

La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación Básica Primaria con énfasis
en inglés y francés

María Fernanda Restrepo Rúa

Asesores

Juan Carlos Guerra Sánchez

Mg. Educación

Julia Victoria Escobar Londoño

PhD Educación

Unilasallista Corporación Universitaria

Facultad de Ciencias Sociales y Educación

Licenciatura en Educación Básica Primaria con énfasis en inglés y francés

Caldas Antioquia

2023

Dedicatoria

A mis padres, que siempre han creído en mis habilidades y me han apoyado en mis metas y proyectos.

A mis abuelos, sobre todo a los que ya no están en este plano, gracias a ellos por todo el amor.

A mi pareja, que está conmigo siempre, me apoya y saca lo mejor de mí.

Agradecimientos

Al Mg. Juan Carlos Guerra Sánchez, que, gracias a él, este proyecto tiene forma y fue el que me dio las bases para llegar a ser una buena maestra

A la profesora, PhD. Julia Victoria Escobar Londoño, que me apoyo y me impulso a terminar y a darle forma a este proyecto y poder culminar el proceso y graduarme.

A la Institución Educativa Yermo Parres, Medellín, a sus estudiantes y docentes por el espacio de aprendizaje que me brindaron.

Tabla de contenido

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Planteamiento del problema	12
Pregunta de Investigación	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Justificación.....	18
Marco Referencial.....	19
Estado del arte	19
Marco Contextual.....	22
Marco Conceptual: Categorías Iniciales	28
Procesos Lúdicos.....	28
Procesos Emocionales.....	29
Procesos Comunicativos	30
Acercamientos al proceso de gamificación.....	33
Aprendizaje del inglés como lengua extranjera.....	36
Relaciones entre gamificación y lengua extranjera en contextos educativos	37
Diseño Metodológico	40

Población.....	44
Trabajo de campo.....	47
Objetivo 2.....	50
Objetivo 3.....	55
Conclusiones.....	60
Recomendaciones.....	62
Bibliografía.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo # 2 Modelo De Diario De Campo.....	71
Anexo #3: Módulo portafolio.....	77

Lista de tablas

Tabla 1 Investigaciones nacionales e internacionales relacionadas con gamificación	20
Tabla 2 Misión y visión de la institución educativa Yermo y Parres	23
Tabla 3 <i>Referentes legales</i>	25
Tabla 4 Tomado de El lenguaje integral: un camino fácil para el desarrollo del lenguaje de Kenneth Goodman.....	31
Tabla 5 Datos muestra	45
Tabla 6 Articulación evidencias con reflexión a la luz del portafolio y de los referentes centrales del proyecto (semana 5).....	47
Tabla 7 Articulación evidencias con reflexión a la luz del portafolio y de los referentes centrales del proyecto (semana 6).....	49
Tabla 8 Planeaciones desde el concepto de gamificación	50
Tabla 9 Planeaciones desde el concepto de gamificación	52
Tabla 10 <i>Textos sugeridos</i>	63

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Adaptación del cono de aprendizaje de Dale. Recuperado de http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/	15
Ilustración 2 IE Yermo y Parres, Tomado de: https://www.ieyermoyparres.edu.co	24
Ilustración 3, IE Yermo y Parres, Tomado de: https://www.ieyermoyparres.edu.co	24
Ilustración 4, Trad. de Ben Sawyer & Peter Smith (2008)	34
Ilustración 5 Guía tomada de IE Yermo Y Parres	47
Ilustración 6 Guía tomada de IE Yermo Y Parres	48
Ilustración 7 Guía tomada de IE Yermo Y Parres	49
Ilustración 8 Guía tomada de IE Yermo Y Parres	50
Ilustración 9, Tomado de https://www.walker.co.uk/Gorilla-30th-Anniversary-edition-9780744578478.aspx	51
Ilustración 10 11 Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&ab_channel=FunKidsEnglish	51
Ilustración 12 Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&ab_channel=FunKidsEnglish	51
Ilustración 13 Guía tomada de IE Yermo Y Parres	52
Ilustración 15 Tomado de https://www.pinterest.es/pin/406168460141933965/	53
Ilustración 14 https://www.pinterest.es/pin/406168460141933965/	53
Ilustración 16 , Utilizada para fines didácticos e ilustrativos para este proyecto, sin embargo, no se aplicó al grupo. Tomada de https://i0.wp.com/www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2017/06/rubrica-1.png?ssl=1	54

Resumen

El presente informe final escrito del trabajo de grado tiene como objetivo principal: identificar la contribución de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres. En los cuales, el termino gamificación como categoría principal será trabajada desde el autor Daniel Parente, la siguiente categoría: procesos lúdicos será trabajada desde Patricia Sarle, la categoría procesos comunicativos será trabajada desde Kenneth Goodman, la categoría procesos emocionales será trabajada desde Stephen Krashen, y, por último, la categoría de lengua extranjera será trabajada desde la visión de Carmen Muñoz. El acto investigativo, se lleva a cabo mediante el enfoque cualitativo, usando como método, la investigación acción y la aplicación de técnicas de recolección de información como observación, diarios de campo y portafolio.

Para el análisis de los datos recolectados, se utiliza la técnica de triangulación en donde por medio de matrices de análisis se interpretan las categorías principales: Procesos lúdicos, procesos emocionales y procesos comunicativos. Entre los resultados y hallazgos generales más relevantes se resaltan el juego como principal protagonista para así generar interés y se el puente la enseñanza del inglés y que, además, se identifica en la gamificación una excelente oportunidad de una oportunidad de mejora en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, para ello, se diseña una posible ruta de cualificación para los maestros. Esta ruta está conformada por materiales que conllevan al goce, disfrute, creatividad y aprendizaje significativo del inglés como lengua extranjera

Palabras claves: Educación, mediación pedagógica, gamificación, enseñanza, inglés como lengua extranjera

Abstract

The main objective of this final written report of the degree work is to identify the contribution of gamification in the teaching-learning processes of the foreign language in 1st grade students of the Yermo y Parres Educational Institution. In which, the term gamification as main category will be worked from the author Daniel Parente, the following category: ludic processes will be worked from Patricia Sarle, the category communicative processes will be worked from Kenneth Goodman, the category emotional processes will be worked from Stephen Krashen, and, finally, the category of foreign language will be worked from the vision of Carmen Muñoz. The research is carried out through a qualitative approach, using action research as a method and the application of data collection techniques such as observation, field diaries and portfolio.

The analysis of the data collected, the triangulation technique is used, where the main categories are interpreted by means of analysis matrices: Playful processes, emotional processes and communicative processes. Among the most relevant general results and findings, the game is highlighted as the main protagonist to generate interest and bridge the teaching of English and that, in addition, gamification is identified as an excellent opportunity for improvement in the teaching of English as a foreign language, for which a possible qualification route for teachers is designed. This route is made up of materials that lead to enjoyment, creativity and meaningful learning of English as a foreign language.

Keywords: Education, pedagogical mediation, gamification, teaching, English as a foreign language.

Introducción

El presente trabajo de grado, en el marco de la formación en el programa de Licenciatura en Educación Básica Primaria con énfasis en inglés y francés tiene como objetivo principal, identificar la contribución de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y En los cuales, el termino gamificación como categoría principal será trabajada desde el autor Daniel Parente, la siguiente categoría: procesos lúdicos será trabajada desde Patricia Sarle, la categoría procesos comunicativos será trabajada desde Kenneth Goodman, la categoría procesos emocionales será trabajada desde Stephen Krashen, y, por último, la categoría de lengua extranjera será trabajada desde la visión de Carmen Muñoz

El texto tiene una organización donde, además de la introducción contienen cuatro grandes componentes o apartados a saber: En un primer apartado, el problema de investigación en el cual se argumenta la situación central a resolver, se incluye la pregunta central, el objetivo general y los objetivos específicos; este primer apartado culmina con la justificación.

En el segundo apartado, se desarrolla el marco referencial centrado en los antecedentes de esta investigación y aspectos centrales de referentes legales, los Referentes conceptuales, con las categorías iniciales y el referente contextual de la Institución Educativa yermo Parres

En el tercer apartado, encontramos el diseño metodológico que tiene un enfoque cualitativo acompañado del método investigación acción educativa mediante las técnicas revisión documental, portafolios y diarios de campo y matriz de análisis. además, se describe la población y las consideraciones éticas. Estos componentes se respaldan con las referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

Posteriormente se describe el trabajo de campo organizado en coherencia con los objetivos específicos y se nombran los hallazgos luego de aplicar matrices de análisis. Además de las conclusiones, en las recomendaciones se incluye una lista de las herramientas TIC y recursos y una bibliografía que puede servir de referente a los interesados en este tema.

Se espera entonces, que tanto el proceso como los resultados obtenidos en este trabajo de grado aporten a la reflexión y a la transformación de las estrategias de la enseñanza del inglés-en la educación para responder con pertinencia a las necesidades, oportunidades e intereses, es decir, fomentar la educación mediada pedagógicamente a través de la gamificación y así brindar a los estudiantes una educación de calidad del inglés como segunda lengua.

“La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.” (Freire, 1979, VII).

Planteamiento del problema

El colegio Yermo Y Parres, ubicado en el Municipio de Medellín, barrio Belén, colegio público, mixto reconocido en Medellín por ser uno de los mejores colegios públicos del valle de Aburra, La virtualidad nos ha transformado a todos, y en esta virtualidad el Inglés ha sido un reto inmenso, tanto por el tiempo destinado a dicha materia (30 min al día),y por los conocimientos y los temas trabajados dentro de esa media hora., que muchas veces no se evidencia ese interés y ese “engagement” concepto que se trabajara después; por parte de los estudiantes. Me surgen muchas dudas, y en como el inglés, por medio de la virtualidad puede ser algo tanto divertido como interesante, y como podemos utilizar la virtualidad a favor de nosotros.

La enseñanza de lenguas extranjeras en Colombia ha tenido cierta afinidad con los procesos de enseñanza a partir de la orientación basada en la gramática (grammar-based orientation); parafraseando lo que dicen (Freeman & Freeman , 1998): *aprender una lengua es aprender la gramática y el vocabulario*. Este enunciado logra desencadenar una serie de prácticas dentro de las instituciones educativas en las cuales se ‘dosifica’ el inglés en pequeños fragmentos, dejando de lado los demás procesos asociados al lenguaje. Uno de esos procesos, que ha sido analizado durante algunos años por los maestros de la corriente constructivista, es el *engagement*, el cual posibilita que el estudiante esté motivado, tanto intrínseca como extrínsecamente, para aprender. Ese ‘enganche’ es muchas veces invisible dadas las dinámicas de los planes de estudio de las instituciones educativas: Explicación, realizar algunos ejemplos, evaluar y comenzar con el siguiente tema, como si de un *checklist* se tratase. Con esta afirmación no se pretende buscar un culpable dentro o fuera de las instituciones educativas, pues estas prácticas, retomando lo planteado al principio, han sido una constante en lo que se comprende como: aprender/enseñar lenguas extranjeras; sin embargo, investigaciones actuales han dado cuenta que, las prácticas en

las cuales hay un *engagement* constante dentro del proceso de aprendizaje, resultan más favorables al momento de que los estudiantes se motiven por aprender. (Cambourne, 1995), en sus investigaciones sobre las condiciones del aprendizaje, menciona siete en particular: Inmersión, demostración, expectativa, responsabilidad, práctica, aproximación y respuesta (feedback) y adiciona una más, que media todos estos procesos: *engagement*, pero ¿Cómo *engancha* a los estudiantes, y aún más a niños pequeños para aprender (y querer aprender) inglés?

Quizás, la anterior pregunta se la plantean diariamente muchos maestros que aceptaron la tarea de enseñar inglés, aún, si algunos no están formados netamente para ser maestros de inglés, como ocurre en varias instituciones educativas en el país, lo cual hace que cumplir con el reto sea cada vez más arduo, máxime, cuando se da una mirada no comunicativa al inglés, como si fuese un rompecabezas al cual cada año se le agrega una nueva ficha. Y es que, si analizamos las prácticas de aula en torno a las lenguas extranjeras, la mayoría tienden a repetir una y otra vez el mismo contenido, año tras año. La mayoría de estudiantes saben a qué se enfrentarán este año y el próximo con la asignatura, siguiendo este parámetro de enseñanza a través de la gramática. Los maestros se suelen hacer otra pregunta: *¿Por qué muchos reprueban la asignatura, si siempre se estudia lo mismo?* Pero, el tema aquí, como maestros, nos implica, implica a la institución educativa, implica a la reconstrucción de la escuela en miras de una educación que se centre en el sentir de sus estudiantes, y es aquí donde entra un concepto clave para el aprendizaje, no solo de lenguas extranjeras, sino también de las demás asignaturas: la gamificación.

