

Análisis de caso de la implementación de un material didáctico con mecánicas inspiradas en *Dungeons and Dragons* para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela

Jhony Alexander Soto Restrepo

Universidad del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés y en Francés

Santiago de Cali, 2023

Análisis de caso de la implementación de un material didáctico con mecánicas inspiradas en *Dungeons and Dragons* para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela

Jhony Alexander Soto Restrepo

Trabajo de grado presentado para optar al título de
Licenciado en Lenguas Extranjeras (Inglés – Francés)

Dirección

Hugo Nelson Areiza Restrepo

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Universidad del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés y en Francés

Santiago de Cali, 2023

Agradecimientos

Este trabajo de investigación fue posible gracias a muchas personas que estuvieron conmigo desde el principio hasta el final, brindándome ayuda e impulsándome a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles.

En primer lugar, quiero expresar mi sincero agradecimiento a mis padres, Victor Manuel Soto y Yamileht Restrepo, por haber contribuido a forjar la persona que soy hoy en día. Ellos me inculcaron valores fundamentales, como la responsabilidad, el amor y la comprensión, por encima de todo, y siempre estuvieron a mi lado cuando los necesité. Su amor incondicional ha sido la fuente de energía que me motivó a lograrlo.

También, deseo agradecer a mi novia, Natalia Ramírez, quien se convirtió en una fuente de inspiración a lo largo de este proyecto, ayudándome a resolver muchos de los desafíos que se presentaron. Su apoyo fue fundamental para que hoy pueda presentar los frutos de mi trabajo. Además, su compañía inigualable ha sido parte de mi vida durante varios años, enseñándome a ser una mejor persona día tras día.

Asimismo, mi gratitud se extiende a mis hermanos, Anyel Lizett, Juan Manuel y Paula Andrea, quienes me han conocido desde siempre y han contribuido con su amor y hermandad en mi desarrollo como persona.

Mis amigos, Julián Trujillo e Isabela Tenorio, merecen mi agradecimiento, ya que hicieron que mi experiencia universitaria fuera lo más placentera y enriquecedora posible, llena de risas y buenos recuerdos. También quiero reconocer a Diego Paz por su amistad y compañerismo durante mi práctica docente, su apoyo constante, la información adicional que me proporcionó y su buen humor.

Deseo expresar mi profundo agradecimiento a la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela por abrirme sus puertas para realizar mi práctica docente y aplicar la intervención de mi trabajo de grado. Sin su apoyo, no habría sido posible obtener los resultados de mi investigación. Quiero mencionar a la rectora Herminia Amu Molina, quien hizo que mi estancia en la institución fuera agradable y me hizo sentir bienvenido. También agradezco a la coordinadora Rosa Aidé Rosero Hurtado por su ayuda en el proceso de asignación del grupo en el que desarrollé mi intervención.

Agradezco a los profesores, que fueron respetuosos y comprensivos en todo momento, con un agradecimiento especial al profesor Javier Duque, quien fue el profesor titular de mi práctica y me brindó valiosos consejos, estuvo presente en todo momento y mostró paciencia cuando las cosas no salían como esperábamos. También, quiero agradecer a los estudiantes del grupo 8-1 de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela que participaron en la realización de la intervención, ya que sus contribuciones proporcionaron datos valiosos para mi investigación.

Finalmente, quiero expresar mi gratitud a la Universidad del Valle y a los profesores que guiaron mi formación durante mi tiempo en la institución. Especialmente, deseo agradecer al profesor Hugo Areiza Restrepo, quien desempeñó un papel fundamental como director de mi trabajo de grado y tutor de mi práctica docente. Estoy agradecido por la preparación que recibí a lo largo de mi carrera, que me permitió adquirir habilidades y valores fundamentales a lo largo de estos años.

Mi vida no sería la misma sin las personas que me acompañaron antes, durante y al final de este proceso. Por eso, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todos ustedes.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	9
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
Justificación	12
Objetivos	14
II. ANTECEDENTES	15
Internacional	15
Nacional	16
Local	17
III. MARCO TEÓRICO	22
Aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera	22
Los juegos como estrategia de aprendizaje	24
Los Juegos serios y un método de aprendizaje basado en Juegos de roles (<i>Dungeons and Dragons</i>)	25
IV. METODOLOGÍA	32
Contexto	32
Método de recolección de datos	36
Fase diagnóstica	36
Fase de implementación	43
Método de análisis de datos	45
Piloto de la Secuencia Didáctica	45
Creación del Material Didáctico	47
Implementación del Material Didáctico	50
V. RESULTADOS	52
Disfrute del proceso de aprendizaje	56
Comodidad y seguridad en la participación	59
Percepción de progreso	64
Indicio de trabajo en equipo	67
Adaptabilidad a las circunstancias	69
Aceptación del escenario propuesto para el método	72
Ambición por más o algo mejor	76
Incertidumbre sobre los conceptos	79
Conocimientos básicos del área	81
VI. CONCLUSIONES	86
VII. REFERENCIAS	90
VIII. ANEXOS	96
Anexo 1 - Material Didáctico	96
Derechos básicos de Aprendizaje	97
Objetivos Generales	98
Objetivos Específicos	98
Calendario del Curso	99

Procedimiento.....	99
Turnos.....	100
Objetivos generales	101
Derechos básicos de aprendizaje.....	101
Contenidos.....	101
Recursos materiales	153
Organización de espacio y tiempo	154
Evaluación.....	154
Puntos de Experiencia y Niveles	154
Jefes (Exámenes).....	156
Jefe Final (Nota del Final del Curso)	156
Jugador contra jugador (JcJ).....	156
Puntos de Habilidad.....	157
Habilidades de Profesiones	158
Escritura (Guerrero)	158
Escucha (Ranger)	159
Pronunciación (Mago).....	160
Lectura (Curanderos).....	161
Anexo 2 - Piloto de la Secuencia	163
Anexo 3 - Guía de Viajes de Learningo.....	166
Anexo 4 - Hoja de Personaje	168
Anexo 5 - Acuerdo de Consentimiento de los Padres	169
Anexo 6 - Plan de Aula	172
Anexo 7 - Encuesta previa a los estudiantes	175
Anexo 8 - Quices.....	183
Anexo 9 - Respuestas del profesor en la entrevista previa semiestructurada	199
Anexo 10 - Descriptores de desempeño en formato global.....	201
Anexo 11 - Descriptores de desempeño (Específicos)	201

