

Desarrollo de competencias sociales y destrezas orales a través de juegos de roles en la clase de inglés como lengua extranjera en la educación superior

Development of social competences and oral skills through role plays in the English as a foreign language class in higher education

Développement des compétences sociales et des compétences orales à travers des jeux de rôle dans la classe d'anglais langue étrangère dans l'enseignement supérieur

María Martínez Lirola*

Resumen

La enseñanza del inglés exige el uso de estrategias que faciliten la participación y el protagonismo del alumnado

* María Martínez Lirola es doctora en Filología Inglesa y Profesora Titular de Filología Inglesa de la Universidad de Alicante. Además, es Research Fellow del Departamento de Lingüística y Lenguas Modernas de la Universidad de Sudáfrica (UNISA). Ha dirigido varios proyectos de investigación sobre Análisis Crítico del Discurso e innovación educativa financiados por entidades públicas. Sus principales líneas de investigación son el Análisis Crítico del Discurso, la Gramática Sistemática Funcional y la Lingüística Aplicada. Ha publicado alrededor de un centenar de publicaciones que incluyen libros, artículos en revistas nacionales e internacionales, capítulos de libro, ponencias en congresos, reseñas y trabajos de divulgación, además de haber creado y dirigir el grupo de investigación «Análisis Crítico del Discurso Multimodal». En el año 2010 obtuvo el Premio a la Excelencia Docente de la Generalitat Valenciana. Ha participado en congresos e impartido conferencias y seminarios en España y en decenas de países. Por otro lado, ha llevado a cabo estancias de investigación con el fin de llevar a cabo investigaciones de temática social entre las que destaca la inmigración en distintas universidades. maria.lirola@ua.es mlirola@hotmail.com

en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este artículo tiene como objetivos: 1. Sugerir una estrategia didáctica para el empleo de juego de roles enmarcados en una metodología cooperativa para promover la participación de las/os estudiantes y la adquisición de competencias sociales en una asignatura de inglés avanzado como lengua extranjera en la educación superior 2. Conocer las opiniones del alumnado sobre la implementación de juegos de roles en el aula. El estudio utiliza un diseño de investigación de métodos mixtos (cualitativo y cuantitativo) observando la participación del estudiantado en juegos de roles y utilizando un cuestionario al final del semestre. Los hallazgos muestran que el alumnado adquiere competencias sociales y aumenta su interacción mediante su participación en *role plays*. Además, el estudio revela que las/os estudiantes toman consciencia de las situaciones sociales.

Palabras Clave: juego de roles, competencias sociales, destreza oral, enseñanza del inglés, educación superior.

Abstract

Teaching English requires the use of strategies that facilitate the participation and leadership of students in the teaching-learning process. This article aims to: 1. Suggest a didactic strategy for the use of role play framed in a cooperative methodology to promote the participation of students and the acquisition of social competences in a subject of advanced English as a foreign language in the higher education 2. Know the opinions of students about the implementation of role plays in the classroom. The study uses a mixed methods research design (qualitative and quantitative) observing student participation in role plays and using a questionnaire at the end of the semester. The findings show that students acquire social skills and increase their interaction through their participation in role plays. Furthermore, the study reveals that students become aware of social situations.

Key words: role play, social skills, oral skills, teaching English, higher education.

Résumé

L'enseignement de l'anglais nécessite l'utilisation de stratégies qui facilitent la participation et le leadership des étudiants dans le processus d'enseignement-apprentissage. Cet article vise à : 1. Proposer une stratégie didactique pour l'utilisation du jeu de rôle encadrée dans une méthodologie coopérative pour favoriser la participation des étudiants et l'acquisition de compétences sociales dans une matière d'anglais avancé comme langue étrangère dans l'enseignement supérieur 2. Connaître les opinions des élèves sur la mise en œuvre des jeux de rôle en classe. L'étude utilise une conception de recherche à méthodes mixtes (qualitatives et quantitatives) observant la participation des étudiants à des jeux de rôle et utilisant un questionnaire à la fin du semestre. Les résultats montrent que les élèves acquièrent des compétences sociales et augmentent leur interaction grâce à leur participation à des jeux de rôle. De plus, l'étude révèle que les élèves prennent conscience des situations sociales.

