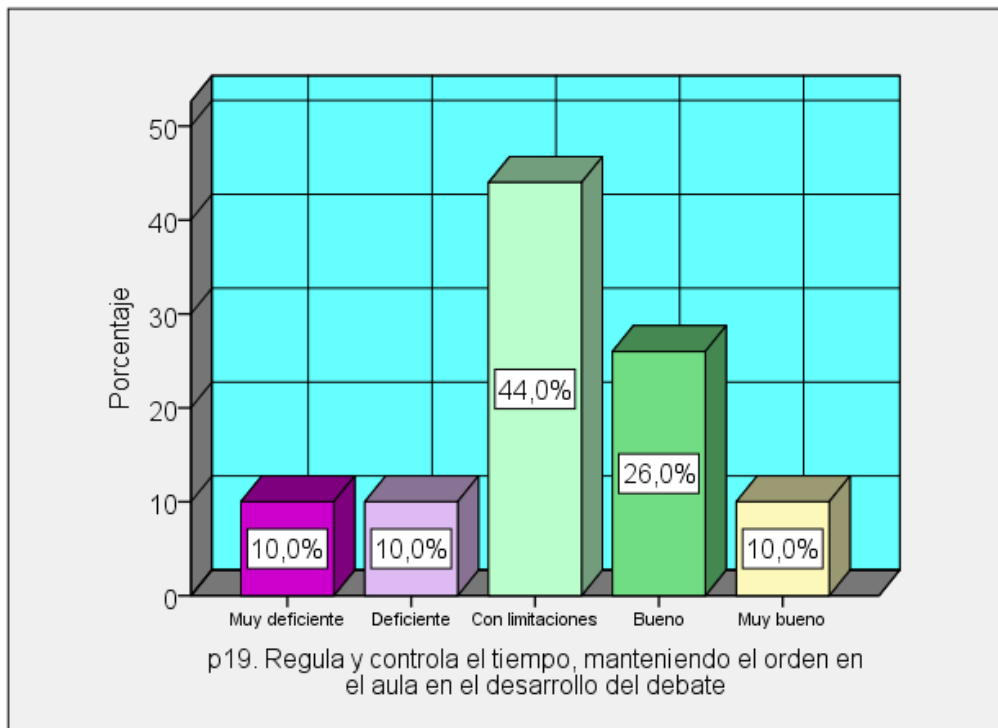
En la tabla 30 y figura 26 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que el 6,0 % de docentes al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés en un nivel muy deficiente, del mismo modo el 14,0 % de docentes se ubica en el nivel deficiente, de la misma forma el 40,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 38,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 2,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 31

*Ítem 19: Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy deficiente	5	10,0	10,0	10,0
	Deficiente	5	10,0	10,0	20,0
	Con limitaciones	22	44,0	44,0	64,0
	Bueno	13	26,0	26,0	90,0
	Muy bueno	5	10,0	10,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la ficha de observación.



*Figura 27* Ítem 19: Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 31 y figura 27 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el desarrollo de su clase. Se observó que el 10,0 % de docentes regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate en un nivel muy deficiente, del mismo modo el 10,0 % de docentes se ubica en el nivel deficiente, de la misma forma el 44,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 26,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 10,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

Tabla 32

Ítem 20: Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy deficiente	4	8,0	8,0	8,0
	Deficiente	9	18,0	18,0	26,0
	Con limitaciones	15	30,0	30,0	56,0
	Bueno	17	34,0	34,0	90,0
	Muy bueno	5	10,0	10,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación.