RESUMEN

Esta investigación es un estudio de caso que describe el desarrollo, adaptación, implementación y evaluación de una intervención pedagógica. Esta se basa en mecánicas adaptadas del juego de rol *Dungeons and Dragons* y tiene como objetivo fomentar el uso de la oralidad en el idioma inglés en un grupo de 36 estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Oficial Celmira Bueno de Orejuela en Santiago de Cali. Los datos se recolectaron a través de observaciones grupales, entrevistas al profesor a cargo, encuestas dirigidas a los estudiantes y productos de los estudiantes. Después se analizaron a través de un análisis descriptivo y de contenido. Los resultados revelaron una aceptación de la propuesta pedagógica y el material utilizado, así como un notable progreso en el aprendizaje del inglés, generando una actitud más favorable hacia el proceso de aprendizaje del idioma. Además, se observó un incremento en la producción oral por parte de los estudiantes y una disminución en la percepción de nerviosismo al hablar en inglés en público.

Palabras Claves: Estrategia de enseñanza, Inglés, Juegos de Rol, *Dungeons and Dragons*, Gamificación, Comunicación Oral, *Game Based Learning*.

ABSTRACT

This research is a case study that describes the development, adaptation, implementation, and evaluation of a pedagogical intervention. It is based on mechanics adapted from the role-playing game Dungeons and Dragons and aims to promote the use of orality in the English language among a group of 36 eighth-grade students from the Official Educational Institution Celmira Bueno de Orejuela in Santiago de Cali. Data were collected through group observations, interviews with the responsible teacher, surveys directed at the students, and student outputs. They were subsequently analyzed using descriptive and content analysis. The results revealed a positive acceptance of the pedagogical proposal and the materials used, as well as significant progress in English language learning, fostering a more favorable attitude towards the learning process. Furthermore, an increase in oral production by the students and a decrease in nervousness when speaking English in public were observed.

Keywords: Teaching Strategy, English, Role Playing Games, Dungeons and Dragons, Gamification, Oral Communication, Game-Based Learning.

INTRODUCCIÓN

Aprender inglés es de suma importancia en Colombia (Velez-Rendon, 2003). El alcance funcional del inglés se está ampliando, y los procesos de préstamo, adaptación e innovación están activos. Quizás lo más notable es que el inglés es cada vez más vital en el ámbito laboral y académico, reflejando las demandas de una economía global interconectada. A la luz de estos desarrollos, la búsqueda de la competencia en el idioma inglés no es simplemente una opción, sino una necesidad (Velez-Rendon, 2003). Sin embargo, el desarrollo de idiomas extranjeros está limitado debido a la escasa cantidad de horas de clase, la dificultad de establecer un andamiaje efectivo debido al olvido rápido de la información y la falta de motivación de los estudiantes, que solo desean obtener mejores calificaciones y pierden interés una vez que termina el curso (Armstrong, 2016). Además, muchas prácticas pedagógicas se centran en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas, relegando en gran medida las prácticas orientadas a la comprensión y producción oral (Hoyos, 2015). La ludificación y los juegos de rol pueden ser una alternativa efectiva para abordar los desafíos mencionados, al hacer que el aprendizaje del inglés sea más atractivo y práctico para los estudiantes, fomentando una participación activa y constante en el proceso de adquisición del idioma (Armstrong, 2016; Hoyos, 2015). Es en este contexto que surge una pregunta ¿cuál es el impacto de una intervención sobre el desarrollo de la oralidad en el inglés como lengua extranjera, mediante la implementación de la ludificación y el juego de roles?

Esta investigación es un estudio de caso enmarcado en un paradigma cualitativo, exploratorio y descriptivo. Se diseñó e implementó una secuencia didáctica basada en juegos de roles a partir de observaciones hechas en una clase de inglés de octavo grado en la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela.

Los resultados muestran una transformación positiva en la perspectiva de los estudiantes hacia el idioma inglés. Al utilizar este enfoque, los estudiantes experimentaron una mayor motivación, participación activa y confianza en sus habilidades orales. Aunque hubo desafíos en la implementación,

como la necesidad de una planificación exhaustiva y adaptación continua, los resultados generales fueron positivos. Se sugiere que futuras investigaciones amplíen el alcance y diversidad de participantes para obtener una visión más completa de los efectos de esta metodología.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Además de que la producción oral es la habilidad más importante y difícil de aprender (Leong y Ahmadi, 2017), en el contexto colombiano surgen otras problemáticas. Según el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) (2021), “... la prueba busca que el estudiante demuestre sus habilidades comunicativas a nivel de lectura y uso del lenguaje ...” (p. 57). Aunque la prueba Saber 11° está diseñada para evaluar la comunicación, esta hace referencia a la comunicación reflejada desde el área de la lectura (es decir, la gramática y el léxico). Se debe señalar que, aunque la lectura hace parte de la comunicación con estructuras organizativas del texto y conversaciones en entornos simulados, no se puede comparar con un módulo de evaluación oral, como si lo tienen otros exámenes de competencias que evalúan únicamente el nivel de proficiencia del inglés (como sucede con el Test of English as a Foreign Language [TOEFL]). Si un estudiante posee la capacidad de analizar una conversación entre dos individuos de manera escrita, esto no es equivalente a adquirir las habilidades que se usan al estar en una situación en la que debe interactuar el mismo con otra persona, utilizando sus propias ideas y palabras para expresar sus pensamientos. Esto tiene como resultado algunas omisiones en el desarrollo de las habilidades orales en la enseñanza. El inglés se evalúa obviando la dimensión oral, la cual frecuentemente refuerza el área comunicativa mucho más que el formato escrito.