En sentido amplio la gamificación es “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (EduTrends, 2016). Relacionando este concepto, con los aportes de Cambourne a la educación desde la perspectiva de las condiciones

del lenguaje, podrían unirse con una sola palabra: emoción. Sin emoción, sin algo que motive al cerebro a aprender, él no lo tomará como algo importante, tal y como lo dicen (Cole, Martin, & Dennis, 2004) “Las emociones pueden actuar sobre los procesos psicológicos responsables de focalizar la atención o de resolver problemas”. Es en este punto en el cual, la gamificación, cumple un papel muy importante en lo que respecta a la generación de emociones y de motivación por aprender en las clases, pues, permite que haya un grado de atención alto en las clases, mediado por procesos lúdicos que crean un ambiente de aprendizaje rico en experiencias, y principalmente, en aprovechar la emoción de cada estudiante para motivarle a aprender; contrario a esto, un porcentaje considerable de clases de lenguas extranjeras en básica primaria coartan la lúdica y priorizan la memorización con un sentido más de información que de formación, puesto que, como se ha venido planteando, se da una mirada a las lenguas extranjeras más como un proceso apartado que como un lenguaje que debe construirse y constituirse al igual que la lengua materna para realmente ser hábil en la comunicación.

De continuar pensándonos las lenguas extranjeras de esta manera no solo se perjudicará a los estudiantes a corto y largo plazo, pues buscarán la manera de aprobar inglés/francés, mas no el gusto por aprender algo de estas clases, sino que también tiene una gran implicación en cómo la escuela está entendiendo la aplicabilidad y funcionalidad de las lenguas extranjeras en un mundo globalizado, en el cual, tener ciertas habilidades comunicativas en algo más que la lengua materna, posibilitan oportunidades no solo profesionales, sino también en el crecimiento personal de cada individuo.

(Dale, 1946-1969) en su *cono del aprendizaje* da unas pautas sobre cómo los seres humanos solemos aprender:

Ilustración 1 Adaptación del cono de aprendizaje de Dale. Recuperado de <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

Tras diez días recordamos:			APRENDIZAJE
PASIVO	10% de lo que leemos	Leer	Definir
	20% de lo que oímos	Escuchar	Describir
	30% de lo que vemos	Observar una imagen	Enunciar Explicar
	50% de lo que oímos y vemos	Ver una película Asistir a una demostración	Demostrar Aplicar Practicar
ACTIVO	70% de lo que decimos y escribimos	Participar en una discusión Dar una charla	Analizar Diseñar
	90% de lo que decimos y hacemos	Representación teatralizada Crear, construir Simulación de experiencia real	Crear Evaluar

Analizando su postura frente al aprendizaje, el estudiante aprende más cuando participa o realiza actividades creativas (que tocan la emoción de cada individuo) que cuando solo escucha, lee y observa dentro de la clase. La gamificación en el aula permite propulsar la participación y la creación de los estudiantes, permitiéndoles usar el conocimiento adquirido durante las clases en situaciones cotidianas, para que así se pueda desarrollar competencia en lo que está estipulado en los planes de estudio. ¿Cómo lo logra? La dopamina, que es el neurotransmisor encargado de motivarnos hasta adquirir una recompensa y que está presente al momento de jugar, se conjuga con la intencionalidad pedagógica y didáctica de la clase, generando no solo un conocimiento específico, sino la satisfacción de haber adquirido una recompensa (aprender) mediante el juego.

Si además de la gamificación, las dinámicas de clase se ensamblan con la enseñanza para la comprensión, en torno a lo curricular y lo didáctico, se alcanzarían mejores resultados de

comprensión en la asignatura, pues, parafraseando lo que expresan (Perkins & Blythe, 1998) en torno a los tópicos generadores: Se busca que el tema de clase sea ‘atractivo’¹ y que esté conectado a la realidad de los estudiantes. Esto generaría que, a nivel institución, se generen cambios en la estructura curricular para la flexibilización y la reflexión sobre cómo la enseñanza de lenguas extranjeras, partiendo de los intereses de los estudiantes y de su puesta en escena con juegos y situaciones cotidianas, permitiría un desarrollo de las competencias comunicativas propias de cada lenguaje.

Esto pues, no es un trabajo sencillo, pues requiere de maestros y directivos comprometidos con el mejoramiento continuo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los estudiantes, que apunten en pro de una educación para la vida y que motive a sus estudiantes a potenciar sus habilidades al máximo para su futuro profesional y personal. Es entonces cuando, a partir de las reflexiones en torno a las prácticas pedagógicas observadas en el centro de prácticas en torno a la enseñanza de lenguas extranjeras, se genera la siguiente pregunta de investigación:

Pregunta de Investigación

¿Cuál es la contribución de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera a estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres?

¹ La palabra ‘atractivo’ se reemplaza por como lo dice Perkins en su estudio (engaging), alude a lo que, tanto maestro y estudiante, se ‘enganchan’ o tienen cierta conexión con el tema a trabajar.

Objetivos

Objetivo General

Identificar la contribución de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres

Objetivos Específicos

- Describir los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos en las clases de extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres
- Implementar la gamificación como estrategia en la enseñanza de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres
- Evaluar la contribución de la gamificación como estrategia a los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres

Justificación

El inglés se ha convertido en una de las materias más importantes a nivel nacional debido a sus interminables usos en todos los ámbitos. Por lo tanto, nuestro país le ha dado un peso muy grande a lo que es el bilingüismo y las estrategias y a los requerimientos a la hora de la enseñanza y el aprendizaje de este.

Así mismo, la enseñanza de un idioma extranjero siempre ha sido un reto tanto para colegios privados, públicos y decenas de académicas e institutos, ya que, al adquirir tanta importancia, docentes y demás colaboradores se han visto en la necesidad de aprender inglés y prepararse para dictar dicha lengua y seguir los requerimientos del gobierno y el currículo.

Sin embargo, ha sido todo un reto, porque no se está preparado para una enseñanza y aprendizaje exitoso, debido a las infinidades de necesidades que la enseñanza de una lengua extranjera trae consigo.

Por lo que, este proyecto investigativo, surge con la necesidad de crear una estrategia que facilite a los docentes y colaboradores, una enseñanza y aprendizaje del inglés exitosa, busca demostrar, que, la gamificación, puede ser una estrategia que puede ayudar y facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los requerimientos pedidos por cada institución.

Marco Referencial

Estado del arte

A continuación, se encuentran las investigaciones que tienen más afinidad y relación con el proyecto presente. Las mencionadas 4 investigaciones tienen como tema en común la gamificación y el inglés, y el por qué, la gamificación, puede ser una estrategia útil para la enseñanza del idioma extranjero.

Estas investigaciones ayudaron y aportaron al proyecto presente, a saber, como, en términos de enseñanza del inglés y de estrategia, se ha llegado a la conclusión de la utilidad de la gamificación a la hora de la enseñanza y el aprendizaje del mismo, y como, en los diferentes contextos, se puede utilizar dicha estrategia.

Así mismo, la gamificación es una estrategia útil y adaptable en cualquier contexto escolar y a cualquier enseñanza, pero lo que las 4 investigaciones pueden aportar al proyecto presente es dar a entender como esta estrategia puede facilitar el entorno escolar y la enseñanza del idioma extranjero.

Tabla 1 Investigaciones nacionales e internacionales relacionadas con gamificación

Nivel	Título	Citas	Palabras claves
Investigación nacional	Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (Meta)	Cita: Cabrera Montero, I. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (Meta) [e-book] (pp. 1-67). Villavicencio: repositorio.iberamericana.edu.co.	gamificación, lengua extranjera, grado transición
Investigación nacional	Título: El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual	Cita: Melo-Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. Información tecnológica, 29(3), 237-248.	Palabras claves: Educación virtual, aprendizaje afectivo, gamificación, lengua extranjera.
Investigación internacional	Título: La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria	Cita: Casado Ramos, M., 2016. La Gamificación En La Enseñanza Del inglés En Educación Primaria. [online] Uvadoc.uva.es. Available at: < http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538 > [Accessed 25 October 2020].	Palabras Claves: Gamificación, lengua extranjera, básica primaria
Investigación internacional	Título: La gamificación en el aula de lengua extranjera	Cita: Barros Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas.	Palabras claves: gamificación, lengua extranjera

Las anteriores investigaciones evidencian el creciente interés en dinamizar estrategias de enseñanza del inglés con el fin de lograr aprendizajes y enseñanzas exitosas, esto permite corroborar la importancia o relevancia del trabajo de grado ya que busca generar oportunidades de aprendizaje que faciliten el inglés y al mismo tiempo, faciliten la relación estudiante-idioma y,

además, se reconoce como se debe investigar más acerca de contextualizar el inglés y la gamificación.

Marco Contextual

La institución educativa Yermo y Parres está ubicada en el municipio de Medellín, esquina suroccidental, comuna 16, barrio Belén San Bernardo, Núcleo 935.

La sección I está cerca de la Parroquia San Bernardo y del Aeropuerto Juan Pablo II, y colinda con el Canal Comunitario Belén.

El tramo II está ubicado junto a la Unidad Integral No. 6 de la Secretaría de Solidaridad del Municipio de Medellín.

La sección III se localiza entre la Unidad Intermedia Belén, el Hipermercado Cerámica, la tienda Multicompras y el Centro de Salud COMFAMA, y la Unidad Residencial Veracruz No. 2.

El sector es muy activo en términos comerciales, industriales y bancarios. También hay varias unidades residenciales, instituciones educativas oficiales y privadas, y el centro de servicios a la comunidad, tales como: ASOBELÉN, Biblioteca COMFENALCO, Corporación de Arte La Polilla, Unidad Deportiva "ANDRES ESCOBAR", Aeropuerto JUAN PABLO II, Unidad Integral No. 6 del municipio, INDER, DAS, F2, DIJIN entre otros.

El barrio Belén está conformado además por varios sectores urbanos y periféricos: URBANO: San Bernardo, Las Playas, Diego Echavarría, Fátima, La Mota, Rosales, granada, El Rincón, La Loma de los Vernal, La Gloria, Altavista, La Palma, Los Alpes, Las Violetas, Sucre, El Rodeo, La Colina, La Hondonada, Las Mercedes, Nueva Villa de Aburrá, Miravalle, Nogal, Los Almendros, Cerro Nutibara.

PERIFÉRICOS: Zafra, Manzanillo, La Capilla, Aguas Frías.

Las familias pertenecen a la clase BAJA y MEDIA, la mayoría son de estrato 1, 2, 3 muy pocos de estrato 4 y un número importante de desplazados.

A nivel social existen varios problemas como: Alcoholismo, madres cabeza de familia, madres solteras, desempleados, violencia intrafamiliar, maltrato, drogadicción entre otros.

Tabla 2 Misión y visión de la institución educativa Yermo y Parres, tomado de <https://www.ieyermoyparres.edu.co/>

Visión	Misión
En el año 2020 la Institución Educativa Yermo y Parres, seguirá siendo una de las mejores instituciones educativas de la ciudad, autónoma, competitiva y con responsabilidad social; LIDER en formación humana, científica y tecnológica y certificada por normas internacionales en su sistema de gestión integral de calidad.	La Institución Educativa Yermo y Parres, es una institución oficial, líder en la ciudad en sus procesos formativos en los niveles preescolar, básica, media académica y técnica, con certificación de calidad y en permanente construcción de excelencia. La filosofía de la institución es:

La filosofía de la institución es:

La filosofía de la Institución Educativa YERMO y PARRES, se identifica con los propósitos de la educación colombiana, fundamentada en los principios institucionales que sitúan al hombre como centro de referencia de todos los procesos valorativos; ofreciendo una educación integral que garantice el respeto por los derechos humanos, por la paz y la democracia. Promoviendo la ética, el civismo, la autonomía y la competitividad en el estudiante, para el mejoramiento humano, cultural, tecnológico y científico; para la protección del medio ambiente y la búsqueda permanente de la transformación social, la convivencia pacífica y la excelencia.

El enfoque que se propone tiene una orientación cognitiva con énfasis en el aprendizaje significativo, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, y experimental con los siguientes componentes: propósito, principios, concepción de conocimiento, concepción de aprendizaje, metodología de enseñanza, evaluación, concepción de desarrollo humano, relación maestro-estudiantes y recursos.

Ilustración 2 IE Yermo y Parres, Tomado de: <https://www.ieyermoyparres.edu.co>



Ilustración 3, IE Yermo y Parres, Tomado de: <https://www.ieyermoyparres.edu.co>



Marco Legal

A continuación, se verán enunciados los marcos legales nacionales en los cuales se registrará este proyecto de grado, estos marcos garantizan el orden y permiten que se lleven a cabo procesos educativos.

Por lo tanto, el cuadro tendrá la descripción del marco legal y la sustentación del porqué del uso en este proyecto.

