

**Influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo
elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en
inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece**

Laura Isabella Cabarique Huérfano

**Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Lenguas
Modernas**

Asesora: Elsa Paola Fontalvo García

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Licenciatura en Lenguas Modernas
Bogotá, 2018**

Agradecimientos

A Martha, Marielina, Yuly, Yenis, Amanda y Patricia, por ser las mejores estudiantes.

A ColombiaCrece, por la oportunidad de enseñar

A Paola Fontalvo, por sus conocimientos y ayuda.

A la Pontificia Universidad Javeriana, por la formación como Licenciada.

Resumen

Este proyecto de grado es una investigación de tipo cualitativo con el objetivo de reconocer la influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece. Lo anterior surge a partir de la necesidad de encontrar una estrategia pedagógica que permita que los adultos de la fundación avancen en su desempeño de la producción oral en una lengua extranjera de una manera dinámica y que permita disminuir sus nervios y ansiedad al desarrollar esta habilidad durante la clase.

Con el fin de dar bases teóricas a esta investigación, se trabajó bajo los conceptos de andragogía, propuesto por Knowles (1968) para hablar acerca del aprendizaje en adultos; gamificación, la aplicación de recursos de los juegos en el aula de clase; la subteoría experiencial de la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg (1985) para entender el concepto de experiencia; y por último, los principios del aprendizaje en adultos que menciona Moreno (1998) para conocer cómo aprende esta población.

Se establecieron tres categorías de análisis que se desprendieron de los objetivos propuestos, las cuales permitieron agrupar información relevante y pertinente para dar respuesta a la pregunta de investigación, distribuidas de la siguiente manera: valoración del nivel de desempeño de la habilidad oral de los estudiantes, contribución del juego como estrategia metodológica en la motivación de los estudiantes al desarrollar la habilidad oral en inglés, e identificación de la influencia del juego en el desarrollo de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece.

Para comprobar la influencia del juego sobre la habilidad de producción oral, se aplicó un examen inicial y final a cada uno de los estudiantes al inicio y final del proyecto en los cuales se evaluaron los criterios de coherencia, corrección, pronunciación y alcance. Así mismo, se aplicó una entrevista inicial y final con el propósito de conocer la opinión de los estudiantes acerca de la estrategia mediada por el juego y su utilidad.

Los resultados encontrados permiten afirmar que el juego tiene una influencia positiva en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos y que apoya de manera significativa la clase al permitir la reducción de la ansiedad y nervios de los estudiantes al hablar durante la clase y el aumento de la motivación para asistir a la misma. Así mismo, se

aportó una herramienta útil y práctica a los voluntarios profesores de la fundación, al convertir el juego en una estrategia para mejorar el desempeño de la habilidad oral de una manera divertida y práctica.

Palabras clave: *adultos, juego, inglés, desempeño, producción oral*

Abstract

This study was a qualitative research with the objective of recognizing the influence of the game taken from talk show-like television programs played under elements of gamification in the oral production performance in English in 6 adults of the ColombiaCrece foundation. The above arises from the need to find a pedagogical strategy that allows the adults of the foundation to advance in their performance process of a foreign language in a dynamic way and to reduce their nerves and anxiety by developing oral production skills during the class.

In order to give theoretical bases to this research, it worked under the concepts of andragogy, proposed by Knowles (1968) to talk about learning in adults; gamification, the application of resources of games in the classroom; the experiential subtheory of Sternberg's triarchic theory of intelligence (1985) to understand the concept of experience; and finally, the principles of adult learning mentioned by Moreno (1998) to learn how this population learns.

Three categories of analysis were established that were derived from the proposed objectives, which allowed grouping relevant and relevant information to answer the research question, distributed as follows: assessment of students' oral ability performance level, the contribution of the game as a methodological strategy students' the motivation to develop the oral ability in English, and identification of the influence of the game in the development of the oral production in English in adults of the ColombiaCrece foundation.

To test the influence of the game on oral production ability, an initial and final exam was applied to each of the students at the beginning and end of the project in which the criteria of coherence, correction, pronunciation and scope were evaluated. Likewise, an initial and final interview was applied with the purpose of knowing the opinion of the students about the strategy mediated by the game and its usefulness.

The results found that the game has a positive influence on the English oral production performance in adults and that it significantly supports the class by allowing students to reduce their anxiety and nerves by talking during class and increasing their motivation to attend to it. Likewise, a useful and practical tool was provided to the volunteer

teachers of the foundation, turning the game into a strategy to enhance oral performance in a fun and practical way.

Keywords: *adults, game, English performance, oral production*

Résumé

Ce projet de diplôme était une recherche qualitative visant à reconnaître l'influence des programmes de talk-shows joués sous des éléments de gamification dans la performance de la production orale en anglais chez 6 adultes de la fondation ColombiaCrece. Ce qui précède découle de la nécessité de trouver une stratégie pédagogique qui permette aux adultes de la fondation de progresser de manière dynamique dans leur processus d'apprentissage d'une langue étrangère et de réduire leur nervosité et leur anxiété en développant les compétences de production orale pendant le cours.

Afin de donner une base théorique à cette recherche, il a travaillé sous les concepts d'andragogie proposés par Knowles (1968) pour parler de l'apprentissage chez les adultes; la ludification, l'application de ressources de jeux en classe; la théorie de l'expérience de la théorie triarchique de l'intelligence de Sternberg (1985) pour comprendre le concept d'expérience; et enfin, les principes d'apprentissage des adultes mentionnés par Moreno (1998) pour apprendre comment cette population apprend.

Trois catégories d'analyses ont été établies à partir des objectifs proposés. Elles ont permis de regrouper des informations pertinentes pour répondre à la question de recherche, réparties comme suit: évaluation du niveau de performance de la production orale des étudiants, l'apport du jeu en tant que stratégie méthodologique dans la motivation des étudiants à développer la capacité orale en anglais et l'identification de l'influence du jeu dans le développement de la production orale en anglais chez l'adulte de la fondation ColombiaCrece.

Pour tester l'influence du jeu sur la capacité de production orale, un examen initial et un examen final ont été appliqués à chacun des étudiants au début et à la fin du projet, dans lesquels les critères de cohérence, de correction, de prononciation et de portée ont été évalués. De même, une première et dernière entrevue a été réalisée dans le but de connaître l'opinion des élèves sur la stratégie véhiculée par le jeu et son utilité.

Les résultats ont montré que le jeu avait une influence positive sur le niveau de performance de la production orale de l'anglais chez les adultes et qu'il soutenait considérablement la classe en permettant aux étudiants de réduire leur anxiété et leur nervosité en parlant pendant le cours et en augmentant leur motivation y assister. De même,

un outil utile et pratique a été mis à la disposition des enseignants bénévoles de la fondation, transformant le jeu en stratégie permettant d'améliorer le performance la compétence orale de manière amusante et pratique.

Mots-clés: *adultes, jeu, anglais, performance, production orale*

Contenido

Introducción	14
Justificación	18
Planteamiento del problema	19
Pregunta de investigación	22
Objetivo general	22
Marco teórico	30
Marco metodológico	39
Investigación mix-método	40
Instrumentos de recolección de datos	41
La entrevista	41
Examen producción oral	43
Categorías de análisis	45
Descripción de los juegos	46
Juego # 1 (Ver lesson plan anexo 6.1)	47
Juego # 2 (Ver lesson plan anexo 6.2)	49
Juego # 3 (Ver lesson plan anexo 6.4)	50
Juego # 4 (Ver lesson plan anexo 6.5)	51
Juego # 5 (Ver lesson plan anexo 6.8)	53
Juego # 6 (Ver lesson plan anexo 6.9)	54
Juego # 7 (Ver lesson plan anexo 6.10)	55
Juego # 8 (Ver lesson plan anexo 6.11)	56
Juego # 9 (Ver lesson plan anexo 6.12)	57
Juego # 10 (Ver lesson plan anexo 6.13)	59
Juego # 11 (Ver lesson plan anexo 6.14)	60
Estudio de caso	61
Resultados	61
Categorías	62
Análisis de resultados	66
Análisis de datos comunes	66
Análisis de datos individuales	73
Estudiante 1	76
Estudiante 2	78

Estudiante 3	80
Estudiante 4	82
Estudiante 5	84
Estudiante 6	86
Conclusiones	89
Recomendaciones	92
Referencias	94
Anexos	102
Anexo 1 Cronograma	102
Anexo 2 Formato examen inicial	104
Anexo 2.1 Examen inicial estudiante 1	105
Anexo 2.2 Examen inicial estudiante 2	106
Anexo 2.3 Examen inicial estudiante 3	107
Anexo 2.4 Examen inicial estudiante 4	109
Anexo 2.5 Examen inicial estudiante 5	110
Anexo 2.6 Examen inicial estudiante 6	112
Anexo 3 Formato examen final	114
Anexo 3.1 Examen final estudiante 1	115
Anexo 3.2 Examen final estudiante 2	117
Anexo 3.3 Examen final estudiante 3	119
Anexo 3.4 Examen final estudiante 4	120
Anexo 3.5 Examen final estudiante 5	122
Anexo 3.6 Examen final estudiante 6	124
Anexo 4 Formato entrevista inicial	126
Anexo 4.1 Entrevista inicial estudiante 1	126
Anexo 4.2 Entrevista inicial estudiante 2	126
Anexo 4.4 Entrevista inicial estudiante 4	127
Anexo 4.5 Entrevista inicial estudiante 5	127
Anexo 4.6 Entrevista inicial estudiante 6	128
Anexo 5 Formato entrevista final	129
Anexo 5.1 Entrevista final estudiante 1	129
Anexo 5.2 Entrevista final estudiante 2	130
Anexo 5.3 Entrevista final estudiante 3	130
Anexo 5.4 Entrevista final estudiante 4	130
Anexo 5.5 Entrevista final estudiante 5	131
Anexo 5.6 Entrevista final estudiante 6	131
Anexo 6 Formato Lesson plan	133
Anexo 6.1 Lesson plan clase 3	133

Anexo 6.2 Lesson plan clase 4	137
Anexo 6.3 Lesson plan clase 5	140
Anexo 6.4 Lesson plan clase 6	143
Anexo 6.5 Lesson plan clase 7	144
Anexo 6.6 Lesson plan clase 8	147
Anexo 6.7 Lesson plan clase 10	150
Anexo 6.8 Lesson plan clase 11	151
Anexo 6.9 Lesson plan clase 13	156
Anexo 6.10 Lesson plan clase 14	158
Anexo 6.11 Lesson plan clase 15	160
Anexo 6.12 Lesson plan clase 16	163
Anexo 6.13 Lesson plan clase 17	167
Anexo 6.14 Lesson plan clase 18	168
Anexo 7 Audios clases	170
Anexo 7.1 Audio clase 4	170
Anexo 7.2 Audio clase 5	170
Anexo 7.3 Audio clase 11	170
Anexo 7.4 Audio clase 13	170
Anexo 7.5 Audio clase 16	170
Anexo 7.6 Audio clase 17	170
Anexo 7.7 Audio clase 18	170
Anexo 8 Audios entrevistas	170
Anexo 8.1 Entrevista inicial estudiantes 1, 4 y 6	171
Anexo 8.2 Entrevista inicial estudiante 1 (parte 2)	171
Anexo 8.3 Entrevista inicial estudiante 2	171
Anexo 8.4 Entrevista inicial estudiante 3	171
Anexo 8.5 Entrevista inicial estudiante 3 (parte 2)	171
Anexo 8.6 Entrevista final estudiante 4 (parte 2)	171
Anexo 8.7 Entrevista final estudiante 5	171
Anexo 8.8 Entrevista final estudiante 5 (parte 2)	171
Anexo 8.9 Entrevista final estudiante 6 (parte 2)	171
Anexo 9 Exámenes orales	171
Anexo 9.1 Examen oral inicial todas las estudiantes	171
Anexo 9.2 Examen oral final estudiante 1	171
Anexo 9.3 Examen oral final estudiante 2	171
Anexo 9.4 Examen oral final estudiante 3	171
Anexo 9.5 Examen oral final estudiante 4	171
Anexo 9.6 Examen oral final estudiante 5	171
Anexo 9.7 Examen oral final estudiante 6	171

Lista de tablas

Tabla 1	Categorías obtenidas de la investigación	46
Tabla 2	Plan de intervención de los instrumentos	49
Tabla 3	Expresión e interacción orales - Escala analítica. Coherencia	66
Tabla 4	Expresión e interacción orales - Escala analítica. Corrección	66
Tabla 5	Expresión e interacción orales - Escala analítica. Alcance	67
Tabla 6	Expresión e interacción orales - Escala analítica. Pronunciación	68
Tabla 7	Expresión e interacción orales - Escala holística	68
Tabla 8	Porcentajes escala analítica y holística	72

Lista de gráficas

Gráfica 1 Resultados datos comunes	70
Gráfica 2 Resultados por categoría estudiante 1	75
Gráfica 3 Resultados examen individual estudiante 1	75
Gráfica 4 Resultados por categoría estudiante 2	77
Gráfica 5 Resultados examen individual estudiante 2	77
Gráfica 6 Resultados por categoría estudiante 3	79
Gráfica 7 Resultados examen individual estudiante 3	79
Gráfica 8 Resultados por categoría estudiante 4	81
Gráfica 9 Resultados examen individual estudiante 4	82
Gráfica 10 Resultados por categoría estudiante 5	83
Gráfica 11 Resultados examen individual estudiante 5	84
Gráfica 12 Resultados por categoría estudiante 6	85
Gráfica 13 Resultados examen individual estudiante 6	86

Introducción

En los últimos años se ha hablado cada vez con más insistencia acerca de los estilos de aprendizaje y los nuevos métodos para aprender lenguas extranjeras. Saber inglés permite, en el mundo actual, romper barreras sociales, culturales e incluso profesionales que fomentan la interculturalidad, progreso y continuo acercamiento al mundo.

La educación de adultos¹ ha sido parte de muchas investigaciones desde hace muchos años, donde ha existido una gran insistencia en la necesidad de reconocer la importancia de este tipo de población en la sociedad. Precisamente, en la “primera Conferencia Internacional de Educación de Adultos en 1949 realizada por la UNESCO se hablaba de este aspecto como prioridad” (Veytia, 2014, p. 3). Sin embargo, el desarrollo de estrategias educativas enfocadas a ellos ha sido poco y aún más su alcance a nivel práctico y real. Dentro del campo del aprendizaje de lenguas extranjeras se han llevado a cabo pocos estudios y, aunque desde el año 2004 el Ministerio de Educación (MEN) ha lanzado proyectos para promoverlo, “hasta la fecha son escasos los estudios generales que involucran adultos” (Roldán, A. 2016, p. 17). Se ha considerado poco necesario trabajar en la construcción de una metodología enfocada hacia el mejoramiento del desempeño en inglés a este tipo de población porque, según algunos, contrario a los jóvenes, no se ven en la necesidad de aprenderlo, no cuentan con las capacidades necesarias para hacerlo y por último, no sienten gusto al aprenderla.

A raíz de esto, surgen algunos interrogantes acerca de si, en primera medida, los adultos realmente no necesitan del inglés y, en segunda medida, si existe alguna forma para que un adulto lo aprenda y que realmente se produzca un avance en su dominio de la lengua a partir del trabajo de sus propias capacidades y que desarrolle placer durante el proceso.

Siendo así, esta investigación, de corte cualitativo, trabajó bajo el objetivo de reconocer la influencia de los juegos de programas televisivos tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de

¹ En esta investigación se trabajó esencialmente sobre dos periodos de adultez: adultez joven (aproximadamente de 20 a 40 años de edad) y adultez media (de 40 a 65 años de edad) (Papalia, 2009).

la fundación ColombiaCrece. Se propuso el juego como estrategia que puede ser implementada en el aula para desarrollar la habilidad de producción oral en inglés en esta población.

En el estudio intervino una población que vive en condiciones vulnerables y se encuentra en el rango de edad entre los 29 y 65 años cursando la asignatura inglés como parte del plan de estudios para graduarse como bachilleres en la Fundación ColombiaCrece, sede Prado en Bogotá. Por lo tanto, la selección de la muestra respondió a la totalidad de estudiantes matriculados en dicha asignatura (6), cuyos perfiles son diferentes en conocimientos de inglés y en formación académica. Durante un periodo de cinco meses los estudiantes recibieron clases cada sábado, más el tiempo de trabajo no presencial, y durante este, pasaron por un proceso de acercamiento a esta lengua. Las habilidades en las que más se presentaban falencias eran producción oral y escrita. Por esta razón y por fines prácticos se decidió trabajar con solo una de ellas; en la que mayor dificultad presentan: la oral, de acuerdo a la experiencia que tiene la profesora con esta misma población por haber trabajado con ellos durante un periodo de 3 años. Al focalizar el estudio en una sola habilidad fue posible determinar cambios más notorios en el avance del aprendizaje de inglés.

Por otro lado, se tuvo en cuenta la subteoría experiencial de la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg (1985), en la cual la experiencia es la habilidad que nos permite aprender. En esta teoría, se presenta al estudiante una tarea que le pueda resultar nueva, lo cual Sternberg llama *novedad*, en determinado grado, de manera que al enfrentarla la reconozca como algo nuevo y diferente, a la vez que cuenta con alguna herramienta para enfrentar la situación con éxito. Otro aspecto importante mencionado por el autor al desarrollar la teoría es la *automatización*, la cual consiste en la “capacidad de replicar una conducta o conocimiento sin precisar de un esfuerzo consciente. Repetir las tareas en diversas ocasiones permite dominarlas y disminuir su nivel de novedad y la necesidad de atención de cada elemento básico que forma parte de ellas. Cuanto mayor nivel de automatización mayor nivel de recursos disponible para afrontar otras tareas con éxito” (Castillero, 2018).

Por otro lado, una de las razones por las que a los adultos de la fundación no les gusta aprender inglés, y en la que vale la pena hacer énfasis, es el notable rechazo que existe por parte de estos hacia el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. En esta investigación se considera que “esta aversión, no hacia la lengua, sino hacia el proceso de aprendizaje, debería

ser un asunto de suma importancia a la hora de crear nuevas metodologías y materiales educativos” (Delicado, Agudo, Ferreira y Cumbreño, 2009, p. 57).

Este rechazo se presenta por el nivel de ansiedad y estrés que les genera el enfrentarse a una nueva lengua con estructuras complejas y la posibilidad de equivocarse debido a que “una condición importante para el aprendizaje exitoso de una lengua es la ausencia de estrés” (Richards, J & Rodgers, 2001, p. 91). El no poder producir mensajes y entender cómo construirlos constituye una fuente de frustración que, sumada a la que muchos ya sienten por el hecho de no haber estudiado antes, aumenta el nivel de estos estados emocionales, además de limitar su aprendizaje.

La utilización de los juegos en el aula de clase podría convertirse en solo un momento de diversión en el que no existe un objetivo educativo por medio del cual los estudiantes puedan realmente mejorar su desempeño. Por esto se propusieron los juegos tomados de los programas televisivos tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación. La utilización de recursos de los juegos bajo un objetivo pedagógico se convierte en una forma de mejorar el desempeño de la habilidad oral y potenciar la experiencia de los estudiantes al hablar durante la clase de inglés. En esta investigación se tomaron los siguientes elementos de los juegos: niveles, libertad para fallar, realimentación y puntos. Cada uno de estos elementos estuvieron presentes en la planificación y desarrollo de los juegos.

Plantear una propuesta metodológica supone tener presente el estilo de aprendizaje y las características de los estudiantes. Al hacerlo, se intenta enfocar la clase en esas características para beneficiar a los partícipes de esta.

Aunque a lo largo de las últimas décadas se ha reflexionado bastante sobre los diferentes estilos de aprendizaje, se puede encuadrar a la mayoría de los alumnos en los siguientes estilos cognitivos originados de las teorías de R. Bandler y J. Grinder: visual, auditivo, kinésico, táctil. (Delicado, Agudo, Ferreira y Cumbreño, 2009, p. 65)

Estos estilos serán tenidos en cuenta en los juegos que se propondrán y serán puestos en marcha durante las clases.

Para conseguir favorecer a la población objeto de esta investigación se propuso una estrategia didáctica que cambió pedagógicamente su proceso de aprendizaje del inglés con el fin de mejorar al máximo su desempeño en la habilidad en la producción oral, la cual fue el foco de este trabajo. Se partió de la idea de que el juego, al ser visto como una estrategia que

combina la actividad con el placer, constituye una metodología efectiva en el mejoramiento del desempeño de la producción oral en inglés en adultos debido a que trabaja directamente con los elementos mencionados anteriormente: el trabajar a partir de la experiencia y la disminución de la ansiedad. Así mismo, “los juegos son eficaces porque proporcionan motivación, disminuyen el estrés de los alumnos y, les dan la oportunidad de llevar a cabo una comunicación real” (Pastor, 1970, p. 16).

Para la realización de la propuesta se tuvo en cuenta una ruta metodológica en la se utilizaron 4 instrumentos. En primer lugar, una entrevista inicial que permitió conocer la percepción de los estudiantes frente al juego. En segundo lugar, una entrevista final, con el fin de conocer la opinión de los estudiantes acerca de la estrategia mediada por el juego y su utilidad. Finalmente, se realizó un examen inicial y uno final que permitieron evaluar la variable expresión oral al terminar el curso. Los resultados de este último instrumento se compararon con los del examen inicial para realizar un análisis de mejoría o desmejoría al finalizar el semestre.

Justificación

A continuación, se presentan las principales razones que motivaron la realización de esta investigación.

En primer lugar, el área de inglés, durante todo el recorrido de la fundación, ha sido la más afectada por ser la asignatura con la que menos contacto han tenido los estudiantes a lo largo de sus vidas. Como lo explica un grupo de investigadores holandeses tras elaborar un estudio que publicaron en la página de divulgación científica ‘Plos’ y publicada por el periódico El Tiempo (2017), “el impedimento más grande (para aprender inglés) es el contexto”. Siendo así, al no haber enfrentado antes una lengua extranjera, primero, el temor que sienten es grande y no logran aprender realmente por el sentimiento de miedo al enfrentarse a esta, y, segundo, el mejoramiento del desempeño se hace más difícil porque no ha existido contacto con la misma. Como consecuencia, se ve la necesidad de la implementación de una metodología por medio de la cual, no solo aprendan y estén en contacto con el inglés, sino que lo hagan en un ambiente libre de estrés y ansiedad. ColombiaCrece, al ser el medio a través del cual ellos acceden a esta lengua, debe promover

su aprendizaje a partir de una estrategia pedagógica que los incentive a aprender al plantear el proceso como “un reto divertido que mantiene la mente activa y entretenida con nuevas experiencias y conocimientos” (2017)

En segundo lugar, ColombiaCrece es una fundación que trabaja en pro del desarrollo de un proyecto solidario educativo enfocado en el trabajo con personas de bajos recursos, que viven en condiciones de vulnerabilidad y necesitan o quieren terminar sus estudios de bachillerato. Bajo un modelo de trabajo basado en la educación solidaria, las personas que hacen parte de la fundación lo hacen de manera voluntaria, lo que implica que no existe remuneración de ningún tipo. Los voluntarios que dictan clases de inglés en los diferentes niveles, al ser personas de diversas carreras, no cuentan con ninguna formación pedagógica y debido a esto existe una brecha inmensa entre lo que está estipulado en el plan de estudios y los conocimientos que realmente se transmiten por la utilización de métodos poco efectivos y prácticos.

Cuando hablamos de metodología, supone “estructurar las actividades de [...] aprendizaje en las que van a participar los alumnos con el fin de alcanzar los objetivos propuestos con los contenidos seleccionados” (Mendoza, s.f, p. 3). Para ello, “se necesita de un ambiente y situaciones educativas apropiadas, así como ser dirigidas a unos estudiantes emocionalmente serenos y que están convenientemente motivados” (La enseñanza tradicional, s.f). Así mismo, para alcanzar este objetivo los voluntarios deben tener una guía que les indique alguna metodología que pueda ser aplicada en sus clases. Debido a esto, encontrar y poner en práctica nuevos métodos con el fin de facilitar el proceso de mejoramiento del desempeño en inglés en ColombiaCrece apoyaría la labor de los voluntarios, ya que no cuentan con ninguna formación previa para transmitir conocimientos a los estudiantes.

En tercer lugar, los estudiantes, al salir graduados, se enfrentan a la realidad en la que el conocimiento de inglés es altamente reconocido e importante para que puedan cumplir sus proyectos laborales y profesionales. Ya es bien sabido y comprobado que “un profesional que habla un segundo idioma tendrá más y mejores oportunidades laborales y mayores ingresos” (El Tiempo, 2017) y los estudiantes de la fundación ya son conscientes de esta realidad donde, además de sus motivaciones puramente prácticas, culturales y de aprendizaje, también están las motivaciones económicas, que los incentivan a aprender inglés.

Por último, los estudios alrededor de la educación de adultos son escasos. Por esto, es importante empezar ahora a trabajar en este campo que con el paso del tiempo tiene más importancia y auge al ver al adulto, ya no como un agente pasivo, sino como uno en búsqueda de formación y constante interés por avanzar en todos los campos.

Planteamiento del problema

ColombiaCrece es una fundación que nació hace 9 años en Bogotá, Colombia en el barrio Codito, en busca de ayudar a los adultos desde los 18 años a culminar sus estudios de bachillerato. Los estudiantes, a pesar de que el barrio en el que actualmente se encuentra la fundación no es de alto impacto, vienen de ambientes vulnerables. Por esa razón, una gran cantidad de la población de alumnos de ColombiaCrece no cuenta con un nivel de estudio superior a tercer grado y, por características de la época en la que ellos estudiaron, tampoco cuentan con conocimientos en inglés. La fundación, por cumplimiento de requisitos del Ministerio de Educación incluyó el área de inglés en el plan de estudios que deben cursar para graduarse como bachilleres.

Según Cesteros y García (2001), se han realizado estudios alrededor de las relaciones que existen entre la clase social de los estudiantes y sus resultados en el aprendizaje de lenguas. A partir de estos estudios, se ha podido comprobar que el desempeño en inglés de las personas con acceso a más recursos es mayor y, por el contrario, quienes no cuentan con estos, reflejan un desempeño más bajo. Ahora, si bien existe una diferencia entre los resultados en producción y el desempeño en una lengua extranjera entre personas de diferente clase social, el verdadero problema está en el acercamiento y estrategia que se realiza y usa en el proceso de aprendizaje de inglés. Por esto, la apuesta por implementar una estrategia basada en el juego abre la posibilidad de que incluso personas de estratos bajos, como las de la fundación ColombiaCrece, sin posibilidades económicas y sin un nivel adquisitivo para pagar un curso o viajar, puedan estudiar inglés de una forma amena y divertida.

Durante 3 años la investigadora de este estudio trabajó con la población de la fundación y, a raíz del trabajo y tiempo con ellos, logró determinar que el juego era una de las

alternativas que ellos más disfrutaban y logra disipar el miedo durante la clase de inglés por producir oralmente.

La problemática alrededor del aprendizaje de inglés en Colombia ha alcanzado un nivel preocupante, si se analiza en términos y miras hacia la globalización actual que vive el país. El contacto y relación con la cultura anglosajona es inevitable y, movidos por la necesidad, todos se ven obligados a ser parte del movimiento y cambio cultural y lingüístico que vive el país. A pesar de esto, no existen las condiciones para que personas como los estudiantes de la fundación ColombiaCrece accedan a una educación y aprendizaje de inglés que les permita responder a la demanda profesional, social y cultural que se presenta en Colombia cada vez con más intensidad. El acceso a la oportunidad de aprender inglés significa poder tener un mejor empleo y, por ende, aumentar el poder adquisitivo, mejorando las condiciones de vida.

Por otro lado, ColombiaCrece trabaja bajo la modalidad de voluntariado y debido a esto, se evidencia una falta de conocimientos en el grupo de profesores encargados de enseñar las clases de inglés al no contar con una didáctica experimentada de referencia. Esto se ve reflejado en los resultados y comentarios de los estudiantes de evaluaciones docentes y en mismos comentarios hechos por voluntarios acerca de la falta de preparación para dictar una clase. Respecto a esto, el director de Gestión Académica de Education first (EF), David Bish, visitó Colombia y planteó una idea alrededor de la formación de los profesores que se relaciona directamente con cómo los niños producen en inglés. Bish afirmó que el nivel de inglés en los niños es muy bajo debido a que “los profesores tienen un desempeño igual de precario” (Granja, 2016). Según el análisis, en la lista de 70 países estudiados, Colombia se encuentra en el número 57, lo que resulta ser muy bajo. A pesar de que, como se acaba de mencionar, quienes toman el papel de profesores en la fundación son voluntarios y no estudiaron exclusivamente una licenciatura, resulta vital reconocer que su rol es muy importante en el proceso de aprendizaje.

Debido a las características particulares de la población con la que trabaja ColombiaCrece, es necesaria la creación de estrategias que permitan dos puntos importantes. En primer lugar, que los estudiantes logren mejorar su desempeño en la habilidad de producción oral en inglés y tengan un acercamiento a la lengua que disipe el miedo frente a esta, y en segundo lugar, que los profesores voluntarios puedan planear sus clases bajo una

dinámica que puedan entender fácilmente y les permita integrar sus conocimientos en inglés de una manera práctica y a la vez pedagógica.

El juego se ve, en primera medida, como el medio por el cual los estudiantes pueden mejorar su desempeño en inglés a partir de una estrategia en la que se acercan a la lengua de forma diferente y significativa. James Asher (2001), creador del método respuesta física total, citado en Hernández (2014), afirma que el aprendizaje de una lengua extranjera en adultos es un proceso paralelo a la adquisición de inglés en niños. Por lo tanto, no se puede descartar que los adultos, a raíz del paso de los años, hayan dejado de aprender, ni mucho menos que puedan dejar de hacerlo a través del juego. Como segunda medida, el juego, al ser una actividad recurrente en la vida de los voluntarios, se convierte en una estrategia de fácil acceso y aplicación que no requiere de mayores conocimientos pedagógicos. De esa manera, se abre un camino hacia aprender inglés en ColombiaCrece que facilita y apoya el desarrollo de las clases, el proceso de los estudiantes y la eliminación de barreras que impiden el acceso a la lengua.

Por lo anterior surge el siguiente interrogante:

Pregunta de investigación

¿De qué manera los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación influyen en el desempeño de la producción oral en inglés de adultos de la fundación ColombiaCrece y en su motivación por practicarla?

Objetivo general

Reconocer la influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de desempeño de la producción oral en inglés de los estudiantes de Colombia Crece antes y después de la implementación de los juegos
- Identificar el efecto de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en la motivación de los estudiantes por practicar la producción oral en inglés

Antecedentes

Existen múltiples investigaciones cuya temática principal es el aprendizaje y enseñanza de lenguas extranjeras a población infantil y juvenil. No obstante, las investigaciones relacionadas con la formación adulta no son tan comunes, por lo que con menos interés se ha trabajado la producción oral en inglés en adultos a través del juego. Para propósitos de este trabajo se consideran aquellas que hayan tomado como ejes temáticos el aprendizaje de adultos, el juego, los talk show y el aprendizaje de una lengua extranjera en adultos de manera independiente, ya que no existe ninguno que enlace los tres de manera pedagógica.

La investigación llevada a cabo por varios docentes de la facultad de Formación del Profesorado de Cáceres, UEX en el Centro Universitario de Mérida, titulada “Venciendo miedos en la enseñanza de inglés a adultos. Un caso práctico: la ciudad, sus leyendas y los espacios web” (Delicado, Agudo, Ferreira & Cumbreño, 2009) ocupa un lugar muy importante en el desarrollo de este trabajo. Los docentes propusieron indagar alrededor de los métodos utilizados en la enseñanza de una lengua extranjera en España con el objetivo de mejorar este proceso en el aula. Trabajaron con estudiantes adultos a través de una educación semivirtual en la que no realizaron un proceso de inmersión o acercamiento inicial. Así, tuvieron en cuenta algunas características particulares que enmarcaron el sentimiento de los estudiantes adultos en el proceso de aprendizaje de inglés, estas son: el miedo, la frustración, sus necesidades y motivaciones, lo cual ubicó al método aplicado en un contexto histórico y cultural específico. Esta indagación se hizo con el fin de crear un curso piloto de 10 semanas llamado *Taller de inmersión lingüística a través de la literatura y cultura medievales*, basado

en una metodología nueva y diferente que permitió disipar estigmas frente al aprendizaje de una lengua extranjera en adultos a través del aula, la ciudad (lugares históricos) y la Web (internet).

Como objetivos se plantearon los siguientes: (1) ayudar a los alumnos a perfeccionar una lengua extranjera, mediante la integración de sus propios estilos de aprendizaje en las tres aulas diferentes propuestas: aula, ciudad, Web. (2) Disipar las frustraciones personales e incrementar la motivación y exponer al alumno adulto paso a paso a la integración de las Tics en el aula de una forma satisfactoria y enriquecedora. Como parte de los específicos están: (1) Perder miedos individuales y concretos: miedo a hablar en público, miedo a pronunciar incorrectamente, miedo a la incorporación de las TICs en la clase, miedo a hacer un uso personal de esas tecnologías (2) Mejorar pronunciación (3) Adquisición de una mayor fluidez (4) Relacionar vocabulario propuesto con contexto cercano y (5) Practicar escritura y lectura dando prioridad a la destreza oral.

Con el fin de enmarcar la ruta metodológica que recorrieron en la creación de este curso enfocado especialmente en las necesidades de los adultos, se plantearon estas preguntas: ¿cómo aprenden los adultos?, ¿cómo aprenden los adultos individualmente?, ¿cómo adquieren o perfeccionan una segunda lengua? ¿es la integración de las nuevas tecnologías un hándicap a la hora de aprender? y ¿cómo podemos ayudar a superar miedos colectivos y personales a las lenguas y al uso de las Tics? Así mismo, antes de empezar el curso, los estudiantes realizaron un test con el fin de determinar el estilo de aprendizaje de cada uno de ellos y a partir de los resultados se elaboraron ejercicios concretos que favorecieron, en la medida de lo posible, que cada uno aprenda de manera individual.

Este curso se hizo por medio de un caso práctico dividido en 4 fases. En la primera, se trabajó bajo la enseñanza tradicional en la que el docente presentó el input y estableció una relación vertical con el estudiante (estudiante dependiente). En la segunda, los estudiantes, guiados por el docente, navegaron por la red buscando información relevante, la cual, el profesor ayudó a discriminar (estudiante independiente). En la tercera, los estudiantes tuvieron total libertad para realizar sus propias creaciones digitales (presentaciones digitales, espacios Web y otros) y lo hicieron de manera autodidacta, pero con ayuda del profesor (estudiante independiente y dependiente). Por último, en la cuarta fase los estudiantes presentaron su material, el cual fue evaluado por sus compañeros y profesor (estudiante

independiente y dependiente). Dentro de cada una de las fases se trabajó con los cuatro tipos de aprendizaje (visual, auditivo, kinésico y táctil).