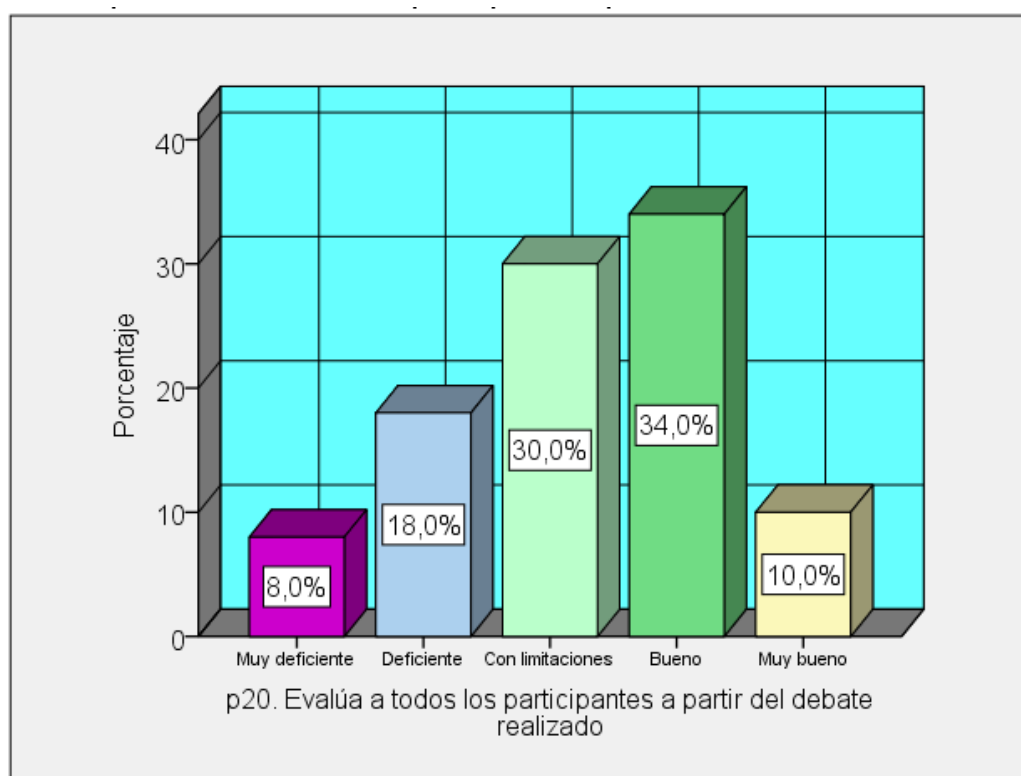


Figura 28 Ítem 20: Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado

De acuerdo a la tabla y figura presentadas se interpreta lo siguiente:

En la tabla 32 y figura 28 se presentan los datos obtenidos de la ficha de observación aplicada a los docentes que desarrollan el curso de inglés, para establecer el nivel de uso de la técnica del role play en la dimensión debate en el

desarrollo de su clase. Se observó que 8,0 % de docentes evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado en un nivel muy deficiente, del mismo modo el 18,0 % de docentes se ubica en el nivel deficiente, de la misma forma el 30,0 % de docentes se ubica en el nivel con limitaciones, asimismo el 34,0 % de docentes se ubica en el nivel bueno, además el 10,0 % de docentes se ubica en el nivel muy bueno.

## **CAPÍTULO V.**

### **Discusión de los resultados**

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el uso de la técnica del role play por parte de los docentes quienes desarrollan el curso de inglés. Es así que a continuación, se estarán discutiendo en detalle aquellos aspectos convergentes y divergentes reportados en la revisión de antecedentes con los resultados obtenidos. También, se discutirán posibles explicaciones relativas a los hallazgos de la presente investigación.

Teniendo en cuenta por una parte que el análisis de los resultados del uso de la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés indican que el 20,0 % de los docentes utiliza la técnica en un nivel muy bueno y que el 68,0 % de

docentes lo utiliza en el nivel bueno, encontrando que los docentes traen consigo el conocimiento de la técnica los cuales ponen en práctica en el desarrollo de sus clases, estos resultados guardan relación con el estudio desarrollado por Guanoquiza, (2013), en la Universidad Técnica de Cotopaxi – Ecuador donde la investigación concluye que la destreza de hablar en inglés a través de la aplicación de la técnica del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje optimiza la producción oral. Teniendo un alto nivel de uso de la técnica del role play en la docencia se puede establecer que para SENATI constituye una fortaleza, para el logro de los objetivos educativos en el área de inglés.

Del análisis de los resultados del uso de la técnica del role play en la dimensión motivación, y los hallazgos encontrados en la investigación durante el desarrollo de las clases de inglés, indican que el 34,0 % de docentes hace uso de la técnica en un nivel muy bueno y el 50,0 % de docentes lo usa en el nivel bueno, estos porcentajes analizados en los ítems del 1 al 6, mostraron que los docentes efectivamente dan lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema con un 20,0 % en el nivel muy bueno y un 38,0 % en el nivel bueno, los docentes mantienen el interés de los participantes en forma activa y participativa con un 26,0 % en el nivel muy bueno y un 34,0 % en el nivel bueno, de la misma forma, los docentes crean un ambiente adecuado y propicio para el desarrollo de las clases de inglés con un 30,0 % en el nivel muy bueno y un 22,0 % en el nivel bueno, asimismo, fomentan actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de las clases con un 26,0 % en el nivel muy bueno y un 48,0 % en el nivel bueno, así también, presentan la necesidad de hablar en inglés con historias reales y los motiva a hablar en inglés