Tabla 3 Referentes legales

Documentos rectores	Cita	Utilidad en el proyecto
Ley General de Educación Ley 115 de 1994	La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.	La ley general de Educación rige la educación en todas sus modalidades en Colombia, por lo cual, es un referente a la hora de la enseñanza-aprendizaje.
Ley del Bilingüismo Ley 1651 de 2013	Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera. Artículo 3°. Modifíquese el literal del artículo 21 de la Ley 115 el cual quedará así: m) El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera. Artículo 4°. Modifíquese el literal l) del artículo 22 de la Ley 115 de 1994, el cual quedaría así: l) El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.	La ley de bilingüismo rige la enseñanza del inglés en Colombia, por lo tanto, es importante, entender la finalidad de la Ley que se espera de los estudiantes y docentes para lograr un aprendizaje y enseñanza exitosa.
Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) 2016	Los derechos básicos de aprendizaje delimitan, lo que los estudiantes en los diferentes grados (Transición a 11°) deben saber y hacer con las diferentes asignaturas	Los derechos básicos de aprendizaje van de la mano con los lineamientos curriculares y el currículo y delimitan las acciones y lo que los estudiantes deben saber hacer con cada conocimiento y asignatura.

Estándares Básicos de Aprendizaje de Ingles 2004	Los estándares básicos de aprendizaje permiten entender lo que deben saber nuestros estudiantes, depende la asignatura, la edad y el grado, por lo tanto, permiten delimitar el conocimiento y entender que pueden hacer con el conocimiento adquirido en cada grado y en cada materia. Por esta razón los estándares básicos permiten encontrar lo que los estudiantes deben saber al momento de empezar y lo que deben haber aprendido y lo que deben saber hacer al finalizar.	Nos permite entender y delimitar nuestra labor docente, evaluar nuestro trabajo, nuestro currículo y promover practicas pedagógicas que incentiven no solo al aprendizaje del idioma extranjero sino a alcanzar dichos estándares
Lineamientos Curriculares en Ingles MEN 2004	Los Lineamientos de procesos curriculares en idiomas extranjeros son orientaciones pedagógicas para que los docentes del área se apropien de los elementos conceptuales básicos y hagan efectiva la autonomía para guiar los procesos, para atender las necesidades del diseño curricular dentro del Proyecto Educativo Institucional, (PEI), buscar oportunidades de manejo innovador del área y asumir y apropiarse de los avances científicos y tecnológicos. Así mismo se busca que a partir de los Lineamientos, los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera, efectuar evaluaciones continuas y tomar decisiones que hagan que el currículo específico sea pertinente y eficaz y los aprendizajes significativos	Los lineamientos curriculares pretenden ofrecer instrucciones y ayudas pedagógicas, didácticas que nutran y enriquezcan el diseño pedagógico del currículo y plan de área y la enseñanza del idioma extranjero
Reglamento estudiantil IE Yermo y Parres 2020	Desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes estableciendo conexiones con otras áreas del saber, reconociendo sus capacidades, formas de aprender y necesidades fortaleciendo su formación integral. Además, el área busca posibilitar a los estudiantes el acceso a múltiples y variadas fuentes de la información integrando no sólo el uso del idioma sino también el de las TICS. Reconoce en otros códigos lingüísticos representaciones de realidades. Reconoce relaciones entre sus costumbres y tradiciones significadas a través de su lengua materna, con otras culturas que expresan a través de otras lenguas. Comprende en otro idioma, códigos y formas de expresar la información de la vida cotidiana y de las tecnologías a las cuales tiene acceso. Incorpora significados y palabras del idioma extranjero a su competencia léxica. Actúa en forma concordante con instrucciones simples otorgadas en lengua extranjera, referidas a las actividades del aula. Utiliza expresiones sencillas de la cotidianidad, en lengua extranjera, como saludar despedirse, presentar a alguien. Describe en lengua extranjera algunas características físicas, sociales y culturales de su región y las compara con las del otro sitio. Disfruta de comunicaciones en un idioma extranjero.	Entender como la institución busca cumplir con los requerimientos mencionados en la misma tabla, y delimitar así mismo, nuestra labor docente, para ofrecer propuestas curriculares que vayan de la mano con la misión de este y además que pretenda cumplir con los estándares y lineamientos vistos anteriormente.

El marco legal mencionado y los referentes descritos en la tabla #2, inspiran la labor docente y dan a entender lo buscado a la hora de la enseñanza-aprendizaje de la lengua. Por esta misma razón, este proyecto de grado entiende las necesidades de cada colegio y asimismo las necesidades de los diferentes lineamientos, para dar a entender, como poder facilitar los diferentes

procesos mencionados en la tabla no solo para nuestros estudiantes sino para los que deben seguir aquellos lineamientos y normas.

Marco Conceptual: Categorías Iniciales

Procesos Lúdicos

Cuando hablamos de procesos lúdicos, nos referimos a como la lúdica, el juego, pueden beneficiar la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, porque es importante el juego y como la lúdica puede afectar de una manera positiva la emoción y el interés de los estudiantes, por esta razón, hablaremos de Patricia Sarle (2006), que dice:

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. Por eso, en las aulas, siempre está presente la pregunta: ¿Señorita, cuando jugamos?

La necesidad del niño por jugar fue atendida por los primeros educadores preocupados por la educación infantil. Cuando Froebel crea el primer kindergarten en 1840, centra su mirada en el juego y lo jerarquiza, ubicándolo como el método privilegiado de educación. De allí en adelante todos los pedagogos que se dedicaron a la educación de los niños pequeños diseñaron diferentes dispositivos didácticos, involucrando juegos para aprovechar esta tendencia espontánea del niño y *motivar* las situaciones de enseñanza.

Sin embargo, si recorremos hoy las escuelas infantiles, vemos que el juego ocupa un lugar de menor importancia. Muchos maestros parecen haber *olvidado* la necesidad de los niños de jugar, y relegan esta actividad a los momentos *libres* (el llamado “recreo”) o a la descarga de la energía necesaria, producida por el cansancio ante la tarea escolar.

No se intenta decir con esto que todas las actividades que se realizan en el jardín deben involucrar el juego, ni analizar en qué medida es posible apropiarse de contenidos disciplinares a través del juego. Solo se busca precisar hasta qué punto el juego puede ser útil para construir prácticas de buena enseñanza. (Sarle, P.M, 2001)

Procesos Emocionales

Para definir los procesos emocionales, utilizaremos a Stephen Krashen (2012), quien creó una teoría llamada “Filtro afectivo” esta teoría expone que la disposición, la actitud y la emoción del estudiante van a actuar en contra o a favor de nosotros al momento del aprendizaje. Por esta razón, somos nosotros los que debemos mantener ese filtro afectivo bajo que significa generar en los estudiantes esa confianza, esa autoestima y esa seguridad en ellos mismos para generar un ambiente exitoso de aprendizaje, Stephen Krashen dice:

La hipótesis del filtro afectivo. Observa que el estado emocional de los alumnos y sus actitudes actúan como un filtro que permite que, entre la información necesaria para la comprensión, o bien puede impedir o bloquear la información necesaria para la adquisición del idioma. Así, cuanto más alto sea el filtro afectivo reflejado en un mayor nivel de ansiedad, baja autoestima y poca participación más serán las posibilidades de que el estudiante fracase en su proceso de aprendizaje. Por el contrario, un filtro afectivo bajo permitirá mejores niveles de adquisición y aprendizaje de una segunda lengua.

Dentro del estudio del filtro afectivo, Krashen abarca aspectos como la motivación, la actitud, la ansiedad y la autoconfianza, para referirse a cómo estos actúan positiva o negativamente en la adquisición de una segunda lengua. (Al Sheri, H.A 2012)

Procesos Comunicativos

Acuñaremos los procesos comunicativos a Kenneth Goodman, quien habla como el lenguaje y la enseñanza del lenguaje debe ser “integral”, debe ser cercano a la realidad de cada estudiante y no generar esa brecha entre el mundo verdadero del estudiante y la vida real, debe ser con sentido para así poder generar emociones y generar procesos verdaderos. Kenneth dice:

“¿qué tienen que hacer para aprender a andar en bicicleta?”. Los chicos le contestaron que primero se debe querer aprender, en verdad. En educación a esto se llama motivación. También dijeron que hay que practicar mucho; en realidad, no hablaban de practicar sino de pedalear, de conducir, de mantener el equilibrio, de subirse y empezar a andar. Además, sostuvieron que se deben tener ganas de caerse bastante y eso, en educación, se llama asumir riesgos. Cuando conté esta historia en Venezuela, me dijeron: “sí, es verdad, pero también deben tener la bicicleta”. Desde ese momento he contado esta historia en los Estados Unidos porque enfatiza la necesidad de acceso: no es suficiente aprender a leer y escribir, sino que uno debe tener la capacidad y el poder de usar la lectura y la escritura. ¿Qué es lo que hace que el lenguaje sea muy fácil, pero, a la vez, muy difícil para aprender?

Tabla 4 Tomado de El lenguaje integral: un camino fácil para el desarrollo del lenguaje de Kenneth Goodman.

Es fácil cuando:	Es difícil cuando
Es real y natural.	Es artificial.
Está integrado.	Está fragmentado.
Tiene sentido.	No tiene sentido.
Es interesante.	Es aburrido.
Le pertenece al alumno.	Le pertenece a otros.
Es relevante.	Es irrelevante para el alumno.
Es parte de un hecho real.	Está fuera de contexto.
Tiene utilidad social.	No tiene valor social.
Tiene un propósito para el alumno.	No tiene ningún propósito verificable
El alumno elige utilizarlo.	Está impuesto por otros.
Es accesible al alumno.	No es accesible.
El alumno tiene el poder de utilizarlo.	El alumno carece de ese poder.

Los ejercicios aburridos e irrelevantes son especialmente pensados para los niños que pertenecen a las culturas dominadas o a minorías. De esta manera, a ellos se les recuerda constantemente la distancia que media entre su mundo y el mundo escolar. Es difícil motivar a los niños a aprender cuando el material que deben leer y escribir, escuchar y decir, no tiene relación con lo que ellos son, piensan y hacen. En los Estados Unidos las minorías que más sufren son la negra, la latina y la hispana. El aprendizaje del lenguaje en la escuela se facilitaría: - si se proveyera a los alumnos un lenguaje integrado, significativo y relevante; - si se lograra que los alumnos utilizaran el lenguaje para sus propios propósitos; fuera de la escuela, el lenguaje funciona porque los que lo usan quieren decir o entender algo; en los salones de clase de “lenguaje integral” los maestros respetan el derecho de los niños a usar su propio lenguaje; - si los alumnos aprendiesen a través del lenguaje mientras aprenden el lenguaje. El lenguaje se aprende mejor cuando el enfoque no está en el lenguaje en sí mismo sino en su significado comunicacional. Aprendemos a través

del lenguaje mientras desarrollamos el lenguaje. No se aprende a leer leyendo lecturas; se aprende a leer leyendo letreros, paquetes, cuentos, revistas, periódicos, guías de programas de televisión, carteles. - si el sistema escolar tomara como punto de partida el desarrollo del lenguaje que los niños ya tienen antes de entrar a la escuela, y las experiencias que tienen fuera de la escuela. Los programas de “lenguaje integral” respetan a los alumnos: quienes son, su origen, su forma de hablar, lo que leen y sus experiencias anteriores a su entrada a la escuela. De esta manera no hay niños con desventajas respecto del sistema escolar. Se respetan los antecedentes lingüísticos de los niños, sus experiencias, lo que han aprendido a aprender de sus propias experiencias y que continuarán haciéndolo si el sistema escolar reconoce lo que son y quiénes son. (Kenneth Goodman, 1990)

Acercamientos al proceso de gamificación

La gamificación es trabajada y mencionada en distintas investigaciones y también por diferentes autores, utilizada con anterioridad al referirse al juego tecnológico, ahora se refiere a cualquier tipo de juego.

