

UNIVERSIDAD AMMAR THELIDJI - LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas
Departamento de Español

Máster en Didáctica del español como Lengua Extranjera

Los Hombres Lobo de Castronegro como Estrategia para Desarrollar la Improvisación para los estudiantes de ELE

Trabajo hecho por:

BARI Abdelatif

BENALIA Latifa

Trabajo dirigido por:

GUERBBA Abderrahmen

Laghouat

2021 – 2022

UNIVERSIDAD AMMAR THELIDJI - LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas
Departamento de Español

Máster en Didáctica del español como Lengua Extranjera

Los Hombres Lobo de Castronegro como Estrategia para Desarrollar la Improvisación para los Estudiantes de ELE

Trabajo hecho por:

BARI Abdelatif

BENALIA Latifa

Trabajo dirigido por:

GUERBBA Abderrahmen

Laghouat

2021 – 2022

Dedicatoria

A nuestros padres

A nuestros hermanos

A nuestros mejores amigos.

Agradecimiento

Expresamos nuestros agradecimientos a:

Nuestros padres, hermanos y amigos de vida por acompañarnos en este proceso, gracias por su motivación, consejos e inspiración.

A nuestro tutor GUERBAA ABDERRAHMEN, gracias por ayudarnos con su experiencia, dirección y paciencia.

A todos que nos apoyaron e hicieron posible que este trabajo se realice con éxito.

Agradecimiento especial, A todos nuestros profesores que nos enseñaron y ayudaron en nuestra carrera. En especial, A nuestra jefa del departamento la Dra. MEBARKA BEDARNIA por guiarnos y apoyarnos durante los cinco años.

ÍNDICE GENERAL

<i>Dedicatoria</i>	I
Agradecimiento	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ÍNDICE DE TABLAS	V
ÍNDICE DE GRAFICOS	VI
ABREVIATURAS	VII
RESUMEN.....	VIII
INTRODUCCION GENERAL.....	1

Marco teórico

1.Antecedentes	5
2.Definición de conceptos	7
2.1. Improvisación.....	7
2.2. Hombres Lobo de Castronegro.....	8

BASES TEÓRICAS

CAPÍTULO I: EXPRESION ORAL

Introducción	11
1.Comprensión y expresión oral.....	11
1.1. Interacción oral.....	12
1.2. Elementos no verbales de la lengua oral	13
2.Desarrollo de la expresión oral según Métodos y Enfoques	13
3.Estrategias y técnicas para mejorar la expresión oral en el aula ELE	15
4. Evaluación de la expresión oral.....	16

CAPÍTULO II: GAMIFICACIÓN Y LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO

Introducción	18
1.Gamificación	19
1.2. Tipos de la gamificación	19
2.El juego como innovación educativa.....	20
3.Aprendizaje basado en juegos	20
4.Actividades lúdicas.....	21
5.Hombres Lobo de Castronegro.....	22
Conclusión.....	26

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Introducción	29
1.Tipo de investigación	29

2.Enfoque de investigación	30
3.Diseño de investigación.....	31
4.Nivel de investigación.....	32
5.Método de investigación	32
6.Técnicas e instrumentos usados en la investigación.....	33
6.1. Análisis de necesidades	33
6.2. Observación participante pasiva.....	34
6.3. Cuestionario.....	34
6.4. Rúbrica	34
7.Muestra.....	35
8.Cuadro de operacionalización	37
9.Procedimiento de implementación	38
Conclusión.....	38

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

Introducción	40
1.Análisis de necesidades	40
2.Rúbrica	47
3.Descripción y análisis de la experimentación	48
3.1. Primera sesión	49
3.2. Segunda sesión	50
3.3. Tercera sesión.....	51
4.Discusión de resultados finales	55
4.1. Comunicación verbal.....	55
4.2. Comunicación no verbal.....	57
4.3. Contenido	58
5.Perfil de los alumnos: Beneficios	59
6.Ventajas e inconvenientes del juego como estrategia para desarrollar la improvisación.....	59
7.Recomendaciones.....	61
CONCLUSION GENERAL	63
BIBLIOGRAFIA.....	64
ANEXOS.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Definición de roles del juego.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 2 : la muestra.</i>	<i>35</i>
<i>Tabla 3: Hablar e interactuar con conocidos y desconocidos.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 4: Escuchar con profes, amigo y desconocidos.</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 5: Actividades realizadas en clase donde el alumno es participante activo.....</i>	<i>43</i>
<i>Tabla 6: Actividades realizadas en clase donde el alumno es pasivo.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 7: Cuales son las difíciles más difíciles para los alumnos.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 8: Gamificación de juegos en clase de oral.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 9: Resultado de la primera sesión.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 10: Resultado de la segunda sesión.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabla 11: Resultado de la tercera sesión.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 12: Resultado final.....</i>	<i>54</i>

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: progreso de la Comunicación verbal a lo largo de las tres sesiones.....	56
Gráfico 2: progreso de la comunicación no verbal a lo largo de las tres sesiones.	57
Gráfico 3: progreso del contenido a lo largo de las tres sesiones.....	58

ABREVIATURAS

E LE:	Español como lengua extranjera
CEO:	Compresión y Expresión oral
CVC:	Centro Virtual Cervantes
MCER:	Marco Común Europeo de Referencias
RAE:	Real Academia Española
E/A:	Enseñanza /Aprendizaje
CV:	Comunicación Verbal
CNV:	Comunicación No Verbal
C:	Contenido

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como tema el juego de los hombres lobos de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación para los estudiantes de tercer curso LMD en la universidad de Amar Thelidji- Laghouat. Procuramos aplicar el juego de los hombres lobo de Castronegro en la sesión de expresión oral con el propósito de potenciar la improvisación y la espontaneidad para los estudiantes de tercer curso. El diseño de la investigación es pre-experimental mediante el enfoque mixto, nivel aplicativo-correlacional y un método descriptivo-analítico, usamos la observación como técnica de recoger los datos durante ciertas clases. Los resultados indican que la aplicación del juego de los hombres lobos de Castronegro repercute positivamente en el desarrollo de la improvisación, la espontaneidad en la expresión oral. Asimismo, la integración del aprendizaje lúdico crea un clima socioafectivo relajante que potencia el rendimiento académico de los estudiantes.

Palabras clave: hombres lobos; juegos dramáticos; improvisación; expresión oral; estudiantes de ELE.

ملخص

يتمحور موضوع بحثنا حول مستذئبي كاسترونغرو كاستراتيجية لتطوير الارتجالية لطلاب السنة الثالثة LMD في جامعة عمار ثلجي الاغواط. نحاول تطبيق لعبة مستذئبي كاسترونغرو في حصة التعبير الشفوي بهدف تعزيز الارتجالية العفوية لطلاب السنة الثالثة. تصميم البحث هو تصميم ما قبل التجريبي من خلال النهج المختلط، ومستوى الارتباط التطبيقي، والطريقة الوصفية التحليلية، باستخدام الملاحظة كأسلوب لجمع البيانات خلال حصص معينة. تشير النتائج إلى أن تطبيق لعبة مستذئبي كاسترونغرو لها تأثير إيجابي على تطور الارتجالية والعفوية في التعبير الشفهي. والمثل، فإن دمج التعليم الممتع يخلق مناخا اجتماعيا وعاطفيا مريحا يعزز الأداء الأكاديمي للطلبة.

الكلمات المفتاحية: المستذئبون؛ الألعاب الدرامية؛ التعبير الشفهي؛ طلاب اللغة الإسبانية كلغة أجنبية.

ABSTRACT

This research project is about werewolves as a strategy to develop improvisation in third year LMD students at the University of Ammar Thelidji-Laghouat. We applied the werewolf game in the oral expression session in order to enhance improvisation and spontaneity in third-year students. The design of our research is pre-experimental through the mixed approach, application-correlational level and a descriptive-analytical method, using observation as a technique during certain classes. The results indicate that the application of the game of werewolves positively affects the development of improvisation, spontaneity in oral expression. Also, the integration of playful learning creates a relaxing socio-affective climate that enhances the academic performance of students.

Keywords: werewolves; dramatic games; improvisation; oral expression; ELE students.

INTRODUCCION GENERAL

La comprensión y la expresión oral son actividades comunicativas transcendentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (en adelante E/A) de cualquier lengua, que se basan en hablar, comprender e interpretar los códigos verbales y no verbales en una determinada situación comunicativa real. No obstante, estas últimas eran marginadas en las metodologías tradicionales y de modo especial el método Gramática-traducción, ya que se prioriza la destreza escrita y la lectura de los textos literario, con el fin de trabajar la gramática y la traducción.

En los últimos años, con el rechazo total de las teorías conductistas, las metodologías tradicionales estructuralistas y el desarrollo de las teorías cognitivas, la didáctica de las lenguas extranjeras ha experimentado una serie de renovaciones significativas. En efecto, la enseñanza de la destreza oral no ha permanecido ajena a la innovación educativa. Por lo tanto, la enseñanza de la destreza oral sufrió de un cambio radical gracias a las contribuciones del método SGAV (Structuro Global Audiovisual), el modelo de speaking de Del Hymes (1970), la competencia comunicativa de Swaim y Canale, las aportaciones de la pragmática y la lingüística funcional que tienen como objetivo principal capacitar a los discentes a comunicarse oralmente en situaciones reales, dar prioridad al lenguaje oral y usar nuevas estrategias y técnicas para enseñar esta actividad comunicativa.

Una de estas técnicas es el aprendizaje lúdico que está adquiriendo un gran protagonismo dentro del aula de ELE. Gracias a esta nueva metodología, el aprendiz es el centro del proceso de E/A que desempeña un rol activo y participa en primera persona en el desarrollo de la actividad, dando un lugar a un aprendizaje significativo. De ahí Laines (2015), señala que la competencia oral engloba tanto las habilidades para la comprensión como la expresión oral en la lengua pertinente y expone un ejemplo de ludificación que trabaja estas destrezas: “los juegos dramáticos” que dan un turno a la creatividad y la espontaneidad con un alto nivel de libertad que les permite inventar, crear, pensar e improvisar a partir de personajes elegidos previamente. Este tipo de actividad requiere la comprensión y el manejo de distintos tipos de textos en situaciones comunicativas orales, cabe destacar que los alumnos deben expresar en diferentes contextos lo que da lugar a distintas situaciones comunicativas orales.

Por consiguiente; “los hombres lobo de Castronegro” es un juego en el que los alumnos interactúan entre ellos de manera constante expresándose oralmente. Por lo que este aspecto va

a ser el que principalmente los alumnos trabajen. Necesitarán hablar delante de un público, improvisar y hablar espontáneamente.

Así que, este presente trabajo de investigación se aborda la aplicación del juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación para los estudiantes de ELE. Caso de estudio, estudiantes de tercer curso, departamento de español, Universidad de Amar Thelidji – Laghouat.

Los motivos que justifican nuestra elección del tema titulado “los hombres lobos de Castronegro como estrategia para desarrollar *la improvisación* para los estudiantes de ELE, proviene de nuestra experiencia personal como estudiantes en el primer y segundo curso en la asignatura de la comprensión y expresión oral hemos encontrado dificultades a la hora de expresarnos y no poder enfrentar y hablar delante del público y los compañeros, además de preparar temas en casa nos causó problemas de hablar de manera improvisada y espontánea. De otro lado, no podemos negar la importancia de la ludificación y su impacto en el campo educativo, que facilite el proceso de Enseñanza/Aprendizaje en el aula de ELE aplicando estrategias y técnicas y juegos divertidos que fomentan el interés y la motivación en los alumnos. Entonces, nuestro interés por elegir este tema es usar una estrategia que ayuda a ejercer la improvisación y mejorar la destreza oral para los estudiantes de ELE.

Por los motivos mencionados anteriormente planteamos la siguiente interrogante,

- ¿funcionará el uso de los hombres lobos de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación para los estudiantes del tercer curso?

A partir de dichas posibilidades se formula nuestra hipótesis: aplicar el juego de los hombres lobos de Castronegro como estrategia tiene eficacia para desarrollar la improvisación y ejercer la espontaneidad de los estudiantes de ELE.

El objetivo general de nuestra investigación es el siguiente: aplicar el juego de los hombres lobos de Castronegro con el fin de estimular el desarrollo de la improvisación de los estudiantes de ELE.

Y para los objetivos específicos consisten en:

- Mejorar la espontaneidad para los estudiantes de ELE.
- Fomentar la elocuencia para los estudiantes de ELE.

El presente trabajo está estructurado bajo tres Marcos los cuales son: el Marco teórico, pretendemos mencionar los conceptos clave del trabajo con su definición y características, luego, al final proponemos algunas estrategias y juegos para desarrollar la improvisación. El Marco metodológico: planteamos la metodología de nuestro estudio mencionando qué diseño, enfoque y método hemos utilizado, después, recordando nuestra recogida de datos explicando qué técnica e instrumento hemos cogido durante la investigación. El Marco práctico: analizamos e interpretamos los resultados obtenidos mediante el instrumento utilizado en la experimentación.

Marco teórico

1. Antecedentes

A lo largo de la revisión de la literatura que tiene nuestro estudio titulado “ los hombres lobo de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación para los estudiantes de ELE”, hemos encontrado varios estudios e investigaciones que tienen una relación con el tema que abordamos, y que cumplen con nuestro estudio. Con la consulta realizada se puede evidenciar que esta problemática ha sido investigada desde varias visiones y contextos, y que existen puntos de deferencia y otros tienen relación con nuestro estudio.

Entre los trabajos consultados, referimos a Araceli Piedras Abal (2014), en su TFM titulado *las competencias lingüísticas a través de juegos de mesa en el aula de ELE*, universidad de Oviedo. En dicho trabajo, su objetivo fue poner de manifiesto en qué puntos hay que profundizar y como deben tratarse los juegos, por ello, este estudio tiene como pregunta la siguiente: ¿es posible que la palabra juego tenga cabida en el ámbito de la enseñanza? Para el alcance de este estudio se hizo una muestra sobre un grupo concreto de juegos, precisamente los juegos de mesa. Los resultados y conclusiones fueron los siguientes: afirma que la relación entre el juego y el aprendizaje tiene una base fundamental y que se complementan, su empleo es posible y oportuno en el aula de español como lengua extranjera. Las ventajas de este tipo de materiales no solo afectan a los contenidos que se pretenden transmitir sino, tiene una fuerte carga para los aspectos afectivos tanto para docentes y estudiantes. Sirven para la autonomía del alumno.

Ferrer, Tatiana. (2015). en su trabajo de fin de master titulado *Métodos de enseñanza comunicativos: el juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua* publicado en revista *Lúdicamente*, Vol. 4, N°8, 2015 octubre, buenos aires. En el presente trabajo, tuvo como objetivo de desarrollar una propuesta pedagógica basada en estrategias didácticas lúdicas destinadas a la enseñanza del español a estudiantes universitarios de segunda lengua (L2). con el alcance de descripción teórico-analítico. En conclusión, se sintetizan las ideas principales de este artículo de que se deben tener en cuenta en la enseñanza de español como segunda lengua desde una perspectiva constructivista con metodología comunicativa usando estrategias pedagógicas lúdicas, donde permiten que los alumnos actúen de manera espontánea y contribuye el desarrollo cognitivo incluso fomenta el aprendizaje significativo.