En este tipo de pruebas, no se tienen en cuenta aspectos como la pronunciación, la capacidad de formar diálogos propios ni de demostrar las habilidades de la comprensión oral en una situación de improvisación. Esta disminución de la presencia de la expresión oral no la encontramos únicamente en los exámenes de las pruebas saber, sino que también podemos observar el mismo patrón a lo largo de la educación primaria, secundaria y media técnica, en las que lo que muy probablemente se puede encontrar como indicador de evaluación es la competencia escrita de los estudiantes. Cabe mencionar que la razón para que esto suceda puede deberse a la forma de aplicación del examen, siendo esta en

modalidad escrita. Además, es preciso mencionar que no se puede generalizar con un caso en particular, como es el de las pruebas Saber 11°.

El contexto que compete a esta investigación, es decir, el grupo de 8.º de la Institución Educativa pública Celmira Bueno de Orejuela de la ciudad Santiago de Cali, se ve afectado por esta problemática al ser un colegio que se ubica en Colombia. Se encontró de una manera general una deficiencia en la oralidad que se acentuaba en la poca utilización del idioma (utilizando la lengua materna en la mayoría de los casos) y, cuando se utilizaba, una disminución en el volumen de la voz que insinuaba poca confianza para expresarse en la lengua. Ambas consecuencias de una probable falta de experiencia del grupo con el aspecto oral del idioma meta.

Justificación

La razón principal por la que como investigadores deberíamos tomar en cuenta los juegos de rol para un acercamiento al idioma objetivo es que estos propician espacios de interacción y comunicación para el estudiantado que les permiten dar más oportunidad para entender contextos en inglés (Forero y Loaiza, 2013). Asimismo, se obtiene una interacción más dinámica, agregando altos índices de motivación al comprometer a los estudiantes a un ejercicio significativo, lo cual incrementa la fluidez y espontaneidad debido a la participación (Hoyos, 2015). Los estudiantes que usan el método de los juegos de rol experimentan un proceso de aprendizaje caracterizado por su flexibilidad y la ausencia de estructuras rígidas que puedan limitar su aprendizaje. La incorporación de juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras se justifica debido a su capacidad para generar un ambiente ameno y menos formal, lo que da como resultado una actitud más favorable por parte de los estudiantes. Además, este enfoque permite que los alumnos descubran talentos ocultos que podrían no haber aflorado en otro entorno (Castrillón, 2017).

También, teniendo en cuenta el énfasis de las habilidades orales a lo largo del sistema educativo, este enfoque de juego de roles apoyado con el material didáctico busca dinamizar en el contexto en el cual se aplicará el desarrollo de la comunicación oral. Debemos considerar que el desarrollo de la

comunicación oral es una responsabilidad curricular importante asumida en los DBA¹ (derechos básicos de aprendizaje) al momento de decidirse su marco general de enseñanza, por lo que se intuye que la oralidad debería estar más presente.

Esta investigación busca tener un impacto positivo en los estudiantes de manera rápida y notable en su participación oral en la clase, ya que las actividades diseñadas en la secuencia tienen como fin principal aumentar la participación. En complemento, también encontramos un posible potenciador en segundo plano del aprendizaje del idioma en general, puesto que en la aplicación de este método a mediano plazo podría traer un fortalecimiento de la comunicación oral y del conocimiento gramatical y lexical.

Finalmente, cabe mencionar que no es necesario tener un conocimiento extenso del enfoque didáctico que se utiliza para poder trabajar, en virtud de la naturaleza adaptable que posee, entregando de esta manera una herramienta ajustable a las necesidades de cada docente, mientras este aprende formas de enseñar diferentes a las habituales.

¹ Los derechos básicos de aprendizaje (DBA) son el conjunto de estándares y lineamientos que rigen el aprendizaje estructurado en el colegio según cada grado en un área en específico. Estos son decididos por el ministerio de educación.

Objetivos

Objetivo general

— Describir el impacto de una intervención sobre el desarrollo de la oralidad en el inglés como lengua extranjera mediante la implementación de la ludificación y el juego de roles en estudiantes de octavo grado en una institución pública colombiana.

Objetivos específicos

— Identificar las necesidades de la población participante en el estudio.

— Diseñar y adaptar un material didáctico inspirado en las mecánicas del juego de rol *Dungeons and Dragons* en respuesta a la problemática.

— Implementar el material didáctico en una clase de inglés de octavo grado en una institución colombiana.

— Analizar el impacto de la utilización del material didáctico en la habilidad oral y la interacción de los estudiantes.

II. ANTECEDENTES

Para la revisión de antecedentes, se seleccionaron doce trabajos publicados hace menos de quince años que están relacionados con la presente investigación en la metodología o en el tema. A continuación se presentan estos antecedentes en función de su contexto geográfico: internacional, nacional (Colombia) y local (Cali, Colombia).

Internacional

En el contexto internacional, se seleccionaron dos antecedentes. El estudio de Gaete-Quezada (2011) proveniente de Chile y la tesis doctoral de Melchor (2014) realizada en Inglaterra y España, ofrecen una perspectiva global sobre la adaptación de enfoques pedagógicos y tecnológicos en la formación de estudiantes. Mientras que el primero resalta la importancia de la involucración activa de los estudiantes a través de la dramatización y nuevas formas de evaluación, el segundo se centra en la implementación de mundos virtuales para reducir la ansiedad en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Gaete-Quezada (2011) informa sobre un estudio de caso procedido en la Universidad de Antofagasta. La idea del trabajo era que los estudiantes tuvieran la oportunidad de organizar entrevistas en las que mostrarían una dramatización de su área de aprendizaje. El contexto empleado fueron estudiantes de la asignatura de Gestión de Recursos Humanos del área del Departamento de Ciencias Sociales y las técnicas de recolección utilizadas en este trabajo fueron notas de observación de parte del profesor que estaba a cargo de la actividad. Estos datos fueron analizados con un formato cualitativo en el que se analizaban los resultados evaluados para dar conclusiones. La extraordinaria respuesta de los estudiantes en relación con los resultados se manifiesta en su notable capacidad para adaptarse a nuevas situaciones cuando se someten a una evaluación basada en el juego de roles. Esto se refleja en la alta tasa de aprobación, que supera el 95%, superando así los resultados obtenidos en una evaluación tradicional sobre los mismos contenidos

Es por esto que los juegos de rol no solo permiten que los estudiantes sean un poco más autónomos, sino que además tengan como posibilidad el adaptar nuevas facetas que desinhiben al individuo, permitiéndoles experimentar desde nuevas perspectivas y reflexionar sobre la información recibida desde puntos que jamás se habrían propuesto analizar antes. De este artículo, producto de un estudio de caso, se decidió adaptar su análisis cualitativo.