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013) señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de *flow*. Este estado, traducido al español como *flujo*, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea. (Ortiz, Colon, Agredal, 2018)

También se habla de la gamificación y sus orígenes

La gamificación, como metodología, fue desde sus comienzos bienvenida en ámbitos como el Marketing, los Recursos Humanos y más tarde en algunos relacionados con la salud y el deporte. Tardó en entablar amistad con la Educación. Quizás porque sabían que en el fondo son la una para la otra, almas gemelas que finalmente se encontraron. (Gomez,2019)

De acuerdo tanto al interés e intencionalidad de este trabajo de grado se trabajará desde el siguiente concepto que está enfocado a la parte educativa:

La gamification (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes. El concepto definido por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo Gamification: Toward a definition en 2011, se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego. (Parente,D 2016)

La gamificación surge en los años 80 en la industria del video juego. El mundo del marketing entendió como la lúdica podía cambiar el comportamiento de manera positiva y adaptó elementos del juego para la fidelización en los clientes. Por esta razón, la gamificación surge en el ámbito empresarial y cibernético, pero esta, dio un salto gigante a diferentes sectores, especialmente a la educación gracias al profesor Malone que

Ilustración 4, Trad. de Ben Sawyer & Peter Smith (2008)

	Juegos para la Salud	Juegos publicitarios	Juegos para la Formación	Juegos para la Educación	Juegos para la Ciencia y la Investigación	Producción	Juegos como Empleo
Gobiernos y ONGs	Educación para la Salud – Respuesta a problemas de salud masivos.	Juegos políticos (campañas de partidos políticos)	Formación de empleados	Información pública	Recogida de datos - Planificación	Planificación de políticas y estrategias	Diplomacia – Estudios de opinión
Defensa	Rehabilitación y Bienestar psicológico	Reclutamiento y propaganda	Formación de apoyo a los soldados	Educación en la escuela y en el hogar	Juegos de guerra - Planificación	Planificación de la guerra e investigación armamentístico	Mando y control
Sistemas de Salud	Ciberterapia y Videojuegos para hacer deporte o ejercicio físico	Política de Salud Pública – Campañas de Concienciación Social	Juegos formativos para profesionales de la salud	Juegos para educación de los pacientes y para la gestión de la enfermedad	Visualización y epidemiología	Diseño y fabricación de biotecnologías	Planificación y Logística de planes de salud pública
Marketing y Comunicaciones	Publicidad de tratamientos médicos	Publicidad, marketing con juegos, publicidad indirecta (publicidad por emplazamiento)	Uso de productos	Información de productos	Estudios de opinión	Machinima (corto de animación que usa un videojuego)	Estudios de opinión
Educación	Informar sobre enfermedades y riesgos sanitarios	Juegos sobre temática social	Formación de Profesorado – Entrenamiento de competencias específicas	Aprendizaje	Ciencias de la Computación y reclutamiento	Aprendizaje P2P Constructivismo	Formación on-line
Empresas	Información a empleados del sistema sanitario – Bienestar para los empleados.	Educación y Concienciación del cliente	Formación de empleados	Formación Continua – Cualificación profesional	Publicidad - Visualización	Planificación estratégica	Mando y control
Industria	Prevención de riesgos laborales	Ventas y contratación	Formación de empleados	Formación profesional	Procesos de optimización mediante simulación	Diseño nano/biotech	Mando y control

desarrollo un estudio en la motivación de los juegos de red usando conceptos de educación en el aprendizaje. Adicionalmente, demás autores acuñaron el termino gamificación y le dieron un sentido relacionado a la educación, como Gee que mostro la adaptabilidad de los videos juegos en el aula y Sawyer y Smith que fueron los creadores de la taxonomía de los juegos serios (videojuegos diseñados a propósitos que no son solo diversión)

Sin embargo, el concepto de gamificación en el ámbito laboral fue adaptado por el diseñador y programador empresarial Nick Pelling en el año 2003, Pelling difundió la “Cultura del juego” donde expresaba que esta cultura era una especie de revolución donde la gamificación se entendía

como un paradigma de cosas ya existentes, bien sea productos como educación, formación que se podían transformar en juego para lograr objetivos concretos

Fue en el 2005 al 2011, donde el termino gamificación empezó a coger fuerza y se entendía como “la importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la necesidad de trasladar la diversión, concentración y la emoción del juego al mundo real y los autores Deterding, Khaled, Nacke y Dixon describieron la gamificación como: “uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”.

Aprendizaje del inglés como lengua extranjera

En cuanto al aprendizaje del inglés, el referente es Keneth Goodman, Goodman no define específicamente que es el aprendizaje de una lengua extranjera, pero sí define específicamente como es el proceso de aprendizaje de una lengua, sea extranjera o materna, como debe ser, que elementos debe tener no solo la lengua sino aquellos que la refuerzan, la enseñan y la aprenden, se tomara en cuenta estas características para que el aprendizaje del inglés pueda tener algunas de estas condiciones de las que habla Keneth Goodman:

Los niños aprenden el lenguaje oral en sus hogares sin que nadie lo divida en fragmentos pequeños. Lo aprenden cuando lo necesitan para expresarse y entienden lo que dicen los otros, siempre que están con personas que utilicen el lenguaje con sentido y con un propósito determinado.

Es fácil cuando: Es real y natural, está integrado, tiene sentido, es interesante, le pertenece al alumno, es relevante, es parte de un hecho real, tiene utilidad social, tiene un propósito para el alumno, el alumno elige utilizarlo, es accesible al alumno, el alumno tiene el poder de utilizarlo.

Es difícil cuando: es artificial, está fragmentado, no tiene sentido, es aburrido, le pertenece a otros, es irrelevante para el alumno, está fuera de contexto, no tiene valor social, no tiene ningún propósito verificable, está impuesto por otros, no es accesible, el alumno carece de ese poder. (Goodman, 2014)

Relaciones entre gamificación y lengua extranjera en contextos educativos

El concepto de lengua extranjera es definido en diferentes investigaciones

La fundación Universitaria Uninpahu define lengua extranjera como “una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende”

En este caso, se trabajará desde la siguiente definición, que logra articularse con las necesidades y la realidad de la investigación.

Segunda lengua / lengua extranjera: Se diferencia entre estos dos términos para resaltar que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz. Por ejemplo, el inglés es una segunda lengua para un inmigrante mexicano en Estados Unidos, mientras que es una lengua extranjera para un estudiante en España. (Carmen Muñoz (2002: 112-113)

En cuanto a las estrategias de enseñanza existen diferentes autores que definen y hablan sobre este término como: Vygotsky, Bandura, Ausubel

El surgimiento del lenguaje, como se dijo anteriormente, representa un salto cualitativo en el psiquismo, originando tres grandes cambios. La primera está relacionada al hecho de que el permite entrar en contacto con objetos externos no presentes. La segunda permite abstraer, analizar y generalizar características de los objetos, situaciones y eventos. Ya la tercera se refiere su función comunicativa; en otras palabras, “la preservación, transmisión y asimilación de informaciones y

experiencias acumuladas por la humanidad a lo largo de la historia". (Rego, 1998:54)

De acuerdo con la relación con gamificación y con la lengua extranjera se tiene como referente a Brian Cambourne, quien habla acerca de las condiciones necesarias para la enseñanza significativa de una lengua extranjera y se trabajará no solo el concepto sino las condiciones para la enseñanza del inglés:

Inmersión: La palabra inmerso significa sumergido o estar dentro de algo. Se requiere envolver a los niños en diversas situaciones del lenguaje a través de distintas actividades: la lectura, la escritura, hablar y escribir tanto en la escuela como en el hogar. Si los padres inculcan estas habilidades desde que los niños son pequeños será más fácil el proceso.

Demostración (Modelo): Se refiere a mostrar, enseñar, ofrecer pruebas o modelos, es decir, dar ejemplos concretos sobre el uso del lenguaje. Al principio tal vez no lo hagan correctamente, pero con la ayuda del adulto mejorará.

Expectativa Positiva: Tiene que ver con la esperanza, la confianza, el interés, el gusto o el deseo. Consiste en tener confianza en obtener logros satisfactorios en el aprendizaje. Si el docente no tiene confianza en que sus alumnos aprenderán a leer y escribir no lo lograrán ya que esa energía se transmitirá.

Responsabilidad: La responsabilidad se relaciona con las palabras obligación, deber, compromiso y exigencia. Se requiere que los niños asuman su deber o compromiso en los actos de lectura, escritura, habla y escucha.

Aproximación: La palabra significa acercamiento y se refiere a los avances y evoluciones que tienen los niños. Es importante motivar a los niños con cada paso o logro.

Uso: Significa emplear, utilizar y practicar. Se necesita implementar situaciones comunicativas para que el alumno lea, escuche, escriba, hable y para ello se pueden aprovechar las rimas, las adivinanzas, los cuentos, las coplas y trabalenguas

Retroalimentación: Se requiere suministrar elementos que refuercen el aprendizaje y otorgar nuevos modelos. Por ejemplo: dar valor y poner atención cuando un niño que habla poco y participa en clase. (Cambourne, s, f)

Diseño Metodológico

El enfoque de este método es cualitativo, según Roberto Hernández Sampieri quien define la investigación cualitativa como:

La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. (Sampieri, 2003)

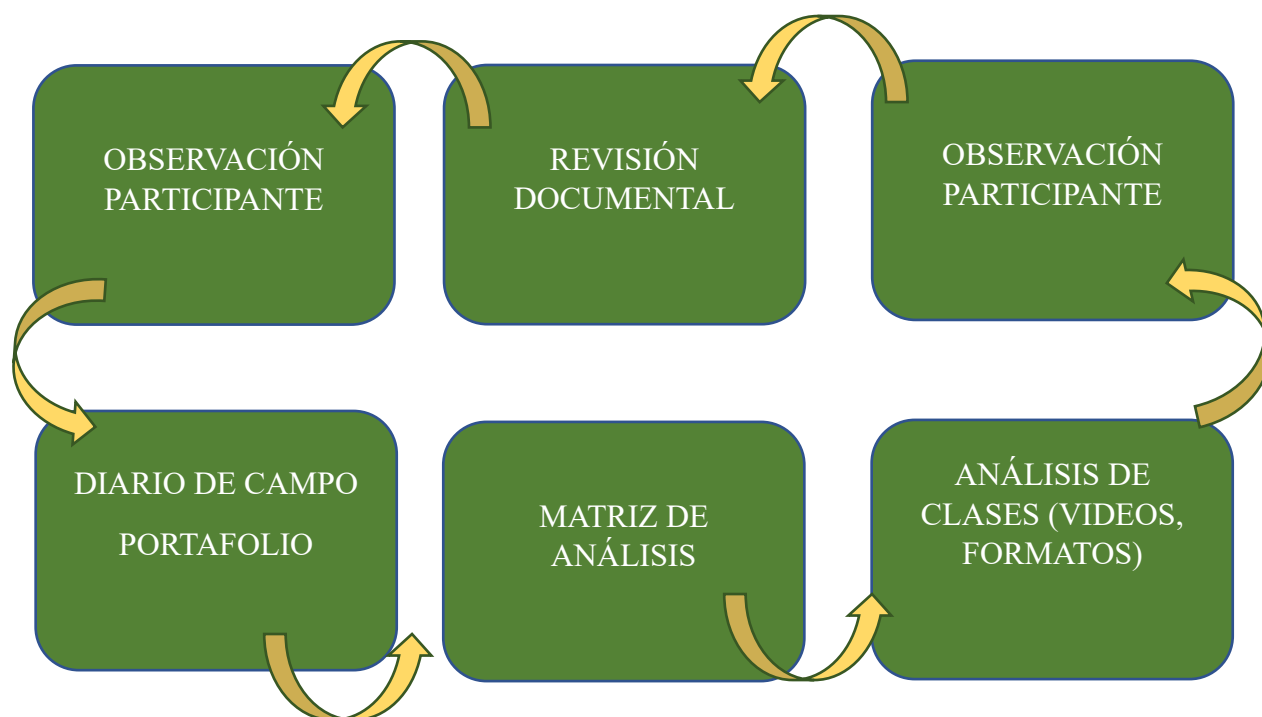
El método de esta investigación es investigación acción pedagógico que es definida como:

Señala que es una forma democrática, cooperativa, transparente y eficaz de investigar y de intervenir en la vida del día a día en las aulas. Es concebir el aula como laboratorio. Permite develar la complejidad de los problemas educativos, susceptibles de ser abordados, comprendidos, analizados y mejorados por el propio cuerpo docente. (Contreras (1995)

El aula es un laboratorio, en el cual se investigará, se observará y se harán experimentos, que problemas observo en el aula y como puedo abordarlo para encontrar la solución, nosotros como profesores, somos creadores de teoría, y este método me ayudara tanto a observar como a intervenir y a buscar soluciones desde una visión pedagógica.

Técnicas e instrumentos (recolección y análisis) con definición y ejemplos:

Ruta metodológica



Para entender cómo va a ser la toma de los datos y la ruta metodológica del mismo y llegar a los resultados. Se definirá cada variable para entender más a fondo de que trata y que implica:

La investigación acción educativa implica que el observador, no solo se tomará la labor de observar, sino que la investigación también depende de la misma participación, por lo tanto, vendrá acompañado de una observación ligada a la participación de este.

Se define como:

Hablar de investigación-acción supone referir a una nueva concepción de entender la institución escolar (en cualquier nivel educativo), el proceso de enseñar y de aprender, así como la formación del profesorado y el desarrollo profesional docente. Contreras (1995) señala que es una forma democrática, cooperativa, transparente y eficaz de investigar y de intervenir en la vida del día a día en las aulas. Es concebir el aula como laboratorio⁵³.

Permite develar la complejidad de los problemas educativos, susceptibles de ser abordados, comprendidos, analizados y mejorados por el propio cuerpo docente. (Abero, Laura, 2015)

Portafolio de evidencias se define como:

Siendo el portafolio una carpeta donde ciertos profesionales almacenan evidencias de sus trabajos.