Mots clés: jeu de rôle, compétences sociales, compétences orales, enseignement de l'anglais, enseignement supérieur.

Introducción

En general, la participación del alumnado en las clases de inglés como lengua extranjera en la educación superior es escasa debido a varios factores entre los que destacan el gran número de estudiantes matriculados. Así, consideramos que el empleo de metodologías activas contribuye a que el alumnado ocupe un lugar central en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a la adquisición de competencias. En este sentido, el empleo de juegos de roles (*role plays*) contribuye a conceder

protagonismo al alumnado mientras aprende, ya que asume un papel activo y se comunica con fluidez en una situación contextualizada¹.

El juego de roles es una técnica dramática útil para que el estudiantado reflexione sobre los desafíos sociales del siglo XXI y adquiera competencias sociales, a la vez que mejora las destrezas orales. Hablar es una habilidad clave en cualquier idioma porque es la forma de comunicación más común y natural entre los seres humanos². También es una habilidad con la que muchas personas luchan por falta de confianza en sí mismos, timidez, miedo a ser juzgados, etc. En este sentido, las técnicas dramáticas en general y los juegos de roles en particular contribuyen a superar dichas dificultades y a ayudar al alumnado a expresar sus ideas, sentimientos o personalidad³.

El uso de las técnicas dramáticas para la enseñanza de las lenguas extranjeras se ha desarrollado desde los años setenta con la creciente prevalencia del enfoque comunicativo. Los juegos de roles pueden definirse como actividades lúdicas en las que las/os participantes interpretan modelos que no son los suyos⁴. En consecuencia, el alumnado tiene un papel central en el proceso de enseñanza-aprendizaje y vive en primera persona todas las situaciones que se representan, lo que facilita la adquisición de conocimientos⁵. De hecho, el *role play* es

1 J De Ponga Mayo, «El Recurso Del Juego Dramático En Educación Primaria», *Encuentro*, no. 29 (2021): 34-49.

2 S Namaziandost, E., & Ahmadi, «The Assessment of Oral Proficiency through Holistic and Analytic Techniques of Scoring: A Comparative Study», *Applied Linguistics Research Journal* 3, no. 2 (2019): 70-82; M Namaziandost, E., Shatalebi, V., & Nasri, «The Impact of Cooperative Learning on Developing Speaking Ability and Motivation toward Learning English», *Journal of Language and Education* 5, no. 2 (2019): 83-101, <https://doi.org/doi:10.17323/jle.2019.9809>.

3 Namaziandost, E., & Ahmadi, «The Assessment of Oral Proficiency through Holistic and Analytic Techniques of Scoring: A Comparative Study».

4 M Brell, «Juegos de Rol», *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, no. 33 (2006): 104-13.

5 M Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyanal, «Aprendizajes Significativos Mediante La Gamificación a Partir Del Juego de Rol: 'Las Aldeas de La Historia'», *Espiral*.

una técnica versátil que puede tener lugar en diferentes contextos para contribuir a un aprendizaje significativo. Hoy en día, todos los juegos que se utilizan para aprender situaciones de la vida real también se conocen como «juegos serios»⁶.

El juego de roles permite al alumnado desarrollar competencias para la comprensión grupal, la argumentación, la resolución de problemas, etc. También permite poner el lenguaje en contexto y hacer que el aprendizaje sea holístico y memorable⁷. Se basa en el psicodrama pedagógico y puede contribuir a las reacciones emocionales, lo que hace necesaria la supervisión del profesorado⁸ en un contexto comunicativo auténtico.

La principal hipótesis es que los *role plays* contribuyen a mejorar la destreza oral y a adquirir competencias sociales. Los principales objetivos de este estudio son: 1. Promover el desarrollo de habilidades orales y competencias sociales en una asignatura de inglés a nivel universitario mediante la participación del alumnado en *role plays* y 2. Conocer las opiniones del estudiantado sobre la implementación de juegos de roles en el aula.