con un 28,0 % en el nivel muy bueno y un 42,0% en el nivel bueno, finalmente, los docentes promueven un ambiente de creatividad entre los estudiantes como parte del aprendizaje con un 12,0 % en el nivel muy bueno y un 40,0 % en el nivel bueno, si comparamos los resultados con los encontrados en el estudio de Román (2009), en la Universidad Metropolitana de Puerto Rico, podemos ver que existe relación con la conclusión de dicho estudio, en donde la motivación en la técnica del role play en el desarrollo de las clases de inglés es esencial y significativo porque crea un ambiente atractivo para los estudiantes en la clase. Se puede establecer que en el SENATI se cuenta con docentes fortaleza en la aplicación de la técnica en la dimensión motivación, los cuales permitirían obtener logros significativos de aprendizaje del idioma inglés.

Según los resultados encontrados en relación al uso de la técnica del role play en la dimensión dramatización durante el desarrollo de la clase de inglés, donde el 38,0 % de docentes usa la técnica en un nivel muy bueno y el 58,0 % de docentes usa la técnica en un nivel bueno, considerando los resultados de los ítems del 7 al 12, en donde los docentes organizan la disposición del mobiliario para el desarrollo de la dramatización con un 20,0 % en el nivel muy bueno y un 54,0 % en el nivel bueno, así también, organizan grupos pequeños y/o medianos para realizar la representación en aula con un 22,0 % en el nivel muy bueno y un 48,0 % en el nivel bueno, de la misma forma, los docentes mantienen contacto visual y permanente con los estudiantes durante el desarrollo de la dramatización con un 20,0 % en el nivel muy bueno y un 60,0 % en el nivel bueno, también, durante la dramatización los docentes emplean párrafos y expresiones en inglés

con un 18,0 % en un nivel muy bueno y un 52,0 % en el nivel bueno, del mismo modo, los docentes refuerzan la participación y motivación de los estudiantes en el desarrollo de las clases de inglés con un 26,0 % en el nivel muy bueno y un 20,0 % en el nivel bueno, finalmente, fomentan el uso del idioma inglés durante la dramatización con un 18,0 % en el nivel muy bueno y un 50,0 % en el nivel bueno, estos resultados guardan relación con lo encontrado en el estudio desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi – Ecuador por Guanoquiza (2013), donde el autor concluye que la dramatización mejora la producción oral, eleva la motivación para aprender otro idioma dentro de un ambiente disentido, divertido y visto como un juego. Se puede establecer que SENATI cuenta con un buen potencial docente para la mejora de los procesos de aplicación de la metodología en su fase de dramatización.

En cuanto a los resultados obtenidos en relación al uso de la técnica del role play en la dimensión debate, el cual muestra un 8,0 % de docentes que usa la técnica en el nivel muy bueno y el 54,0 % de docentes lo usa en un nivel bueno, analizando los resultados obtenidos en los ítems del 13 al 20, en donde los docentes promueven la discusión positiva entre los estudiantes en cada sesión de clase con un 14,0 % en el nivel muy bueno, un 48,0 % en el nivel bueno, un 30,0 % en el nivel con limitaciones, también, fomentan la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase con un 8,0 % en el nivel muy bueno, 48,0 % en el nivel bueno, y un 20,0 % con limitaciones, además, felicitan a todos los participantes por el debate en clase con un 8,0 % en el nivel muy bueno, 20,0 % en el nivel bueno, y 64,0 % con limitaciones para realizar dicha acción en clase, igualmente, los docentes hacen uso de preguntas explorativas de causa y efecto para