En la actualidad muchos docentes y alumnos elaboran portafolios no ya únicamente para ser evaluados sino también para ser más conscientes acerca de su proceso de enseñanza-aprendizaje que repercute en una formación más cualitativa. El hecho de realizar un portafolio didáctico conlleva inherentemente una reflexión por parte de su autor, quien centra su atención en aquello que aprende o hace y en cómo lo aprende o lo hace potenciando así la implicación del autor del portafolio en su proceso de enseñanza-aprendizaje. El portafolio supone, pues, llevar a cabo un aprendizaje significativo que permite captar los logros y esfuerzos no sólo a quien evalúe o lea un portafolio sino también a su autor. (Rastrero, Luis, 2005)

Diario de campo lo define Sampieri como:

Es común que las anotaciones se registren en lo que se denomina diario de campo o bitácora, que es una especie de diario personal, donde además se incluyen:

- Descripciones del ambiente (iniciales y posteriores) que abarcan lugares, personas, relaciones y eventos.
- Mapas.
- Diagramas, cuadros y esquemas (secuencias de hechos o cronología de sucesos, vinculaciones entre conceptos del planteamiento, redes de personas, organigramas, etcétera).
- Listado de objetos o artefactos recogidos en el contexto, así como fotografías y videos que fueron tomados (indicando fecha y hora, y por qué se recolectaron o grabaron y, desde luego, su significado y contribución al planteamiento).
- Aspectos del desarrollo de la investigación (cómo vamos hasta ahora, qué nos falta, qué debemos hacer). (Sampieri, Hernández, 2014)

La **revisión y análisis documental**, se refiere a la revisión de los documentos que soporten este proyecto para así comparar lo que se esperaba, lo que se logró y lo que se esperara en un futuro lograr con este proyecto, Sampieri lo define como:

Integran información de varias investigaciones previas o informes de evaluación. Consideran coincidencias y divergencias entre estudios previos para obtener conclusiones en el análisis de un planteamiento o fenómeno. (Sampieri, Hernández, 2014)

La **matriz de análisis** será definida:

Las matrices u otros ordenamientos de datos permiten al analista analizar, en forma condensada, el conjunto completo de datos, para poder ver literalmente qué hay allí. Desde

allí, varias cosas pueden pasar: el investigador puede volver al campo para recuperar datos faltantes; otras ordenaciones pueden hacerse para tener una mejor vista; o las columnas, o las filas, o todas las entradas dentro de las ordenaciones pueden ser reconfiguradas (Huberman y Miles, 1994: 14))

Población

El grado que observo es 1º1, en total son 45 alumnos, pero por motivos de conexión, 30 o 25 aproximadamente asisten a la clase, los demás estudiantes suelen mandar a la profesora las diferentes tareas o trabajos en la escuela ya que muchos no tienen conexión a internet. Los estudiantes son muy activos, siempre quieren participar, y están dispuestos a realizar las diferentes actividades asignadas, generalmente, sus padres durante las clases así que la docente cuida el orden, y los padres se aseguran que ellos participen, hagan sus trabajos, sin embargo les gusta cuando se realizan diferentes actividades, con el inglés se emocionan y siempre captan la información rápido, les gusta la música, los videos y los cuentos, siempre conversan entre ellos, con el profesor, y siempre quieren participar.

A los alumnos les gusta el inglés, tienen muy buena disposición, y siempre se sienten muy curiosos en cuanto al inglés, quieren repetir, preguntar, decir palabras en inglés, son muy participativos, aunque los padres estén con ellos en clase, les encanta participar, hablar, contar sus cosas, y son muy responsables, su relación con el inglés todavía es muy básica, pero tienen mucha actitud y son muy atentos, y están mucho más atentos cuando el profesor trae juegos, videos o canciones, les encantan las actividades donde tienen que participar, moverse, y no les gustan las actividades simples como guías o libros porque son muy activos.

Tabla 5 Datos muestra

Código	Hombre	Mujer
E01	x	
E02		x
E03	x	
E04		x
E05		x
E06	x	
E07		x
E08	x	
E09	x	
E10		x
E11	x	
E12		x
E13	x	
E14		x
E15	x	
E16		x
E17	x	
E18		x
E19	x	
E20		x
E21	x	
E22		x
E23		x
E24	x	
E25	x	

Consideraciones Éticas

Principales factores para el desarrollo ético de las investigaciones con seres humanos en diferentes áreas del conocimiento:

1. Valor: la investigación debe buscar mejorar la salud o el conocimiento.
2. Validez científica: la investigación debe ser metodológicamente sensata, de manera que los participantes de la investigación no pierden su tiempo con investigaciones que deben repetirse.

3. La selección de seres humanos o sujetos debe ser justa: los participantes en las investigaciones deben ser seleccionados en forma justa y equitativa y sin prejuicios personales o preferencias.

4. Proporción favorable de riesgo/ beneficio: los riesgos a los participantes de la investigación deben ser mínimos y los beneficios potenciales deben ser aumentados, los beneficios potenciales para los individuos y los conocimientos ganados para la sociedad deben sobrepasar los riesgos.

5. Consentimiento informado: los individuos deben ser informados acerca de la investigación y dar su consentimiento voluntario antes de convertirse en participantes de la investigación.

6. Respeto para los seres humanos participantes: Los participantes en la investigación deben mantener protegida su privacidad, tener la opción de dejar la investigación y tener un monitoreo de su bienestar.

La confianza es la base de la investigación ética. La dignidad y el bienestar de los individuos que participan en la investigación deben ser una preocupación central de cada persona involucrada en el proyecto de investigación. La persona que dirige la investigación (algunas veces llamado el “investigador”) es últimamente responsable por la conducta de la investigación, el rendimiento del proyecto y la protección de los derechos y el bienestar de los sujetos. (tomado de https://healthpolicy.ucla.edu/programs/health-data-espanol/Documents/apendice_D_elaborando.pdf)


Trabajo de campo


A continuación, se describen las acciones que dinamizaron el trabajo de campo articulado a la práctica pedagógica y está organizado por objetivos específicos. Para ello se tiene en cuenta que la docente cooperadora trabajaba apoyada en un módulo en el cual se incluyen actividades y se organiza por semanas. Ver anexo # 1.

Objetivo 1: Para describir los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos en las clases de extranjera en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Yermo y Parres

Tabla #6. Articulación evidencias con reflexión a la luz del portafolio y de los referentes centrales del proyecto(semanal)

Tabla 6 Articulación evidencias con reflexión a la luz del portafolio y de los referentes centrales del proyecto (semana 5)

Guía (Cooperadora)	Reflexión del portafolio	Reflexión de los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos
 <p><i>Ilustración 5 Guía tomada de IE Yermo Y Parres</i></p>	<p>Los temas del portafolio son regidos por el mismo currículo de la institución, al igual, que las guías, que son hechas de la mano de los docentes y los jefes de área. Esta guía es indispensable para la clase de inglés, además de ser una herramienta para la enseñanza del inglés, es una herramienta calificable. Así que, la guía debe ser llevada a la clase, usada fuera y dentro del aula y tiene nota y revisión.</p>	<p>Los temas, como se menciona, son temas exigidos por el currículo y exigidos por el plan de estudio de la institución, por lo cual es algo inamovible, sin embargo, la manera y uso de la guía convierte los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos, en algo básico.</p> <p>Procesos lúdicos: La guía, como se puede ver en la imagen, contiene las actividades comunes en la enseñanza del inglés (llenar espacios en blancos, completar frases, relacionar columnas). Los procesos lúdicos pierden fuerza y no se aprovecha al máximo el inglés y el juego para así generar emoción.</p> <p>Procesos emocionales: Las actividades hechas por la guía, suelen ser muy generales, por lo que en la enseñanza de este no se relaciona con lo emocional, que es la individualidad de cada estudiante, las vivencias de cada estudiante, las experiencias del mismo en cuanto a los temas a tratar y por ello, los procesos emocionales (tanto del juego</p>

<p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA</p> <p>SEMANA 2</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDAD</p> <p>Cancion de los animales</p> <p>Escucha el sonido del animal y escribe su nombre en inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ <p>Completa la imagen del animal y escribe su nombre en inglés.</p>  <p>Name _____</p> <p><i>Ilustración 6 Guía tomada de IE Yermo Y Parres</i></p>		<p>como la individualidad no se usan a favor del aprendizaje)</p> <p>Procesos comunicativos: La guía, al contener actividades de carácter escrito, no busca la participación de los estudiantes, no busca el riesgo de los estudiantes al hablar o decir palabras en inglés, por lo que los procesos comunicativos no logran potenciarse.</p>
--	--	---

Tendencias y hallazgos


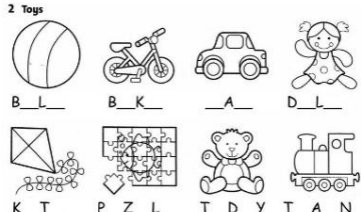
Según la observación de clases y los referentes centrales que dinamizan este proyecto ¿Cómo mejorar este proceso a través de la gamificación?

Se podría trabajar los procesos emocionales a través de las experiencias de cada estudiante, con un libro, donde se puedan hacer preguntas alrededor de la individualidad de cada estudiante ¿tienes mascotas? ¿Qué mascota te gustaría tener? ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Cómo se llama tu mascota? ¿Cómo cuidas a tu mascota?

Adicionalmente, al trabajar de manera con la individualidad de cada estudiante, se trabajan los procesos comunicativos, el estudiante desea hablar de sí mismo, de su vida, de su mascota, de sus gustos y así se puede generar un interés por participar.

Después del libro, en donde surjan, las preguntas anteriormente mencionadas, se puede trabajar el dibujo, cada estudiante puede dibujar su animal preferido o su mascota. Puede describirla, con colores y se puede pegar en un mural del salón o de la institución y presentarla y cada estudiante puede ver lo que hizo con el inglés: hablo de su mascota, su nombre, como la cuido, la describí.

Tabla 7 Articulación evidencias con reflexión a la luz del portafolio y de los referentes centrales del proyecto (semana 6)

Guía (Cooperadora)	Reflexión del portafolio	Reflexión de los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos
 <p>Semana 5 Video : historia de juguetes ACTIVIDAD Completa el nombre del juguete y coloréalos.</p> <p>2 Toys</p>  <p>B _ L _ B _ K _ A _ D _ L _ K _ T _ P _ Z _ L _ T _ D _ Y T _ A _ N</p> <p><small>Selecciona los juguetes grandes o pequeños, escríbelos. Escribe cada juguete en la líneas y en el crucigrama después de colorearlo. (Trabajo del libro pagina 19, 20)</small></p> <p><i>Ilustración 7 Guía tomada de IE Yermo Y Parres</i></p>	<p>Los temas del portafolio son regidos por el mismo currículo de la institución, al igual, que las guías, que son hechas de la mano de los docentes y los jefes de área. Esta guía es indispensable para la clase de inglés, además de ser una herramienta para la enseñanza del inglés, es una herramienta calificable. Así que, la guía debe ser llevada a la clase, usada fuera y dentro del aula y tiene nota y revisión.</p>	<p>Los temas, como se menciona, son temas exigidos por el currículo y exigidos por el plan de estudio de la institución, por lo cual es algo inamovible, sin embargo, la manera y uso de la guía convierte los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos, en algo básico. Procesos lúdicos: La guía, no se convierte en una oportunidad para potenciar el juego y la lúdica en los estudiantes. Como hemos visto en el presente proyecto de grado, el juego es esencial es los niños y la institución debe ser un ambiente donde el juego sea algo del día, algo natural, por lo tanto, estas guías, paran el proceso lúdico y convierten el inglés en algo académico que no va a generar el interés que buscamos. Procesos emocionales: Las actividades vistas en la guía, son muy poco personales, los niños, les gusta ser partícipes de las clases, donde se dé la oportunidad de que cada estudiante hable de su experiencia, de sus gustos, por esta razón, al ver estas actividades que hablan de los juguetes o animales en general, se corta la oportunidad de que cada estudiante participe, hable de su animal o juguete favorito, y no se genera ese interés. Procesos comunicativos: Los procesos comunicativos van de la mano con los procesos emocionales, las guías, al no dar la oportunidad de la participación activa e individual de cada estudiante, no da lugar a los procesos comunicativos.</p>
<p>Tendencias y hallazgos</p>		
<p>Según la observación de clases y los referentes centrales que dinamizan este proyecto ¿Cómo se puede transformar para mejorar este proceso a través de la gamificación?</p>		

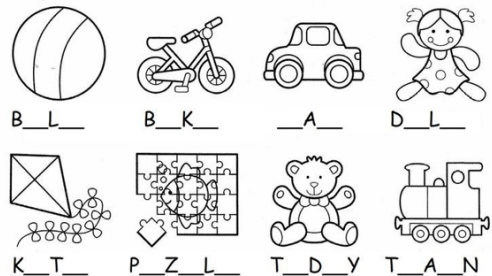
Se podría trabajar los procesos emocionales a través de las experiencias de cada estudiante, ¿Cuál es tu juguete favorito? ¿Cómo juegas con tu juguete favorito? ¿Quién te lo dio?