Método

2.1. Descripción del contexto y de los participantes

Este estudio se desarrolló en el grado de Estudios Ingleses de la Universidad de Alicante (España). Las/os participantes del

Cuadernos Del Profesorado 11, no. 22 (2018): 69-78.

6 S. Michael, D. & Chen, *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform* (Muska and Lipman/Premier Trade, 2005).

7 Jhonny S. Villafuerte et al., «Learning Styles and Motivations for Practicing English as a Foreign Language: A Case Study of Role-Play in Two Ecuadorian Universities», *Theory and Practice in Language Studies* 8, no. 6 (June 1, 2018): 555, <https://doi.org/10.17507/tpls.0806.01>.

8 D. M. Perez, *El Role-Playing de La Escuela a La Vida* (Valladolid, España: Universidad de Valladolid, 2015).

estudio fueron 91 alumnas/os matriculadas/os en la asignatura obligatoria Lengua Inglesa V durante el primer semestre (septiembre-enero) del curso académico 2019-2020. Eran 70 mujeres y 21 hombres, cuya edad estaba entre los 19 y 23 años. El objetivo de la asignatura es que el alumnado desarrolle las cinco competencias en inglés para adquirir el nivel C1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001).

2.2. Instrumentos

Los datos fueron recopilados a través de la observación de la participación del estudiantado en los *role plays* que tenían lugar cada semana después de las presentaciones cooperativas; la profesora usó una rúbrica durante la observación (ver Tabla 2). Además, la asistencia del alumnado a una tutoría grupal después de la participación en los *role plays* y sus respuestas en la misma rúbrica que la docente había utilizado mientras observaba los juegos de roles (Tabla 2) también fue parte de los datos.

El tercer instrumento fue un cuestionario (ver Anexo 1) construido por la docente cuyo propósito es conocer las opiniones del estudiantado sobre los aspectos sociales asociados a los *role plays* y presentaciones orales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre los tipos de competencias adquiridas y otros aspectos. El cuestionario en formularios de google consistió en 11 preguntas: dos preguntas de dicotómicas, una de opción múltiple y ocho donde se utilizó la escala Likert (5 = muy de acuerdo, 4 = de acuerdo, 3 = neutral, 2 = en desacuerdo, 1 = muy en desacuerdo).

2.3. Procedimiento

Al comienzo del cuatrimestre, la profesora pidió al alumnado matriculado en la asignatura que creara grupos de cinco

personas para preparar presentaciones orales cooperativas y juegos de roles que se presentarían semanalmente durante el semestre para reflexionar sobre temas sociales y promover la participación de sus compañeras/os. A cada grupo se le asignó una fecha para presentar.

La profesora tomó notas mientras el alumnado participaba en los *role plays* y completó la rúbrica preparada para observar cómo el estudiantado adquiere competencias sociales (ver Tabla 2). Una vez hecho esto, la docente tuvo una tutoría grupal con las/os estudiantes que habían participado en los *role plays* y les pidió que completaran la misma rúbrica sobre su forma de evaluar aspectos relacionados con las competencias sociales. Finalmente, el alumnado completó un cuestionario anónimo al final del semestre prestando atención a las competencias que habían adquirido al participar en juegos de roles y otros aspectos asociados con la adquisición de competencias sociales.

La profesora organizó sus notas, revisó sus respuestas a los aspectos asociados con las competencias sociales del alumnado y las contrastó con las respuestas de las/os estudiantes sobre los mismos temas. Finalmente, se analizaron los resultados del cuestionario (ver sección 3).

Resultados

El hecho de que el alumnado tuviera que preparar una presentación oral cooperativa y un *role play* basado en un tema social contribuye per se a incrementar la conciencia social de las/os estudiantes debido a la necesidad de elegir el tema social en el grupo al que pertenecen, buscar información sobre el tema, organizar la información para preparar una presentación oral y un juego de roles para involucrar a sus compañeras/os, entre otros. Estas dos actividades contribuyen a la formación integral del estudiantado porque además de aprender vocabulario, practicar gramática e integrar diferentes habili-

dades, la naturaleza social de los temas facilita que crezcan como ciudadanía global y crítica. La Tabla 1 ofrece los temas elegidos por las/os estudiantes para preparar presentaciones orales y *role plays* cada semana.