Eleni Leontaridi, en su trabajo titulado *sacando el As a la hora de hablar el componente lúdico en clase de ELE* Universidad: Aristóteles de Salónica (Grecia)

En este trabajo, pretende responder a las siguientes preguntas: qué podemos hacer para paliar esta debilidad, ¿por qué no convertir nuestra forma de introducir la información en algo divertido?; donde presenta una pequeña muestra de actividades con el objetivo de trabajar en el aula la práctica de la destreza oral. Desde su experiencia les ha enseñado que dan muy buenos resultados. A modo de conclusión, este trabajo subraya la importancia de crear en la clase de ELE un ambiente lúdico que estimulará a los estudiantes y que les despertará el interés y la motivación se tiene que dar un toque divertido al proceso de la enseñanza, tratarse de un juego “que los aprendices adquieren sin darse cuenta formas lingüísticas que posiblemente pasan desapercibidas en el contexto de la interacción comunicativa” C. DOUGHY (2000: 178).

Vásquez Tafur, Luis Nelson (2015) en su tesis titulada *Improvisación teatral, instrumento para estimular la decisión de hacer* dicha investigación tiene como objetivo principal la aplicación de la improvisación como variable independiente y la decisión de hacer como variable dependiente, aplicándolas con una muestra de adolescentes del quinto de secundaria. Planteando la siguiente pregunta: en qué medida la improvisación resulta un instrumento útil para estimular su decisión de hacer, su trabajo está marcado por un diseño de campo descriptivo y de diseño preexperimental, ya que, se observó los efectos de la improvisación sobre la muestra específica de adolescentes en relación con el aspecto de la capacidad de decisión de hacer.

En suma, los resultados de este trabajo fueron los siguientes: la aplicación de la improvisación tuvo un logro de elevar los indicadores de las destrezas correspondientes a las dimensiones de la decisión de hacer en los dichos adolescentes y que la improvisación resulta un instrumento eficaz para estimular y calentar la decisión de hacer.

Por consiguiente, Ana Pérez Curiel(2014) Universidad autónoma de Madrid, en su investigación titulada *Tres , Dos, Uno... Impro: La improvisación teatral, cooperación en las clases de expresión corporal*, este trabajo pretende responder a la siguiente pregunta : por qué nos interesa entrenar la improvisación , con el objetivo de conocer las herramientas más específicos de la improvisación para analizar las posibilidades de su puesta en práctica en las clases de expresión corporal en que realiza una tabla por cada contenido específico de la improvisación que se quiere trabajar, en ella, se encuentra descripción del contenido a trabajar, algunas propuestas de actividad y juegos para el tratamiento de la improvisación. El método usado es descriptivo, cuyos resultados como los siguientes: marca que la improvisación es una técnica de dramatización en que no se necesita muchos conocimientos previos en cuanto a la

técnica corporal o vocal propias de actores, se trata de un contenido accesible partiendo de niveles muy bajos y que la clave de la improvisación es no juzgarse, ni juzgar a los otros.

Nelly Margot Misme Andrade (2020) en su tesis titulada *Improvisación como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Expresión Oral en Estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC, 2020*, en el cual plantea la siguiente pregunta: de qué manera la aplicación de la improvisación como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Antonio Abad el Cusco, 2020. Con el objetivo de determinar si la aplicación de la improvisación como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Antonio Abad el Cusco 2020, en su trabajo marca un diseño cuasi experimental con la participación de un solo grupo, los estudiantes matriculados en el semestre 2020-I en la escuela Profesional de Educación, usaron como herramienta de recolección de datos un cuestionario con el fin de evaluar la expresión oral de los estudiantes compuesto por 30 ítems con diferentes categorías Siempre, A veces y Nunca lo cual fue aplicado como antes y después, de igual modo, aplicaron la improvisación de 10 sesiones de aprendizaje en que los estudiantes emplearon la improvisación como un alto nivel de la expresión oral; durante las sesiones utilizaron rubricas de evaluación, y como resultado observaron que hubo un cambio muy significativo entre el pre y post test realizado después del uso de la improvisación como estrategia didáctica. En conclusión, resulta que la aplicación de la improvisación como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral de los estudiantes mejora de manera multidimensional la capacidad de los estudiantes para expresarse oralmente frente al público de manera exitosa.

2. Definición de conceptos

En esta parte del estudio, exponemos los conceptos clave de nuestro trabajo. Los cuales son la base de análisis para recolectar datos. Este marco conceptual está compuesto de dos variables importantes que son: *los hombres lobo de Castronegro* y *la improvisación*.

2.1. Improvisación

La improvisación es definida como una acción repentina que surge frente a una circunstancia imprevista y hace uso de los medios que estén a disposición en el momento.

La improvisación es el acto de improvisar, hacer algo sin previa preparación o planificación. Hlpern dice que “la improvisación se enfrenta al escenario actuando sin ninguna preparación o planificación”, Barro (2018, pág. 15).

A su vez, la improvisación es la espontaneidad de las acciones y desarrolla habilidades tales como la creatividad, donde el actor se proyecta de manera creativa y espontánea, también permite desarrollar en el aprendiz capacidades relacionados con la expresión, la comunicación y elocuencia.

Verra y Crossan describieron la improvisación como “el proceso creativo y espontáneo de intentar alcanzar un objetivo de una nueva manera”, Barro (2018, pág. 6).

Así también, según Faure y Lascar (1981) la improvisación es el instrumento, por la cual se interpreta una acción. La imprevista aparición de circunstancias que exigen al individuo improvisar ponen en marcha un conjunto de reacciones fisiológicas y físicas tomando como base las habilidades de respuesta frente a los estímulos, así como el cúmulo de conocimientos. La improvisación es una herramienta flexible de respuesta espontánea para favorecer la comunicación eficiente teniendo como efectos positivos la autoconfianza y la naturalidad en la expresión.

Para Frank Barrett en su obra fundamental *Creativity and Improvisation in Jazz and organisations: Implications for Organizational Learning*, dijo que “la improvisación implica explorar, experimentar continuamente, jugar con las posibilidades sin saber a dónde conducirán las preguntas o como se desarrollará la acción”, Barro (2018, pág. 6).

2.2. Hombres Lobo de Castronegro

Es un juego diseñado por Philippe des Pallière, juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos: uno de ellos es minoritario (los hombres lobo) y los integrantes se conocen entre ellos, mientras que el otro, mayoritario (los aldeanos), desconocen quienes son sus compañeros. En cada ronda, los hombres lobo acabarán con un aldeano poniéndose de acuerdo, dando pie a una fase en la que todos los jugadores discutirán para decidir a qué jugador ajustician. Así hasta que uno de los dos bandos se proclame vencedor, Alexios (2016).

BASES TEÓRICAS

CAPÍTULO I: EXPRESION ORAL

Introducción

El uso de la comunicación oral de forma eficiente es de vital importancia para tener éxito tanto en el ámbito profesional, como personal y social. Por ello, debido a que la competencia comunicativa oral favorece la interacción con los demás y permite al alumnado expresarse con fluidez, así pues, como docentes y especializados en didáctica de lenguas extranjeras su Enseñanza/Aprendizaje ha de tener un papel prioritario en el ámbito educativo. Por esta razón nos parece importante, en este capítulo, tratar el proceso de la enseñanza de la destreza oral.

Este apartado tiene como finalidad señalar la importancia de la competencia comunicativa oral dentro del aula de ELE. A su vez, mostrar el valor y la relevancia de la agregación de algunas dinámicas, estrategias, técnicas y herramientas de la enseñanza de comprensión y expresión oral y, en particular, el juego de los hombres lobo de Castronegro para mejorar dicha competencia.

Por lo tanto, en este capítulo exponemos el desarrollo de la enseñanza del oral tomando en cuenta los distintos enfoques y métodos de la enseñanza de idiomas extranjeros, después, proponemos unas técnicas, estrategias y actividades lúdicas para mejorar la competencia *comunicativa* oral en las aulas de ELE. Finalmente, hablamos de la evaluación de la destreza oral.

1. Comprensión y expresión oral

En este apartado, vamos a definir los conceptos básicos de nuestro trabajo: comprensión expresión e interacción o roles.

Según el CVC (2022) :

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

La comprensión y expresión oral tienen un campo de acción complejo donde unen distintos elementos que se pueden juntarse tal como lo hace Trigo (1998) en:

- Lenguaje verbal
- Lenguaje no verbal
- Lenguaje paraverbal

Además de estos elementos hay que añadirles el contexto social y comunicativo, sin olvidar la función que cumple la oralidad en las relaciones interpersonales. Cada uno de los elementos

anteriores, como lo afirma Álvarez (2001), deben ser conocidos y practicados para mejorar el desarrollo de la comprensión y expresión oral, Tremblay (2017, pág. 10;11).

1.1. Interacción oral

En el ámbito de la didáctica de las lenguas extranjeras, la interacción oral cobra una gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual, juega un papel fundamental en el desarrollo de la competencia comunicativa. Según el MCER, la interacción oral se considera el origen de la lengua como tal, y también es considerada fundamental en el aprendizaje, Castro (2020, pág. 30).

Por ello, la interacción oral se trata de un intercambio donde participan al menos dos individuos de manera alterna en una actividad a la vez de la expresión y comprensión orales. Supuesto que en la interacción oral los interlocutores se ven obligados a hablar, comprender, respetar, los turnos del habla, analizar el mensaje del hablante y reflexionar en su respuesta, se atiende que interactuar oralmente va más allá de la comprensión y expresión orales, Castro (2020, pág. 2).

(cf., entre otros, Bygate 1987, Barroso García 2001, Jettè 2016) La interacción oral se trata de una actividad espontánea donde el hablante no tiene bastante tiempo para pensar y preparar su respuesta. Dentro de una situación comunicativa real, el contexto impredecible y al mismo tiempo que se habla se escucha, tiene que organizar la interacción, o sea, saber cuándo y cómo tomar la palabra, como invitar a otra persona a hablar, como hacer fluir la conversación, cuándo y cómo terminarla, Tremblay (2017).

Cabe mencionar, que la conversación espontánea es una de las más representativas de la oralidad, de hecho, es la más usada y practicada en situaciones cotidianas, por eso, una de las características de dicha práctica es la improvisación, en vista de que este tipo de conversaciones suceden sin previa preparación o planificación. Por ende, para muchos autores, la interacción oral se considera como una de las actividades más difíciles de desarrollar dentro y fuera de las aulas, por tal razón, es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje priorizar tanto la comprensión expresión e interacción orales por parte de ambos el docente y el dicente para poder desarrollar dichas actividades.

1.2. Elementos no verbales de la lengua oral

Más allá de las palabras, la lengua oral tiene también elementos no verbales que hacen parte de la comunicación, cuyo principal objetivo complementar lo dicho. Álvarez afirma que

“solo un 35% de la conversación corresponde a la palabra” Zara (2017, pág. 12).

O sea, en la comunicación oral las palabras ocupan solo una tercera parte del significado del mensaje producido. Parte del resto de la comunicación está ocupado por los elementos no verbales, de varios tipos entre los cuales tenemos, la Cinésica, proxémica y paraverbales.

De lo mencionado anteriormente, de tipo cinético, nos referimos a los gestos, movimientos corporales, la mímica facial y la postura que realiza el individuo al hablar, ya que, resulta difícil de interpretar un mensaje en una conversación oral sin que haya ningún tipo de gestos y movimientos. En tal sentido, es de vital importancia que el aprendiente sabe cómo usar estos elementos para que el mensaje producido se comprenda e interpreta de forma correcta y de tal forma, se cumplen los propósitos de la comunicación.

En otras palabras, Poyatos (1994) define la cinésica como:

Los movimientos y posiciones de base psico muscular conscientes o inconscientes, aprendidos o somatogénicos, de percepción visual, audiovisual y táctil o cinésica que, aislados o combinados con la estructura lingüística y paralingüística y con otros sistemas somáticos y objetuales, poseen un valor comunicativo intencionado o no. Zara (2017, pág. 12)

Por consiguiente, de tipo proxémico, esta última tiene que ver con la distancia que se realiza entre los interlocutores, y dicha distancia implica la cultura que tiene los hablantes. El espacio y el contacto físico que se realiza entre ellos comporta el tipo la relación tendía entre ellos. Distancia personal, social, formal, o íntima.

De igual modo, al aprendiente de tener en cuenta los elementos proxémicos y saber utilizarlos para realizar una conversación efectiva e interpretada de manera correcta. Por último, de tipo paraverbales o paralenguaje, dentro de estos elementos encontramos la voz y la pronunciación, tomando en cuenta los componentes de la voz las cuales; el tono, el volumen y la intensidad, la timbre, la velocidad y la correcta pronunciación de las palabras.

2.Desarrollo de la expresión oral según Métodos y Enfoques

A lo largo de la historia, la enseñanza de lenguas extranjeras ha sido influenciada por muchas teorías, lingüísticas y psicológicas.

En el presente trabajo exponemos únicamente los métodos y enfoques que tiene relación con la enseñanza de lenguas extranjeras, desde el método gramática-traducción hasta el enfoque por competencias.

En principio, el método gramática-traducción conocido también como el método más antiguo de la historia de la enseñanza de lenguas desde finales del siglo XIX, por lo cual está basado en la enseñanza de los elementos gramaticales y léxicos mediante la lengua materna, ya que, en este método se prioriza la lengua escrita y no se daba importancia a la lengua oral. En este método el alumno es receptivo, pasivo y memorístico.

En seguida, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX surgió el método directo como reacción al método gramática-traducción, en el cual pretende rechazar y eliminar la traducción como tratamiento de enseñanza, y empezaron a dar una importancia a la enseñanza de la lengua oral en particular la pronunciación, se enseñan también el vocabulario cotidiano con asociación de palabras y acción. En el presente método, el rol del profesor es crear la interacción entre los alumnos que permite al alumno ser activo y participar, responder a las preguntas e intentar de comunicar en la lengua meta.

Más tarde, en 1950 siglo XX surgió otro método como crítica al anterior, denominado audio lingual que se enfoca en el desarrollo de habilidades orales y estimula la práctica de conversación y pronunciación. Es el método conocido por la creación de materiales didácticos. Después de marcar las carencias en los métodos mencionados anteriormente, en 1980 siglo XX apareció el enfoque comunicativo con el objetivo de cumplir los aspectos de la enseñanza de lenguas, por ello, desarrolla la expresión oral junto a la escrita y alcanza un cierto nivel de competencia comunicativa y discursiva. Además de hacer actividades como: presentaciones y descripción de personajes oralmente.

En 1990 siglo XX, apareció el enfoque por tareas, este último pretende la activación de los procesos para realizar tareas significativas, poner la teoría en procesos y práctica. También crear un espacio comunicativo real dentro del aula.

Por último, en el siglo XXI, el enfoque por competencias, se focaliza en el desarrollo de la competencia lingüística como competencia básica. Para MCER, añade a las cuatro destrezas comunicativas, la interacción y la mediación como nuevas destrezas (2002) además de introducir nuevos modelos de aprendizaje (el conectivismo), Loghrab & Rayan (2021, pág. 16).

3. Estrategias y técnicas para mejorar la expresión oral en el aula ELE

El desarrollo de la expresión oral necesita constante práctica, por eso, las actividades que la estimulen deben ser frecuentes y variadas que cumplen con las necesidades del alumno. El aprendizaje de la expresión oral se puede realizar mediante varias opciones, aplicando diferentes estrategias, juegos y técnicas para fortalecer y desarrollar dicha actividad.

Como mencionó Bosch (2013, pág. 18) C. Faerch y G. Kasper parten las estrategias las estrategias de comunicación en dos grandes grupos:

- Estrategias de reducción: el estudiante trata de evitar el problema, para lo que normalmente cambia de objetivo comunicativo.
- Estrategias de expansión: el estudiante trata de resolver el problema directamente, con un plan alternativo y expandiendo sus recursos comunicativos.

Según MCER (2002), las estrategias son un medio que el alumno puede utilizar «para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión [...] dependiendo de su finalidad concreta” Tremblay (2017, pág. 32).