iniciar el debate con un 6,0 % en el nivel muy bueno, 30,0 % en el nivel bueno, y un 42,0 % con limitaciones, de la misma forma, los docentes realizan retroalimentación en síntesis al término del debate con un 34,0 % en el nivel bueno, 44,0 % en el nivel con limitaciones, del mismo modo, al finalizar el desarrollo de la clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate con un 2,0 % en el nivel muy bueno, 38,0 % en el nivel bueno, 40,0 % en el nivel con limitaciones, asimismo, los docentes regulan y controlan el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate con un 10,0 % en el nivel muy bueno, 26,0 % en el nivel bueno, 44,0 % en el nivel con limitaciones, finalmente, evalúan a todos los participantes a partir del debate realizado en clase con un 10,0 % en el nivel muy bueno, 34,0 % en el nivel bueno, 30,0 % en el nivel con limitaciones. Estos resultados permiten reflexionar respecto a que el debate se constituye como un dimensión poco trabajada por los docente en el desarrollo de las actividades, aplicando el role play. Estas limitaciones tendrían una explicación en los diferentes niveles de certificación que tienen los docentes en cuanto al dominio del idioma, los cuales en un mayor porcentaje alcanzan niveles entre intermedio y avanzado, siendo un menor porcentaje con nivel de especialización y certificación internacional. Lo cual demandaría un fortalecimiento en la formación del docente de inglés. Estos resultados guardan relación con los encontrados en el estudio realizado por Rodríguez y Morón (2011), en la Universidad de los Andes Trujillo quienes aplicando la técnica del role play hallaron y concluyeron que dicha técnica influyó significativamente en el aprendizaje de la expresión oral y el desarrollo de habilidades comunicativas para que los estudiantes puedan exponer y dar a conocer sus propias ideas. Es así que se puede establecer la importancia de esta dimensión en la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, pero ante el cual los docentes del SENATI muestran un

déficit en el uso de la técnica lo cual no permitiría el logro de los objetivos educativos en su totalidad. Esto nos plantea la necesidad de buscar acciones de capacitación y acompañamiento docente.

## **CAPÍTULO VI.**

### **Conclusiones**

En base a los resultados obtenidos del presente estudio de investigación, se presenta las siguientes conclusiones:

Como primera conclusión, los resultados del estudio sobre el uso de la técnica del role play mostraron que el 20,0 % de los docentes emplea la técnica del role play en un nivel muy bueno, de este dato se puede concluir que se cuenta con un grupo importante de docentes los cuales tienen dominio de la técnica y constituyen una fortaleza institucional.

Por otra parte, se observó que del 100 % de docentes, el 68,0 % de docentes usa la técnica en un nivel bueno, esto indica que existe un alto porcentaje de docentes los cuales tienen conocimiento de la técnica pero que requieren fortalecer sus competencias docentes para hacer uso de la técnica en un nivel muy bueno.

Los resultados también muestran que el 12,0 % de docentes utiliza la técnica del role play con limitaciones. Este resultado indica que se requiere tomar acciones educativas para mejorar el desempeño docente, y lograr las competencias lingüísticas en los estudiantes de inglés desde el primer ciclo.

Una segunda conclusión, los resultados del estudio sobre el uso de la técnica del role play en su dimensión motivación, mostraron que del 100 % de docentes, el 34,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en un nivel muy bueno, de este dato se puede concluir que la institución educativa cuenta con docentes que tienen conocimientos y prácticas educativas valiosas a ser aprovechadas.

Por otra parte, se observa que el 50,0% de docentes, es decir la mitad, usa la técnica del role play en la dimensión motivación en un nivel bueno, de este hallazgo se puede concluir que se cuenta con buenos docentes pero que a la vez requieren mejorar sus capacidades docentes en el uso del role play a nivel motivación.

Los resultados de la investigación también muestran que existe un 16,0 % de docentes que utiliza la técnica del role en la dimensión motivación con limitaciones, de este hallazgo se puede concluir que existe un sector de docentes que requiere capacitación para mejorar sus niveles de desempeño docente, para

lograr las competencias lingüísticas en los estudiantes, competencias que persigue la institución.

Una tercera conclusión, los resultados de la investigación muestran que del 100% de docentes, el 38% de docentes utiliza la técnica del role play en su dimensión dramatización en un nivel muy bueno, de lo cual se puede concluir que existe un número importante de docentes los cuales tienen conocimientos y prácticas docentes adecuadas.

Asimismo, los hallazgos de la investigación muestran que el 58,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en su dimensión dramatización, de lo cual se concluye que, siendo una fortaleza significativa, este resultado también indica la necesidad de fortalecer las competencias didácticas de los docentes para que utilicen la técnica a un nivel muy bueno.

Por otra parte, de los resultados obtenidos se observa que del 100 % de docentes solo un 4,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en la dimensión dramatización con limitaciones, de este hallazgo se puede concluir que se tendría pocas dificultades pedagógicas, sin embargo, demanda llevar a cabo acciones de capacitación, formación y acompañamiento continuo a los docentes que desarrollan el curso de inglés.