La tesis doctoral de Melchor (2014) es un estudio cualitativo. Podemos encontrar en esta tesis los mundos virtuales en los que el alumnado puede utilizar avatares virtuales (usando el mundo virtual llamado *Second Life*) para eliminar la ansiedad que provoca el desarrollo de la lengua en persona. El contexto usado fueron estudiantes universitarios nativos de inglés y de español, aunque solo se recolectó la información de los 18 hablantes nativos en español. Para recolectar la información, el investigador estructuró 3 preguntas que fueron hechas a los estudiantes con el fin de averiguar el efecto que habría tenido la utilización del mundo virtual, filtrando la información obtenida desde varias hipótesis producidas por el investigador. Aunque algunos estudiantes presentaron una resistencia hacia los mundos virtuales, los resultados en su mayoría fueron positivos. Además, los resultados arrojaron una mejora significativa en su comprensión auditiva, expresión oral y vocabulario. El aporte que brinda esta investigación es información valiosa con respecto al método utilizado, puesto que la utilización de un entorno controlado (en este caso virtual) puede impactar positivamente varios aspectos del aprendizaje de una lengua extranjera, que es lo que quiere lograr este trabajo, usando un recurso que se asemeje.

Nacional

Este apartado de antecedentes nacionales nos introduce a investigaciones relevantes que se han llevado a cabo en Colombia en relación con el tema de este trabajo. Figueroa y Guevara (2010) se centraron en el uso de juegos de rol para fomentar la expresión emocional de los estudiantes, destacando la importancia de abordar el aspecto emocional en la educación. Por su parte, Forero y

Loaiza (2013) desarrollaron talleres basados en juegos de roles para promover la comunicación y la interacción oral en el aula de preescolar.

El estudio a cargo de Figueroa y Guevara (2010) es una investigación de corte cualitativo. En esta se encuentra cómo los juegos de rol se pueden aplicar en prácticas escolarizadas para establecer un efecto potenciador en la expresividad emocional que mostraban los estudiantes. Se utilizó un diario de campo para registrar lo que se observó en el proceso y grabaciones de audio y video de las pruebas hechas a los niños. El trabajo observado mostró un éxito en el mejoramiento de la expresión de estados emocionales. Es por esto que los juegos de rol y su naturaleza “amigable” lo convierten en una plataforma para fomentar una interacción más profunda, necesaria para un análisis de necesidades emocionales de los estudiantes. De este trabajo se tomó constancia del método del diario de observación, utilizado para analizar el proceso de los estudiantes, puesto que el foco de la investigación era muy parecida a la que se quería lograr con esta investigación.

Ahora bien, Forero y Loaiza (2013) implementaron 6 talleres basados en juegos de roles en los estudiantes de transición del Colegio de la Universidad Libre. El objetivo principal de este estudio fue contribuir de manera significativa al desarrollo de estrategias pedagógicas que fomentaran la comunicación y la interacción oral en el aula de clase, permitiendo que los niños de preescolar adquirieran habilidades fundamentales en el dominio del inglés. A partir de esta investigación se decidió adaptar la evaluación como forma de recolección de datos.

Local

Los estudios presentados en esta revisión se enfocan en investigaciones realizadas en instituciones educativas de Cali, Colombia, abordando diversas estrategias pedagógicas relevantes para nuestra investigación, desde el trabajo de Hoyos (2015) que se centra en juegos de rol, hasta el estudio de Aristizabal (2015) que evaluó el impacto de los juegos en el aprendizaje. Además, se abordan investigaciones de Ariztizábal y Velásquez (2016) que se enfocan en secuencias didácticas con

historias cortas, el trabajo de Betancourth (2016) que explora el uso de videojuegos, el estudio de Torres (2017) sobre material didáctico basado en juegos de lectura, y el trabajo de Galvis (2021) que se enfoca en secuencias didácticas y videojuegos.

El trabajo realizado por Hoyos (2015) es una investigación de campo. En esta se puede observar de manera clara cómo el contexto de las prácticas pedagógicas en ciertas entidades educativas puede entorpecer el desarrollo del saber de un estudiante, y logró detectar cómo “las prácticas pedagógicas se centraban, en su mayoría, en el desarrollo de competencias lingüísticas dejando de lado prácticas que desarrollan la comprensión y producción oral” (Hoyos, 2015, p. 5). La solución propuesta fue una secuencia didáctica que pudiera usarse como método de evaluación utilizando el juego de rol. El contexto observado fueron estudiantes de un colegio de carácter privado con modalidad académica y la técnica de observación usada fue la utilización de un diario de campo.

Como resultado se obtuvo que al utilizar el juego de rol, se enseña un panorama con un ambiente muy diferente que influye en un aspecto importante: la motivación. “[El juego de rol] aumenta el grado de motivación por parte de los estudiantes, favorece el trabajo cooperativo entre pares, incrementó la fluidez y la espontaneidad en la participación” (Hoyos, 2015, p. 4). El aporte que brinda esta investigación es una muestra de los altos índices de interacción que se recibe entre los estudiantes al utilizar el método de los juegos de rol, por lo que se tiene un poco más de constancia de cómo podemos utilizarlo para que tenga un mayor efecto en los estudiantes.

El trabajo de grado de Aristizabal (2015) es una investigación de enfoque cualitativo en la que se lleva a cabo una intervención con un grupo de estudiantes adultos de los cursos de extensión de inglés de la Universidad del Valle. La idea era evaluar el impacto del juego en su proceso de aprendizaje, observando su participación y midiendo esta por medio del filtro afectivo. Como técnicas de recolección y análisis de datos se usaron encuestas y grabaciones de clase. Se utilizaron realizando una triangulación de estas con el diario de observaciones que fue escrito en este caso por el docente. En cuanto a los resultados recibidos, se encontró que por medio de los juegos, los estudiantes

participaban de manera más activa y, además, que las condiciones afectivas favorables en los estudiantes aumentaron la confianza para hablar en público y para apoyarse los unos a los otros mientras disfrutaban del proceso. Como aporte a la investigación, podría tomarse en cuenta la importancia del filtro afectivo en el ambiente de aprendizaje y cómo este afecta a los estudiantes, por lo que se tendrá en cuenta a la hora de diseñar la metodología.