Existen varias clasificaciones de estrategias, conscientes e inconscientes, innatas y adquiridas, observables y no observables. Selinker (1969) creó el concepto de estrategia mediante sus estudios sobre la interlengua y lo dividió en dos categorías: 1) las estrategias de aprendizaje (EA) y 2) las estrategias de comunicación (EC). Las primeras se refieren a estrategias generales que se aplican a cualquier aprendizaje. En cambio, las siguientes hacen referencia específicamente al aprendizaje de lenguas. supuesto que el presente trabajo se centra en el desarrollo de la comprensión expresión e interacción orales.

1. Estrategias cognitivas. En los juegos de descubrimiento, y adivinanza el alumno se ve obligado a formular hipótesis y a deducir e inferir reglas.
2. Estrategias de memorización. En los juegos que incitan a recordar vocabulario, las reglas gramaticales y estructuras.
3. Estrategias afectivas. Los juegos en pequeños grupos garantizan la motivación, la autoconfianza, un nivel de ansiedad bajo y la risa, ya que la atención de toda la clase no se centra en un solo individuo.

4. Estrategias sociales. La cooperación, la empatía, la petición de ayuda y aclaraciones fomentan la interacción real dentro del aula. Para llevar a cabo un juego de grupo, los alumnos necesitan colaborar y entenderse entre sí. La finalidad “ganar” el juego, pero para lograrlo se activa una multitud de estrategias sociales.

5. Estrategias metacognitivas. Gracias al juego, el alumno puede comprobar su conocimiento alcanzado y reflexionar sobre sus limitaciones, y conocer lo que debe mejorar. El juego le permite, por tanto, autocorregirse.

6. Estrategias comunicativas. Todas las estrategias anteriormente mencionadas permiten al alumno desarrollar sus estrategias comunicativas, dentro de las cuales encontramos la paráfrasis, la acuñación léxica, el empleo de recursos de la LM, las peticiones de ayuda y los recursos no verbales (cf. también Pinilla Gómez 2004).

4. Evaluación de la expresión oral

Cualquier actividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene que ser evaluada, por tal razón, la evaluación es de vital importancia donde el profesor elabora unos criterios que atienden a las necesidades de su docente, por eso, la evaluación es una herramienta no solo cuantitativa, sino constituye para la formación del alumno, gracias a ella, nos da datos de carácter cualitativo en relación con su proceso de aprendizaje.

A continuación, existen varios tipos de evaluación, inicial, procesual y final de hecho, al profesorado de elegir el buen momento para realizar su evaluación depende de su objetivo establecido. (Álvarez M., 2011) citado por Boubakeur (2013-2014), atende que la evaluación la más útil para un profesor de ELE es la evaluación procesual.

De modo que, para la evaluación de la expresión oral, es imprescindible que el docente toma en consideración la tarea que quiere evaluar, y a partir de dicha tarea elabora su rúbrica de evaluación.

En cuanto a la evaluación de los trabajos orales, el profesor ha de seguir algunos puntos y criterios para la objetividad y la validez de su evaluación:

- La pronunciación, el tono de voz, la fluidez, la improvisación, la espontaneidad y el lenguaje no verbal (gestos, movimientos, postura...etc)

**CAPÍTULO II: GAMIFICACIÓN Y
LOS HOMBRES LOBO DE
CASTRONEGRO**

Introducción

La comprensión y la expresión oral son unas de las destrezas más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Antes, la lengua oral fue casi suprimida, ya que, se daba más importancia a la lengua escrita. Sin embargo, en los últimos años, gracias a la aparición de los métodos y enfoques comunicativos, se favoreció el tratamiento de la lengua oral tal como la lengua escrita.

La expresión oral es una habilidad para organizar, informar, expresar y conversar. Se considera como la mejor forma para expresar lo que sentimos y esto hace que manifestemos nuestra forma de ver el mundo. Para ello, la destreza oral requiere frecuente práctica y esto se realiza mediante estrategias, técnicas, juegos, actividades lúdicas etc.

En seguida, la integración de los juegos y las actividades lúdicas en el campo educativo ha sido una tendencia que está en aumento en los últimos años por las ventajas que propicia en los estudiantes, saliendo de los métodos y clases tradicionales a clases más productivas y bien estructuradas, el uso de este tipo de técnicas en entornos educativos potencie la motivación, la competitividad, el interés y la adquisición de conocimiento significativo y la autonomía del alumno.

Entre muchos juegos y actividades lúdicas hemos elegido el juego de rol *Los hombres lobo de Castronegro*, es un juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos: uno de ellos es minoritario (los hombres lobo) y los integrantes se conocen entre ellos, mientras que el otro, mayoritario (los aldeanos), desconocen quienes son sus compañeros. En cada ronda, los hombres lobo acabarán con un aldeano poniéndose de acuerdo, dando pie a una fase en la que todos los jugadores discutirán para decidir a qué jugador ajustician. Dicho juego, fomenta el desarrollo de ciertas habilidades depende del objetivo establecido por el profesor; en nuestro caso: pretendemos la aplicación de este juego para desarrollar la improvisación, la fluidez, el pensamiento estratégico y la elocuencia en los alumnos.

Pues, en este apartado, vamos a definir el concepto de la gamificación y sus tipos, no cabe duda, mencionar el juego como innovación educativa y el aprendizaje basado en juegos, además, citamos algunas actividades lúdicas. Asimismo, definimos el juego de *los hombres lobo de Castronegro*, como se desarrolla el juego, y los roles más importantes.

1. Gamificación

Durante los últimos años el término de la gamificación se ha ido introducido en la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras, que consigue un alto potencial educativo por las ventajas que aporta al alumnado y la creación de un ambiente favorecedor para la adquisición de idiomas. Alarcón Orozco (2018: 754) concibe la gamificación en el aula como “la utilización en la educación formal de dinámicas propias de los juegos desarrollados en el tiempo de ocio, con el objetivo de potenciar la motivación, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos”, Ramírez & Ma (2019, pág. 21).

La gamificación funciona como estrategia didáctica de motivación con el fin de reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite la retroalimentación inmediata, la libertad a equivocarse y adquirir los conocimientos de forma significativa. A su vez, la implementación de los juegos en la educación favorece un ambiente más motivador e interactivo.

De acuerdo con González Jorge (2016):

Si extraemos los principales elementos que caracterizan a los (vídeo)juegos y los aplicamos en el aula, podemos conseguir llevar al límite las habilidades de los alumnos, motivarlos y conseguir una activación emocional que los lleve a un aprendizaje más significativo Ramírez, Carmen M. a (2019, pág. 22).

No obstante, el objetivo de incluir los juegos en el aula no significa divertirse únicamente, sino, el propósito de la gamificación es aprender; o sea, el contenido no se convierte en un juego “sino que provee contexto y actividades para que pueda ser enseñado” (Alarcón Orozco, 2018: 757) señalado por, Ramírez, Carmen M. a (2019, pág. 22).

En efecto, la gamificación en su simple definición es una estrategia que se implementa en el aula con el objetivo de adquirir y progresar los conocimientos de los alumnos, favoreciendo el estímulo de motivación y creatividad, del mismo modo, experiencias de situaciones reales y aprendizajes significativos.

1.2. Tipos de la gamificación

Para Marczewski (2013) citado por Murillo & otros (2018, pág. 21), hay varios tipos de gamificación, entre las cuales tenemos la gamificación superficial o de contenido y la gamificación estructural o profunda.

- La gamificación superficial o de contenido: es la forma de llevar las recompensas a corto plazo en forma de puntos y tablas de líderes donde satisface la necesidad de competición entre los

alumnos, favoreciendo la motivación. según Phillips (2015), las gamificaciones superficiales son las más comunes y las más utilizadas en el ámbito educativo.

- La gamificación estructural o profunda: esta vista de manera en que pretende llegar a un conocimiento intrínseco, en lo cual plantea un problema que, por lo tanto, tiene que ser resuelto.

2.El juego como innovación educativa

Es una realidad en nuestro mundo contemporáneo que la educación está en constante innovación y transformación, y estos cambios necesitan docentes con la capacidad de innovar, y para ello, es imprescindible realizar actividades creativas que hacen un cambio y den un paso a nuevos métodos que apoyen la transformación de los procesos educativos, Murillo & otros (2018).

De ahí que, de la innovación educativa surgieron distintas estrategias como, mencionado anteriormente la gamificación, los juegos de rol, aprendizaje basado en juegos... dichas estrategias tienen en común la inclusión del juego como herramienta para la motivación y la adquisición de conocimientos, sin embargo, se difieren en las reglas y el objetivo de cada una de ellas (García, Piñón Vargas, & Velasquez Jesús, 2019).

3.Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) consiste en el uso de los juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación de la información y la evaluación. Es una metodología de instrucción que activa y fomenta el aprendizaje significativo, donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje y a la vez, aplica lo aprendido en el mundo real (Calayud, 2015, pág. 1)

De acuerdo con, Gilbert Ahamer (2006) argumenta a favor del uso de juegos como herramienta educativa para promover un aprendizaje teórico-práctico, ligado a experiencias de la vida cotidiana (Uribe, Utrilla Cbos, & Santa Maria Ortega, 2016, pág. 10)

Para los objetivos que alcanza este tipo de estrategias, permite fortalecer las habilidades interpersonales e interculturales, favorece la comunicación entre los participantes, de igual modo, fomenta el desarrollo de diversas competencias, cognitivas, comunicativas, sociolingüísticas y culturales.

4.Actividades lúdicas

Sánchez Benítez (2010), demuestra que con las actividades lúdicas el alumno desarrolla incontables recursos estratégicos que ofrecen numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y lo cierto que estas actividades son beneficiosas para la formación del individuo, Tremblay (2017, pág. 5).

A continuación, citaremos algunas actividades lúdicas para aplicar en el aula:

- Adivina el mensaje con mímica: esta dinámica consiste en una competencia entre equipos en la cual se quiere conseguir comunicar una idea entre sus respectivos miembros. El grupo ganador será aquel que logre transmitir mejor las ideas entre sus integrantes, teniendo en cuenta para esto un sistema de puntajes establecido. Los objetivos que cumple esta actividad son: brindar un contexto en el que los participantes puedan practicar entre ellos su comunicación no verbal. Para ello, Para empezar con esta actividad lúdica, es necesario que todos los participantes se organicen de manera que haya dos equipos que cuenten con la misma cantidad de miembros.

Después, se procederá escoger una temática para la dinámica, pudiendo ser, por ejemplo: alguna película, libro, personajes famosos, etc. Luego, cada equipo le dará un nombre (relacionado con la categoría elegida) a un miembro del equipo contrario. Tras eso, aquel miembro escogido tendrá que tratar de guiar a su equipo usando la mímica y sin decir nada hasta que sus compañeros logren entender el mensaje secreto. Cada grupo contará con un minuto para entender la mímica de su correspondiente integrante escogido. Aquel equipo que consiga descifrar el mensaje ganará un punto, luego el juego deberá empezar de nuevo para que se sigan sumando más puntos y así se determine un vencedor.

- El juego de memoria: Limón, medio limón: esta actividad lúdica consiste en un juego de memoria en el que cada integrante tendrá que repetir la frase que ha dicho su compañero, pero agregándole otras palabras para que sea más larga. Habrá un castigo que se le realizará a aquellos que se equivoquen, por lo que todos estarán incentivados a acertar siempre; dicha actividad tiene como objetivo otorgar un contexto en el que los participantes puedan practicar y optimizar su memoria de manera dinámica y divertida. A modo de preparación del juego, es necesario que primero se le asigne a cada participante un número específico. Esto se hará de manera que todos se puedan

enumerar desde el uno hasta la cantidad de jugadores que haya. Luego se elige al azar a aquel que va a comenzar la actividad. Quien comience deberá decir primero su número (supongamos que es el número uno) luego medio limón, diciendo entonces: “Un limón, medio limón”. Una vez que el participante elegido haya dicho esa frase, deberá agregar rápidamente un número de limones que se encuentre dentro de los asignados a cada jugador. De esta manera, si se dice: “Un limón, medio limón, cuatro limones”, el jugador con el número cuatro deberá repetir esa misma frase, añadiendo, además, otra cantidad de limones. Por ejemplo: “cuatro limones, medio limón, dos limones” correspondiéndole entonces al jugador número dos. Lo ideal es que se digan los números al azar para sorprender a los participantes y con esto, cada participante tendrá su turno. Por cada ocasión que un participante tenga su turno, deberá acelerar la velocidad en la que se dice la frase, haciéndose más difícil el juego. En caso de que un jugador se equivoque o dude al hablar, cumplirá una penitencia decidida por el resto del grupo, y después continuará la actividad.

La Oca: Es adecuado aplicar este juego para crear preguntas donde los alumnos tendrán que contestar correctamente para poder avanzar de casilla. Así podremos crear nuestra oca gramatical, de vocabulario o de conversación.

Ejemplo: OCA GRAMATICAL.

1. ¿Cuál es el presente de subjuntivo del verbo venir?
2. Haz una frase con me encanta.
3. A LO MEJOR ¿va con indicativo o con subjuntivo?
4. Haz una frase con Ser y otra con Estar.
5. Continúa la siguiente frase: Antes de venir a España...

5.Hombres Lobo de Castronegro

Los hombres lobo de Castronegro, es un juego de rol creado por Dimitry Davidoff, Philippe des Pallières y Hervé Marly, publicado en 2001 de la mano de Lui-même. Consiste en una serie de cartas con dos personajes básicos (los hombres lobos) y (los simples aldeanos) el objetivo de cada uno de ellos es: los aldeanos tienen que descubrir a los hombres lobos antes de que estos eliminen a todos los aldeanos mientras que el objetivo de los hombres lobos es no dejarse descubrir por los aldeanos y acabar con todos ellos de primero. (García, Piñón Vargas, & Velasquez Jesús, 2019, pág. 4;5)

El juego inicia eligiendo a una persona encargada de dirigir el juego, esta persona distribuirá las cartas de los personajes a los participantes del juego, se encarga de hacer cumplir las reglas y de narrar la historia.

En el juego existen hombres lobos y aldeanos, los primeros atacarán a los aldeanos durante un momento del juego y los segundos buscarán desquitarse de los hombres lobos tomando la decisión entre todos.

La historia para introducir la partida es de la siguiente manera, “En lo más profundo del bosque, la pequeña aldea de Castro Negro es de hace algún tiempo presa del ataque de los Hombres Lobo. Los aldeanos deben de superar su miedo para poder erradicar esta plaga venida de la noche de los tiempos, antes de que la aldea pierda sus últimos habitantes...” (iMisut, 2016) mencionado por (García, Piñón Vargas, & Velasquez Jesús, 2019).

Una vez elegido el narrador y distribuidas las cartas ya los participantes tienen claro su rol, el narrador se encarga de narrar la historia. Las rondas de la partida reparten en noches (asesinatos) y días (acusaciones).