Como cuarta y última conclusión, los resultados de la investigación muestran que del 100% de docentes, el 8,0 % de los docentes utiliza la técnica del role play en la dimensión debate en un nivel muy bueno, de este resultado se puede concluir que es un porcentaje bajo comparado con los resultados encontrados en relación a

las demás dimensiones motivación y dramatización. Este resultado evidencia que existe limitadas fortalezas tanto para aplicar esta parte de la técnica del role play como para aplicar la técnica en su conjunto en el desarrollo de las clases de inglés.

También, se observa que el 54,0 % de docentes utiliza la técnica en la dimensión debate en un nivel bueno, de este hallazgo se puede concluir que este porcentaje constituye casi la mitad de los docentes, además existe una base sólida para la mejora continua de las competencias didácticas docentes en el uso de la técnica del role play en la dimensión debate.

Por otra parte, de los resultados obtenidos se observa que el 36,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en su dimensión debate con limitaciones, de este hallazgo se puede concluir que es un porcentaje alto, lo cual indica la necesidad de capacitación y fortalecimiento de competencias didácticas de los docentes a un nivel de certificación internacional, para lograr las competencias lingüísticas que persigue la institución en sus estudiantes desde el primer ciclo de estudios

Finalmente, los resultados de la investigación muestran que del 100 % de docentes, el 2,0 % de docentes utiliza dicha técnica en su dimensión debate en un nivel deficiente, de lo cual se concluye que existe la necesidad de aplicar programas de capacitación docente en el uso de la técnica del role play.

Por lo expuesto, se concluye que el uso de la técnica del role play en la dimensión debate constituye una limitación importante que debe ser superada para la mejora de la calidad educativa.

## **CAPÍTULO VII.**

### **Recomendaciones**

Antes de finalizar se desea sugerir algunas recomendaciones en base a los resultados y conclusiones a las cuales se llegó luego de realizar la presente investigación:

Primera recomendación, teniendo en cuenta los resultados, los cuales indican que el 20,0 % de docentes utiliza la técnica del role play en un nivel de desempeño muy bueno y el 68,0 % de docentes en un nivel bueno, se recomienda aplicar un programa de fortalecimiento de capacidades docentes a fin de mantener el estándar de desempeño y garantizar la calidad de la enseñanza aprendizaje,

implicando un programa de formación continua de docentes de inglés que permita alcanzar un nivel de certificación internacional para el logro de las competencias lingüísticas en el desarrollo de las clases de inglés en los estudiantes del primer ciclo. Considerando que se tiene el 12,0 % de docentes que utiliza la técnica del role play, pero lo utiliza con limitaciones, los cuales se observan con mayor énfasis en la dimensión debate, se recomienda llevar a cabo un programa de capacitación docente en el uso de la técnica del role play en la dimensión debate.

Segunda recomendación, con el objetivo de mantener el nivel muy bueno en el uso de la técnica del role play es necesario mejorar las prácticas docentes en el uso de dicha técnica en el nivel bueno y mejorar los porcentajes en los cuales se evidencia el uso de la técnica con limitaciones y deficiente, es así que se recomienda aplicar acciones de monitoreo y acompañamiento pedagógico constante a los docentes, los cuales podrían ser entre pares, en equipos y especializados.

Tercera recomendación, a los coordinadores del curso de inglés se les sugiere que realicen talleres de inducción y capacitación entre los docentes de inglés del primer ciclo para compartir y socializar experiencias que permitan mejorar la aplicación de la técnica del role play en sus tres dimensiones. Además, se recomienda utilizar de manera constante la técnica del role play e incluyéndolos tanto a nivel de programación curricular como a nivel de diseño de planes de sesión.

Cuarta recomendación, a fin de promover el uso sistemático, se recomienda la elaboración de una guía metodológica de uso de la técnica del role play contextualizada al modelo educativo del SENATI, para lograr las competencias lingüísticas en idioma inglés. Considerando que SENATI contempla en su modelo pedagógico tres competencias: competencia metódica, competencia práctica y competencia personal social, la guía a ser elaborada debiera contemplar las tres competencias, enfocadas a las carreras técnico profesionales que ofrece la institución educativa a nivel nacional.

Finalmente, a nivel de política educativa, se recomienda la institucionalización del uso de la técnica del role play en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en SENATI.

## CAPÍTULO VIII.

### Referencias

Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton.

Annarella, L. (1999). *Encouraging creativity and imagination in the classroom*. U. S. Department of Education.