El trabajo de grado de Ariztizábal y Velásquez (2016) es una investigación de corte cualitativo que muestra cómo utilizando una secuencia didáctica con historias cortas, se puede solucionar un bajo nivel de comprensión de lectura. El mejoramiento de las habilidades depende mucho del enfoque que se le dé al medio que se va a usar y, por lo tanto, con las historias cortas podemos encontrar mucha riqueza didáctica. Además, otro factor importante en el trabajo de Ariztizábal y Velásquez (2016) para la correcta interpretación de la tesis es que el contexto en los que se aplicó la enseñanza de la secuencia didáctica pertenecía a los grados superiores de un colegio bilingüe. Las técnicas que se emplearon para recoger la información fueron encuestas, observaciones, y entrevistas formales, además de la propia secuencia didáctica. Esta información fue analizada de manera cuantitativa. En cuanto a los resultados de la investigación, estos fueron positivos y comprobaron una mejoría, pues analizaron que “una importante mayoría de los estudiantes (73 %) mostraron un avance en su nivel de argumentación y análisis a medida que se aplicaba la secuencia” (Ariztizábal y Velásquez, 2016, p. 99). A manera de aporte a la investigación, se tomó en cuenta la utilización de la secuencia didáctica como fuente de información, esto tendría que ir dedicado a decidir qué forma de evaluación sería aplicada en el proceso de enseñanza y con eso, decidir cómo transformar el resultado de la secuencia didáctica en los datos para analizar. También, el uso de historias en una secuencia didáctica, ya que en la propuesta de nuestra intervención se combinan el juego de rol y las historias (como funciona el juego de mesa Dungeons and Dragons, que discutiremos más adelante).

El trabajo de grado de Betancourth, D. (2016) es una investigación de corte cualitativo que nos muestra el potencial que tienen las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza de una lengua por

medio del videojuego *Minecraft*, en el que los estudiantes toman el rol de un personaje en un mundo abierto que construye por medio de bloques estructuras más complejas. El trabajo fue implementado en una clase de inglés con niños de ocho a doce años, con un nivel A.1.2, pertenecientes a un curso de formación del área de extensión de la Universidad del Valle (sede Meléndez) en la Escuela de Ciencias del Lenguaje. En las técnicas de recolección de datos encontramos que se utilizó una entrevista inicial, una entrevista final y un diario de campo, este último llevado de manera continua durante todo el proceso. Como conclusiones, nos encontramos que se pudo demostrar una efectividad del uso de un videojuego para enseñar inglés, sin embargo, también se reconoce que su éxito podría depender en gran medida de los intereses, las necesidades, el nivel de lengua y los gustos de los estudiantes. A manera general, se concluyó que la utilización de videojuegos es una herramienta útil en el aprendizaje del inglés, ya que despertaba la motivación, fomentaba el trabajo en equipo y el interés por el proceso. Como aporte a nuestra investigación, se reconoce la importancia de que los estudiantes pertenecientes al contexto acepten el método propuesto. En este caso, el resultado fue positivo al ser los estudiantes los que avivaron la práctica pedagógica, por lo que se tendrá en cuenta que el hecho de que los estudiantes estén de acuerdo con la propuesta de intervención puede influir en el impacto de esta.

El trabajo de grado de Torres (2017) es un trabajo de corte cualitativo en el cual se buscaba, como su nombre lo indica, emplear un material didáctico en estudiantes de niveles A1 y A2 de grado séptimo de un colegio público. Este material didáctico era un juego en el cual los estudiantes debían usar su habilidad de lectura para avanzar a través de él. Torres (2017) propuso una división más específica de las fases de recolección de información. La primera es la *Fase diagnóstica* en la que se observó el contexto con el fin de encontrar fenómenos, recolectar información y un análisis de los documentos institucionales. La segunda es la *Fase de indagación teórica* en la cual se revisó la información recolectada en la anterior fase para desarrollar el proyecto que se iba a utilizar más adelante adaptado al contexto. La tercera y última fase, llamada *Fase de implementación*, se empleó la

información recolectada y se aplicó de manera cualitativa para la adaptación del material a la problemática y la próxima aplicación del material.

Los resultados obtenidos fueron positivos, ya que se encontró que el material didáctico sugerido motivaba notablemente a los estudiantes. Como aporte a la investigación, se decidió utilizar la división propuesta de fases por Torres (2017) para organizar la etapa de recolección de datos.

El trabajo de grado de Galvis (2021) es un trabajo de carácter cualitativo como un estudio de caso, en el cual se diseñó e implementó una secuencia didáctica que tenía como objetivo mejorar el nivel de inglés de un grupo de estudiantes de grado quinto, los cuales sirvieron como contexto y participantes de la investigación. En cuanto a las técnicas de recolección de datos y análisis de estos, encontramos que se utilizó una encuesta a los estudiantes para establecer la percepción sobre la asignatura y su conocimiento en el videojuego a utilizar, y una prueba KET para el nivel, tanto inicial como final, de los estudiantes. En cuanto a los resultados, se encontró que la utilización del juego mostró resultados positivos en el proceso de adaptación de estudiantes nuevos en la institución, desarrolló la capacidad creativa de los estudiantes y se lograron avances tanto en el área de inglés como en geografía.

Como aporte a la investigación habría que destacar la utilización de una prueba previa y posterior a manera de análisis de los resultados obtenidos de los estudiantes, por lo que se tendrá en cuenta más adelante utilizar un punto en el nivel de lenguas de los participantes para decidir si hubo una mejora significativa o no. Adicionalmente, usar la encuesta previa no solo para establecer una percepción con la lengua que se va a emplear, sino también como base para saber que tan bien recibida sería una intervención, es un aporte adicional a la investigación a tener en cuenta.