El juego se desarrolla de la siguiente forma:

Tras la preparación del juego, el narrador avisa a los participantes que cae la noche y que la toda la aldea duerme donde todos deben cerrar los ojos; durante la noche el narrador llama a los distintos personajes. En principio, ira despertando al salvador, este personaje señala a un compañero para salvarle a lo largo de la noche como puede salvarse a sí mismo. Luego, manda dormirse al Salvador e ira despertando al personaje siguiente que es el cuervo, este último ha de elegir uno de los participantes para que en el día levante dos en el voto; cuando haya cerrado los ojos el cuervo, el narrador hace despertar a los hombres lobo para reconocerse y ponerse de acuerdo con gestos a qué persona van a matar. Una vez elegida la persona vuelven a dormir y llama al personaje siguiente, la bruja, por lo cual su papel es darse vida a quien le han asesinado los hombres lobo, o mata uno que sospecha de que sea un hombre lobo, así pues, el narrador la despierta y le muestra a quien mataron los hombres lobo con gestos preguntándola si quiere darle vida o no, y si quiere matar a otro o bien no. Más adelante, llama al cazador para reconocerse al personaje. Después, pide a los participantes de levantarse la mano para los que quieren ser el alcalde de la aldea para que más tarde se debaten entre sí y elijan a uno que se proclame un alcalde. Por ende, el narrador despierta al pueblo y revela la identidad de la persona asesinada por los hombres lobo y se abre entonces un debate mediante el cual los jugadores discuten, acuse y sospechen entre si definiendo sus ideas con argumentos, finalizando la ronda

con una votación y el que reciba más votos es ejecutado y se desvela su identidad. El juego sigue así hasta que los hombres lobos sean mayor que lo aldeanos, o los aldeanos descubren a todos los hombres lobo.

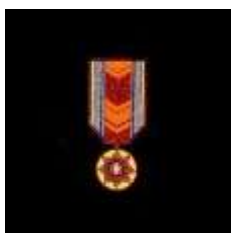
A continuación, por ser un juego de cartas, en su versión básica contiene 24 cartas (4 cartas de hombre lobo, 13 cartas de aldeano, y 7 cartas de personas especiales) que permite partidas de 8 a 18 jugadores, no obstante, en otras versiones llegan hasta 47. Los roles fundamentales son: hombre lobo, aldeano, vidente, bruja, cazador, puede añadirse a otros como la niña pequeña, el cupido y el ladrón...

Estos son los roles básicos, sin embargo, nosotros hemos modificado un poco, incluyendo nuevos roles como eliminando a otros. Por ello, en nuestro objeto de estudio hemos utilizado lo roles siguientes: el salvador, la bruja, el cuervo, el cazador, hombres lobos y aldeanos. De tal manera, vamos a definir y aclarar el rol de cada personaje. En principio, empezaremos con el narrador.

Tabla 1: Definición de roles del juego

Personajes	Ilustración	Definición
Narrador		Es el responsable de dar las instrucciones, determinar los roles, los turnos, a lo largo de la partida desde el inicio hasta el final del juego.
Hombre lobo		Es el personaje fundamental del juego, los hombres lobo en la etapa de día del juego, tienen el mismo rol que los aldeanos y pretenden actuar como ellos para no crear sospechas. No obstante, en la fase de noche despierten para ponerse de acuerdo a matar un personaje sea aldeano o personaje especial, Teniendo como rol principal acabar con todos los aldeanos.
Aldeano		Existen dos roles para analizar esta carta; el primero, es una carta sin poder, con la única función de votar en el día y en la noche puede ser asesinada por los hombres lobo; y el segundo se trata de un personaje que tiene gran valor con poder de jugar y aprender.

Alcalde



El alcalde, es tomado por el voto de los aldeanos y lobos. Existen diferentes maneras de elección de la carta del alcalde, mediante elección de todos los participantes del equipo. Su rol consiste en hacer diferencia entre votos, o sea, si en las votaciones dos jugadores tienen equivalencia de puntos, el alcalde con su doble voto hace la diferencia.

La bruja



Es un subrol, de los aldeanos, es un personaje particular que, durante la noche, tiene un turno para practicar sus poderes, mientras, en el día ocupa el rol de un aldeano. La bruja tiene 2 roles, uno que le permite revivir a un personaje ya sea a ella misma u otro participante; así mismo, tiene el poder de matar a otro participante que sospeche ser un hombre lobo.

La vidente



La vidente tiene el poder, durante la fase de noche, solicita al moderador de observar la carta (rol) de cualquier participante a su elección con el objetivo de utilizar esa información para la toma de decisiones con valor importantes. Si la vidente es demasiado obvia con la información que posee corre el riesgo de ser asesinada por los lobos ya que, su alineación es natural con los aldeanos. Nunca pierde su poder hasta que muere.

Cazador



El cazador, tiene un rol poderoso. Es de parte de los aldeanos, en la fase de día, el cazador cuando llega su turno de hablar, su poder le permite matar a cualquier personaje de su propia elección.

Cupido



Tiene el rol de enamorar a los personajes, sin importar el bando o el rol, ya que, Cupido no conoce la identidad de los personajes. Los enamorados elegidos por Cupido forman un tercer bando, por lo demás de los hombres lobo y de los aldeanos; el propósito de este tercer bando es sobrevivir ellos solos. La parte dramática de los enamorados es que cuando uno es muerto por cualquier circunstancia del juego el otro enamorado automáticamente muere.

La niña pequeña



La niña tal cual es un personaje que es autorizado por el guía, de vigilar en la fase de noche. Esto le permite obtener información acerca del rol de algunos jugadores y obtener ventaja en la fase de día, sin embargo, esto resulta igualmente peligroso puesto que si un lobo se da cuenta que está espiando o en la fase de día expone demasiado su identidad es seguro que la niña no tendrá ninguna otra ronda de juego.

El ladrón



El ladrón su rol es secreto por lo cual, al final de cuentas ninguno de los otros participantes se entera hasta el final de la ronda. Quien tenga la carta del ladrón tendrá de avisar al moderador para que disponga dos cartas de rol, cubiertas en donde el ladrón escoge una de ellas teniendo que adaptar su rol al que salga.

El salvador



Es aliado del bando de los aldeanos, su rol consiste en, la etapa de noche el narrador ira llamándole para salvarle la vida a un jugador, de igual modo, tiene el poder de salvarse a sí mismo, aunque los lobos en la fase de noche maten a la persona salvada no muere, sin embargo, su valor no puede salvarse la vida de la misma persona dos noches seguidas, y en la fase de día solo el narrador y el salvador conocen al jugador salvado.

El cuervo



Este personaje, tiene como rol levantarse por el moderador en la fase de noche con el fin de elegir a un participante para llevar dos en la votación.

Conclusión

En conclusión, la competencia oral y comunicativa requieren constante práctica, para ello, siempre nos buscamos diferentes estrategias y técnicas para mejorar dichas competencias. Por esta razón, la implementación de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite activar la motivación y el interés en los estudiantes, y al mismo tiempo desarrolla diferentes

competencias como la improvisación, el pensamiento estratégico y favorece una conversación espontánea y natural.

En nuestra investigación hemos mencionado al juego de *Los hombres lobo de Castronegro*, que es un juego de estrategia que bien se puede aplicar en clase y que, de acuerdo con el análisis realizado en el capítulo posterior, potencie el desarrollo de diferentes habilidades en especial, la improvisación por lo cual, este juego resulta una técnica didáctica factible.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Introducción

Seguidamente, en esta parte del trabajo se desarrolla la metodología de la investigación aplicada para su elaboración, presentando más detalles, lo que se reúne en el enfoque, el nivel, el diseño, el método y las técnicas y herramientas de investigación y a la muestra elegida para la tesis.

1. Tipo de investigación

En esta tesina de fin de master, estamos en frente de un trabajo de tipo de estudio de caso, donde se realiza una investigación sobre una muestra del grupo elegido (parte del todo), de hecho, para Yin (1989,1998), la cuestión de generalizar a partir del estudio de casos no consiste en una “generalización estadística” (desde una muestra o grupo de sujetos hasta un universo), como en las encuestas y en los experimentos, sino que se trata de una “generalización analítica” (utilizar el estudio de caso único o múltiple para ilustrar, representar o generalizar a una teoría). Mencionado en Martínez carazo (2006).

De allí que Eisenhart (1989) conciba un estudio de caso contemporáneo como una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, en el cual se puede tratar un estudio de un único caso o de varios casos combinando distintos métodos cuantitativos y cualitativos (mixtos). Citado por Martínez carazo (2006, p. 122).

A continuación, según Codina (2021) los estudios de casos son una metodología utilizada en casi todas las disciplinas, desde la medicina hasta el derecho, que admite un tratamiento con datos tanto cualitativos como cuantitativos.

Del mismo modo, un estudio de caso es un estudio intensivo de un solo caso o un pequeño número de casos que se basa en datos de observación y promete arrojar luz sobre una población más grande de casos. (Gerring,2017) citado por Codina (2021).

A partir lo dicho arriba, nuestro trabajo basa en una investigación de estudio de caso múltiple en el cual tratamos de analizar y describir el progreso realizado por casos múltiples de la muestra elegida bajo un enfoque mixto, diseño experimental y nivel correlacional.

2. Enfoque de investigación

El enfoque de este trabajo de investigación es mixto donde combinan los dos enfoques el cuantitativo y el cualitativo, con un nivel experimental, un diseño correlacional y un método analítico-descriptivo.

Los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de la investigación e implican la recolección y los análisis de datos tanto cualitativos como cuantitativos, Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, pág. 10).

La investigación mixta tiene los resultados, tanto numéricos como empíricos, como mencionaron, Neill & Suárez (2018, pág. 69) “la investigación cuantitativa es aquella que se basa en aspectos numéricos para investigar, analizar y comprobar informaciones y datos”.

En seguida, mencionaron también que:

La investigación cualitativa se la concibe como una categoría de diseños de investigación que permite recoger descripciones a través de la aplicación de técnicas e instrumentos como la observación y la entrevista, a fin de obtener información en forma de narraciones, grabaciones, notas de campo, registros escritos, transcripciones de audio y video, entre otras, Neill & Suárez (2018, pág. 75).

Igualmente, para los metodólogos e investigadores del enfoque mixto, la búsqueda de información para sustentar un proyecto requiere de una serie de marcos de referencia e intersubjetividades que facilitan la obtención de datos cualitativos y cuantitativos provocando una complementación entre métodos, Otero-Ortega (2018).

Además, para Newman (2002), dice que la percepción del enfoque mixto resulta más integral, completa y holística siempre y cuando se emplean dos métodos con fortalezas y debilidades propias que llegan a los mismos resultados. Mencionado en, Otero-Ortega (2018).

Del mismo modo, Cameron (2009) advierte que la investigación con métodos mixtos ha generado cambios metodológicos entre los investigadores y académicos dentro de los diferentes saberes de las ciencias humanas. Mencionado en Otero-Ortega (2018).

Comenzando con lo que hemos mencionado anteriormente, en nuestro trabajo de investigación intentamos realizar el trabajo dependiendo el enfoque mixto, para que luego

ob tengamos resultados cuantitativos como cualitativos (verbales y numéricos) siguiendo el diseño experimental, nivel correlacional y método analítico descriptivo.

3. Diseño de investigación

Se ve adecuado elegir el diseño pre-experimental para sacar el resultado necesario en este trabajo de investigación:

En primer lugar, el termino diseño se utiliza frecuentemente en dos sentidos; como plan de una investigación experimental y como la parte del plan que explica la forma de cómo se obtendrán los datos. El propósito fundamental del diseño es controlar las variables extrañas a la situación experimental y asegurar la validez interna y externa de los resultados, Rodríguez (2011).

De la misma perspectiva, (Fisher, 1966) define el diseño como la estructura lógica del experimento. Citado por Rodríguez (2011).

Los pre-experimentos sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos (Campbell, 1969). Mencionado por Valdez, Óscar , & Leticia (2020)

En seguida, los diseños preexperimentales de un solo grupo, con pretest y posttest, no aseguran que los cambios en este último se deban al efecto del tratamiento, ya que no hay una comparación entre grupos. Es un diseño de rigor débil, con numerosas amenazas a su validez interna en cuanto a la administración del test, maduración, regresión estadística y demás, Valdez, Óscar , & Leticia (2020).

De un lado, Wood (1984), considera que los diseños preexperimentales están fuera del campo de la experimentación, por eso sostienen que éstos en realidad son «no experimentales», Blas (2013).

Hay quienes comparten la opinión de Wood, entre ellos Martín (2005), que clasifica a los diseños preexperimentales (diseño de un solo grupo con post test y diseño de un grupo con pre y post test) y a los cuasiexperimentales como no experimentales, porque ninguno de ellos garantiza la validez interna y externa de los resultados. Mencionados por Blas (2013).

De otro lado, Campbell y Stanley (2005) proponen que los diseños experimentales se componen de tres grandes clases de experimentos: experimentos puros o verdaderos, cuasi experimentos y pre-experimentos, Blas (2013).

Asimismo, Arnau (1982) y Castro (1975), entre otros, consideran que los diseños preexperimentales constituyen «aproximaciones» a un experimento. Castro (1975, p. 33) afirma

que «aquellas situaciones de investigación que de alguna manera se aproximan a la verdadera experimentación se consideran en esta obra como preexperimentales», Blas (2013).

Según lo citado arriba, nuestro trabajo de fin de carrera basa sobre el diseño pre-experimental donde hemos aplicado el juego en el aula sobre un solo grupo, y luego hemos analizado el resultado obtenido comparándolo con los datos obtenidos antes de la experimentación (pre y post test).

4. Nivel de investigación

Pues, se selecciona el nivel correlacional a causa de la existencia de dos variables. Cuando se aplica la primera, se mejora o se empeora la segunda según el resultado que vamos a sacar, es lo que se llama causa y efecto. Así, los estudios correlacionales son investigaciones que pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables. Miden las variables y su relación en términos estadísticos, Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, pág. 109).

También, mencionaron los mismos autores, “Cuando planteamos un estudio correlacional debemos asegurarnos de que la relación entre los hechos, conceptos o variables sea real y lógica”, Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, pág. 110).

En esta tesina, se trabaja sobre dos variables que se relacionan entre sí: *los hombres lobos de Castronegro como y el desarrollar del pensamiento estratégico para los estudiantes de ELE*.

De igual forma, la investigación correlacional consiste en evaluar dos variables, siendo su fin estudiar el grado de correlación entre ellas, Arias (2020).

Por tanto, este nivel de investigación se trata de descubrir cómo varía una variable al hacerlo la otra. En este estudio se debe primeramente plantear las preguntas, posteriormente observar y a continuación, analizar las conclusiones obtenidas, Arias (2020).

Nuestro trabajo de investigación es uno de los ejemplos de un estudio correlacional, en el que tenemos las dos variables (el juego de hombres lobos de Castronegro y la improvisación) veremos el progreso de la improvisación de los estudiantes de ELE provocado por la aplicación del juego de hombres lobos en el aula de ELE (causa-efecto).

5. Método de investigación

Para realizar este estudio se acude al método descriptivo-analítico. El método descriptivo pretende especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis

Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, pág. 173), su objetivo es exponer, con el mayor rigor metodológico, información significativa sobre la realidad en estudio con los criterios establecidos por la academia.

También, el método descriptivo orienta al investigador durante el método científico en la búsqueda de las respuestas a preguntas como: quién, qué, cuándo, dónde, sin importar el porqué, Yanez (2012).

Describir implica observar sistemáticamente el objeto de estudio y catalogar la información que se observa para ser utilizada y replicada por otros, Yanez (2012).

Más aún, el método analítico es definido como un procedimiento para llegar a la comprensión mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. Patino (2016, pág. 104) el objetivo primordial de seleccionar este tipo de estos métodos es describir y analizar el proceso y los resultados obtenidos de este trabajo de investigación.

Del mismo modo, la investigación analítica se realiza de una variedad de maneras que incluyen investigación literaria, opinión pública, pruebas científicas y metas análisis en la compilación de datos. (Lopera, Carlos, Marda, & Jéniffer , 2010).

También, los investigadores conducen la investigación analítica para encontrar evidencia de apoyo a la búsqueda que están haciendo para poderla hacer más confiable, mientras que otros realizan investigación analítica para formarse nuevas ideas sobre el tema que estén estudiando. (Lopera, Carlos, Marda, & Jéniffer , 2010) .