Tabla 1. Temas sociales discutidos

Temas: Grupo A	Temas: Grupo B
Illegal migration and refugee crisis	Animal testing
Fighting against cancer	Tattoo or taboo
Drag as a cultural phenomenon	Social networks
Death penalty	Surrogate pregnancy
Marine pollution	Fashion
Animal abuse	Gender violence
Cyberbullying	Feminism
Women through history	Addictive substances in society
Social media	Women, the hidden face of history

Los temas sociales presentados en la Tabla 1 muestran que las/os estudiantes recrearon realidades sociales y culturales a través de *role plays* y presentaciones orales, lo cual es una forma efectiva para que desarrollen una conciencia social y avancen en el proceso de ser ciudadanía global. El vocabulario relacionado con los temas trabajados contribuye a fomentar la conciencia social pues está claramente relacionado con campos semánticos relacionados con temas sociales globales.

La profesora preparó una rúbrica para evaluar aspectos relacionados con las competencias sociales tanto ella como el alumnado una vez que había preparado y participado en las presentaciones orales y *role plays* (Tabla 2). Además, también elaboró un cuestionario para conocer la opinión de las/os estudiantes sobre la implementación de juegos de roles,

el desarrollo de competencias sociales y otros aspectos (ver Anexo 1).

Una vez que la profesora había completado la Tabla 2 en el aula, tuvo una tutoría grupal con las/os estudiantes que habían participado en el juego de roles y les pidió que se autoevaluaran completando la Tabla 2. Al final del semestre, cuando todos los grupos habían presentado, la docente analizó los resultados de sus propias respuestas a los aspectos evaluados en la rúbrica de la Tabla 2 y los comparó con las respuestas de las/os estudiantes a la misma rúbrica. De las dos líneas con el porcentaje al lado de cada ítem evaluado, la primera corresponde a la media obtenida de las respuestas de la profesora mientras el alumnado realiza la presentación oral y *role plays* y la segunda línea ofrece la media de las respuestas del alumnado en la tutoría grupal.

Tabla 2. Rúbrica para medir las competencias sociales de las/os estudiantes con una escala Likert

Aspects to measure students' social competences	Likert scale				
	1 Teacher Students	2	3	4	5
Vocabulary and idiomatic expressions on social topics	0%	0%	12,08%	32,96%	54,94%
	0%	0%	6,59%	21,97%	71,42%
Constructive interactions in the role plays (cooperating with the group)	0%	0%	6,59%	49,45%	43,95%
	0%	0%	6,59%	43,95%	49,45%
Prosocial attitudes, values and perspectives	0%	0%	8,79%	43,95%	47,25%
	0%	0%	6,59%	47,25%	54,94%
Managing social conflicts in the groups/classroom	0%	0%	6,59%	49,45%	43,95%
	0%	0%	6,59%	36,26%	57,14%

Cooperation/harmony in the groups	0%	0%	8,79%	39,56%	51,64%
	0%	0%	8,79%	34,06%	57,14%
Equality in task division	0%	0%	6,59%	39,56%	53,84%
	0%	0%	8,79%	34,06%	57,14%
Involvement in the role plays of other groups	0%	0%	8,79%	39,56%	51,64%
	0%	0%	6,59%	36,26%	57,14%
Active listening (making reference to other people's comments)	0%	0%	6,59%	43,95%	49,45%
	0%	0%	8,79%	47,25%	54,94%

Medir las competencias sociales no es algo fácil de hacer, por lo que considero que se simplifica si se aborda desde dos ángulos. Por un lado, tiene un componente lingüístico que se puede observar en la forma en que las/os estudiantes utilizan vocabulario, expresiones idiomáticas y estructuras gramaticales donde podemos ver claras referencias a temas sociales (el primer aspecto mencionado en la Tabla 2). Por otro lado, tiene un aspecto ideológico porque cuando las/os estudiantes desarrollan competencias sociales hay un reflejo en su ideología y esto normalmente se asocia a ciertos comportamientos y actitudes donde se puede observar el compromiso social (todos los aspectos de la Tabla 2, excepto el primero). Las dificultades para medir algunos de los ítems de la Tabla 2 justifican la necesidad de la autoevaluación de las/os estudiantes para completar el análisis de los aspectos relacionados con las competencias sociales presentado en este apartado