III. MARCO TEÓRICO

Para este estudio, se revisaron conceptos que pertenecen al contexto del proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras, a la ludificación y a los juegos de rol. Para ser más específicos en el campo de aprendizaje que se busca indagar y dar un preámbulo de hacia dónde quiere apuntar la investigación, también se hace un repaso a los conceptos utilizados en *Dungeons and Dragons* que son determinantes para una rápida apropiación de conocimientos de las áreas del aprendizaje en las que se aplican los juegos de rol. Por último, se muestran ejemplos útiles de una correcta apropiación del método basándose en el conocimiento acumulado para visualizar un posible resultado, tanto beneficios como desventajas que existen, además de los riesgos de su incorrecta utilización.

Aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera

El aprendizaje de lenguas extranjeras o adquisición de una segunda lengua (ASL), tiene raíces antiguas, relacionadas con la necesidad de comunicarse en diferentes culturas a lo largo de la historia (Krashen y Terrel, 1983). Para entenderlo un poco mejor, podemos revisar la hipótesis de Krashen comparada con algunos autores que no veían el proceso de “adquisición” y de “aprendizaje” como algo tan contrastado. En Krashen (1981) observamos cómo en su hipótesis de adquisición, separaba estos dos conceptos al ser excluyentes: el proceso de adquisición (inconsciente) empieza antes del proceso de aprendizaje (consciente). Esta es la razón por la que Krashen apunta directamente a una situación de comunicación real, para evitar que la corrección excesiva del alumno lo afecte negativamente.

En el texto de Ortega (2013) se define ASL como el campo académico de investigación que estudia la capacidad humana para aprender idiomas distintos al primero, durante la niñez tardía, la adolescencia o la adultez, después de haber adquirido el primer idioma. Esta definición nos ayuda a entender mejor la adquisición de una lengua extranjera como algo que no se encasilla a lo gramatical, sino que se observa desde un enfoque más centrado en la capacidad del ser humano para aprender estas lenguas.

Con lo anterior, podemos tener una idea general de lo que es ASL, sin embargo, para entender el concepto correctamente para esta investigación, se debe dar un enfoque más específico. Hay muchas teorías de ASL desde diferentes perspectivas, sin embargo, en esta investigación hará énfasis en el enfoque de Vygotsky (1978) desde la teoría sociocultural. Aunque esta teoría se aborda, como ya se mencionó, desde lo sociocultural, también se tendrá en cuenta que el lenguaje es un proceso que utiliza sus propias herramientas para funcionar, muy parecidas a los que comprende la gramática de una lengua, pero llevadas más a un enfoque social. La teoría sociocultural vygotskiana sostiene que la conciencia tiene su base en la capacidad humana de utilizar símbolos como herramientas (Ortega, 2013).

El lenguaje que empleamos en nuestra lengua materna afecta proporcionalmente cómo se entiende la lengua que se aprende. El aprendizaje de un idioma adicional es un proceso que implica apropiarse gradualmente de la L2 para convertirla en nuestra propia herramienta de autorregulación y pensamiento, de la misma manera en que lo hicimos con nuestra L1 cuando éramos niños (Ortega, 2013).

Aunque se pueda comparar la apropiación gradual de la L2 con la L1, esta también está arraigada a diferentes procesos y conceptos culturales adquiridos al momento de aprender la L2. La idea es que, gracias a un proceso de apropiación con connotaciones positivas en los símbolos percibidos y teniendo en cuenta la perspectiva que tengamos del lenguaje meta, se puede paulatinamente interiorizar esas herramientas antes mencionadas como propias.

Existen muchas estrategias para que los profesores puedan tener una oportunidad de facilitar el proceso de aprendizaje a los estudiantes. La estrategia en la que se profundizará en este trabajo son los juegos de rol. En el artículo de Simbrón (2019) encontramos que el concepto de juego de rol se define desde un enfoque psicológico como “una actividad pedagógica en la que, a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propios conceptos sobre la realidad” (sección *Juego de roles*). Esta definición nos sirve para introducir el concepto de juego de roles como un proceso en el que los

estudiantes tendrán la oportunidad de simular situaciones en las que pueden realizar acciones que en el espacio “real” no podrían. La principal diferencia de este método de los demás es que este tiene como posibles ventajas “una interacción más dinámica y constante con los estudiantes” además de “altos índices de motivación, los involucra [a los estudiantes] y compromete a un ejercicio comunicativo y aprendizaje significativo” (Hoyos, 2015, p. 4).

Para poder entender de qué se trata este método, hay que entender cómo funciona el sistema de juego en el que se basa, y en el caso de este material didáctico en específico, el juego de rol en el que se inspira para realizar los procesos de enseñanza es *Dungeons and Dragons*, al que se le hará una introducción a las bases para más adelante su relación con el proceso de ludificación.

Los juegos como estrategia de aprendizaje

Hay un potencial de ludificación en los juegos al momento de aplicarlo al aprendizaje. Las contribuciones del juego al proceso de aprendizaje trascienden la mera adquisición de información. Esta práctica reconoce las diversas facetas del ser humano: emociona, cultiva el afecto, involucra el pensamiento crítico, fomenta la curiosidad, promueve la exploración y busca activamente la resolución de problemas, generando así nuevos conocimientos que no solo impactan en el individuo que juega, sino que también transforman su entorno y contexto circundante. (Melo y Hernández, 2014)

Todos los aspectos en que los juegos repercuten se ven reflejados en cómo los individuos se desarrollan y logran fortalecer su conocimiento debido a su uso. No es simplemente un “jugar por jugar” sino que pasa de ser una herramienta para convertirse en el proceso que lleva al aprendizaje.

Es muy importante tomar en cuenta también la relación de los contenidos educativos con los juegos. Sabemos que los juegos son producidos con el fin de entretener, por lo que las reglas y bases que lo definen giran en torno a esta única función. Sin embargo, dependiendo del empleo que se le dé al juego, estos elementos pueden cambiar e incluso ser transformados totalmente para adaptarlos a otros campos. Basaran (2020) nos dice cómo “en entornos informales, los juegos a menudo se han

asociado con las actividades de ocio de los niños, ya que el juego es una actividad central con idiomas en las prácticas de los niños fuera de la escuela” (p. 7). Estos niños podrán utilizar los juegos no solo fuera del aula de clase como una forma de ocio, sino que podrán utilizarlo en las aulas de clase para aprender el idioma. Dependiendo de los contenidos educativos que existen en cada institución, un juego puede ser adaptado para enseñar ciertas habilidades de una manera efectiva, pues al integrarse al proceso de enseñanza, conserva de esta manera su naturaleza de ocio y lo convierte en un punto de apoyo importante para retener la atención del estudiantado.

