EL JUEGO DE ROL COMO DESARROLLADOR DE LA ESCUCHA ACTIVA

JUAN PABLO HINCAPIÉ SUAZA

DIRECTOR
ANDRÉS TARSICIO GUERRA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN ESPAÑOL E INGLÉS
BOGOTÁ D.C
2018

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página **2** de **80**

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional.
Título del documento	El juego de rol como desarrollador de la escucha activa.
Autor(es)	Hincapié Suaza, Juan Pablo
Director	Guerra, Andrés Tarsicio
Publicación	Universidad Pedagógica Nacional, 2018, 80 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional.
Palabras Claves	JUEGO DE ROL, ESCUCHA ACTIVA, COMUNICACIÓN VERBAL, COMUNICACIÓN NO VERBAL.

2. Descripción
Trabajo de investigación, el cual pretende definir los efectos del uso del juego de rol desde una perspectiva didáctica, para mejorar la escucha activa en los estudiantes del grado 702 jornada mañana del colegio Prado Veraniego, ubicado en el barrio Prado de la localidad de Suba en Bogotá; quienes presentaron inconvenientes en la habilidad comunicativa de la escucha, y se hace una intervención metodológica basada en el uso del juego de rol. En tres fases, la primera de sensibilización y conceptualización; la segunda de aplicación y evaluación y la tercera de reflexión de la propuesta pedagógica.

3. Fuentes
Alvarado, L., & Garcia, M. (9). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 187-202. Austin, J. L. (1982). *Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones.* Barcelona. Birdwhistell, R. (1952). Introduction to Kinesics: An Annotation System for Analysis of Body Motion and Gesture. Washington, DC.

Cantón, C. A., & Rodriguez, P. B. (2012). Exedra Lengua y Literatura 1º BCH LA. Barcelona: Oxford.

Elliot, J. (2000). La investigación-acción en educación. morata.

Hall, E. T. (1963). A system for the notation of proxemic behavior.

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). Metodología de la Investigación. México D.F: McGRAW-HILL.

Jakobson, R., & Halle, M. (1967). Fundamentos del Lenguaje. La Haya.

Joyce, B., Weil, M., & Carhoul, E. (2012). Modelos de Enseñanza. Malaga: Gedisa.

Kapp, K. M. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice. Wiley.

Knapp, M. L. (1982). La Comunicación No Verbal: El cuerpo y el entorno. Barcelona: Paidós Ibérica.

Largacha, E. E. (2007). MinEducación. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122245.html

Lotman, I. M. (2000). La semiosfera: Semiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Ediciones Cátedra.

Mella, O. (1998). Unicauca, Universidad del Cauca. Obtenido de http://www.epiclin.unicauca.edu.co/archivos/Naturaleza%20de%20la%20Investigacion%20cualitativa.pdf

Poyatos, F. (1994). La comunicación no verbal I y II. Madrid: lstmo.

RAE. (2017). RAE. Obtenido de http://dle.rae.es/?id=GLkff9P

Rogers, C., & Farson, R. E. (1987). Active Listening. Communication in Business Today.

Rost, M. (2002). Teaching and Researching Listening. Londres: Pearson Education Limited.

Searle, J. (1994). Actos de Habla: Ensayo de filosofía del lenguaje. Barcelona: Planeta.

Shaftel, F., & Shaftel, G. (1967). Role Playing of Social Values. New Jersey: Prentice-Hall.

4. Contenidos

El presente Trabajo de Grado analiza de qué manera incide el uso del juego de rol, en el mejoramiento de la escucha activa en los estudiantes del grado 702 jornada mañana del colegio Prado Veraniego, ubicado en el barrio Prado de la localidad de Suba en Bogotá; el documento inicia contextualizando y delimitando el problema de investigación relacionado con las dificultades entorno a la comprensión lectora, problemática detectada después de la aplicación de una prueba diagnóstica. Siguiendo con el estudio, se registra el componente teórico sobre el juego de rol, y la escucha activa. Después se presenta la metodología utilizada y las categorías de análisis planteadas para la investigación; luego se describe la propuesta empleada y la información

obtenida a lo largo de la investigación. Finalmente se consignan los resultados, conclusiones, y las recomendaciones a tener en cuenta como referencia para trabajos similares.

5. Metodología

El juego de rol como desarrollador de la escucha activa adopta el enfoque de investigación acción cualitativa, debido a que el objetivo de este proyecto es la posible solución de una problemática real en una institución educativa. En la primera etapa se presentó el proyecto de aula, los objetivos que lo componen y las etapas que se realizarían en el proceso de implementación con el fin de que la población escolar se fuera involucrando con el proyecto de aula. Luego se exploraron los conceptos de la escucha activa y sus características, la comunicación verbal y la comunicación no-verbal.

En la segunda etapa, una vez que se obtuvieron las bases conceptuales, se comenzó a hacer la aplicación de dichos conceptos en la interpretación de las comunicaciones verbales y no-verbales mediante el juego de rol y varias actividades derivadas de este. La tercera fase se usó para recopilar los datos obtenidos del proceso de intervención, analizar los registros recogidos y evaluarlos para llegar a evidenciar el alcance al que pudo llegar la intervención pedagógica en torno a la problemática diagnosticada en esta investigación.

6. Conclusiones

El juego de rol es una estrategia poco empleada que permite trabajar el desarrollo de la escucha activa y posibilita el intercambio comunicativo oral y de escucha de los estudiantes gracias a la imaginación.

La aplicación del ejercicio del juego de rol en el aula ofrece la posibilidad de trabajar estrategias sin límite de posibilidades gracias a que el diseño del juego puede moldearse a cualquier situación.

La implementación del juego de rol promueve el mejoramiento en torno a la interpretación emocional de los demás, la transferencia de información e interpretación de los mensajes no-verbales.

El uso del portafolio personalizado crea sentido de pertenencia en los estudiantes hacia el trabajo desarrollado en cada sesión.

El ejercicio del juego de rol mediante elementos audiovisuales y la gamificación promueven la atención y motivación necesarias para escuchar activamente.

La ejecución del ejercicio de la escucha activa en el aula promueve el reconocimiento de valores sociales y personales presentes en la narrativa del juego y el contraste de dichos valores con la realidad de los estudiantes por medio de la interpretación de las emociones de los oyentes.

Elaborado por:	Hincapié Suaza, Juan Pablo
Revisado por:	Guerra, Andrés Tarsicio

Fecha de elaboración del Resumen:	22	05	2018

TABLA DE CONTENIDO

Resumen – RAE ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Resumen ejecutivo 8

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 8

Contextualización 8

Diagnóstico 11

Delimitación del problema 13

Justificación 15

Pregunta problema 16

Objetivo general 16

Objetivos específicos: 16

MARCO TEÓRICO 17

Antecedentes 17

Referente Teórico 18

Escucha activa 19

Comunicación verbal 22

Comunicación no-verbal 23

Paralingüística 24

Quinésica 25

Juego de rol 26

DISEÑO METODOLÓGICO 28

Enfoque y tipo de investigación 28

Unidad de análisis 32

Categoría de Análisis 32

Matriz categorial 33

Instrumentos de recolección de información 34

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 35

Fase uno: ¿Somos mutantes? 35

Fase dos: Proyecto X 36

Fase tres: ¿Fin? 40

ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN 41

CONCLUSIONES 55

RECOMENDACIONES 56

REFERENCIAS 57

ANEXOS 59

Resumen ejecutivo

Este proyecto de investigación tiene como objetivo describir la incidencia de los juegos de rol en el mejoramiento de los procesos de escucha activa de los estudiantes del curso 702 jornada mañana del colegio Prado Veraniego. Se diseñó una estrategia enfocada en los juegos de rol que complemente el desarrollo de la escucha activa, ya que esta aporta resultados a nivel académico y social, en donde la interpretación del mensaje y el entendimiento del hablante resultan útiles para el crecimiento integral del estudiante.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Contextualización

El propósito de este apartado es presentar la caracterización del contexto local de la institución y de la población escolar que formó parte de este proyecto de investigación.

El Colegio Prado Veraniego es una institución de carácter oficial y ofrece niveles de educación básica primaria, cuya sede se ubica en la Cra. 53a #128-51, básica secundaria y media con sede en la Cra. 46 #130/65. También otorga a los estudiantes dos jornadas para el desarrollo de las actividades académicas: mañana y tarde. Como su nombre lo indica la institución está ubicada en el barrio Prado Veraniego en la localidad de Suba. Los alrededores del colegio comprenden una actividad económica basada en el comercio de partes automotrices y reparación de vehículos y se considera una zona de estrato 2 y 3, de igual manera los estudiantes de la institución, pertenecen a estos mismos estratos.

En lo que respecta al proyecto educativo institucional (PEI)), está basado en el siguiente lema: “La comunicación con calidad hacia el desarrollo humano” en dónde se evidencia que los estudiantes miembros de la institución tienen como compromiso exaltar las habilidades

comunicativas al servicio de la sociedad, para que el empoderamiento que ellos tienen lo usen para el bien común, dado el carácter público de la institución.

Del mismo modo, el Colegio Prado Veraniego promueve el modelo educativo "pedagógico social cognitivo" con el paradigma estipulado en el manual de convivencia el cual expone que "el conocimiento y el aprendizaje son construcciones sociales que evolucionan con cada experiencia permitiendo el desarrollo máximo de las capacidades e intereses del estudiante; lo anterior con el propósito de solucionar los problemas cotidianos mediante el trabajo cooperativo, análisis crítico y compromiso social" (2003, p. 6)

El enfoque de la institución está en lograr que todos los procesos institucionales funcionen de manera articulada y eficiente, con el objetivo de capacitar a los estudiantes en los programas que ofrece el distrito que son los denominados 40 x 40 en donde se realizan actividades extracurriculares, por lo cual la institución les brinda a los alumnos la posibilidad de poner a prueba sus aptitudes en ámbitos como la música, la danza, la ciencia, el deporte, entre otros. Esto con el fin de permitirles el ingreso a la educación superior, y el aporte como ciudadanos competentes en el campo laboral, cultural y social, con el objetivo de mejorar su calidad de vida y la de sus semejantes.

Puesto que conocer a los estudiantes es la base de todo proceso educativo que pretenda la excelencia académica, y tomando en cuenta que en los colegios de carácter público o privado de Bogotá es frecuente encontrar estudiantes de diferentes estratos socioeconómicos y edades, se desarrolló la primera etapa del presente trabajo, la cual consistió en la observación de la población objeto de estudio: el grado séptimo (702) del colegio Prado Veraniego, conformado

por un total de 28 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 11 y los 15 años, ninguno de ellos tiene alguna discapacidad durante el año 2018.

Para registrar las observaciones realizadas dentro del aula de clases se requirió del diseño o del registro a través de una serie de diarios de campo y una encuesta (Anexo 1) para dar cuenta de datos generales como nombre, edad, miembros del hogar, si estos ayudan a los estudiantes o no con sus tareas escolares, los recursos que usan para realizar dichos deberes ya sean libros, internet u otros y si practican alguna actividad fuera del colegio. En relación con esto, es importante aclarar que previamente se realizó un consentimiento informado el cual fue autorizado por los padres de los estudiantes que participaron en la recolección de datos.

Es así como, teniendo en cuenta la población objeto de estudio y acorde con las observaciones hechas, se evidenció que el grupo manifiesta interés hacia la clase de español, participando siempre de las actividades que propone la docente, siendo este un aspecto positivo para el grupo, ya que no se presentan choques, roces o inconvenientes graves entre los estudiantes.

Hay que resaltar que hay una muy buena relación entre maestro y estudiantes, además estos últimos muestran mucha empatía por la literatura y casi siempre le consultan a la profesora sobre qué tipo de textos literarios les gustaría que ella abordara en la clase, pero por lo general la docente usa un cuento para explicarle a los estudiantes sobre un tema concerniente al uso de la lengua española.

En cuanto a la disciplina, dentro del aula se maneja un grupo de normas que son indispensables en la clase que deben cumplir las estudiantes, como entrar al salón apenas suene la campana, sentarse en el puesto asignado de manera ordenada, levantar la mano antes de participar, no hacer uso del celular.

Con referencia al núcleo familiar de los estudiantes el 45% de ellos viven con la madre, el padre y los hermanos; el 41% sólo con la madre, abuela y demás familiares; y el 4% vive con familiares diferentes del padre y la madre, adicionalmente, el 24% de los estudiantes afirman que no reciben ayuda alguna con el desarrollo de las tareas en el hogar, mientras que el 76% de ellos reciben asistencia de sus allegados.

Diagnóstico

Como primer paso del proceso de investigación se realizó una prueba diagnóstica (Anexo 2) dentro de la población objeto de estudio descrita en el anterior apartado, con el objetivo de identificar falencias y fortalezas que puedan ser utilizadas como problema de investigación. Para ello se tuvo en cuenta como base las cuatro habilidades comunicativas: escucha, oralidad, escritura y lectura, pilares de los estándares de educación del lenguaje, adaptándose así a los requerimientos establecidos por el Ministerio de Educación Colombiano para los estudiantes que terminan de cursar quinto de primaria expresadas en indicadores que comprenden la producción textual, la literatura, comprensión e interpretación textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación.

La prueba diagnóstica constó de ocho puntos, el primero se basó en la observación de respuestas de tipo circunstancial en el comportamiento de los estudiantes, es decir el docente les indicó oralmente una serie de instrucciones precisas para responder una encuesta que señaló aspectos personales de los estudiantes, las indicaciones preveían información para responder la encuesta que no estaban escritas en la misma; de esta manera, se esperaba si los estudiantes respondían sin problemas o si necesitarían recapitular las indicaciones dadas para responder

debido a que no escucharon cuidadosamente. De este modo, se registró si los niños escucharon y hasta qué punto entendieron las indicaciones para responder la encuesta.

Solo seis estudiantes permanecieron en silencio y respondieron las preguntas con las indicaciones explicadas, cinco hicieron una pregunta y los demás hicieron más de tres preguntas, todas estas sobre las instrucciones dadas al inicio de la prueba, es decir que la mayoría de estudiantes no escucharon las instrucciones orales. Como aporte adicional para medir la escucha en los estudiantes se recibió un informe oral de la profesora titular quien resumió el desempeño del grupo como deficiente en la habilidad de escucha.

En el segundo punto se puso a prueba la identificación de los diferentes tipos de texto, en este los estudiantes debieron unir con líneas, imágenes referentes a cada tipo de texto con su respectiva pareja. Posteriormente se les presentó una serie de cinco preguntas relacionadas con el texto, el niño 5 mil millones de Mario Benetti, en donde se le pidió a los estudiantes que identifiquen los personajes, el argumento, la locación y la intención comunicativa del texto. Finalmente, se termina el diagnóstico escrito con la elaboración de un texto informativo sobre un tema de interés personal en el reverso de la hoja.

La prueba arrojó resultados positivos en escritura y lectura, destacándose las habilidades de interpretación lectora, en donde los estudiantes debían responder preguntas literales sobre sus personajes y locaciones. De los 40 estudiantes que se presentaron 31 respondieron correctamente la gran mayoría de las preguntas, lo que indica una alta comprensión de lectura y un gran manejo de la estructura del texto informativo.

En conclusión se evidenciaron falencias en la habilidad comunicativa de la escucha mientras que en las demás se observaron resultados más favorables. Teniendo en cuenta los resultados del

diagnóstico es preferible enfocar la investigación en la habilidad que más dificultad tienen los estudiantes, de este modo se desarrolló y cultivó para resolver este problema.

Delimitación del problema

Si se retoma el anterior apartado en donde se descubrieron las falencias de los estudiantes en una de las habilidades comunicativas se puede ver una problemática en la habilidad de escucha de los alumnos, la cual implica una desatención en las explicaciones orales de la maestra por parte de los estudiantes. Sin embargo, los problemas en escucha se pueden mejorar mediante una estrategia que no solo incluya la atención al hablante sino que también se pueda entender a este de manera completa, es decir emocionalmente mediante el paralenguaje, este tipo de escucha se denomina escucha activa.

Conociendo que en el diagnostico habían falencias marcadas en la escucha, se planteó aplicar una prueba para cotejar inferencias, así las cosas se decide realizar una prueba para medir el nivel de escucha activa que tenían los estudiantes esta fue elaborada por William B. Gudykunst en su libro Bridging Differences. La evaluación se basó en diferentes puntos que contienen inferencias de tipo afectivo y receptivo al momento de escuchar a alguien. Los resultados fueron negativos al igual que el diagnóstico inicial de escucha.