Adicionalmente, se puede pensar en la posibilidad que cada estudiante lleve su juguete a la clase, uno de los juguetes que más le guste, lo presente en la clase, hable de él, y se deje en la institución, más específicamente en el salón y cada día se haga un tiempo de juguetes ‘Toys time’ donde los estudiantes puedan usarlo, puedan jugar con los compañeros y en donde también se dé la oportunidad de hablar en inglés (no solo para hablar de juguetes) sino que los juguetes y el tiempo de juguetes se convierta en una excusa para hablar en inglés.

Objetivo 2

- Implementar la gamificación como estrategia en la enseñanza de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres

Tabla 8 Planeaciones desde el concepto de gamificación

Guía (Cooperadora)	
<p>Llevar un juguete a la clase nombrarlo y mostralo al grupo. Trabajo en libro pagina 18 .</p> <p>◀ Semana 5</p> <p>Video : historia de juguetes</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDAD</p> <p>Completa el nombre del juguete y coloréalos.</p>	<p>2 Toys</p>  <p>B _ L _ B _ K _ _ A _ D _ L _</p> <p>K _ T _ P _ Z _ L _ T _ D _ Y T _ A _ N</p> <p>▶</p> <p>Selecciona los juguetes grandes o pequeños , escríbelos. Escribe cada juguete en la líneas y en el crucigrama después de colocarlo. (Trabajo del libro pagina 19, 20</p>
<p><i>Ilustración 8 Guía tomada de IE Yermo Y Parres</i></p>	

¿Cómo se haría desde la gamificación?

1. Saludar a los alumnos, mostrarles el libro que se va a leer, preguntarles de qué creen que tratará, leerlo y

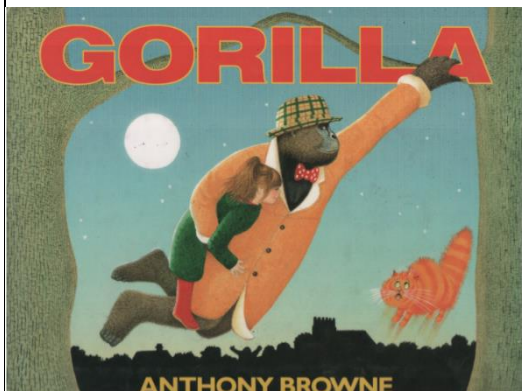


Ilustración 9, Tomado de <https://www.walker.co.uk/Gorilla-30th-Anniversary-edition-9780744578478.aspx>

alrededor del libro se empieza a hacer preguntas, se hace pausas en varios momentos de la lectura para hablar de sus juguetes favoritos, qué tipo de juguetes son y por qué les gusta tanto (se puede alternar entre inglés y español; los alumnos estaban muy interesados mientras escuchaban el libro, hablaban, hacían comentarios, parece que les gustaba el libro, se podía hacerles preguntas sobre el libro, y ellos respondían y preguntaban cosas sobre él, empezaron a hablar sobre su juguete favorito, muchos se fueron a buscarlo para mostrarlo)

2. Después de hablar de los juguetes, de sus juguetes favoritos, y de leer el cuento, mostrar un vídeo (adivina quién), también puede hacerse la actividad con flashcards o dibujos impresos, y pausar el vídeo para que los alumnos adivinen cuál es el juguete, y repetir con ellos. Ejemplo: ¿Qué juguete es? Un oso, sí, es un oso, así sucesivamente, mientras pasan los juguetes, hablar de sus juguetes, de sus preferencias, como cuidan a sus juguetes,

quien se los regalo, si tienen algún juguete parecido a los del vídeo, y así generar esa posibilidad de conversación, de participación y emoción al saber que los estudiantes pueden hablar de su experiencia. A los alumnos les encantó el vídeo, porque en cuanto empezaron a ver la forma de los juguetes empezaron a gritar intentando adivinar el nombre, y a decirlo, algunos lo dicen en español o en inglés, pero se les muy contentos intentando adivinar el animal y poder decirlo, sea en inglés o en español, la participación y esa emoción juega un papel muy importante y a medida que el idioma se internalice, puede haber estudiantes más arriesgados.



Ilustración 10 11 Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&ab_channel=FunKidsEnglish

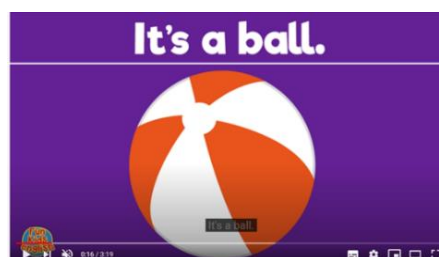


Ilustración 12 Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&ab_channel=FunKidsEnglish

¿Cómo se haría desde la gamificación?

1. La maestra empieza a hablar de animales, les muestra su mascota, y les pregunta a los alumnos que mascotas tienen o que mascotas les gustaría tener, como se llaman sus mascotas o que animales les gustan, mientras tienen la conversación la maestra les muestra una canción sobre animales para entrar en calor, y después preguntarles, que mascotas o animales vieron, que les gusta, o que no les gusta.
2. Después de hablar de los animales favoritos, se jugará un juego de roles, cada estudiante recibirá el nombre y la imagen de un animal, el cual le tocará representar para que sus alumnos puedan adivinar el animal, a medida que pasan los animales, se harán preguntas a través del juego ¿les gusta este animal? ¿creen que es un animal doméstico o salvaje? el reto, consiste en que la palabra debe tratar de ser dicha en inglés para así pasar al siguiente estudiante.

A medida que los estudiantes presenten sus fichas, se pegaran en el tablero, o en una parte visible del salón.







Ilustración 15 Tomado de
<https://www.pinterest.es/pin/406168460141933965/>



Ilustración 14
<https://www.pinterest.es/pin/406168460141933965/>

Estos aspectos requieren incorporar instrumentos de evaluación como las matrices rúbricas que contribuyan al goce, disfrute y aprendizaje significativo en los niños y niñas a la vez que se fomenta un desarrollo integral de sus dimensiones. Por ejemplo:

Ilustración 16 , Utilizada para fines didácticos e ilustrativos para este proyecto, sin embargo, no se aplicó al grupo. Tomada de <https://i0.wp.com/www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2017/06/rubrica-1.png?ssl=1>

Nombre del Alumno/a: Curso: Tarea/Proyecto:				
¡ SOMOS PIRATAS!				
CRITERIOS	EXCELENTE 	BUENO 	ADECUADO 	POCO 
Elementos Piratas	Nombra y reconoce todos los elementos e instrumentos piratas y aporta información sobre su uso y para lo que sirve cada uno de ellos.	Nombra y reconoce la mayoría de los elementos e instrumentos piratas y sabe para qué sirven la mayoría de ellos.	Nombra y reconoce algunos elementos e instrumentos piratas, y alguna vez identifica la función de cada uno.	No reconoce apenas ningún elemento e instrumento pirata y tampoco sus usos y funciones.
Interés en las actividades	Se interesa y participa en todas las actividades que se llevan a cabo en el aula e incluso propone ideas.	Se interesa por la mayoría de las actividades y participa en todas con ganas.	Muestra interés por algunas actividades pero por otras se siente poco interesado y las realiza sin ganas.	No muestra interés por apenas ninguna actividad e incluso se niega a realizar alguna.
Búsqueda de información	Busca información sobre todos los temas que se proponen, aporta material y utiliza diferentes vías para la búsqueda de dicha información.	Busca información y aporta material para la mayoría de las ocasiones utilizando algunas vías de búsqueda de información.	Busca información en alguna que otra ocasión y actividad, aunque suele utilizar siempre el mismo método de búsqueda.	No suele aportar información ni material para las actividades propuestas.
El barco y sus elementos	Conoce todas las partes del barco y sus elementos y explica algunas de ellas.	Conoce la mayoría de las partes del barco y sus elementos.	Conoce alguna de las partes del barco y sus elementos.	No conoce apenas ninguna parte del barco ni sus elementos.
Islas y mares piratas.	Nombra y reconoce todas las islas y mares piratas más famosos.	Nombra y reconoce la mayoría de las islas y mares piratas más famosos.	Nombra y reconoce algunas islas y algunos de los mares piratas tratados en clase.	No suele reconocer ninguna isla o mar de los que se han trabajado salvo alguna ocasión.

Objetivo 3. Evaluar la contribución de la gamificación como estrategia a los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres.

Aunque el proyecto se aplicó a pequeña escala y aún tiene muchos temas y trabajos a realizar pendientes, ya que, por falta de tiempo, no fue posibles realizarlos en su totalidad para entender completamente cual es la contribución de la gamificación, se podría dar a entender en lo que se trabajó y se pudo lograr durante las clases de inglés, la gamificación es una herramienta útil, una herramienta de la cual se puede sacar mucho provecho para lograr un aprendizaje y enseñanza significativa del inglés.

Como lo mencionábamos anteriormente, la gamificación, juega con el interés del estudiante, lo atrapa y, además, usa el juego (factor esencial para los niños) como una excusa para el uso natural del lenguaje, es por esto, que según lo que se pudo hacer y planear, se podría decir que la gamificación, puede facilitar y ayudar a generar emoción, interés y a generar procesos lúdicos que pueden utilizarse a favor del docente para generar un aprendizaje significativo.

Durante el tiempo de realización y de implementación del proyecto, se evidencia, como los estudiantes de 1° se emocionan no específicamente por la materia Ingles, sino por la posibilidad del juego y la interacción, el inglés, surge como una necesidad o una excusa para utilizar el juego.

Por esta razón, y por lo mencionado anteriormente, la gamificación es una herramienta a la cual se le puede sacar mucho provecho y, además, debe seguir estudiándose e implementándose, y aunque el trabajo presente surge con la necesidad de facilitar el aprendizaje del inglés, puede facilitar la enseñanza de demás saberes, y tiene aún mucho por trabajarse y por investigarse.

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. Por eso, en las aulas, siempre está presente la pregunta: ¿Señorita, cuando jugamos?

No se intenta decir con esto que todas las actividades que se realizan en el jardín deben involucrar el juego, ni analizar en qué medida es posible apropiarse de contenidos disciplinares a través del juego. Solo se busca precisar hasta qué punto el juego puede ser útil para construir prácticas de buena enseñanza. (Sarle, Patricia, 2001)

El juego es uno de esos intereses, digno de ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de maduración del individuo y, por tanto, con posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo del desarrollo humano. (Benitez, Maria Isabel, 2009)

En el rol como practicante y Maestra en formación, luego de observar, registrar, proponer, evaluar, reflexionar e interpretar usando mi portafolio y el diario de campo (Ver anexos #1) resalto los siguientes hallazgos:

Procesos lúdicos: Cuando hablamos de procesos lúdicos, nos referimos a como la lúdica, el juego, pueden beneficiar la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, porque es importante el juego y como la lúdica puede afectar de una manera positiva la emoción y el interés de los estudiantes, por esta razón, hablaremos de Patricia Sarle (2006), que dice:

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. Por eso, en las aulas, siempre está presente la pregunta: ¿Señorita, cuando jugamos?

Procesos emocionales: Para definir los procesos emocionales, utilizaremos a Stephen Krashen (2012), quien creó una teoría llamada “Filtro afectivo” esta teoría expone que la disposición, la actitud y la emoción del estudiante van a actuar en contra o a favor de nosotros al momento del aprendizaje. Por esta razón, somos nosotros los que debemos mantener ese filtro afectivo bajo que significa generar en los estudiantes esa confianza, esa autoestima y esa seguridad en ellos mismos para generar un ambiente exitoso de aprendizaje,

La hipótesis del filtro afectivo. Observa que el estado emocional de los alumnos y sus actitudes actúan como un filtro que permite que, entre la información necesaria

para la comprensión, o bien puede impedir o bloquear la información necesaria para la adquisición del idioma. Así, cuanto más alto sea el filtro afectivo reflejado en un mayor nivel de ansiedad, baja autoestima y poca participación más serán las posibilidades de que el estudiante fracase en su proceso de aprendizaje.