Los Juegos serios y un método de aprendizaje basado en Juegos de roles (*Dungeons and Dragons*).

Con los conocimientos previos utilizados correctamente, tenemos que introducir además del concepto de “juego serio”. Aunque sabemos que los juegos potencian fuertemente el proceso de enseñanza, también hay que tener en cuenta que existen diferentes tipos de juegos, o más bien, de acercamientos que se pueden hacer a los juegos. Los “juegos serios” son creados con el propósito de ser usados en la Educación y, por lo tanto, el proceso de adaptación no sucede, puesto que fueron concebidos con el diseño específico desde el momento en el que se crearon. Según Chipia (2011), los juegos serios “están hechos para proporcionar un contexto de entretenimiento y auto fortalecimiento con el que motivar, educar y entrenar a los jugadores” (p. 6). Sin embargo, para entender mejor la idea, también mencionaremos que el proceso de un juego serio “es un ejercicio recreativo basado en escenarios reales, donde se asume un rol en el mundo real o virtual, para obtener un aprendizaje, dirigido a una gran variedad de público (estudiantes de educación primaria y secundaria, profesionales, consumidores).” (Chipia, 2011, p. 6)

Los juegos serios tienen unas características muy específicas para ser considerados como tal. Chipia (2011, como se citó en Marcano, 2008) enumera algunas características, de las que las más importantes son:

- Están destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos; también para publicitar productos y servicios. (p. 7)
- Están vinculados en forma evidente con algún aspecto de la realidad. Esto favorece la identificación del jugador con el área de la realidad que se está representando en el ambiente virtual, por ejemplo si se asume el rol en el juego de un dirigente político que debe tomar decisiones difíciles en las que se pone en peligro la vida de algunas personas. (p. 7)
- Constituyen un ambiente tridimensional virtual en el que se le permite una práctica “segura” a los aprendices en algunas áreas. En los casos de entrenamiento, por ejemplo, en el campo militar, se entrena a los soldados a manipular las armas. (p. 7)

Algunos ejemplos de Juegos Serios que encajan con las características antes mencionadas y que han sido usados en la Educación a lo largo de los años incluyen: *The Grammar of Doom* (un juego de puzzles de habitaciones en las se que usa el inglés para avanzar), *Freerice* (Un juego de palabras en las que se relacionan con sus sinónimos más cercanos para aprender gramática) y *Wordshake* (Un juego que te da letras con las que se deben formar la mayor cantidad de palabras en inglés), entre otros.

La idea general que nos entrega revisar los juegos serios nos ayuda a entender mejor lo que se quiere lograr en un ambiente manejado por los juegos de roles, ya que al asumir un rol en un ambiente predispuesto y diseñado para la enseñanza, los estudiantes saben a qué atenerse a lo largo de las actividades, sin mencionar que el material didáctico que se va a utilizar fue diseñado desde un primer momento con una función de herramienta de enseñanza de lenguas y no adaptado de otro material (Característica primordial de los Juegos Serios) para las actividades, lo cual se ve reflejado en la propia historia que actúa como un elemento meta que hace a los alumnos interesarse en el proceso real del juego serio.

Adicionalmente, para el proceso de la aplicación del material didáctico se usará la mediación para que los estudiantes se relacionen con el inglés usando como base su conocimiento en su lengua materna. Dentro del campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, se consideran actividades de mediación aquellas en las cuales el usuario no comunica sus propias ideas, pensamientos o emociones, sino que funge como un intermediario o facilitador entre individuos que no pueden interactuar directamente, ya sea en forma oral o escrita (Cantero y Arriba, 2004). La mediación se reconoce como un enfoque plurilingüe en el que los estudiantes pueden interactuar sin que el objetivo sea la “excelencia” o la “corrección lingüística” sino una comunicación eficaz entre hablantes diversos, como lo mencionan Cantero y Arriba (2004). La mediación es una base útil para el desarrollo de la secuencia, ya que el enfoque que emplea no prioriza el perfeccionamiento del idioma en situaciones utópicas en las que los estudiantes repiten e interiorizan el idioma que están aprendiendo de manera automática, sino que nos muestra un enfoque más realista. El profesor, dependiendo del nivel de los estudiantes, puede tener su lengua materna como “mediadora” en medio del proceso de comunicación para expresiones o frases que escapen al entendimiento de los estudiantes.

Según Vygotsky (1978), el juego no es la actividad más importante de un niño en sus primeros años porque el niño se centrará en esos primeros años en situaciones reales y no ficticias. Sin embargo, las actividades de juego (o lúdicas) constituyen un buen despegue para el desarrollo de la mayoría de sus habilidades mientras crea zonas de desarrollo próximo.

Esta actividad lúdica de la que habla Vygotsky se puede observar en los juegos de Rol. Las situaciones representadas en este tipo de juegos intentan simular las reales con una capa más de profundidad que se verá reflejada en la planificación del propio juego. Esta planificación se ve influenciada por la necesidad de hacer un aprendizaje lúdico, que se realiza en un ambiente controlado y diseñado perfectamente, factible para dar un aprendizaje propicio sin que se vuelva aburrido o contraproducente, ya que en las situaciones reales (en las que cabe recalcar que puede haber un

aprendizaje de cierto modo) no se puede controlar este producto final como si lo hace una actividad bajo la planificación basada en Ludificación.

Además, también tenemos a Kaufman (1994) que considera estas actividades de juego oportunidades para un buen desarrollo cognitivo y socioemocional, además de mencionar lo importante que es introducir el juego en las etapas de desarrollo de un niño. Esto es muy importante, ya que encontramos, como se ha mencionado anteriormente, que la aplicación de este método no solo tiene un valor didáctico actual en el momento del desarrollo de la actividad, sino que incluso afectará emocionalmente al estudiante. Los estudiantes en los que se desarrolla la Gamificación presentarán un sentimiento positivo hacia la práctica del aprendizaje.