La escucha activa es una forma de escucha más compleja que profundiza la interpretación de lo que se oye y proporciona un entendimiento completo del mensaje del hablante abordando aspectos de la comunicación no-verbal como códigos del mensaje adicionales al mensaje verbal, identificar esos códigos proporcionan al oyente la capacidad de observar al hablante de manera más enfocada, lo cual puede mejorar la concentración en el aula y por supuesto fuera de ella, para lo cual se pueden implementar las relaciones interpersonales.

Por otro lado, si el estudiante no desarrolla la escucha activa será muy difícil que identifique mensajes complejos que están codificados mediante la comunicación no-verbal, a nivel académico podría tener dificultades en asociarse efectivamente con grupos de trabajo y su nivel de atención y concentración en clase no aumentaría.

Claramente la falta de motivación del estudiante toma un papel fundamental a la hora de escuchar activamente, puesto que es necesaria mayor concentración; por lo tanto, estos elementos serán punto de partida para seleccionar un medio que conduzca a la escucha activa. Existe una categoría de juegos de roles llamada RPG o role-play game, en este los jugadores ponen en práctica su capacidad de concentración envolviéndose en una historia e interactuando con sus similares, es esta clase de juego la que puede llegar a activar la concentración del alumno.

Pensando en cómo despertar el interés del estudiantado en las clases se puede tomar como base para el diseño del juego de rol el método de "Gamificación," el cual es definido por (Kapp, 2013): los buenos videojuegos tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, haciendo que el jugador quiera más información. La Gamificación pretende conseguir esto mismo en otros ámbitos, como por ejemplo en los videojuegos: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc. para generar un sistema de recompensas mediante el juego. Uno de estos juegos es el de roles, el cual hace uso de los mismos factores ya mencionados además de la oralidad y la escucha.

Justificación

La escucha es una de las habilidades comunicativas clave en el desarrollo de los seres humanos como proceso en la adquisición de nuevos conocimientos y es precisamente este factor el que determina la importancia de la habilidad en el aula, la escucha activa es una forma de escucha más avanzada.

El Ministerio de Educación por medio de Largacha afirma "La escucha activa es una de las competencias comunicativas decisivas para lograr aprendizajes significativos" y de igual modo menciona "La escucha activa es fundamental para crear en el aula ambientes democráticos basados en la confianza, y comunidades de aprendizaje donde cada cual pueda expresarse, de manera libre y auténtica" (Largacha, 2007). Esto implica que la escucha activa en el aula influye en el desarrollo social y emocional del individuo, de no aplicarse una estrategia para desarrollar la habilidad, la falta de entendimiento mutuo en el aula podría causar actos de intolerancia y desconfianza en el estudiantado, propiciando así un ambiente poco apto para el aprendizaje, lo que conlleva la falta de comunicación al no escuchar el interlocutor, por ende: "esto quiere decir que cada persona merece ser tenida en cuenta, que cuando tiene la palabra es la más importante del mundo y que, si la escucha es activa, se aprenderá algo de ella" (Largacha, 2007).

En entornos diferentes al académico la escucha activa puede aportarle al alumno beneficios de tipo social en sus relaciones interpersonales con la familia y amigos debido al desarrollo de la interpretación, al hablante mediante la comunicación no-verbal; este es un factor crucial de la escucha activa, lo cual le permite al oyente entender emocionalmente los mensajes. Actualmente, el nivel de escucha de los estudiantes de secundaria es desconocido puesto que las pruebas saber, no evalúan el nivel de escucha.

En este sentido, la investigación cobra relevancia ya que propone la implementación de una estrategia diferente. Esta propuesta pretende ayudar a resolver el problema abordándolo desde una perspectiva alternativa que parte del juego de rol y las implicaciones pedagógicas del juego. Esto les permitirá realizar diferentes tipos de interpretación, inferencias y una gran cantidad de posibles lecturas de signos no verbales, los cuales ayudan a desarrollar diversas destrezas de interpretación que contribuyen a la mejora en la escucha activa y por supuesto al aprendizaje.

Pregunta problema

¿De qué manera los juegos de rol como herramienta didáctica pueden desarrollar la escucha activa en los estudiantes del grado 702 del colegio Prado Veraniego?

Objetivo general

Identificar la incidencia que tendrían los juegos de rol en el desarrollo de los procesos de escucha activa de los estudiantes del grado 702 del colegio Prado Veraniego.

Objetivos específicos:

- Caracterizar la relación del juego de rol como herramienta didáctica en la mejoría de la escucha activa.
- Verificar los aportes de los juegos de roles en la interpretación de los actos de habla.
- Identificar los aportes didácticos que tuvo el juego de rol en el mejoramiento de la interpretación de la comunicación no-verbal.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Para dar cuenta del estado de desarrollo de la temática relacionada a la escucha activa y el juego de rol, se realizaron consultas en distintas fuentes bibliográficas, por lo que se pudo identificar que si bien hay algunas investigaciones sobre este tema relacionadas con el uso de la narrativa y el teatro como herramientas didácticas, hay una gran falencia en investigación, en relación al uso de los juegos de rol.

En este apartado se presentarán las investigaciones más destacadas en relación con los objetivos propuestos en el presente trabajo.

La primera investigación que aportó información valiosa para este proyecto fue realizada por Hernando Gómez. A., Aguaded Gómez, J.I., Peréz Rodríguez, M.A.: *"Técnicas de comunicación creativas en el aula: escucha activa, el arte de la pregunta, la gestión de los silencios"* en el 2011, del Centro de Enseñanza Superior Don Bosco.

Este proyecto tenía como objetivo describir la importancia de la comunicación en los contextos docentes; se presentaron determinadas herramientas que ayudaron a posicionar en un imaginario algunos trasfondos de esta investigación como la escucha activa, el arte de la pregunta, la gestión de los silencios y la forma de hablar en público y se señalaron técnicas específicas que funcionaron como forma de entendimiento de la utilidad del juego de rol: debate con contradebate y compromiso, esquema de resolución de problemas, dictado de figuras geométricas, etc. que pueden ser utilizadas en los escenarios docentes.

La segunda investigación tomada como referente fue *Teatro de la escucha: Propuesta para potenciar la escucha y competencia literaria*. Realizada por Solangy Rodriguez Restrepo en el

2016 y presentada para obtener el título de licenciado Licenciados en Educación Básica con Énfasis en Español y Lenguas Extranjeras en la Universidad Pedagógica Nacional. Este trabajo se ejecutó desde un enfoque participativo de investigación – acción, y se llevó a cabo en el Liceo Femenino Mercedes Nariño.

La propuesta fue implementada con un grupo del grado quinto, y tuvo como objetivo potenciar la escucha y la competencia literaria en las actitudes (sensibilidad y capacidad de reflexión) y los procedimientos (interpretar- Valorar) mediante la lectura y práctica teatral. Para esto se llevó a cabo la implementación de un conjunto de estrategias que ayudaran a desarrollar y fortalecer el nivel inferencial de comprensión lectora.

Al evaluar las etapas y el resultado de la propuesta a partir de la evidencia del fortalecimiento de la escucha y aspectos puntuales de la competencia literaria, se comprobó la validez y pertinencia de un proyecto basado en la incidencia de la literatura y práctica teatral, como una forma enriquecedora para mejorar la escucha y competencia literaria de la población.

La investigación anterior toma relevancia en esta propuesta ya que aporta una similitud del teatro con el juego de rol y cómo se pueden usar con relación al desarrollo de la escucha activa.

Referente Teórico

Dado que la mira central de este marco estará puesta en el desarrollo de la escucha activa mediante el uso del juego de rol como estrategia didáctica, será necesario plantear algunos parámetros que sirvan de ejes conceptuales sobre los que apoyar la lectura interpretativa del corpus. Para empezar, hay que entender el concepto de escucha y escucha activa, después se abordarán la comunicación verbal y la no-verbal para establecer su relación con la escucha activa, finalmente se hablará del juego de rol.

Escucha activa

Antes que nada es necesario establecer el concepto básico de escucha, el cual según la RAE es "prestar atención a lo que se oye" (RAE, 2017), la escucha es además uno de los conceptos centrales en las habilidades lingüísticas o de acuerdo con Hymes las competencias comunicativas, las cuales dictan la capacidad del individuo para usar el lenguaje en situaciones sociales.

La escucha también se compone de procedimientos fundamentales según (Rost, 2002) el lingüístico, el cual cubre el aspecto de la escucha que requiere una entrada (input) de una fuente lingüística, así como la manera en que los oyentes identifican unidades de la lengua, por ejemplo las letras y palabras que componen un texto oral. El semántico, que integra la memoria y la comprensión como constructor del significado, como por ejemplo comprender que el texto oral es una historia. Y el neurológico, el cual es un proceso que involucra la conciencia, la audición, y la atención. Esta última en la neurolingüística es vista como un proceso temporal que requiere tres elementos neurológicos: estimulación, orientación y concentración.

El proceso neurológico involucrado con la atención compromete los caminos del cerebro que más se relacionan con el entendimiento o interpretación y la respuesta que se tiene con el objeto percibido. Por lo tanto, la atención es un factor fundamental en la escucha, tanto así que según (Rost, 2002) existen dos nociones que son esenciales para entender cómo la atención influencia la escucha: la capacidad limitada y la atención selectiva.

Estas dos nociones indican que nuestra conciencia solo puede interactuar con una sola fuente de información a la vez como por ejemplo una historia narrada, sin embargo de manera rápida y efectiva puede cambiar de fuente e incluso agrupar varias fuentes a un solo foco de atención y

cuando esto pasa se activa la atención selectiva que crea un compromiso o una decisión de la limitada capacidad de procesamiento hacia una sola fuente de información. Mediante el juego de rol se pretende captar ese foco de atención y crear un compromiso hacia una sola fuente.

A pesar de la complejidad neuronal que implica, la escucha es limitada, se enfoca en el entendimiento de lo que se oye, recibir el mensaje y procesarlo. Por otra parte, la escucha activa profundiza la interpretación de lo que se oye y se ve, de tal manera que agrupa fuentes de información para intercambiar atención selectiva en estas, es decir que agrupa no solo la historia narrada del juego de rol sino también los aspectos paralingüísticos y quinésicos del hablante.

Carl Rogers establece sobre la escucha activa que esta no significa necesariamente largas sesiones gastadas en escuchar quejas. (Rogers & Farson, 1987) p4. Según (Rost, 2002), la escucha activa es un término genérico que se refiere a una serie de comportamientos y actitudes que preparan al receptor a escuchar, a concentrarse en la persona que habla y a proporcionar respuestas.

Por lo tanto, se infiere una diferencia entre la escucha y la escucha activa como un acto más complejo, adicionalmente Rogers (1987) asegura que: la escucha activa es una manera importante para llevar acabo cambios en la gente. A pesar de la noción popular de que la escucha es un enfoque pasivo, evidencias clínicas e investigativas muestran claramente que la escucha sensitiva es el agente más efectivo para el desarrollo grupal.

De este modo Rogers (1987) define dos cosas importantes sobre la escucha activa, que es más compleja que el acto de escuchar y también que implementa el trabajo en equipo o las relaciones sociales, las cuales son un componente importante en los juegos de rol, ya que la interacción social desarrolla la mecánica del juego.

Adicionalmente, Rogers y Farson (1987) han llevado la escucha activa más allá de las eficiencias grupales al entendimiento de uno mismo y el de los demás a nivel emocional, ya que la habilidad de escuchar activamente pretende interpretar al hablante no sólo por lo que habla sino también por lo que siente y realmente expresa ,y cuando la gente escucha sensitivamente, ellos tienden a escucharse con más cuidado y a dejar claro exactamente qué es lo que están pensando y sintiendo (Rogers & Farson, 1987) p4. De esta manera, es posible también identificar pensamientos o sentimientos en un actor que interpreta un personaje tal y como ocurre en el juego de rol.

Teniendo en cuenta lo anterior se debe esclarecer el nivel de interpretación que el oyente debe tener a la hora de escuchar activamente, para esto el oyente debe entender el mensaje explícito del hablante y además percibir el mensaje implícito, Rogers y Farson (1987) se refiere a esto como los dos componentes del mensaje: "Cualquier mensaje que una persona trata de transmitir tiene normalmente dos componentes: el contenido del mensaje y el sentimiento y la actitud subyacente a ese contenido" (Rogers & Farson, 1987) p2. Para entender el contenido del mensaje lo único que hay que hacer es escucharlo como un acto de habla, es decir igual que un jugador del juego de rol percibe y comprende el mensaje o la narrativa que el maestro de juego dice, esto es una acción de la comunicación verbal.

A continuación del contenido del mensaje Rogers Y Farson hablan sobre los sentimientos y actitudes que rodean a este, los cuales se expresan ya no bajo los parámetros de la comunicación verbal sino bajo la comunicación no-verbal. El hablante haciendo uso de su expresión facial, movimiento corporal o quinesia y el tono y ritmo de la voz demuestra sus emociones y actitudes provocando el cambio del contenido del mensaje o rectificándolo. Un ejemplo de esto es el engaño que el maestro de juego puede hacerles a sus jugadores al narrar que todo estará bien,

pero al mismo tiempo con su expresión facial demostrar lo contrario al sonreír y entrecerrar los ojos. Es decir, que la escucha activa no solo usa el oído como en la escucha, esta también requiere de la vista para identificar los rasgos no verbales que expresan los sentimientos.

Adicionalmente, (Rost, 2002) dentro del procesamiento semántico de la escucha plantea: el procedimiento pragmático. Cercanamente ligado al procedimiento semántico evoluciona desde la noción de relevancia, la idea de que los oyentes toman un rol activo en identificar factores relevantes en entradas (input) verbales y no-verbales y la creación de intenciones propias dentro del proceso de construcción del significado.

Comunicación verbal

Como se menciona en el anterior apartado la escucha activa requiere del entendimiento del contenido del mensaje dado por el hablante en un acto de habla mediante el código lingüístico establecido por Jakobson y Halle el cual es "un conjunto organizado de unidades y reglas de combinación propias de cada lengua natural" (Jakobson & Halle, 1967) p36, es decir entre esas unidades, las palabras que el hablante dice.

De igual modo (Searle, 1994) considera que acto de habla se refiere usualmente a lo mismo que se designa con un acto ilocutivo, término a su vez acuñado por John L. Austin. De acuerdo con (Austin, 1982), el acto ilocutivo se da en la medida en que la enunciación integra cierto acto, entendido como transformación de las relaciones entre los interlocutores o con los referentes. En este sentido, el acto de habla, es decir, la emisión del enunciado es el contenido del mensaje que debe ser interpretado para ser escuchado activamente, es lo explicito de este y es lo primero que el oyente percibe y analiza a modo de entenderlo. Todo lo anterior define la comunicación verbal

como una comunicación realizada por signos gestuales de manera oral y articulada, es decir el uso de los actos perlocutivos. Ciertamente el juego de rol cuenta con lo necesario verbalmente para emitir mensajes que puedan ser escuchados e interpretados ya que la práctica de este depende de la narración oral.

Comunicación no-verbal

Para que la escucha activa sea efectiva se necesita adicionar dentro de la interpretación del oyente la comunicación no verbal para identificar las emociones del hablante. En términos de (Jakobson & Halle, 1967) se estaría hablando de algunas funciones del lenguaje como la función emotiva, por ende si el receptor del mensaje o el oyente analiza los códigos no verbales del emisor o hablante es posible suponer ciertos estados de ánimo como (Rogers & Farson, 1987, pág. 45) nos refiere: "la forma en que el hablante duda en su discurso puede decirnos mucho sobre sus sentimientos, así también como la inflexión de su voz (…) también podemos notar tantas cosas como la expresión facial, postura del cuerpo, movimientos de las manos, y respiración. Todas estas ayudan a convenir el mensaje completo".

Todo lo anterior se manifiesta en hablantes naturales, sin embargo, cuando el jugador del juego de rol se involucra en encarnar un personaje su comportamiento natural se une con el del personaje que interpreta, expresándose de manera instintiva demostrando los rasgos no-verbales.