A este curso asistieron regularmente diecisiete alumnos entre los 20 y los 40 años de edad, conformando un grupo heterogéneo, debido a que todos contaban con estudios universitarios diferentes, aunque respecto a la motivación la mayoría se encontraba dentro de la profesional.

En cuanto a los resultados que se obtuvieron al realizar el taller, estos reflejaron una satisfacción general de los estudiantes por una enseñanza individualizada y la ausencia de métodos de enseñanza tradicionales. Por otro lado, el curso aún no ha sido implementado en su totalidad por lo cual aún hay expectativas relacionadas con este aspecto entre las cuales se encuentran: (1) mejora considerable del nivel inicial, sobre todo en los ámbitos de vocabulario, fluidez y correcta pronunciación (destreza oral y auditiva) (2) pérdida de miedos y aumento de la seguridad ante el aprendizaje de una segunda lengua (3) mostrar a los adultos que pueden aprender divirtiéndose y hacerlo a través de temas de su interés (4) desarrollo de la creatividad (5) La seguridad lleva a motivación para seguir aprendiendo (6) preparación para el aprendizaje en espacios Web o aulas virtuales y (7) aprender a aprender usando de forma autodidacta la metodología desarrollada.

Este trabajo investigativo aportó mucha información y análisis acerca de cómo aprenden y perfeccionan los estudiantes adultos una lengua extranjera. En la realización de la investigación presentada se tuvieron en cuenta las características específicas de una población adulta para construir una metodología que trabajara a partir de estas y generara resultados óptimos. Este punto es importante en el presente trabajo debido a que se trabajó bajo características muy similares a la de los adultos de la investigación de los docentes de la facultad de Formación del Profesorado de Cáceres. La tecnología fue la metodología utilizada en la propuesta y evidencia que sí se pudieron llevar a un aula de clase de adultos nuevas formas de aprendizaje y que enfrentarlos a esto, contrario al pensamiento común, redujo su estrés y generó satisfacción al, precisamente, estar alejado de los métodos tradicionales. De la misma forma, para la realización del trabajo se tuvieron en cuenta los miedos y restricciones frente al aprendizaje de adultos y se pudo evidenciar que la tecnología fue una buena herramienta que disipa miedos y fortalece la confianza al aprender inglés. El juego, al igual que la tecnología, representa una forma nueva de trabajar en el aula y genera

cierta sorpresa la implementación de este para que los adultos aprendan, pero este es precisamente el elemento clave al usar estos métodos: los adultos esperan cosas nuevas y que los saquen de su rutina.

Al considerar otra investigación en relación con la presente, en el año 2011, Paula Fontanella y Fabiana Sandmann de Universidad Nacional del Comahue, Argentina, realizaron una investigación titulada “Enseñanza de una lengua extranjera a adultos mayores”. Los objetivos de dicho trabajo consistían en reconocer, en primer lugar, los recursos didácticos que influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera en adultos mayores y, en segundo lugar, ampliar el conocimiento de las características fundamentales de este tipo de población. Además de esto, se profundizó acerca de “los factores que resultan más evidentes para la transmisión de una lengua extranjera a adultos mayores y con algunos de los aspectos lingüísticos implicados en esta tarea” (Fontanella & Sandmann, 2011, p. 56). Buscaron alcanzar estos objetivos a través de unos talleres (de italiano e inglés) creados especialmente para adultos mayores, abordando la enseñanza de la lengua extranjera en el contexto de un acercamiento a las cuatro habilidades (escucha, lectura, escritura y habla).

Las autoras del texto plantearon que es indispensable conocer “las dinámicas afectivas, motivacionales y necesidades” (p. 56) de los adultos para tener éxito en cualquier recorrido didáctico que el docente plantee en el aula. Así mismo, las autoras partieron de la idea de que no existe adquisición sin motivación, afirmando que el placer, la necesidad y el deber son las fuentes primarias de la didáctica de la lengua.

Los talleres tuvieron una carga horaria presencial de dos horas y media a la semana. Para el taller de italiano se basaron en el uso de recursos metodológicos relacionados con un enfoque humanístico-afectivo. Parte de estos recursos fueron canciones o metáforas donde existió una interacción constante docente-alumno. El taller de inglés estuvo conformado por alumnos de nivel avanzado, pero muchos de ellos no practicaban el inglés de manera oral. Se presentó a los estudiantes material auténtico con contenidos de interés general y fueron aumentando el nivel gradualmente. A los tres meses de iniciado el curso se le dio la oportunidad a los estudiantes de escoger el material que querían trabajar, se hicieron sesiones de discusión y corrección de los textos con el fin de aumentar el reconocimiento de nuevos elementos léxicos. Todo esto siempre fomentando un ambiente de trabajo en grupo y calmado.

En relación con el aspecto oral, mencionaron en un espacio limitado, que se permitió la comunicación en el aula siempre y cuando fuera productiva y eficaz, y la forma de corrección más recurrente fue la repetición.

Las conclusiones afirman que en los talleres que realizaron se trató de: “crear un ambiente sereno donde el filtro afectivo fuese muy bajo o nulo, asociar la adquisición de la lengua con el placer y proponer actividades flexibles, variadas, relacionadas con los intereses del adulto” (p. 56).

Este trabajo aportó información importante a esta investigación acerca de qué características y elementos son importantes en el momento de desarrollar actividades y talleres enfocados en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera a adultos mayores. Conocer estos elementos hace más fácil reconocer qué recursos didácticos podían ser llevados al aula para que los adultos aprendieran, al poder descartar otros recursos que retrocederían, limitarían o perjudicarían en alguna medida el proceso. Así mismo, aportó información relevante en la caracterización de una población adulta. En la presente investigación, conocer y tener en cuenta las características de los adultos fue muy importante debido a que es a partir de estas se pudo reconocer si el juego era una buena estrategia para plantear un método por medio del cual ellos pudieran aprender. Sin el conocimiento acerca de qué posibilidades cognitivas, sociales y de trabajo tenían los adultos, se hacía imposible crear una estrategia confiable.

La investigación realizada por Aida Pastor Lozano (1970) en la Universidad de Valladolid, en España, titulada El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés, tuvo como objetivos analizar los beneficios del juego al aprender una lengua extranjera y reflexionar acerca del proceso de enseñanza/aprendizaje de una L2.

En un primer momento se abordó la importancia del uso del juego en el aprendizaje de inglés, así como su caracterización. En un segundo momento se presentó una propuesta práctica para niños de primero de primaria con edades entre los seis y siete años basada en el juego como actividad motivadora para que los niños se acercaran al inglés.

La autora afirmó que el uso del juego en el aula fue una herramienta eficaz debido a que estimuló la motivación y disminuyó el filtro afectivo. Así mismo, el juego promovió un ambiente libre de estrés y ansiedad en el cual el alumno encontró la mejor situación para

aprender una lengua extranjera. Además, mejoró las capacidades de los estudiantes, ya que jugar en clase permitió aumentar el desempeño en las habilidades de la lengua al utilizarlas en situaciones que fomentan la comunicación con significado.

En la propuesta de la investigación se articuló el juego dentro de diferentes actividades y momentos con un grupo de niños, aunque los juegos que se plantearon fueron adaptados también para otras edades. Los juegos que hicieron parte de la propuesta están divididos en:

1. Juegos en clase: juegos de grupo de clase (todos participan y hay trabajo cooperativo) y juegos por parejas (se comparten emociones y sentimientos y se comunican con los demás)
2. Juegos fuera de clase

En estos juegos los niños se sitúan y practican en un lugar diferente al aula de clase, lo que les da la oportunidad de usar la lengua en otros espacios y aprenden a moverse de contexto.

Como conclusiones, se afirma que, en primer lugar, “el juego es necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños” (Pastor, 1970, p. 45) y, en segundo lugar, que “nunca debemos olvidar que el aprendizaje del inglés y la diversión siempre deben ir unidas” (p. 45). Finalmente, la autora comenta que el trabajo y análisis de los juegos en el aprendizaje de una lengua extranjera es fundamental ya que este permite aumentar la motivación, interés y participación de los estudiantes.

Este trabajo constituye un aporte importante a la base teórica de esta investigación ya que reconstruye el sentido del juego al afirmar que este es una actividad vital e indispensable en el desarrollo humano y que no solo es una actividad de autoexpresión, sino también una forma de descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones a través de las cuales, el niño llega a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

A pesar de que el estudio presentado no estuvo directamente enfocado en adultos, sí aportó conocimiento teórico acerca del trabajo con niños a partir del juego, elemento central en esta investigación. Por esto, fue importante conocer también la influencia de esta herramienta en esa población debido a que se intentó hacer uso de una metodología que apoyó la idea de que los adultos, en determinadas situaciones y por ciertas características, podían aprender una lengua extranjera mediante pedagogía infantil o de la misma forma en

que aprende un niño, no en cuanto a la adquisición de conocimientos, sino al acercamiento al inglés.

Como se mencionó anteriormente, los antecedentes acerca del desarrollo de la producción oral en adultos son escasos. Debido a esto, no se contó con gran fuente bibliográfica para apoyar ni aportar al conocimiento teórico de cómo desarrollar en los adultos esta habilidad. Sin embargo, el trabajo de Sanyi Rojas, Julieth Sánchez y Alejandra Rodríguez (2013) acerca del desarrollo de la producción oral en estudiantes de francés nivel 1 en la Pontificia Universidad Javeriana titulado “No es el juego por el juego: propuesta didáctica para el desarrollo de la alteridad y la interacción oral en las clases de FLE a través del juego” brindó una fuente de información al apoyar la idea de desarrollar estos elementos por medio de esta herramienta didáctica como estrategia pedagógica. Las autoras afirmaron que el juego es una actividad lúdica que no solamente compete a los más pequeños, si no a todos a cualquier edad y en cualquier momento de la vida cotidiana. A su vez, dentro de su planteamiento mencionaron que el juego presenta una importante versatilidad en cuanto a que su uso puede darse en múltiples contextos, no solamente en el hogar con un propósito meramente lúdico, sino también en la escuela con fines educativos.

A pesar de que el trabajo con adultos no fue el interés principal de la investigación, las autoras hicieron referencia al grupo de adultos de francés nivel A1 del convenio entre la Secretaría de Educación y la Pontificia Universidad Javeriana, y afirmaron que el juego fue el medio a través del cual se pretendió consolidar la interacción oral de los aprendientes. Al finalizar el trabajo y haber puesto en práctica la propuesta didáctica, las autoras concluyeron que: a) en el desarrollo de cada uno de los juegos, los aprendientes tuvieron la posibilidad de poner en práctica sus conocimientos y habilidades comunicativas consolidando su interacción oral en distintos contextos de comunicación. b) dada la naturaleza dinamizadora del juego, los estudiantes tuvieron la oportunidad de hablar sin presión y sin temor a cometer errores pudiendo así evaluar su proceso de aprendizaje de una manera diferente a través del constante intercambio con sus compañeros, y c) el juego es un elemento didáctico susceptible de ser utilizado no sólo para favorecer la alteridad (elemento de estudio de este antecedente) sino también para contribuir en el desarrollo de la interacción oral de un grupo de estudiantes.

La anterior investigación ocupó un lugar muy importante en el desarrollo de este trabajo. En primer lugar, porque constituyó una puesta en práctica de una metodología que está muy relacionada con la propuesta que se intentó aplicar en este estudio por medio del juego. En segundo lugar, porque por medio de esa investigación se pudo comprobar el avance a nivel de producción oral a partir del juego y, en tercer lugar, porque en algunos apartados se hace alusión al trabajo con adultos afirmando que el tipo de didáctica que se puso en práctica puede ser también aplicada en el trabajo con una población adulta.

Los antecedentes que se acaban de presentar tuvieron gran relevancia e interés en el desarrollo de la presente investigación puesto que brindaron conocimiento, tanto práctico como teórico, acerca del trabajo con adultos y la inclusión del juego como estrategia y herramienta en el aula para desarrollar la producción oral en ellos.

Marco teórico

Desarrollar este marco teórico tiene como objetivo delimitar un contexto investigativo, dar claridad teórica a los conceptos y teorías más importantes. Cada tema y términos que enmarcan esta parte de la investigación serán vitales para su desarrollo y entendimiento. En caso de que sea necesario clarificar algún concepto utilizado durante el desarrollo de la investigación, este podrá ser consultado en este marco teórico, sin necesidad de tener que acudir a fuentes externas.

Aprender una lengua extranjera puede ser difícil y, en ocasiones, frustrante para algunos adultos de la fundación debido a que “se requiere de un esfuerzo constante para entender, producir y manejar las estructuras y vocabulario” (Mendoza, s.f). Por esta razón, “los juegos pueden resultar invaluable para que los estudiantes puedan practicar el lenguaje de una forma diferente, ya que por lo general suelen ser divertidos e interesantes, además incrementan la cooperación en los grupos” (s.f). Así mismo, el juego marca una pausa en la vida de los adultos de la fundación, quienes están sumergidos en un ambiente laboral y de obligaciones en el que tienen poca posibilidad de distraerse y ocuparse en una actividad que generalmente está destinada a los niños y niñas.

Dentro de las ventajas que tiene usar juegos dentro del aula de clase para trabajar el aprendizaje de una lengua extranjera, según Mendoza, están:

- Producen un cambio en la rutina
- Motivan y modifican la aplicación del idioma
- Sirven para revisar vocabulario y estructuras gramaticales
- Promueven la fluidez
- Pueden originar una atmósfera de espontaneidad creativa que favorece el resurgimiento de conocimientos anteriores
- Favorecen el desarrollo de actitudes, aptitudes y comportamientos comunicativos
- Desarrolla la inteligencia, la observación, la motivación, el espíritu crítico, las facultades de análisis y de síntesis
- Alientan a los estudiantes para interactuar y comunicar
- Crean un contexto significativo para el uso del lenguaje
- Alientan a los alumnos tímidos a expresar su opinión y participar
- Los estudiantes recuerdan más rápido y mejor en un ambiente relajado
- El maestro actúa sólo como facilitador
- Promueve competencia sana entre los participantes

Teniendo en cuenta las ventajas de utilizar juegos en el aula de clase, es importante mencionar el concepto de gamificación, el cual es definido como “la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (Pomata, 2017, p. 81). En esta investigación se propuso tomar los juegos que se utilizan en los talk show y trabajarlos bajo elementos de la gamificación para mejorar el desempeño de los estudiantes en la producción oral en inglés. De esta forma, se planteó tomar algunos elementos, recursos y dinámicas de los juegos con el fin de mejorar el desempeño de los estudiantes y aumentar su motivación.

La gamificación es un término anglosajón, derivado de la palabra inglesa *game*, que Sebastian Deterding definió como: “el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego” (Timpulsa, 2015). A partir del uso de estas mecánicas es posible convertir ambientes y actividades que, en principio, resultan poco atractivas en entornos que posibiliten el aprendizaje y reduzcan aburrimiento, e incluso el estrés. Así, la gamificación supone trabajar aspectos como la motivación y cooperación. Al trabajar con adultos, este último elemento

resulta fácil de manejar y concretar “ya que los adultos por sus experiencias cotidianas están habituados al trabajo en equipo” (Pérez, 2009, p. 27).

Los elementos de la gamificación que fueron incorporados en el desarrollo de los juegos fueron los siguientes: niveles, puntos, libertad para fallar y realimentación. A continuación se explica cada uno de ellos a partir de Gutiérrez (2017).

1. Puntos: premiar proporcionalmente el desarrollo de las actividades. Este puntaje se puede ir acumulando durante el desarrollo de la asignatura.
2. Niveles: les permiten ir al estudiante ir acondicionando la dificultad del juego de modo a su nivel de habilidad.
3. Libertad para fallar: el juego debe diseñarse buscando que el juego no se castigue. Solo debe ser una oportunidad para mejorar la habilidad y en el próximo intento lograr el punto o medalla.
4. Realimentación: el juego debe tener elementos de realimentación muy claros. El estudiante siempre debe saber en qué falló con el fin de mejorar continuamente en cada intento.

Cuando se habla de gamificación, según Rodríguez (2017), el punto de partida de la gamificación es la identificación de un objetivo pedagógico, por esto siempre será el punto de partida. “El objetivo pedagógico es el primero de los elementos que se debe tener en cuenta al realizar procesos de aprendizaje exitosos” (2017). Este objetivo pedagógico va dirigido a reconocer qué quiere el docente que aprendan sus estudiantes. Una vez planteado este objetivo es posible planear una clase y ejecutar el juego.

La gamificación permite que se establezca un equilibrio entre pedagogía y diversión, por lo que incorporar juegos al aula para el desarrollo de la producción oral va más allá de solo diversión, permitiendo que realmente exista un proceso educativo. Así, cuando se realiza el diseño de la actividad de gamificación se debe considerar que tenga buenos elementos de diversión (juegos), pero vigilando permanentemente que se cumpla el objetivo pedagógico planteado.

El tipo de juego que es utilizado y adaptado para ser trabajado bajo los elementos de la gamificación en esta investigación es el que se trabaja en los programas televisivos tipo talk show. En específico se extraen juegos de los siguientes programas: The Ellen Degeneres Show (TEDS), un programa televisado y distribuido por Warner Bros Television a nivel mundial y el cual, según la clasificación de Krause y Goering (1995), está dentro de la

categoría de entertainment talk show; The Jimmy Fallon Show (TJFS), un programa televisivo estadounidense de entrevistas transmitido por la cadena NBC; y The Late Late Show with James Corden (TLLS), un programa de televisión estadounidense de conversación nocturna transmitido por CBS.

Los juegos desarrollados en los anteriores programas tipo talk show invitan a los concursantes a divertirse, moverse, reírse y pensar. Esto representa una manera entretenida de ser parte del programa y, según el caso, ganar, aprender o jugar. Esta forma de didáctica tiene una relación con el método de aprendizaje de lenguas extranjeras propuesto por James Asher (2001), respuesta física total. Este está basado en el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de la actividad física motora “basándose en el desarrollo de las destrezas orales” (Canga, 2012, p. 1). Según este método, las actividades que se deben llevar a cabo en el aula deben ser atractivas para los estudiantes para sentirse integrados, al tiempo que potencian sus destrezas orales (p. 1).

Al ser actividades que llaman la atención, crean una huella que permite que exista un recuerdo de estas y los temas vistos en clase debido a que según Sánchez, en Canga (2012), la retención es tanto mayor cuanto más intensa y frecuente es la huella o rastro que deja en la mente una asociación memorística determinada. Tal huella o rastro puede ser de naturaleza diversa: oral o incluso motora (asociación a un movimiento o acción). (p. 2)

El autor propone que los estudiantes deben conseguir el dominio de una lengua extranjera a través de actividades motoras que involucran el hemisferio derecho. Esto, acompañado de la necesidad de “eliminar los filtros afectivos que puedan impedir o dificultar el aprendizaje, por lo que la clase ha de generar un clima de relajación, tranquilidad y confianza que elimine tales impedimentos” (Krashen, 1983). Por lo tanto, el tipo de juego que configura el formato de los talk show puede ser utilizado en el aula de clase para enseñar lenguas extranjeras por su inherente característica que apunta a reducir los nervios y la pena al jugar.

Existen dos puntos importantes por los que se propusieron los juegos de los programas televisivos tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación para el mejoramiento del desempeño de la producción oral en inglés en adultos. Primero, la facilidad con la que los voluntarios de la fundación que decidan trabajar bajo esta idea y no tienen formación pedagógica, pueden entender e implementar un modelo efectivo. Y segundo, la

facilidad con la que los adultos pueden trabajar con el juego para mejorar su desempeño en la habilidad oral, de acuerdo a la experiencia previa de la investigadora con esta población.

Ahora, ¿por qué se escogieron específicamente tres programas? Existen varias razones por las cuales se escogieron como base para la construcción de la metodología a ser aplicada en el mejoramiento del desempeño de una habilidad en inglés en adultos. En primer lugar, contienen juegos fácilmente adaptables al aprendizaje de lenguas y desarrollo de la producción oral; en segundo lugar, no requieren de gran cantidad de material para ser aplicados; y en tercer lugar, estos programas hacen parte de los más vistos a nivel mundial, por lo cual sus juegos son exitosos y han tenido gran aceptación por parte del público o audiencia.

A pesar de que no existe una investigación previa acerca del tipo de juego que se implementa en estos programas, en este trabajo se intentará hacer una descripción de estos con el fin de caracterizarlos y ver su aplicación en el aula. El juego que hace parte del formato de los talk show cumple con las siguientes características: movimiento constante, trabaja con los sentidos, evoca situaciones pasadas y, al proponer juegos donde los participantes están siempre activos, jugando y entretenidos, no se concentran en la pena que puede darles el hacer el ridículo o equivocarse y de esta manera disminuye el grado de ansiedad o nerviosismo que puedan llegar a sentir.

Esta metodología de juego llevada al aula para trabajar el mejoramiento del desempeño de la producción oral en inglés en adultos facilita la adquisición de conocimientos a la vez que permite interactuar, comunicar, liderar, negociar o trabajar en equipo, entre otros (Angelini & García-Carbonell, 2015). Por otro lado, “la metodología de juego está en consonancia con el desarrollo de la competencia comunicativa en entornos de aprendizaje de lenguas con fines específicos” (p. 299), es decir, según las autoras, es posible desarrollar la producción oral a través del juego.

La producción oral es entendida desde Arnaiz y Peñate (2004), como “una manera de practicar el conocimiento del que dispone el aprendiz” (p. 38), para lo que, según Bygates, 1991 (tomado de Bañuelos, s.f) , se “requiere conocimiento de las herramientas del lenguaje, que son la gramática, la pronunciación y el vocabulario” (p. 5).

El papel que desempeña el juego en el aula varía en función del tipo de juego ya que no todos tienen el mismo efecto, permiten desarrollar las mismas habilidades, ni influyen de

la misma manera en el mejoramiento del desempeño. Por esta razón existe una gran cantidad de juegos y subcategorías dentro de estos. Con el fin de construir una base que permita contrastar las características de varios tipos de juegos, sin tener en cuenta los de los programas tipo talk show, se plantean aquí algunos según Vázquez (2008):

1. Juego popular: se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

2. Juegos tradicionales: Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Están relacionados con deportes que se practican en una región.

3. Juegos infantiles:

- El juego funcional o de ejercicio: son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato.

- El juego simbólico: consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego.

- El juego de reglas: tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego.

4. Juegos de mesa: la herramienta central es un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. (p. 9-11

A partir del uso del juego trabajado bajo elementos de la gamificación que se plantea como estrategia en el aula se quiere fomentar el mejoramiento del desempeño de la producción oral en inglés en adultos. La estrategia, entonces,

alude al empleo consciente, reflexivo y regulativo de acciones y procedimientos – de dirección, educación, enseñanza o aprendizaje, según el caso– en condiciones específicas. [...] Presupone la planificación de acciones a corto, mediano y largo plazo; no es estática, es susceptible al cambio, a la modificación y a la adecuación de sus alcances por la naturaleza pedagógica de los problemas a resolver. (Montes & Machado, 2011, p. 479)

En consecuencia, el juego, a pesar de representar diversión, debe ser visto con una mirada seria y cuidadosa acompañada de una estructura y contenidos donde se crea un claro

plan de acción y se tienen en cuenta las posibles dificultades que se puedan presentar con el fin de adaptar las actividades y responder a todos los componentes del proceso de aprendizaje y los fines educativos propuestos.

Para entender el proceso que tendrán los estudiantes con el juego es importante entender el término experiencia. Pues bien, la experiencia es, según la subteoría experiencial de la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg (1985), “el medio para adquirir conocimiento” (Almarche, 2012), siendo esta inteligencia el “tipo de habilidad que nos permite aprender a partir de la experiencia” (Castillero, 2018). Así mismo, la experiencia se entiende como una “práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo” (RAE, 2001). El juego, al trabajar con el movimiento y el cuerpo, configura una forma de trabajar por medio de la experiencia directa al permitir adquirir conocimientos a través de la práctica real en el aula.

Cuando se hace referencia a aprendiz adulto, en primer lugar, se hace referencia, según la clasificación de Papalia (2009), a adultos que se encuentran en la adultez joven (aproximadamente de 20 a 40 años de edad) y adultez media (de 40 a 65 años de edad). Y en segundo lugar, a los tres subgrupos que sugiere Houle (1980), (citado en Abilio, 2014): a) los que están orientados a las metas: participan en los programas educativos para lograr ciertos objetivos específicos, b) los que están orientados a las actividades: se interesan por las actividades que se realizan y c) los que están orientados al aprendizaje: buscan adquirir nuevo conocimiento. Las características de la población con la que se realiza esta investigación oscilan entre los tres tipos de características que plantea este autor.

En relación con la población adulta con la que se trabaja en esta investigación, un punto importante es el reconocer que “todo grupo de aprendientes es un grupo en evolución y debe ser conducido con el fin de tener éxito en los recorridos didácticos. Para tal propósito, es imprescindible conocer sus dinámicas afectivas, sus motivaciones y sus necesidades” (Fontanella & Sandmann, 2011, p. 57). La población particular con la que se trabaja tiene ya conciencia de la importancia de la educación en sus vidas y esto es una variable relevante debido a que son ellos mismos los que, a partir de una necesidad, ya sea profesional o personal, deciden invertir en su formación dentro un programa educativo.

Por otro lado, fue necesario reconocer que un alumno adulto cuenta con características muy particulares debido a que al trabajar con esta población es importante ir en línea con “los

conceptos que permitan reconocer las particularidades de la personalidad de los seres humanos en su edad adulta y la especificidad de sus procesos educativos”, como lo plantea la andragogía, la educación para adultos, con el fin de “diseñar los lineamientos de una metodología didáctica apropiada para establecer procesos [...] de aprendizaje entre adultos” (Pérez, 2009, p. 14). Por esto, es crucial mencionar los principios del aprendizaje en adultos que menciona Moreno (1998) para conocer las preferencias y cómo aprende esta población. Entre los principios planteados por esta autora se encuentran:

- La mayoría de los alumnos adultos están orientados a los objetivos
- Los alumnos aprenden de sus errores pero son extremadamente sensibles al fracaso
- Los alumnos gustan de aprender información práctica
- Los alumnos prefieren aprender a través de los diferentes sentidos
- Los adultos aprenden mejor cuando los contenidos del aprendizaje se han programado para adaptarse a ellos
- Los adultos prefieren ejercicios activos que les planteen desafíos
- Los adultos necesitan una buena combinación de lo conocido y lo desconocido, experiencias de tipo activo y pasivo y actividades serias y divertidas, para permanecer involucrados activamente en el aprendizaje
- Los adultos están acostumbrados a permanecer sentados y quietos por largos periodos. Si no hay actividades, se irán aplastando como hongos frente a nuestros ojos.

Según lo dicho anteriormente, el docente que trabaja con un grupo de estudiantes adultos se enfrenta a la necesidad de articular pedagógicamente dos puntos esenciales. En primer lugar, la experiencia, con el fin de convertirla en el eje central del proceso de aprendizaje, además de abrir un camino en el que se llegue al conocimiento por medio de esta (Díaz, 2010). Y en segundo lugar, los principios planteados por Moreno (1998), al tener una base clara acerca de qué puntos son importantes trabajar en este tipo de población.

Por otro lado, al hablar de aprendizaje en adultos es vital hablar del concepto de andragogía propuesto por Knowles (1968), en el que, según Adam (1970), (citado en Caraballo, 2007), el autor plantea que solo a partir de esta es posible “conocer los principios y procesos educativos más pertinentes con base en las características, necesidades, experiencias e intereses que tienen los adultos”. Así, la andragogía se convierte en “formas,

procedimientos, técnicas, situaciones y estrategias de enseñanza y aprendizaje con el fin de lograr aprendizajes significativos en los participantes adultos” (p. 192).

Enseñar a esta población

va más allá de la formación inicial para el desempeño profesional; abarca mucha de esa oferta de formación permanente, que debe pensarse para los alumnos que trabajan, que tienen familia, son adultos y aspiran que esa formación que reciben los ayude a seguir incorporados en la sociedad donde se desenvuelven [...]. En este sentido, es necesario adaptar los modelos educativos que se utilizan en las diferentes modalidades y sistemas educativos de acuerdo a los principios andragógicos (p. 192), esto con el fin de que las actividades se dirijan “cada vez más a imaginar y llevar a la práctica nuevas formas y modalidades educativas diferentes de los procesos formales y rígidos de la educación tradicional” (Pérez, 2009, p.14).

Knowles (2001), (Citado en Veytia, 2015), menciona que para trabajar el proceso de aprendizaje en adultos desde una postura andragógica se deben tener en cuenta las siguientes premisas o principios:

- La necesidad del saber: Para los adultos es muy importante conocer por qué deben de aprender algo antes de aprenderlo, es decir, conocer cuál es el objetivo o el sentido de este aprendizaje, así como los beneficios que obtendrán.
- Disposición para aprender: Esta característica se relaciona con la utilidad que encuentren en el aprendizaje, entre mayor sea la utilidad identificada mayor será la disposición que presentan para aprender.
- Orientación hacia el aprendizaje: La orientación está centrada en la vida del adulto, por ello es recomendable partir de su contexto, de las situaciones cotidianas que viven para vincularlas a los nuevos conocimientos y que éstos adquieran significado y sentido para ellos, y que puedan encontrar una utilidad.
- Motivación: Constituye un factor clave para el éxito del aprendizaje del adulto, las motivaciones que se presentan son los externos como un mejor trabajo o incrementar el salario, los factores que tienen mayor duración son las internas como incrementar la satisfacción laboral, la autoestima, la calidad de vida.

La actividad andragógica tiene ciertas condiciones que la caracterizan. En primer lugar, “es un proceso dinámico, activo, real, concreto, objetivo y esencialmente práctico” (Pérez, 2009, p. 28). En segundo lugar, contiene un elemento diferenciador al trabajar con adultos: la racionalidad. “Esta se presenta en la actividad andragógica en cuanto el adulto posee elementos de juicio que le permiten reflexionar sobre los contenidos educativos. Racionalidad que le conduce a ampliar sus motivaciones para el logro de sus intencionalidades educativas” (p. 28). En tercer lugar,

la capacidad de abstracción del adulto (p. 28). El adulto sabe perfectamente por qué y para qué participa en un proceso educativo, por lo tanto puede apreciar con cierta sencillez y de manera ya sea deductiva o inductiva las consecuencias de sus actos educativos”. (p. 28)

Por último, vale la pena mencionar que “la capacidad de aprendizaje de los adultos y en especial también de las personas de edad parece depender en mayor medida del entrenamiento, de la motivación y de una situación de aprendizaje favorable, que de la edad del individuo” (Fernández, 2007, p.13). Es por eso que se pretende enfocar la enseñanza de adultos, más que en la característica edad, en el proceso que favorece su aprendizaje teniendo en cuenta los elementos acabados de mencionar.

Marco metodológico

En este apartado se presenta el marco metodológico que sirvió como guía para el desarrollo e implementación del proyecto. Se explica la investigación mix-método, se presentan los instrumentos de recolección de datos y a continuación se establecen las categorías de análisis que guiaron el desarrollo del estudio. Igualmente se hace una descripción detallada de los juegos implementados como estrategia metodológica y se clarifican las herramientas investigativas. Finalmente se define el concepto de estudio de caso. Todo esto con el fin de responder al interrogante investigativo, el cual fue ¿De qué manera los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación influyen en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece y en su motivación por practicarla?

Investigación mix-método

La investigación mixta consta de un análisis tanto cuantitativo como cualitativo, donde es “posible combinar de forma equilibrada las fortalezas que ofrecen las dos miradas” (Díaz, 2014, p. 12). Como método, “se enfoca en la recolección, análisis y combinación de datos cualitativos y cuantitativos en un estudio o una serie de estudios (Creswell & Plano, 2017, p. 5). Una de las principales ventajas que se obtiene al trabajar bajo esta metodología es la “obtención de conclusiones más profundas y un conocimiento más completo” (p. 5). Así, aprovechando las fortalezas de cada una se obtiene un análisis mucho más rico y detallado que permite entender los datos arrojados por los instrumentos de una manera más completa y “permite una mayor comprensión de la investigación y una ampliación en el prisma de los resultados” (Hortigüela, Pérez-Pueyo & Hernando, 2014, p. 6). Por ello, “es necesaria la delimitación de unas categorías y el uso de técnicas como la triangulación o saturación de la información” (p. 6). Estas permiten entender los datos a la luz de diferentes ángulos y reconocer la relación entre cada una de ellos y su implicación en el estudio.

Así mismo, la investigación mixta “permite alcanzar la coherencia a lo largo del proceso de investigación, combinando la siempre fiable estadística con el análisis profundo y real que permiten las técnicas más cualitativas, utilizando un proceso crítico y reflexivo” (p. 6). Por esta razón, esta metodología es confiable en cuanto a que ofrece, a partir del análisis tanto cuantitativo como cualitativo, “la visión de los diferentes aspectos de la totalidad del fenómeno” (Díaz, 2014, p.8).

Muchos investigadores que defienden la investigación cualitativa apoyan la posibilidad de que “los datos cualitativos aporten significado a los cuantitativos, mientras los datos cuantitativos pueden contribuir a la precisión” (p. 19), ya que “la evidencia producida podría ser más sólida, el conocimiento más integrado, y en evaluación, los juicios mejor fundamentados” (p. 20).

Instrumentos de recolección de datos

En la investigación se utilizaron 4 instrumentos de recolección de datos: examen y entrevista iniciales y examen y entrevista finales, en los cuales se diseñaron e hicieron preguntas a los 6 estudiantes con base en las categorías mencionadas.

Para la realización de la investigación se definieron dos etapas en las que se pudieron

comparar los niveles de desempeño en la producción oral antes y después de la aplicación del juego. Las etapas son: previa a la aplicación y después de la aplicación, y a partir de ellas se estructura el desarrollo metodológico y analítico de este proyecto.