6. Técnicas e instrumentos usados en la investigación

6.1. Análisis de necesidades

En primer lugar, la técnica usada en este estudio radica en preparar una parrilla, implementar instrumentos, recoger datos y presentar resultados, y aplicar analizando resultados y hacer conclusiones.

El análisis de necesidades es un proceso sistemático de recogida de información en el que todo está previsto, incluso la posibilidad de atender a lo imprevisto. Frente a esta información, debidamente sintetizada y contrastada, emitimos un juicio de valor, decidimos qué necesidades existen en un determinado contexto o para una determinada persona o colectivo...etc. (Navío, 2007) citado por González & Teresa (2017, pág. 209)

El objetivo principal de seleccionar este tipo de instrumento es, primero, ver, observar y señalar los fallos y lagunas de los alumnos, sostener su rendimiento y consolidar

sus logros. Segundo, diseñar objetivos e incrementar una mejora en la capacidad de su productividad recogiendo datos. Y finalmente, después de la aplicación de esta última, resolver el problema mediante el análisis.

6.2. Observación participante pasiva

Es el instrumento designado para la recolección de datos, Según Abraham Kaplan, la observación científica “es la búsqueda deliberada, llevada con cuidado y premeditación, en contraste con las percepciones casuales, y en gran parte pasivas, de la vida cotidiana”. Citado por Garzón (1999, pág. 59).

Asimismo, la observación participante, es un cambio radical del contenido de la observación, representa justamente la utilización óptima de la observación no estructurada pues está diseñada para ajustarse a acontecimientos o eventos no previstos desde un comienzo. Garzón (1999, pág. 61). Esta investigación exige observar la aplicación del *pensamiento estratégico* en tres sesiones del grupo del tercer curso licenciatura, con y sin la *del pensamiento estratégico*, para describir su aplicación y su influencia sobre los estudiantes al inicio, durante y después de la aplicación de la *del pensamiento estratégico* durante el juego.

la intención a través de usar este instrumento es observar los cambios de los estudiantes en función del cambio.

6.3. Cuestionario

Para llevar a cabo esta investigación, se utiliza el cuestionario como segunda técnica de recopilación de datos para medir y observar los resultados.

Así que, el cuestionario es un instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, Meneses & Rodríguez (2007, pág. 09).

Entonces, esta técnica es de elección en el desarrollo de trabajos de campo que requieran la recogida sistemática y estructurada de información aportada por un número sustancial de informaciones, Meneses & Rodríguez (2007, pág. 12).

6.4. Rúbrica

Es el tercer instrumento usado para la recogida de datos. El uso de este último asocia comúnmente la evaluación con el proceso de aprendizaje.

Una rúbrica es un instrumento cuya principal finalidad es compartir los criterios de realización de las tareas de aprendizaje y de evaluación con los estudiantes y entre el profesorado. La rúbrica, como guía u hoja de ruta las tareas, muestra las expectativas que alumnado y profesorado tienen y comparten sobre una actividad o varias actividades organizadas en diferentes niveles de cumplimiento, Juana (2018, pág. 26).

El fin de elegir este tipo de instrumento es, porque se ve como la estrategia más adecuada que nos lleva a evaluar, orientar y regular el rendimiento de los alumnos, y, permite una buena observación al resultado.

7.Muestra

La muestra es un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población, Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, p. 165).

En este trabajo de investigación hemos elegido trabajar con el grupo del tercer curso LMD del departamento de español, Universidad de Amar Thelidji de Laghouat. Son 57 estudiante en total, pero en nuestro estudio de caso, hemos seleccionado 14 estudiante como nuestra muestra de investigación.

Tabla 2 : la muestra.

Sesiones	Cuestionario 1	Observación 1	Observación 2	Observación 3
Total, de estudiantes	57	57	57	57
Estudiantes participados	15	15	15	15

De allí, a partir de la *Tabla 2* podemos calcular el porcentaje de la muestra elegida como lo siguiente:

$$15 \div 57 = 26.$$

Luego $0.25 \times 100 = 25\%$ el porcentaje dedicado para la muestra de la investigación.

Además, nuestra muestra es de tipo probabilístico, en el cual lo definen Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, p. 167) todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos para la muestra mediante una selección aleatoria o mecánica.

Del mismo modo, las muestras probabilísticas son esenciales en los diseños de investigación transeccionales, tanto descriptivos como correlacionales-causales, donde se pretende hacer estimaciones de variables en la población; se miden y se analizan con pruebas estadísticas en una muestra, Hernández-Sampieri & Mendoza Torres (2018, p. 167).

Observación: Cabe señalar 15 estudiantes en la muestra, porque sólo estos estudiantes querían participar, y el resto no tenían interés, y como se sabe el interés es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

8. Cuadro de operacionalización

Título	Los hombres lobos de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación para los estudiantes de ELE.				
Objetivo general	Aplicar el juego de los hombres lobos de Castronegro con el fin de estimular el desarrollo de la improvisación de los estudiantes de ELE.				
Objetivos específicos	Definición	Variables	Dimensiones	Indicadores	
<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la improvisación y la espontaneidad para los estudiantes de ELE. • Fomentar la elocuencia para los estudiantes de ELE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego diseñado por Philippe des Pallière, juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos: uno de ellos es minoritario (los hombres lobo) y los integrantes se conocen entre ellos, mientras que el otro, mayoritario (los aldeanos), desconocen quienes son sus compañeros. En cada ronda, los hombres lobo acabarán con un aldeano poniéndose de acuerdo, dando pie a una fase en la que todos los jugadores discutirán para decidir a qué jugador ajustician. Así hasta que uno de los dos bandos se proclame vencedor. Alexios (2016). • La improvisación es el acto de improvisar, hacer algo sin previa preparación o planificación. Hipern dice que “la improvisación se enfrenta al escenario actuando sin ninguna preparación o planificación”, Barro (2018, pág. 15). 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisación y espontaneidad. • Elocuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • La improvisación y la espontaneidad para los estudiantes de ELE. • La elocuencia para los estudiantes de ELE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Previsto Imaginación Creación • Fluidez Expresión Convicción 	

9.Procedimiento de implementación

hemos elegido como estrategia para cumplir con nuestro objetivo el juego de *los hombres lobos de Castronegro*, y el proceso era como el siguiente:

- En principio, hemos hecho un análisis de necesidades como herramienta para detectar y precisar los puntos que basará nuestra investigación.
- Luego, hemos elegido la rúbrica como instrumento para facilitar el proceso de la evaluación y sacar resultados precisos y exactos, y que cumplen con nuestro objetivo.
- por último, en esta etapa de nuestro objeto de estudio hemos aplicado el juego en tres sesiones programadas usando la observación, la grabación y la rúbrica como herramientas que faciliten el proceso de la evaluación.

Conclusión

En este capítulo hemos visto el tipo de estudio y el nivel de la investigación distinguido, el método y los instrumentos de la recolección de datos

En primer lugar, enfoque mixto es el estudio adecuado para nuestra investigación, siguiendo un diseño experimental en el cual se busca estar al corriente del avance provocado por la aplicación del *juego de hombres lobos de Castronegro* sobre la improvisación y la elocuencia de los estudiantes, además, el nivel correlacional fue seleccionado por excelencia por razón de que nuestra tesina conste de dos variables principales; *el juego de hombres lobos de Castronegro y la improvisación*.

Por último, nuestro objetivo metodológico basa en la descripción y el análisis de datos obtenidos a partir de los instrumentos elegidos para el experimento en las aulas durante el uso del *juego de hombres lobos de Castronegro*.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

Introducción

Para realizar este trabajo de investigación, en este capítulo vamos a plantear el análisis y las interpretaciones del estudio, con el propósito de exponer y revisar la información y los datos recogidos.

Como nuestro trabajo se realiza en un tiempo determinado, hemos planificado cuatro sesiones de práctica para aplicar el juego en la clase de CEO.

Por tal motivo y con el objetivo de activar la motivación el interés y en los alumnos para aplicar el juego, hemos hecho un cuestionario dirigido a los estudiantes que se radica en analizar las necesidades de cada uno en la destreza oral.

1. Análisis de necesidades

Según CVC:

el análisis de necesidades es una actividad de desarrollo del currículo, por lo cual se relaciona la definición de objetivos con la elección de los contenidos de un programa. Este último se refiere a las necesidades de aprendizaje y se comprende como la diferencia que existe entre el estado actual de conocimientos del estudiante y el que se desea lograr al final del mismo.

En nuestro objeto de estudio hemos realizado un análisis de necesidades que fue dirigido a los alumnos con el fin de recolectar datos sobre competencias, habilidades, actitudes y opiniones diferentes.

Para ello, hemos formulado nuestro análisis de necesidades y lo hemos dividido en cinco bloques diferentes, en cada bloque hemos recogido datos de distintas categorías que están mencionadas siguiente:

- Pregunta sobre datos personales del estudiante.
- Pregunta sobre el interés o afición especial.
- Preguntas cerradas de tipo (Sí o No).
- Preguntas de elección (Nada/Poco/Bastante/Mucho).

De allí, los criterios citados en los bloques presentan los tipos de preguntas que nos permitieron sacar lo siguiente:

1. Recolectar datos sobre el contexto de enseñanza-aprendizaje.
2. Analizar los datos.

3. Sintetizar puntos de vista distintos.

4. favorecer criterios realizar un programa.

Tras la realización de dicho instrumento, hemos conseguido los resultados de 15 participantes, 20% hombres y 80% mujeres que se aclaran en consiguiente:

Tabla 3: *Hablar e interactuar con conocidos y desconocidos.*

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Tengo facilidad para mantener una conversación	33,33%	40%	13,33%	13,33%
Me expreso de manera fluida	20%	53,33%	13,33%	13,33%
Diferencio cómo y para qué tengo que hablar según sean familia, amigos, profesores, desconocidos	33,33%	33,33%	13,33%	20%
Utilizo un vocabulario variado	6,66%	46,66%	33,33%	13,33%
Evito frases hechas y coletillas	40%	26,66%	20%	13,33%
Reconozco el humor y la ironía	46,66%	20%	13,33%	20%
Considero importante hablar correctamente para relacionarme con los demás	26,66%	26,66%	33,33%	13,33%
Vocalizo adecuadamente	20%	46,66%	6,66%	26,66%
Acompaño la expresión oral con gestos	33,33%	20%	26,66%	20%
Cuando hablo, suelo opinar con respeto	26,66%	20%	26,66%	26,66%
Soy capaz de expresar con palabras lo que pienso y lo que sé	20%	40%	33,33%	6,66%
Utilizo pausas y silencios para que me entiendan mejor	26,66%	26,66%	26,66%	20%
Improviso con habilidad sobre cualquier tema	26,66%	46,66%	33,33%	6,66%

Fuente: Elaboración propia

Esta tabla muestra los resultados alcanzados de la primera pregunta planteada, donde muestra el porcentaje de cada respuesta por sí sola. La finalidad de esta interrogación es saber si los estudiantes tienen dificultades al hablar o interactuar, por lo tanto, notamos que, en los elementos de la primera pregunta, la mayoría ha contestado por Poco 53,33% mientras, el resto

está entre Nada 46,66% y Bastante 33,33%, por tal motivo, resulta que muchos enfrentan obstáculos al expresarse e interactuar.

Tabla 4: Escuchar con profes, amigo y desconocidos.

	1	2	3	4
Comprendo lo que escucho en conversaciones	26,66%	20%	26,66%	26,66%
Comprendo el significado de palabras desconocidas por el contexto	26,66%	26,66%	26,66%	20%
Comprendo las noticias de los medios de comunicación	40%	13,33%	20%	26,66%
Escucho con respeto sin distraerme	13,33%	33,33%	33,33%	20%
Soy capaz de resumir lo que escucho	26,66%	13,33%	26,66%	33,33%
Soy capaz de responder preguntas sobre lo que escucho	20%	33,33%	26,66%	20%
Comprendo palabras desconocidas por el contexto	20%	26,66%	33,33%	20%

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente pregunta pretendemos saber la habilidad de escuchar para los estudiantes, la pregunta contiene siete elementos con la opción de elegir de lo fácil (1) a lo difícil (4), pues, observamos que comprender lo que se escucha en la conversación y entender el significado de lo dicho es bastante difícil con el porcentaje de 26,66% no obstante, tener la capacidad de resumir lo dicho resulta difícil de hacerlo al instante con el porcentaje de 33,33%.

Tabla 5: Actividades realizadas en clase donde el alumno es participante activo.

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Entrevista	40%	46,66%	13,33%	0%
Debate	6,66%	40%	33,33%	20%
Exposición	20%	33,33%	40%	6,66%
Instrucciones orales para realizar actividades complejas	13,33%	46,66%	33,33%	6,66%
Corrección en voz alta	26,66%	20%	40%	13,33%
Creación de videos	26,66%	33,33%	26,66%	13,33%
Comentario de imagen	6,66%	33,33%	53,33%	6,66%
Representación teatral	40%	40%	13,33%	6,66%
Canciones	20%	33,33%	26,66%	13,33%
Explicación de vocabulario o tecnicismos	13,33%	26,66%	40%	13,33%
Audiciones	0%	40%	46,66%	13,33%
Actividades de comprensión de videos o audios	13,33%	33,33%	33,33%	20%

Fuente: Elaboración propia

Esta figura presenta diversas actividades donde el alumno practica de manera activa. De esto, notamos que existen altos porcentajes en las siguientes actividades: corrección en voz alta 40%, comentario de imagen 53,33%, explicación de vocabulario o tecnicismos 40%, Audiciones 46,66% y actividades de comprensión de videos o audios esta entre poco y bastante 33,33% lo que significa que a la mayoría le gusta aprender aplicando técnicas o métodos nuevos.

Los resultados obtenidos demuestran la necesidad de mejorar la expresión oral de los estudiantes mediante diferentes actividades en las cuales sean participantes activos.

Pues, para lograr a expresarse oralmente, es indispensable introducir diversas actividades, técnicas y juegos para que puedan ser más activos, por esta razón hemos elegido el juego como técnica para desarrollar dichas competencias.

Tabla 6: Actividades realizadas en clase donde el alumno es pasivo.

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Entrevista	40%	40%	20%	0%
Debate	6,66%	40%	33,33%	20%
Exposición	20%	33,33%	26,66%	13,33%
Instrucciones orales para realizar actividades complejas	13,33%	33,33%	46,66%	6,66%
Corrección en voz alta	40%	20%	26,66%	13,33%
Creación de videos	26,66%	33,33%	40%	0%
Comentario de imagen	26,66%	46,66%	13,33%	6,66%
Representación teatral	46,66%	40%	13,33%	0%
Canciones	26,66%	46,66%	26,66%	0%
Explicación de vocabulario o tecnicismos	13,33%	46,66%	33,33%	6,66%
Audiciones	13,33%	53,33%	26,66%	6,66%
Actividades de comprensión de videos o audios	13,33%	33,33%	40%	13,33%

Fuente: Elaboración propia

La tabla previa nos aclara que a los estudiantes le gustan aprender mediante diferentes actividades, sin embargo, esta figura presenta las mismas actividades, pero, donde los alumnos no participen activamente, vemos que, son espectadores cuando se trata de realizar actividades como la entrevista con el porcentaje 40% tal igual a la exposición con 33,33%

Por eso, el profesorado ha de ser capaz de elegir las actividades adecuadamente y que corresponden a las necesidades de sus dicentes para que puedan participar activamente.

Tabla 7: Cuales son las actividades más difíciles para los alumnos.