La comunicación no verbal como se puede inferir respecto a lo anterior dicho por Rogers (1987) consiste en el uso de códigos no verbales que comunican una intención, estos códigos pasan desde la tonalidad de la voz o la prolongación de un sonido hasta la posición de las manos. Una de las posturas pioneras en esta área basó parte de sus estudios en indicaciones provenientes de la lingüística estructural, e investigadores como (Birdwhistell, 1952) fundador de la kinésica-

y (Hall, 1963) fundador de la proxémica, que observaron cómo diferentes rasgos como: la expresión facial, la mirada, postura y gestos propios de **la quinésica** pueden alterar el mensaje.

La quinésica explora según (Cantón & Rodriguez, 2012) parte del estudio de la comunicación humana que se interesa por los elementos que acompañan a las emisiones propiamente lingüísticas y que constituyen señales e indicios, normalmente no verbales que contextualizan y sugieren interpretaciones particulares de la información propiamente lingüística.

Paralingüística

Dentro de las señales o indicios que acompañan el mensaje verbal se encuentra la paralingüística. De acuerdo con (Poyatos, 1994) esta consiste en "cualidades acústicas que abarcan fragmentos más o menos extensos del discurso y que estudiamos también en la estructura lingüística" Con lo anterior y el termino de la palabra "para" se infiere que la paralingüística se refiere a las cualidades sonoras paralelas a los sonidos articulados propios del habla. Poyatos también le atribuye tres cualidades primarias: timbre, tono y dirección tonal. Estas cualidades interactúan para enviar un mensaje no-verbal dentro del mensaje verbal de la manera en que lo describe (Knapp, 1982, pág. 67) "Modulamos la voz para indicar el final de un enunciado declarativo (bajando la voz) o de una pregunta (elevándola). A veces modulamos conscientemente la voz, de manera que el énfasis utilizado contradice el mensaje verbal. En determinadas situaciones, esta actuación puede percibirse corno sarcasmo".

El sarcasmo es un ejemplo del efecto que la paralingüística tiene en el mensaje verbal contradiciéndolo de manera que se complemente, son esos complementos los que Rogers (año) resalta en la escucha para involucrar la comunicación no verbal. De hecho el sarcasmo es un

determinante de personalidad en las personas y fue usado para otorgarles características a algunos personajes del juego de rol para que el oyente identifique intenciones ocultas, sentimientos o pensamientos.

Quinésica

Por supuesto la paralingüística no está sola dentro de los complementos no verbales que construyen la interpretación de la escucha activa, (Poyatos, 1994, pág. 145) define la quinésica como "el estudio sistemático de los movimientos corporales no orales, de percepción visual, auditiva o tangible, que aislados o combinados con la estructura lingüístico-paralingüística poseen valor expresivo en la comunicación interpersonal".

Por supuesto existen rasgos distintivos que se deben tener en cuenta para identificar una quinésica en la persona, según (Poyatos, 1994) estos rasgos se deben combinar con la paralingüística: "El ideal consiste en encontrar el mayor número posible de combinaciones repetitivas de lenguaje, paralenguaje y quinésica y llegar a formular una estilística de nuestra expresividad", para así decodificar un significado para cada combinación. Parte de los signos que se relacionan entre sí para formar un significado son las expresiones faciales, la mirada, la postura del cuerpo y la proximidad del mismo. De esta manera, se pueden detectar expresiones emocionales como la alegría, la tristeza o la ira en contraste con el mensaje verbal.

Siguiendo el esquema planteado con anterioridad para experimentar un camino de aprendizaje de la escucha activa mediante los juegos de rol, hay que ratificar lo comprendido en la definición de escucha activa para resaltar los componentes a utilizar en la metodología experimental. Primeramente se necesitan de dos tipos de comunicación para escuchar activamente los cuales integran el mensaje: La comunicación verbal y no verbal, a continuación se desprenden rasgos a

identificar dentro de los dos tipos de comunicación: el acto de habla comprendido por los actos ilocutivo y perlocutivo, los cuales conforman el aspecto verbal del mensaje y la quinésica y la paralingüística, las cuales por supuesto conforman el sentido no verbal.

Juego de rol

Por otro lado con el objetivo de relacionar la escucha activa y los juegos de rol es necesario esclarecer este último concepto. El juego de rol o RPG es abordado por (Lotman, 2000) quien define el juego propiamente desde su significado e implicaciones en la enseñanza, él afirma: "El juego posee una gran importancia en el aprendizaje del tipo de comportamiento, ya que permite construir modelos de situaciones en las cuales la inclusión de un individuo no preparado supondría para éste una amenaza de muerte, cuya creación no depende de la voluntad del que enseña" (p.74)

"Aquí la situación no convencional (real) se sustituye por la convencional (lúdica). Ello ofrece grandes ventajas. Primero, el que aprende recibe la posibilidad de detener a tiempo la situación (corregir una jugada). Segundo, aprende a construir en su conciencia el modelo de esta situación, ya que representa en forma de juego, cuyas reglas pueden y deben formularse, un sistema amorfo de la realidad." (Lotman, 2000, pág. 95)

La segunda ventaja dada al juego por (Lotman, 2000) involucra la asimilación de una situación hipotética, en la cual el estudiante es consciente de sus actos y puede reflexionar a tiempo las decisiones que tome interpretando la situación lúdica. Este aspecto del juego resalta el compromiso del estudiante para escuchar, ya que recordemos que lo más importante que Rogers (1987) advierte es que se necesita de atención e interés para escuchar activamente.

Las expresiones a identificar con la escucha activa son emocionales, estas se manifiestan cuando la persona actúa con naturalidad; sin embargo, estos estados son difíciles de expresar en un entorno predispuesto como lo es un aula de clases, en contraste si el ambiente se diseña fuera de su temática como lo es el dar una clase convencional y los estudiantes establecen e interiorizan un rol, las expresiones emocionales pueden darse naturalmente. Sobre esto (Lotman, 2000, pág. 93) dice: "Es precisamente el juego con su doble plano de conducta, con la posibilidad de colocar convencionalmente a la persona en situaciones, en realidades inaccesibles para él, lo que le permite hallar su propia naturaleza profunda.

Al crear al hombre una posibilidad convencional de hablar consigo mismo en diversos lenguajes, al codificar de modos diversos su propio yo, el arte ayuda al hombre a resolver uno de los problemas psicológicos más importantes: la determinación de su propio ser" y como complemento al aspecto emocional el cual los estudiantes se ven dispuestos a expresar en el juego (Joyce, Weil, & Carhoul, 2012) aportan: "Es un presupuesto relacionado que el juego de roles puede sacar a luz sentimientos, que así pueden ser reconocidos y tal vez expresados por los estudiantes"(p.65). La versión de (Shaftel & Shaftel, 1967) acerca del juego de roles pone igualmente el acento en el contenido intelectual y en el contenido emocional; el análisis y la discusión sobre la actuación son tan importantes como el juego de roles en sí mismo" (p.34)

Volviendo a los mensajes compuestos de comunicación verbal y no verbal estos deben ser usados dentro del juego de rol para así hacer ejercicio de identificación e interpretación, Fannie y George Shaftel (1967) diseñaron el juego de rol como modelo de enseñanza para ayudar a los alumnos a analizar los valores sociales y a reflexionar sobre estos, también sirve para que los estudiantes recopilen y organicen información sobre cuestiones sociales y desarrollen su empatía con los otros.

Adicionalmente, el modelo requiere que los estudiantes representen los conflictos a fin de aprender a asumir los roles de otro y observar la conducta social. Esto implica asumir un personaje e interpretarlo en ambientes imaginarios tanto por parte de los estudiantes como por parte del docente. Es aquí donde el papel del docente entra en escena y es él quien se comunicará con los estudiantes mediante actos verbales y no verbales para así ser parte del diseño del juego, cuya funcionalidad puede adaptarse a la intención primaria de la investigación, para así progresivamente el estudiante pase de interpretar al docente a interpretar a sus compañeros. Todo esto se desarrolla bajo parámetros condicionados para el desarrollo de la escucha activa.

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto tiene como metodología de investigación la Investigación-acción dentro del marco de la educación. Se pretende hacer uso del diseño de investigación-acción educativa, que de acuerdo con (Elliot, 2000), tiene como finalidad resolver problemas cotidianos e inmediatos, analizar las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores. Puede ser desarrollada por los mismos profesores o por alguien a quien ellos se lo encarguen.

El propósito de la investigación-acción educativa siguiendo con Elliot (2000) consiste en enfocar la comprensión del profesor de su problema. Por tanto, entabla una posición exploratoria ante cualquier definición inicial de su propia situación que el docente pueda preservar. Esta comprensión no establece ninguna respuesta específica sino que señala, de manera generalizada, la clase de respuesta apropiada. La comprensión no determina la acción adecuada, aunque la acción adecuada deba fundarse en la comprensión. La propuesta de Elliott (2000) señala que la investigación-acción educativa se desarrolla en cinco fases.

a) Identificación y aclaración de la idea general. En esta fase, se identifica y enuncia la situación o práctica sobre la cual se planea actuar, en este caso sobre la habilidad comunicativa de la escucha.

b) Reconocimiento y revisión, que se desarrolla en dos etapas. Inicialmente, se realiza una descripción muy detallada de las situaciones, los fenómenos y los participantes con el objetivo a determinar la naturaleza del porqué hay problemas en la escucha. Y después, se busca explicar los hechos de la situación presentada y, a partir de esto, generar una hipótesis en la que el contexto esté siempre presente, teniendo esta la inclusión del juego de rol.

c) Estructuración del plan general. Esta fase consiste en el diseño del plan general de la intervención que se realizará para mejorar los problemas en la escucha activa. De esta manera, se podrá definir los recursos y precisar el marco ético para la comunicación e información.

d) Implementación. Cuando se ha definido un curso de acción frente al problema de investigación y a la práctica que se debe mejorar. Para esto se realiza un seguimiento detallado del proceso y los efectos de éste, recopilando la información con ayuda de las técnicas e instrumentos.

e) Revisión de la implementación,. Esta fase consiste en la organización de los datos recolectados y el análisis de los resultados, de manera que se determine cuál fue el impacto del proyecto que se llevó a cabo desde los objetivos planteados. A partir de esto se generan unas conclusiones finales.

Siguiendo con la estructura metodológica de esta investigación es necesario abordar un tipo de paradigma, el cual ubica los objetivos del proyecto hacia un área específica, en este caso el paradigma Socio-crítico. Citando a (Alvarado & Garcia, 9, pág. 15) quienes a su vez recurren a

Arnal (1984) definen este paradigma como la adopción de *"*que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa*"*. De igual forma, indican sus contribuciones las cuales se originan, "de los estudios comunitarios y de la investigación participante".

El paradigma socio-crítico tiene como finalidad las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos de la comunidad, pero con la participación de sus miembros en este caso los estudiantes. Así pues se fundamenta en la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo. Entre las características más importantes del paradigma socio-crítico aplicado al ámbito de la educación se encuentran: la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa; la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento y la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica.

El presente proyecto se ha encuadrado en el enfoque de tipo cualitativo, ya que su objetivo principal es la comprensión de la realidad educativa a partir de los pensamientos y experiencias de los sujetos inmersos en ella. Es importante enfatizar que el enfoque cualitativo parte de un hecho real y observable dentro de un contexto específico, a partir del cual se empiezan a generar nuevos conceptos tras una profunda reflexión.

De acuerdo con (Mella, 1998, pág. 45), el cimiento de las investigaciones cualitativas "son las observaciones que se han hecho y se hacen acerca del acontecimiento inmerso en la realidad". En este caso tenemos la cotidianidad educativa como punto de partida y un problema localizado en ella, que se observará con el propósito de implementar una práctica en torno a este fenómeno.

Así mismo es necesario señalar que los resultados de la investigación cualitativa no generan un conocimiento de tipo estadístico, pues más que cuantificar un problema se busca encontrar las características de éste.

En cuanto al proceso de recolección de datos se necesitan de algunas técnicas y procedimientos que se llevarán a cabo en esta investigación con el fin de "conseguir la información necesaria para poner en marcha su indagación y, al mismo tiempo, para aproximarse a los sujetos de estudio*"* (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, pág. 15). Las técnicas a utilizar en la presente investigación fueron la observación participante y sistemática, la encuesta y el análisis de documentos.

En primer lugar, la observación es una de las técnicas de investigación más comunes, ésta implica focalizar la atención en un fragmento de la realidad que se investiga, de manera que se establezcan sus características y componentes. La observación puede ser de dos tipos en función del nivel de compenetración del investigador con la realidad en la que se encuentra inmerso: observación sistemática y observación participante.

En la observación sistemática, el investigador se limita a realizar una indagación y recolección de información sin participar, como un espectador de las actividades que se llevan a cabo dentro de la realidad estudiada (Mella, 1998, pág. 45). Este tipo de observación fue la que se realizó durante el primer semestre del año 2017, como parte de la caracterización de la población y el diagnóstico del problema de investigación. Por otra parte, la técnica de observación participante, implica una inmersión en el contexto, donde simultáneamente se observan los acontecimientos ocurridos recopilando la información requerida y se participa en las dinámicas que se presentan (Mella, 1998).

Unidad de análisis

Partiendo de la pregunta de investigación y el problema de investigación definido, la unidad de análisis se centra en dos ejes principales: la escucha activa y el juego de rol, los cuáles son analizados por medio de una matriz categorial, donde se exponen los indicadores correspondientes a cada eje, para ser evaluados en la última fase de este proyecto de acuerdo con la investigación acción cualitativa.

Categorías de Análisis

En este apartado se establecen las categorías que fueron objeto de evaluación para dar cuenta en el proceso a partir del juego de rol en los avances alcanzados por los estudiantes en el desarrollo de la escucha activa. Las Categorías respecto a la escucha activa son: comunicación verbal y comunicación no-verbal, que se subdividen en: actos de habla; la cual se subdivide en: actos locutivos, ilocutivos y perlocutivos. En el caso de la comunicación no-verbal las categorías son: quinésica y paralingüística, la quinésica se subdivide en: expresión del rostro, mirada, movimiento de las manos y postura del cuerpo; en cuanto a la paralingüística, esta se subdivide en: volumen de la voz, tono de la voz, ritmo de la voz y pausas y silencios.

De acuerdo a las categorías y subcategorías, se establecieron indicadores en la matriz categorial; para los actos de habla se contemplan: interpreta al acto de hablar o acto locutivo, interpreta los actos ilocutivos, interpreta los actos perlocutivos.

Por otro lado, para la paralingüística se establecen: propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del tono de la voz del hablante; propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del ritmo de voz del hablante; propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del volumen de la voz del hablante; y propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de los silencios del hablante. Finalmente, para la quinésica se tiene en cuenta:

propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la expresión facial del hablante; propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la mirada del hablante; propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la postura del cuerpo del hablante; y propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de los movimientos de las manos del hablante.

Matriz categorial

Unidad de Análisis	Categorías	Subcategorías	Indicadores
Escucha Activa	**Comunicación oral**	**Actos de habla**	Interpreta al acto de hablar o acto locutivo
			Interpreta el acto ilocutivo
			Interpreta el acto perlocutivo
	Comunicación no verbal	**Paralingüística**	Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del tono de la voz del hablante
			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del ritmo de voz del hablante
			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación del volumen de la voz del hablante
			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de los silencios y pausas del hablante
		Quinésica	Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la expresión facial del hablante
			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la mirada del hablante

			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de la postura del cuerpo del hablante
			Propone hipótesis deductivas a partir de la interpretación de los movimientos de las manos del hablante

Instrumentos de recolección de información

Diario de campo: este se utilizó en la primera etapa de la investigación, es decir el proceso de observación durante cada una de las clases. Igualmente, se utilizó mediante la observación y registros de audio y video durante las tres intervenciones de evaluación y durante la etapa en donde se aplicó el proyecto de investigación.

Encuesta: esta fue aplicada a los estudiantes la segunda semana de observación, con el objetivo de recolectar datos por medio de preguntas abiertas y cerradas las cuales pudieran dar cuenta de los gustos, pasatiempos, hábitos de lectura, asignaturas con mayor y menor dificultad, entre otros. Este instrumento sirvió para hacer la caracterización de la población.

Diagnóstico: la prueba diagnóstica constó de ocho puntos, el primero se basó en la observación de respuestas de tipo circunstancial en el comportamiento de los estudiantes, a los cuales se les indicó oralmente una serie de instrucciones precisas para responder la encuesta escrita descrita en el anterior apartado de contextualización que señala aspectos personales de los estudiantes.