Generalmente, la media de las respuestas de la profesora y del alumnado es bastante similar. Este es el caso de los ítems 'Interacciones constructivas en los juegos de roles', 'Actitudes, valores y perspectivas prosociales', 'Implicación en los *role plays* de otros grupos' y 'Escucha activa' donde

el número de respuestas 4 y 5 en la escala ofrecen un porcentaje similar. Se nota que las/os estudiantes ofrecen un número de respuestas ligeramente superior en el número 5 de la escala, lo que demuestra que están evaluando sus competencias sociales en los ítems seleccionados a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el docente se concentra solo en la implementación de las actividades en el aula.

Hay algunos ítems en la Tabla 2 que son evaluados de manera superior por el estudiantado, este es el caso de 'Vocabulario y expresiones idiomáticas sobre temas sociales', donde el hecho de que más del 17% de las/os estudiantes que la docente elijan 5 muestra que las/os estudiantes son conscientes de haber aprendido vocabulario sobre el aspecto social que se está estudiando, pero la profesora esperaba que se utilizara aún más durante los *role plays*.

El promedio de respuestas de 5 en la escala en 'Manejo de conflictos sociales en los grupos / aula', 'Cooperación / armonía en los grupos', 'Igualdad en la división de tareas' es mayor en las respuestas de las/os estudiantes que en las ofrecidas por la profesora; el porcentaje de respuestas de la docente en el número 4 es un poco más alto. Estas diferencias se justifican porque el ítem 'Manejo de conflictos sociales en los grupos/ aula', fue observado por la profesora solo en el tiempo que el alumnado estaba activo en el aula. Las únicas ocasiones en que la profesora se dio cuenta de los conflictos en el grupo fue cuando dos estudiantes enviaron tutorías informándola sobre un conflicto asociado con la falta de participación de dos miembros del grupo.

De manera similar, la 'cooperación/armonía en los grupos' solo se pudo observar mientras las/os estudiantes realizaban el *role play* o participaban en la presentación oral. Además, la profesora evaluó la 'igualdad en la división de tareas' observando la cantidad de veces y el tiempo que dedicaron a hablar cuando participaron en las presentaciones orales y los juegos de roles. Finalmente, se observó la escucha activa si el

estudiantado hacía referencia a lo que decían otras/os estudiantes.

Además, el hecho de que los números 1 y 2 de la escala no hayan sido seleccionados por la docente y por el alumnado en ninguno de los ítems, y el hecho de que el porcentaje más alto en el número 3 sea 12,08% muestra la efectividad en el desarrollo y adquisición de los aspectos sociales evaluados.

Con respecto a los resultados del cuestionario, en la pregunta número 1, cuando se pregunta al alumnado si son más conscientes de las situaciones sociales después de participar en la preparación de la presentación oral y el *role play* basados en un tema social, sorprende que la gran mayoría (97,6 %) responda que sí, y solo el 2,4 % responde que no. Cuando se les pide que justifiquen sus respuestas, la gran mayoría dice que investigar, preparar y presentar la presentación oral y el juego de roles les brinda muchas oportunidades para ser conscientes de los problemas sociales y cómo afectan a la sociedad.

Tener más información sobre el tema después de hacer una investigación es un punto crucial para que las/os estudiantes lo comprendan, reflexionen sobre cómo puede afectar a las personas en otros países y amplíen sus puntos de vista. También mencionan que las discusiones en los grupos para preparar los temas les han abierto la mente a otras realidades y perspectivas para verlos. Además, el alumnado menciona la importancia de escuchar las presentaciones de sus compañeras/os y la implicación en los *role plays* que han diseñado otros grupos.

En la pregunta 2 se preguntó al estudiantado si consideraba importante evaluar las competencias sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la gran mayoría, el 92,7 % ofreció una respuesta positiva y solo el 7,3 % una negativa. Este resultado muestra que las/os estudiantes son conscientes de la importancia de las competencias sociales en la metodología cooperativa que enmarca las actividades realizadas y, por tanto, están de acuerdo con la evaluación de este tipo de competencias.