Procesos comunicativos: Acuñaremos los procesos comunicativos a Kenneth Goodman, quien habla como el lenguaje y la enseñanza del lenguaje debe ser “integral”, debe ser cercano a la realidad de cada estudiante y no generar esa brecha entre el mundo verdadero del estudiante y la vida real, debe ser con sentido para así poder generar emociones y generar procesos verdaderos. Kenneth dice:

“¿qué tienen que hacer para aprender a andar en bicicleta?”. Los chicos le contestaron que primero se debe querer aprender, en verdad. En educación a esto se llama motivación. También dijeron que hay que practicar mucho; en realidad, no hablaban de practicar sino de pedalear, de conducir, de mantener el equilibrio, de subirse y empezar a andar. Además, sostuvieron que se deben tener ganas de caerse bastante y eso, en educación, se llama asumir riesgos. Cuando conté esta historia en Venezuela, me dijeron: “sí, es verdad, pero también deben tener la bicicleta”. Desde ese momento he contado esta historia en los Estados Unidos porque enfatiza la necesidad de acceso: no es suficiente aprender a leer y escribir, sino que uno debe tener la capacidad y el poder de usar la lectura y la escritura. ¿Qué es lo que hace que el lenguaje sea muy fácil, pero, a la vez, muy difícil para aprender?

1. Se logró entender las necesidades lúdicas y comunicativas de los estudiantes de la institución educativa Yermo y Parres
2. Se logró definir la gamificación y su posible importancia en las diversas clases de inglés

3. Se logró explicar y dar a conocer, como la gamificación puede ser de gran utilidad para la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera
4. Se logró delimitar la gamificación y el mismo proyecto en un contexto publico donde el inglés es visto como una lengua extranjera
5. Se logró entender los procesos lúdicos, comunicativos y emocionales de los estudiantes de la institución educativa Yermo y Parres
6. Se logró entender la utilidad y ventajas de la gamificación en las clases de lengua extranjera
7. Se logró entender la contribución de la gamificación en los procesos lúdicos, emocionales y comunicativos para un aprendizaje y enseñanza significativo de la lengua extranjera
8. Se logró entender la importancia del juego en la vida de los niños

Conclusiones

1. Los aprendizajes deben estar contextualizados a la vida y realidad de cada estudiante
2. Para generar procesos lúdicos, comunicativos y emocionales, se deben generar estrategias que generen interés y puedan adaptarse a las diferentes realidades de los estudiantes
3. El interés es uno de los factores esenciales para poder generar procesos que faciliten la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera y demás saberes
4. Aunque la gamificación fue utilizada desde un ámbito tecnológico, existen diferentes estrategias que pueden llevar a la gamificación a ser usada en un ámbito escolar sin necesidad del uso de las herramientas tecnológicas (libros, juegos de movimiento, juegos de mesa, juegos callejeros, etc.)
5. El inglés, como saber, no debe ser el tema principal dentro del aula, debe ser usado solo como una excusa para generar interés por medio de los diferentes juegos y estrategias didácticas
6. El inglés, como enseñanza, debe ser personal, cada tema u objetivo, debe ser usado de manera personal con los estudiantes y debe estar contextualizado con la vida de los mismos.
7. Cada actividad relacionada con el inglés y la gamificación, debe tener incluida las experiencias de los niños, así, con el fin, de generar interés y posibilidad de conversación y participación
8. Aunque, el inglés en los contextos públicos, es considerado como lengua extranjera, la enseñanza del mismo no se debe ver como tal, el inglés se debe enseñar de manera natural, tal como se aprende una lengua materna.

9. La enseñanza de cualquier idioma, debe ser natural, por lo tanto, la enseñanza de una lengua extranjera no debe ser forzada y debe tener una utilidad, somos los docentes quienes debemos darle tal utilidad y permitir que los estudiantes la usen con motivo o intención.
10. Tal como la lengua materna, la lengua extranjera, debe ser contextualizada a las necesidades y la vida de cada estudiante. Los niños, al comenzar a hablar, hablan de lo que ven, de su vida cotidiana, de lo que hacen y tanto las primeras palabras aprendidas como las diferentes conversaciones que tienen con los adultos son un reflejo de lo que hacen a diario, por lo tanto, las ingles debe ser un reflejo de lo mismo, de su vida cotidiana, de sus experiencias, de lo que hacen fuera y dentro del aula, para así, darles la posibilidad de una participación activa y consciente.
11. El juego, es uno de los factores esenciales en la vida de los niños, es, por tanto, que el aula, debe ser considerado como el entorno donde potencien el juego y lo utilicen de manera positiva para generar interés y aprendizajes
12. La gamificación puede generar un impacto emocional, lúdico y comunicativo que facilita los procesos de enseñanza del inglés, lo que quiere decir, que la gamificación genera interés y atrapa la atención de los niños para así, utilizarla a favor de la enseñanza.

Recomendaciones

Una vez culminado el informe del Trabajo de Grado, se recomienda a los maestros y/o investigadores en temas afines que se realice un diagnóstico con situaciones y ejercicios de conocimientos previos estructurados en cuanto a las cantidades y profundidad inspirados en situaciones cercanas a los estudiantes y a su cotidianidad.

La gamificación como dinamizadora del proceso de enseñanza del inglés como lengua extranjera debe implementarse desde los primeros grados de escolaridad de manera lógica, desde el inicio de los ciclos escolares, pues las competencias comunicativas se dan de manera progresiva, es por ello por lo que la tarea del docente es transformar esta experiencia y dinamizar el currículo y propiciar ambientes en sus clases que favorezcan el desarrollo de las dimensiones socio afectiva y estética en pro de un aprendizaje significativo.

La propuesta de enseñanza inspirada en la gamificación se puede tomar como modelo para la enseñanza de diversos conceptos del inglés como lengua extranjera y se pueden establecer puentes y mediaciones con otras áreas, definiendo los conceptos, habilidades, destrezas y disposiciones que despierten las situaciones lúdicas en las estudiantes e integrando los estudios tempranos en cada uno.

Finalmente, para ahondar en la teoría en la gamificación y el inglés como lengua extranjera se proponen las siguientes lecturas y sitios web interactivos que proveen alternativas para la enseñanza:

Tabla 10 Textos sugeridos

Categoría	Autor	Título	Tipo de texto	Ubicación
Ejercicios interactivos		Kahoot	Página web	https://kahoot.com/schools-u/
Ejercicios interactivos	Universidad Estatal de Utah (Estados Unidos)	Biblioteca Nacional de manipuladores virtuales (nvlm)	Página web	http://nlvm.usu.edu/es/nav/vlibrary.html
Ejercicios Interactivos		Cerebriti	Página web	https://www.cerebriti.com/
Ejercicios interactivos		<u>ClassDojo</u>	Página web	https://www.classdojo.com/es-mx/?redirect=true
Página interactiva		YouTube	Página web	https://www.youtube.com/
Página interactiva		Maguaré	Página web	https://maguare.gov.co/
Página interactiva		ICDL (Biblioteca Digital Internacional para Niños). Libros gratis para niños de todo el mundo	Página web	https://universoabierto.org/2016/06/15/icdl-biblioteca-digital-internacional-para-ninos/
Documento informativo	Pedro Fabricio Molina-García	La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés	Página web	https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672
Documento informativo	Rodríguez-Cajamarca, Lilia Patricia	Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés	Página web	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753
Documento informativo	José Oswaldo Tigua Anzules	La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés	Página web	https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4395

Además, se recomienda seguir indagando sobre la gamificación, ya que es un tema útil para la enseñanza no solo del inglés, que pueda potenciar y generar aprendizajes significativos. Fundamentar pedagógica y didácticamente el uso constante del juego tanto en las instituciones, como en los hogares, ya que el juego es uno de los ámbitos y actividades más importantes en la vida de los estudiantes, y por ellos se le debe dar la misma importancia

Ya en el desarrollo de las diferentes sesiones, se recomienda generar espacios libres, donde surjan las emociones, el juego y la individualidad de cada estudiante, para así incentivar la atención e interés de los estudiantes al usar el inglés solo como una excusa para divertirse mientras aprende, por lo que el inglés no debe ser la totalidad de la enseñanza, sino un puente para llegar al juego y la emoción de los estudiantes.

Referencias

- Al-Shehri, H. A. (2012). Los modelos de adquisición y enseñanza en una segunda lengua, y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen. *Avances en supervisión educativa*.
- Anzules, J. O. T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 368-383.
- Barros Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas.
- Borda, P., Dabenigno, V., Freidin, B., & Güelman, M. (2017). Estrategias para el análisis de datos cualitativos. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Instituto de Investigaciones Gino Germani.
- Cabrera Montero, L. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio, (meta) [e-book] (pp. 1-67). Villavicencio: repositorio.iberamericana.edu.co.
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.
- Cambourne, B. (1995). Towards an educationally relevant theory of literacy learning: Twenty years of inquiry. *The reading teacher*, 49(3).

- Casado Ramos, M., 2016. La Gamificación En La Enseñanza Del inglés En Educación Primaria. [online] Uvadoc.uva.es. Available at: <<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>> [Accessed 25 October 2020].
- Cole, P. M., Martin, S. E., & Dennis, T. A. (2004). Emotion regulation as a Scientific construct: Methodological challenges and directions for child development research. *Child development*, 75(2), 317-333.
- Dale, E. (1946-1969). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden.
- Derechos básicos de aprendizaje. (2016). Colombia Aprende. Recuperado 2 de febrero de 2022, de <https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje-en-todas-las-areas>
- EduTrends. (2016). Gamificación. Observatorio de Innovación Educativa, Tecnológico de Monterrey, 4.
- Freeman, Y., & Freeman, D. (1998). *ESL/EFL Teaching: Principles for Success*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Fuster, M. R., & Infantil, E. (2009). El juego en el aprendizaje. *Innovación y Exp. Educ*, 1-12.
- Goodman, K. (1990). El lenguaje integral: un camino fácil para el desarrollo del lenguaje. *Lectura y vida*, 11(2), 5-13.
- Gómez, M. M. C. Gamificar en educación: dime cómo juegas y te diré cómo aprendes. (s,f)

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación. 6ta Edición Sampieri. Soriano, RR (1991). Guía para realizar investigaciones sociales. Plaza y Valdés.
- Ley 115 de 1994 - Gestor Normativo. (2023, 20 enero). Funcion Publica. <https://funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Ley 1651 de 2013 - Gestor Normativo. (2015, 1 diciembre). Función Publica. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=53770>
- Lucci, M. A. (2011). La propuesta de Vygotsky: la psicología sociohistórica.
- Manga, A. M. (2008). Lengua Segunda (L2) Lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. Tonos digitales, 16(0).
- Melo-Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. Información tecnológica, 29(3), 237-248.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Lineamientos curriculares Idiomas Extranjeros. Bogotá, Colombia; Ministerio de Educación Nacional.
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Domino de las Ciencias, 7(1), 722-730.
- Nacional, M. de E. (2006, octubre). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Colombia; Ministerio de Educación Nacional, 2006.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias, 11.
- Perkins, D., & Blythe, T. (1998). The teaching for Understanding Framework. San Francisco: Jossey-Bass.
- Rastrero Ruiz, M. (2008). El Portafolio Reflexivo del Profesor como Herramienta para la Práctica Reflexiva: un estudio de caso. Biblioteca virtual redELE.
- Santamaría, K. B., & Torres, G. E. F. (2021). Comunidades virtuales e innovación: propuestas desde la asesoría técnica pedagógica en la escuela telesecundaria. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, (12), 8
- Sarlé, P. M. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Noveduc Libros.
- Yermo y Parres. (s.f). Tomado de Febrero 2, 2023, de <https://www.ieyermoyparres.edu.co/>

Anexo #1 guía



YERMO Y PARRES
INSTITUCION EDUCATIVA



UNIDAD # 1

THE ANIMALS

SEMANA 1.

Actividades

Narración el Zoológico.

Presentación de imágenes de animales

Busca en la sopa de letras nombre de los siguientes animales:

rabbit

horse

tiger

Pig

lion

cow

elephant

dog

e	R	d	r	a	b	b	i	t	t	p
ñ	K	o	h	j	i	m	ñ	i	r	v
m	S	g	r	s	s	t	n	g	p	ñ
h	T	f	k	e	x	a	s	e	b	m
o	l	r	f	l	g	r	e	r	n	l
r	U	s	g	p	i	g	l	i	e	i
s	R	g	r	p	r	w	v	t	n	o
e	F	i	n	a	p	e	s	p	n	
g	N	o	c	o	w	r	e	o	a	w
e	L	e	p	h	a	n	t	q	a	n

CONTENIDOS

1. **ANIMALS**
2. **THE TOYS**
3. **ALFABET**

OBJETIVO

El modulo está diseñado de manera que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y destreza que le fortalezcan el conocimiento de la lengua materna como la lengua extranjera realizando actividades básicas que le permitan a los estudiantes del grado 1 afianzar y adquirir vocabulario que fortalezcan el conocimiento de dicha lengua.



SEMANA 3

YERMO Y PARRES
INSTITUCION EDUCATIVA



ACTIVIDAD

Elaboracion de trabajo manual (La granja)

UNIDAD # 2

THE TOYS .

SEMANA 4

ACTIVIDAD.

Toy parade (Desfile de juguetes)



Llevar un juguete a la clase

nombrarlo y mostralo al grupo.

Trabajo en libro pagina 18 .