En el segundo punto se pone a prueba la identificación de los diferentes tipos de texto, en este los estudiantes debieron unir con líneas imágenes referentes a cada tipo de texto con su respectiva pareja. Posteriormente hay una serie de cinco preguntas relacionadas con el texto, el niño 5 mil millones de Mario Benetti, en donde se le pide al estudiante que identifique los

personajes, el argumento, la locación y la intención comunicativa del texto. Finalmente se termina el diagnóstico escrito con la elaboración de un texto informativo en el reverso de la hoja.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este apartado se describen las fases que se llevarán a cabo en relación a la aplicación de la investigación, por consiguiente se implementó una propuesta donde se establecieron 3 fases, una primera fase de sensibilización llamada ¿Somos mutantes?, una segunda fase de intervención y evaluación llamada Proyecto X y la tercera fase fue de reflexión llamada ¿Fin?

Estas fases se desarrollaron a partir de actividades soportadas en el juego de rol, de este modo se pretendió fortalecer el nivel de escucha activa en los estudiantes.

.

Fase uno: ¿Somos mutantes?

En esta etapa se precisó informar a los estudiantes sobre el proyecto pedagógico. Después se les informó sobre la importancia de escuchar y se les aplicó una prueba de escucha activa para determinar su nivel inicial dentro del proceso de investigación. De igual manera, se les explicó las reglas del juego de rol, se crearon los personajes que ellos interpretaron y se denotaron las mecánicas que se tienen en el cronograma. El lapso de tiempo empleado para esta fase fue de dos sesiones.

El primer paso antes de empezar con la investigación y fuera del cronograma establecido es la evaluación al docente en escucha activa, es importante que el docente quien aplicó la propuesta pedagógica tenga la habilidad requerida. La prueba para medir su nivel de escucha activa es la misma creada por William B. Gudykunst en su libro Bridging Differences (Anexo 3).

Una vez establecido el nivel de escucha activa del docente se procede a dar el primer paso de la propuesta. Antes de aplicar el material del juego de rol se debe establecer un parámetro en donde se tengan los datos iniciales de los estudiantes, dichos datos son el nivel de escucha activa Para medirlos se usará la misma evaluación de Gudykunst con ligeros cambios como una explicación previa para cada punto, la cual incluye ejemplos claros.

Para escuchar activamente, en primera estancia o lugar se necesita que el oyente quiera escuchar, es decir, necesita estar motivado. Siendo la motivación un factor importante para iniciar este proceso se implementó el uso de personajes creados por los estudiantes, los cuales ellos encarnaron. Para crear dichos personajes se les entregó a los alumnos una hoja de personaje (Anexo 4) para que pudieran definir con parámetros establecidos sus preferencias estéticas y funcionales para el personaje; de esta forma, podrán interactuar de manera personal en la historia establecida para el juego y además podrían incentivarse a progresar el rol de sus personajes para resaltar en la historia.

Otros aspectos de la escucha activa como la comunicación oral y la no- verbal serán explicados dentro del proceso práctico con el juego de rol en las siguientes fases.

Fase dos: Proyecto X

Esta es la instancia en donde se empezó el juego de rol, este se diseñó a partir de la temática de los superhéroes situado en la época actual en la ciudad de Bogotá, se pretende denominar cada etapa de juego como “Misión” en total se llevaron a cabo dos misiones en veintitrés sesiones de clase.

El juego empleado se basa en el popular juego de mesa Calabozos y Dragones. El diseño del juego objeto de la investigación incluye la misma característica de narración del juego original

en donde el docente como maestro del juego, narra una historia que involucra a los estudiantes para así crear inmersión y de igual forma crea personajes interpretados por él; las situaciones creadas por el docente bajo la narración son fundamentales para condicionar el uso de la escucha activa.

Para este proceso se escribieron guiones a seguir, los cuales estuvieron prestos a cambios propios del juego ya que los niños tuvieron cierto nivel de apropiación de la historia que les permitió modificarla; sin embargo, los puntos fundamentales de la narración son establecidos por el investigador. El contenido de la historia y los detalles que involucran los roles de los personajes que crearon los estudiantes se pueden observar en el guión (Anexo 5).

Adicional a esto se crearon "Interrogatorios", los cuales son actividades para registrar el desarrollo de dos elementos de la comunicación no verbal importantes para escuchar activamente: la quinesia y la paralingüística; y finalmente, también se diseñaron los "Entrenamientos", actividades diseñadas para establecer el progreso de la comunicación oral o verbal, todo esto con el fin de complementar el proceso de la investigación. Los entrenamientos se llevaron a cabo antes de cada misión mientras que los interrogatorios durante cada misión.

Misiones: Esta actividad es continua, no se establecen parámetros claros a los estudiantes a demás de las reglas principales del juego de rol; es el juego como tal, el acto de narrar y participar de la narración, tomar decisiones dentro de la historia, actuar el papel del personaje, involucrarse en un objetivo en común, debatir problemas que el guión presente dentro de la trama, todo esto caracteriza la escucha activa y se genera de forma espontanea para los estudiantes con ejercicio de la práctica e interpretación de las comunicaciones verbales y no-verbales.

Es una práctica constante, la cual se puede decir que es el desarrollo de la historia del juego, cada misión está denominada y tiene objetivos establecidos, así como personajes y un contexto narrativo (Anexo 6).

Entrenamientos: son una serie de actividades, las cuales son como su nombre lo indica entrenamientos previos a las misiones principales. Las actividades consisten en resolver un problema en especial, el cual tiene condiciones establecidas que dificultan resolverlo (Anexo 7), todo esto bajo el contexto del juego de rol, es decir, los estudiantes usarán sus personajes y habilidades para llevar a cabo el entrenamiento con éxito, para ello deben preparar una simulación en donde realicen diferentes acciones a su voluntad guiados a la resolución de dicho problema. Una vez establezcan un plan deben exponerlo frente a sus compañeros en grupos.

Una vez expuesto el plan, los compañeros deben objetarlo y encontrar debilidades en este, de tal manera que los expositores deban defender o sustentar sus acciones planificadas. Así se creará la interacción hablante-oyente propia de la comunicación oral. Se tendrán en cuenta los desempeños de la interpretación de los actos de habla, así como su buen funcionamiento.

Interrogatorios: En esta actividad se plantea una situación de interrogatorio que bajo condiciones de guión crea el ambiente perfecto para identificar los rasgos o signos propios de la quinésica y lo paralingüístico. De esta manera, se pretende envolver al estudiante en un contexto simulado, en donde las emociones y mente de este se vean involucrados de manera personal dependiendo del nivel de inmersión que se tenga.

El hilo principal de la actividad es el desarrollo de un personaje creado por el maestro de juego o docente, en cuyo caso este expresa con su interpretación actoral aspectos del personaje el cual está bajo la situación particular establecida por el guión. El personaje en cuestión debe

expresar emociones mediante la quinésica y la paralingüística y así dar pistas sobre su pasado sin revelarlo completamente; de igual forma, debe plantear un tema moral que involucre emocionalmente a los estudiantes.

Mientras el actor interpreta al personaje e interactúa con los personajes de los estudiantes, estos deben llenar un formato donde interpretan las diferentes emociones del personaje del actor o docente mediante la comunicación no-verbal (Anexo 8).

Teniendo en cuenta el contenido que el personaje protagonista del interrogatorio expresó, los estudiantes deben crear textos que narren el pasado de dicho personaje, este da pistas que den una base al estudiante para que pueda crear la historia. Si el estudiante entendió mediante la quinésica y paralingüística los mensajes que el personaje en cuestión otorgó con su actuación, entonces podría captar y crear un pasado acorde a lo expuesto en el interrogatorio (Anexo 9), donde se muestren los sentimientos del personaje interpretado por el docente que fueron abstraídos en la actividad.

Para que los estudiantes estuvieran motivados se usó una característica del juego original, el uso de los dados. Los dados fueron usados para definir batallas, los estudiantes usaron el poder de sus personajes mediante los dados para pelear contra enemigos o personajes creados por el docente, de esa manera el juego tuvo intervalos dinámicos o de acción para no perder la atención de los alumnos. Sin embargo, durante el proceso del juego se determinó que los dados fomentaban la indisciplina ya que los estudiantes los lanzaban constantemente cuando no era necesario hacerlo y esto generaba ruido que interfería con los procesos de escucha, por ende se concluyó omitirlos del juego ya que el factor principal que llamaba la atención de los estudiantes era la acción o batallas, y estas se pudieron seguir sin el apoyo de los dados.

Fase tres: ¿Fin?

Para esta etapa de la intervención se necesitará una sesión de clase, en este espacio se socializarán los resultados del juego de rol, a su vez se revelarán los objetivos de la investigación y se pondrá en reflexión las reacciones de los estudiantes y además se nombrarán y se les hará mención de honor a los estudiantes con los personajes más fuertes.

Se espera que el proyecto de aula refleje mediante el juego de rol una ficción basada en el popular comic X-Men creado por Stan Lee, en donde los estudiantes interpretarán a hombres X inéditos de origen Colombiano con quienes puedan identificarse, de ahí el nombre del proyecto de aula.

Itinerario de la Célula de Hombres X con Sede en Colombia					
	Diseño de guiones y estructura del juego de rol	Fase I	Fase II	Fase III	Intervenciones de evaluación
JULIO	X				
AGOSTO		X	X		
SEPTIEMBRE			X		X
OCTUBRE			X		
NOVIEMBRE			X		X
DICIEMBRE			X		
FEBRERO			X		
MARZO			X	X	X

ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Este capítulo expone la organización y el análisis de la información recolectada durante el presente proceso investigativo. La población elegida para este estudio fueron los estudiantes del grado 702 en el año 2017, los cuales en el año 2018 pasaron al curso 802 del colegio Prado Veraniego jornada mañana.

Para determinar el nivel de la habilidad de escucha activa en los estudiantes fue aplicada en el segundo semestre del 2017 una prueba en 2 momentos diferentes con la intención de evaluarla, estas evaluaciones fueron tomadas como punto de partida y cierre para la investigación. De igual modo, se tomaron los resultados de 2 diferentes intervenciones de la propuesta pedagógica a lo largo del curso, todo esto con el fin de hacer un análisis gradual de los resultados obtenidos mediante evaluaciones realizadas en las intervenciones mencionadas.

Para el análisis de la información se tomaron en cuenta las 2 intervenciones de las 26 totales así: primera intervención realizada el 28 de septiembre del 2017 en donde se evaluaron las unidades de análisis propuestas en la matriz categorial; escucha activa, comunicación verbal, actos de habla, comunicación no-verbal, paralingüística y quinésica, adicionalmente se realizó una evaluación de escucha activa. Y la segunda intervención realizada el 21 de Marzo del 2018 diez sesiones después, en donde de nuevo se evaluaron las unidades de análisis propuestas en la matriz categorial, incluyendo la segunda evaluación de escucha activa.

Para organizar la información de este capítulo se clasificaron los resultados de las evaluaciones de cada intervención en los siguientes apartados: evaluación de escucha activa, evaluación de la interpretación de los actos de habla y evaluación de la interpretación de la comunicación no-verbal (esta se clasifica en paralingüística y quinésica). Cabe resaltar que por

cada apartado se incorporaron los resultados de las 2 intervenciones, es decir 2 evaluaciones por apartado.

Evaluación de escucha activa

Durante la segunda fase llamada ***Proyecto X*** se hizo la prueba para determinar el nivel de escucha activa de los estudiantes y así plantear su nivel en la misma. Con este fin se implementó la prueba de escucha activa de William B. Gudykunst (Anexo 3) con la cual se solicitó dar cuenta del comportamiento individual durante un ejercicio de escucha para establecer un diagnóstico de esta habilidad comunicativa en la población referida en el capítulo de caracterización.

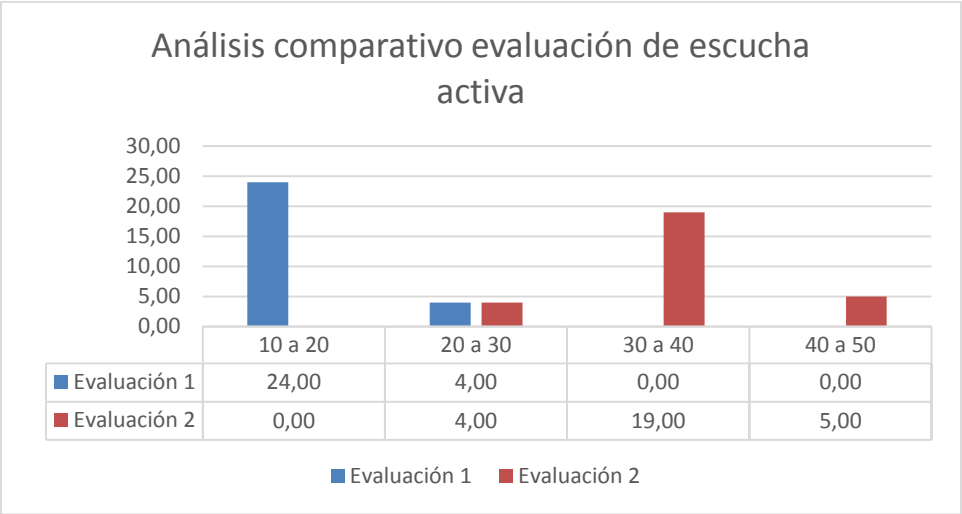
La prueba fue respondida por los estudiantes mediante unos valores que midieron el grado de certeza de la forma de escuchar descrita en los diez enunciados que componen la evaluación, dichos valores tenían la siguiente escala: 1=siempre falso, 2=comúnmente falso. 3=falso algunas veces y verdadero algunas veces, 4=comúnmente verdadero, 5=siempre verdadero.

La escala de calificación de la evaluación es comprendida desde 10 puntos, los cuales significan la calificación más baja hasta 50 puntos como máximo valor. Se establecen también unos rangos de valoración: de 10 a 20 se considera como rango deficiente, de 20 a 30 insuficiente, de 30 a 40 aceptable y de 40 a 50 sobresaliente.

El objetivo de las intervenciones fue la de establecer unos datos iniciales o datos base a partir de los diferentes indicadores de la matriz categorial a través de los estudiantes, para así hacer comparaciones periódicas entre las dos intervenciones programadas. Los primeros datos arrojados fueron los de la prueba de escucha activa.

Para el registro de la anterior información se tabularon los resultados de las evaluaciones y se promediaron los niveles de escucha activa arrojando los siguientes resultados:

Gráfica 1



En las evaluaciones participaron 28 estudiantes. La evaluación 1 muestra 24 estudiantes que tuvieron resultados deficientes con un puntaje entre 10 y 20. Mientras que 4 estudiantes obtuvieron un puntaje entre 20 y 30 siendo estos insuficientes. Por otro lado, ninguno de los estudiantes alcanzó los rangos superiores. Estos resultados evidenciaron el estado deficiente e insuficiente de la escucha activa y por ende la ausencia de interpretación de la comunicación no-verbal en los estudiantes.

Los resultados de la evaluación 2 arrojaron una mejora significativa en comparación con los resultados que se obtuvieron al principio de las intervenciones. En primera instancia, el número de estudiantes que lograron un resultado entre 10 y 20 se redujo a 0, mientras que los resultados de 20 a 30 disminuyeron a tan solo 4 alumnos quienes fueron los que menos interés y atención prestaron en el proceso. Por otro lado, los estudiantes que alcanzaron un desempeño aceptable

entre 30 y 40 aumentaron de 0 a 19, lo cual demuestra un incremento significativo, producto de las intervenciones pedagógicas soportadas en los juegos de rol.

Finalmente, la calificación sobresaliente, es decir el puntaje entre 40 y 50 fue alcanzado por 5 estudiantes quienes siempre mantuvieron un promedio alto en notas y sobretodo en interés y atención durante las sesiones del proceso investigativo.

Siguiendo con la comparación entre la evaluación 1 y 2 se pudo observar que los estudiantes tuvieron mejoras significativas en los siguientes enunciados de la prueba:

1. Soy sensible a los sentimientos de las otras personas cuando escucho.
2. No puedo esperar que los demás terminen de hablar para poder ocupar mi turno.
3. Trato de entender los significados que han sido creados cuando me comunico con los demás.
4. Comparo la información nueva con la que ya conozco cuando escucho a otros.
5. Le pido a los demás que parafraseen lo que dijeron cuando no estoy seguro de lo que dicen.