	Fácil 1	2	3	Difícil 4
Entrevista	26,66%	26,66%	46%	0%
Debate	53%	26,66%	33,33%	20%
Exposición	33,33%	33,33%	20%	13,33%
Instrucciones orales para realizar actividades complejas	20%	53%	13,33%	13,33%
Corrección en voz alta	46%	20%	26,66%	6,66%
Creación de videos	26,66%	26,66%	33,33%	13,33%
Comentario de imagen	26,66%	33,33%	26,66%	13,33%
Representación teatral	20%	26,66%	26,66%	26,66%
Canciones	46%	6,66%	26,66%	20%
Explicación de vocabulario o tecnicismos	20%	33,33%	33,33%	13,33%
Audiciones	26,66%	33,33%	26,66%	13,33%
Actividades de comprensión de videos o audios	33,33%	26,66%	26,66%	13,33%

Fuente: Elaboración propia

En seguida, continuando con el modelo de la descripción de las figuras anteriores, la actividad la más difícil para los estudiantes es la representación teatral con 26,66%, mientras la más fácil para ellos es el debate con 53%. Cabe señalar que estos resultados que hemos sacado son de la primera opción 1 (fácil) y 4 (difícil).

Tabla 8: Gamificación de juegos en clase del oral.

	Si	no
¿Me interesa estudiar la comprensión y expresión oral (CEO)?	100%	0%
¿Tengo dificultades en las clases de CEO?	20%	80%
¿Me gustan los juegos y la gamificación en las clases de CEO?	100%	0%
¿Hago un esquema para preparar mis exposiciones?	47%	53%
¿Desarrollo las ideas ordenadamente?	93,33%	6,66%

Fuente: Elaboración propia

Por ende, en esta tabla hemos planteado cinco preguntas de tipo Si o No. Para ello, todos han respondido con si 100% a la primera pregunta. En ella, pretendemos saber si les interesa estudiar la comprensión y expresión oral. Luego, en la segunda pregunta observamos que la mayoría no tienen dificultad en las clases de comprensión y expresión oral con alto porcentaje de 80% respondidos con no. Después, en la tercera pregunta notamos que a todos les gustan la gamificación y los juegos en clases de oral ya que, respondieron con si 100%. En cambio, la mayoría de ellos no hacen un esquema para preparar sus exposiciones 53% no. Concluyendo con la última pregunta donde casi todos desarrollan sus ideas ordenadamente 93,33 han respondido con sí.

A partir de lo mencionado previamente, para llegar a una conclusión, nuestro objetivo de este análisis de necesidades es, brindar una información clara y confirmada. Por consiguiente, permite atender a las necesidades de los estudiantes durante su proceso.

De acuerdo con los resultados alcanzados del instrumento usado en nuestra experimentación, hemos localizado primero, cómo es el perfil de los alumnos, como les gusta estudiar la lengua oral, y cuáles son las actividades donde ellos participen activamente además de analizar todo tipo lagunas, obstáculos y dificultades que les enfrentan.

El análisis de necesidades es una herramienta que nos apoyó a descubrir lo que los alumnos pretenden desarrollar y mejorar a lo largo de su proceso en la asignatura de la comprensión y expresión oral.

La mayoría de los resultados obtenidos muestran que los estudiantes desean mejorar su destreza oral. Por eso, tenemos que tomar en consideración que la muestra que hemos elegido, tiene un nivel bastante bueno (estudiantes de tercer curso L3) De esto, ellos quieren enriquecer su vocabulario y adquirir nuevas palabras además de realizar una conversación natural e improvisada, pues, el juego les ofrece la oportunidad de hacerlo ya que, gracias a esta técnica, se puede aprender muchas palabras de un campo léxico diferente, puesto que el juego les permite realizar una discusión con más fluidez y espontaneidad, Asimismo, los aprendices quieren usar la gramática comunicativa de forma correcta al hablar en público: la conjugación, el uso correcto de los tiempos, usar su lenguaje no verbal de forma correcta y saber gestionar su espacio... Y esto solo se logra cuando más practican. Así logran aprender todo lo que tiene relación con la comprensión y expresión oral, el ritmo, la voz, la comunicación no verbal, la articulación y la pronunciación correcta también elaborar una conversación improvisada.

Al final, vemos que en los resultados todos respondieron con si 100% a la pregunta de la implementación de los juegos y gamificación en clases de comprensión y expresión oral.

De igual manera, hemos escogido la técnica del juego de los hombres lobo de Castronegro porque cumple con el objetivo de desarrollar la improvisación y mejorar la capacidad de expresarse con fluidez y saber cómo exponer su idea de forma organizada y estratégica dando argumentos válidos, además, consiste en estimular el uso de la lengua oral correctamente. Esto permite saber utilizar los gestos y movimientos adecuadamente, y poder hablar y expresarse en público con más confianza y seguridad.

2.Rúbrica

La rúbrica es un instrumento de gran valor ya que, permite la evaluación, la autoevaluación, la autonomía y la autorregulación del alumno. Entonces, permite alcanzar una evaluación procesual y formativa de habilidades adquiridas por los aprendices. La rúbrica está compuesta por columnas horizontales y verticales. En la horizontal se menciona las opciones de la evaluación de (1) insuficiente hasta (4) muy bien. Mientras en la vertical se muestran los criterios y elementos que pretendemos plantear. Dichos elementos se clasifican de la forma siguiente:

- Contenido: En este punto hemos enfocado en exponer la información de forma organizada, dominar bien el tema. Y presentar sus ideas con coherencia y cohesión,

además, defiende sus ideas con lógica y de manera estratégica dando argumentos. Con criterios a seguir: muy bien (4) bien (3) poco (2) insuficiente (1).

- Comunicación verbal: en este elemento, se trata de expresarse con fluidez y espontaneidad, y realizar una conversación natural e improvisada. Con un tono muy claro, alto y hacer pausas adecuadamente. siguiendo el mismo modelo de la rúbrica: muy bien (4) bien (3) poco (2) insuficiente (1).
- Comunicación no verbal: más allá de las palabras, el lenguaje no verbal complementa a lo verbal, es decir, gestionar perfectamente su espacio, hace contacto visual con sus compañeros y usa un lenguaje no verbal adecuadamente. siguiendo igualmente al modelo anterior de nuestra rubrica: muy bien (4) bien (3) poco (2) insuficiente (1).

El objetivo fundamental de la realización y la creación de ese instrumento es, primero, mejorar y desarrollar el rendimiento de los alumnos en cuanto a la comprensión y expresión oral. Segundo, evaluar objetivamente según los criterios y elementos mencionados, también ayudar a los alumnos a ser autónomos y responsables de su aprendizaje y, por último, fomentar la asimilación de la información y favorece el aprendizaje significativo donde el aprendiz es el protagonista de su propio aprendizaje.

Para aplicar la técnica del juego de los hombres lobo de Castronegro y aprobar el uso de la rúbrica, aplicamos a la vez otro instrumento que nos ayuda a confirmar una evaluación siguiendo los criterios y elementos de la rúbrica mencionados previamente.

Antes de pasar al resultado de la experimentación, no cabe duda marcar que hemos usado como otro instrumento la grabación, de tal modo, hemos grabado vídeos de todas las sesiones realizadas. Nuestro objetivo principal de elegir este recurso es fortalecer el análisis del proceso tras ver y escuchar, además de, hacer una interpretación y comparación del proceso inicial y final de las actuaciones de los alumnos.

3.Descripción y análisis de la experimentación

En esta parte, vamos a describir la experimentación realizada. Hemos hecho tres partidas en tres sesiones diferentes programadas en el mes de marzo 2022. La razón de hacer solo tres sesiones es porque hemos aplicado el juego en la clase de CEO y solo tenían una hora por la semana en el programa.

3.1. Primera sesión

Por consiguiente, analizamos el desarrollo de la experimentación hecha. En la primera sesión, realizada el 8 de marzo de 2022 en el departamento de español. Hicimos una partida de una hora donde participaron 15 personas. Para ello, se presentan los resultados de la partida en la siguiente tabla; en el que seguimos los elementos de la rúbrica mencionada anteriormente:

Tabla 9: Resultado de la primera sesión

	CV	CNV	C	Total
Sujeto 1	2	3	4	75%
Sujeto 2	2	2	2	50%
Sujeto 3	1	2	2	41,66%
Sujeto 4	2	2	3	58,33%
Sujeto 5	2	2	3	58,33%
Sujeto 6	1	2	3	50%
Sujeto 7	2	3	3	66,66%
Sujeto 8	2	2	3	58,33%
Sujeto 9	2	2	3	58,33%
Sujeto 10	3	3	4	83,33%
Sujeto 11	1	2	2	41,66%
Sujeto 12	2	2	2	50%
Sujeto 13	2	2	3	58,33%
Sujeto 14	2	3	3	66,66%
Sujeto 15	1	2	3	50%

Fuente: Elaboración propia

La tabla demuestra que los participantes han conseguido un mejoramiento notable. Por lo cual, el resultado alcanzado por los estudiantes esta entre 83,33% - 50% y a partir de esto indica que el nivel de la comunicación no verbal y el contenido tuvieron un alto porcentaje, se nota que hubo una mejora bastante buena tras la aplicación del juego, o sea, se observa el desarrollo de la improvisación en los estudiantes, además, se expresaron de manera clara, fluida y espontánea también, han utilizado un vocabulario adecuado y selectivo.

Sin embargo, observamos también una desorganización en la exposición de sus ideas; en cuanto al sujeto 3 y 11 tuvieron un porcentaje de 41,66% y esto era porque no entendieron bien el juego y como se realiza lo que provocó un estrés notable, en esta partida faltó mucho la

organización y la presentación de sus ideas con coherencia y cohesión además, algunos se han perturbado un poco porque no son acostumbrados de aplicar este tipo de estrategias en clase y esto indica la importancia y la eficacia del uso de juego en el aula,

Es imprescindible mencionar que el juego creo un ambiente muy divertido y disminuye el estrés en los participantes.

3.2. Segunda sesión

A continuación, con el análisis y la descripción de la experimentación vamos a exponer los resultados conseguidos tras la aplicación de la siguiente partida, pues, la segunda sesión tuvo lugar el 12 de marzo de 2022 con la misma duración que la anterior (una hora). En lo que sigue se marcan los resultados obtenidos:

Tabla 10: Resultado de la segunda sesión

	CV	CNV	C	Total
Sujeto 1	3	3	4	83,33%
Sujeto 2	3	3	4	83,33%
Sujeto 3	2	2	3	58,33%
Sujeto 4	3	3	3	75%
Sujeto 5	3	4	4	91,66%
Sujeto 6	2	2	3	58,33%
Sujeto 7	3	3	4	83,33%
Sujeto 8	3	3	3	75%
Sujeto 9	3	4	4	91,66%
Sujeto 10	3	4	4	91,66%
Sujeto 11	2	2	3	58,33%
Sujeto 12	2	2	3	58,33%
Sujeto 13	3	3	4	83,33%
Sujeto 14	3	3	4	83,33%
Sujeto 15	3	3	3	75%

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente tabla se encuentran los porcentajes conseguidos en la segunda sesión, y a partir de esto, notamos una excelente mejora en cuanto a la valoración de los aspectos tanto de la comunicación verbal, la no verbal y el contenido y eso evidencia que los participantes han

logrado manejar bien las reglas del juego y han podido expresarse con mucha fluidez y confianza ante sus compañeros.

A modo de síntesis, después de aplicar el juego hemos detectado puntos positivos y otros negativos. Los positivos consisten en la aceptación y la motivación por parte de los alumnos para seguir aplicando el juego, además de que había una competición entre los estudiantes. Y después de la partida se nota una gran estimulación de motivación en los alumnos.

Y como puntos negativos cabe señalamos la falta informaciones sobre el tema y la desorganización de ideas; el retraso de los alumnos también provocó una perturbación para el resto, asimismo había mucho ruido en aula. Mas bien, analizando el aspecto de la comunicación no verbal hubo una mejora en comparación a la primera sesión. Por seguir, mencionamos el sujeto 5-9-10 que consiguieron alto porcentaje 91,66% en esta partida y lograron mejorar su habla con menos errores y más espontaneidad.

3.3. Tercera sesión

En suma, analizamos y describimos la última sesión y partida del proceso de nuestra experimentación, para ver el progreso y el avance realizado por los estudiantes mediante el uso de dicho juego, para poder confirmar que el juego de los hombres lobo de Castronegro es la estrategia adecuada y eficaz para desarrollar la improvisación y la elocuencia en los estudiantes, no solo esos, sino hemos notado que el presente juego favorece el desarrollo del pensamiento estratégico y crítico y otros más... depende del objetivo establecido por el docente y qué competencia quiere desarrollar. Nuestro propósito fue mejorar la lengua oral y la elocuencia de los estudiantes desarrollando su improvisación y poder expresarse con fluidez y espontaneidad

De ahí, presentamos los resultados de la partida de la última sesión de dicha experimentación que se realizó en el 22 de marzo de 2022 en el departamento de español. (duración una hora como las anteriores sesiones):

Tabla 11: Resultado de la tercera sesión

	CV	CNV	C	Total
Sujeto 1	4	3	4	91,66%
Sujeto 2	4	3	4	91,66%
Sujeto 3	3	2	3	66,66%
Sujeto 4	3	3	4	83,33%
Sujeto 5	4	4	4	100%
Sujeto 6	3	2	4	75%
Sujeto 7	4	3	4	91,66%
Sujeto 8	4	3	4	91,66%
Sujeto 9	3	4	4	91,66%
Sujeto 10	4	4	4	100%
Sujeto 11	3	2	3	66,66%
Sujeto 12	3	2	4	75%
Sujeto 13	4	3	4	91,66%
Sujeto 14	3	3	4	83,33%
Sujeto 15	4	3	4	91,66%

Fuente: Elaboración propia

La presente tabla que esta entre manos organiza el proceso de esta sesión, en el que indica un excelente progreso donde los participantes han podido alcanzar un porcentaje total (100%).

Empezamos por la comunicación verbal, observamos un avance notable en comparación con las anteriores sesiones, por lo cual los estudiantes aprendieron de sus errores y mejoraron su habla y se expresaron de manera fluida y espontanea; observamos también que casi todos los participantes consiguieron puntuación completa de (4) en ese aspecto. No obstante, la mayoría no cometieron muchos errores de lengua.

Mas adelante, continuamos con el siguiente elemento, la comunicación no verbal analizando las actuaciones y la interacción de los alumnos; podemos notar que hay mucho mejoramiento, por lo tanto, pudieron realizar una conversación natural e improvisada manejando bien su espacio haciendo contacto visual entre ellos y usando su lenguaje no verbal de manera adecuada. Las calificaciones de ese aspecto eran entre (3 y 4) mucho mejor que las primeras sesiones. Los resultados eran satisfactorios y se ve el desarrollo de la improvisación, la espontaneidad y la elocuencia de los estudiantes.

En definitiva, interpretamos y describimos el último aspecto de la rúbrica de evaluación que es el contenido, podemos afirmar que los participantes lograron presentar y exponer sus ideas de manera organizada, coherente y cohesionada. Además, cada uno de los participantes logro jugar su rol tal y como debe. Incluso se observa el esfuerzo realizado por los estudiantes en la última partida.

De tal modo, en esta sesión había fuertes argumentos por parte de los alumnos que favoreció la interacción y la discusión entre ellos, cada uno presento su debate con lógica y justificación del rol que tiene. Como también el juego activo la motivación en los estudiantes ya que, llegan con mucho interés para jugar. También había un progreso considerable por parte de todos los participantes, por lo tanto, desarrollaron mucho su nivel en los aspectos mencionados anteriormente.

En seguida, la tabla que se presenta más adelante vamos a exponer los resultados finales de toda la experimentación que hemos realizado en nuestro estudio de investigación. Donde mencionamos los porcentajes de las valoraciones y el total de cada participante a lo largo de las tres sesiones, evaluando los elementos siguientes: comunicación verbal, comunicación no verbal y contenido.