Cuando se preguntó a las/os estudiantes sobre las principales competencias sociales que habían desarrollado con la preparación y participación en presentaciones orales y juegos de roles en la pregunta 3 (en este caso las/os estudiantes podrían elegir más de una competencia), los resultados muestran que las competencias más elegidas son la cooperación (79,3 %) y comunicación (78 %), seguidas de la empatía (57,3 %), resolución de conflictos (36,6 %) y liderazgo (25,6 %).

Las respuestas a las preguntas 4-11 se van a presentar en la Tabla 3 para que sea más fácil ver el porcentaje obtenido mediante la escala Likert. A la tabla le seguirán algunos párrafos en los que se comentan las respuestas del alumnado.

Tabla 3. Respuestas de las/os estudiantes a las preguntas 4-11

Questions	Likert scale 1	2	3	4	5
4. Up to what extend has the oral presentation and role plays contributed to the development of your oral skills?	0%	0%	10%	20,6%	69,4%
5. Up to what extend do you consider that participating in activities with social content such as oral presentations and role plays can help you become a more global citizen?	1,2%	3,7%	20,7%	45,1%	29,3%
6. How much did you care for the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?	1,2	0%	6,1%	40,2%	52,4%

7. How much did you cooperate with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?	1,2%	0%	8,5%	28%	62,2%
8. How much did you communicate with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?	1,2%	0%	7,3%	31,7%	59,8%
9. How much did you emphasize with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?	0%	3,7%	12,2%	30,5%	53,7%
10. How would you evaluate your leadership in the group?	3,7%	7,3%	28%	32,9%	28%
11. How much have you contributed to make the oral presentation and role play effective and successful?	0%	0%	13,4%	34,1%	52,4%

Es significativo que en las preguntas 4-11, más de la mitad de las/os estudiantes eligieran el número 5 en la escala con la excepción de las preguntas 5 y 10, lo que demuestra que no vieron una relación tan clara entre los *role plays* y las presentaciones orales en temas sociales y su desarrollo como ciudadanía y líderes globales. Sin embargo, aunque las respuestas en estas preguntas fueron un poco diferentes, sumar 4 y 5 en la escala es más del 60 % en ambos casos. Esto contrasta con las respuestas a las otras preguntas (4, 6-9 y 11), donde

la suma de 4 y 5 en la escala es 90 % o más en algunos casos (preguntas 4, 6, 7, 8) y más de 80 % en las preguntas 9 y 11.

El hecho de que la mayoría del alumnado haya elegido 4 y 5 en la escala demuestra que la metodología cooperativa que enmarca el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido eficaz para trabajar las competencias sociales mencionadas en las preguntas, como la cooperación y el cuidado de los demás (preguntas 6 y 7), comunicación y empatía (preguntas 8 y 9) y liderazgo (pregunta 10).

Se observa que el número 3 en la escala se sitúa entre 6,1 % (pregunta 6) y 13,4 % (pregunta 11), con la excepción de las preguntas 5 (20,7 %) y 10 (28 %), donde la relación entre las actividades, la ciudadanía global y el liderazgo no es tan destacada como los demás aspectos sociales mencionados en las preguntas. Además, es significativo que ninguna persona eligió el número 2 en la escala en la mayoría de las preguntas (4-8 y 11) y el porcentaje más alto dado a 2 es de 7,3 % en la pregunta 10, es decir, hay alumnas/os que evalúan su liderazgo como bajo, y 3,7 % en las preguntas 5 y 9 relacionadas con la ciudadanía global y la empatía. Del mismo modo, el número 1 en la escala no lo eligió nadie (preguntas 4 y 11) o muy pocas/os estudiantes, en concreto, el 1,2 % en las preguntas 5-8 y el 3,7 % en la pregunta 10, lo que demuestra que algunas/os estudiantes no se ven a sí mismas/os como líderes en absoluto.