Aunque la prueba mostró un resultado importante en el avance de la habilidad de escucha activa, es necesario precisar lo siguiente:

1. Es posible que los estudiantes contestaran la prueba con poco nivel de conciencia, pues al estar centradas las preguntas sobre el autoreconocimiento de su habilidad, pudieron no ser tan exactos en sus percepciones.

2. Si bien la prueba muestra notables mejorías en la habilidad de escucha activa, es necesario aclarar que a través de las observaciones realizadas en las diferentes intervenciones se puede establecer que atendían notoriamente cada vez que intervenían sus compañeros y profesor.

Evaluación de la interpretación de los actos de habla

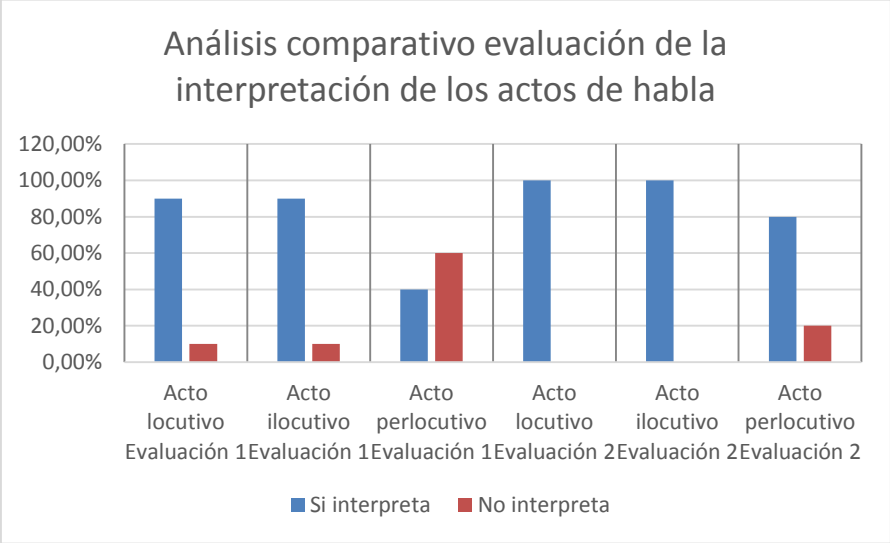
En este apartado de análisis de resultados se tuvieron en cuenta los niveles de interpretación de ideas principales de un texto oral y la recepción de varios mensajes producto de los actos de

habla. Estos resultados fueron evaluados con las actividades llamadas “Entrenamientos” de la fase dos: ***Proyecto X***.

La primera evaluación de “entrenamiento” midió la interpretación de los actos de habla locutivo, ilocutivo y perlocutivo de los estudiantes; en esta actividad los estudiantes, en grupos de 4, expusieron verbalmente una solución a un problema establecido (Anexo 10) mientras los estudiantes restantes los escuchaban. Después, al finalizar cada exposición estos alumnos que escucharon contra argumentaban la solución expuesta creando una discusión en donde los expositores defendían sus tesis, esto implicaba que para poder interlocutar debian prestarse atencion entre ellos. Los resultados se registraron en audios y en los diarios de campo en cada una de las sesiones, los cuales determinaron si los estudiantes interpretaron o no los actos de habla locutivo, ilocutivo y perlocutivo.

Para determinar si existió un avance o no, en lo que respecta a los actos de habla, se aplicaron dos pruebas, una al inicio y otra al final (evaluación 1 y 2), si bien las pruebas tenían preguntas sobre elementos que dieran cuenta de los 3 actos, las pruebas son distintas, se asignaron los siguientes valores: 1 para el tipo de acto de habla interpretado y 0 para las interpretaciones no realizadas, la siguiente gráfica muestra el análisis comparativo de los actos de habla; en los 3 primeros histogramas se muestra la evaluación 1, y en los siguientes 3 la evaluación 2, luego de esto se tabuló la información para cada una de las intervenciones dando los siguientes resultados:

Gráfica 2



Como se puede observar en la gráfica anterior los resultados en la evaluación 1 arrojaron que el 90% de los estudiantes interpretaron los ***actos locutivos*** de los expositores mientras que el 10% no lo hicieron, durante la segunda evaluación la cual se llevó a cabo 10 intervenciones después de la evaluación 1 se pudo observar que las interpretaciones de los ***actos locutivos*** con el 100% de estudiantes que interpretaron dichos actos de habla y con el 0% de alumnos que no interpretaron variaron en un 10% con respecto a la evaluación 1. Con respecto al 100% de estudiantes que interpretaron en la evaluación 2 se concluyó que todos los estudiantes prestaron su atención e interés en la actividad.

Mientras el 90% de estudiantes en la evaluación 1 interpretaron los actos ilocutivos y el 10% no lo hicieron, el 100% de estudiantes interpretaron los ***actos ilocutivos*** en la evaluación 2 y por ende el 0% de alumnos no interpretaron. Adicionalmente se observó en la evaluación 2 cómo la totalidad de estudiantes entendían la intención de los mensajes que sus compañeros les decían para después contra argumentarlos y a su vez cómo atendían con entusiasmo esta interacción oral. La atención prestada en la evaluación 2 se debió al interés causado por el juego de rol, más específicamente el vinculo que el guión creó con la situación en la que se basó la actividad, lo

cual originó una inmersión en una realidad simulada, también la encarnación de los personajes influyó en la atención demostrada por los niños, pues los alumnos querían validar sus argumentos para que sus personajes ganaran el evento.

Lo anterior recuerda la segunda ventaja dada al juego por (Lotman, 2000), la cual involucra la asimilación de una situación hipotética, en la cual el estudiante es consciente de sus actos y puede reflexionar a tiempo las decisiones que tome interpretando la situación lúdica.

Finalmente en la evaluación 1 el 40% entendieron el sentido de los ***actos perlocutivos*** directos o indirectos y en contraste el 60% no. Sin embargo en la segunda evaluación hubo un alza en la interpretación de los ***actos perlocutivos*** del 40%. Pese a que hubo solo un alza del 40% en el ***acto perlocutivo***, se observaron muchos aspectos de carácter cualitativo: los estudiantes que hacen parte del 20% que no interpretaron, si aplicaron la interpretación del acto perlocutivo fuera de la actividad ya que el docente les llamó la atención y en la discusión entre este y los alumnos se obtuvieron los resultados que en la actividad no, es decir que interpretaron un acto perlocutivo.

Adicionalmente, se observó que en la evaluación 2 muchos de los estudiantes interpretaron los signos paralingüísticos y quinésicos de los expositores, pese a que estos no eran objeto de análisis, dicha interpretación de algunos niños se evidenció cuando señalaron que sus compañeros estaban nerviosos y/o mintiendo durante la exposición. Sin duda alguna en la interacción que se evidenció en esta última actividad para identificar los actos de habla los estudiantes demostraron un avance y escucharon activamente respetando los turnos para hablar, haciendo preguntas de retroalimentación e identificando emociones en los hablantes.

Cabe resaltar que los resultados negativos (histograma en rojo gráfica 2) en los tres actos de habla se debieron a la falta de atención a la actividad, es decir que hubo completa desatención a las actividades por parte de pocos estudiantes y por ende una deficiencia en los resultados.

Interpretación de la comunicación no verbal (quinésica y paralinguistica)

La información arrojada para medir el nivel de interpretación no-verbal en los estudiantes está basada en las actividades de evaluación de la segunda fase: ***Proyecto X*** llamadas, "Interrogatorios". Estas actividades consistieron en la presentación de dos personajes creados por el docente, quien a su vez los interpretó frente a los estudiantes (uno por intervención), estos personajes se sometieron a una interacción oral con los alumnos, la cual incluyó conversaciones y cuestionarios, demostrando emociones y puntos de vista. Frente a esto, los niños solo tenían que llenar un formato (Anexo 8) en donde interpretaban los signos quinésicos y paralingüísticos de los personajes para identificar emociones en ellos.

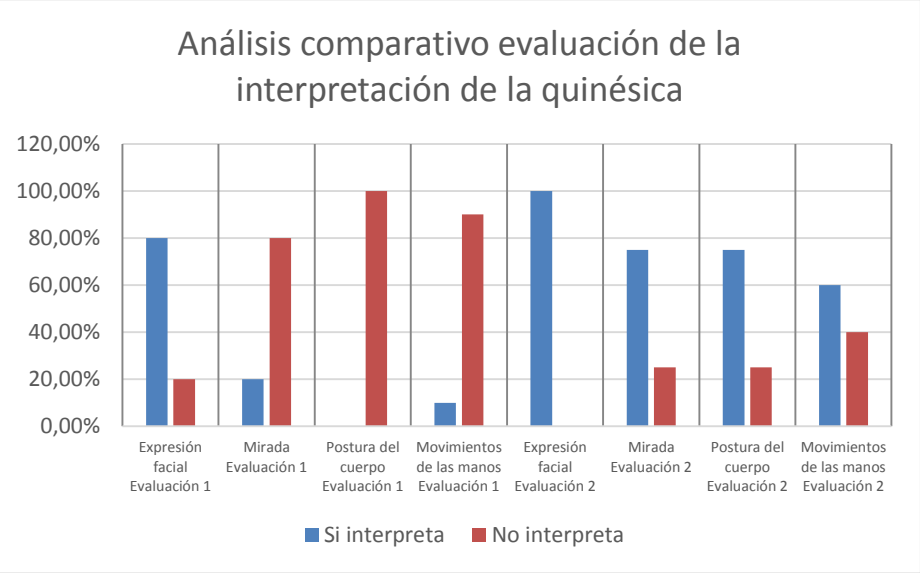
Adicionalmente se les encargó a los alumnos la creación de historias escritas que narraran el pasado de los personajes que observaron y escucharon en los interrogatorios para así establecer si lograron entender las emociones mostradas por el docente mediante los personajes.

Para el registro de la información se tabularon los resultados de la actividad y se asignaron los siguientes valores: 1 para el tipo de rasgos no-verbales interpretados tanto quinésicos como paralingüísticos y 0 para las interpretaciones no realizadas, luego de esto se tabuló la información para cada una de las evaluaciones dando los siguientes resultados. Las gráficas número 3 y número 4 muestran 8 columnas con histogramas, las primeras 4 corresponden a la primera evaluación y los 4 restantes a la evaluación 2.

Quinésica:

Al comenzar las intervenciones se planteó la primera actividad de “interrogatorios”, la cual midió la comunicación no-verbal de los estudiantes, después de diez sesiones de juego de rol representado en las “misiones” (actividad descrita en el apartado de propuesta de intervención pedagógica) entre cada evaluación. Consecuentemente estas dos evaluaciones pretenden reflejar el avance del proceso de interpretación no-verbal de los estudiantes, concretamente en 4 signos de la quinésica: expresión facial, mirada, postura del cuerpo y movimiento de las manos.

Gráfica 3



En la gráfica 3 se pueden observar los resultados de las dos evaluaciones de interpretación quinésica de los estudiantes. En la evaluación 1 el 80% de ellos interpretaron la ***expresión facial*** del actor en el interrogatorio, siendo este el rasgo que más identificaron y el 20% restante no, la interpretación de la expresión facial del actor en la evaluación 2 aumentó a un 100% mientras que hubo un 0% de estudiantes que no interpretaron.

La alta interpretación de la ***expresión facial*** fue en realidad un resultado esperado debido a que las expresiones faciales son gestores de emociones explícitas. Un ejemplo de esto es la expresión de tristeza, la cual se expresa con las cejas, los labios y los músculos faciales dando incluso una imagen icónica de esta emoción, mientras que sostener una mejilla en la mano aunque sea indicio de tristeza no es tan evidente como la expresión facial.

Continuando con el indicador denominado ***la mirada,*** solo fue interpretada por el 20% dando como resultados negativos el 80% en la evaluación 1, en la evaluación 2 esta mejoró significativamente ya que la interpretación de la mirada del personaje que encarnó el docente fue positiva en un 75% y negativa en un 25%. Este incremento en la interpretación de la mirada se debió a las sesiones de juego de rol en donde se tuvo en cuenta el papel de una mirada en determinadas situaciones, dando a conocer los usos de dicho signo quinésico.

En cuanto a la ***postura del cuerpo*** del actor pasó desapercibida por la totalidad de estudiantes en la evaluación 1 mientras que en la evaluación 2 esta interpretación se incrementó llegando al 75% de estudiantes y al 25% que no interpretaron. Con el fin de mejorar la ***interpretación de la postura del cuerpo*** se implementaron descripciones dentro de la narración del juego de rol que indicaban posturas del cuerpo ligadas a estados de ánimo en algunos personajes.

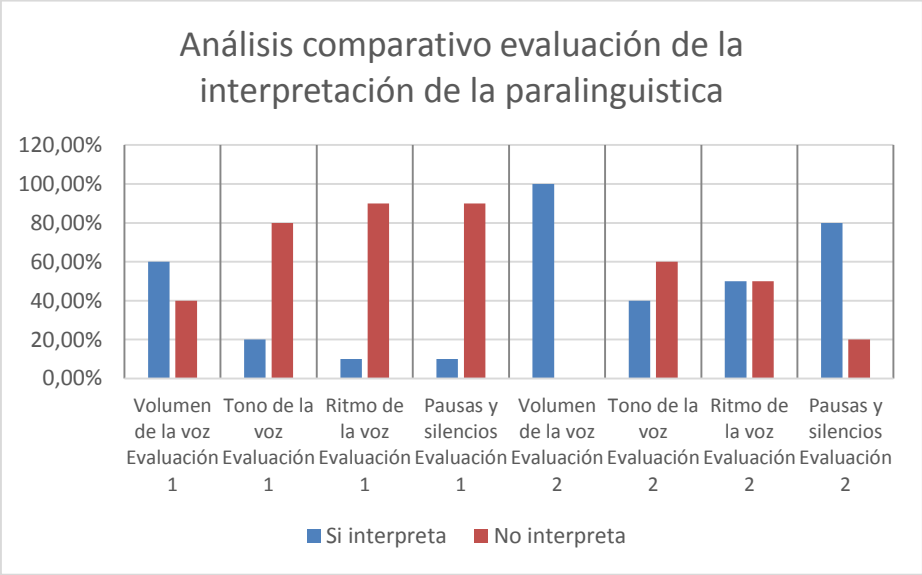
Finalmente respecto a la ***interpretación del movimiento de las manos*** se observó que durante la evaluación 1 solo el 10% de estudiantes lograron interpretar y un 90% no lo hizo, también se observó un alza en la evaluación 2 en un 50%, y por ende una disminución de igual proporción en los alumnos que no interpretaron este rasgo quinésico. Los anteriores resultados mostraron que los estudiantes no sólo se concentraron en observar el rostro del actor sino que también se interesaron en mirar el cuerpo y las manos.

Es preciso resaltar que durante las 2 evaluaciones de “Interrogatorios” realizadas en las 2 intervenciones, los estudiantes se involucraron emocionalmente cada vez más que la anterior intervención y esto se vio reflejado en el entusiasmo dedicado al interactuar con los personajes que el docente representó. Generando así empatía con ellos, factor importante, ya que es la manera de identificar emociones a través de la comunicación no-verbal. Es necesario resaltar que el incremento en las interpretaciones durante la evaluación 2 se debió a la inmersión en el juego de rol ya que este factor indujo a los estudiantes a realmente preocuparse por el bienestar de sus personajes por lo que gracias a la narrativa del guión ellos se vieron en una situación donde realmente necesitaban abstraer información vital del personaje creado y encarnado por el docente.

Paralingüística:

Estas intervenciones se plantearon en las actividades de “interrogatorios”, la cual midió a modo de evaluación la interpretación de la comunicación no-verbal de los estudiantes con diez sesiones de juego de rol representado en las “misiones” (actividad descrita en el apartado de propuesta de intervención pedagógica) entre cada evaluación. Consecuentemente esta intervención pretende reflejar el avance del proceso de interpretación no-verbal de los estudiantes siendo en este caso enfocado en la paralingüística concretamente en 4 signos de esta: el volumen, tono y ritmo de la voz y las pausas y silencios.