Burns, A., y Richards, J. (2009). *The Cambridge guide to second language teacher education*. New York: Cambridge University.

Castro, A. (2012). *Técnicas activas y su incidencia en el aprendizaje significativo del inglés en los y las estudiantes de octavos y novenos años de educación*

- general básica del colegio técnico Urcuqui en el año 2012, (Tesis de maestría).* Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Coll C. (2001). Aspectos del constructivismo. Ecuador: Paidós.
- De Bono, E. (2004). *El pensamiento creativo*. México: Paidós.
- Donough, M., y Shaw, C. (1993). *Uso del role play*. España: Madrid.
- DRAE. (2014). *Diccionario de la real lengua española*. Madrid: España.
- Emunah, E. (1994, julio 20). *Acting for real: Drama therapy proces, technique and performance* . Retrieved julio 20, 2015, from [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=6o4A3qdHgZYC&oi=fnd&pg=PR10&dq=Emunah&ots=OcQJLOi8jX&sig=FS6KVVxOX\\_9naxcwtcS1qmeoOuM#v=onepage&q=Emunah&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=6o4A3qdHgZYC&oi=fnd&pg=PR10&dq=Emunah&ots=OcQJLOi8jX&sig=FS6KVVxOX_9naxcwtcS1qmeoOuM#v=onepage&q=Emunah&f=false).
- Guanoquiza, C. (2013). *Aplicación del role play como estrategia de enseñanza aprendizaje para desarrollar la habilidad de hablar en inglés en estudiantes de enseñanza media, 2013.* (Tesis de grado). Cotopaxi, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Guillen V., y Cerna V. (2014). *Guía de de aprendizaje APA* (6ta. ed.). España: Ando educando.
- Hernández S., R., Fernández C., C., y Baptista L., M. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta. ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hernández S., R., Fernández C., C., y Baptista L., M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). México: Mc Graw Hill.
- Herrera E. (2002). Filosofía de la educación. Ediciones: Morata
- Kerlinger, F. N. (2002). *Investigación del comportamiento*. (1ra. ed.). México D.F., México: MG Graw Hill.

- Ladousse, G. P. (1987). *Role play resources book for teachers*. Chicago: Oxford University Press.
- Larsen, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Carolina: Oxford University Press.
- Lewis M. y Hill J. (1992). *Practical techniques for language teaching*. England: Language teaching publications.
- León, C. (2013). *Técnicas participativas para mejorar la expresión del idioma inglés. Caso: Estudiantes de mecatrónica del SENATI*. (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo, Perú.
- Livingstone, C. (1983). *Role play in language learning*. Harlow Longman.
- Marco Común Europeo de Referencias de lenguas (2014).
- Moffett, J. (1967). *Drama: What is happening? The use of dramatic activities in the teaching of english*. Illinois: National Council of teachers of English.
- Montola, M. (2004). *Beyond role and play. tools, toys and theory for harnessign the imagination*.
- Moreno, J. L. (1972). *Introducción al psicodrama de moreno*. Buenos Aires. Argentina: Horné S. A. E.
- Ñaupas P., H., Mejía M., E., Novoa R., E., & Villagómez P., A. (2014). *Metodología de la investigación* (4ta ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Procter, P. (1996). *Cambridge international dictionary of english*. Virginia: San Nicolas.
- Quezada, N. (2015). *Estadística con SPSS 23*. Lima. Perú: Macro.

- Richards, J. C., y Rodgers T. S. (1998). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. New York: Cambridge University Press.
- Roda, A. (2010). *Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Rodriguez, A., y Morón, Y. (2011). *Estrategias de comunicación oral empleadas por estudiantes principiantes y avanzados de inglés como lengua extranjera en un role play como tarea comunicativa en el aula*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad de los Andes.
- Román, L. R. (2009). *El uso del teatro para fomentar la comprensión lectora del idioma inglés en contextos hispano parlante y no hispano-parlante, 2009*. (Tesis de maestría). Puerto rico: Universidad Metropolitana de Puerto Rico.
- Sánchez, H. C., y Reyes, C. M. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5ta. ed.). Lima: Business Support Aneth SRL.
- SEN-DIRG-01. (10 de 07 de 2001). *Directiva General de Gestión*. Lima: Senati.
- Solano, R. N. (2007). *Drama, creatividad y aprendizaje vivencial*. Sevilla, España: Departamento de teoría e historia de la educación y la pedagogía. Facultad de ciencias de la educación, Universidad de Sevilla.
- Supo, J. (2012). *Seminario de investigación científica*. México D. F.: México.
- Torres, J. N. (1996). *Nuevos horizontes para el teatro en la enseñanza de idiomas*. Colombia: Universidad de Almeria.
- Vera-Mostacero, N. (2007). *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto*

*grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo, 2007. Universidad Nacional de Trujillo.*

Xus, M. (1992). *El role play, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social.* Colombia.