Los porcentajes del número 3 en la escala y el escaso número de opciones en el número 1 y 2 corroboran que la mayoría del alumnado considera que ha tenido un gran éxito en los aspectos evaluados. En consecuencia, han observado que aprender a través de *role plays* y presentaciones orales les ha brindado muchas oportunidades para cooperar con las/os demás y adquirir las competencias involucradas en el proceso de cooperación, y por eso han elegido los números más altos de la escala.

Discusión y conclusiones

las presentaciones orales y los *role plays* permiten profundizar en los problemas sociales actuales. Los contenidos so-

ciales compartidos en dichas actividades de la asignatura Lengua Inglesa V hacen que las/os estudiantes reflexionen sobre temas globales que necesitan mejorarse a través de la transformación social. Pedir al alumnado que reflexione sobre dichos temas lleva consigo motivarles a participar y a la que establezcan relaciones entre los temas, sus intereses y la vida. En este sentido, la naturaleza de los temas que se trabajan potencia la adquisición de competencias sociales, entre las que destacan la cooperación y la comunicación, a la vez que se mejoran las destrezas orales.

Los juegos de roles en la enseñanza del inglés como L2 ayudan al alumnado a mejorar sus habilidades orales porque le permiten experimentar el idioma en situaciones comunicativas reales. En consecuencia, se contextualizan la gramática, el vocabulario y las expresiones idiomáticas y se da más importancia a la comunicación fluida que a una gramática y la pronunciación perfectas. Las/os estudiantes pueden utilizar diferentes registros al mismo tiempo que se fomenta su socialización y pensamiento crítico.

La naturaleza cooperativa de los *role plays* contribuye a promover un lugar central de las/os estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje dándoles oportunidades para reflexionar sobre ciertas situaciones que suceden en la vida real a través de juegos de roles. En este caso, los contenidos sobre los temas sociales que se están discutiendo se asimilan a través de una experiencia en primera persona. Al mismo tiempo, cada grupo tiene autonomía para elegir y organizar el tema social seleccionado. Además, el aprendizaje cooperativo fomenta el respeto de las diferencias entre las/os estudiantes considerando habilidades, nivel de idioma, origen social, entre otros.

El estudiantado se involucra más en el aula participando en juegos de roles. Asumir el papel de una persona ficticia hace que las/os estudiantes se sientan protegidos y tengan menos miedo de cometer errores. El alumnado debe sentirse seguro y libre para participar en los *role plays*. Se da prioridad a la

expresión de opiniones y sentimientos, es decir, los errores gramaticales no se corrigen durante las actividades sino al final de las mismas para que la comunicación y la fluidez tengan un papel central. En consecuencia, las/os estudiantes son activas/os mientras aprenden y se les da libertad para recrear diferentes registros mientras actúan.

El rol de la docente es el de facilitadora porque no dirige las actividades. Son las/os estudiantes quienes diseñan los juegos de roles y quienes participan en la comunicación en parejas y en grupo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que deja en claro que el alumnado ocupa un lugar central.

La actitud de cooperación y ayuda que predomina en los juegos de rol favorece que esta técnica dramática contribuya a la cohesión grupal. El hecho de que el *role play* sea una actividad grupal que requiere la colaboración mutua promueve la interacción y el desarrollo de habilidades orales para comunicarse en la situación social recreada en el juego de roles. En este sentido, se fomenta el compañerismo en un ambiente cordial, lo que contribuye a ayudar a la desinhibición y al autocontrol al mismo tiempo que fomenta la confianza mutua y la concentración en el desarrollo de las tareas.

El hecho de que las/os estudiantes tuvieran que elegir los temas de las presentaciones orales y los *role plays* asociados a ellas contribuye a estimular la creatividad debido a que el lenguaje es solo un componente de los juegos de roles y la creación espontánea, la cooperación y la imaginación tienen un papel clave para que esta técnica sea eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De hecho, la exposición de las personalidades de las/os estudiantes y la integración de habilidades orales y diferentes tipos de competencias como la cooperación, la comunicación, el liderazgo y la resolución de conflictos va más allá de la propia práctica y otorga a las/os estudiantes un papel central mientras aprenden, lo cual es fundamental en la metodología activa que enmarca el uso de *role plays* en un aula de inglés como lengua extranjera.