Gráfica 4



Los resultados arrojados en la evaluación 1 de paralingüística reflejan una interpretación clara del 60% de los estudiantes en el volumen de voz del actor, mientras que un 40% no logró interpretar, en la evaluación 2 la ***interpretación del volumen de la voz*** alcanzó el tope con respecto a la primera evaluación alcanzando el 100% de interpretación y el 0% de no interpretación. El alto índice de ***interpretación del volumen de la voz*** fue un resultado esperado debido a las emociones que los niños relacionaron a este rasgo paralingüístico, ellos establecieron que el aumento en el ***volumen de la voz*** del autor representó enojo, siendo esta emoción comúnmente representada en la sociedad con gritos.

El ***tono de voz*** con una gran diferencia al anterior punto solo fue interpretado por el 20% de los alumnos y el 80% de ellos no pudo identificarlo y en la evaluación 2 el tono de la voz presentó un alza del 20% y por ende una disminución de igual proporción en los estudiantes que no interpretaron este signo paralingüístico.

Siguiendo con la interpretación del ***ritmo de la voz*** se reflejó en el porcentaje con tan solo el 10% de la población estudiantil del grado 702 dejando un gran porcentaje del 80% quienes no interpretaron, mientras que en la segunda evaluación fue interpretado y no interpretado en un 50%. Fue evidente que los estudiantes tuvieron problemas al diferenciar entre el tono y el ritmo de la voz, siendo estos dos signos los que tuvieron un menor incremento.

Finalmente las pausas y silencios aumentaron enormemente en su interpretación desde la evaluación 1 en la cual se observó que solo el 10% de estudiantes interpretaron mientras que el 90% no, el aumento fue del 70% de estudiantes que interpretaron y a su vez los alumnos que no lo hicieron disminuyeron hasta el 20%.

Gracias al desarrollo en el juego de rol durante las 10 sesiones antes de la segunda evaluación los estudiantes aprendieron a identificar los ***silencios y pausas*** con el fin de determinar cuáles emociones se manifestaban bajo ese rasgo paralingüístico, sin embargo no lograron diferenciar adecuadamente cómo se identifican el ritmo y el tono de la voz referente a la expresión de emociones.

Otro aspecto importante que es necesario señalar antes de terminar el análisis de la información y resultados es la manera en que los estudiantes se desenvolvieron con la parte escrita de los “Interrogatorios” en donde debían escribir la historia del pasado del personaje, ya que reflejaron en estas las emociones que vieron expresadas en las actuaciones del docente causando que estas historias fueran emotivas y llevaran un hilo conductor acorde a lo insinuado

por los personajes “interrogados” (se recuerda que el personaje que demostraba sus emociones de manera no-verbal daba pistas sobre su pasado sin decirlo completamente para así dejar que los estudiantes dedujeran a partir de las emociones reflejadas) en las actividades y a su vez de manera cualitativa se pudo observar que los estudiantes en su gran mayoría entendieron los sentimientos del hablante y se pusieron en sus zapatos, siendo estas cualidades propias de la escucha activa.

Finalmente es pertinente comentar desde el punto de vista del docente cómo este se vio involucrado y cuales observaciones destacó de todo el proceso. El actor o maestro de juego o profesor hizo parte del juego de rol, pese a que su labor era la de guiar y evaluar él interpretó personajes y se vio involucrado emocionalmente con estos y con los personajes de los estudiantes, él observó cómo los alumnos daban un feedback cada clase y cómo algunos de ellos se quedaban después de esta preguntando sobre el futuro de la narración o sobre detalles narrativos de la intervención reciente, lo cual indicó el gran interés por la historia que se desarrollaba y el juego en sí.

El docente también señaló la gran interacción oral entre él y los estudiantes que daban cuenta del uso activo de la escucha lo cual no solo ejercitó el desarrollo de esta sino también reprodujo un ambiente de comodidad el cual facilitó la realización del juego. Adicionalmente el profesor hace énfasis en la dificultad para interpretar los personajes durante las actividades de interrogatorios y la capacidad de adaptar los guiones para cada sesión para brindar el mayor entretenimiento posible con el fin de mantener la atención de los niños.

CONCLUSIONES

Como resultado del trabajo de investigación realizado, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- ✓ El juego de rol es una estrategia poco empleada que permite trabajar el desarrollo de la escucha activa y posibilita el intercambio comunicativo oral y de escucha de los estudiantes gracias a la imaginación.
- ✓ La aplicación del ejercicio del juego de rol en el aula ofrece la posibilidad de trabajar estrategias sin límite de posibilidades y en cualquier plan de estudios, gracias a que el diseño del juego puede moldearse a cualquier situación y contenido.
- ✓ La implementación del juego de rol promueve el mejoramiento en torno a la interpretación emocional de los demás, la transferencia de información e interpretación de los mensajes no-verbales.
- ✓ El uso del portafolio personalizado crea sentido de pertenencia en los estudiantes hacia el trabajo desarrollado en cada sesión.
- ✓ El ejercicio del juego de rol mediante elementos audiovisuales y la gamificación promueven la atención y motivación necesarias para escuchar activamente.
- ✓ La ejecución del ejercicio de la escucha activa en el aula promueve el reconocimiento de valores sociales y personales presentes en la narrativa del juego de rol y el contraste de dichos valores con la realidad de los estudiantes por medio de la interpretación de las emociones de los oyentes.
- ✓ En cuanto a los inconvenientes, es importante señalar que el factor tiempo juega en contra del investigador. Este tipo de investigaciones merece de más tiempo en la ejecución.

- ✓ Hay que destacar que los resultados alcanzados fueron posibles, en gran medida, gracias a la escogencia del tema principal del juego de rol –superhéroes-, ya que este permitió motivar a los 28 estudiantes a lo largo de todas las fases, manteniendo su atención enfocada en las actividades propuestas en la intervención. Este factor también fue de gran importancia, ya que las narraciones en el juego tenían que brindar perspectivas atractivas, para que los estudiantes sintieran un cambio drástico con los textos que estaban acostumbradas a leer o escuchar.
- ✓ Por último, la implementación de la tertulia en el juego de rol permitió la participación activa de los alumnos al generarse diálogo entre ellos se promovió el intercambio de ideas que terminó por fortalecer las interpretaciones que los estudiantes hicieron de los signos verbales y no-verbales.

RECOMENDACIONES

Con el fin de continuar el proceso de mejoramiento de los resultados obtenidos después de la aplicación del trabajo de investigación y teniendo en cuenta las conclusiones mencionadas anteriormente, se hacen las siguientes recomendaciones:

- ✓ Para la aplicación del juego de rol es preferible crear grupos de trabajo de máximo 4 estudiantes, esto debido a que se deben manejar turnos en donde los alumnos deben participar e intervenir en la historia del juego, esto hará que las intervenciones sean manejables en cuanto a cantidad de personas.

- ✓ En cuanto a la actuación y creación de personajes de parte del docente se recomienda indagar aspectos propios del teatro y la literatura, para que los rasgos no-verbales sean bien expuestos.
- ✓ Es de gran importancia mantener la motivación en el aula en torno a la lectura de la narración.

REFERENCIAS

Alvarado, L., & Garcia, M. (9). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 187-202.

Austin, J. L. (1982). *Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones.* Barcelona.

Birdwhistell, R. (1952). *Introduction to Kinesics: An Annotation System for Analysis of Body Motion and Gesture.* Washington, DC.

Cantón, C. A., & Rodriguez, P. B. (2012). *Exedra Lengua y Literatura 1º BCH LA.* Barcelona: Oxford.

Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación.* morata.

Hall, E. T. (1963). *A system for the notation of proxemic behavior.*

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación.* México D.F: McGRAW-HILL.

Jakobson, R., & Halle, M. (1967). *Fundamentos del Lenguaje.* La Haya.

Joyce, B., Weil, M., & Carhoul, E. (2012). *Modelos de Enseñanza.* Malaga: Gedisa.

Kapp, K. M. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice.* Wiley.

Knapp, M. L. (1982). *La Comunicación No Verbal: El cuerpo y el entorno.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Largacha, E. E. (2007). *MinEducación.* Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122245.html

Lotman, I. M. (2000). *La semiosfera: Semiótica de las artes y de la cultura.* Madrid: Ediciones Cátedra.

Mella, O. (1998). *Unicauca, Universidad del Cauca.* Obtenido de http://www.epiclin.unicauca.edu.co/archivos/Naturaleza%20de%20la%20Investigacion%20cualitativa.pdf

Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal I y II.* Madrid: lstmo.

RAE. (2017). *RAE*. Obtenido de http://dle.rae.es/?id=GLkff9P

Rogers, C., & Farson, R. E. (1987). Active Listening. *Communication in Business Today*.

Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening.* Londres: Pearson Education Limited.

Searle, J. (1994). *Actos de Habla: Ensayo de filosofía del lenguaje.* Barcelona: Planeta.

Shaftel, F., & Shaftel, G. (1967). *Role Playing of Social Values.* New Jersey: Prentice-Hall.

ANEXOS

Anexo 1

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
COLEGIO PRADO VERANIEGO – TALLER Y ENCUESTA DIAGNÓSTICO
PROFESOR: JUAN PABLO HINCAPIÉ SUAZA

1. Responde la siguiente encuesta con base en las instrucciones dadas por el profesor

Nombre: _____

Edad:_____

¿Cuántas personas viven en tu casa? _____

¿Quiénes te ayudan con tus tareas? _____

¿Cuáles recursos usas para hacer las tareas? (biblioteca, internet, enciclopedias etc)
_____

¿Practicas alguna actividad fuera del colegio? _____

Anexo 2

2. Relaciona con una línea las imágenes con los diferentes tipos de texto.

actualidad

En el día de las mascotas

Pedirán que se respeten los derechos animales

■ Ciudadanos solidarios convocan al Cornejo Deliberante capitalino el próximo martes. Contra el maltrato y el abandono a

Novedades

Los amores perros ahora están de moda en la red

¿Qué hacer en caso de maltrato y crueldad?

a.

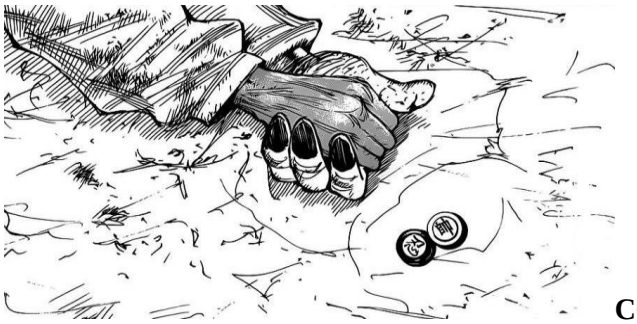
b.

c.

1. Texto informativo

2. Texto narrativo

3.Texto descriptivo



CON BASE EN EL SIGUIENTE TEXTO

RESPONDE:

- El niño 5 mil millones

En un día del año 1987 nació el niño Cinco Mil Millones. Vino sin etiqueta, así que podía ser negro, blanco, amarillo, etc. Muchos países escogieron al azar un niño Cinco Mil Millones para homenajearlo y hasta para filmarlo y grabar su primer llanto.

Sin embargo, el verdadero niño Cinco Mil Millones no fue homenajeado ni filmado ni acaso tuvo energías para su primer llanto. Mucho antes de nacer ya tenía hambre. Un hambre atroz. Un hambre vieja. Cuando por fin movió sus dedos, éstos tocaron la tierra seca. Cuarteada y seca. Tierra con grietas y esqueletos de perros o de camellos o de vacas. También con el esqueleto del niño número 4.999 999 999.

El verdadero niño Cinco Mil Millones tenía hambre y sed, pero su madre tenía más hambre y más sed y sus pechos oscuros eran como tierra exhausta. Junto a ella, el abuelo del niño tenía hambre y sed más antiguas aún y ya no encontraba en sí mismo ganas de pensar o de creer.

Una semana después, el niño Cinco Mil Millones era un minúsculo esqueleto y en consecuencia disminuyó en algo el horrible riesgo de que el planeta llegara a estar superpoblado.

Mario Benedetti

8. ¿Cuál es la intención comunicativa del texto?

a. Informar, exponer un tema **b.** Narrar, contarnos una historia

c. Describir una persona, objeto o situación **d.** Convencernos sobre una idea o hipótesis

10. ¿Cuándo nace el niño 5 mil millones?

_____

11. Infiere donde vive el niño 5 mil millones

12. ¿Cuantos personajes hay en la historia? Enuméralos en una lista

13. Escribe una lista con los hechos más relevantes de la historia

14. En el reverso de la hoja escribe un texto informativo sobre el tema que te interese

Anexo 3

¿SOMOS MUTANTES?

Responda a cada enunciado indicando el grado de certeza de acuerdo con la forma en que escucha según la siguiente escala de valores:

1= Siempre falso.
2= Comúnmente falso.
3= Falso algunas veces y verdadero algunas veces.
4= Comúnmente verdadero.
5= Siempre verdadero.

1. Me es difícil separar las ideas importantes de las que no son importantes cuando escucho a otro.

_____

2. Comparo la información nueva con la que ya conozco cuando escucho a otros.

_____

3. Tengo idea de lo que los demás van a decir cuando escucho.

_____

4. Soy sensible a los sentimientos de las otras personas cuando escucho.

_____

5. Pienso lo que voy a decir cuando escucho a los demás.

_____

6. Me enfoco en el proceso de comunicación que está ocurriendo entre la otra persona y yo cuando la escucho.

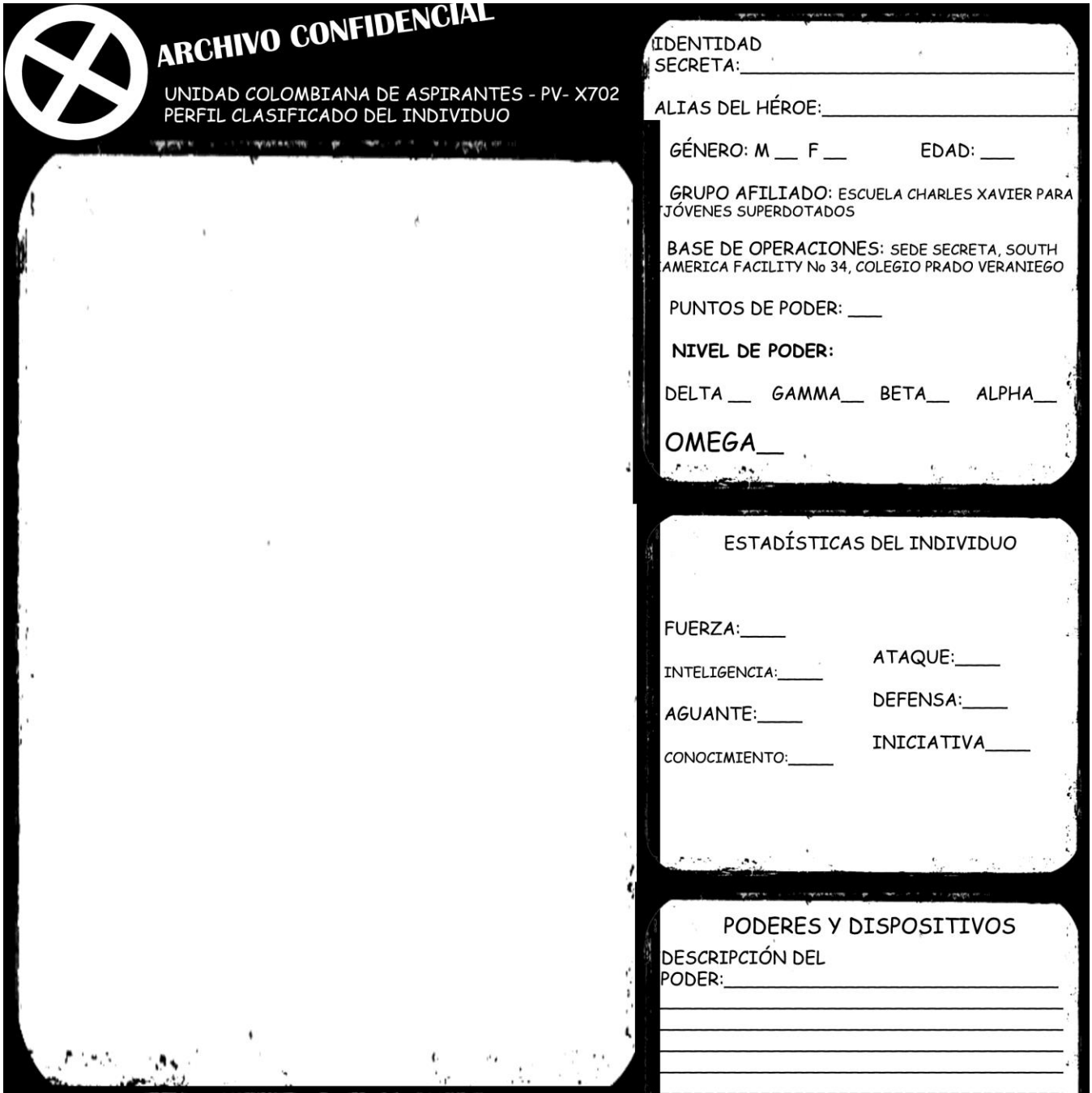
_____

7. No puedo esperar que los demás terminen de hablar para poder ocupar mi turno.

_____

8. Trato de entender los significados que han sido creados cuando me comunico

Anexo 4


ARCHIVO CONFIDENCIAL
UNIDAD COLOMBIANA DE ASPIRANTES - PV- X702
PERFIL CLASIFICADO DEL INDIVIDUO
IDENTIDAD SECRETA:_____
ALIAS DEL HÉROE:_____
GÉNERO: M __ F __ EDAD: ___
GRUPO AFILIADO: ESCUELA CHARLES XAVIER PARA JÓVENES SUPERDOTADOS
BASE DE OPERACIONES: SEDE SECRETA, SOUTH AMERICA FACILITY No 34, COLEGIO PRADO VERANIEGO
PUNTOS DE PODER: ___
NIVEL DE PODER:
DELTA __ GAMMA__ BETA__ ALPHA__
OMEGA__
ESTADÍSTICAS DEL INDIVIDUO
FUERZA:____
INTELIGENCIA:____
AGUANTE:____
CONOCIMIENTO:____
ATAQUE:____
DEFENSA:____
INICIATIVA____
PODERES Y DISPOSITIVOS
DESCRIPCIÓN DEL PODER:_____

Anexo 5

PROYECTO: X

INTRODUCCIÓN

El profesor Juan Pablo Hincapié Suaza ingresa al aula de clases y desvela una verdad secreta a los estudiantes del grado 702. A partir de ese momento sus vidas no serán las mismas.