Como se mencionó anteriormente, el proyecto estuvo dividido en dos etapas con características e instrumentos determinados, así:

La entrevista

La entrevista es una de las técnicas más usadas en las ciencias sociales. La realización de preguntas abiertas a los estudiantes permite al investigador conocer acerca de las necesidades particulares de la comunidad en la que trabaja, las percepciones acerca del inglés y actitud frente a la implementación de una nueva estrategia. Para Denzin y Lincoln (tomado de Vargas, 2012) la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas” (p.121). En el caso de este proyecto de investigación se trató que las preguntas fueran claras y que de alguna manera los estudiantes se sintieran a gusto de comunicar lo que pensaban, sin ninguna clase de presión por parte de la entrevistadora. Ellos podían manifestar sus ideas de manera tranquila, lo cual propició un ambiente de confianza y libertad de expresión por parte de los entrevistados.

Para recolectar los datos al inicio de la investigación, se aplicó una entrevista oral inicial de preguntas abiertas (anexo 4) a los 6 estudiantes, la cual se realizó el segundo día de clases del primer semestre del 2018. Este instrumento para recolección de datos, compuesto por 5 preguntas, buscó reunir información acerca de la opinión de cada uno de ellos en relación con la utilidad y/o necesidad del inglés en sus vidas, la frecuencia con la que tenían contacto con este, la voluntad de querer aprender esta lengua extranjera y su nivel de agrado por esta, todo esto con el fin de delimitar aspectos relacionados en los objetivos del estudio.

Fue importante contar con esta entrevista en la que los estudiantes donde pudieran expresar sus pensamientos, motivaciones y frustraciones al aprender inglés. Esta fue “dirigida por el entrevistador [...] mediante respuesta libre del entrevistado” (Ibáñez & Marín, 2008). Es importante resaltar la libertad que tuvieron los estudiantes al responder las preguntas, sin tener ninguna presión, carácter o tono dirigido a una única respuesta.

En cuanto a la entrevista final de preguntas abiertas (anexo 5), se realizó al finalizar la aplicación de los once juegos y la realización del examen final de producción oral, con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes acerca del juego y su influencia durante las clases en el momento de hablar. Por cuestiones de tiempo, 3 de los estudiantes realizaron la entrevista de manera grupal, y los 3 restantes de manera individual. Se entrevistó a los 6 estudiantes debido a que todos tomaron un papel activo durante toda la investigación y asistieron al casi 100% de las clases, por lo cual podían dar su opinión basada en hechos y experiencias reales y propias vividas durante el semestre.

Se les preguntó acerca de su experiencia personal en el desarrollo de las clases al utilizar el juego, su percepción en su nivel de desempeño y avance en la habilidad de producción oral y el efecto que tiene el juego en la disminución de la ansiedad o miedo al hablar en inglés durante la clase. También se indagó acerca de la motivación que despertó el juego y la diferencia entre una clase en la que se trabaja a partir de este y una en la que no.

Las preguntas fueron dirigidas a contestar si el juego como estrategia metodológica en el aula logró influenciar y conseguir un avance en la habilidad de producción oral tomando como punto de partida el examen realizado el primer día de clases del semestre.

Examen producción oral

En este estudio de investigación fue indispensable conocer el nivel de desempeño de la población en el momento previo de la aplicación de la estrategia, por esto se realizó un examen oral inicial (anexo 2) que evaluaba la habilidad de expresión oral teniendo en cuenta los criterios de coherencia, pronunciación, alcance y corrección. Cada una de las preguntas del examen estuvo directamente relacionada con los temas vistos, trabajados y estudiados durante las clases y practicados a partir de los juegos.

De esta forma, para cumplir con el objetivo de esta investigación, fue importante notar la influencia del juego en la habilidad de producción oral de los estudiantes al finalizar el semestre; por esto se diseñó un examen final (anexo 3) compuesto por 4 partes en las cuales se evaluó el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a capacidad de responder preguntas de presentación personal, contar su rutina de algún día de la semana, contar la rutina de alguien más y reconocer las preposiciones de lugar, teniendo en cuenta los mismos

criterios de evaluación del examen inicial. Cada uno de los temas (presente simple con los diferentes pronombres y preposiciones), exceptuando el de presentación personal, el cual fue estudiado de manera más informal en horario extra clase, fueron trabajados durante el semestre a partir de los juegos.

En la tabla 2 se presenta el plan de intervención de cada uno de los instrumentos utilizados:

Tabla 2. Plan de intervención de los instrumentos

Fecha	Etapa	Instrumentos	Descripción
Enero 27/2018	Etapa 1: Previa a la aplicación del juego	Examen oral inicial Entrevista inicial	Antes de implementar el tipo de juego propuesto a los estudiantes del proyecto fue necesario confirmar su necesidad de mejora en la producción oral y sus percepciones y experiencias con el inglés. Para esto se implementó un modelo de entrevista. El medidor central del desempeño de los estudiantes fue un examen desarrollado por la docente, donde se evaluó sólo la habilidad oral. Este hizo parte del proyecto tanto antes como después de la implementación del juego y fue un elemento esencial para buscar un contraste entre los dos momentos investigativos.

Junio 9/2018	Etapa 2: Después de la aplicación del juego	Examen oral final Entrevista final	Al terminar las sesiones de aplicación, los estudiantes realizaron el segundo examen oral. Este, al igual que el primer, solamente evaluó la producción oral y fue contrastado con el momento inicial del proyecto. Adicionalmente, se aplicó una segunda entrevista que buscó dar voz a las participantes como elementos activos de la investigación para conocer sus experiencias y su sentir a partir del proceso en el proyecto.
--------------	--	---	--

Tabla 2. Plan de intervención de los instrumentos. (Cuadro adaptado de Mirabal, 2015, p. 63).

Categorías de análisis

Se establecieron una categorías de análisis que se desprendieron de los objetivos propuestos y obtenidos a partir de la triangulación como método de análisis de los datos obtenidos en los instrumentos Estas categorías permitieron agrupar información relevante y pertinente para dar respuesta a la pregunta de investigación y estuvieron presentes en todos los instrumentos aplicados tanto al inicio, como al final del estudio.

La primera categoría se obtuvo del planteamiento del objetivo general de la investigación y estuvo dirigida directamente a la identificación de la influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece. La implementación de los 4 instrumentos en relación con esta categoría giró en torno a los beneficios del juego durante las clases de inglés.

La segunda categoría tuvo su origen en el objetivo específico relacionado con la valoración del nivel de desempeño de la habilidad oral de los estudiantes al estar cursando el

cuarto nivel de inglés antes de implementar el juego. Al poner en práctica una estrategia metodológica que tiene como objetivo aumentar la habilidad de producción oral en los estudiantes, es necesario conocer con qué conocimientos cuentan antes de la implementación para realizar un contraste entre el momento inicial y el final, esto con el fin de determinar la influencia del juego al final del proceso. Por medio de un examen oral se intentó determinar qué conocimientos tenían del inglés y si podían responder algunas preguntas relacionadas con su presentación personal, vocabulario de comida, preguntas tipo Do you...? y manejo de proposiciones. Se evaluaron estos temas debido a que según el plan de estudios de la fundación, estos eran los temas vistos el semestre anterior por las estudiantes en el nivel 3 de inglés.

La tercera y última categoría, basada en uno de los objetivos específicos, se dirigió a la contribución del juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación como estrategia metodológica en la motivación de los estudiantes al mejorar el desempeño la habilidad oral en inglés. Aquí se indagó acerca la experiencia de los estudiantes al aprender inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, el nivel de agrado al asistir a clases donde se les pide que jueguen, se muevan y hablen, la facilidad al hablar en inglés, y su opinión acerca de la efectividad del juego en el mejoramiento de la producción oral en esta lengua extranjera.

La información presentada puede verse en la tabla 1.

Tabla 1 Categorías obtenidas de la investigación

Categorías	1. Identificación de la influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece.
	2. Valoración del nivel de desempeño de la habilidad oral de los estudiantes al estar cursando el cuarto nivel de inglés antes de implementar el juego
	3. Contribución del juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación como estrategia metodológica en la motivación de los estudiantes al mejorar el desempeño la habilidad oral en inglés

Fuente: elaboración propia

Descripción de los juegos

Para dar a conocer el tipo de juego que se propuso como estrategia para desarrollar la habilidad oral es indispensable hacer una descripción de los juegos implementados en el aula durante las clases de inglés de nivel 4².

El juego fue aplicado en solo un momento durante el transcurso de la clase, específicamente, como ejercicio de práctica de un tema. Sin embargo, durante las clases fue evidente que el tiempo dedicado al juego no era suficiente, ya que inglés cuenta con solo 50 minutos de clase durante la jornada y jugar 15 o 20 minutos de la clase no representaba un avance significativo en el desempeño. Por esto, se vio necesario aumentar el tiempo dedicado al juego y reducir el dedicado a la parte teórica. Así, la clase fue dividida en dos partes: un inicio o calentamiento de 10 o 15 min y el tiempo restante correspondía al juego o práctica del tema. Adicional a esto, no se hizo uso de la herramienta en todas las clases debido a que

² En la anexa 1 se presenta el cronograma de cada uno de los juegos, la fecha, el número de clase y juego, el nombre de este, a qué talk show pertenece y el tema de clase durante cada sesión del semestre.

se quería reconocer el cambio de actitud y reacciones en los estudiantes al ser parte de una clase donde no había práctica mediada por el juego. Esto con el objetivo de identificar si existe influencia en el proceso o en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje de la producción oral al aplicar la estrategia.

- **Juego # 1** (Ver lesson plan anexo 6.1)

Nombre de juego: Heads up

Talk show: The Ellen Degeneres Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar el nuevo vocabulario de la categoría de verbos adquirido en clase resaltando su correcta pronunciación, junto con la aplicación de las reglas del presente simple.

El juego comienza con un momento de repaso rápido y una explicación breve. La profesora se para frente a los estudiantes y les muestra algunos carteles con dibujos de verbos para que puedan relacionar la palabra con su significado. Previamente se ha trabajado con estos verbos, así que la profesora invita a los estudiantes a repetir los verbos para recordar y practicar su pronunciación. Esta parte la hacen grupalmente y luego individualmente para escuchar a cada uno por aparte y luego se les explica el juego. Existen dos grupos de carteles divididos en pronombres y verbos. El juego tiene 3 niveles y consiste en que la profesora toma un pronombre y un verbo al azar y los ubica en su frente, uno junto al otro, para que los estudiantes puedan verlos juntos (a la derecha de la profesora el pronombre y a la izquierda el verbo). El objetivo del juego es que los estudiantes usen las reglas del presente simple para construir oraciones dependiendo de la combinación de pronombre-verbo que a cada uno le corresponda.

El primer nivel consiste en que la profesora pone en su frente las imágenes correspondientes a los pronombres para que los estudiantes los identifiquen. Si lo hacen correctamente la profesora ubica en su lado izquierdo la imagen cuando la respuesta es correcta y en su lado derecho si la respuesta es incorrecta. Con el fin de que los estudiantes identifiquen su respuesta como correcta o incorrecta la profesora marca previamente en el tablero una X y un ✓ en el lado que corresponda del tablero. Esto debe ser explicado a los

estudiantes con el fin de obtener una realimentación inmediata. Cada estudiante toma un turno respondiendo a cinco imágenes y al terminar sigue otro estudiante. Al terminar cada turno se cuentan y asignan los puntos correspondientes a cada estudiante.

El segundo nivel sigue la misma dinámica de juego, pero esta vez la profesora muestra imágenes que contienen los verbos estudiados.

En el tercer nivel, el juego se hace inicialmente a una velocidad lenta, sin cronómetro y se ayudan unos a otros. Más adelante se implementa el tiempo (1min30sec) y los estudiantes deben responder individualmente la cantidad de combinaciones pronombre-verbo que alcancen durante este tiempo. Siendo así, la profesora muestra un pronombre seguido de un verbo y los estudiantes deben conjugarlo respetando las reglas del presente simple. Cada estudiante debe pronunciar correctamente porque la profesora solo puede escuchar sus respuestas, más no leerlas. Debido a esto, los verbos trabajados en este juego pueden ser solo los que cumplan con la regla de terminación en -ch/-sh/-x/-ss y vocal + y, ya que al conjugarlos en presente simple su pronunciación de acuerdo a la regla es fácilmente diferenciada.

El juego termina una vez los estudiantes han tomado varios turnos y la profesora ve un buen manejo de las reglas. A continuación se cuentan cuántas oraciones correctas consiguieron y se otorgan los puntos a cada estudiante. Al tener todos los puntos contabilizados se nombra un ganador.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego # 2** (Ver lesson plan anexo 6.2)

Nombre de juego: Guesstures

Talk show: The Ellen Degeneres Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar verbos, su pronunciación y conjugación en tercera persona.

Para comenzar, la profesora pega un pedazo de cinta de 60cm horizontalmente en la parte inferior del tablero y le pide a una pareja de estudiantes que se ponga de pie. A continuación, uno de ellos se sienta en una silla con la espalda hacia el tablero y el otro se para enfrente del estudiante mirando el tablero. El juego tiene 3 niveles. El primer nivel consiste en que la profesora toma uno de los carteles donde está escrito un verbo estudiado previamente, lo coloca en la parte superior del tablero y comienza a dejarlo caer lentamente hasta que llegue a la cinta, la cual marca el límite de tiempo para responder. Mientras la profesora hace esto, el estudiante que puede ver el verbo actúa o hace mímica del verbo frente al otro estudiante que no puede verlo para que este lo adivine antes de que llegue a la cinta. Si el alumno sentado adivina el verbo, el estudiante que está de pie corre al tablero para quitarle el cartel a la profesora y se lo entrega al estudiante sentado, como señal de que lo dijo correctamente. A continuación la profesora escogerá otro verbo para repetir el ejercicio 2 veces más con el mismo estudiante, por lo que cada estudiante adivina 3 verbos. Cuando el tiempo acaba, se cuenta la cantidad de verbos que el estudiante dijo correctamente, es decir los que tiene en su mano, se otorgan los puntos anotándolos en el tablero y la pareja cambia de lugar para intercambiar roles. Se hace lo mismo con las demás parejas. En este primer nivel el objetivo se centra en que los estudiantes identifiquen el verbo y lo pronuncien correctamente.

En el segundo nivel se sigue la misma dinámica, pero esta vez, de la cantidad de verbos que el estudiante adivina, debe conjugar en presente simple uno de ellos (el que él decida) usando un pronombre dado por la profesora. La obtención del punto depende de si conjuga bien ese verbo.

En el último nivel, continúa la misma dinámica de juego, pero esta vez el estudiante debe conjugar los tres verbos correspondientes a su turno usando las reglas del presente simple. Al igual que en el segundo nivel, la obtención del punto depende de si conjuga bien los verbos.

El profesor corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasivo y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno. El juego termina cuando todos los estudiantes han adivinado y actuado en cada uno de los niveles para poder contar los puntos que obtuvieron.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego # 3** (Ver lesson plan anexo 6.4)

Nombre de juego: Explainy the emoji

Talk show: The late late Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es aprender vocabulario nuevo mediante la asociación imagen-palabra para formar oraciones usando las reglas del presente simple con los pronombres de tercera persona.

Para la aplicación del juego, la profesora debe llevar a clase el texto Who is he? y entregarlo a cada uno de los estudiantes. Este es un texto corto donde los verbos están conjugados en presente simple. Previo al juego se lee el texto con los estudiantes. En un principio la profesora lee el texto para que los estudiantes practiquen listening y a continuación los estudiantes leen para practicar speaking. El juego tiene 3 niveles divididos de la siguiente forma. En el primer nivel, la profesora empieza a escribir el texto en el tablero a medida que los estudiantes leen y reconocen el vocabulario, respondiendo preguntas o dudas acerca del contenido del texto. Es importante que en este nivel los estudiantes reconozcan e identifiquen el significado de las palabras y cómo pronunciarlas. Por turnos, cada estudiante lee un apartado del texto.

En el segundo nivel, la profesora pide que los estudiantes lean nuevamente el texto, pero a medida que se avanza en la lectura, borra del tablero la palabra y pone en su lugar una imagen que la represente (en este nivel solo le reemplazan sustantivos), esto con el fin de que los estudiantes lean la imagen. Se realiza esto con todas las palabras previamente seleccionadas y al terminar, los estudiantes leen nuevamente el texto intentando recordar las palabras a través de las imágenes.

Por último, en el nivel tres, siendo el de mayor dificultad, la profesora reemplaza los verbos conjugados en presente simple por imágenes y las estudiantes deben conjugarlos a medida que avanzan en la lectura del texto. La dinámica durante todo el juego debe ser oral, a medida que los estudiantes toman turnos en la lectura.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno. El juego termina cuando los estudiantes han logrado relacionar y recordar las palabras a partir de las imágenes y pueden leer el texto.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego # 4** (Ver lesson plan anexo 6.5)

Nombre de juego: None of the above

Talk show: The late late show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar la conjugación de pronombres de tercera persona (he/she/it) en el tiempo verbal presente simple.

El juego consiste en que los estudiantes ven un video hasta cierto punto, cuando la profesora lo detiene en determinado momento en el que algo está por suceder y los estudiantes deben adivinar qué ocurre inmediatamente después. En el primer nivel del juego, después de parar el video, la profesora da a los estudiantes cuatro opciones posibles de respuesta que escribe en el tablero. Cada respuesta es un verbo y en frente debe ir pegada una imagen que represente su significado. Los estudiantes tienen un minuto para escribir en sus cuadernos el verbo que creen que representa lo que pasa en el video, y cuando el tiempo se acaba dan su respuesta oralmente. La profesora da continuación al video y revela la respuesta correcta. En este nivel es importante que los estudiantes reconozcan los verbos y sean capaces de dar su respuesta oralmente. Quien dé la respuesta correcta gana un punto, el cual es anotado en el tablero por el mismo estudiante. Se muestran 5 videos en este nivel.

En el segundo nivel del juego, se continúa con la misma dinámica, pero esta vez el tiempo se extiende a 3 minutos y la respuesta de cada estudiante debe estar conjugada, es decir, el verbo que los estudiantes escogieron como respuesta deben compartirlo oralmente conjugandolo correctamente haciendo uso de los pronombres y de las reglas del presente simple. Una respuesta correcta podría ser: *She falls*. Quien dé la respuesta correcta gana un punto, el cual es anotado en el tablero por el mismo estudiante. Se muestran 5 videos en este nivel.

En el último nivel del juego, la dinámica del juego cambia en cuanto a que la profesora escribe las respuestas en el tablero, pero ninguna de ellas es correcta. De esta forma, los estudiantes deben recurrir a sus conocimientos para dar la respuesta. Al parar el video la profesora le pide a un estudiante leer las opciones de respuesta y él mismo es quien debe reconocer que ninguna de esas respuestas es correcta, dando como respuesta la última opción la cual siempre será *None of the above*. La profesora debe explicar a los estudiantes el significado de esta opción al leer con ellos las respuestas dadas. En el último nivel estas opciones son siempre incorrectas y de alguna manera divertidas y extrañas. Después de que el estudiante ha leído las cuatro posibles respuestas, responde *None of the above* y han pasado 3 minutos de tiempo para responder, todos presentan oralmente sus verdaderas suposiciones conjugando el verbo. Después de que todos han compartido su respuesta, la profesora reproduce el video para que puedan ver qué sucede y dar la respuesta correcta. Quien dé la respuesta correcta gana un punto, el cual es anotado en el tablero por el mismo estudiante. Se muestran 5 videos en este nivel.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #5** (Ver lesson plan anexo 6.8)

Nombre de juego: Never have I ever

Talk show: The Ellen Degeneres Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar las respuestas cortas *Yes, I do* y *No, I don't* con el fin de interiorizarlas y entender su uso al responder preguntas en el tiempo presente simple usando el pronombre *I* de primera persona

El juego comienza cuando la profesora entrega a los estudiantes dos paletas para poder jugar. Cada estudiante tiene una paleta que dice *Yes, I do* y otra que dice *No, I don't*. El juego consiste en que la profesora hace preguntas a los estudiantes usando la estructura *Do you...?* y los estudiantes deben levantar la paleta dependiendo de si su respuesta es positiva o negativa. Existen dos niveles en el juego con el fin de establecer un nivel de dificultad y reconocimiento de mejoramiento de desempeño. En el primer nivel, los estudiantes dan su respuesta levantando la paleta y leyendola. La profesora hace 10 preguntas en este nivel y pregunta individualmente a cada estudiante su respuesta para que la comparta oralmente. En el segundo nivel se hacen otras 10 preguntas pero esta vez la profesora dice a los estudiantes que no podrán leer la paleta, si no que deberán levantarla y dar su respuesta sin leer. En este segundo nivel se otorgan puntos dependiendo de si se hace la correspondencia correcta entre el pronombre *I* y el verbo *Do*. Una respuesta incorrecta sería: *Yes, I don't*.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #6** (Ver lesson plan anexo 6.9)

Nombre de juego: Fill your guts

Talk show: The late late show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar las preguntas y respuestas en el tiempo verbal presente simple con el pronombre *I* de primera persona.

Al comenzar el juego, la profesora pide a los estudiantes que entren al salón y se sienten alrededor de una mesa previamente dispuesta y preparada con algunos envases llenos de algún tipo de comida (unas deben ser comunes y otras desagradables) y una preguntas escritas en papeles en el centro de la mesa. El juego tiene dos niveles. El primero consiste en que cada estudiante, por turnos, toma una pregunta, la lee a un compañero con el fin de que esa persona responda la pregunta. En este primer nivel la respuesta debe ser corta (*yes, I do; no, I don't*). Si lo hace correctamente no debe comer nada de la mesa, pero si por el contrario la respuesta es incorrecta la profesora decide qué envase debe tomar para comer lo que contiene dentro. Se repite la actividad hasta que cada estudiante ha preguntado y respondido por lo menos 3 veces.

El segundo nivel sigue la misma dinámica, pero esta vez la respuesta debe ser a partir de la estructura larga (*Yes, I love music*). Se repite la actividad hasta que cada estudiante ha respondido por lo menos 5 veces o hasta que se agote la comida o las preguntas.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #7** (Ver lesson plan anexo 6.10)

Nombre de juego: 5 seconds rule

Talk show: The Ellen Degeneres Show

Descripción:

El juego tiene el objetivo pedagógico de practicar la estructura de la pregunta y respuesta en el tiempo verbal presente simple y oraciones en presente simple usando los pronombres *I* y *You*.

La profesora pide a una pareja de estudiantes que se acerquen a una mesa previamente dispuesta en frente del tablero y que se ubiquen uno frente al otro, quedando uno en cada lado de la mesa. El juego tiene 3 niveles. El primer nivel consiste en que la profesora hace una pregunta a los dos estudiantes usando la estructura *Do you...?* y por turnos, deben responder usando la forma de respuesta corta (*no, I don't; yes, I do*). Después de que ambos estudiantes han respondido 3 preguntas, quien más respuestas correctas haya dado se mantiene en la mesa y quien obtuvo la menor cantidad de respuestas correctas toma asiento y pasa otro estudiante. Se repite esta dinámica hasta que todos los estudiantes han pasado a la mesa.

A continuación, la profesora indica que van a subir el nivel y explica a los estudiantes que esta vez la respuesta a la pregunta debe ser dada usando la estructura larga (*yes, I like basketball*). Se mantiene la dinámica en la que quien responde la menor cantidad de respuestas correctas toma asiento y el otro continúa jugando.

En el tercer nivel las estudiantes deben responder a las preguntas usando la estructura larga pero esta vez, al terminar de decir su respuesta, tienen cinco segundos para responder una pregunta extra relacionada con la primera usando las reglas del presente simple. Por ejemplo, la pregunta inicial es: *Do you like vallenato music?*, a lo que la estudiante debe responder usando la estructura larga. Seguidamente, la profesora hace la pregunta *Tell me 3 vallenato singers*. Cada estudiante debe decir las 3 cosas en cinco segundos y al terminar, oprimir un botón que marca el tiempo el cual está en la mitad de la mesa indicando que su turno termina. En este nivel, el estudiante que responda esta última pregunta en el menor tiempo posible gana 1 punto. Se repite la actividad hasta que todos los estudiantes han participado al menos 3 veces.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #8** (Ver lesson plan anexo 6.11)

Nombre de juego: Music beers

Talk show: The Jimmy Fallon Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar las reglas del presente simple con los pronombres de tercera persona al usar los verbos en un contexto familiar para los estudiantes escribiendo una rutina relacionada con su vida diaria.

La profesora pide a los estudiantes que formen un círculo alrededor de una mesa (sin sillas) para comenzar el juego. Si es necesario mover las sillas y acomodar el salón, se debe tomar el tiempo para hacerlo. La profesora explica el juego comentando con los estudiantes los implementos con los que van a jugar: los vasos con té o agua, la música, la mesa, tablero y marcadores. Los vasos están dispuestos en la mesa de modo que cada estudiante, al estar todos parados alrededor de esta, pueda tomar uno y uno de ellos quede sin vaso. Es decir, al ser 6 estudiantes, hay 5 vasos. En su interior hay té o agua para que los estudiantes sean conscientes de que deben cogerlo con cuidado para no regar lo que hay en su interior. Los estudiantes deben construir una rutina usando las reglas del presente simple con los pronombres de tercera persona.

Para iniciar el primer nivel del juego, la profesora pone una canción la cual indica a los estudiantes que deben empezar a moverse dando círculos alrededor de la mesa y cuando ella detiene la música deben parar y tomar rápidamente un vaso. Uno de los estudiantes queda sin vaso y es este quien debe pasar al tablero a formar una oración usando presente simple con el apoyo de sus compañeros. Durante todo este nivel los estudiantes que están en el tablero pueden pedir ayuda de la profesora libremente para resolver dudas de vocabulario y conjugación. Se hace una primera prueba en la que se clarifica que la actividad está clara y luego se inicia el juego en el que compiten por no quedar sin vaso cuando la música pare. El primer nivel acaba cuando se han escrito por lo menos 6 oraciones.

En el segundo nivel, la dinámica de juego sigue siendo la misma, pero esta vez los estudiantes no tienen acceso a la ayuda de la profesora libremente. La profesora ubica diez bolitas o pelotas en el centro de la mesa, las cuales indican la cantidad de preguntas que

pueden hacerle. Cuando se acaban las bolitas los estudiantes no pueden pedir más ayudas. Tan pronto como el estudiante que está en el tablero completa la tarea, la profesora pone la música una vez más y todos los estudiantes comienzan a caminar de nuevo. Hacen esto hasta que se complete una rutina de por lo menos 12 oraciones y todos han ayudado a construir por lo menos una oración.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #9** (Ver lesson plan anexo 6.12)

Nombre de juego: Face your mother

Talk show: The late late show

Nombre de juego: Face your mother

Talk show: The late late show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es practicar la formulación de preguntas y respuestas usando el tiempo verbal presente simple con los pronombres de tercera persona.

La profesora debe preparar previamente la actividad hablando con familiares de los estudiantes para que ellos graben un video respondiendo unas preguntas diseñadas por la docente. Una vez se tiene preparado el material es posible realizar el juego. La profesora explica el juego a los estudiantes contándoles que trabajarán con información proporcionada por sus familiares en formato de video. El juego consiste en que la profesora hace a los estudiantes las mismas preguntas que hizo a los familiares para que sean ellos quienes respondan y se diviertan intentando dar la misma respuesta que dieron sus familiares. Por ejemplo: se le pregunta a la mamá de un estudiante si le gustan las películas de terror y luego

se le pregunta al estudiante si a su mamá le gustan las películas de terror para contrastar las dos respuestas. El juego tiene dos niveles. En el primer nivel, al realizar la pregunta al estudiante se hace con la estructura *Does he/she... ?* y el estudiante debe responder usando la respuesta corta (*yes, she/he does; no, she/he doesn't*). Si la respuesta es correcta, gramaticalmente y de acuerdo a la respuesta en el video, se gana un punto y si no lo es, no se gana punto. Se repite este ejercicio con 12 preguntas (2 preguntas cada estudiante).

En el segundo nivel, las respuestas deben ser dadas utilizando la estructura de respuesta larga (*yes, she likes horror movies*) y se otorga el punto al estudiante si la respuesta es correcta gramaticalmente y concuerda con la respuesta del familiar.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno, además de pedir ayuda a los compañeros para que verifiquen si es correcta o no la respuesta.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #10** (Ver lesson plan anexo 6.13)

Nombre de juego: Hot hands

Talk show: The Ellen Degeneres Show

Descripción:

El objetivo pedagógico del juego es aprender las preposiciones de lugar: *in, on, under, in front of, behind, next to, between*.

En el juego, después de haber visto y estudiado previamente las preposiciones, los estudiantes practican la pronunciación de cada preposición e intentan memorizar los nombres. Este juego solo tiene un nivel y le permite a los estudiantes practican continuamente las preposiciones. La profesora, a partir de una presentación o de imágenes impresas de las preposiciones, invita a los estudiantes a que por turnos pasen a intentar decir tantas

preposiciones como puedan en 1 minuto a medida que estas pasan. Una vez ven la imagen y dicen la preposición, oprimen un botón u objeto para indicar a la profesora que puede continuar con la siguiente. Al terminar el minuto, la profesora cuenta cuántas preposiciones correctas dijo el estudiante y dependiendo de esto otorga la cantidad de puntos ganados. Al final, gana quien haya acumulado más preposiciones correctamente pronunciadas e identificadas en los minutos que tuvo en las diferentes rondas.

La profesora corrige la pronunciación y la gramática durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno, además de pedir ayuda a los compañeros para que verifiquen si es correcta o no la respuesta.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

- **Juego #11** (Ver lesson plan anexo 6.14)

Nombre de juego: Catchphrase

Talk show: The Jimmy Fallon Show

Descripción

El objetivo pedagógico del juego es practicar las preposiciones de lugar y su pronunciación.

La profesora pide a los estudiantes que formen parejas y que luego se hagan alrededor de una mesa grande en la que deben quedar de frente con la pareja que escojan. En el centro de la mesa se encuentran unos papeles con las preposiciones escritas, los cuales están boca abajo de manera que los estudiantes no pueden ver qué preposición es, y un botón u objeto para mover, el cual indica quién tiene el turno.

El juego consiste en que, por parejas, un miembro del equipo va a tomar uno de los papeles predispuestos en la mesa y, sin mostrárselo a su compañero va a intentar actuar con sus manos esa preposición para que el otro miembro del equipo la adivine. En el primer nivel

del juego, en el momento en que se adivina la preposición o se acaba el tiempo (15 segundos), quien tomó el papel toma el botón del centro y lo pasa a su derecha para que la siguiente pareja empiece su turno repitiendo el mismo proceso. El juego es dirigido por los estudiantes pero es la profesora quien otorga los puntos al afirmar si pronuncian bien y se actuó la preposición que correspondía. Cada pareja tiene un tiempo de actuación de 15 segundos y si no lo logra durante este tiempo debe ceder el turno a la siguiente pareja. El juego se repite de esta forma hasta que cada pareja ha tenido 5 turnos. A continuación, en el segundo nivel, la profesora indica que desde ese momento, al actuar deben moverse por el salón de clase y encontrar la manera de hacer que su compañero adivine la preposición pero usando su cuerpo y objetos que encuentren alrededor. Se repite esto hasta que la profesora verifica que hay un buen manejo de las preposiciones.

La profesora corrige la pronunciación durante toda la actividad, sin ser muy invasiva y dando una realimentación a partir de la cual se disminuyan las posibilidades de cometer el mismo error en el siguiente turno.

Es muy importante que durante todo el juego el estudiante tenga libertad para fallar, al ser permitidos los errores, dudas y repeticiones trabajados de la mano de un constante apoyo por parte del profesor para que en un próximo turno pueda hacerlo mejor.

Estudio de caso

Esta investigación es un estudio de caso enfocado en reconocer y analizar la influencia del juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral del inglés en un aula de clase conformada por 6 adultos de ColombiaCrece. La profesora en educación con adultos, Sharan B. Merriam (1988), “enfatisa en la utilidad del Estudio de Casos en la investigación de problemas prácticos o en situaciones concretas” (Cubillán, 2009, p. 304). Así, lo define como un método en el que los participantes son el núcleo de la investigación y es a partir de estos que se define el contexto, situación y fenómeno. Yin (1994) profundiza en la utilización

del Estudio de Casos en una investigación afirmando que es útil tanto para la exploración como para la descripción y explicación del fenómeno, aportando soluciones.

Por esta razón, esta investigación cabe muy bien en el manto metodológico que propone este método debido a que, con el fin de mejorar el desempeño de la producción oral en inglés de los estudiantes de ColombiaCrece, se intentará reconocer la influencia que tiene la utilización del juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación como estrategia metodológica en el aula.

Resultados

Los resultados de la presente investigación se realizaron con base en las categorías establecidas (identificación de la influencia del juego en el desarrollo de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece, valoración del nivel de aprendizaje de la habilidad oral de los estudiantes, y contribución del juego como estrategia metodológica en la motivación de los estudiantes al desarrollar la habilidad oral en inglés) y los objetivos referentes a la influencia del juego como estrategia metodológica para el desarrollo de la producción oral en las clases de inglés de nivel 4, al igual que se valoró la influencia de una estrategia metodológica mediada por el juego en la motivación de los estudiantes. Para ello, se describieron las percepciones y avances de los estudiantes obtenidos de la etapa de indagación a través del análisis de los diferentes instrumentos como lo fueron las entrevistas y exámenes. Aquí se triangularon los 4 instrumentos con base en los objetivos y se organizaron las respuestas de los estudiantes por categorías.

Categorías

Dentro del estudio se identificaron tres categorías principales a partir de la triangulación como método de análisis de los datos obtenidos en los instrumentos, con el objetivo de ampliar y profundizar los resultados para su comprensión (Okuda y Gómez-Restrepo, 2005), así como para “obtener datos diferentes pero complementarios”

(Creswell y Plano, 2007) que aportaron al análisis. Los estudiantes respondieron de la siguiente manera en las diferentes categorías:

Identificación de la influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés de adultos de la fundación ColombiaCrece

Dentro de las ventajas más sobresalientes que tiene el juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación frente a otras formas de mejoramiento del desempeño es que permite que los estudiantes hablen y participen sin miedo al error y a ser juzgados por el profesor o compañeros. El juego trabajado durante las sesiones fomentó la participación y la aplicación oral de los temas vistos en clase, lo cual se evidenció en el desarrollo de las clases y en las respuestas de las estudiantes a las preguntas abiertas de las entrevistas. Así mismo, el juego no fue aplicado en todas las sesiones de clases, por lo que fue posible reconocer una actitud y reacción más positiva y receptiva por parte de las estudiantes cuando sí había juego. La dinámica de cada una de las actividades eran de fácil comprensión y esto permitió que la participación fuera más activa y el proceso comunicativo no perdiera su objetivo principal.