Como conclusión consideramos que las técnicas dramáticas en general y los juegos de roles en particular favorecen no solo que las/os estudiantes se comuniquen con fluidez en la lengua extranjera, sino que también contribuyen a ofrecerles una formación integral mientras aprenden, hecho que lleva consigo la adquisición de competencias sociales como el liderazgo, la resolución de conflictos, la cooperación o la comunicación.

Las potencialidades de los *role plays* utilizados en las clases de inglés son amplias. En este sentido, se concluye que el *role-play* es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que apoya el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera en la educación superior debido a que las/os estudiantes tienen que utilizar la gramática y el vocabulario del inglés para recrear la situación social del juego de roles. Además, enmarcar los *role plays* en el aprendizaje cooperativo fortalece el trabajo en equipo desarrollando habilidades de trabajo grupal como repartir y asumir una serie de tareas dentro del grupo y participando en los juegos de roles diseñados. De hecho, se fomenta el respeto por la acción y cohesión grupal y una actitud cooperativa a través del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tras el uso del *role play* en una asignatura de inglés en la enseñanza universitaria y tras analizar las respuestas que el alumnado ofrece al cuestionario, queda claro que las/os alumnas/os tienen una opinión positiva de esta técnica dramática porque ha contribuido a mejorar sus habilidades orales y al desarrollo de competencias sociales. Trabajar con temas globales ha aumentado su conciencia social al profundizar en el tema elegido en grupos y al ser conscientes de las competencias sociales adquiridas.

Bibliografía

Brell, M. «Juegos de Rol». *Educación Social: Revista de Intervención Socioeducativa*, no. 33 (2006): 104-13.

- Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyanal, M. «Aprendizajes Significativos Mediante La Gamificación a Partir Del Juego de Rol: 'Las Aldeas de La Historia'». *Espiral. Cuadernos Del Profesorado* 11, no. 22 (2018): 69-78.
- Michael, D. & Chen, S. *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. Muska and Lipman/Premier Trade, 2005.
- Namaziandost, E., & Ahmadi, S. «The Assessment of Oral Proficiency through Holistic and Analytic Techniques of Scoring: A Comparative Study». *Applied Linguistics Research Journal* 3, no. 2 (2019): 70-82.
- Namaziandost, E., Shatalebi, V., & Nasri, M. «The Impact of Cooperative Learning on Developing Speaking Ability and Motivation toward Learning English». *Journal of Language and Education* 5, no. 2 (2019): 83-101. <https://doi.org/doi:10.17323/jle.2019.9809>.
- Perez, D. M. *El Role-Playing de La Escuela a La Vida*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid, 2015.
- Ponga Mayo, J De. «El Recurso Del Juego Dramático En Educación Primaria». *Encuentro*, no. 29 (2021): 34-49.
- Villafuerte, Jhonny S., Maria A. Rojas, Sandy L. Hormaza, and Lourdes A. Soledispa. «Learning Styles and Motivations for Practicing English as a Foreign Language: A Case Study of Role-Play in Two Ecuadorian Universities». *Theory and Practice in Language Studies* 8, no. 6 (June 1, 2018): 555. <https://doi.org/10.17507/tpls.0806.01>.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario.

1. After participating in the preparation of the oral presentation and role play based on a social topic, are you more aware of social situations?

Yes

No

Why? Please specify and justify your answer.

2. Do you think that it is important to evaluate social competences in the teaching-learning process?

Yes

No

3. Which of the following social competences have you developed more with the preparation and participation in oral presentations and role plays?

Communication

Cooperation

Leadership

Conflict solving

Emphathy

4. Up to what extend has the oral presentation and role plays contributed to the development of your oral skills? (1 is the lowest and 5 is the highest from question 4 to 11)

5. Up to what extent do you consider that participating in activities with social content such as oral presentations and role plays can help you become a more global citizen?

6. How much did you care for the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?

7. How much did you cooperate with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?

8. How much did you communicate with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?

9. How much did you emphasize with the other group members during the preparation of the oral presentation and role plays?

10. How would you evaluate your leadership in the group?

11. How much have you contributed to make the oral presentation and role play effective and successful?