SEMANA 2

YERMO Y PARRES
INSTITUCION EDUCATIVA



ACTIVIDAD

Cancion de los animales

Escucha el sonido del animal y escribe su nombre en ingles

- _____
- _____
- _____
- _____

Completa la imagen del animal y escribe su nombre en inglés.




Name _____

Anexo # 2 Modelo De Diario De Campo

Observation #2


School: Yermo Parres	I.E y	Grade: 1°1	Date: 1st week
# of Students: 30	Hour: 9:45	Observer: Maria Fernanda Restrepo Rúa	

Classroom Layout (Drawing)	Agenda	Resources	Conventions
	<ul style="list-style-type: none"> • Greetings • pray • Song • Video 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube • Camera • Zoom • Every students toy 	
Class Description	Questions, Comments, Connections	Inquiry Categories	
<p>The teacher takes the attendance, she shows a song on youtube, and she tells them that she wants them to learn the song that is called “Caminar en tus zapatos” makes the pray and in every pray she prays for every different student, and asks them to bring a toy they like the most to show it during the class. All students show their toy, she sees the toys, ask why they like their toys, and ask students to keep the toys and continue the class, students seem really interested of showing their favorite toy but when they keep it they seem a Little disappointed. After that the teacher presents a page of the guide to fill the blanks in the correct form. While she explains and ask about toys she has to mute the microphones because some students are talking about their toys but they do not let the teacher continue her class, so she has to mute some microphones and continue with total silence. Some students have questions and she</p>	<p>This is a question more about religion, why does she have to do a pray? What if some student or a student’s family does not believe in God? Is a public school free of religion beliefs? I mean, i think we, as teachers, we cannot try to promote a religion, or try my students to believe in God, we have to respect that.</p> <p>Why does she ask her students to show their favorite toys if she is not going to make a relation with that and the activity? They were really happy showing their toys and when she asks them to keep them it was sad and disappointed, even for me.</p>	<p>Religion?</p> <p>vocabulary</p>	

<p>answer: Remember what we saw last class. When student finished the exercise she shows them a video about toys. Again, she has to mute the microphones to show the video, and since every student are in the class with a relative, they are trying to organize the students in order for the teacher to show the video. The class finished with a homework: Students have to practice page #61 to reinforce the vocabulary learned today.</p>		
--	--	--

Observation #2

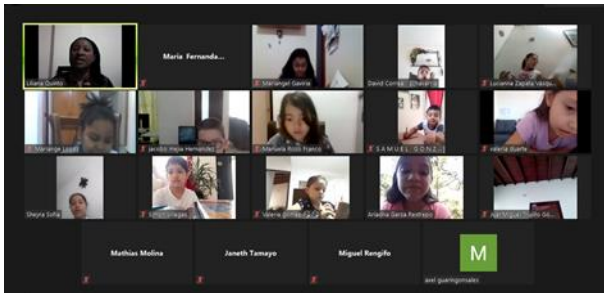
School: I.E Yermo y Parres	Grade: 1°2	Date: 2nd week
# of Students: 32	Hour: 9:45	Observer: Maria Fernanda Restrepo Rúa

Classroom Layout (Drawing)	Agenda	Resources	Conventions
	<ul style="list-style-type: none"> • Greetins • Song • Pray • Video • Work on guide • homework 	<ul style="list-style-type: none"> • youtube • camera • zoom • guide • book 	
Class Description	Questions, Connections	Comments,	Inquiry Categories

<p>The teacher takes the attendance, she shows a song on YouTube, and she tells them that she wants them to learn the song that is called “Caminar en tus zapatos” makes the pray and prays for a different student, she says she is going to show a video about animals, asks students what animals they know, they answer telling animals, some students say it in English and some of them in Spanish, and shows students a video about animals, she has to mute the students microphones, because they keep talking about animals and she wants to show the video, while the video starts playing, she asks her students to repeat after the video, so, DOG, “repitan después de cada nombre del animal”, when she finishes the video, she asks them to bring the guide to work on it. The activity is about animals: it is a list of animals, wild animals, with the name in English, the translation, and between parenthesis is the correct pronunciation of every animal, for example: ELEPHANT-ELEFANTE-ELEFANT, she begins doing the pronunciation of some animals and she asks some students to say in Spanish. Later, students have to pronounce in English and the teacher in Spanish. While she does that she noticed that students are talking and maybe a Little loud, so she has to mute them all, and ask them to repeat it but in their houses because they have to listen to her. The homework for today is: Painting animals of the guide for next class.</p>	<p>This is a question more about religion, why does she have to do a pray? What if some student or a student’s family does not believe in God? Is a public school free of religion beliefs? I mean, i think we, as teachers, we cannot try to promote a religion, or try my students to believe in God, we have to respect that.</p> <p>Would it be nice if she talks about their pets? I think a class could be great when we relate the topics to our student’s personal interests, it would be great if they could talk about their pets, they would get interested, and they could learn with their own experiences</p>	<p>Religion?</p> <p>JUST PRONUNCIATION AND VOCABULARY?</p>
--	---	--

Observation #3

School: I.E Yermo y Parres	Grade: 1°3	Date: 3rd week
# of Students: 35	Hour: 9:45	Observer: Maria Fernanda Restrepo Rúa

Classroom Layout (Drawing)	Agenda	Resources	Conventions
	<ul style="list-style-type: none"> • agenda • Song • Pray • Video • Work-class 	<ul style="list-style-type: none"> • Youtube • Zoom • Camera • notebook 	

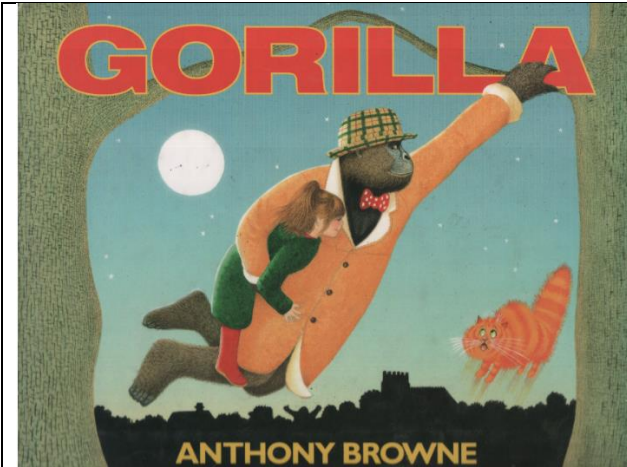
Class Description	Questions, Connections	Comments,	Inquiry Categories
<p>The teacher takes the attendance, she shows a song on youtube, and she tells them that she wants them to learn the song that is called “Caminar en tus zapatos” makes the pray and prays for a different student, she asks them about the alphabet ¿why is it important? ¿why do we use it? ¿what do we do with it? In Spanish, she shows them a video about the alphabet, she asks them to repeat the letters after it is said “B repitan después de cada letra, BI” Some of them repeat, some of them stay quiet just watching the video. After they watched the video, she asks them to open a page in the book, and start repeating and practicing, the teacher first say the letter and then the students have to repeat it, some of them start repeating or just saying them all, but the teacher needs them to go with her, so he mutes them all, and she says “los voy a silenciar, ustedes repiten en sus casas mientras me escuchan” she starts saying the letters in total silence hoping students are doing the same. After finishing the practice, she asks them to open the guide on page 20, she tells them to complete the alphabet with the missing letters, they do it</p>	<p>This is a question more about religion, why does she have to do a pray? What if some student or a student’s family does not believe in God? Is a public school free of religion beliefs? I mean, i think we, as teachers, we cannot try to promote a religion, or try my students to believe in God, we have to respect that.</p> <p>I think alphabet could be a transversal topic, it would nicer if instead you show a video about the alphabet you just talk about something different, something they might like it, and you use alphabet to reach the topic, for</p>		<p>Religion?</p> <p>Pronunciation and vocabulary?</p>

<p>in the class with the help of their relatives, they do it within 10 minutes, after they finish she asks them to show them and she takes a photo of the homework while they are holding the page in front of the camera, after that she asks them to open the book again on the page 65, and she explains the homework, “tienen que unir los puntos en orden de cada letra, primero la a luego la b y asi sucesivamente para descifrar que imagen es” she tells the parents “papitos esto me lo mandan al correo a más tardar mañana”</p>	<p>example, talk about our names, why do we like our names, why our names are special, and after that, relate names and alphabet without student to know that they are learning the alphabet.</p>	
---	---	--

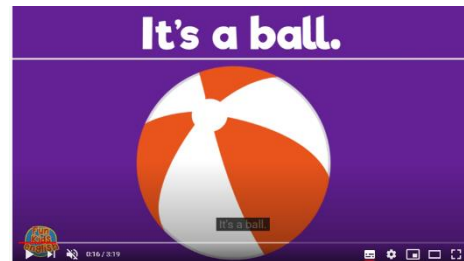
Anexo #3: Módulo portafolio

Planeación de clase #1

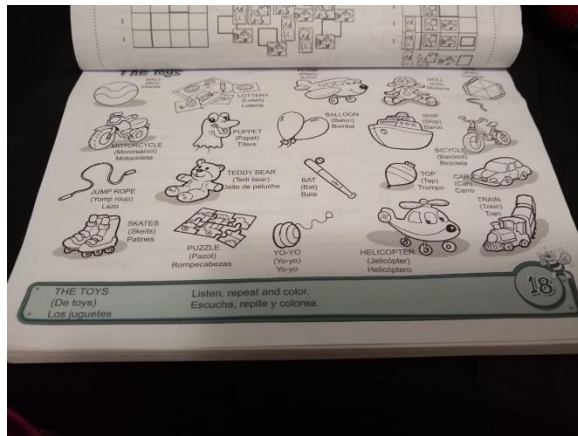
<p>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA LASALLISTA</p> <p>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA CON ÉNFASIS EN INGLÉS Y FRANCÉS</p> <p>FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE</p>
<p>Clase: English Hora: 9:45 Fecha: 2nd week</p>
<p>Purpose: Talk about toys</p>
<p>Event: Guess who</p>
<p>Preview: Greet the students, show them the book to be read, ask them what they think it will be about, read it, and around the book start asking questions, pause at various points in the reading, talk about their favourite toys, what kind of toys they are, and why they like it so much (you can alternate between English and Spanish; students were really interested while they were listening to the book, they talked, they made comments, they seem to enjoy the book, I could ask them questions about the book, and they would answer and ask things about it, they started talking too much, to participate, and the CT did not like because it was too loud, so she muted them all and she let me continue keep the class.</p> <p>View: After talking about the toys, about their favourite toys, and reading the story, show a video (guess who), and pause the video for students to guess what the toy is, and repeat with them. Example: Which toy is it? A bear, yes, it's a bear, so on, as they pass the toys around, talk about their toys, their preferences, students loved the video, because at the minute they started watching the shape of the toys they started yelling trying to guess the name, and to say it, some of them say it in Spanish or in English but they seem really happy trying to guess the animal and to be able to say it.</p> <p>Review: students will have to practice in the class page #18 from the book (this activity is planned by the CT) the teacher repeats the name of the toy and then students repeat after her in order for them to memorise them. At this moment, students lost a little of interest, because they have to repeat it, so some of them did not repeat or some of them started saying them all without waiting for me to repeat, the teacher muted them and let me say the right pronunciation while they repeated in their houses.</p>
<p>Recursos:</p> <p>Book: Gorilla</p>




Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdcl6E&ab_channel=FunKidsEnglish



Book page #18



Planeación de clase #2

<p>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA LASALLISTA</p> <p>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA CON ÉNFASIS EN INGLÉS Y FRANCÉS</p> <p>FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE</p>
<p>Clase: English Hora:9:45 Fecha: 3rd week</p>
<p>Purpose: Talk about my favourite animal</p>
<p>Event: Book</p> <p>Preview: The teacher starts talking about animals, she shows them her pet, and asks students what pets they have or what pets they would like to have, what are the names of their pets or what animals they like, while they are having the conversation the teacher shows them a video about toys to warm up, after showing the video, she would ask, what pets or animals they saw, what they like, or what they don't like.</p> <p>View: Students are going to make in a piece of paper a drawing with their pet of their favourite animal, it would be like this:</p> <p style="padding-left: 40px;">My name is:</p> <p style="padding-left: 40px;">My favourite animal is: drawing</p> <p style="padding-left: 40px;">My pet is a:</p> <p style="padding-left: 40px;">My pet's name is:</p> <p>Review: After they do that, they are going to send via zoom the paper with the information and the teacher is going to make a power point presentation with every image of every students and while that she is going to ask about the animals and their favourite pets, that presentation will be saved as a souvenir and also she is going to send to every student the presentation for them to keep it because it is work-group.</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video from youtube: <p>https://www.youtube.com/watch?v=pWepfJ-8XU0&ab_channel=SuperSimpleSongs-KidsSongs</p>


- Power point presentation