Por otro lado, la utilización del juego trabajado bajo elementos de la gamificación les permitió conocer un ambiente de interacción con los compañeros de clase en el que podían practicar la producción oral, corregir sus errores y enriquecer su vocabulario y conocimiento aprendido. Este factor fue muy importante debido a que “es allí en donde se afianzan conceptos, se aprende de los errores cometidos por los otros y se reconoce la labor del otro como un factor importante en la construcción de manera cooperativa” (Fontalvo, 2017). Idea apoyada por la siguiente respuesta de una de las estudiantes: “de pronto de repetir, que uno repite y el otro repite y le corrige, uno dice ya no puedo decir eso. Como que de los errores de los otros unos aprende”³.

Cuando se les cuestionó acerca de cómo fue la experiencia en la clase al estar hablando y jugando, la mayoría concordó en que el proceso de mejoramiento de desempeño

³ Comentario tomado de entrevista final estudiante 5 (anexo 5.5)

era mucho más fácil y que antes de la implementación del juego no utilizaban el vocabulario que conocían, pero al finalizar la investigación podían hacer uso de este y también consideraron que la pronunciación mejoró sustancialmente. Estas ideas fueron respondidas por los estudiantes en la entrevista: “Es algo que con más facilidad aprende uno y la pronunciación también es fabuloso aprenderlo así. Venimos desde un comienzo con inglés sabíamos vocabulario, pero no lo hablábamos o no lo utilizamos con la frecuencia”⁴. “Así de pronto uno no sepa qué es lo que está diciendo, pero sabe cómo pronunciarlo”⁵. “Uno se acuerda de la palabra y cómo lo pronunciaba entonces fue más fácil”⁶.

La falta de vocabulario y estructuras gramaticales, unido al nivel de ansiedad y nerviosismo que produce hablar en una lengua extranjera provoca frustración en los estudiantes y en ocasiones el rechazo a querer hablar o compartir sus ideas. Este factor fue fuertemente influenciado positivamente por el juego debido a que es una estrategia metodológica que le da confianza al estudiante, disminuye los nervios y miedo a equivocarse e incentiva la participación. Este aspecto se evidenció en la entrevista: “se siente uno más cómodo porque no está la tensión”⁷, “uno puede aprender sin tanta presión. Uno así con el juego uno sabe que se equivoca y nos reímos todas y queda como el ambiente relajado”⁸, “el juego le disminuye a uno los nervios porque uno jugando como que capta más las cosas”⁹.

Practicar la habilidad de producción oral en la clase a partir de juego le da la oportunidad a los estudiantes de aprender de una forma divertida y diferente, una en la que dejan a un lado prácticas pedagógicas que trabajan con métodos aburridos y que no les permiten acercarse a una lengua extranjera de una manera interesante y significativa en su proceso de aprendizaje, independientemente de su edad y nivel. Esto mismo piensan los estudiantes: “el juego es algo bonito para aprender”¹⁰, “me parece bonito y chévere”¹¹

⁴ Comentario tomado de entrevista final estudiante 4 (anexo 5.4)

⁵ Comentario tomado de entrevista final estudiante 3 (anexo 5.3)

⁶ Comentario tomado de entrevista final estudiante 6 (anexo 5.6)

⁷ Comentario tomado de entrevista final estudiante 3 (anexo 5.3)

⁸ Comentario tomado de entrevista final estudiante 6 (anexo 5.6)

⁹ Comentario tomado de entrevista final estudiante 2 (anexo 5.2)

¹⁰ Comentario tomado de entrevista final estudiante 5 (anexo 5.5)

¹¹ Comentario tomado de entrevista final estudiante 1 (anexo 5.1)

Valoración del nivel de desempeño de la habilidad oral de los estudiantes

En esta categoría se debía conocer el nivel de desempeño de los estudiantes en la habilidad de producción oral antes y después de la implementación del juego.

Todos los estudiantes que hicieron parte de este estudio habían estudiado inglés en la fundación, cursando los niveles 1, 2 y 3 en años anteriores. Por esto, contaban con cierto nivel de conocimiento de la lengua en distintos grados. Los exámenes aplicados evaluaron la habilidad de producción oral y al comparar los resultados del momento investigativo inicial y final se evidenció un avance notorio en esta habilidad. La totalidad de los estudiantes mostraron que su nivel de desempeño, analizado a partir de diferentes criterios, obtuvo una puntuación mayor al inicial.

Según los estudiantes, el nivel de producción oral con el que iniciaron el semestre era bajo y no contaban con los conocimientos suficientes para comunicarse ni hablar. Esta falencia dificulta su proceso durante las clases debido a que, al no contar con las herramientas necesarias, su mejoramiento del desempeño se veía obstaculizado por la inseguridad, falta de vocabulario y estructuras. Esto fue resaltado por los estudiantes en la entrevista inicial: “se me complica para traducir y a veces me salen palabras mal, voy a pronunciarlas y las digo mal. Yo sé cómo se escribe pero cuando la voy a decir no me acuerdo que se dice diferente”¹².

En cuanto al examen final, en términos generales, los estudiantes consideraron que su nivel de desempeño en la habilidad de producción oral aumentó, argumentos encontrados en la entrevista al responder a la pregunta: ¿sientes que avanzaste en tu proceso de desempeño en cuanto a la producción oral por el juego?: “este semestre sí aprendí mucho y ya entiendo”¹³. Los estudiantes concordaron en que su nivel de desempeño había aumentado y que contaban con más vocabulario y práctica, lo cual facilitaba que pudieran hablar en inglés. Una de las estudiantes añadió: “siento que aprendí inglés y que puedo hablar más”¹⁴.

¹² Comentario tomado de entrevista inicial estudiante 2 (anexo 5.2)

¹³ Comentario tomado de entrevista final estudiante 2 (anexo 5.2)

¹⁴ Comentario tomado de entrevista final estudiante 1 (anexo 5.1)

Contribución del juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación como estrategia metodológica en la motivación de los estudiantes al mejorar el desempeño de la habilidad oral en inglés

En esta categoría se debía determinar el grado de motivación que despertó el juego por el mejoramiento del desempeño de la producción oral en inglés.

Uno de los aspectos que más se destacó dentro de las respuestas de los estudiantes en cuanto a motivación, fue la relación que establecieron entre la clase y pasar un momento agradable y diferente. Durante la jornada en la fundación, los estudiantes reciben clases en las que deben permanecer sentados y atentos a las instrucciones, indicaciones y explicaciones de los profesores, y al encontrarse en clase de inglés podían cambiar la dinámica de aprendizaje y divertirse, sin perder el objetivo pedagógico. Esto se evidenció en la entrevista: “a mi me pareció bonito y como algo distinto, como una forma divertida de aprender a diferencia de lo aburrido y se aprende más divertido, es más chévere”¹⁵, “ya uno no piensa en la evaluación y la metodología es diferente, es animada. Hace que uno se sienta que no se viene por obligación”¹⁶

En relación con la producción oral, el juego también jugó un papel importante, ya que la motivación de los estudiantes por poner en práctica lo aprendido aumentó al verse en medio de una situación en la que eran capaces de producir en una lengua extranjera. Reconocer que a pesar de las dificultades, falta de práctica y vocabulario podían hablar en inglés los motivó a querer aprender y a continuar con el proceso en el que poco a poco podían avanzar en el desarrollo de la habilidad oral. Esto se evidenció en la respuesta: “aumentó la motivación al hablar durante la clase y a aprender más”¹⁷, “me siento más motivada por hablar”¹⁸, “era como chevere venir y participar”¹⁹, “con el juego en la clase de inglés aumentó la confianza al momento de hablar inglés, sin miedo a equivocarte”

¹⁵ Comentario tomado de entrevista final estudiante 1 (anexo 5.1)

¹⁶ Comentario tomado de entrevista final estudiante 3 (anexo 5.3)

¹⁷ Comentario tomado de entrevista final estudiante 4 (anexo 5.4)

¹⁸ Comentario tomado de entrevista final estudiante 3 (anexo 5.3)

¹⁹ Comentario tomado de entrevista final estudiante 1 (anexo 5.1)

Análisis de resultados

Análisis de datos comunes

Al ser esta investigación un estudio de caso conviene, en primera instancia, estudiar el avance de sus participantes desde la generalidad, es decir, viéndolos como un conjunto, para luego pasar a analizarlos como casos particulares (Mirabal, 2015, p. 90). En este primer acercamiento se tendrán en cuenta aquellos aspectos que comparten los 6 estudiantes a nivel de categoría.

Para ello, se decidió tomar como referente el sistema de evaluación del examen DELE en la prueba de expresión oral para nivel A1. El rango de mejoría/desmejoría está expresado en términos de bandas ordinales que se extienden en un rango único que va de 0 a 3 puntos siendo 3 la puntuación máxima que se puede obtener en las escalas analítica con cuatro categorías (coherencia, corrección, alcance, pronunciación) y la escala holística con una categoría única. Se escogió esta forma de evaluación debido a que “tanto para la expresión oral como escrita en niveles iniciales (A1), este tipo de escalas parecen las más apropiadas, debido a la limitación productiva de los aprendientes” (Bores & Camacho, s.f, p. 133).

Para realizar el proceso de evaluación de los exámenes inicial y final, como se mencionó anteriormente, se utilizó el sistema del examen ELE para la habilidad de expresión e interacción orales. A continuación, en las tablas 1, 2, 3, 4 y 5, se detallan los criterios de evaluación de los exámenes, los cuales están en dos escalas: una escala analítica que se divide en cuatro categorías y una escala holística con una categoría única. Cada categoría consta de cuatro bandas ordinales cuyo puntaje mínimo es 0 y el máximo es 3.

Tabla 3. Expresión e interacción orales - Escala analítica. Coherencia

Expresión e interacción orales - Escala analítica	
Coherencia	
3	Produce un discurso bastante continuo a base de enunciados enlazados de forma básica («porque», «pero»...). Pueden ser evidentes todavía las pausas o reformulaciones, pero no requieren demasiado esfuerzo. Utiliza algunos elementos de

	referencia (adverbios, demostrativos, etc.) y deja claras algunas relaciones lógicas (causa, finalidad...). En las conversaciones, intercambia información relevante, reacciona a ella de forma adecuada, e indica que (no) sigue el hilo.
2	Se expresa mediante enunciados breves, palabras o grupos de palabras, que enlaza de forma mínima («y, también...»). Logra salvar la comunicación, a pesar de que su discurso es discontinuo y necesita emplear pausas, alargamientos, reformulaciones o repeticiones, sobre todo, para buscar palabras o expresiones menos familiares. En las conversaciones, es capaz de solicitar ayudas, repeticiones y aclaraciones.
1	La comunicación se hace prácticamente imposible, debido a un discurso totalmente discontinuo e inconexo, con pausas muy abundantes, falsos comienzos, repeticiones o silencios muy prolongados. Sus respuestas o reacciones, a veces, no se corresponden con las intervenciones del interlocutor.
0	Silencio completo o únicamente falsos comienzos para producir unas pocas palabras no pertinentes en la situación de comunicación.

Tabla 4 Expresión e interacción orales - Escala analítica. Correcció

Expresión e interacción orales - Escala analítica	
Corrección	
3	Muestra control sobre las reglas básicas y categorías gramaticales (tiempos de indicativo, concordancias, artículos, posesivos, perífrasis básicas...), necesarias para construir correctamente oraciones sencillas. Es posible que todavía cometa errores, que no interfieren en la comunicación: confusión de tiempos verbales, concordancia, conjugación...
2	Utiliza unas pocas construcciones gramaticales sencillas y modelos de oraciones, previamente memorizados, con verbos, generalmente, en presente de indicativo. Con dudas, vacilaciones y errores, mantiene las concordancias básicas, conjuga verbos, selecciona verbos copulativos para identificar, situar entidades y atribuirles cualidades

	mínimas... Influencia de otras lenguas
1	Se esfuerza por construir oraciones muy breves, a base de formas verbales en infinitivo o en presente, algunos nombres o adjetivos, sin relaciones de concordancia... La comunicación se hace muy difícil debido a los numerosos errores o interferencias de otras lenguas.
0	Silencio, repetición literal no adecuada de las intervenciones del interlocutor o unas pocas frases, sin sentido, incomprensibles. Comunicación imposible.

Tabla 5 Expresión e interacción orales - Escala analítica. Alcance

Expresión e interacción orales - Escala analítica	
Alcance	
3	Dispone de un repertorio suficiente para desenvolverse con cierta eficacia y dejar claro lo que quiere decir en las situaciones de comunicación y de supervivencia, en que proporciona e intercambia información personal y de su entorno, o sobre objetos, lugares o personas, actividades cotidianas, hechos o acontecimientos, deseos y preferencias, estados físicos o anímicos, valoraciones...
2	Utiliza un repertorio de palabras, grupos de palabras y fórmulas memorizadas, que le permite: proporcionar e intercambiar información limitada: datos personales o del entorno más inmediato (personas o lugares conocidos, pertenencias, actividades, gustos...), y satisfacer necesidades muy inmediatas.
1	Su repertorio se limita a unas pocas expresiones y palabras aisladas. No es suficiente para transmitir los mensajes ni para desenvolverse en conversaciones muy breves o en situaciones de necesidad inmediata.
0	Silencio, o apenas dos o tres palabras comprensibles. Indica que no comprende.

Tabla 6 Expresión e interacción orales - Escala analítica. Pronunciación

Expresión e interacción orales - Escala analítica	
Pronunciación	
3	Su pronunciación es generalmente clara y comprensible, pese a errores de articulación esporádicos y a un acento extranjero evidente.
2	Pronuncia de forma comprensible las palabras y los enunciados previamente memorizados. Sin embargo, la comprensión requiere cierto esfuerzo, en especial, para los interlocutores no habituados a tratar con hablantes del mismo grupo lingüístico.
1	Se comprenden sólo algunos fragmentos o palabras, con mucho esfuerzo, debido a la fuerte influencia de otras lenguas y a los errores de articulación.
0	Silencio total o pronunciación incomprensible de palabras aisladas.

Tabla 7 Expresión e interacción orales - Escala holística

Expresión e interacción orales - Escala holística	
3	Añade a la información requerida algunos detalles, comentarios, valoraciones, opiniones, motivos de ciertas acciones... Utiliza un repertorio lingüístico suficiente para expresarse sobre temas cotidianos o para desenvolverse, con cierta eficacia, en las situaciones de supervivencia que plantean las tareas y en conversaciones sencillas. A pesar de algunos errores, construye oraciones sencillas, que articula en un discurso razonablemente continuo y cohesionado.
2	Aporta la información requerida de forma comprensible y logra transmitir los mensajes. Se expresa mediante palabras, grupos de palabras, enunciados breves o modelos de oraciones, previamente memorizados, todavía con muchos errores, en un discurso discontinuo, que se sigue con cierto esfuerzo. En las conversaciones, intercambia información personal o del entorno inmediato, muy limitada, y se maneja en situaciones concretas y previsibles, aunque necesita bastantes ayudas del

	interlocutor.
1	Aporta solo algunos datos, que resultan insuficientes para transmitir los mensajes. Muestra dificultades de comprensión y se expresa a base de unas pocas palabras sueltas o enunciados inconexos, con pausas o silencios prolongados y frecuentes, con errores abundantes y un alto porcentaje de palabras o expresiones de otras lenguas. Se comprenden solo algunos fragmentos y para ello precisa ayudas del interlocutor, reformulaciones o repeticiones constantes.
0	No hay respuesta o la respuesta se limita a indicar que no comprende, a unas cuantas palabras aisladas prácticamente incomprensibles, o a repetir literalmente lo que le dice el interlocutor.

(Tablas tomadas de Instituto Cervantes, 2014, p.23-25)

Se diseñó una gráfica que ilustra los resultados de los exámenes realizados por los estudiantes a nivel de grupo en el momento inicial y el final de la investigación. En ella se muestra la diferencia porcentual que hubo en los aspectos de coherencia, corrección, alcance, pronunciación y escala holística. Para conocer la mejoría/desmejoría se realizó la siguiente fórmula con cada una de las categorías:

$$\frac{\text{puntuación total categoría}}{\text{número total de estudiantes}} := \text{promedio}$$

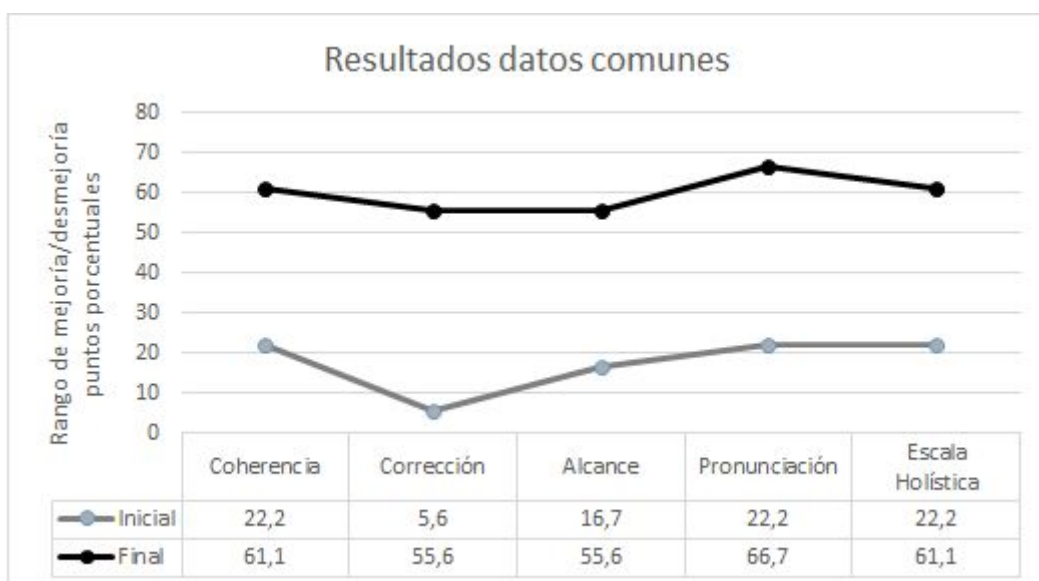
$$\frac{\text{promedio} \times 100\%}{\text{puntaje máximo categoría}} := \text{puntos porcentuales totales}$$

Por ejemplo, si al sumar los puntos que los 6 estudiantes obtuvieron en la categoría de coherencia el resultado es 10, los puntos porcentuales de esta categoría serían 55,33%

$$\frac{10}{6} := 1,66$$

$$\frac{1,66 \times 100\%}{3} := 55,33\%$$

Los resultados se ven reflejados en la gráfica 1



Gráfica 1. Resultados datos comunes

Al realizar el análisis de los resultados de los exámenes se encuentra una tendencia hacia la mejoría de los criterios evaluados. Los 6 estudiantes mejoraron en los aspectos de coherencia, corrección, alcance, pronunciación y a nivel global, unos en mayor o menor grado que otros.

Cada uno de los aspectos evaluados mejoró, demostrando que el juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación influyó positivamente en el nivel de desempeño de la producción oral. La mayoría de los estudiantes, como se evidenciará en la sección de resultados individuales, aumentaron por lo menos 1 punto en cada una de los criterios. A pesar de la limitación del tiempo durante cada clase y de algunos retrocesos durante la aplicación de la estrategia, los resultados finales demuestran que el juego logró influir en el desarrollo de las clases y en el mejoramiento del desempeño de la habilidad oral en inglés.

Los estudiantes obtuvieron 22,2 puntos en el examen inicial en la categoría coherencia, y después de aplicar el juego y realizar el examen final obtuvieron 61,1, lo que representa una diferencia de 38,9 puntos, y refleja un avance positivo en esta categoría. Así mismo, en la categoría de corrección en el momento inicial los estudiantes obtuvieron 5,6 puntos como promedio global y al finalizar el curso obtuvieron 55,6, lo que representa un aumento de 50 puntos, siendo esta la categoría en la que mayor avance hubo con respecto al

examen inicial. En la categoría de alcance también se vio una mejoría al tener un promedio inicial de 16,7 y alcanzar un promedio final de 55,6, lo que representa un avance de 38,9 puntos. Como última categoría de la escala analítica, en pronunciación los estudiantes obtuvieron 22,2 en el examen inicial y 66,7 en el examen final, donde hubo una diferencia de 44,5 puntos, siendo esta la segunda categoría de mayor avance. Por último, en la escala holística los estudiantes obtuvieron 22,2 en el examen inicial y 61,1 en el examen final, lo que representa una mejora de 38,9 puntos.

Los aspectos que más mejoraron fueron los de corrección y pronunciación, estando muy cercanos los resultados de los demás criterios evaluados. Respecto a este último criterio, uno de los estudiantes afirma: “la pronunciación es fabuloso aprenderla así”²⁰ En cuanto a la coherencia, los estudiantes lograron enlazar de forma mínima enunciados o palabras al contar hablar sobre su rutina, a pesar de que dudaban mucho y hacían largas pausas. Respecto al alcance y mejora en este aspecto, los estudiantes mostraron un repertorio de palabras mayor al dar información y responder preguntas muy puntuales durante el examen. Este repertorio fue trabajado durante todas las sesiones de clase, utilizándolo en diferentes contextos y situaciones de juego para reforzar su interiorización.

Al parecer, el juego influye positivamente en la práctica de la habilidad de producción oral en adultos y al ser trabajada durante once clases puede reflejar resultados favorables relacionados con esta habilidad, con especial énfasis en los aspectos de pronunciación y coherencia.

Con un total de 5 de 5 criterios en los que se presentaron mejoras es posible afirmar que la influencia que tiene el juego de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el mejoramiento de la habilidad de la producción oral en adultos de la fundación ColombiaCrece es positiva.

Análisis de datos individuales

En este apartado se presentan los resultados de los exámenes inicial y final presentados por los 6 estudiantes en la investigación. Estos fueron contrastados con el fin de

²⁰ Comentario tomado de entrevista final estudiante 4

determinar el avance a nivel de desempeño de la producción oral tomando como referencia el primer momento investigativo. Se centrará en el análisis de las particularidades de cada uno de los 6 estudiantes, con la finalidad de diferenciar los procesos entre sí.

Para esto se ha decidido ilustrar las diferencias entre los estudiantes a través del contraste entre los exámenes inicial y final. Así pues, se analizaron los resultados de cada uno a partir de la escala analítica de los exámenes DELE para el nivel A1 en los dos momentos investigativos — previo y posterior a la aplicación de la estrategia. Los cuadros de evaluación contienen categorías que representan dos escalas. La primera es la escala analítica, dentro de la cual se encuentran las categorías de coherencia, corrección, alcance y pronunciación y supone un 60% del total del examen, donde cada categoría representa un 15%, es decir, su equivalencia es la misma. La segunda es la escala holística y supone el 40% restante, como se presenta en la tabla 8:

Escala analítica				Escala Holística
Categorías de evaluación				
Coherencia	Corrección	Alcance	Pronunciación	Escala holística
Calificación analítica 60%				Calificación holística 40%
15%	15%	15%	15%	40%

Tabla 8. Porcentajes escala analítica y holística

Los resultados son presentados en los siguientes cuadros y a lo largo de este apartado se hará el análisis individual. La forma de establecer el rango de mejoría/desmejoría se hizo a partir de los resultados de los exámenes inicial y final, en los que se le asignó a cada estudiante una puntuación entre 0 y 3 para cada categoría de las escalas. En el examen DELE cada escala representa un porcentaje diferente por lo que fue necesario realizar la equivalencia por aparte para más adelante obtener el resultado final, esto se hizo de la siguiente manera:

La puntuación que un estudiante obtiene en cada categoría de la escala analítica es multiplicada por 25, debido a que representa el 25% de la escala, y luego dividida en 3, el cual es el puntaje máximo en cada categoría y el resultado es multiplicado por 0.6 para

determinar el porcentaje final de esta escala. Por otro lado, la puntuación obtenida en la escala holística es multiplicada por 40, debido a que representa el 40% del examen. A continuación se suma este último resultado al de la escala analítica para conocer el resultado final del examen. A continuación se presenta la fórmula completa:

1) Para obtener el resultado de la escala analítica:

Se realiza la siguiente fórmula con cada uno de los 4 puntajes de las categorías de la escala analítica y se suman los resultados para finalmente multiplicarlos por 0.6. Este será el resultado final de esta escala.

$$\frac{\text{puntuación categoría} \times 25}{\text{puntuación máxima posible categoría}} = \text{puntuación final}$$

2) Para obtener el resultado de la escala holística:

Se realiza la siguiente fórmula con el puntaje de la categoría única de la escala holística y se suma el resultado al resultado final de la escala analítica. Este será el resultado final del examen.

$$\frac{\text{puntuación categoría} \times 40}{\text{puntuación máxima posible categoría}} = \text{puntuación final}$$

El siguiente es un ejemplo de los resultados del examen un estudiante y la aplicación de la fórmula:

Escala analítica	
Categoría	Resultado
Coherencia	2
Corrección	3
Alcance	2
Pronunciación	1

Escala holística	
Categoría	Resultado
Escala holística	2

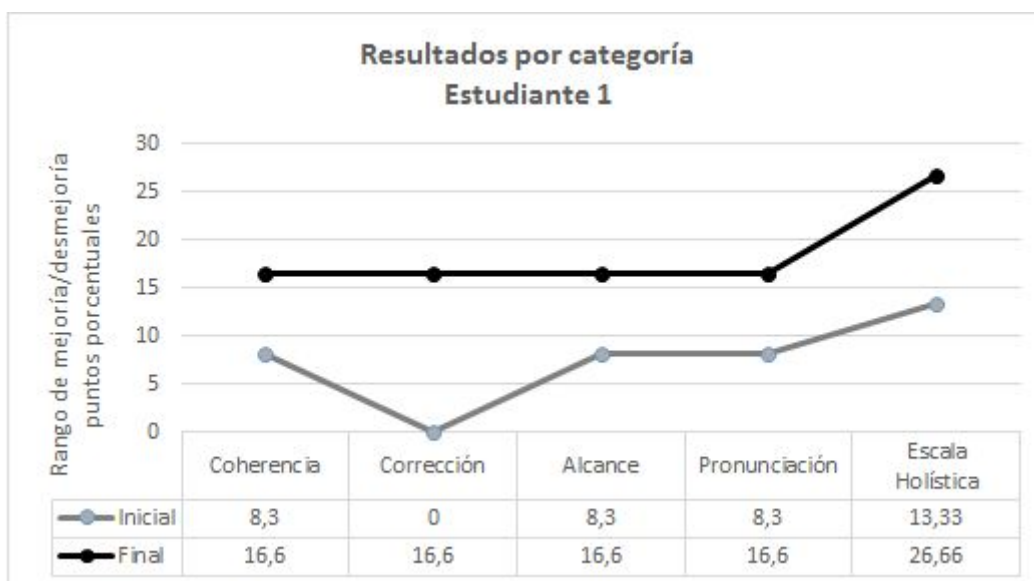
$$\frac{2 \times 25}{3} := 16,6 \quad \frac{3 \times 25}{3} := 25 \quad \frac{2 \times 25}{3} := 16,6 \quad \frac{1 \times 25}{3} := 8,3 \quad \frac{2 \times 40}{3} := 26,6$$

$$16,6 + 25 + 16,6 + 8,3 = 66,5 \times 0,6 = 39,9 + 26,6 = 66,5$$

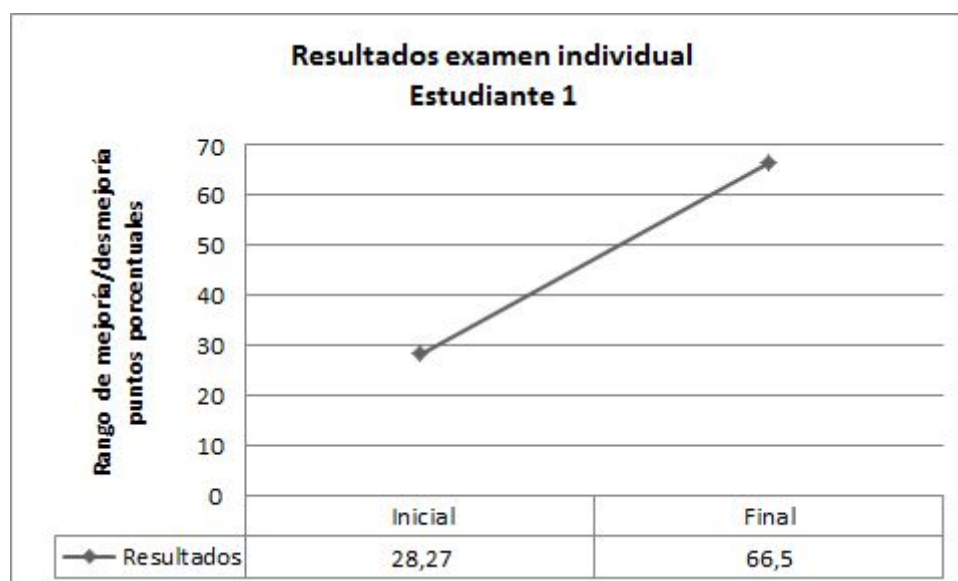
El resultado final del examen de este estudiante es de 66,5. Si el resultado del examen final está por encima del resultado del examen inicial esto representa una mejoría respecto al resultado inicial en la producción oral antes de la aplicación de los juegos.

Para hacer énfasis en los aspectos en los que difieren los estudiantes a continuación se hizo el análisis de cada uno haciendo referencia al examen inicial y final.

Estudiante 1



Gráfica 2. Resultados por categoría estudiante 1



Gráfica 3. Resultados examen individual estudiante 1

El estudiante 1 obtuvo en el examen inicial un resultado total de 28,27, habiendo obtenido 8,3 en las categorías de coherencia, alcance y pronunciación, lo que significa que fue clasificado en la banda ordinal 1 en cada una de estas categorías; 0 en la categoría de corrección, banda 0, y 13,33 en la escala holística, habiendo sido clasificado en la banda 1 de

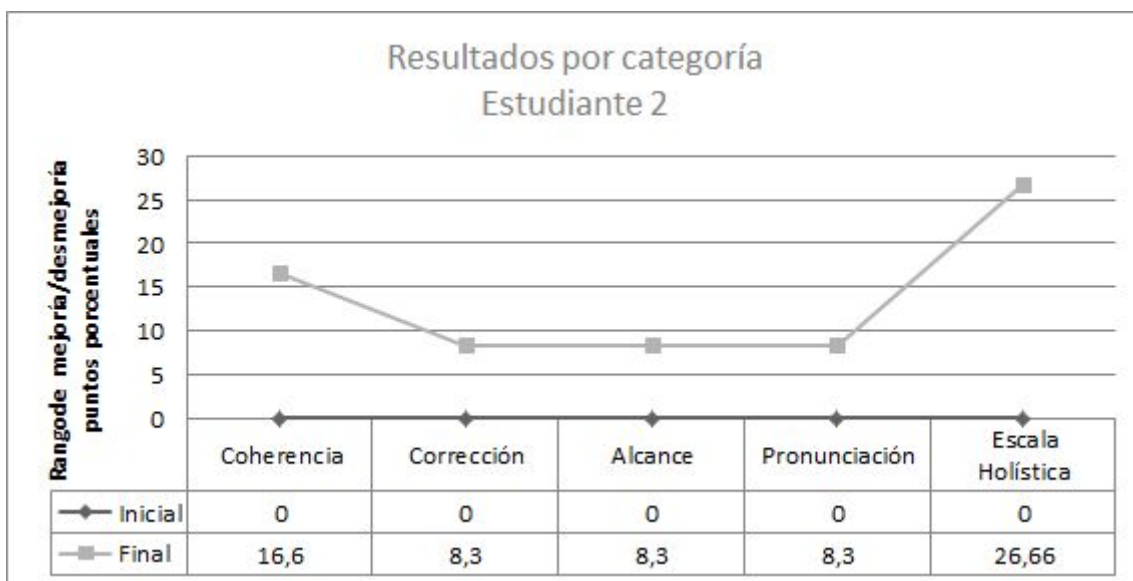
esta escala. En el examen final el estudiante obtuvo 66,5 como resultado, al obtener 16,6 en cada una de las categorías de la escala analítica, es decir, 2 en la banda ordinal de cada una; y 26,66 en la escala holística, lo que representa que el estudiante obtuvo la banda número 2 de esta escala. Esto muestra que el estudiante mejoró 38,23 puntos, donde se presentó un avance en todas las categorías de por lo menos 1 banda ordinal, siendo la categoría de corrección en la que mostró mayor mejoría, aumentando 2 bandas.

El estudiante demostró en el examen final que puede utilizar unas pocas construcciones gramaticales sencillas, palabras y modelos de oraciones, en ocasiones memorizados, a la vez que utiliza verbos en el tiempo presente simple. Comete aún errores de conjugación respecto a la utilización del pronombre al iniciar una oración. Así mismo, se expresa mediante enunciados breves y cortos haciendo largas pausas. Por último, el estudiante puede intercambiar información personal limitada y responder preguntas de presentación personal.

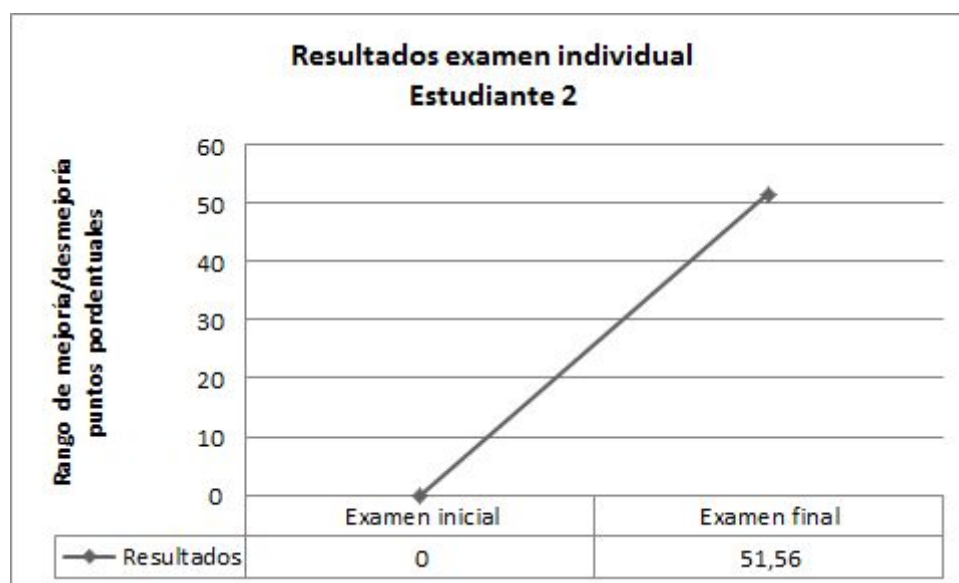
En el caso de este estudiante se vio una fuerte tendencia a usar el traductor para buscar palabras que no conocía en inglés, haciendo uso de esta herramienta durante las clases e incluso en determinados momentos del juego. Sus esfuerzos estaban enfocados en conocer palabras y su pronunciación, por lo que siempre preguntaba por este aspecto. Según el propio estudiante, al finalizar el semestre y haber sido parte de las clases logró aprender nuevas cosas y esto se vio reflejado en el uso de vocabulario nuevo en el examen final, al demostrar que en sus respuestas añadía palabras de complemento como she prays everyday y he cooks cookies.