P. Hincapié: En un principio el hombre como lo conocemos era un simio que aprendió a crear y usar herramientas para cazar, usando el fuego y la rueda como pilares de la creatividad, desarrollaron formas de pensamiento únicas en el mundo, su fisionomía lo llevó a alcanzar una inteligencia capaz de superar las garras más filosas, los colmillos más largos y los sentidos más agudos.

La evolución del hombre no se ha detenido y ustedes son el ejemplo de ello. Supongo que han sentido alguna vez que sus vidas son diferentes a las demás, que pueden hacer cosas que los demás no pueden, siendo más específicos, algunos de ustedes han despertado con sus sabanas carbonizadas mientras que los demás niños las encuentran mojadas, han visto criaturas que los demás no pueden ver, han tenido accidentes de los cuales salen ilesos mientras que cualquier otra persona resultaría muerta o gravemente herida o quizás han escuchado voces de personas a kilómetros de distancia…

No se asusten, el motivo por el cual sé sobre sus habilidades es porque han sido elegidos, ustedes son la evolución del homosapiens, ustedes son mutantes, un eslabón

avanzado en las escaleras evolutivas, tienen habilidades increíbles que pueden ser usadas para hacer el bien y crear un mundo mejor donde seamos aceptados en la sociedad por la mayoría del mundo. Desafortunadamente existen grupos de mutantes que difieren de este concepto y usan sus habilidades para someter a los demás.

Existe una organización que intenta enseñar a los mutantes a controlar sus poderes y al mismo tiempo a detener aquellos que buscan crear caos y destrucción, el líder de dicha organización es el profesor Charles Xavier quien hasta ahora brinda ayuda a los mutantes en dificultades con una escuela en su mansión ubicada en algún lugar de los Estados Unidos, yo hago parte de su escuela.

La escuela de formación para jóvenes superdotados Charles Xavier ha estado invirtiendo en la educación de los mutantes alrededor del mundo, de una manera clandestina está otorgando becas de estudio en la mansión para los niños con mayor potencial de riesgo global, de igual manera está creando sedes en diferentes lugares estratégicos, estas están escondidas dentro de instituciones educativas reales como esta y pasan desapercibidas a los ojos gubernamentales.

Ustedes no están en este grupo por casualidad, como saben fueron conformados recientemente, después de investigaciones a cada estudiante de la institución se descubrió que sólo ustedes son mutantes. Pueden confiar en la profesora Judith y la Coordinadora Esmeralda, ambas hacen parte del comité mutante de Xavier y ayudaron en la clasificación.

Es mi deber como Profesor guiarlos para que aprendan a usar sus habilidades con el objetivo de hacer el bien en esta sociedad amenazada por los agentes del caos.

ENTRENAMIENTO

El profesor designará los escuadrones, en total serán 10 escuadrones y estarán ubicados juntos, adicionalmente se designarán capitanes por cada escuadrón.

P. Hincapié: El trabajo en equipo es una parte esencial para combatir, individualmente no podrán llegar lejos así sean mutantes de nivel Omega, incluso las hormigas pueden vencer al elefante si actúan en equipo. Sus mayores virtudes podrán fortalecerse con ayuda de sus compañeros, por esto es realmente importante que se conozcan entre sí, que se escuchen el uno al otro, que creen estrategias de escuadrón y así estar preparados para cualquier situación.

Para iniciar esta nueva relación es necesario un entrenamiento, en él combatirán entre sí descubriendo sus fortalezas y sus debilidades, sólo así podrán trabajar en equipo. Activaré una situación en el simulador y tendrán que resolver un problema utilizando sus poderes. Una vez resuelvan el problema su capitán pasará a explicar el método que usaron para resolverlo y se determinará si pudieron o no lograrlo.

Se realizó el programa de entrenamiento 8765: Infiltración, Identificación, rescate

(Espacio para estudiantes) = cuando este marcador aparezca en el guión significa que los estudiantes entran en la historia para interactuar con ella, se darán cinco segundos por grupo para que ellos pidan la palabra.

MISIÓN NÚMERO 1: Rescatando a James Hetfield

JERRY KRAMER Y SU EQUIPO DE GUARDAESPALDAS HAN LLEGADO A LA CIUDAD DE BOGOTÁ PARA ESCOLTAR A LA BANDA ESTADOUNIDENSE METALLICA. EL PROFESOR CHARLES XAVIER CONFIRMÓ DOS DÍAS ANTES DE LA LLEGADA DE KRAMER QUE NINGÚN MIEMBRO DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DE LA BANDA ES UNA AMENAZA, SIN EMBARGO SE RECOMIENDA ESTAR ATENTOS A CADA DETALLE Y VIGILAR DE CERCA INCLUSO A LOS MIEMBROS DE LA SEGURIDAD INCLUYENDO A SU LIDER JERRY KRAMER.

KRAMER Y SU EQUIPO LLEGARON A LA CIUDAD EL 26 DE SEPTIEMBRE, EL PROFESOR XAVIER USANDO A CEREBRO (UNA MAQUINA QUE AMPLIFICA SUS PODERES SIQUICOS) ENTRÓ EN LA MENTE DE KRAMER Y SU EQUIPO PARA ASEGURARSE DE QUE ELLOS NO ESTUVIERAN PLANEANDO ATENTAR CONTRA JAMES EL VOCALISTA DE LA BANDA DOS DIAS ANTES DE QUE LLEGARAN ES DECIR, EL 24 DE SEPTIEMBRE, HOY 28 DE SEPTIEMBRE ARRIVÓ LA BANDA Y EN LA TARDE SE DESPLAZARÁ AL ESTADIO PARA EL CONCIERTO.

El profesor Juan Pablo felicita a los cadetes de manera sutil por los resultados positivos del entrenamiento. Sin previo aviso un hombre llega al salón, golpea la puerta y el profesor sale a hablar con él, los cadetes notan que están discutiendo, de repente y como si anocheciera se oscurece y el entorno fuera del salón se ve en tinieblas desde la ventana y tan pronto como oscureció se aclara y todo vuelve a la normalidad

(espacio para estudiantes) el sujeto que había golpeado la puerta deja de discutir. Inmediatamente el profesor entra al salón y haciendo como si nada hubiera pasado presenta al hombre que llegó.

P. Hincapié: Cadetes, les presento a Jerry Kramer jefe del personal de guarda espaldas de James Hetfield. El señor Kramer está aquí para conocerlos ya que ustedes entrarán al concierto del señor Hetfield para custodiarlo. Señor Kramer…

Kramer con una actitud déspota se dirige a los cadetes y les informa de la misión, mientras lo hace se ve levemente indignado y enojado, claramente oculta algo. Después de la explicación de la misión el guardaespaldas es interrumpido por el profesor y este les pide a los cadetes que si tienen alguna pregunta sobre la misión o Hetfield la hagan en ese momento **(espacio para estudiantes).** Si ningún cadete pregunta sobre Hetfield el profesor lo hará y cada vez que Kramer hable sobre el cantante demostrará una emoción negativa. Después de esto el guardaespaldas reta a una lucha a los líderes de escuadrón para probarlos y ver si son aptos para el trabajo. Durante una de las batallas el celular de Kramer cae en medio de los demás cadetes que observan la lucha. **(espacio para estudiantes: Los estudiantes decidieron revisar el celular de Kramer y notaron que habían fotos de él en tercera persona lo cual parecía que quien las tomó estaba espiando al propio Kramer).**

Finalmente Kramer se marcha y el profesor les pregunta a los cadetes qué opinan sobre Jerry Kramer. **(espacio para estudiantes: Los estudiantes dieron su opinión y se preguntaron quien había tomado las fotos).**

Los cadetes se alistan para partir a la misión. Nueve escuadrones se posicionarán en el estadio listos para cualquier cosa, el escuadrón restante irá en secreto en la caravana de la banda que va desde el hotel al estadio. El escuadrón infiltrado sigue a la caravana y notan una conversación entre dos escoltas en donde mostraban su admiración a James, luego de esto Kramer los interrumpe y cuando menciona a James cambia su tono de voz de tal manera que denota odio, este comportamiento hace que el escuadrón se enfoque en Kramer, la atención que le den a Kramer y los sucesos desencadenados allí revelarán cierto tipo de información irrelevante o vital dependiendo de la observación del escuadrón, **(espacio para estudiantes: Los estudiantes del escuadrón infiltrado deciden afirmar que Kramer oculta algo insinuando que es parte de los agentes del caos),** lo que sí es seguro es que el profesor Juan Pablo intervendrá y usará su poder para enviar a Kramer y el escuadrón a una dimensión desconocida donde el tiempo transcurre más lento. Allí se interrogará a Kramer y se escuchará lo que tiene que decir. Mientras tanto en el estadio todos están listos para recibir a la banda.

Interrogatorio

Un día en la dimensión del profesor Juan Pablo equivale a una hora en la dimensión en la que todos estamos, por ende el profesor y sus estudiantes tienen mucho tiempo para interrogar a Kramer antes de que el concierto comience.

Durante el interrogatorio se le dio total libertad a Kramer para exponer sus argumentos después de que se le acusó por sus conductas sospechosas. Jerry Kramer se dispuso a hablar, en medio de su discurso él demostró diversas emociones.

¿Cómo pueden acusarme de tal cosa? Dijo Kramer con expresión de enojo en su rostro y levantando el volumen de su voz. Yo soy a quien deben obedecer y mientras estamos acá mi cliente corre peligro, afirmó Kramer con seriedad en su mirada. **(espacio para estudiantes: uno de los estudiantes le preguntó por las fotos del celular)** Kramer respondió con asombro al abrir los ojos y su boca: ¿Qué?

Kramer al ver que no había cómo explicar tal evidencia cerró sus ojos y bajó su cabeza y en medio del silencio demostró tranquilidad, luego levantó su vista y con calma les dijo a todos los presentes: Yo estaba espiando al señor Kramer…

Inmediatamente los estudiantes se mostraron sorprendidos y confusos.

Kramer: Yo no soy Kramer, en realidad soy un mutante de los agentes del caos.

De repente el cuerpo de Kramer comienza a cambiar y resulta en una figura de un hombre calvo, con una ropa de cuero y una gran parte de su rostro quemada.

Así soy en realidad, me conocen como Gum, el masticable. Dijo Gum con su cuerpo encorvado y su voz un poco aguda producto del nerviosismo. **(espacio para estudiantes: ninguno de los alumnos quiso intervenir, estaban expectantes y querían que Gum siguiera hablando)** Les contaré con detalle todo lo que está pasando, pero por favor, denme la oportunidad de salir bien librado de esto, si les tengo que decir todo quisiera inmunidad a cambio. **(espacio para estudiantes: Los estudiantes se mostraron permisivos dando el visto bueno y accedieron a sus peticiones)**.

Gum: Los agentes del caos pretenden atacar a James en el estadio, hay un dispositivo explosivo al interior del bajo de la banda, ya que James controla el fuego y es inmune a este no puede ser afectado por una explosión de fuego, por eso es que la bomba es congelante, una vez estalle yo era el indicado para darle el golpe final (Gum cierra sus ojos, hace una pausa y baja la cabeza), ahora que no podré hacerlo, uno de los cuatro guardianes que irán al estadio deberá hacerlo. Aunque probablemente mi amigo y colega lo hará ahora, él es un hombre alto delgado y con lentes.

Gum describió las cuatro personas y después les pidió a los estudiantes si querían preguntar algo. **(espacio para estudiantes: Uno de los alumnos preguntó por la relación que tiene con James y otro preguntó por su familia y uno más preguntó por el estado del señor Kramer, y por último le preguntaron sobre el funcionamiento de su poder)**

Gum: Mi poder consiste en transformarme en cualquiera que vea.

P. Hincapié: Suficiente, vamos a evitar que los agentes del caos cumplan su objetivo.

El profesor sale con sus estudiantes de su dimensión e inmediatamente le indica a uno de los estudiantes que los teletransporte al estadio.

Una vez allí la banda empieza a tocar, los escuadrones a vigilar y la multitud a gritar. De los nueve escuadrones cuatro se encargaron de vigilar a los asistentes al evento desde las cuatro entradas del estadio, tres vigilaron el interior, y uno tras bambalinas. El escuadrón infiltrado tendrá que elegir a donde ir dentro del estadio ya que consiguió información vital durante su viaje desde el hotel, ellos son la única esperanza para James y su banda. **(espacio para estudiantes: los estudiantes divididos en escuadrones usaron sus habilidades para encontrar a los cuatro agentes del caos que estarían mezclados en la multitud, uno tras otro fueron encontrados tres de ellos y cada escuadrón batalló para neutralizarlos. Mientras tanto el escuadrón infiltrado logró encontrar al amigo de Gum y este reaccionó cuando lo iban a atacar)**

El escuadrón que se encontraba tras bambalinas se dispuso a quitarle el bajo a uno de los músicos y en ese momento James reaccionó atacándolos, pero sin previo aviso el bajo explotó. **(espacio para estudiantes: Uno de los estudiantes con su poder de crear campos de fuerza contuvo la explosión de congelante, pero James la atacó ocasionando que todos se congelaran, afortunadamente otro estudiante quien se teletransporta logró evitar la explosión)** el amigo de Gum salió ileso y

levitó sobre el escenario y de inmediato se dispuso a matar a James. **(espacio para estudiantes: el estudiante cuyo poder es teletransportarse agarró en el aire al agente del caos, pero no pudo teletransportarse con él. De la nada dos de los estudiantes cuyo poder era controlar el hielo empezaron a brillar y haciendo uso de sus poderes descongelaron a todos al absorber todo el frio, una vez que todos los estudiantes, el profesor y James estaban ilesos y frente al agente del caos, este los observó y huyó)**

James: ¿Qué carajo acaba de pasar? Donde está ¿Kramer?

Dice James confundido mientras pone su mano derecha en su cabeza y abre completamente sus ojos.

Los estudiantes le explican todo a James y Gum emerge de la dimensión del profesor Juan Pablo quien lo deja salir. James y Gum se observan mutuamente y a continuación…

(Se hace una pausa en el juego y el profesor lee la historia del pasado de Gum, la cual fue escrita por una estudiante para la actividad de "interrogatorio")

MISIÓN NÚMERO 2: EL MISTERIO DE TATIANA SOKOLOV

GRACIAS A LA INFORMACIÓN DADA POR GUM MIEMBRO DE LOS AGENTES DEL CAOS, LOS ESTUDIANTES Y SU PROFESOR SE EMBARCAN A INVESTIGAR UN INTERNADO EL CUAL GUM PRESUME ES PROPIEDAD DE LOS AGENTES DEL CAOS. PARA PODER ACTUAR SIN PROBLEMAS ES NECESARIO TENER PRUEBAS DE ALGUNA ACTIVIDAD ILEGAL QUE INCRIMINE A LOS VILLANOS.