Tabla 12: Resultado final.

	Comunicación verbal				Comunicación no verbal				Contenido			
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Total	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Total	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Total
Sujeto 1	2	3	4	75%	3	3	4	83.33%	4	4	4	100%
Sujeto 2	2	3	4	75%	2	3	4	75%	2	4	4	83.33%
Sujeto 3	1	2	3	50%	2	2	3	58.33%	2	3	3	66.66%
Sujeto 4	2	3	3	66.66%	2	3	3	66.66%	3	3	4	83.33%
Sujeto 5	2	3	4	75%	2	4	4	83.33%	3	4	4	91.66%
Sujeto 6	1	2	3	50%	2	2	3	58.33%	3	3	4	83.33%
Sujeto 7	2	3	4	75%	3	3	3	75%	3	4	4	91.66%
Sujeto 8	2	3	4	75%	2	3	4	75%	3	3	4	83.33%
Sujeto 9	2	3	3	66.66%	2	4	4	83.33%	3	4	4	91.66%
Sujeto 10	3	3	4	83.33%	3	4	4	91.66%	4	4	4	100%
Sujeto 11	1	2	3	50%	2	2	3	58.33%	2	3	3	66.66%
Sujeto 12	2	2	3	58.33%	2	2	4	66.66%	2	3	4	75%
Sujeto 13	2	3	4	75%	2	3	4	75%	3	4	4	91.66%
Sujeto 14	2	3	3	66.66%	3	3	4	83.33%	3	4	4	91.66%
Sujeto 15	1	3	4	66.66%	2	3	4	75%	3	3	4	83.33%

4. Discusión de resultados finales

La lengua oral cobra una gran importancia tanto en la vida profesional como personal, y requiere constante práctica para poder desarrollar y mejorar dicha competencia, para ello, es imprescindible aplicar estrategias y técnicas que ayuden a transmitir el mensaje de manera correcta y comprensible, también expresar lo dicho con espontaneidad y fluidez; por tal motivo, nuestra propuesta se focaliza en la aplicación del juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia con la finalidad de fomentar y desarrollar la improvisación y la elocuencia en los estudiantes del tercer curso de la universidad de Amar Thelidji.

El objetivo principal de este estudio fue evaluar los resultados de la aplicación del juego como instrumento didáctico para mejorar la lengua oral comunicativa y desarrollar la improvisación de los estudiantes.

Así pues, se distinguen los resultados importantes de la experimentación, donde se discuten en lo que sigue; con el propósito de obtener conclusiones de nuestro objeto de estudio. De igual forma, se atiende como objetivo específico fomentar la espontaneidad y la elocuencia de la destreza oral en los estudiantes del tercer curso. Por esa razón, hemos elegido el juego como estrategia junto a la rúbrica como herramienta de evaluación.

La siguiente discusión de resultados se verifica mediante de los datos estadísticos alcanzados del proceso. El análisis de los resultados planteados permite concluir los siguientes puntos:

4.1. Comunicación verbal

Hemos usado la comunicación verbal como el primer elemento para evaluar a los alumnos, por lo tanto, vamos a revelar el progreso de este criterio desde la primera sesión hasta la última.

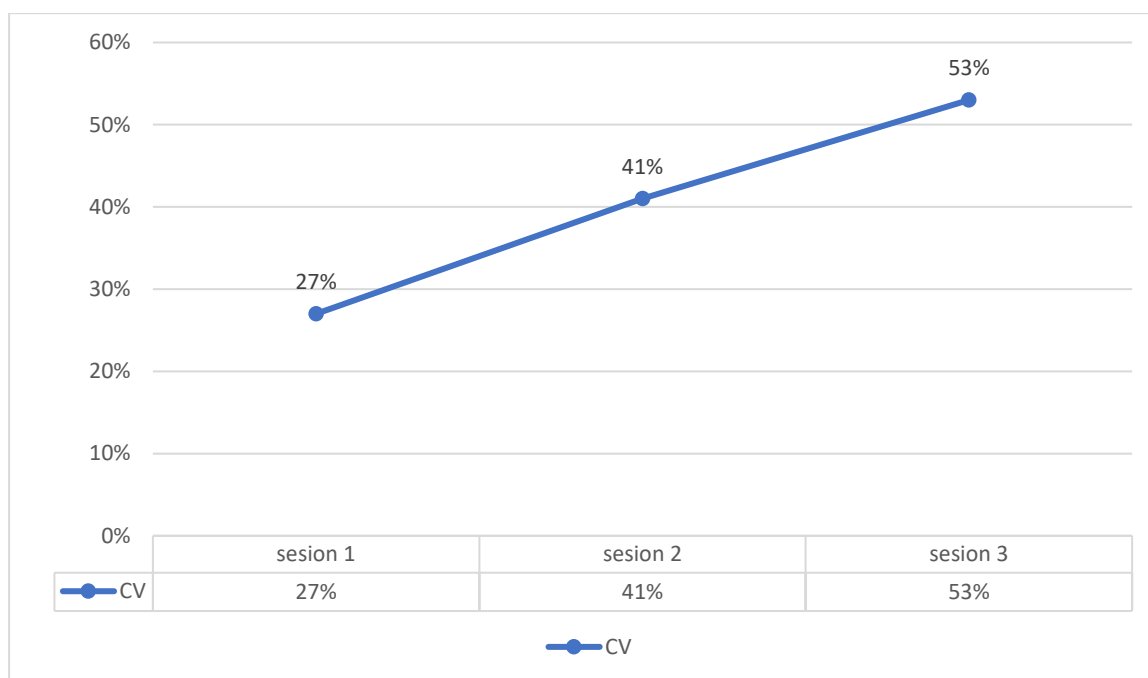


Gráfico 1: Progreso de la Comunicación verbal a lo largo de las tres sesiones.

Fuente: Elaboración propia

En la primera sesión hemos medido el porcentaje de este aspecto, como demuestra la presente figura, hemos encontrado 27%. Dado que, en la primera partida, casi la mayoría han tenido un poco de estrés y miedo, porque no dominan bien el tema y no han entendido bien cómo se desarrolla el juego, por eso, han cometido muchos errores de lengua, y no se expresaron de la mejor manera hablan poco y pasan la palabra al siguiente.

Por consiguiente, en la segunda sesión, se nota un avance considerable más que en la anterior del mismo aspecto; la comunicación verbal. Hemos encontrado 41%, lo que demuestra que se han disminuido los errores y empezaron a expresarse con más fluidez en comparación con la primera sesión se observa la mejora. No obstante, les falta trabajar sobre la pronunciación, y esto era por la influencia de su origen y región porque los estudiantes vienen de diferentes regiones.

Por último, en la tercera sesión, a diferencia con las anteriores (primera y segunda sesión), el porcentaje se ve elevado y desarrollado 53%, puesto que los participantes entendieron bien las reglas del juego y como se juega, además de hacer una partida cada semana. Por esto, se nota el progreso y cada vez aprenden de sus errores para que en la próxima eviten cometer los mismos, también, han podido adquirir un nuevo vocabulario relacionado con los roles y el juego en cada sesión ya que tiene un lenguaje un poco especial.

4.2. Comunicación no verbal

En este punto vamos a tratar el siguiente criterio la comunicación no verbal, que es uno de los puntos principales de nuestra investigación. En dicho criterio pretendemos enfocarse en el uso de los elementos no verbales de los estudiantes, dentro de ellos tenemos los proxémicos, kinésicos y paralingüísticos.

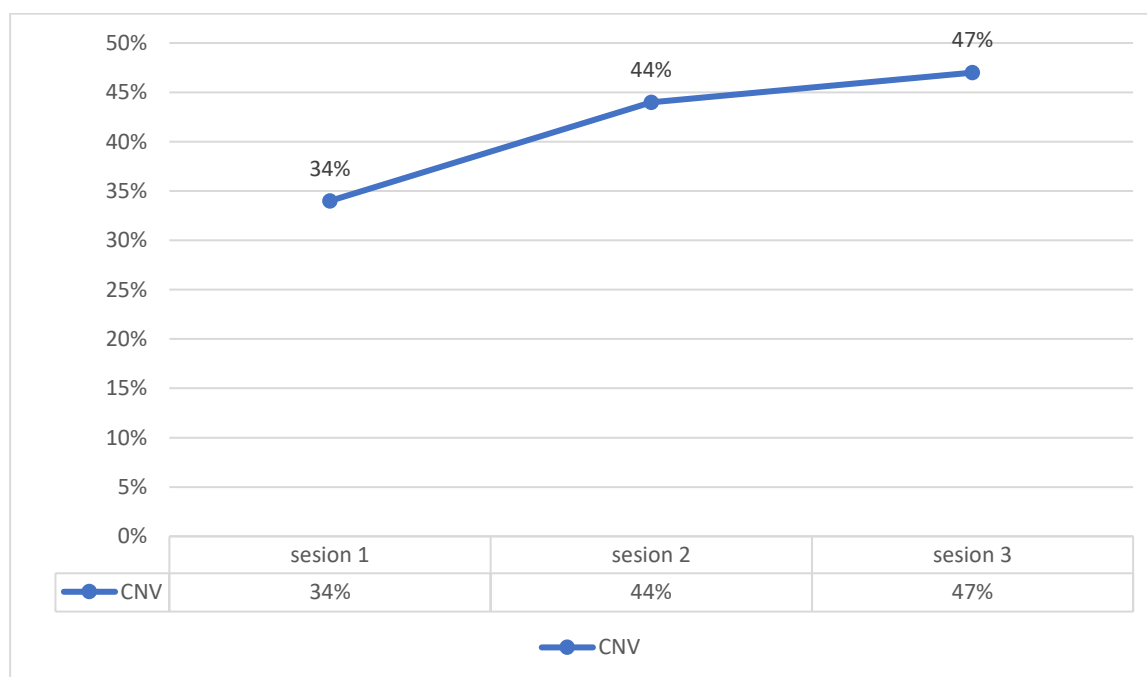


Gráfico 2: Progreso de la comunicación no verbal a lo largo de las tres sesiones.

Fuente: Elaboración propia

En la presente figura, se describen las observaciones y el análisis que hemos obtenido durante las tres partidas:

En principio, en la primera sesión la comunicación no verbal consiguió el porcentaje 34%, en esta partida los estudiantes no dominaban bien su espacio y postura. lo que produjo un pánico y estrés, falta de improvisación a la hora de exponer sus ideas, lo que provocó un aburrimiento, unas distracciones y falta de interacción entre ellos.

Luego en la segunda sesión, la cifra alcanzada es 44 %, nos muestra que hubo una mejora en comparación con la primera dado que los participantes empezaron a usar su lenguaje no verbal adecuadamente con improvisación notable y contacto visual entre ellos y con menos estrés.

En la última sesión, y después de aplicar la última partida se logró un porcentaje de 47%; Se nota un progreso significativo en comparación con las primeras partidas. Hemos observado que con la práctica de cada semana los estudiantes mejoraron mucho su lenguaje no verbal y sus actuaciones y realizaron una presentación improvisada.

4.3. Contenido

Para finalizar con el ultimo criterio, el contenido es decir los debates y discusión del juego, es un punto de vital importancia para presentar sus ideas e informaciones depende de cada rol que tenían. Para convencer sus compañeros y ganar la partida.

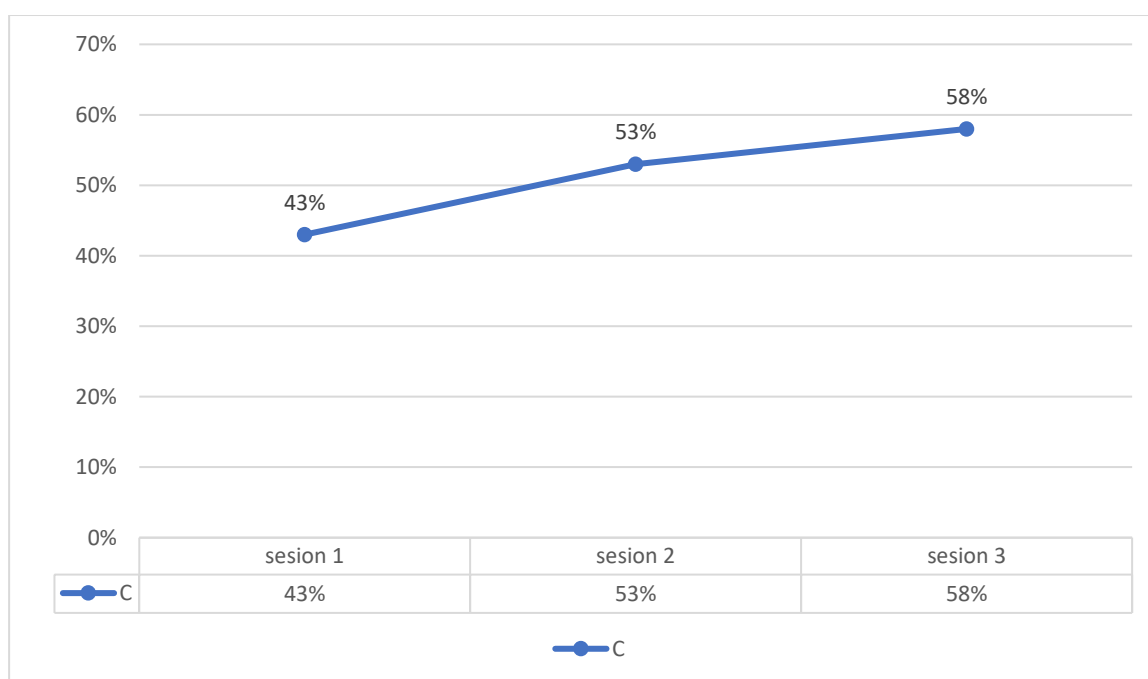


Gráfico 3: Progreso del contenido a lo largo de las tres sesiones.

Fuente: Elaboración propia

Como esta presentado el gráfico, la cifra obtenida del contenido en la primera sesión fue 43%, nos revela la falta de informaciones porque la mayoría no dominan bien el tema, lo que provocó una desorganización en las ideas y se presentaban de manera incoherente y des cohesionada. Pese a que exponen sus ideas, pero no han podido transmitir las estratégicamente lanzaron la idea directamente sin organización.

Sin embargo, en la siguiente partida hay un mejoramiento y desarrollo muy considerable en cuanto como empezaron a organizar sus ideas antes de exponerlas y se nota que los estudiantes

vienen motivados y con ganas para jugar, esto les ayudó mucho para continuar en la práctica. La partida obtuvo un porcentaje de 53%.

Mientras que, en la tercera sesión, se marca la progresión de la cifra en 58% que aprecia una diferencia positiva en cuanto al contenido, de tal forma fueron excelentes en como presentar y transmitir sus ideas también como convencer sus compañeros de que no son lobos de manera inteligente; cada uno de los participantes pudo lograr manejar bien el tema. Es un punto muy positivo tanto para ellos como para el alcance de nuestro objetivo de la investigación, cabe mencionar que incluso el profesor le gustó mucho aplicar este tipo de estrategias en sus próximas clases puesto que somos especializados en didáctica, tenemos que usar diferentes tipos de estrategias y técnicas en nuestra clase atendiendo a las necesidades de nuestros dicentes. Sin olvidar que en las últimas sesiones hemos observado que todos querrían participar en el juego.

5. Perfil de los alumnos: Beneficios

Nos estado identificados con un perfil diverso de alumnos: unos orientados a la tarea, otros sociales, también alumnos dependientes, alumnos alienados y alumnos aislados. Esto hace que, tenemos que tomar en cuenta el perfil de cada uno de los participantes para no enfrentar problemas y obstáculos en la realización del juego, para ello hemos hecho un análisis de necesidad para analizar el perfil de los estudiantes.