Por último, en el aspecto de pronunciación, el estudiante pronuncia de forma comprensible las palabras, sin embargo, en ocasiones comprenderlo requiere un esfuerzo debido a que pronuncia las palabras tomando como base cómo se escriben. Según el examen DELE, para la categoría de pronunciación, esto lo ubica en la banda número 2.

Estudiante 2



Gráfica 4. Resultados por categoría estudiante 2



Gráfica 5. Resultados examen individual estudiante 2

El estudiante 2 obtuvo en el examen inicial un resultado total de 0, habiendo obtenido 0 en cada una de las bandas de las categorías de las escalas. En el examen final el estudiante obtuvo 51,56 como resultado, habiendo obtenido 16,6 en la categoría de coherencia, lo que representa haber aumentado 2 bandas con respecto al examen inicial; 8,3 en las categorías de

corrección, alcance y pronunciación, es decir, el estudiante subió de la banda 0 a la banda 1; y 26,66 en la escala holística, aumentando 2 bandas con respecto al examen inicial. Esto demuestra que el estudiante aumentó 51,56 puntos donde hubo una mejoría en todas las categorías de por lo menos 1 banda ordinal, siendo las categorías de coherencia y escala holística en las que mostró mayor avance, aumentando 2 bandas, pasando de una clasificación en la banda de 0 a 2.

El estudiante se expresa haciendo uso de palabras y verbos estudiados durante el semestre y en los enlaza de forma mínima utilizando conectores como *then*, *and* y *because*. Emplea muchas pausas y repeticiones pero logra transmitir un mensaje y responder preguntas acertadamente. Así mismo, en el examen final se evidencia un claro esfuerzo por construir oraciones breves haciendo uso del tiempo presente simple y manteniendo en la mayoría de las ocasiones la concordancia entre los pronombres y el verbo. La comunicación es un poco difícil debido a los errores continuos y la falta de vocabulario al intentar expresar sus ideas, pero consigue hacerlo en un nivel muy básico.

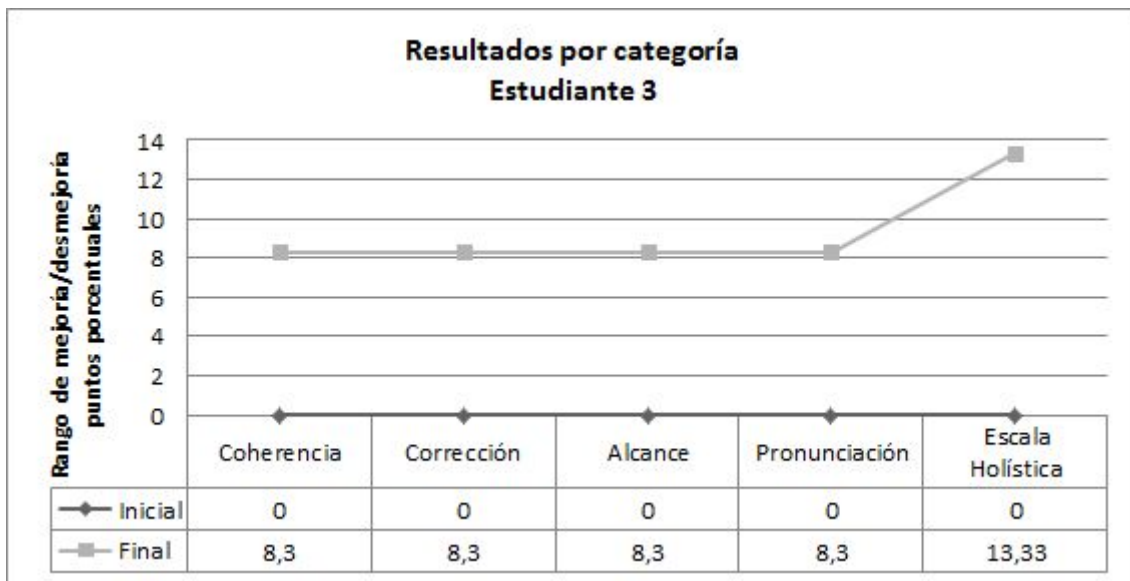
En cuanto a la categoría de alcance, en comparación con los resultados del examen inicial en los que el estudiante guardó silencio y dijo una o dos palabras comprensibles, el repertorio de palabras que usa es mucho más amplio, aunque aún se limita a unas pocas palabras memorizadas y practicadas durante el semestre. Aún no está en capacidad para desenvolverse en una conversación cotidiana, pero cuenta con un vocabulario más amplio.

Su pronunciación al inicio del semestre era nula debido a que había silencio total en su intervención, y al finalizar el semestre el estudiante demostró un avance en esta categoría de 1 banda a pesar de que comprender lo que dice se debe hacer con esfuerzo debido a errores de articulación.

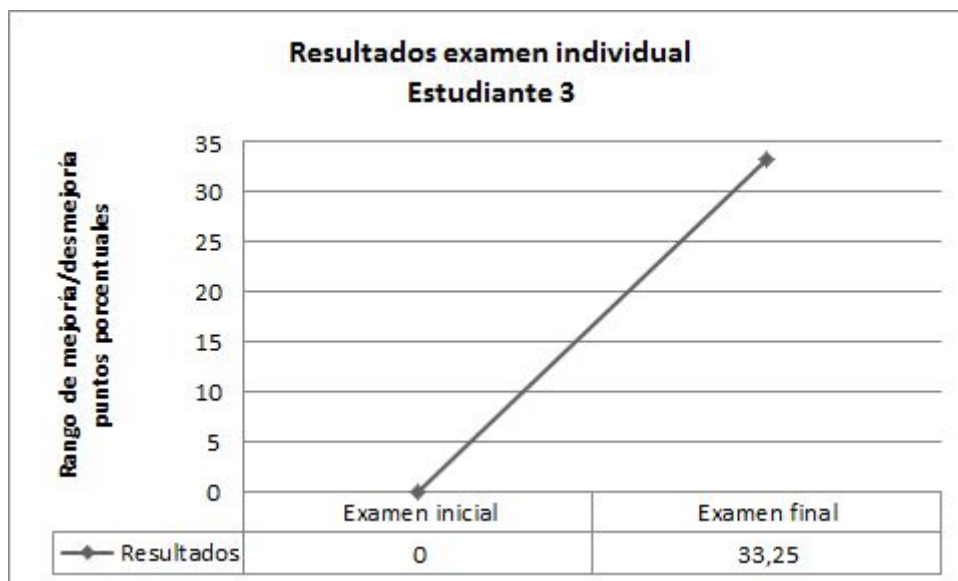
Este estudiante en particular demostró un aumento en la participación a lo largo del semestre de forma gradual a medida que aprendía a partir de juegos. Al iniciar el semestre era un estudiante muy tímido, callado y reservado, lo cual tenía una gran influencia en su disposición y actuación durante la clase debido a que no sentía la confianza y seguridad para preguntar ni participar activamente. A medida que reconocía el juego como parte de la clase logró adaptarse, perder el miedo y ganar confianza para hablar en inglés sin miedo al error y a preguntar. Esto lo afirmó el estudiante de acuerdo a la entrevista final realizada: “el juego le

disminuye a uno los nervios porque uno jugando como que capta más las cosas”²¹. Este estudiante obtuvo el segundo mejor resultado en el examen final en términos de mejora respecto al examen inicial de la investigación.

Estudiante 3



Gráfica 6. Resultados por categoría estudiante 3



Gráfica 7. Resultados examen individual estudiante 3

²¹ Comentario tomado de entrevista final estudiante 2 (anexo 5.2)

El estudiante 3 obtuvo en el examen inicial un resultado total de 0 puntos, habiendo obtenido 0 en cada una de las categorías de las escalas. En el examen final el estudiante obtuvo 33,25 como resultado, habiendo obtenido 8,3 puntos en cada una de las categorías de la escala analítica, lo que lo ubica una banda por encima en cada categoría respecto a los resultados del examen inicial y 13,33 puntos en la escala holística, es decir hubo un aumento de una banda en esta categoría. Esto demuestra que el estudiante aumentó 33,35 puntos respecto al examen inicial, donde hubo una mejoría en todas las categorías de 1 banda ordinal.

En relación con la categoría de coherencia, en el examen inicial el estudiante demostró un silencio completo o únicamente falsos comienzos al intentar producir palabras que no eran pertinentes con la situación comunicativa. Al respecto se puede decir que al finalizar el semestre y haber desarrollado la habilidad de producción oral a partir del juego el estudiante subió una banda ordinal en esta categoría demostrando una mejoría a pesar de que la comunicación aún es prácticamente imposible, existen abundantes pausas y silencios continuos.

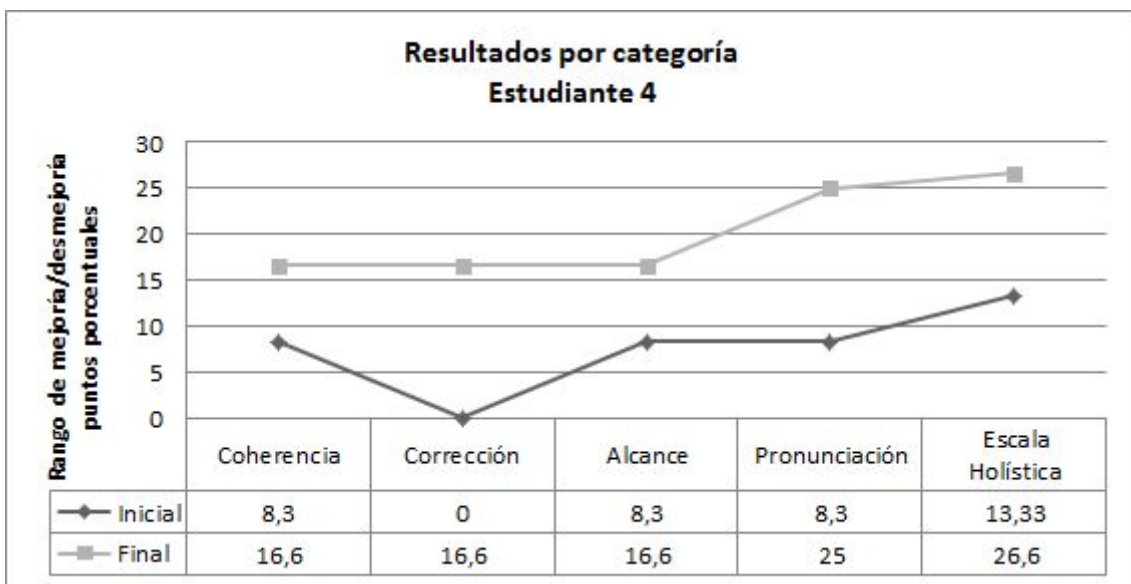
En cuanto a la categoría de corrección, el estudiante demostró un esfuerzo por construir oraciones muy breves usando verbos en presente simple, aún sin mantener relaciones de concordancia. Los resultados del examen final demuestran que la comunicación con el estudiante se hace muy difícil debido a los numerosos errores, pero utiliza vocabulario y nombres que en el examen inicial no conocía ni podía articular. En el examen final su repertorio se limita a unas pocas expresiones y palabras aisladas, donde existe una mejoría en la categoría de alcance en comparación con los resultados iniciales en los cuales su repertorio era nulo.

A nivel de pronunciación se comprenden solo algunas palabras debido a que comete errores de articulación. Sin embargo, refleja una mejoría en cuanto a que al inicio del semestre hubo silencio total o pronunciación incomprensible de palabras aisladas durante todo el examen inicial que pretendía establecer su nivel de desempeño en la habilidad de expresión oral. Este estudiante afirma que su nivel de pronunciación tuvo un rango de mejoría debido a que “de pronto ahora uno no sepa qué es lo que está diciendo, pero sabe cómo pronunciarlo”²².

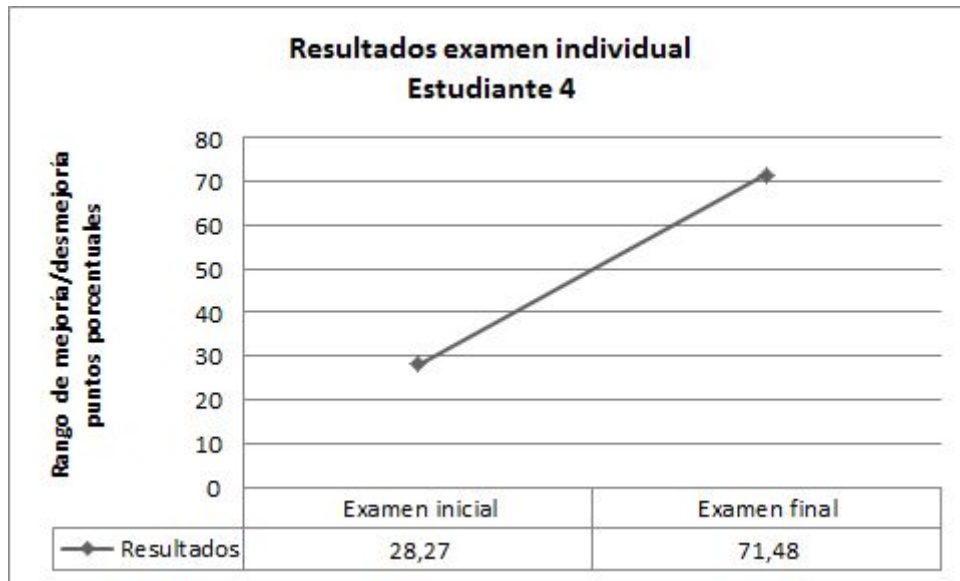
²² Comentario tomado de entrevista final estudiante 3 (anexo 5.3)

Este estudiante fue quien estuvo más alejado del proceso de aprendizaje debido a situaciones externas y ajenas a la investigación y esto debió afectar su proceso al limitar su posibilidad de asistir a clase y al cumplimiento de tareas. Este último elemento fue clave ya que los estudiantes de la fundación asisten a clase cada sábado y durante la semana no tienen ningún contacto con inglés y esto hace que su tiempo de práctica disminuya y olviden en alguna medida lo visto en clase. Esta distancia con el proceso de aprendizaje influyó y se ve reflejado en los resultados del examen final al ser el segundo estudiante con el menor aumento de mejoría a nivel global respecto al examen inicial.

Estudiante 4



Gráfica 8. Resultados por categoría estudiante 4



Gráfica 9. Resultados examen individual estudiante 4

El estudiante 4 obtuvo en el examen inicial un resultado total de 28,27, habiendo obtenido 8,3 en cada una de las categorías de coherencia, alcance y pronunciación, es decir, el estudiante estaba ubicado en la banda 1 en cada categoría, y en la categoría de corrección obtuvo 0, lo que corresponde a la banda ordinal 0 en el cuadro de la escala analítica. En la escala holística obtuvo 13,33, lo que corresponde a la banda ordinal 1. En el examen final el estudiante obtuvo 71,48 como resultado total, habiendo obtenido como resultado 8,3 en cada una de las categorías de la escala analítica, es decir se ubicó en la banda 1 en cada categoría, donde se vio una mejoría mayor en la corrección y alcance. Así mismo, el estudiante obtuvo 13,33 en la escala holística, aumentando una banda completa en esta escala con respecto al examen inicial. Esto representa que el estudiante aumentó 43,13 puntos donde hubo un aumento en todas las categorías de por lo menos 1 banda ordinal.

El estudiante se expresa mediante enunciados y estructuras gramaticales sencillas y de modelos de oraciones breves como *I cook, go the park y I don't watch tv* que enlaza de forma mínima usando conectores como *then*, lo que lo ubica según la clasificación del examen DELE de expresión oral en la banda 2 de la categoría de coherencia.

En relación con la categoría de corrección, en la que tuvo un aumento de dos bandas, el estudiante se esfuerza por responder las preguntas del examen construyendo oraciones muy breves en presente simple, aún sin establecer relaciones de concordancia sujeto-verbo. La comunicación es difícil pero no imposible. Así mismo, utiliza un repertorio de palabras

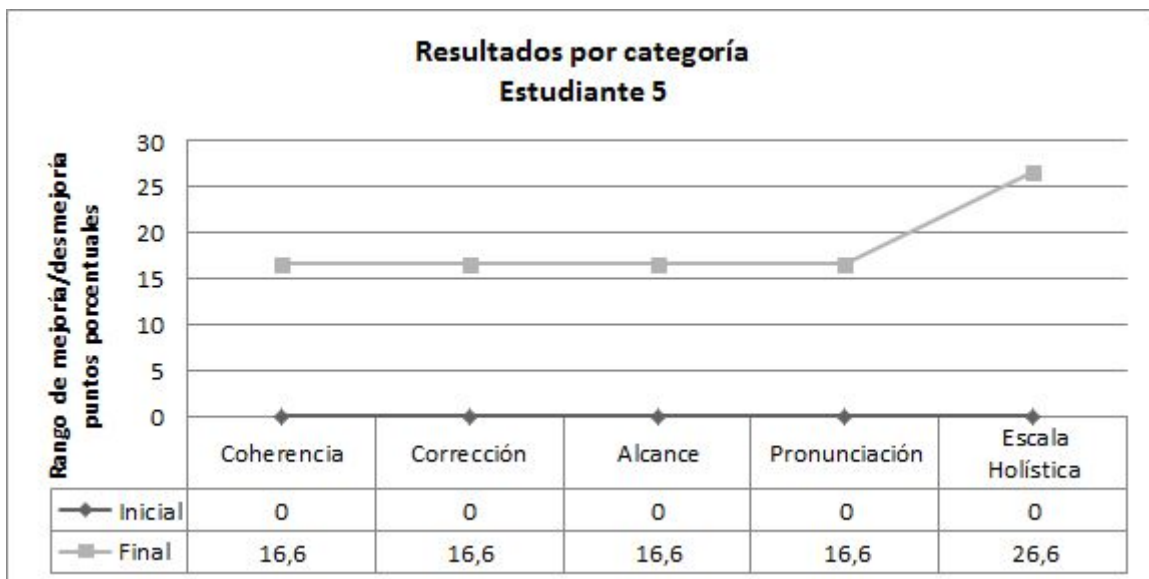
memorizadas que le permiten intercambiar información limitada como datos personales, su rutina o actividades diarias.

La categoría de pronunciación fue la segunda categoría en la que hubo mayor mejora, aumentando 2 bandas ordinales. Según el examen DELE para clasificar dentro de esta banda la pronunciación del estudiante “es generalmente clara y comprensible, pese a errores de articulación esporádicos y a un acento extranjero evidente” (Instituto Cervantes, 2014, p. 25).

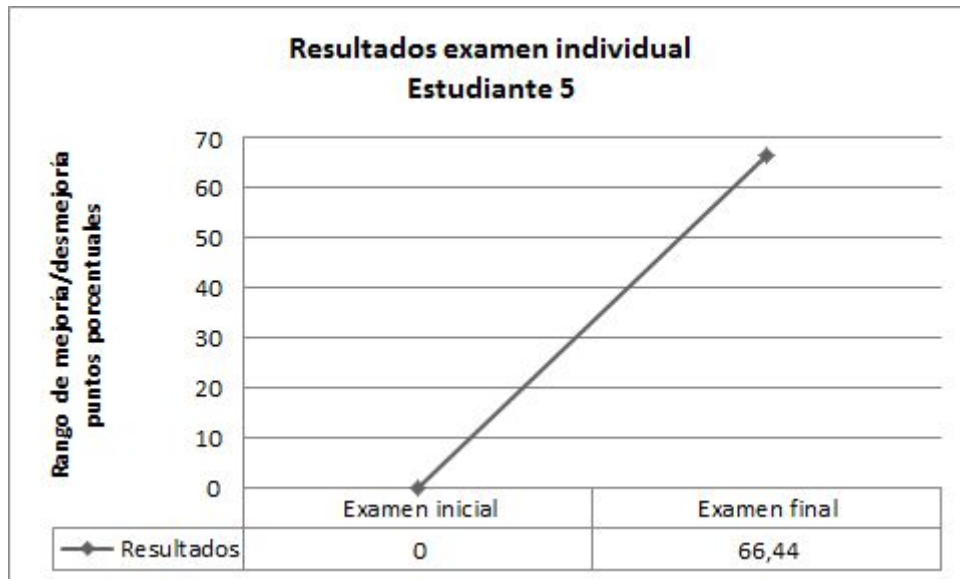
En la escala holística, “el estudiante intercambia información personal o del entorno inmediato, muy limitada, y se maneja en situaciones concretas y previsibles, aunque necesita bastantes ayudas del interlocutor” (p. 25), lo que lo ubica en la segunda banda de esta categoría, aumentando una banda completa.

Por último, es importante mencionar que este estudiante en particular se vio fuertemente motivado por el uso del juego durante las clases y participó activamente durante todas las sesiones demostrando un gusto por hablar y desarrollar la habilidad de expresión oral. Su esfuerzo por aprender se veía reflejado en su interés por desarrollar cada una de las actividades y tareas y por preguntar y resolver cada una de sus dudas, ya sea frente al profesor o frente al grupo.

Estudiante 5



Gráfica 10. Resultados por categoría estudiante 5



Gráfica 11. Resultados examen individual estudiante 5

El estudiante 5 fue quien obtuvo la mayor mejora entre los participantes de la investigación con un aumento de 66,44 puntos con respecto al examen inicial, donde obtuvo un resultado total de 0 puntos. En el examen final el estudiante obtuvo 66,44 como resultado total, habiendo obtenido 16,6 puntos en cada una de las categorías de la escala analítica, es decir se ubicó en la banda 1 en cada categoría, aumentando 1 banda en cada una. Así mismo, el estudiante obtuvo 26,6 en la escala holística, aumentando dos bandas en esta escala con respecto al examen inicial donde se ubicó en la banda 0. Hubo un aumento en todas las categorías de 2 bandas ordinales.

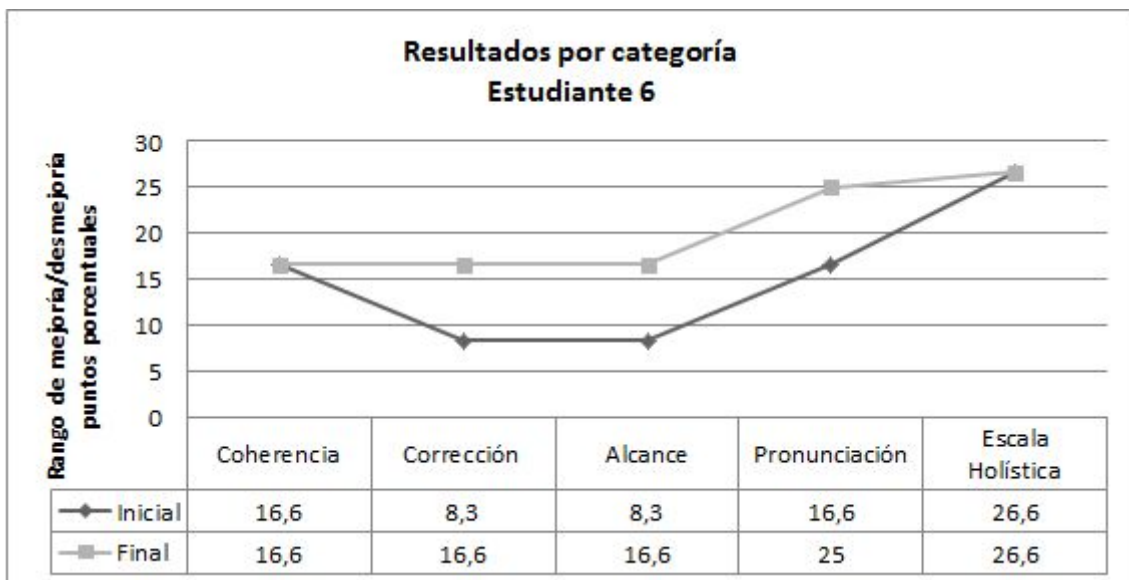
El estudiante se expresa mediante enunciados y estructuras gramaticales sencillas y de modelos de oraciones breves como *I go to Colombia Crece and I study* y *I go to the house*. Logra llevar a cabo la comunicación, a pesar de que emplea muchas pausas, repeticiones y alargamientos, lo que lo ubica según la clasificación del examen DELE de expresión oral en la banda 2 de la categoría de coherencia.

En la categoría de corrección, el estudiante pasó de la banda 0 a la banda 2 donde ahora utiliza unas pocas construcciones gramaticales sencillas y modelos de oraciones, previamente memorizados, con verbos en presente simple y haciendo uso de las conjugaciones. Hace uso de verbos como *shower, brush, drink* al hablar de su rutina diaria y comente errores de concordancia básica entre el verbo y el sujeto porque olvida hacerlo, pero

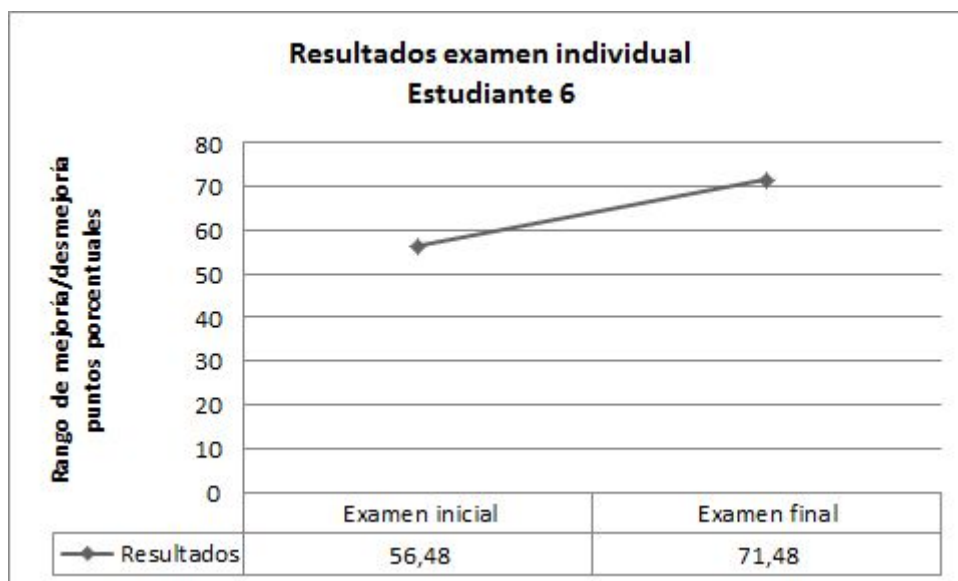
conoce la regla. Su repertorio de palabras le permite intercambiar información personal y actividades diarias y satisfacer necesidades muy inmediatas.

Su pronunciación aumentó dos bandas lo que según el examen DELE representa que el estudiante “pronuncia de forma comprensible las palabras y los enunciados previamente memorizados. Sin embargo, la comprensión requiere cierto esfuerzo, en especial, para los interlocutores no habituados a tratar con hablantes del mismo grupo lingüístico” (Instituto Cervantes, 2014, p.27).

Estudiante 6



Gráfica 12. Resultados por categoría estudiante 6



Gráfica 13. Resultados examen individual estudiante 6

El estudiante 6 obtuvo en el examen inicial un resultado total de 56,48 puntos, habiendo obtenido 16,6 en las categorías de coherencia y pronunciación; 8,3 en las categorías de corrección y alcance; y 13,33 en la escala holística. En el examen final el estudiante obtuvo 71,48 como resultado total, al obtener 16,6 en las categorías de coherencia, corrección y alcance, aumentando una banda en cada una, excepto en coherencia, donde se mantuvo en la misma banda; 25 puntos en la categoría de pronunciación, aumentando 1 banda; y 26,66 en la escala holística, categoría en la que mantuvo la misma banda con respecto al examen inicial. Esto demuestra que el estudiante mejoró 15 puntos, donde se presentó un avance en 3 de las 5 categorías de por lo menos 1 banda ordinal.

El estudiante demostró que en la categoría de corrección construye oraciones muy breves con relaciones de concordancia básicas entre sujeto y verbo, lo cual no hizo durante el examen inicial. Hubo un avance de 1 banda ordinal, pasando de estar en la banda número 1 a la 2, demostrando que utiliza unas pocas construcciones gramaticales sencillas y modelos de oraciones, previamente memorizados, con verbos en presente simple.

De igual manera, en la categoría de alcance hubo un avance de una banda ordinal. El estudiante utiliza un repertorio de palabras y grupos de palabras casi memorizadas a partir de las cuales puede proporcionar información acerca de datos personales y su rutina diaria. Este

repertorio estuvo marcado por la utilización de verbos aprendidos y practicados durante el semestre, conectores y preposiciones como *wake up, go, study, cook, then* y *and*.

En la entrevista final que realizó el estudiante menciona que cada vez que jugaba lograba acordarse de las palabras y que esto le facilitaba el proceso de mejoramiento del desempeño en cuanto a la producción oral. Al respecto dice: “el día que jugamos tal cosa y ya uno se acuerda de la palabra y cómo lo pronunciaba”²³.

El estudiante 6 en particular tuvo dificultades con hablar libremente durante la clase debido a experiencias previas en clases de inglés que limitaban su posibilidad de participar. Según el propio estudiante, el juego tuvo una fuerte influencia en su participación y el desarrollo de la habilidad oral: “uno puede aprender sin tanta presión. A mí, por ejemplo, una vez me pasó que dije algo y todas se rieron y a mí eso me hizo sentir muy mal y uno así con el juego sabe que se equivoca y nos reímos todas y queda como el ambiente relajado”²⁴.

En la categoría de pronunciación se vio un avance al obtener el puntaje más alto en el examen con respecto al examen inicial. El estudiante demostró que su pronunciación es generalmente clara y comprensible, pese a errores de articulación y, según los criterios de evaluación del examen DELE, esto lo ubica en la banda número 3.

Por último, en las categorías de coherencia y escala holística, aspectos en los que el estudiante 6 se mantuvo en la banda número 2, se encuentra que intenta producir enunciados breves que enlaza de forma mínima utilizando conectores como *then* y *and*. A pesar de que emplea pausas y repeticiones, logra salvar la comunicación y responder de forma concisa las preguntas del examen. Así mismo, aporta la información que le es requerida, aún de manera limitada y se maneja en situaciones concretas y previsibles.

²³ Comentario tomado de entrevista final estudiante 6 (anexo 5.6)

²⁴ Comentario tomado de entrevista final estudiante 6 (anexo 5.6)

Conclusiones

A partir de los datos obtenidos en esta investigación, de los instrumentos aplicados y con base en las categorías de análisis se obtuvieron varias conclusiones que se van a presentar a continuación.

Los adultos que participaron en esta investigación tienen unas características muy particulares y deben ser tenidas en cuenta al mejorar el desempeño de la habilidad de expresión oral en inglés en esta población. En su modelo andragógico, Knowles (2001), citado en Pérez (2009), menciona que el profesor, maestro o docente que quiera enseñar a adultos debe procurar diseñar situaciones didácticas que le permitan a los adultos enfrentarse a nuevas situaciones y dinámicas que les den la posibilidad de aprender y autorrealizarse. Para hacerlo, hay que precisar en primera medida de qué manera trabajar con un adulto. Es importante no olvidar que esta población sí tiene la capacidad de mejorar su desempeño en la habilidad de producción oral siempre que sea a partir de un proceso que realmente les permita hacerlo y vaya acorde a lo que los define como población adulta.

Este trabajo tuvo en cuenta estas afirmaciones y fue a partir de ellas que se trabajó. En relación a la primera categoría de investigación, con base en las entrevistas de los estudiantes y los resultados obtenidos en el examen inicial y final se puede afirmar que los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación sí fueron efectivos y tuvieron una influencia positiva en el desempeño de la producción oral de los estudiantes, donde se vio un avance a nivel de mejoramiento de esta habilidad.

Por otro lado, en cuanto a la segunda categoría de análisis, a través de las escalas de evaluación del examen DELE, las cuales permiten evaluar la habilidad de expresión oral de acuerdo a los criterios de coherencia, corrección, alcance, pronunciación y escala holística se comprobó que hubo una mejoría entre los resultados del examen inicial y final. El avance más marcado se vio en la categoría de corrección, en la que a nivel global los estudiantes tuvieron un avance de 50 puntos.

Cada una de las categorías de evaluación pretendía evaluar a los estudiantes en su desempeño en la habilidad de producción oral y al realizar un contraste entre el examen inicial y final se logró ver un avance significativo que permite afirmar que el juego trabajado

bajo elementos de la gamificación tiene una influencia valiosa y considerable en el mejoramiento del desempeño de esta habilidad. Por esto se resalta la importancia de esta herramienta en el proceso de mejora de una habilidad de una lengua extranjera en adultos, la cual le permite a esta población ser parte de un proceso en el que se abre la oportunidad de acercarse inglés de una forma diferente, práctica y efectiva.

A partir de esta investigación es posible reforzar la idea de que los adultos de la fundación sí mejoran su desempeño a través de juegos trabajados bajo elementos de la gamificación, y que son una estrategia innovadora y diferente que optimiza la experiencia de los estudiantes en el aula al permitir que su atención esté centrada en hablar y no en el miedo al error o al desconocimiento. A su vez, en relación con la tercera categoría de análisis, permite que se motiven a participar y hablar durante la clase debido a que reduce su nivel de ansiedad y presión por responder correctamente y facilita el proceso de aprendizaje ya que los estudiantes no se cohiben ni limitan a participar y preguntar, lo cual aporta significativamente en su confianza y determinación por mejorar.

Así mismo, el juego como estrategia pedagógica debe ser entendido como una respuesta a la mejora de situaciones formativas que se derivan de un proceso más eficiente y efectivo. Diseñar situaciones de aula e incentivar el uso de esta estrategia en la que se fomenta la educación del adulto de una manera innovadora y acorde a su forma de aprender, debe ser el objetivo de muchos docentes y maestros de lenguas extranjeras.