EL PROFESOR JUAN PABLO DESCUBRE QUE EL INTERNADO ESTÁ EN EL OJO DEL HURACÁN MEDIATICO YA QUE UNA JOVEN DESAPARECIÓ EN SUS INSTALACIONES, ES LA OPORTUNIDAD PERFECTA PARA INVESTIGAR. INMEDIATO A ESTAS NOTICIAS EL PROFESOR ORDENA A LOS ESTUDIANTES HACER UN PERIMETRO ALREDEDOR DEL EDIFICIO MIENTRAS ÉL CUMPLE UNA CITA CON LA DIRECTORA DEL INSM (INSTITUTO NACIONAL DE LA SALUD MENTAL) DENTRO DEL MISMO. SIN EMBARGO ELLOS NO SOSPECHAN DE LA INCREIBLE Y ATERRADORA HISTORIA QUE YACE EN LAS PROFUNDIDADES

DE ESTE INFIERNO EN FORMA DE INSTITUTO LLAMADO: REFUGIO DE NUESTRA NIÑEZ.

(NOTA: El guión es demasiado largo para anexarlo completo)

Anexo 6

MISIÓN NÚMERO 1: RESCATANDO A JAMES HETFIELD

PERSONAJES:

NOMBRE: JAMES HETFIELD
PROFESIÓN: VOCALISTA DE METALLICA
MUTANTE TIPO: ALPHA
PODER: CONTROLA Y CREA EL FUEGO A SU VOLUNTAD.

NOMBRE: JERRY KRAMER
PROFESIÓN: GUARDAESPALDA
HUMANO

NOMBRE: ¿?
APARIENCIA: ¿?
MIEMBROS DE LOS AGENTES DEL CAOS

OBJETIVOS:
ASEGURAR AL VOCALISTA DE LA BANDA E INVESTIGAR CUALQUIER PISTA SOBRE LOS "AGENTES DEL CAOS".

ES UN HECHO, UNO DE LOS ESPIAS DEL PROFESOR XAVIER CONCRETÓ QUE LOS AGENTES DEL CAOS ATACARÁN EN EL CONCIERTO, ESTA SERÁ NUESTRA OPORTUNIDAD PARA DESCUBRIR PISTAS SOBRE ELLOS.

PUNTOS DE ESCUADRÓN:

_____ - _____
_____ - _____
_____ - _____
_____ - _____

HISTORIA:

JERRY KRAMER Y SU EQUIPO DE GUARDAESPALDAS HAN LLEGADO A LA CIUDAD DE BOGOTÁ PARA ESCOLTAR A LA BANDA ESTADOUNIDENSE METALLICA. EL PROFESOR CHARLES XAVIER CONFIRMÓ DOS DÍAS ANTES DE LA LLEGADA DE KRAMER QUE NINGÚN MIEMBRO DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DE LA BANDA ES UNA AMENAZA, SIN EMBARGO SE RECOMIENDA ESTAR ATENTOS A CADA DETALLE Y VIGILAR DE CERCA INCLUSO A LOS MIEMBROS DE LA SEGURIDAD INCLUYENDO A SU LIDER JERRY KRAMER.

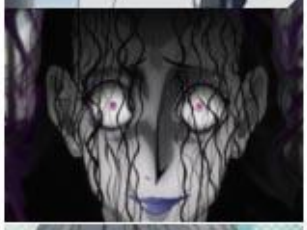
KRAMER Y SU EQUIPO LLEGARON A LA CIUDAD EL 26 DE SEPTIEMBRE, EL PROFESOR XAVIER USANDO A CEREBRO (UNA MAQUINA QUE AMPLIFICA SUS PODERES SIQUICOS) ENTRÓ EN LA MENTE DE KRAMER Y SU EQUIPO PARA ASEGURARSE DE QUE ELLOS NO ESTUVIERAN PLANEANDO ATENTAR CONTRA JAMES EL VOCALISTA DE LA BANDA DOS DIAS ANTES DE QUE LLEGARAN ES DECIR, EL 24 DE SEPTIEMBRE, HOY 28 DE SEPTIEMBRE ARRIVÓ LA BANDA Y EN LA TARDE SE DESPLAZARÁ AL ESTADIO PARA EL CONCIERTO.

MISIÓN NÚMERO 2: EL MISTERIO DE TATIANA SOKOLOV

PERSONAJES:

NOMBRE: TATIANA SOKOLOV
PROFESIÓN: DIRECTORA DEL INSM
HUMANO

NOMBRE: DR. VICTOR ROMÁN
PROFESIÓN: NEUROCIRUJANO
???



NOMBRE: ???
CONDICIÓN: INTERNA No 66
MUTANTE
PODER: NEUROQUINESIS, MODIFICA LA PERSEPCIÓN DE LA REALIDAD.

NOMBRE: GABRIEL LEÓN
PROFESIÓN: BIBLIOTECARIO
MUTANTE
PODER: ???

OBJETIVOS:
RESOLVER EL MISTERIO QUE ADORNA EL INTERNADO DEL INSM PARA PONER EN EVIDENCIA A SUS MIEMBROS Y EXPONER LOS PLANES DE LOS AGENTES DEL CAOS.

PUNTOS DE ESCUADRÓN:

_____ - ____
_____ - ____
_____ - ____
_____ - ____

HISTORIA:

GRACIAS A LA INFORMACIÓN DADA POR GUM MIEMBRO DE LOS AGENTES DEL CAOS, LOS ESTUDIANTES Y SU PROFESOR SE EMBARCAN A INVESTIGAR UN INTERNADO EL CUAL GUM PRESUME ES PROPIEDAD DE LOS AGENTES DEL CAOS. PARA PODER ACTUAR SIN PROBLEMAS ES NECESARIO TENER PRUEBAS DE ALGUNA ACTIVIDAD ILEGAL QUE INCRIMINE A LOS VILLANOS.

EL PROFESOR JUAN PABLO DESCUBRE QUE EL INTERNADO ESTÁ EN EL OJO DEL HURACÁN MEDIATICO YA QUE UNA JOVEN DESAPARECIÓ EN SUS INSTALACIONES, ES LA OPORTUNIDAD PERFECTA PARA INVESTIGAR. INMEDIATO A ESTAS NOTICIAS EL PROFESOR ORDENA A LOS ESTUDIANTES HACER UN PERIMETRO ALREDEDOR DEL EDIFICIO MIENTRAS ÉL CUMPLE UNA CITA CON LA DIRECTORA DEL INSM (INSTITUTO NACIONAL DE LA SALUD MENTAL) DENTRO DEL MISMO. SIN EMBARGO ELLOS NO SOSPECHAN DE LA INCREIBLE Y ATERRADORA HISTORIA QUE YACE EN LAS PROFUNDIDADES DE ESTE INFIERNO EN FORMA DE INSTITUTO LLAMADO: REFUGIO DE NUESTRA NIÑEZ.

Anexo 7

No DE ESCUADRÓN: ___

PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO 5432 RESCATE

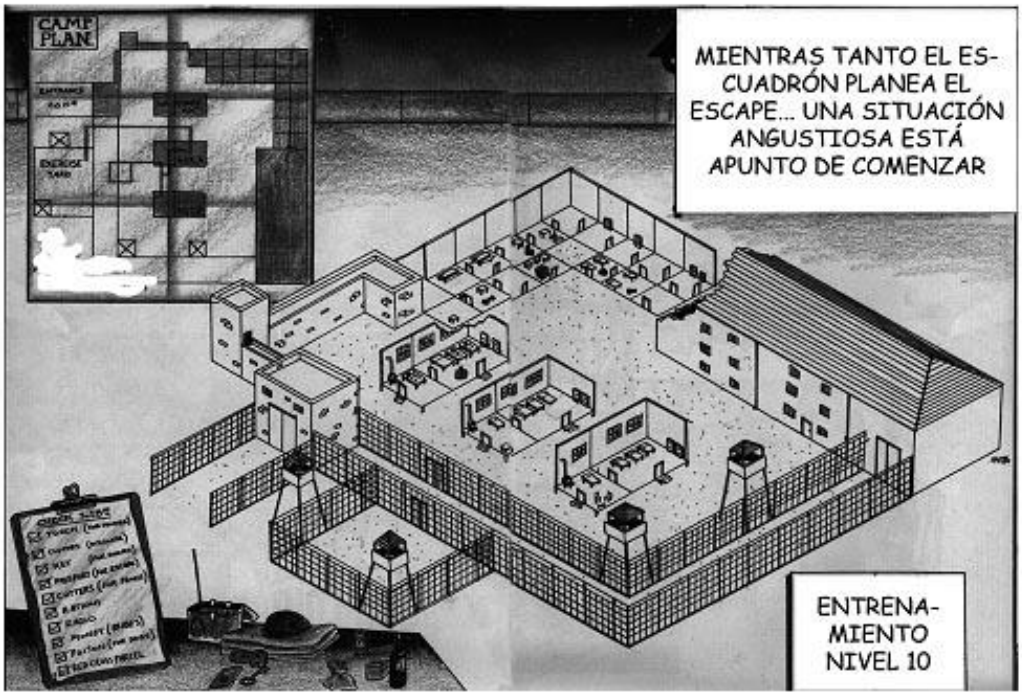
-Programa de entrenamiento 8765: Infiltración, Identificación, rescate-

REQUISITOS MINIMOS:

-INGRESAR A LA PRISIÓN DE MANERA SILENCIOSA Y SIN SER DETECTADO.
-RESCATAR AL OBJETIVO CON VIDA.
-NO SE PUEDE MATAR A NADIE
-NO SE PUEDE DESTRUIR EDIFICIOS O VULNERAR GRAVEMENTE LA PRISIÓN

DATOS ADICIONALES:

LA PRISIÓN CONSTA DE PERSONAL UNIFORMADO ENTRE GUARDIAS Y MANTENIMIENTO DISTRIBUIDOS DE LA SIGUIENTE MANERA:
-CUATRO GUARDIAS MUTANTES DE TIPO SENSORIAL CUSTODIANDO CADA TORRE, UNO DE ELLOS VE A LARGAS DISTANCIAS, OTRO OYE DESDE MUY LEJOS HASTA EL MÁS MINIMO SUSURRO, OTRO PUEDE GRITAR TAN FUERTE QUE SUS ONDAS SONICAS PUEDEN IMPACTAR FUERTEMENTE Y EL ÚLTIMO PUEDE OLER DESDE MUY LEJOS.
-DOCE GUARDIAS HUMANOS CON UBICACIÓN DESCONOCIDA
-SEIS PERSONAS ENCARGADAS DEL ASEO Y LA COMIDA, ENTRE ELLOS EL COCINERO.
-TRES MECANICOS.
-CUATRO OFICINISTAS ENCARGADOS DE LOS ARCHIVOS Y REGISTROS DE LOS PRISIONEROS LOS GUARDIAS
-VEINTICINCO PRISIONEROS



No DE ESCUADRÓN: ___

PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO 7398: ESCOLTA Y SUPERVIVENCIA

REQUISITOS MINIMOS:

-SOBREVIVIR
-RESCATAR AL OBJETIVO CON VIDA. (EL OBJETIVO ES UN NIÑO DE 7 AÑOS)
-ESCOLTAR AL OBJETIVO FUERA DEL DESIERTO

ACONTECIMIENTOS: (ESTOS HECHOS PASARÁN OBLIGATORIAMENTE)

Cruzar el desierto caminando tiene una duración de cinco días con sus noches no tienen comida ni agua. El cuerpo humano soporta cinco días sin beber fallarán la misión a menos que hayan conseguido comida y agua. Es decir que deben caminar sin descanso durante cinco días.

Un equipo especial de cuatro mutantes miembros de los agentes del caos atacarán a la persona a salvar, pero estos enemigos están divididos en parejas; la primera pareja atacará al medio día del primer día de viaje y la segunda pareja en la noche del cuarto día.
Los mutantes tienen las siguientes habilidades: Pareja1: Control de la arena, controla la arena a su voluntad pero la cantidad de arena que puede controlar es proporcional a su fuerza física, y control de los animales, en este caso especifico este mutante tiene un jarrón grande lleno de escorpiones venenosos. Pareja2, puede volar y lanza granadas, el otro puede convertirse en un lobo enorme sólo en las noches.

El desierto es normal con cactus, pero sin vida animal. Las noches son gélidas y el día es muy caluroso. Se dice que hace millones de años era un bosque.
NOTA: entre más actividad física se haga, más agua pierde el cuerpo humano.

Anexo 8

----RECLUTANDO A GUM----

PERFIL EVALUATIVO DEL SUJETO

PREGUNTAS DEL ESCUADRÓN No ____

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

CARÁCTERISTICAS DEL SUJETO: SE OBSERVA QUE EL SUJETO DEMUESTRA LAS SIGUIENTES REACCIONES.

SEGURIDAD: _____

MIEDO: _____

TRISTEZA: _____

FELICIDAD: _____

INSEGURIDAD: _____

ASOMBRO: _____

AMABILIDAD: _____

SERIEDAD: _____

HOSTILIDAD: _____

ODIO: _____

CARIÑO: _____

TRANQUILIDAD: _____

INTRANQUILIDAD: _____

OTRO: _____

----CENA CON TATIANA SOKOLOV----

PERFIL EVALUATIVO DEL SUJETO

-Expresión facial

-Mirada

-Postura del cuerpo

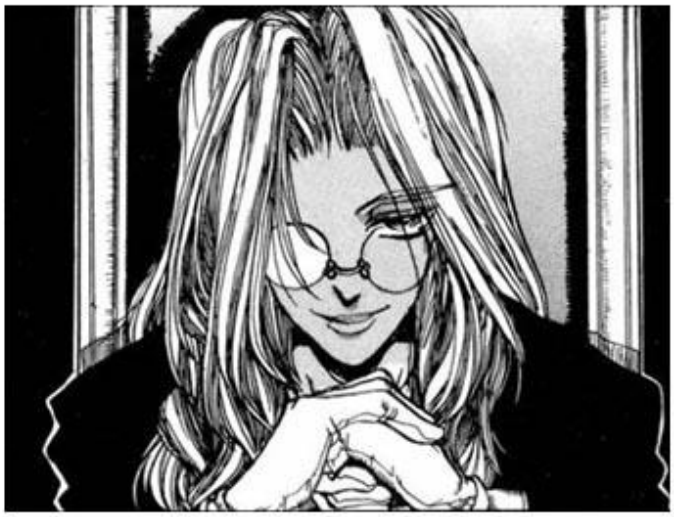
-Movimientos de las manos

-Volumen de la voz

-Tono de la voz

-Ritmo de la voz

-Pausas y silencios



CARÁCTERISTICAS DEL SUJETO: SE OBSERVA QUE EL SUJETO DEMUESTRA LAS SIGUIENTES REACCIONES.

SEGURIDAD:_____

MIEDO:_____

TRISTEZA:_____

FELICIDAD:_____

INSEGURIDAD:_____

ASOMBRO:_____

AMABILIDAD:_____

SERIEDAD:_____

HOSTILIDAD:_____

ODIO:_____

CARIÑO:_____

TRANQUILIDAD:_____

NERVIOSISMO:_____

OTRO:_____

----SALVANDO A ROSA----

PERFIL EVALUATIVO DEL SUJETO

-Expresión facial

-Mirada

-Postura del cuerpo

-Movimientos de las manos

-Volumen de la voz

-Tono de la voz

-Ritmo de la voz

-Pausas y silencios

CARÁCTERISTICAS DEL SUJETO: SE OBSERVA QUE EL SUJETO DEMUESTRA LAS SIGUIENTES REACCIONES.

SEGURIDAD:_____

MIEDO:_____

TRISTEZA:_____

FELICIDAD:_____

INSEGURIDAD:_____

ASOMBRO:_____

AMABILIDAD:_____

SERIEDAD:_____

HOSTILIDAD:_____

ODIO:_____

CARIÑO:_____

TRANQUILIDAD:_____

NERVIOSISMO:_____

OTRO:_____

_____