## **CAPÍTULO IX.**

### **Anexos**

## ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título: Técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior**

**Nombre: Gloria Milagros Torres Molina.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE E INDICADORES			
		<b>Variable:</b> Técnica del role play.			
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
<p><b>Principal:</b> ¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?</p> <p><b>Secundario:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión motivación, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?</li> <li>¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión dramatización, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?</li> <li>¿Cuál es el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión debate, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior?</li> </ol>	<p><b>Principal:</b> Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.</p> <p><b>Secundario:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión motivación, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.</li> <li>Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión dramatización, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.</li> <li>Determinar el nivel de uso de la técnica del role play en la enseñanza de inglés, en su dimensión debate, en el primer ciclo en una Institución de Educación Técnica Superior.</li> </ol>	<b>D1: Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza preguntas a los participantes para despertar el interés sobre el tema a desarrollar</li> <li>- Crea conflicto cognitivo en los estudiantes antes de dar a conocer los objetivos de la sesión de clase</li> <li>- Crea un ambiente que favorece el trabajo en equipo</li> <li>- Despierta la curiosidad y el deseo de aprender el curso de inglés.</li> </ul>	01;02; 03; 04;05; 06;	Likert con 05 alternativas  (5) Muy bueno; (4) Bueno; (3) Con limitaciones; (2) Deficiente; (1) Muy deficiente
		<b>D2: Dramatización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiza el trabajo en equipo en pares o en grupos</li> <li>- Crea situaciones de la vida real para reproducir a través del role play</li> <li>- Aplica la dramatización en temas de la vida real</li> <li>- Promueve la intervención de los participantes para el debate</li> </ul>	07;08; 09; 10;11; 12;	
		<b>D3: Debate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sintetiza los temas tratados en clase para el cierre del mismo</li> <li>- Propicia en los estudiantes el sentido crítico</li> <li>- Respeta y valora las ideas de los estudiantes</li> <li>- Realiza retroalimentación al término de la dramatización, logrando el debate en el aula</li> </ul>	13;14; 15; 16;17; 18; 19; 20.	

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p><b>TIPO:</b> El tipo de investigación es <b>descriptivo</b>, al respecto (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), señalan que los “estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”</p> <p>Se describió las dimensiones de la técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes de inglés del primer ciclo de una Institución de Educación Técnica Superior.</p> <p>Los estudios <b>descriptivos</b> buscan especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández S., Fernández C., y Baptista L., 2014, p. 80).</p> <p><b>DISEÑO:</b> Es de tipo <b>no experimental</b>, debido a que la variable en estudio no va a ser manipulada en ningún momento.</p> <p>Teniendo en cuenta el número de ocasiones en la que se mide la variable en estudio, es <b>transversal</b> debido a que la variable en estudio se va a medir en un solo momento. (Supo, 2012, p. 1).</p>	<p><b>POBLACION:</b></p> <p>La población estuvo conformada por 50 docentes en la especialidad de inglés del primer ciclo de estudios generales del SENATI.</p> <p>El estudio fue censal debido a que se realizó con todos los 50 docentes en la especialidad de inglés del primer ciclo de estudios del SENATI.</p> <p>En tal sentido (Hernández S., Fernández C., y Baptista L., 2014, p. 80). Sostiene que: “Sólo cuando queremos realizar un censo debemos incluir en el estudio a todos los casos (personas, animales, plantas, objetos) del universo o la población”.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Técnica del role play.</p> <p><b>Técnicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se diseñó la ficha de observación en base a la matriz de operacionalización de variables.</li> <li>2. Observación de clase, se aplicó el instrumento (ficha de observación) a los 50 profesores del curso de inglés del primer ciclo de estudios.</li> </ol>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b></p> <p>Mediante uso del programa estadística SPSS, versión 23. Se organizaron y describieron las tablas y figuras.</p>