Por otro lado, se aportó conocimiento alrededor de un concepto emergente que cada vez toma más protagonismo en el área educativa: la gamificación. Esta, según Pomata (2017), es la aplicación de recursos del juego que permiten que este elemento sea llevado a cualquier ambiente y se modifiquen los comportamientos de las personas mediante refuerzos y estímulos sobre su motivación. La gamificación trabaja con aspectos como la motivación y la cooperación en el aula, los cuales permiten que la experiencia en las clases sea mejor y que los estudiantes encuentren una forma de aprender que realmente fomente el deseo de asistir a clase y obtener nuevos conocimientos. Es así como la utilización de técnicas de juegos en el aula permite que docentes y estudiantes se vean en medio de un espacio en el que tienen la oportunidad de aprender y desarrollar habilidades en una lengua extranjera y lo hagan a partir de una metodología fácilmente adaptable a cualquier tipo de situación y ambiente.

Los juegos de programas tipo talk show son juegos que al ser trabajados bajo los principios de la gamificación enriquecen el mejoramiento del desempeño de la habilidad oral en los adultos al combinar el placer de jugar y el aprender a hablar en inglés. Usar los elementos que son parte de la gamificación, según Timpulsa (2015) persuaden al estudiante para que vea una simple tarea o actividad como un reto atractivo que convertido en juego lo impulsa a querer conocer y continuar. Una vez más de refuerza la idea de que el uso del juego permitió que los adultos partícipes de esta investigación desarrollaran la habilidad de producción oral en inglés en temas relacionados con el nivel 4.

Por último, como parte de la investigación se hizo una descripción de los juegos que se trabajaron, los cuales fueron adaptados de los programas talk show The Ellen Degeneres Show, The Jimmy Fallon Show y The Late Late show with James Corden, con lo cual se aportó una caracterización de los juegos que pueden ser usados en el aula de clase y en las clases de ColombiaCrece para el desarrollo de la habilidad de producción oral en inglés. Entonces, esta investigación aportó al reconocimiento de los juegos manejados en los talk show como herramientas pedagógicas importantes para el mejoramiento de la habilidad oral en inglés y caracterizarlos ayuda a que voluntarios de la fundación, quienes no cuentan con formación pedagógica o docente, puedan trabajar esta habilidad en sus clases de inglés a partir de una metodología y guía fácil de entender.

Recomendaciones

A partir del trabajo realizado a continuación se presentan algunas recomendaciones:

Conviene hacer énfasis en la importancia de continuar con la aplicación de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación como estrategia pedagógica en el aula para el mejoramiento de distintas habilidades en una lengua extranjera debido a la comprobada influencia positiva en la habilidad oral de los adultos. Los docentes y maestros tenemos la obligación profesional de encontrar y poner en práctica nuevas formas de aprendizaje para facilitar los procesos en el aula y animar a los estudiantes a ser parte de las clases y disfrutar el proceso. Como profesionales, está en nuestras manos llevar al aula aquellas herramientas que nos permitan ayudar a que la experiencia en el aula sea más efectiva y que realmente llegue a nuestros estudiantes. Con la ayuda de una herramienta pedagógica como el juego, el mejoramiento de la habilidad oral en las clases de inglés se convierte en un reto del que los estudiantes quieren hacer parte.

Es necesario que exista un aumento de conciencia alrededor del uso del juego en el aula por parte de docentes tanto en formación como en ejercicio. Sería muy valioso que se abran puertas para que el juego sea llevado al aula en la mejora de una habilidad de una lengua extranjera en adultos y que este se convierta en un recurso acogido por la comunidad educativa. Parte del plan de estudio de las licenciaturas de lenguas deben ser formas de aprendizaje dentro de las cuales el juego cumpla un papel fundamental. La formación docente debe estar ligada al aumento de la utilización de recursos como los juegos, los cuales permiten que el mejoramiento del desempeño sea más ameno para todos.

Se recomienda que para futuras investigaciones en las que se usen los juegos trabajados bajo elementos de la gamificación se incorporen más elementos de la gamificación como la narrativa-fantasía y tableros de liderazgo. Por otro lado, se debe tener muy presente el factor tiempo en cuanto a los momentos en que se va a usar, para que la teoría y práctica (juego) encuentren un justo balance en el que el conocimiento pueda ser interiorizado, sin dejar a un lado ninguno de los dos. En ocasiones el juego es tomado por los estudiantes, e incluso por los docentes, como la única alternativa para que los estudiantes aprendan y es allí

donde se hace necesario que se tome conciencia acerca de los momentos para cada proceso pedagógico en el aula. Si bien el juego es una herramienta efectiva, innovadora y útil para el desarrollo de las habilidades en inglés, debe haber un momento y espacio durante la clase en el que los estudiantes tengan la oportunidad de disminuir las redes emocionales y comprendan la teoría detrás de cada juego.

Por último, esta investigación surgió de la necesidad de crear una herramienta práctica y efectiva en el aprendizaje de la habilidad oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece. Los voluntarios profesores de esta fundación no cuentan con formación pedagógica que les permita determinar la manera pedagógica correcta para enseñar a sus estudiantes y que los contenidos establecidos en el pensum realmente lleguen a los estudiantes y sean interiorizados. Por esto, se sugiere la creación de espacios de formación para los voluntarios profesores de inglés de la fundación ColombiaCrece en los que puedan conocer de qué manera puedan desarrollar la habilidad oral, e incluso las demás habilidades durante sus clases, haciendo uso del juego como herramienta pedagógica, especialmente tomando el manejo en los talk show. La planeación y ejecución de las clases podrían ser muchos más prácticas si los voluntarios tienen una guía que les permita tomar decisiones acerca de qué herramienta utilizar en el momento de enseñar un tema o practicar cierta habilidad durante la clase.

Referencias

- Abilio, P. (Mayo 31 de 2014). Recuperado de:
<http://pedroronquillochumpitaz.blogspot.com/2014/05/la-educacion-de-adultos-el-adulto-como.html>.
- Aguirre, J. & Jaramillo, L. (2015). El papel de la descripción en la investigación cualitativa. *Cinta de moebio*, (53), 175-189.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2015000200006>.
- Almarche, M. (2012). *Inteligencia*. agosto 20, 2017, de Educamus Sitio web:
<http://www.educamus.es/index.php/inteligencia>.
- Angelini, L & García-Carbonell, A. (2015). Estudio cuantitativo sobre la simulación y juego en la producción oral en lengua inglesa. *Revista de docencia universitaria*, Vol. 13 (2), 8. Recuperado desde: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210435.pdf>.
- Arnaiz, P. & Peñate, M. (2004). El papel de la producción oral (output) en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera (LE). *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, ISSN 1697-7467, N°. 1, 2004, pags. 37-59.
- Bañuelos, C. (s.f). Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés. UABC. Tijuana, México.
- Bores, M. & Camacho, L. (s/f). Criterios para evaluar la expresión oral y escrita en clase de E/LE. Universidad de Princeton y Universidad de Texas, Dallas.
- Canga, A. (2012). El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*. Volumen 60/3, 1-10.
- Caraballo Colmenares, Rosana. (2007). La andragogía en la educación superior. *Investigación y Postgrado*, 22(2), 187-206. Recuperado en 03 de agosto de 2018, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-0087200700020008&lng=es&tlng=es.
- Castillero, O. (14 de octubre de 2018). Los 15 tipos de investigación (y características).

Mimenza, O. C., Clínica, P., Barcelona, Psicología Clínica por la Universidad de Barcelona, Educación Secundaria, & Psicología General Sanitaria. Retrieved from <https://psicologiamente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>

Cesteros, S. P., & García, V. S. (2001). *Tendencias y líneas de investigación en adquisición de segundas lenguas*. Universidad de Alicante, Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura.

Creswell, J., & Plano, V. (2007). *Designing and conducting Mixed Methods Research*. California: Sage Publications, Inc

Delicado, G.; Agudo, J.; Ferreira, P.; Cumbreño, B. (2009). *Venciendo miedos en la enseñanza de inglés a adultos. Un caso práctico: la ciudad, sus leyendas y los espacios web*. Facultad de Formación del Profesorado de Cáceres, UEX. Tejuelo, nº4, págs. 56-73.

DeWalt, K. M., & DeWalt, B. R. (2011). *Participant observation: A guide for fieldworkers*. Altamira Press.

Díaz, M. (2010). *Aprendizaje del inglés en adultos: una oportunidad de comunicación a través de la experiencia* (tesis de grado). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

Díaz, S. (2014). Los Métodos Mixtos de Investigación: Presupuestos Generales y Aportes a la Evaluación Educativa. *Revista Portuguesa de Pedagogía*. Vol 48, Nº 1.

El Tiempo. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/vida/educacion/a-que-edad-es-mejor-aprender-otro-idioma-59657>

Fernández, R.. (2007). *Características y condiciones del Aprendizaje de los adultos*. octubre 20 de 2017, de Insp. de Institutos y Liceos C.E.S. Sitio web: http://ipes.anep.edu.uy/documentos/libre_asis/materiales/ap_adultos.pdf.

Fontalvo, E. (2017). *Efectividad de estrategia metodológica mediada por TIC en tutorías para el aprendizaje de inglés 3 virtual en los estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana* (tesis de maestría). Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB

Fontanella, P & Sandmann F. (2011). *Enseñanza de una lengua extranjera a adultos mayores*.

Universidad Nacional del Comahue, Argentina.

Freeman, D. (1998) Doing teacher research: from inquiry to understand Garcia Santa – Cecilia, Alvaro. 1995) *El currículo de español como lengua extranjera* (Madrid, Edelsa)

González Cubillán, Lesbia; (2009). Estudio de casos bajo el enfoque transdisciplinar. *Multiciencias*, Septiembre-Diciembre, 303-312.

Granja, S. (8 de octubre de 2016). Colombia está todavía muy lejos de ser bilingüe. El

Tiempo. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/vida/educacion/bilingueismo-en-colombia-no-avanza-42776>

Hernández, E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á. & Hernando A. (2014). Ejemplo del uso de una metodología mixta en el ámbito de la investigación.

Instituto Cervantes. (2014) Guía del examen A1. Recuperado de:

https://exámenes.cervantes.es/sites/default/files/guia_examen_dele_a1_0.pdf

Krashen, S. D. y Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.

Lafuente, C.; Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, Septiembre-Diciembre, 5-18.

Mendoza, M. (s/f). La importancia del juego en adultos: herramienta para la adquisición de la competencia lingüística de una lengua extranjera. Recuperado de [http://relinguistica.azc.uam.mx/no015/art03\(Mendoza\).htm#autor1](http://relinguistica.azc.uam.mx/no015/art03(Mendoza).htm#autor1)

- Merriam, S. B. (1988). *Case study research in education. A qualitative approach*. San Francisco: Jossey-Bass
- Mirabal, L. (2015). *Entrelenguados Estudio sobre la incidencia de las comunidades de práctica de idiomas en la habilidad de producción oral de una L2* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Montes de Oca Recio, N., & Machado Ramírez, E. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Humanidades Médicas*, 11(3), 475-488. Recuperado de <http://www.humanidadesmedicas.sld.cu/index.php/hm/article/view/127/81>
- Moreno, P. (1998). El aprendizaje en los adultos. Recuperado de http://biblio.colmex.mx/curso_formacion_formadores/adultlearn.pdf.
- Mendoza. (s/f). Recuperado de: [http://relinguistica.azc.uam.mx/no015/art03\(Mendoza\).htm](http://relinguistica.azc.uam.mx/no015/art03(Mendoza).htm)
- La enseñanza tradicional. (s/f). Retrieved from <http://www.sc.ehu.es/sbweb/fisica/Introduccion/fisica/fisica2.htm>
- Okuda Benavides, M., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXIV (1), 118-124.
- Papalia, D; Sterns, H; Feldman, R; Camp, C, (2009). *Desarrollo del adulto y vejez, 3era edición*, México, D.F, The McGraw-Hill Companies
- Pastor, A. (1970, January 01). El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés. Retrieved from <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/7789>.
- Pérez, S. U. (2009). *Modelo andragógico: Fundamentos*. UVM, Dirección de Desarrollo Académico, Dirección de Desarrollo e Innovación Curricular, Coordinación de Diseño Curricular.
- Pomata, A. & Díaz, J. (27 de junio de 2017). TIC y gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera: situación y líneas de actuación para las universidades japonesas. *Cuadernos CANELA*, 28, pp. 79-101
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=experiencia>
- Redacción El Tiempo. (13 de febrero de 2017). La edad no es excusa para no aprender inglés.

- Richards, J & Rodgers. (2001). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. Chapter 5 'Total Physical Response' p. 91.
- Rojas, S; Sánchez, J & Rodríguez, A. (2013). *No es el juego por el juego: propuesta didáctica para el desarrollo de la alteridad y la integración oral en las clases de FLE a través del juego* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá
- Roldán, A. (2016). Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de población bogotana. (Tesis de grado). Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6611/1/Rold%C3%A1nS%C3%A1nchezGuiomarAndrea2017.pdf>
- Metodologías de aprendizaje en el aula. (2014). Retrieved from <https://es.slideshare.net/NITRONITRA/contenido-metodologa-de-aprendizaje-en-el-aula>
- Timpulsa. (11 de noviembre de 2015). La gamificación, un juego de adultos. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.timpulsa.com/blog/la-gamificacion-un-juego-de-adultos/>.
- Vargas, I. (2012). The interview in the qualitative research: trends and challengers. *Revista Calidad en la Educación Superior*, Volumen 3, Número 1, 121.
- Vázquez, R. (2008). El juego en la educación escolar. p. 9-11
- Veytia, M. (2014). La andragogía y la competencia en el manejo de herramientas tecnológicas, dos pilares clave para el estudiante de posgrado en modalidad virtual. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 01, 1-16. recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/315886413_La_andragogia_y_la_competencia_en_el_manejo_de_herramientas_tecnologicas_dos_pilares_clave_para_el_estudiante_de_posgrado_en_modalidad_virtual.
- Veytia, M. (2015). Estrategias andragógicas para estudiantes de posgrado a partir de procesos de mediación tecnológica. *Atenas*, 3 (31), 45-54.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research. Design and methods*. Londres: SAGE.

Referencias imágenes

Imagen 1. Pescado. Recuperado de: <https://pixabay.com/en/tuna-fish-bigeye-tuna-69317/>

Imagen 2. Preposiciones. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/383368987005455805/>

Imagen 3. Naranja. Recuperado de: <https://valenciagastronomica.com/la-campana-la-naranja-de-valencia-mas-de-madrid-celebra-el-liderazgo-de-fonstestad-en-mas-de-50-anos/>

Imagen 4. Huevos. Recuperado de: <http://cosaspracticas.lasprovincias.es/salud/noticias/201611/10/pasa-comes-huevo-caducado-20161110153311.html>

Imagen 5. Arroz. Recuperado de: <https://www.popsugar.com.au/fitness/Healthy-Way-Cook-White-Rice-37180221>

Imagen 6. Leche. <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/menu/2017/06/1/cuanto-gastan-los-mexicanos-en-leche>

Imagen 7. Pollo. Recuperado de: <https://www.bettycrocker.com/recipes/slow-cooker-roisserie-style-chicken/104fe754-7497-44e1-a080-74aa8ff52bc2>

Imagen 8. Wake up. Recuperado de: <http://learnspanishwithimma.blogspot.com/2015/08/el-verbo-levantarse-to-wake-up.html>

Imagen 9. Take a shower. Recuperado de: <http://mrlgarfield.blogspot.com/2009/07/shower-at-nite-pneumonia.html>

Imagen 10. Watch tv. <https://mimibarbour.com/2015/10/30/do-you-watch-tv-shows-with-sole/>

Imagen 11. Pray. Recuperado de:

<https://www.etsy.com/listing/533968861/pray-svg-christian-praying-hands-prayer>

Imagen 12. Cook. Recuperado de:

<https://quizlet.com/326326049/las-recetas-vocabulario-flash-cards/>

Imagen 13. Preposiciones. Recuperado de: <https://numerosingles.net/preposiciones-en-ingles/>

Imagen 14. Catch. Recuperado de:

<https://www.graphicsfactory.com/Clip-Art/Sports/Sports023-bw-ss-168228.html>

Imagen 15. Stretch. Recuperado de:

<https://www.besthealthmag.ca/best-you/stretching/stretch-muscles-properly/>

Imagen 16. Watch tv. Recuperado de:

https://myelitedetail.us/clipart/watch-clipart-man-watching_1100915.html

Imagen 17. Do. Recuperado de:

<http://luchoggr.blogspot.com/2012/04/write-wrote-written.html>

Imagen 18. Fix. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/212724782376465590/>

Imagen 19. Fish. Recuperado de: <http://laoblogger.com/to-fish-clipart.html>

Imagen 20. Wish. Recuperado de:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Draw_this_birthday_cake.svg

Imagen 21. Finish. Recuperado de:

https://es.123rf.com/photo_14836406_two-crossed-checkered-flags-racing-checkered-flag-crossed-finishing-checkered-flag-finish-flags-.html

Imagen 22. Kiss. Recuperado de:

<https://www.canstockphoto.com.mx/besar-la-mano-hombre-womans-38722218.html>

Imagen 23. Pray. Recuperado de:

https://www.flaticon.es/icono-gratis/dolar-signo-de-moneda-en-boceto_59686

Imagen 24. Buy. Recuperado de:

<http://advancedenglishforprofessionals.com/verbs4/buy.html>

Imagen 25. Relax. Recuperado de:

https://www.clipartmax.com/middle/m2i8N4b1H7N4m2A0_resting-vector-relax-icon-transparent-background/

Imagen 26. Play. Recuperado de:

<https://www.shutterstock.com/es/image-vector/boy-play-football-212042290>

Imagen 27. Guess. Recuperado de:

<https://yourdailygerman.com/yes-or-no-questions-in-german/>

Imagen 28. Pray. Recuperado de: <https://loinhacviet.info/pray-clipart.html>

Imagen 29. You. Recuperado de:

https://www.proprofs.com/flashcards/story.php?title=personal-pronouns_1

Imagen 30. I. Recuperado de:

<https://quizlet.com/96657209/subject-pronouns-spanish-flash-cards/>

Imagen 31. They. Recuperado de:

<https://www.mindomo.com/mindmap/personal-pronouns-cdd156d84b934983991642ba529660f0>

Imagen 32. She. Recuperado de:

<https://www.istockphoto.com/mx/vector/germany-girl-character-icon-gm673564288-123561647>

Imagen 33. We. Recuperado de:

https://www.proprofs.com/flashcards/story.php?title=personal-pronouns_1

Imagen 34. It. Recuperado de:

<http://www.glossandraffles.com/mesa-comedor/sqn745-mesa-de-comedor-en-madera-de-olmo-envejecida-con-pata-recta-y-sobre-de-mosaico-varias-medidas-disponible-tambien-en-mesa-de-centro-y-auxiliar.jpg>

Imagen 35. He. Recuperado de:

https://es.123rf.com/photo_75066610_dibujo-para-colorear-esquema-de-dibujos-animados-ni%C3%B1o-tocando-el-tambor-.html

Imagen 36. Texto presente simple. Recuperado de:

<https://www.really-learn-english.com/support-files/simple-present-story-1.pdf>

Imagen 37. Woody. Recuperado de: <http://es.dominios-encantados.wikia.com/wiki/Woody>

Imagen 38. Sombrero. Recuperado de:

<https://mx.depositphotos.com/44606845/stock-illustration-cowboy-hat-icon.html>

Imagen 39. Tortuga. Recuperado de:

https://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/tortuga_caricatura.html?sti=mva2po45ont6qugb0f

Imagen 40. Reloj. Recuperado de:

<https://sp.depositphotos.com/202027938/stock-photo-modern-clock-white-background-time.html>

Imagen 41. Caballo. Recuperado de:

<https://sp.depositphotos.com/103558592/stock-illustration-cartoon-happy-horse.html>

Imagen 42. Calendario. Recuperado de:

https://es.pngtree.com/freepng/calendar-strokes_3449669.html

Imagen 43. Correr. Recuperado de: <http://www.byhisgrace-butler.com/run/>

Imagen 44. Mi rutina. Recuperado de: <http://karmyteacher2012.blogspot.com/2014/01/>

Anexos

❖ Anexo 1 Cronograma

Fecha	N° de clase	N° de juego	Juego/actividad	Talk show	Tema de clase
Enero 27/2018	1	--	Examen inicial	-----	-----
Febrero 3/2018	2	--	Entrevista inicial	-----	-----
Febrero 10/2018	3	1	Heads up	The Ellen Degeneres show	Simple present tense (third person)
Febrero 17/2018	4	2	Guesstures	The Ellen Degeneres show	Simple present tense (third person)
Febrero 24/2018	5	3	Explainy the emoji	The late late show	Simple present tense (third person)
Marzo 3/2018	6	--	No hay juego	-----	-----
Marzo 10/2018	7	4	None of the above	The late late show	Simple present tense (third person)

Marzo 17/2018	8	--	No hay juego	-----	-----
Marzo 24/2018	9	--	No hay clase	-----	-----
Marzo 31/2018	10	--	No hay juego	-----	-----
Abril 7/2018	11	5	Never have I ever	The Ellen Degeneres show	Simple present tense (first person)
Abril 14/2018	12	--	No hay clase	-----	-----
Abril 21/2018	13	6	Fill your guts	The late late show	Simple present tense (first person)
Abril 28/2018	14	7	5 seconds rule	The Ellen Degeneres show	Simple present tense (first person)
Mayo 5/2018	15	8	Music beers	The Jimmy Fallon show	Simple present tense (third person) Connectors
Mayo 12/2018	16	9	Face your mother	The late late show	Simple present tense (third person)
Mayo 19/2018	17	10	Hot hands	The Ellen Degeneres show	Prepositions
Mayo 26/2018	18	11	Catchphrase	The Jimmy Fallon Show	Prepositions
Junio 2/2018	19	--	Exam practice	----	All topics
Junio 9/2018	20	--	Final oral exam	----	All topics

❖ Anexo 2 Formato examen inicial

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Licenciatura en Lenguas Modernas
Autor: Isabella Cabarique



Examen oral inicial

Date:
Student:

Primera parte


1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name
- Answer:
- How old are you?
- Answer:
- Where are you from?
- Answer:

Segunda parte

2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.



 - Answer:

3. Answer the following questions:

- Do you like fish?
- Answer:
- Do you eat fish?
- Answer:
- Do you think this is yellow?
- Answer:

Tercera parte

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Une la imagen con la preposición correspondiente



In front of



Behind



Next to



On

Fuente: elaboración propia
Imagen 1. Pescado.
Imagen 2. Preposiciones.

- **Anexo 2.1 Examen inicial estudiante 1**



Date: January 27/2018

Student: Student 1

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: My name is Yuly

- How old are you?

Answer: I am 29 old are you

Second part

2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes and then present.



Imagen 3. Naranja

Answer:

- Orange, green, german (como anaranjado), yellow, fruit (pronunciación: fruit)

3. Answer the following questions:

- Do you like it?

Answer: Yes, do you like

- Do you eat this on breakfast, lunch or dinner ...?

Answer: Lunch

- Do you like the color?

Answer: Orange

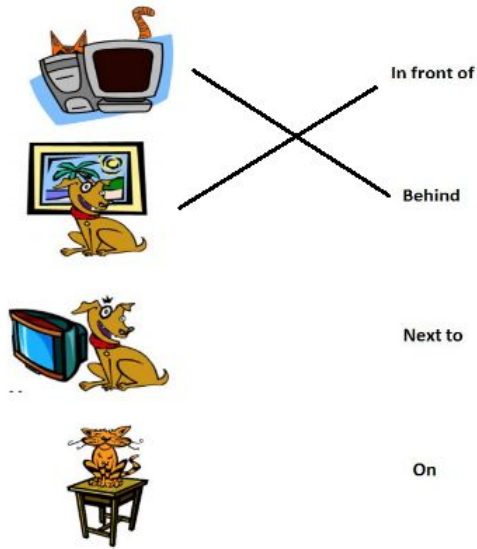
- Do you always eat orange?

Answer: ---- (no answer)

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Une la imagen con la preposición correspondiente



• Anexo 2.2 Examen inicial estudiante 2



Date: January 27/2018

Student: Student 2

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: My name is Patricia (pronunciación name: name)

- How old are you?

Answer: --- (no answer)

Second part

2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.



Imagen 4. Huevos

Answer: --- (no answer)

3. Answer the following questions:

- Do you like eggs?

Answer: yes

- Do you like the color?

Answer: --- (no answer)

- Do you eat egg everyday?

Answer: --- (no answer)

- Do you always eat eggs on breakfast, lunch or dinner?

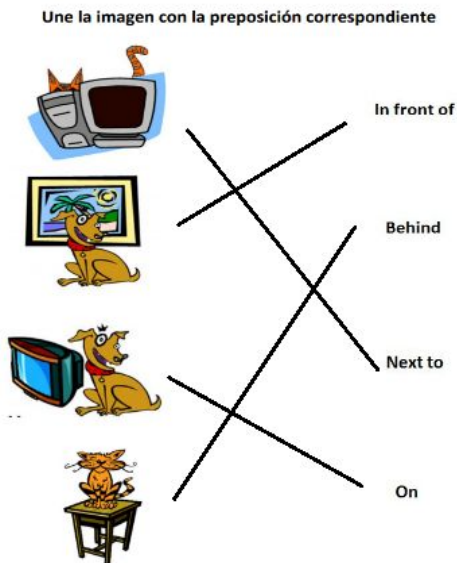
Answer: --- (no answer)

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Pronunciación in front of: an fron of is

Pronunciación behind: bei



- Anexo 2.3 Examen inicial estudiante 3



Date: January 27/2018

Student: Student 3

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: My name is Martha (after telling her My name is Isabella)

- How old are you?

Answer: --- (no answer)

- Where are you from?

Answer: de Huila (after telling her I am from Bogotá)

Second part

2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.



Imagen 5. Arroz

Answer: white

3. Answer the following questions:

- Do you like the color?

Answer: --- (no answer)

- Do you eat rice everyday?

Answer: Yes

- Do you cook rice?

Answer: --- (no answer)

- Do you always eat rice or never?

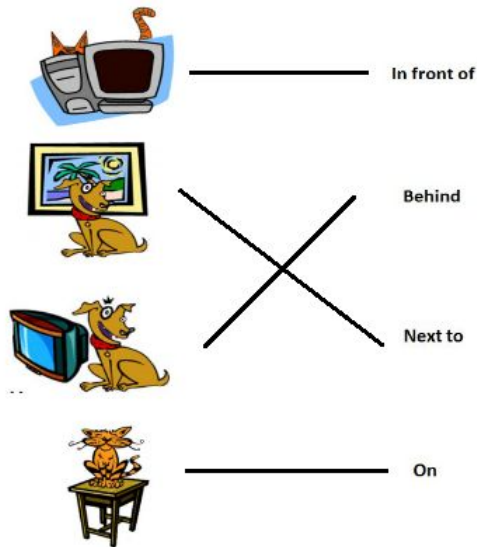
Answer: --- (no answer)

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

No pronunciation

Une la imagen con la preposición correspondiente



• Anexo 2.4 Examen inicial estudiante 4



Date: January 27/2018

Student: Student 4

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: my name is Marielina

- How old are you?

Answer: --- (answer)

- Where are you from?

Answer: I am from Bogotá (after telling her I am from Bogotá)

Second part

- 2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.**



Imagen 6. Leche

Answer: milk, juice

3. Answer the following questions:

- Do you like milk?

Answer: yes

- Do you like the color?

Answer: black... white

- Do you drink everyday?

Answer: yes, days

- Do you drink milk on breakfast, lunch or dinner?

Answer: dinner

- Do you eat think milk is good?

Answer: yes

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Une la imagen con la preposición correspondiente

In front of

Behind

Next to

On

• Anexo 2.5 Examen inicial estudiante 5



Date: January 27/2018

Student: Student 5

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: --- (no answer)

- How old are you?

Answer: --- (no answer)

- Where are you from?

Answer: Bogotá

Second part

2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.



Imagen 1. Pescado

Answer: blue

3. Answer the following questions:

- Do you like fish?

Answer: --- (no answer)

- Do you eat fish?

Answer: --- (no answer)

- Do you think this is yellow?

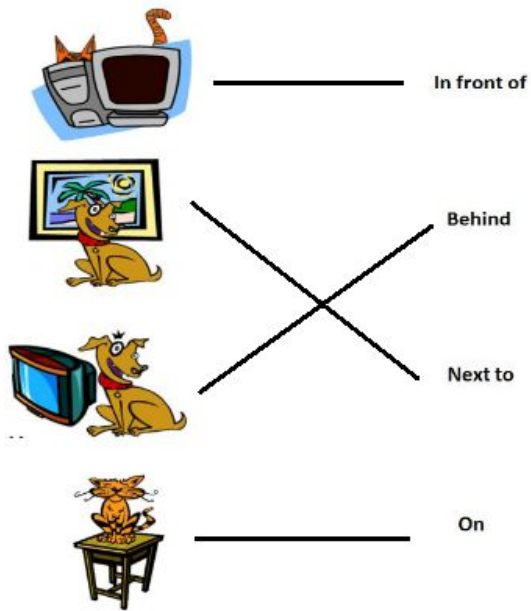
Answer: --- (no answer)

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Pronunciation: In front of: am front of, Behind: bein

Une la imagen con la preposición correspondiente



• Anexo 2.6 Examen inicial estudiante 6



Date: January 27/2018

Student: Student 6

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions:

- Hello, please tell me your name

Answer: Yenis

- How old are you?

Answer: Forty

- Where are you from?

Answer: Valledupar

Second part

- 2. Talk about the following image (color, name, type of food, etc.) You have one minute to think and write down notes.**



Imagen 7. Pollo

Answer: my like the chicken in the Saturday

- Pronunciación de like: like

3. Answer the following questions:

- Do you like chicken?

Answer: yes

- Do you eat chicken?

Answer: yes

- Do you eat chicken in breakfast, lunch or dinner

Answer: --- (no answer)

- Do you like the color?

Answer: brown

- Do you eat chicken everyday?

Answer: no

Third part

4. Match the preposition with the image and pronounce them while doing it.

Pronunciation: in front of, behind, next to, on

Une la imagen con la preposición correspondiente



In front of



Behind



Next to



On

❖ Anexo 3 Formato examen final

Autor: Isabella Cabarique



ColombiaCrece

Date: June 9/2018

Student:

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- Hello, how are you?

Answer:

- What is your name?

Answer:

- Where are you From?

Answer:

- How old are you?

Answer:





Second part

2. Tell me your routine on saturday

3. Ask the following questions

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules

	Imagen 8. Wake up
	Imagen 9. Take a shower
	Imagen 10. Watch tv
	Imagen 11. Pray



5. Match the preposition with its name






	Answer:
	Answer:
	Answer:
	Answer:
	Answer:

Imagen 13. Preposiciones

Fuente: elaboración propia

• Anexo 3.1 Examen final estudiante 1



Date: June 9/2018

Student: Student 1

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- **Hello, how are you?**

Answer: good, thank you

- **What is your name?**

Answer: My name is Yuly

- **Where are you From?**

Answer: I am from Bogotá

- **How old are you?**

Answer: I am 29 years old

Second part

2. Tell me your routine on saturday

I am wak 6 o'clock, saturday, I brush (pronunciation: brush) my tet and take a shower 6:20 o'clock, then I go to ColombiaCrece and study. At 11:20 (receso) the break, then I go to mi house a las 3:30 o'clock. I arrive 6:12 o'clock. Sleep and watch tv.

3. Ask the following questions

- **Do you take a shower?**

Answer: Yes, I do.

- **Do you go to ColombiaCrece?**

Answer: Yes, I do.

- **Do you watch El Desafío?**






Answer: No, I don't.

- **Do you go sleep everyday?**



Answer: Yes, I do.

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules

	Answer: She wakes (pronunciación: waks) up at 6 o'clock
	Answer: She takes (pronunciación: taks) a shower everyday
	Answer: She watches tv South park
	Answer: She prays everyday 10 o'clock
	Answer: She cooks (pronunciación: coks) cookies (pronunciación: cokis)

5. Match the preposition with its name

	Answer: on
	Answer: in



Answer: under



Answer: in front of



Answer: behind (pronunciación: beyin)

- **Anexo 3.2 Examen final estudiante 2**



ColombiaCrece

Date: June 9/2018

Student: Student 2

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- **Hello, how are you?**

Answer: Good, thank you

- **What is your name?**

Answer: My name is Patricia

- **Where are you from?**

Answer: I am from Bogotá

- **How old are you?**

Answer: I am 60 years old

Second part

2. Tell me your routine on saturday

Wake up (pronunciación: up) at 6 am, on saturday I go my six and ei shower 6:30a.m. Then, go to ColombiaCrece and I study from 7:30 (in spanish) 2pm (in spanish) I eat (pronunciación: eat) meat (pronunciación: meat) and salad, then I read (pronunciación: read) a book, then it go to my house and clean (pronunciación: clean) my bedroom. I don't tv because I don't like it at 8pm (in spanish), I cook chicken at then I pray after have go to sleeping at 10pm (in spanish)

3. Ask the following questions

- **Do you wake up at 5am?**

Answer: No, I don't

- **Do you clean you house?**

Answer: Yes, I do

- **Do you eat chicken?**






Answer: Yes, I do

- **Do you watch tv everyday?**






Answer: No, I don't

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules

	Answer: She wakes up at 6am. Wake up (pronunciación: up)
	Answer: He takes a shower every day (pronunciación takes: takes)
	Answer: She watches tv every day
	Answer: She pray everyday
	Answer: She cooking everyday

5. Match the preposition with its name

	Answer: on
	Answer: on
	Answer: in
	Answer: under (pronunciación: under)
	Answer: Next to



Answer: behind. (pronunciación: beinch)

- **Anexo 3.3 Examen final estudiante 3**



ColombiaCrece

Date: June 9/2018

Student: Student 3

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- **Hello, how are you?**

Answer: good, thank you

- **What is your name?**

Answer: My name is Martha

- **Where are you From?**

Answer: I am from Bogotá

- **How old are you?**

Answer: I am 42 (in spanish) years old

Second part

2. Tell me your routine on saturday

I get up a las cinco de la mañana everyday, shower, tv, go to ColombiaCrece, study, pray, I sleep

3. Ask the following questions

- **Do you wake up at 4am?**

Answer: No, I don't

- **Do you take a shower everyday?**

Answer: Yes, I do

- **Do you watch tv everyday?**






Answer: No, I don't

- **Do you go to ColombiaCrece everyday?**








Answer: No, I don't

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules

 Answer: (no answer)
 Answer: he
 Answer: he watch
 Answer: he prays
 Answer: he cook

5. Match the preposition with its name

 Answer: on
 Answer: in
 Answer: under
 Answer: next to
 Answer: behind
 Answer: in front of
 Answer: between

- **Anexo 3.4 Examen final estudiante 4**



Date: June 9/2018

Student: Student 4

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- **Hello, how are you?**

Answer: thank you, good

- **What is your name?**

Answer: My name is Marielina

- **Where are you From?**

Answer: I am from Boyacá

- **How old are you?**

Answer: I am 56 years old (pronunciation: five six years old)

Second part

2. Tell me your routine on saturday

Wake up at five a.m, then shower five fifty, then cooking, I cook, then I go dog, at six then go the park, then go ColombiaCrece. No, I don't watch tv

3. Ask the following questions

- **Do you wake up at 4am?**

Answer: No, I don't

- **Do you take a shower everyday?**

Answer: Yes, I do

- **Do you watch tv everyday?**

Answer: No, I don't

- **Do you go to ColombiaCrece everyday?**





Answer: No, I don't.