6. Ventajas e inconvenientes del juego como estrategia para desarrollar la improvisación

En esta parte abordamos el beneficio y las ventajas del juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia para desarrollar la improvisación en los estudiantes de E/LE, a partir de los resultados alcanzados y las opiniones de los estudiantes, dejan claro que esta estrategia les sirvió mucho en mejorar su nivel, su autoestima, y hablar en público de manera espontánea e improvisada, quitando el estrés y adquirir nuevos conocimiento y nuevas palabras. La mayoría de sus opiniones eran positivas hacia la aplicación del juego en clase para evitar dar clases con las mismas metodologías tradicionales y empezar a usar nuevas estrategias, técnicas y actividades lúdicas. Un buen profesor hace de su clase un juego.

Pues en el siguiente recuadro vamos a presentar las ventajas e inconvenientes del juego:

Ventajas del juego

- El juego aumenta los niveles de dopamina, que provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural.
- El juego hace que el proceso del aprendizaje esté activo, por el hecho de enfrentarse a situaciones reales que dependen de sus decisiones.
- Permite al alumno saber de forma constante y directa su nivel de progreso, y corregir los errores que comete, y ser más consciente de su propio aprendizaje, o sea, favorece el aprendizaje significativo.
- A través del juego se consigue un ambiente más relajado y ameno.
- El juego de los hombres lobo de Castronegro es un juego de sociedad, por lo cual, estimula la socialización y la interacción entre los aprendices.
- Dicho juego fomenta desarrollar varias habilidades y competencias tales como: el pensamiento estratégico y crítico, la espontaneidad y la improvisación, la elocuencia y la autoestima del alumno.
- Como ventajas del juego, es ideal para grandes grupos. Que permite ver cómo la gente se acusa mutuamente inventándose argumentos absurdos y que es un juego que, con el grupo

Inconvenientes del juego

- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguirlo, de hecho, si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.
- Para tener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
- Como inconvenientes decir que es un juego no es adecuado para vergonzosos. Su teatralidad requiere que los jugadores sean extrovertidos y se metan en el papel. El grupo es muy importante en este juego.
- Si el juego no es bien aplicado y tutorizado, puede desembocar en competitividades excesivas.
- Además, puede que un juego no funciona en determinada clase, pero en otras si, por eso, el profesor debe prestar atención a la hora de seleccionar un juego o una actividad lúdica.
- En este sentido, el profesorado debe tener en cuenta las características y el perfil de sus alumnos de manera que puede formar equipos y grupos equilibrados y controle el desarrollo del juego.

apropiado, permite pasar ratos estupendos.

- Un triunfo seguro en grupos grandes. Ideal para romper el hielo. Un gran instrumento para educadores, pues con este juego podemos conocer mejor a cada miembro del grupo.
- Además, el papel del narrador es vital. Si el narrador le echa teatro y ambienta bien, las probabilidades de que el juego triunfe son mayores.

- Por otra parte, no es conveniente adaptar aquellos juegos que son más competitivos cuyo objetivo es ganar solamente lo que puede generar estrés, por tal motivo, debe darle importancia al hecho de ganar y reforzar el objetivo de aprender y colaborar, cierta competitividad es buena para lograr mayor esfuerzo, pero, no debe ser un impedimento que rompa el buen ambiente que pretende lograr.

7.Recomendaciones

En clases de E/LE, el profesor debe trabajar el interés y activar la motivación de sus estudiantes y a los que tiene miedo a enfrentar el público y expresarse con espontaneidad e improvisación, esto permite mejorar su proceso de aprendizaje de cada uno de ellos.

Así como, promueve la interacción y la socialización en el aula; que permite fomentar la autonomía y el aprendizaje significativo del aprendiz.

Es imprescindible, gamificar la clase e implementar diversas estrategias, técnicas y actividades lúdicas para evitar dar clases tradicionales con las mismas metodologías que generan un aburrimiento y desmotivación.

Es recomendable cuando se termina la partida cada uno de los participantes hace una autoevaluación de su actuación. Para ver su mejoramiento y trabaja sobre los puntos débiles que tiene.

Además, el juego de los hombres lobo de Castronegro se puede utilizar en muchas asignaturas tales como en la clase de oral y clases de taller de escritura creativa donde puede usar el juego como una novela de fantasía gráfica e imaginaria. Donde el alumno practica y desarrolla diferentes habilidades y competencias, favorece su creatividad su imaginación. También se puede aplicar el juego en clases teatrales por el hecho de ser un juego que permite al estudiante actuar, y realizar escenas improvisadas.

Por ende, para el desarrollo de cualquier habilidad o competencia, el profesor debe poner en práctica su proceso de aprendizaje incluyendo diferentes estrategias y técnicas que fortalezcan el mejoramiento de la lengua oral de sus dicentes y también desarrollar sus competencias en todas las destrezas.

CONCLUSION GENERAL

Con conclusión, podemos afirmar que la relación entre el juego y el aprendizaje tienen una relación complementaria, ya que, su empleo tiene muchas ventajas en el aula de E/LE. Este tipo de estrategias favorecen una mayor autonomía de los estudiantes y una renovación por parte del profesor, cabe mencionar que la variedad en el aula pretende activar la motivación y atención de los alumnos y que logra desarrollar distintas capacidades tanto en su nivel formativo como personal y profesional.

Tras aplicar el juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia didáctica para desarrollar la improvisación y la espontaneidad en la expresión oral, hemos conseguido un resultado evidente, donde los participantes de esta experimentación han logrado desarrollar su improvisación y mejorar su competencia elocutiva expresándose con más fluidez y espontaneidad en público.

Después de aprobar este proceso, hemos logrado cumplir con nuestros objetivos específicos de estudio: favorecer la espontaneidad y la fluidez, estimular la elocuencia de los alumnos, y hablar en público con confianza y autoestima para los estudiantes del tercer curso.

De tal forma confirmamos que nuestra hipótesis de estudio es válida; y que la aplicación del juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia didáctica resulta eficaz para desarrollar la improvisación y mejorar el nivel de los alumnos de E/LE en la clase de comprensión y expresión oral.

A partir de los resultados obtenidos podemos confirmar y evidenciar la aplicación del juego de los hombres lobo de Castronegro como estrategia didáctica, es eficaz para el mejoramiento de la competencia comunicativa oral en estudiantes del tercer curso de E/LE.

BIBLIOGRAFIA

- González , B., & Teresa, D. (2017, 01 01). Análisis de necesidades de los centros de formación profesional y ocupacional de la provincia de Ávila. p. 156_199.
- Alexios. (2016, marzo 27). *misut meeple*. Recuperé sur misutmeeple:
<https://misutmeeple.com/2016/03/resena-los-hombres-lobo-de-castronegro/>
- Arias, E. R. (2020, diciembre 08). *Economipedia.com*. Recuperé sur
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-correlacional.html>
- Barro, J. (2018). El uso de las técnicas teatrales en la clase de ELE . *Aula virtual*.
- Blas, E. S. (2013). Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual. *SciELO*, 1729-4827.
- Bosch, D. M. (2013, mayo 16). LA MEJORA DE LA INTERACCIÓN. Alcalá de Henares.
- Boubakeu, A. (2013-2014, junio 24). LA evaluación de la expresión oral el aula de español como lengua extranjera . Oran, Facultad de letras,lenguas y artes - departamento de lenguas latinas - sección de español.
- Calayud, M. y. (2015). Aprendizaje Basado en el Juego. *Metodologías y estrategias para la enseñanza en línea*, 2.
- Castro, S. P. (2020, julio). la reivindicacion de papel de la interaccion oral para en aprendizaje de la lengua extranjera .
- Codina, L. (2021, Septiembre 08). *Lluís Codirna.com* . Recuperé sur
<https://www.lluiscodina.com/estudios-de-caso/>
- CVC. (2022).
- Fouzia, L., & Rayan , M. (2021, julio). El debate como genero discursivio argumentativo para mejorar la destrza oral. Laghouat, Laghouat, Argelia .
- García, A. M., Piñón Vargas, M., & Velasquez Jesús, D. N. (2019). Desarrollo de pensamiento crítico mediante el juego: Cumplimiento del. *Debates en Evaluación y Currículum*.
- GARZÓN, Y. G. (1999). APRENDER A INVESTIGAR. Recolección de la información .

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. Ciudad de México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES.
- Juana, L. E. (2018). *:rúbrica como instrumento de evaluación formativa y sumativa y el desempeño*. Lima: universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional.
- Lopera, J. D., Carlos, A. R., Marda, U. Z., & Jénifer, O. (2010). *El método analítico y sus aplicaciones en las ciencias sociales y humanas*. Medellín. Colombia: el Centro de investigaciones Sociales y Humanas (CISH) de la Universidad de Antioquia.
- Martínez carazo, P. C. (2006, julio 20). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica *Pensamiento & Gestión. Redalyc.Org*, 165-193.
- Meneses, J., & Rodríguez, D. (2007). El cuestionario y la entrevista.
- Murillo, G. G., Cortés Hernández, C. I., González Ruiz, J. N., & Sierra Bocanegra, D. M. (2018). La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales. Bogotá, Facultad de educación / Universidad de los Andes.
- Neill, D. A., & Suárez, L. C. (2018). *PROCESOS Y FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Machala: Ediciones UTMACH.
- Otero-Ortega, A. (2018, Agosto 08). *Enfoques de investigación*. Recuperé sur ResearchGate : https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- patino, J. D. (2016, enero febrero). Gestión humana de orientación analítica: un camino para la responsabilización. p. 101_113.
- Ramírez, R., & Carmen M.a. (2019, julio). LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA EN LA ENSEÑANZA DE ELE EN ATAL: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA. Centro de estudios de posgrado/Universidad de Jaén .
- Ramirez, R., & Ma, C. (2019, junio). La aplicación de la gamificación para la mejora de la competencia lingüística en la enseñanza de ELE en ATAL: una propuesta didáctica .

- Rodríguez, N. (2011). Diseños Experimentales en Educación. *Revista de pedagogía.*, 147-158.
- Tremblay, M. E. (2017, juillet). El desarrollo de la interacción oral en clase de ELE mediante las actividades lúdicas . Département des littératures et des langues du monde Section des études hispanique.
- Uribe, R. V., Utrilla Cbos, S. A., & Santa Maria Ortega, A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. Una alternativa vialbe para la enseñanza significativa de la sustentabilidad . *Revista electronica sobre educacion media y superior volumen 4 Numero 7.*
- Valdez, S. M., Óscar , A. E., & Leticia, R. M. (2020). Pre-experimental and quasi-experimental designs applied to social sciences and education . *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 167-178.
- Yanez, D. (2012). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos.*
- Zara, D. (2017). El desarrollo de la expresión y comprensión oral.

ANEXOS

cuestionario

Datos personales- Género

Mujer

Hombre

- Hablar e interactuar Valora tu habilidad en tu día a día con tus amigos, profesores, desconocidos ...

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Tengo facilidad para mantener una conversación				
Me expreso de manera fluida				
Diferencio cómo y para qué tengo que hablar según sean familia, amigos, profesores, desconocidos				
Utilizo un vocabulario variado				
Evito frases hechas y coletillas				
Reconozco el humor y la ironía				
Considero importante hablar correctamente para relacionarme con los demás				
Vocalizo adecuadamente				
Acompaño la expresión oral con gestos				
Cuando hablo, suelo opinar con respeto				
Soy capaz de expresar con palabras lo que pienso y lo que sé				
Utilizo pausas y silencios para que me entiendan mejor				

Improviso con habilidad sobre cualquier tema

- Escuchar Valora tu habilidad en tu día a día con tus amigos, profesores, desconocidos, ...

1 2 3 4

Comprendo lo que escucho en conversaciones

Comprendo el significado de palabras desconocidas por el contexto

Comprendo las noticias de los medios de comunicación

Escucho con respeto sin distraerme

Soy capaz de resumir lo que escucho

Soy capaz de responder preguntas sobre lo que escucho

Comprendo palabras desconocidas por el contexto

- Indica la frecuencia con la que se realizan las siguientes actividades en clase en la que se practique y DONDE SEAS PARTICIPANTEACTIVO.

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Entrevista				
Debate				
Exposición				
Instrucciones orales para realizar actividades complejas				
Corrección en voz alta				
Creación de videos				
Comentario de imagen				
Representación teatral				
Canciones				
Explicación de vocabulario o tecnicismos				
Audiciones				
Actividades de comprensión de videos o audios				

- Indica la frecuencia con la que se realizan las siguientes actividades en clase, y DONDE SEAS EL ESPECTADOR (no participas activamente).

	Fácil 1	2	3	Difícil 4
Entrevista				
Debate				
Exposición				
Instrucciones orales para realizar actividades complejas				
Corrección en voz alta				
Creación de videos				
Comentario de imagen				
Representación teatral				
Canciones				
Explicación de vocabulario o tecnicismos				
Audiciones				
Actividades de comprensión de videos o audios				

- De estas actividades indica cuáles son las más difíciles para ti.

	Fácil 1	2	3	Difícil 4
Entrevista				
Debate				
Exposición				
Instrucciones orales para realizar actividades complejas				
Corrección en voz alta				
Creación de videos				
Comentario de imagen				
Representación teatral				
Canciones				
Explicación de vocabulario o tecnicismos				
Audiciones				
Actividades de comprensión de videos o audios				

Si

no

¿Me interesa estudiar la comprensión y expresión oral (CEO)?

¿Tengo dificultades en las clases de CEO?

¿Me gustan los juegos y la gamificación en las clases de CEO?

¿Hago un esquema para preparar mis exposiciones?

¿Desarrollo las ideas ordenadamente?

Rubrica de evaluación

	4	3	2	1	Total
Contenido	La información muy bien organizada, domina perfectamente el tema. Expone sus ideas con coherencia y cohesión y defiende 100% sus ideas con lógica y de manera estratégica dando argumentos	La información bien organizada, domina bien el tema. Expone sus ideas con coherencia y cohesión y defiende 75% sus ideas con lógica y de manera estratégica dando argumentos	La información un poco organizada, domina un poco el tema. Sus ideas son un poco incoherentes y defiende 50% sus ideas con lógica y de manera estratégica dando argumentos	La información desorganizada, no domina el tema. Sus ideas son incoherentes y des cohesionados, no sigue ninguna lógica para defender sus ideas y no usa argumentos en su discurso.	
Comunicación verbal	Se expresa perfectamente con fluidez y espontaneidad. la conversación muy natural e improvisada. Su tono es muy claro, alto y realiza pausas adecuadamente. Comete 02 errores de lengua.	Se expresa bien con fluidez y espontaneidad. la conversación natural e improvisada. Su tono es claro, alto y realiza pausas adecuadamente. Comete 04 errores de lengua.	Se expresa un poco con fluidez y espontaneidad. la conversación un poco natural e improvisada. Su tono es un poco claro, alto y realiza pocas pausas. Comete 06 errores de lengua.	No Se expresa con fluidez y espontaneidad . la conversación muy natural e improvisada. Su tono no es claro, ni alto y no realiza pausas. Comete muchos errores de lengua.	
Comunicación no verbal	Gestiona perfectamente su espacio, hace contacto visual con sus compañeros. usa un lenguaje no verbal perfectamente.	Gestiona adecuadamente su espacio, hace contacto visual con sus compañeros. usa un lenguaje no verbal adecuadamente.	Gestiona un poco su espacio, de vez en cuando hace contacto visual con sus compañeros. usa un poco un lenguaje no verbal.	No gestiona su espacio, no hace contacto visual con sus compañeros ni usa un lenguaje no verbal.	