METODO Y DISEÑO	INSTRUMENTO Y TECNICAS	TRATAMIENTO ESTADÍSTICO
<p><b>METODO:</b></p> <p>El presente estudio de investigación se basó en la metodología deductiva válida para todas las ciencias, fundamentado en el paradigma positivista. (Gómez, 2006)</p>	<p>- <b>Validación:</b> Fue validado por docentes con el grado de magister o doctor (temático, metodólogo, estadista)</p> <p>- <b>Confiabilidad:</b> Se verificó su confiabilidad por el estadístico de Alfa de Cronbach, para determinar la consistencia interna del instrumento.</p> <p>- <b>Técnica de procesamiento de datos</b> y su instrumento codificación del uso de la técnica del role play.</p> <p>- <b>Técnica del fichaje bibliográfica,</b> para registrar datos de indagación bibliográfica.</p>	<p>Se trabajó con fórmulas de Estadística Descriptiva.</p> <p><b>Estadísticos de tendencia central</b>  <b>Media:</b> Es la medida de tendencia central más utilizada y puede definirse como el promedio aritmético de una distribución. (Quezada, 2015)</p> <p><b>Mediana:</b> Refleja la posición intermedia de la distribución, el cual divide la distribución en dos mitades, una parte inferior y otra parte superior. (Quezada, 2015)</p> <p><b>Estadísticos de posición</b>  <b>Asimetría:</b> Nos permite identificar si los datos se distribuyen de forma uniforme alrededor del punto central (media). (Quezada, 2015)</p> <p><b>Curtosis:</b> Es la medida que determina el grado de concentración que presentan los valores en la región central de la distribución. (Quezada, 2015)</p> <p><b>Estadísticos de tendencia no central</b>  <b>Desviación estándar:</b> Es una medida de la dispersión de los datos. (Quezada, 2015)</p> <p><b>Varianza:</b> Nos permite identificar la diferencia promedio que hay entre cada uno de los valores respecto a su punto central (media). (Quezada, 2015)</p> <p><b>Tablas y gráficos estadísticos</b>  - Tablas de frecuencia  - Gráficos de barra</p>

**Anexo B: Ficha de observación.**

Ficha de observación al docente							
Docente observado:							
Curso observado:							
Tema de la clase:							
Fecha:							
Duración:							
Observador:							
Marque con una sola X, por filas, según corresponda:							
MB: muy bueno B: bueno CL: con limitaciones D: deficiente MD: muy deficiente							
DIMENSIONES	Nº	ENUNCIADOS	MB	B	CL	D	MD
<b>MOTIVACIÓN</b>	1	Da lugar a la evocación de saberes previos de los participantes respecto al tema y objetivos a tratar					
	2	Mantiene el interés de los participantes en forma activa y participativa en el uso de la técnica del role play en todo el desarrollo de la clase					
	3	Crea un ambiente adecuado y propicio para el uso de la técnica del role play					
	4	Fomenta actividades de confianza y respeto mutuo en los participantes durante el desarrollo de la clase					
	5	Presenta la necesidad de hablar en idioma inglés con historias reales y los motiva					
	6	Promueve un ambiente de creatividad entre los participantes como parte del aprendizaje y el uso del role play					
<b>DRAMATIZACIÓN</b>	7	Organiza la disposición del mobiliario con los participantes para el desarrollo de la dramatización					
	8	Se organiza en grupos pequeños y/o medianos para realizar la dramatización					
	9	Mantiene contacto visual y permanente con los participantes durante el proceso de desarrollo de la dramatización					
	10	Durante la dramatización emplea párrafos y expresiones en el idioma inglés					
	11	Refuerza la participación y motivación de los participantes en el uso de la técnica del role play					
	12	Fomenta el uso del idioma inglés durante la dramatización					
<b>DEBATE</b>	13	Promueve la discusión positiva entre los participantes en cada sesión de clase					
	14	Fomenta la participación de los estudiantes, sobre todo de aquellos que no participan activamente durante la clase					
	15	Felicita a todos los participantes por su participación y congratula a aquellos que participan activamente en el debate					
	16	Hace uso de preguntas explorativas, de causa - efecto, de diagnóstico, de predicción., para iniciar el debate					
	17	Realiza una retroalimentación en síntesis al término del debate					
	18	Al finalizar la sesión de clase realiza conclusiones, reflexiones al tema de debate, enfatizando la importancia de lo aprendido en inglés					
	19	Regula y controla el tiempo, manteniendo el orden en el aula en el desarrollo del debate					
	20	Evalúa a todos los participantes a partir del debate realizado					

Firma del observador