Third part





4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules



Answer: he wakes up at 10am

	Answer: he takes a shower everyday
	Answer: She watches tv
	Answer: She prays everyday
	Answer: He cook everyday

5. Match the preposition with its name

	Answer: in
	Answer: on
	Answer: under
	Answer: next to

• **Anexo 3.5 Examen final estudiante 5**



Date: June 9/2018
Student: Student 5

Oral Exam
First part

- 1. Answer the following questions**
 - Hello, how are you?

Answer: very well

- **What is your name?**

Answer: My name is Amanda

- **Where are you From?**

Answer: I am from Bogotá

- **How old are you?**

Answer: I am 52 years old

Second part

2. Tell me your routine on saturday

I woke (pronunciación: woke) 6 everyday, shower, brush, drink coffee, I go (pronunciación: good) to Colombia Crece and I study, I go to the house and clean (pronunciación: clean), I am sleep

3. Ask the following questions

- **Do you wake up at 5am?**

Answer: No, I don't

- **Do you go to ColombiaCrece?**

Answer: Yes, I do

- **Do you eat?**

Answer: Yes, I do

- **Do you eat eggs?**

Answer: No, I don't

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules



Answer: He wakes up (pronunciación: wakes up) 5am (pronunciación: ei am)



Answer: He takes a shower every day



Answer: She watches tv








Answer: She prays every day



Answer: She cook everyday

5. Match the preposition with its name

 Answer: on
 Answer: in
 Answer: under
 Answer: --- (next to)
 Answer: next to

• Anexo 3.6 Examen final estudiante 6



ColombiaCrece

Date: June 9/2018

Student: Student 6

Oral Exam

First part

1. Answer the following questions

- **Hello, how are you?**

Answer: good, thank you

- **What is your name?**

Answer: My name is Yenis

- **Where are you From?**

Answer: I am from Valledupar

- **How old are you?**

Answer: I am 41 years old

Second part

2. Tell me your routine on saturday

I wake up at 4am, I go to ColombiaCrece and study at 7:30am. I go my house and cook. I watch tv at my house, then I eat breakfast and eggs

3. Ask the following questions

- **Do you cook?**

Answer: Yes, I do

- **Do you go to ColombiaCrece?**

Answer: Yes, I do

- **Do you eat chicken?**






Answer: No, I don't

- **Do you clean the house?**





Answer: Yes, I do

Third part

4. Tell me a sentence using the verb with each pronoun according to simple present rules

 Answer: He wakes up at 6am
 Answer: She takes a shower every day
 Answer: He prays every day
 Answer: She watches tv
 Answer: He cooks

5. Match the preposition with its name

 Answer: on
 Answer: in
 Answer: under
 Answer: next to

❖ Anexo 4 Formato entrevista inicial

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Licenciatura en Lenguas Modernas
Autor: Isabella Cabarique



Entrevista inicial

Preguntas

1. ¿Cómo fue tu experiencia en Colombia Crece aprendiendo inglés el semestre anterior en cuanto a la producción oral?
2. ¿Te gustan las clases de inglés donde se te pide que juegues, te muevas y hables?
3. ¿Sientes que eres bueno o se te facilita hablar en inglés? ¿por qué?
4. ¿Piensas que a través del juego podrías aprender a hablar en inglés?

Fuente: elaboración propia

● Anexo 4.1 Entrevista inicial estudiante 1

P: profesora

E: estudiante

P: ¿Cómo fue tu experiencia aprendiendo inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, es decir, en cuanto a hablar?

E: Pues a mi ella me gustó, pero no era tanto como vocabulario, como hablar, no.

P: ¿Te gustan las clases en la que te ponen a jugar, hablar, saltar, a empezar a interactuar?

E: Sí

P: ¿Sientes en este momento que eres buena o se te facilita hablar en inglés?

E: Me falta es dedicación porque no me he dedicado mucho, sinceramente, pero yo sé que si me dedico, va bien. Sinceramente no es que haya estudiado y me iría bien si soy más dedicada porque no creo que se me dificulte

P: ¿Piensas que a través del juego puedes aprender a hablar en inglés?

E: Sí, claro. Así como tú lo haces sí me parece bonito, sí.

P: Ok, entonces sí te gustan las clases en las que te ponen a jugar, crees que con un juego tú puedes empezar a soltar la lengua

E: Sí, así como tú haces me parece chévere

● Anexo 4.2 Entrevista inicial estudiante 2

P: profesora

E: estudiante

P: ¿Cómo fue tu experiencia aprendiendo inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, es decir, en cuanto a hablar en inglés?

E: Bien porque aprendí a pronunciar un poquito más porque aunque yo trataba y antes no podía

P: ¿A ti te gustan las clases en las que te piden que juegues, te muevas y que hables?

E: Sí señora

P: ¿Sientes que en este momento eres buena hablando en inglés?

E: No mucho

P: ¿Por qué?

E: Porque a veces se me complica para traducir y a veces me salen palabras mal, voy a pronunciarlas y las digo mal

P: Ok, entonces ¿es falta de qué?

E: Como que me confundo, yo sé cómo se escribe pero cuando la voy a decir no me acuerdo que se dice diferente

P: ¿Tú piensas que a través del juego podrías aprender a hablar en inglés?

E: Sí, sí porque a uno como que se le queda lo que hizo jugando

● Anexo 4.4 Entrevista inicial estudiante 4

P: profesora

E: estudiante

P: ¿Cómo fue tu experiencia aprendiendo inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, es decir, en cuanto a hablar en inglés?

E: Fue una experiencia enriquecedora porque es la pronunciación de todas las palabras y vocabulario que hemos aprendido

P: ¿Te gustan las clases en inglés donde se te pide que juegues, te muevas y empieces a hablar?

E: Sí, la forma didáctica es muy buena porque así aprende uno más

P: ¿Sientes que en este momento eres buena o se te facilita hablar en inglés?

E: No, todavía me falta, me falta pero falta práctica

P: ¿Piensas que a través del juego podrías aprender a hablar en inglés?

E: Sí, a través del diálogo y a través del diario vivir, de la pronunciación que se hace en la clase, aprendiendo esas palabras que uno sabe en español pero uno no sabe en inglés, entonces es esa forma que uno puede practicar más el inglés

P: Y si, por ejemplo, te traigo un juego aquí a la clase ¿tú crees que por medio de este juego puedes empezar a hablar, a soltar la lengua? O sea mientras estás jugando, mientras estás saltando, por ejemplo, ¿crees que puedes aprender a hablar en inglés?

E: Sí porque está uno aprendiendo lo que está haciendo en el momento

● Anexo 4.5 Entrevista inicial estudiante 5

P: profesora

E: estudiante

P: ¿Cómo fue tu experiencia aprendiendo inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, es decir, en cuanto a hablar?

E: Yo creo que la chica sabía mucho pero no tenía como, siempre repetía como lo mismo y le faltaba como, usted sabe que para uno enseñar tiene que tener como esa vocación. Si, porque por ejemplo yo le entiendo mucho y me gusta su método. Yo creo que ella sabía hartísimo pero siempre repetíamos como lo mismo; no salíamos de ahí. Entonces me ha gustado su

método porque hacemos jueguitos, como que nos limitamos a las mismas palabras pero a saberlas, no comenzamos a avanzar y lo mismo porque si uno avanza y no entiende o no sabe las palabras, no aprende

P: ¿Te gustan las clases en la que te ponen a jugar, hablar, saltar, a empezar a interactuar?

E: Sí, eso me gusta, sí porque uno aprende más

P: O sea, ¿sientes que a través del juego puedes aprender a hablar en inglés?

E: Sí, claro

P: El hablar

E: El solo hablar, el repetir, ella se equivocó, no era así entonces uno sabe que puede cometer el mismo error

P: Ok, o sea sientes que cuando uno está jugando el ambiente..

E: Es mejor, no se limita uno no dice ahh será que sí, será que no..

P: La última pregunta es ¿cómo te sientes tú en este momento en tu producción oral? ¿te sientes confiada para hablar en inglés?

E: A medias porque hay palabras donde tengo que dedicarme el fin de semana, la a, la e, la i, la u , saber cómo se dice en inglés porque de pronto yo puedo decir cosas y traducir pero estoy pronunciando mal

P: Ok, y ¿por qué sientes que pronuncias mal?

E: Porque, por ejemplo, ahí donde son las vocales, yo leo de acuerdo a lo que está escrito mas no le pongo sentido a las vocales

P: ¿y crees que puedes aprender eso a través del juego, es decir, jugando?

E: Sí, claro. O sea a mi me parece que el juego es algo bonito para aprender

● Anexo 4.6 Entrevista inicial estudiante 6

P: profesora

E: estudiante

P: ¿Cómo fue tu experiencia aprendiendo inglés el semestre pasado en cuanto a la producción oral, es decir, en cuanto a hablar? ¿te ponían a hablar?

E: No, para nada

P: Entonces no te sentías cómoda al hablar en inglés ¿o sí?

E: No, no mucho

P: ¿Te gustan las clases donde te piden que juegues, que te mueves y que hables en la clase?

E: Sí

P: ¿Si te gustan o te sientes incómoda?

E: No, me gustan

P: ¿Sientes que eres buena o se te facilita hablar en inglés en este momento?

E: No

P: ¿Por qué?

E: Por el cambio, o sea que se escribe de una forma y se lee de otra. Yo le entiendo un poco pero entonces el problema mío es ese, que se escribe de una forma y se lee de otra

P: ok, ¿qué crees que te falta para poder empezar a hablar en inglés?

E: Aprender más

P: ¿Tú piensas que a través del juego podrías aprender a hablar en inglés? O sea, a través de los juegos

E: Sí, porque el primer semestre que nos dieron inglés el profesor nos puso juegos y así aprendimos y eso no fue para mi sola sino para el grupo. A todos se nos hizo más fácil. Esa

vez el profesor nos enseñó la canción head and shoulders... y nos la aprendimos, él traía la grabación entonces nos ponía a escucharla y ya después nos ponía a cantarla. Así es más fácil. Es que las otras clases, sinceramente, las otras clases que nos han dado, en una, la profesora poco venía y no salíamos de verbos y la pasada fue la misma, verbos verbos verbos y lo mismo, la profesora poco venía

P: ¿Y cuando venía los ponía a hablar en la clase?

E: No, nada, sino lo que uno buscaba, la tarea y ya

P: Pero entonces sí crees que podrías aprender si te ponen a jugar?

E: Sí.

❖ Anexo 5 Formato entrevista final

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Licenciatura en Lenguas Modernas
Autor: Isabella Cabarique



Entrevista final Preguntas

1. ¿Cómo fue su experiencia en general de todas las clases al utilizar el juego?
2. ¿Siente que avanzó en su proceso de aprendizaje en cuanto a la producción oral?
3. ¿Hubo alguna influencia positiva o negativa sobre los nervios, confianza o miedo de hablar durante la clase al utilizar el juego como estrategia?
4. ¿Piensa que el juego tuvo alguna influencia en su motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? **Cuénteme su experiencia**
5. ¿Considera que el juego tuvo alguna influencia en la motivación por hablar en inglés durante la clase? ¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? **Cuénteme su experiencia**

Fuente: elaboración propia

● Anexo 5.1 Entrevista final estudiante 1

1. ¿Cómo fue la experiencia en la clase al estar hablando y jugando?

A mi me pareció bonito y como algo distinto, como una forma divertida de aprender a diferencia de lo aburrido

2. ¿Sientes que aprendiste inglés y que puedes hablar más?

Sí, claro

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar?

Se aprende más divertido, es más chévere

4. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? Cuéntame tu experiencia

Me gustaba mucho me motivaba mucho. La profe es muy recursiva, utilizó jueguitos, dibujos y era como chevere venir y participar. Me motivó a venir y aprender

5. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por hablar durante la clase en inglés?
¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? Cuéntame tu experiencia

Aumentó porque había cosas que uno no sabía y con ella uno conoció más cosas, aprendió más cosas, cosas que uno no sabía venía y le corregía a uno.

● Anexo 5.2 Entrevista final estudiante 2

1. ¿Cómo te sentiste en la clase al utilizar una metodología como el juego?

Bien, me gustó porque así aprende uno más, capta uno más. Este semestre sí aprendí harto y ya entiendo

2. ¿Sientes que avanzaste en tu proceso de desempeño en cuanto a la producción oral por el juego?

Sí, porque practicando y practicando uno entiende más

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar?

El juego le disminuye a uno los nervios porque uno jugando como que capta más las cosas y siento que recuerdo más las cosas y siento que me ayudó a hablar

● Anexo 5.3 Entrevista final estudiante 3

1. ¿Cómo fue la experiencia en la clase al estar hablando y jugando?

A mí me gustó más esa manera en que usted toca el tema porque el cerebro recuerda más con juegos cuando uno aprende inglés, a que lo pongan a uno a escribir y repetir. Pienso que de pronto en el tema de aprender es mejor aprender a pronunciar, a leer. Siento que con el juego se me queda más. Me lo aprendí como usted me lo enseñó por el juego. Hace que se graben más las cosas en la mente

2. ¿Sientes que aprendiste inglés y que puedes hablar más?

Sí, así de pronto uno no sepa qué es lo que está diciendo, pero sabe cómo pronunciarlo. Aún así aprendí vocabulario

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar?

Sí, se siente uno más cómodo porque no está la tensión

4. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? Cuéntame tu experiencia

Ayudó más, normalmente a mí me ha gustado las clases con la profe porque la metodología es diferente, es animada. Hace que uno se sienta que no se viene por obligación

5. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por hablar durante la clase en inglés?
¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? Cuéntame tu experiencia

Me siento más motivada por hablar. Me gusta más porque he aprendido cositas nuevas.

● Anexo 5.4 Entrevista final estudiante 4

1. ¿Cómo fue la experiencia en la clase al estar hablando y jugando?

Para mi fue muy fácil como la profe nos enseñó en cuestión de dibujos y la dinámica, el juego, la canción, todo eso fue maravilloso. Es algo que con más facilidad aprende uno y la pronunciación también es fabuloso aprenderlo así, esa forma que usted nos enseñó

2. ¿Sientes que aprendiste inglés y que puedes hablar más?

Demasiado, sí señora. Nosotras como venimos desde un comienzo con inglés sabíamos vocabulario, pero no lo hablábamos o no lo utilizamos con la frecuencia que usted nos enseñó porque pues nosotras teníamos vocabulario pero la pronunciación no.

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar?

Sí, total

4. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? Cuéntame tu experiencia

Mi motivación por aprender inglés jugando fue algo maravilloso porque así aprendí con más facilidad. Se puede memorizar mejor porque estaba a la expectativa de cada palabra

5. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por hablar durante la clase en inglés? ¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? Cuéntame tu experiencia

Mi experiencia fue muy buena porque allí aprendí más. Aumentó la motivación al hablar durante la clase y a aprender más

● **Anexo 5.5 Entrevista final estudiante 5**

1. ¿Cómo te sentiste en la clase al utilizar una metodología como el juego?

Bien, me gustó. Me gustó porque uno como que capta más, como que el jueguito le ayuda a uno a guardar más la información. Aprendí mucho pero uno tiene que llegar y concientizarnos en la casa. Es más de constancia, es llegar a la casa y mirar qué palabra necesita repetir y practicar.

2. ¿Sientes que avanzaste en tu proceso de aprendizaje cuanto a la producción oral por el juego?

De pronto de repetir, que uno repite y el otro repite y le corrige, uno dice ya no puedo decir eso. Como que de los errores de los otros unos aprende.

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar?

Sí, más confiada. Por ejemplo cuando hicimos el jueguito, de tanto repetirlo, imposible que no nos quedara. Entonces ya uno va, como los niños, a jugar. Ya uno no piensa en la evaluación.

4. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? Cuéntame tu experiencia

Se le queda a uno más y se le facilita

5. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por hablar durante la clase en inglés? ¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? Cuéntame tu experiencia

Uno le pone más atención porque uno puede cometer errores pero uno se acuerda más y procura no cometer el mismo error

● **Anexo 5.6 Entrevista final estudiante 6**

1. ¿Cómo fue la experiencia en la clase al estar hablando y jugando?

Ya lo que ellas tocan, porque es que a veces uno no se acuerda de algo, uno está mirando y uno se acuerda: ah, el día que jugamos tal cosa y ya uno se acuerda de la palabra y cómo lo pronunciaba entonces fue más fácil

2. ¿Sientes que aprendiste inglés y que puedes hablar más?

De pronto no todo pero sí uno se acuerda

3. ¿Al utilizar el juego como estrategia sienten que el miedo o nervios al hablar en clase disminuye? ¿Al hacer uso del juego en la clase siente que tiene más confianza para hablar

Uno puede aprender sin tanta presión. A mi, por ejemplo, una vez me pasó que dije algo y todas se rieron y a mí eso me hizo sentir muy mal y uno así con el juego uno sabe que se equivoca y nos reímos todas y queda como el ambiente relajado, pero cuando de los nervios uno se equivoca y se le burlan a uno, uno se queda callado

4. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por asistir a la clase de inglés y aprender? Cuéntame tu experiencia

Asistir a la clase inglés fue muy emocionante porque no sentíamos tanta presión al experimentar diferentes actividades. De esta forma se le graban más fáciles las palabras y la pronunciación en inglés. Fue una experiencia muy linda

5. ¿Qué influencia tuvo el juego en la motivación por hablar durante la clase en inglés? ¿Aumentó, disminuyó, se mantuvo igual? Cuéntame tu experiencia

Con el juego en la clase de inglés aumentó la confianza al momento de hablar inglés, sin miedo a equivocarte. Si te corrigen uno se siente que tiene una motivación para la próxima vez hacer la pronunciación o escribir mejor la forma en inglés.

❖ **Anexo 6 Formato Lesson plan**

LESSON PLAN #
INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date
Unit in the syllabus			
Recent work			
Lesson topic			
Lesson goal			
Game	Name		
	Talk show		
Materials/equipment			

Steps: 1.			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
Warm-up activity			
Core activity			
Game			
Closure			

Anexs:

Fuente: elaboración propia

● **Anexo 6.1 Lesson plan clase 3**

LESSON PLAN # 1
INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date February 10th
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	First class		
Lesson topic	Present simple		
Lesson goal	Students will learn and practice two rules of the simple present tense		
Game	Name	Heads up	
	Talk show	The Ellen Degeneres show	
Materials/equipment	Board, markers, chronometer, printed images, recorder		

Steps:

<ol style="list-style-type: none"> 1. Good morning song 2. Simple present explanation 3. Heads up game 4. Homework 			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The class will begin with the teacher teaching the good morning song to the students. She will write on the board the lyrics, explaining the meaning in Spanish, as they repeat its pronunciation. After they have sang it two times they write it on their notebook and then they sing it once again slowly and then with normal speed.</p>	7 min	Listening, reading, writing and speaking	T - Sts
<p>Core activity</p> <p>After the students had sang the song, the teacher will write the date on the board in order to students to write it on their notebook and right after she starts the class. She will write on the board as title "Simple present" and will explain that we use this tense to talk about daily routines and facts (she gives some examples in English and then translates them to Spanish) and that we only use its rules with the pronouns he, she, it. She will divide the board on two columns in order to explain the first two rules of this tense. The first rule is: when the verb finishes in ch, sh, x, or ss we will add to the root form of the verb the end -ES. The teacher will write some examples on the board, clearing up the meaning of those verbs, and will wait for the students to write them on their notebook and later the teacher will pronounce each verb with its ending and students will repeat. After the students had practiced the first rule, the teacher will explain the second rule which is: when the verb finishes in a vowel + Y, we add -S. She will do the same she did with the first rule. After students have written the two rules the teacher will practice one more time pronunciation of the verbs combining the first and second rule asking one student at a time and then all together.</p>	15min	Listening, writing, reading and speaking	T - Sts
<p>Game</p> <p>The teacher will stand in front of the students and she will show them drawing posters of the verbs so they can relate the word to its meaning. She</p>	20min	Speaking	T - Sts

will make them repeat the words and then she will explain the game. She has two groups of posters. One, with the pronouns and the other with the verbs. She will pick up a verb and a pronoun randomly and put them in front of her forehead so they can see them together. They have to use the simple present rules to build up the sentence correctly. The teacher tells them she will put to the left side the right answers and to the right side, the wrong answers, after they tell her the sentence (They have to pronounce correctly because the teacher can only hear their answers). The game will have two rounds. In the first one, they will practice the game in slow speed with no chronometer, and help from each other. In the second round, there will be chronometer (1min30sec) and the teacher will pick up verbs and pronouns randomly to ask specifically one student to create the right sentence. The game will end when the time is over and they will count how many sentences they got right.			
Closure: The teacher tells students to write homework on the notebook. They have to write 10 sentences using present simple	5 min	Writing and listening	T

Anexs:

1. Good morning song lyrics <https://www.youtube.com/watch?v=zCNwhsBivIY>

Good morning, good morning
How are you?
Good morning, good morning
I'm fine, thanks and you

2. Examples of routines and facts

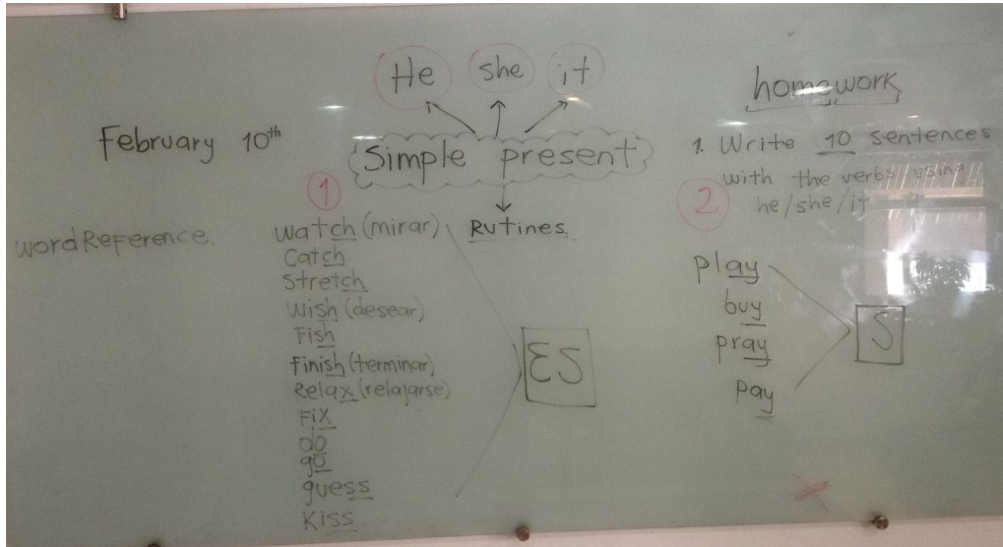
- I wake up at 6am (me levanto a las 6:00am)
- I wash my teeth everyday(me lavo los dientes todos los días)
- I go to work at 8am (Voy a trabajar a las 8:00am)
- The president of the United States is Donald Trump (El presidente de los Estados Unidos en Donald Trump)

3.

Verbs that finish in ch, sh, x, or ss	Verbs that finish in a vowel + Y
--	---



catch, watch, stretch, fix, fish, do, kiss, wish, finish, relax, guess	play, buy, fly, cry, pay, pray
---	--------------------------------

4. Columns to explain simple present



5. Drawings

 Catch imagen 14. Catch	 Stretch imagen 15. Stretch	 Watch imagen 16. Watch tv	 Do imagen 17. Do	 Fix imagen 18. Fix
 Fish imagen 19. Fish	 Wish imagen 20. Wish	 Finish imagen 21. Finish	 Kiss imagen 22. Kiss	 Pay imagen 23. Pay
 Buy imagen 24. Buy	 Relax imagen 25. Relax	 Play imagen 26. Play	 Guess imagen 27. Guess	 Pray imagen 28. Pray
 You	 I imagen 30. I	 They	 She	 We

imagen 29. You		imagen 31. They	imagen 32. She	imagen 33. We
It 	He 			
imagen 34. It	imagen 35. He			

• Anexo 6.2 Lesson plan class 4

LESSON PLAN # 2

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date February 17th/2018
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	Simple present rules (sh, ch,ss, x, o / vowel + consonant)		
Lesson topic	Present simple		
Lesson goal	Students will learn and practice two rules of the simple present tense		
Game	Name	Guesstures	
	Talk show	The Ellen Degeneres show	
Materials/equipment	drawing posters, markers, board, tape, chair		

Steps:

1. Good morning song
2. The telephone game
3. Guesstures game
4. Homework

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
A focusing event / lead-in /warm-up activity: The class will begin with the teacher asking students to write the date on the notebook. Then, students sing the good morning song. Students can read on their notebook the lyrics. The song is sung 3 times	5min	reading, speaking and listening	T - Sts
Core activity After students had sung the song the teacher will ask them to go outside the classroom and make a circle. Then, she explains the activity: the telephone game. She will tell a student of the circle a verb and that person whispers it to the ear of the next person in the circle, and so on, until	15min	listening and speaking	T - Sts

<p>the last student is reached, who announces the verb to the entire group and later creates a sentence with a pronoun the teacher gives her. If the answer is wrong the rest of the group help her correct it. Then, the teacher starts the round from another student so when the word reaches the last person, a different student will create the sentence. The activity is over when all students have started and finished the round.</p>			
<p>Game When the telephone game is over the teacher asks the students to go back to the classroom and sit on their chairs so she can explain the next activity. She sticks a tape horizontally on the bottom of the board and asks two students to stand up. One of them is going to sit on a chair with her back to the board and the other one is going to stand in front of her looking at the board. The teacher takes one of the posters they studied last class and she will put it at the top of the board and will start dropping it down until it gets to the tape. While the teacher is doing so, the student, who can see the verb, will act verbs out in front of the other student, who can't see the verb, in order to get her guess the verb before it drops. If the student guessing gets the right answer the student acting will run the board and grab the poster to give it to the student on the chair and starts acting another verb. One student will guess 3 verbs. At the end of her turn she will create sentences with the verbs she got right. They will get points when they guess one verb. When the student has created all the sentences she will switch places with the other student in front of her. The teacher will be correcting pronunciation and grammar during the whole activity. The game is over until all students have guessed and acted so then they can count the points they all got.</p>	20min	speaking	T - Sts
<p>Closure After the guesstures activity is over the teacher will ask the students to sit down and write down on their notebook the homework. She will give them a sheet with a story where they have to highlight the verbs that end with S (rides, loves, lives, waits, enjoys and gives). After they</p>	5min	listening and writing	T - Sts

have highlighted them she would tell them they have to search on the internet the simple present rules and find out why do we add an -S to those verbs.			
---	--	--	--

Anexs:

1. Good morning song lyrics <https://www.youtube.com/watch?v=zCNwhsBivIY>

Good morning, good morning
 How are you?
 Good morning, good morning
 I'm fine, thanks and you

2. Homework

Who is he? Where is he? What does he do?


Hank is a cowboy. He lives on a farm. He has a horse named Ginger. Hank loves Ginger. He rides Ginger every day. Sometimes they walk slowly, and sometimes they run fast. They always have a good time.

Ginger is Hank's horse. She is light brown. Her tail and mane are dark brown. She is three years old. She lives in the stable by the house.

Ginger waits for Hank every morning. She enjoys their time together. Often, Hank gives her apples. After long rides, Hank always washes and brushes Ginger. He usually brushes her tail. Then he gives her food and fresh water. Ginger loves Hank.

Imagen 36. Texto presente simple

3. Drawings

 Catch imagen 14. Catch	 Stretch imagen 15. Stretch	 Watch imagen 16. Watch tv	 Do imagen 17. Do	 Fix imagen 18. Fix
 Fish imagen 19. Fish	 Wish imagen 20. Wish	 Finish imagen 21. Finish	 Kiss imagen 22. Kiss	 Pay imagen 23. Pay

 Buy imagen 24. Buy	 Relax imagen 25. Relax	 Play imagen 26. Play	 Guess imagen 27. Guess	 Pray imagen 28. Pray
 You imagen 29. You	 I imagen 30. I	 They imagen 31. They	 She imagen 32. She	 We imagen 33. We
 It imagen 34. It	 He imagen 35. He			

- Anexo 6.3 Lesson plan class 5

LESSON PLAN # 3

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date March 3rd/2018
Unit in the syllabus	Present simple		
Recent work	Present simple rules		
Lesson topic	Verbs we add -S in present simple		
Lesson goal	Students will learn and practice one rule of the simple present tense		
Game	Name	Explainy the emoji exploji	
	Talk show	The Ellen Degeneres Show	
Materials/equipment	Who is he? story, markers, board, recorder		

Steps:

1. Check homework
2. Text and verb practice
3. Game
4. Homework

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
Warm-up activity:	10min	speaking listening	T - Sts

<p>The class will begin with the teacher asking the students if they looked for the simple present rules in order to get the rule where we add -S at the end of the verb. The teacher will write on the board what the students found and will give examples.</p>			
<p>Core activity After all students have shared their findings the teacher will ask them to write the date on their notebook and will do a review of the simple present rules they've studied so far. She will give examples of each of them. When she gets to the third rule, the one they did as homework, she will ask them to identify the verbs in the text <i>Who is he?</i> that follow the -S rule. She will write the verbs on the board and will ask them to conjugate them following the simple present rule with third person pronouns. After students have conjugated the verbs, they will read along together the text with the teacher's guide and help correcting pronunciation. When they have read the text the teacher asks them to make a circle around a table in order to make an activity to practice and remember verbs. She explains the activity: there are some images representing some verbs on the table, as the teacher says a verb, they all have to put their hand on the corresponding image. When they put their hand on the image, the teacher asks them to repeat the verb to practice pronunciation. After they have done it together, the teacher asks them to do it individually</p>	10min	speaking, reading, listening, writing	T - Sts
<p>Game After students have practiced and remembered the verbs, the teacher tells them they are going to work with the <i>Who is he?</i> text to practice simple present rules. She writes the text on the board but uses some images to replace some words in order to make them guess the meaning. When they get to a verb students have to conjugated and read the whole sentence. When students have completed conjugating the verbs of the text they all read the text together with the teacher's help trying to remember what the images mean.</p>	T - Sts	Speaking, reading	15min

<p>Closure Homework: Interview a person asking how's his/her routine and write the answers using present simple rule. They must record the interview. The teacher asks them if they think it is a good idea to use Whatsapp in order to keep contact and practice during the week. If they agree, the teacher tells them she is going to send routine verbs daily in order to learn them and they have to answer back with a whole sentence using that verb in present simple.</p>	5min	Listening writing	T

Anexs:

1. Texto

Who is he? Where is he? What does he do?

Hank is a cowboy. He lives on a farm. He has a horse named Ginger. Hank loves Ginger. He rides Ginger every day. Sometimes they walk slowly, and sometimes they run fast. They always have a good time.

Ginger is Hank's horse. She is light brown. Her tail and mane are dark brown. She is three years old. She lives in the stable by the house.

Ginger waits for Hank every morning. She enjoys their time together. Often, Hank gives her apples. After long rides, Hank always washes and brushes Ginger. He usually brushes her tail. Then he gives her food and fresh water. Ginger loves Hank.

Imagen 36. Texto presente simple

2. Verbs
















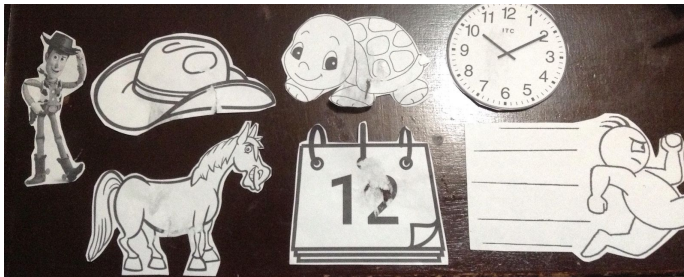
 Catch imagen 14. Catch	 Stretch imagen 15. Stretch	 Watch imagen 16. Watch tv	 Do imagen 17. Do	 Fix imagen 18. Fix
 Fish imagen 19. Fish	 Wish imagen 20. Wish	 Finish imagen 21. Finish	 Kiss	 Pay imagen 23. Pay

			imagen 22. Kiss	
Buy 	Relax 	Play 	Guess 	Pray 
imagen 24. Buy	imagen 25. Relax	imagen 26. Play	imagen 27. Guess	imagen 28. Pray

3. Drawings



- Imagen 37. Woody
- Imagen 38. Sombrero
- Imagen 39. Tortuga
- Imagen 40. Reloj
- Imagen 41. Caballo
- Imagen 42. Calendario
- Imagen 43. Correr

- **Anexo 6.4 Lesson plan clase 6**

LESSON PLAN # 4

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date March 3rd/2018
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	Simple present rules		
Lesson topic	Simple present rules		
Lesson goal	Students will practice simple present rules by correcting a text		
Game	Name	-----	
	Talk show	-----	
Materials/equipment	board and markers		

Steps:

1. Good morning song
2. Check homework

3. Simple present rules review 4. Homework correction 5. Students share homework orally			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
Warm-up activity The class will begin with the teacher asking the students to sing the good morning song. Then, she will ask them if they did homework and if they had troubles while doing it.	5min	speaking and reading	T - Sts
Core activity After listening to the students the teacher will tell them they are going to do a short review of simple present rules so they can clarify doubts in order to correct their homework themselves. After answering students' questions, the teacher asks the students to write on the notebook as title correction in order to check if they made mistakes in the homework. The teacher will be going one by one to work individually with each student and answer more specific doubts related to pronunciation, words meaning and conjugation.	25min	Writing and reading	T - sts
Game -----			
Closure After students have corrected their homework, they will read it out loud and the others will listen. The teacher will correct mistakes as soon as a student finishes reading.	20 min	Speaking and reading	Sts - T

- **Anexo 6.5 Lesson plan clase 7**

LESSON PLAN # 5

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique	Level 4	Date 10 de marzo
Unit in the syllabus	Simple present	
Recent work	Simple present	

Lesson topic	Simple present	
Lesson goal	Students will practice simple present rules	
Game	Name	None of the above
	Talk show	The late late show
Materials/equipment	Computer, speakers, markers, board, videos	

Steps: 1.			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The class will begin with the teacher asking the students to seat down in a circle and ask them if they have studied for the class. After that, she will ask one student to come to the board to act out a word the teachers whispers to her. The other students have to guess the word and pronounce it correctly. Once they guess, the student seats down and another student takes the turn. Each student acts out two words.</p>	15min	Speaking	Sts - T
<p>Core activity</p> <p>-----</p>	---	---	---
<p>Game</p> <p>After all students have acted out two words, the teacher tells them they are going to do a game called none of the above and explain it meaning. Students have to watch a video and guess what is going to happen after the teacher stops the it. The teacher gives some possible answers on the board but, as the game is called, none of them is correct. So the answer is always none of the above. After the students answer that, they give their real guessings. When the teacher stops the video they have two minutes to write down their guessing. They can use translator to do so, as they don't know some words they might want to use. While the students write their answer, the teacher writes the possible answers on the board so students can</p>	30min	Speaking, writing, reading and listening	Sts- T

<p>read them right before giving their answer in order to say none of the above is the answer. The teacher asks one student to read the options and then, say if all one them is correct. After saying none of the above, the student gives her answer and so the other students do one another. After all students have shared the answer, the teacher plays the video so they can see what happens. She shows 6 videos</p>			
<p>Closure The teachers tells the students she is going to send daily through Whatsapp an image of a verb and they have to answer back creating a sentence using present simple rules.</p>	5 minutes	Listening	T

Anexs:

1. Words for the mimic activity

- a) Cook
- b) Study
- c) Clean
- d) Fix
- e) Play
- f) Cowboy
- g) Teacher
- h) Horse
- i) Egg
- j) Wake up
- k) Work
- l) Good morning

2. Videos for the game

- a) <https://www.youtube.com/watch?v=kBam28VyVd8>

Starts: min 1:43

Stops: min 1:54

Answer

Stars: min 2:37

- b) <https://www.youtube.com/watch?v=FcVJKHvqT08>

Starts: min 1:32

Stops: min 1:42

Answer

Starts: min 2:53

- c) <https://www.youtube.com/watch?v=FcVJKHvqT08>

Starts: min 5:17

Stops: min 5:31
 Answer
 Starts: min 6:00

d) <https://www.youtube.com/watch?v=tgg41m3aON4>
 Starts: min 4:49
 Stops: min 4:56
 Answer
 Starts: min 5:27

e) <https://www.youtube.com/watch?v=pCc9t9i0qpw>
 Starts: min 1:01
 Stops: min 1:07
 Answer
 Starts: min 1:07

f) <https://www.youtube.com/watch?v=pCc9t9i0qpw>
 Starts: min 2:37
 Stops: min 2:42
 Answer
 Starts: min 2:42

• **Anexo 6.6 Lesson plan class 8**

LESSON PLAN # 6

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date March 17th/2018
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	Simple present rules		
Lesson topic	Simple present		
Lesson goal	Students will practice simple present rules with the pronoun I Students will understand simple present is used to describe routines and daily activities		
Game	Name	-----	
	Talk show	-----	
Materials/equipment	Worksheet, markers, board		

Steps:

1. Teacher and student's routine
2. Simple present with the pronoun **I** explanation
3. Worksheet
4. Oral presentation
5. Homework

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
----------------------	-------------	---------------	--------------------

<p>Warm-up activity</p> <p>The class will begin with the teacher telling students “I read El Tiempo every day” in order to introduce what she does everyday as a routine. Then, she writes on the board her routine highlighting the verbs and writes their meaning on one side of the board so students can see them. After that, the teacher will ask two students what they do everyday. As they might answer in spanish, the teacher will translate their answers and write them on the board. When they finish telling their routine they have to read what the teacher wrote as a whole, while the teacher helps them with the pronunciation.</p>	10min	speaking, reading and listening	T - Sts
<p>Core activity</p> <p>After the two students have told their routine, the teacher tells the students they are going to continue with simple present tense but with the pronoun <i>I</i>, which works the same way as the pronouns <i>you</i>, <i>we</i> and <i>they</i>. She tells students all rules they saw work with the pronouns <i>he</i>, <i>she</i>, <i>it</i> and that the only rule they have to follow is that they can't change the verb form. She gives some examples and points out the first sentences she wrote on the board making an emphasis on the verbs and its form (which does not change). After clearing that up, the teacher will give them a worksheet and will tell students they have to write their routine or daily activities using the verbs they have studied so far in order to prepare a short presentation telling the class their daily routine. While students complete the task, the teacher will go around answering doubts and correcting mistakes. When students have finished the worksheet they will share their answers orally in a short presentation.</p>	20min	writing, reading, speaking and listening	T - Sts
<p>Game</p> <p>-----</p>	----	----	----
<p>Closure</p>	10min	writing and listening	T - Sts

<p>After students have shared their answers, the teacher will tell them to write down homework on the notebook. They have to pretend they are translators and they are in a country where there's a person who wants to share his/her routine with someone but that person speaks only spanish, so they have to translate what he/she says. That person must be one of the foundation volunteers who they must find and ask his/her routine and pretend they translate exactly what he/she says so they have to use pronoun <i>I</i>.</p>			
---	--	--	--

Anexs:

1. Teacher's routine

- I wake up at 6am
- I have breakfast at 7am
- I go to work at 9am
- I have lunch at 12pm
- I go home at 5pm
- I watch TV with my husband

2. Worksheet

Name: _____

My routine

wake up / take a shower / brush my teeth / have
breakfast / have lunch / have dinner / watch tv








I _____ at	
I _____ at	
I _____ at	
I _____ at	
I _____ at	
I _____ at	
I _____ at	

Imagen 44. Mi rutina

- Anexo 6.7 Lesson plan clase 10

LESSON PLAN # 7

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date March 31st/2018
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	Simple present questions with I pronoun		
Lesson topic	Simple present questions with I pronoun		
Lesson goal	Students will practice how to conjugate I pronoun in simple present		
Game	Name	---	
	Talk show	---	
Materials/equipment	Markers and board		

Steps:

1.

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
---------------	------	--------	-------------

<p>Warm-up activity The class will begin with the students singing the good morning song. They will sing it three times and then they will start the class.</p>	3min	speaking and reading	Sts
<p>Core activity After the students have sung the song, the teacher tells them they are going to present their homework so they are going to check if it is ok. She tells them they are going to work in pairs so they can help each other to correct homework. The teacher will go around helping the groups and answering doubts. As soon as one student finishes correcting the text she will go with the teacher to practice pronunciation. When all students have practiced, they will start with the presentations. The teacher will help students during the presentation when they ask for it regarding pronunciation.</p>	30min	reading, speaking, listening and writing	Sts - T
<p>Game ---</p>			
<p>Closure The class will finish by teacher telling students to study the verbs they have seen so far to make an activity next class. She tells them she will send, as lately, images throughout Whatsapp in order to practice during the week and they have to answer back with a sentence using <i>I</i> pronoun</p>	5min	listening	T - Sts

- **Anexo 6.8 Lesson plan class 11**

LESSON PLAN # 9

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique	Level 4	Date March 24th/2018
Unit in the syllabus	Present simple	
Recent work	Present simple rules	
Lesson topic	Present simple first person question and answer rules	
Lesson goal	Student will answer questions using Yes, I do and No, I don't form	

Game	Name	Never Have I ever
	Talk show	The Ellen Degeneres Show
Materials/equipment	Yes, I do and No, I don't paddles, markers and board	

Steps: 1.			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The class will start with the teacher making a short review of what we have seen so far in relation to the present simple rules. The teacher will ask students the rules they remember and examples of each one and they will read them out loud</p>	10min	listening, reading and speaking	T - Sts
<p>Core activity</p> <p>After students have remembered the rules of simple present with third person pronouns, the teacher will introduce the new topic by telling them they are going to see the questions. She gives some examples in order to let students know what kind of questions they can make and in which situations. She translates the questions as students may not understand them completely. Then, the teacher clears up that they are going to see questions with the pronoun <i>I, you, we, they</i> but they are going to focus on the pronoun <i>I</i>. She points out that they are not going to see third person pronouns as they work differently with the rules they studied last sessions.</p> <p>After the teacher has said that, she will introduce the question structure and its long and short answer form. She writes down on the board the structure <i>Do you + verb + complement ?</i> and explains that there are two possible answers: the long one and the short one depending if it is affirmative or negative. She gives some examples and makes students answer with the long and short answer form.</p> <p>After that, the teacher hands the students a worksheet in which they have to complete a table writing questions and answers following the structure. The teacher explains the first example and then gives them 15 minutes to complete the</p>	15min	reading, writing, speaking and listening	T - Sts

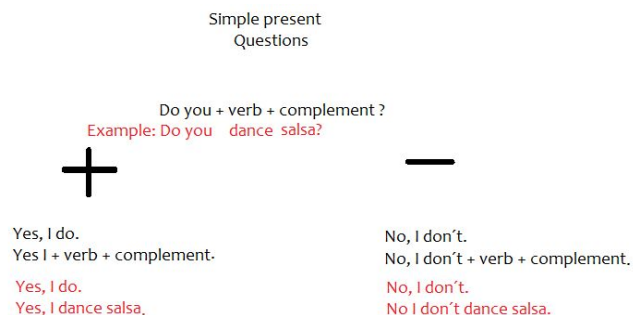
first examples and tells them they have to finish the task as homework.			
<p>Game</p> <p>When students have completed the first examples, the teacher hands them paddles in order to play the game. She tells them she is going to ask questions and they have to lift their paddle depending if the answer is positive or negative. After they have shown the answer, the teacher will ask them to say it outloud so they can practice pronunciation. The teacher will ask questions until she notices they all answer correctly.</p>	20min	speaking, reading and listening	T - Sts
<p>Closure</p> <p>The teachers tells the students she is going to send daily through Whatsapp an image of a verb and they have to answer back creating a sentence in order to complete the table they started at class.</p>	5min	listening	T - Sts

Anexs:

1. Questions to introduce the topic

- Do you wake up early?
- Do you dance salsa?
- Do you sing?
- Do you wake up at 5pm everyday?

2. Chart to explain question and answer structure



Fuente: elaboración propia.

Examples for the core:

Affirmative

- Do you dance salsa?
- Do you take a shower everyday?
- Do you sing everyday?

Negative

- Do you dance reggaeton?
- Do you eat eggs everyday?
- Do you study english everyday?
- Do you eat fruits often?

3. Worksheet

Date : _____

Name : _____

Activity



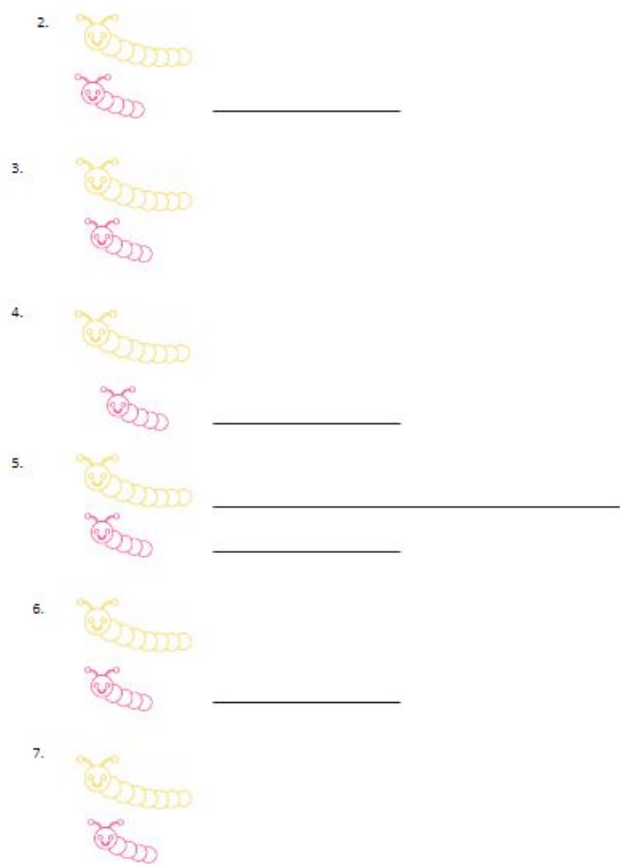
ColombiaCrece

Complete the table :

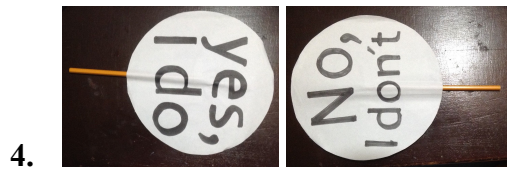
	Auxiliary	Subject	Verb	Time	Question mark
1	Do	you	dance	everyday	?
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Answers :

1.  _____
 _____



Fuente: elaboración propia.



- 5. Questions for the game**
- Do you use food powder everyday?
 - Do you write everyday?
 - Do you eat hamburger everyday?
 - Do you drink alcohol often?
 - Do you clean the house everyday?
 - Do you cook everyday?
 - Do you brush your teeth 3 time a day?
 - Do you make up everyday?
 - Do you use a computer everyday?

• Anexo 6.9 Lesson plan class 13

LESSON PLAN # 9

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date April 21st/2018
Unit in the syllabus	Present simple		
Recent work	Present simple questions with <i>you</i> pronoun		
Lesson topic	Simple present question with <i>you</i> pronoun		
Lesson goal	Students will practice simple present question and answer with <i>you</i> pronoun		
Game	Name	Fill your guts or spill your guts	
	Talk show	The late late show	
Materials/equipment	vases, food, markers and board		

Steps:

1. Shor talk with the students
2. Practice
3. Game

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity The class will begin with the teacher asking students how they are and if they studied for the class</p>	3min	speaking and listening	T - S
<p>Core activity After they have talked a little bit, the teacher will tell students, as they knew, they have a quiz and that the first part of the class is for practice and the second part is for a the quiz, which is a game. After that, the teacher hands them the paddles they practiced with in the game <i>Never have I ever</i> in order to remember the topic and ask them questions. They have to lift their paddle depending if the answer is positive or negative. After they have shown the answer, the teacher will ask them to say it outloud so they can practice pronunciation. After they have practiced answering the questions, the teacher will ask them to go outside while she</p>	20min		

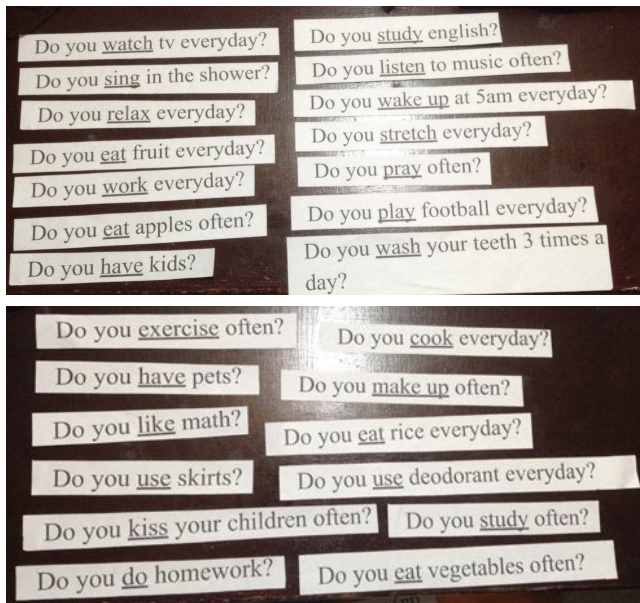
sets up the room for the game. They have to practice using the worksheet they did as homework while they're outside.			
<p>Game</p> <p>After the teacher finishes organizing the classroom she asks them to come in and sit around the table. She explains the game by saying they have some vases in front of them containing some food and that they will start taking a question from the table, read it to a partner and that person has to answer it correctly, otherwise, she will have to eat what the teacher tells her to eat from the vases. Students have to answer with the long and short form of the answer to get the answer complete.</p>	20min	reading, listening and speaking	Sts - T
<p>Closure</p> <p>After all questions are asked, the teacher says the game is over and she reminds them they are going to do an activity where some friends of them are going to participate so she needs them to send a video. After that, she sends them to the break.</p>	5min	listening	T - Sts

Anexs:

1. Questions for the core

- Do you wake up at 5am everyday?
- Do you get up at 5am everyday?
- Do you brush your teeth 3 times a day?
- Do you watch tv often?
- Do you water the plants often?
- Do you clean your house everyday?

2. Questions for the game



- **Anexo 6.10 Lesson plan class 14**

LESSON PLAN # 10

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date April 28th/2018
Unit in the syllabus	Simple present tense		
Recent work	Simple present questions with <i>you</i> pronoun and answer		
Lesson topic	Simple present questions with <i>you</i> pronoun and answer		
Lesson goal	Students will practice how to answer to the question Do you...?		
Game	Name	5 seconds rule	
	Talk show	The Ellen Degeneres show	
Materials/equipment	Table, board, cronometer and markers		

Steps:

1.

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The class will begin with the teacher making a review of the topic so students can remember how to ask and answer a question with the <i>Do you</i> structure. She will give some examples and then, she will ask student by student a question and they have to answer using the long and the short form. After they have answered the questions the teacher tells them they are going to play a game to practice the topic</p>	10min	listening, reading and speaking	T - Sts

Core activity ---			
Game After students have practiced how to answer to the question, the teacher explains the activity by telling the students she is going ask two students to come to the table (facing one another) and then, she will ask them a question with the <i>Do you</i> structure and then, they have to answer individually with the long and short form and after they both give their answer, the teacher will add another request using “tell me” (she explains what it means to the students) in which she is going to ask for 3 things related to the question. The teacher will write this part of the exercise on the board in order to let students see what is the vocabulary she is using. When she writes the sentence she will highlight the verb so students know they have to answer using that verb. For example, if the question is <i>Do you listen Vallenato music?</i> The three things the teacher may ask is “ <i>tell me three vallenato singers you <u>know</u></i> ”. Each student, taking turn, has 15 seconds to answer to the questions and then push an object placed in the middle of the table in order to indicate she has finished. When a student does that, if the answer is correct, she wins a point and can go back to her seat. Another 2 students come to the table and do the same task. They repeat the activity until all students have participated at least 3 times	30min	speaking, reading and listening	T - Sts
Closure			

Anexs:

1. Questions for the warm up

- Do you dance salsa
- Do you know Carlos Vives?
- Do you like Colombia?
- Do you clean your house everyday?
- Do you work everyday?
- Do you brush your teeth 3 times a day?

- Do you wake up at 6am everyday?

2. Questions for the game

Example:

Do you cook everyday?

After students have given the short and long answer, the teacher will say:

Tell me 3 foods you cook everyday.

Possible answer: I cook rice, eggs and meat everyday.

- Do you listen to music? --- Tell me 3 types of music you listen
- Do you use deodorant? --- Tell me 3 deodorant labels you know
- Do you use powder? --- Tell me 3 powder labels you know
- Do you listen to music? --- tell me 3 types of music you listen
- Do you eat fruits everyday? --- Tell me 3 fruits you don't like
- Do you get up at 5am everyday? --- Tell me 3 things you do when you get up
- Do you like your teachers? --- Tell me 3 things you like about your teachers
- Do you eat everyday? --- tell me 3 things you eat all the time
- Do you watch tv often? --- tell me 3 tv shows you watch
- Do you eat everyday? --- tell me 3 foods you love
- Do you love people? ---tell me 3 people you love
- Do you drink coffee often? --- tell me 3 drinks you like
- Do you travel often? --- tell me 3 cities you know
- Do you listen to music often? --- tell me 3 singers you like
- Do you like english? --- tell me 3 verbs you know
- Do you go to sleep at 9pm everyday? --- Tell me 3 things you do before you sleep
- Do you practice a sport often? --- Tell me 3 sports you play
- Do you like President Santos? --- tell me 3 presidents of Colombia you know
- Do you like geography? --- tell me 3 countries of america you know
- Do you like colors? --- tell me 3 colors you know

- **Anexo 6.11 Lesson plan clase 15**

LESSON PLAN # 11

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date May 5/2018
Unit in the syllabus	Simple present		
Recent work	Simple present (First person +, -, ?)		
Lesson topic	Simple present (third person +, -)		
Lesson goal	Students will learn how to form positives and negatives sentences in present simple using third pronouns		
Game	Name	Music beers	
	Talk show	Jimmy Fallon	
Materials/equipment	vases, tea, speaker, music, board, markers		

Steps: 1.			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
Warm-up activity The class will begin with the teacher reminding the students the rules of the simple present when speaking with third person pronouns. She will give some examples and will ask them to go back to the pages on the notebook where they wrote the rules. The teacher will ask students if they have questions or doubts about the rules and she will answer any question that may come up.	15min	speaking, reading, writing and listening	T - Sts
Core activity ---			
Game After students have asked their questions and they all have clear the topic, the teacher will tell them they are going to play a game to practice the rules. She will ask them to move the chairs back and to make a circle around the table in order to start the game. The teacher will explain the game by telling students there are some vases in circle shape on the table and that she is going to play a song and they have to start walking around the table and when she stops the record, they will have to stop and grab a vase. She will start putting out vases as the activity goes on in order to let one student without vase and that would make her help the teacher create a sentence for a story in simple present they all have to write together and then, drink tea from the vase. As soon as the student completes the task, the teacher puts the record on and all students start walking around again. They will do that until the story is completed.	30 min	listening, speaking and reading	T - Sts
Closure The teacher hands the students a worksheet as homework to practice simple present rules and	5 min	listening	T - Sts

vocabulary they have studied. She tells them they can ask her questions through Whatsapp to clear up doubts they may have while doing the worksheet and that they will have to bring it next class.			
---	--	--	--

Anexs:

1. Examples for the warm up

- She watches tv
- He studies math
- She plays football
- He runs fast, she talks a lot, it bites the bone

2. Story for the game.

She is _____(name). She _____ (wake up) at _____(time). She _____ (take a shower/not) because she _____ (like/not) water. She _____ (love) _____(something she loves). Then, she _____ (go) to _____(place) because she _____ (like) _____ (something she likes), then, she _____ (watch) _____ (a tv program). Then she _____(cook) _____(food). She _____ (feed) her _____(animal). It _____(eat)_____ (food). In the evening, it _____ (relax). After that, it _____ (go)_____ to sleep.

Fuente: elaboración propia.

3. Homework



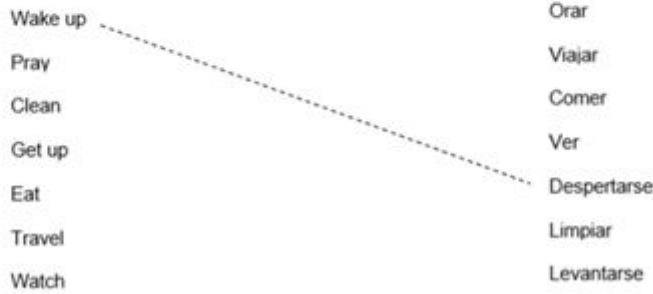
Name: _____

Homework

Hello, I am Ana. I _____ (wake up) at 6am. Then I _____ (get up) and I _____ (take a shower). After that, I _____ (go) to the kitchen to prepare breakfast for my children and my husband.
 After that, I _____ (go) to the school and I see my teachers, then I _____ (come back) home.
 I _____ (watch/not) La mamá del 20 with my husband because we _____ (like/not) to watch tv. Then, I _____ (pray) and _____ (go) to sleep.

Hello, she is Lina, my daughter. She _____ (wake up) at 9am. She _____ (get up), then she _____ (take a shower) and _____ (brush) her teeth. After that, she _____ (have breakfast), but she _____ (eat/not) eggs. Then, she _____ (go) to work. In the afternoon, she _____ (cook) chicken and rice. Then, she _____ (clean) the house, _____ (wash) the dishes and _____ (watch) tv. In the evening, she _____ (do/not) homework but she _____ (watch) tv _____ (drink) coffee.

What is...?



Fuente: elaboración propia.

• **Anexo 6.12 Lesson plan clase 16**

LESSON PLAN # 12

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique	Level 4	Date May 12/2018
Unit in the syllabus	Simple present	
Recent work	Simple present (First person +, -, ? and third person (+, -))	
Lesson topic	Simple present (third person questions)	

Lesson goal	Students will practice answering simple present questions with the third person form	
Game	Name	Face your mother
	Talk show	The late late show
Materials/equipment	Computer, speakers, table, videos, markers and board	

Steps:

1. Quick review
2. Questions and videos

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The class will start off with the teacher reviewing the simple present questions and answers in order to make students aware of the topic and remember it. She will write down on the board the structure and will after ask the students to answer some questions and practice the rules.</p>	5min	listening, reading and speaking	T - Sts
<p>Core activity</p> <p>----</p>	----	----	----
<p>Game</p> <p>After the students have remembered how to answer questions beginning with Does, the teacher will explain the game to the students by telling them she have previously asked their relatives to answer some questions and they have sent her a video answering them and she is going to make the students the same questions in order to see if they know their relatives. The game will begin with the teacher writing down on the board the question and highlighting the main verb so students can recognise it and after conjugate it when they have to give an answer. She will ask student by student, and right after a student have given the answer she will play the video to check if it is right. The teacher will be correcting pronunciation and conjugation mistakes the students may make during the whole game. She will ask questions until the class is over, all questions have been asked and all students have participated.</p>	40min	listening, reading and speaking	T - Sts

<p>Closure The teacher will ask students to practice class' topic at home by reading the rules and practice asking questions to people</p>	2min	writing and listening	T - Sts
---	------	-----------------------	---------

Anexs:

Student 1 and 5 relative

1. Does she have an annoying habit?
2. Does she have a favorite food?
3. Does she wake up at 5:30 everyday?
4. Does she watch tv?
5. Does she celebrate her birthday?
6. Does she have a nickname?
7. Does she run everyday?
8. Does she cook everyday?
9. Does she wash the dishes everyday?
10. Does she do exercise?
11. Does she like chocolate?
12. Does she eat food in the street?
13. Does she like spicy food?
14. Does she like horror movies?
15. Does she have a habit?
16. Does she know to dance salsa?
17. Does she know a celebrity?
18. Does she speak a second language?

Student 2 relative

1. Does she have an annoying habit?
2. Does she wake up at 8am on weekends?
3. Does she watches tv? / does she have a favorite program?
4. Does she celebrate her birthday?
5. Does she have a nickname?
6. Does she measure 1.56?
7. Does she run?
8. Does she cook everyday?
9. Does she wash the dishes?
10. Does she do exercise?
11. Does she like horror movies
12. Does she have a habit?
13. Does she know any celebrity?
14. Does she speak english?

Student 3 relative

1. Does he have an annoying habit?
2. Does he have a favorite food?
3. Does he wake up at 4am?
4. Does he watch tv?/Does he have a favorite program?
5. Does he celebrate birthday?
6. Does he have a nickname?
7. Does he measure 1.76?
8. Does he walk everyday?
9. Does he exercise everyday?
10. Does he like chocolate?
11. Does he eat in street places?
12. Does he like spicy food?

Student 4 relative

1. Does she have a favorite food?
2. Does she wake up at 7am everyday?
3. Does she watch tv? / Does she have a favorite program?
4. Does she celebrate her birthday?
5. Does she have a nickname?
6. Does she measure 1.50?
7. Does she cook everyday?
8. Does she wash the dishes everyday?
9. Does she exercise everyday?
10. Does she like chocolate?
11. Does she eat food in the street?
12. Does she like spicy food?
13. Does she like horror movies?
14. Does she have a maña?
15. Does she dance salsa?
16. Does she know any celebrity?
17. Does she speak a second language?

Student 6 relative

1. Does she get up at 8am everyday?
2. Does she watch tv?
3. Does she celebrate her birthday?
4. Does she wash the dishes?
5. Does she do exercise?
6. Does she like horror movies?
7. Does she know to dance salsa?
8. Does she know any celebrity?
9. Does she speak english?

• Anexo 6.13 Lesson plan class 17

LESSON PLAN # 13

INSTITUTION: ColombiaCrece

Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date May 19th/2018
Unit in the syllabus	Prepositions		
Recent work	Simple present		
Lesson topic	Prepositions		
Lesson goal	Students will learn and practice prepositions of place		
Game	Name	Hot hands	
	Talk show	The Ellen Degeneres Show	
Materials/equipment	computer, botton, markers, board, speaker		

Steps:

1. Simple present review/questions (third person question, affirmative and negative sentences)
2. Prepositions song
3. Hot hands game

Lesson stages	Time	Skills	Interaction
<p>Warm-up activity</p> <p>The teacher will start the class by giving out students the last-class homework and by telling them to see what kind of mistakes they made and after doing that, they will ask the teacher questions based on what the corrections they received.</p>	10 min	reading and listening	T - Sts
<p>Core activity</p> <p>After both teacher and students have solved doubts and shared questions, the teacher will tell the students they will learn a new topic: the prepositions of place. The teacher will write down on the board the prepositions in, on, under, in front of, behind, next to, between; and will draw the corresponding image so students can relate it to the meaning. She will give students some time so they can copy on their notebooks what they see on the board. The teacher will make them repeat the prepositions' pronunciation and after that, she will act out a song singing the prepositions while doing the mimic of the song so students can move their body to relate the word to a movement. They</p>	15 min	Speaking, listening, reading and writing	T - Sts

will start doing the mimics and repeating the song slowly and then will speed up a little bit until they can do normal speed. When the teacher notices they can remember the song she will tell them they will play a game called Hot hands to practice prepositions.			
<p>Game</p> <p>After the teacher have told the students they will play a game, she will explain them how to play and its dynamic. She will tell them they will see some images related to prepositions and as soon as they see one image they have to call out loud the related preposition and press a button so the next image will come up. If they don't say the right preposition they won't be able to move on to the next image. Students will take turns in order to see the images and for each correct answer (including pronunciation) they will get a point. The student who gets the highest amount of points wins.</p>	25 min	speaking	Sts - T
<p>Closure</p> <p>The teacher will tell the students to write down homework on the notebook. They have to practice the song and the mimics to present it next week.</p>	2 min	writing and listening	T - Sts

Anexs:

- Song and mimics to practice prepositions:
<https://www.youtube.com/watch?v=4GANSucidJY>
- Preposition images

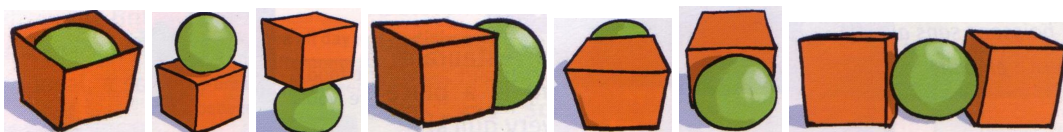


Imagen 13. Preposiciones

- Anexo 6.14 Lesson plan clase 18

LESSON PLAN # 14
INSTITUTION: ColombiaCrece

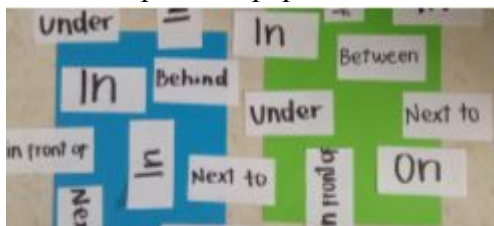
Teacher Isabella Cabarique		Level 4	Date May 26th/2018
Unit in the syllabus	Prepositions		
Recent work	Prepositions of place		
Lesson topic	Prepositions of place		
Lesson goal	Students will practice prepositions of place		
Game	Name	Catchphrase	
	Talk show	The Jimmy Fallon Show	
Materials/equipment	Table, prepositions cards		

Steps: 1. Preposition review 2. Catchphrase game			
Lesson stages	Time	Skills	Interaction
Warm-up activity The class will begin with the teacher asking the students to sing the prepositions song while doing the mimic to check if they have studied during the week. She will ask each student to do it individually and after that, they all will do it together. When the teacher notices they have practiced and remembered enough, she will tell them they will play a game to practice prepositions so they have to get together in couples..	5 min	listening and speaking	T - sts
Core activity ----	---	---	---
Game Once students have formed couples, the teacher will ask them to stand up and go towards a table, previously arranged with some preposition papers on it, and they will stand around it facing each other. They will have to stand up in front of their couple so they can do the game together. The teacher will explain the game by telling students they will play by couples and one person will have to take one of the papers and read what it says in order to do the mimic of the preposition to his partner in order to him to guess. Once the partner answers correctly, they will pass an object to the person on the right to indicate the turn is	35 min	speaking and reading	Sts

<p>over and now's the other couple turn. They will do the same until they have completed 4 rounds. Right after that, the teacher will tell the students the dynamic will change because from now on they will have to act out the preposition using their whole body and one object around the classroom. As soon as instructions are cleared and all students have understood the dynamic, the teacher will start the game. Students will act out and guess the prepositions until all papers on the table are used. The teacher will be giving points to the couple who get the prepositions right and at the end of the activity the couple with the highest amount of point wins.</p>			
<p>Closure The teacher will tell students to study for the next week exam</p>	2 min	listening	T - Sts

Anexs:

- Preposition papers



❖ Anexo 7 Audios clases

- Anexo 7.1 Audio clase 4
- Anexo 7.2 Audio clase 5
- Anexo 7.3 Audio clase 11
- Anexo 7.4 Audio clase 13
- Anexo 7.5 Audio clase 16
- Anexo 7.6 Audio clase 17
- Anexo 7.7 Audio clase 18

❖ Anexo 8 Audios entrevistas

- Anexo 8.1 Entrevista inicial estudiantes 1, 4 y 6
- Anexo 8.2 Entrevista inicial estudiante 1 (parte 2)
- Anexo 8.3 Entrevista inicial estudiante 2
- Anexo 8.4 Entrevista inicial estudiante 3
- Anexo 8.5 Entrevista inicial estudiante 3 (parte 2)
- Anexo 8.6 Entrevista final estudiante 4 (parte 2)
- Anexo 8.7 Entrevista final estudiante 5
- Anexo 8.8 Entrevista final estudiante 5 (parte 2)
- Anexo 8.9 Entrevista final estudiante 6 (parte 2)

❖ Anexo 9 Exámenes orales

- Anexo 9.1 Examen oral inicial todas las estudiantes
- Anexo 9.2 Examen oral final estudiante 1
- Anexo 9.3 Examen oral final estudiante 2
- Anexo 9.4 Examen oral final estudiante 3
- Anexo 9.5 Examen oral final estudiante 4
- Anexo 9.6 Examen oral final estudiante 5
- Anexo 9.7 Examen oral final estudiante 6