Para asegurarse de que el método utilizado sería el correcto, debe decidirse si desde el punto de vista pedagógico tiene alguna base establecida que lo justifique. En torno a esto, Torres y Martínez (2022) realizan un acercamiento de los juegos de mesa de rol con las lenguas extranjeras, nos comentan como es necesario, antes de utilizar el método, asegurarse de que se piensa en el valor pedagógico, se pone un objetivo válido y claro, teniendo en cuenta que siga siendo una experiencia agradable para los estudiantes (Torres y Martínez, 2022), por lo que es imprescindible dejar en claro estas características antes de sumergirse más en el material didáctico mecánicamente. Además, nos entregan también una definición de lo que debe esperarse al utilizar los juegos de mesa de rol. La enseñanza basada en tareas², Torres y Martínez (2022) afirman, sugiere roles para los participantes en el aula: como estudiantes que asumen el papel de participantes en grupos y compañeros comunicativos que trabajan en parejas o pequeños grupos. Además, se convierten en supervisores de su proceso de aprendizaje del idioma y necesitan ser personas dispuestas a correr riesgos e innovar para enfrentar los desafíos comunicativos que los profesores les presentan (Torres y Martínez, 2022).

² TBLT (Task-Based Language Teaching) es un enfoque pedagógico en la enseñanza de lenguas extranjeras que se centra en el desarrollo de habilidades comunicativas a través de la realización de tareas auténticas y significativas.

Era necesario que el material didáctico permaneciera como una conexión directa entre ser una experiencia placentera para los estudiantes y representar problemáticas verosímiles que les ayuden a responder los desafíos que se propondrán a lo largo de su proceso de aprendizaje. Teniendo esto en cuenta, procedimos entonces con la versión final del Material didáctico.

Sería necesario entonces introducir las bases y el funcionamiento del juego de rol, que funcionaría como un pilar para la investigación, *Dungeons and Dragons*.

Aunque ya se ha mencionado con anterioridad ciertos conceptos, lo mejor es introducirlo de manera general para tener un mejor entendimiento del proceso y de como estaría dirigida pedagógicamente la intervención, puesto que son de vital importancia para el proceso.

Ladousse (1997) habla sobre la influencia de los juegos de rol y diferentes actividades que pueden ayudar a estudiantes a familiarizarse con su utilización. Cuando los estudiantes asumen un ‘rol’, ellos desempeñan un papel (ya sea uno propio o de alguien más) en una situación específica. ‘Juego’ significa cuando el rol es tomado en un ambiente seguro en el que los estudiantes son tan creativos y juguetones como sea posible (Ladousse, 1997). Los juegos de rol son actividades grupales en las que varias personas toman un papel para representar un personaje en un entorno controlado de una situación real o imaginada, en la que se busca que los participantes tengan una concepción diferente de sus puntos de vista por medio de una identidad diferente en situaciones determinadas. Con el concepto de juego de rol más claro, podemos referirnos al juego de rol específico de la investigación: *Dungeons and Dragons*.

Dungeons and Dragons, o Dragones y Mazmorras en Español, es un juego de rol de fantasía, por lo general en formato de juego de mesa, en el cual varias personas interactúan entre sí para crear una historia que se desarrolla y evoluciona a medida que los jugadores la moldean. Nació en los años 70 como una idea de Gary Gygax, el cual originó la primera versión conocida de *Dungeons and*

Dragons, aunque más adelante tendría muchas versiones, incluso variaciones de la fórmula (Rojas, 2019).

En el juego de rol de *Dungeons and Dragons*, abreviado de ahora en adelante *D&D*, el principal enfoque es la realización de la fantasía. El juego dispone para los jugadores un ambiente agradable para utilizar la imaginación y desarrollar una trama que envolverá a los personajes en aventuras mientras descubren información sobre su pasado y sobre el mundo que es construido al comienzo de la narración (Rojas, 2019).

Cada uno de los jugadores, sin contar al *Game Master*, abreviado de ahora en adelante GM, tiene unas características especiales al momento de generar a su personaje. Estas características variarán dependiendo de la Raza, el Oficio, y el Origen del personaje, que serán escogidas por cada jugador. El GM trae con él a la sesión una historia pensada con distintos caminos a seguir y gran multitud de ubicaciones con las que los jugadores podrán interactuar de manera controlada para no perder el foco de la historia. Cabe resaltar que aunque esta historia ha sido producida de una manera por el GM, a medida que los jugadores interactúen, esta se irá adaptando a las necesidades de estos, a su forma de jugar, creando nuevos elementos y dejando de lado otros que son de menor interés para los jugadores.

La forma de desarrollar la sesión varía dependiendo de cada GM y el cómo quiera este dirigir la partida. Sin embargo, por lo general se empieza con una narración de parte del GM, con una situación para cada uno de los jugadores presentes, en la que se ven reflejados los roles de los personajes y su trasfondo. La historia presenta a los personajes y luego los reúne en una aventura en conjunto en la cual estos toman decisiones de por donde ir y qué hacer.

Una parte importante del juego de rol es la acción de “*rolear*”, un anglicismo que tiene su origen en la palabra “*role*”, en el cual los personajes toman un papel y lo ejercen, teniendo como resultado algo muy parecido a la actuación en una obra de teatro. Las voces y los tonos cambian para encarnar a

personajes fantásticos con sus propias ideologías y corrientes de pensamiento, que se desarrollan en situaciones que brinda la historia para mostrar cómo estos personajes afrontan problemas y dificultades con el fin de darles una solución.

Una faceta de *D&D* es el desarrollo de “Batallas” o “Combates”. En el desarrollo de estas batallas se tienen en cuenta muchos valores que dejan ver la complejidad mecánica que usa el juego de rol para darle credibilidad al componente activo del juego. Son muchos los valores que se usan para calcular los daños y ataques en los combates o las cualidades que tiene un personaje en el diálogo (Wizards of the Coast, 2018):

- **Fuerza**, que representa las capacidades físicas
- **Destreza**, que representa la agilidad y velocidad
- **Constitución**, que representa la resistencia
- **Inteligencia**, que representa el razonamiento
- **Sabiduría**, que representa la intuición
- **Carisma**, que representa las habilidades sociales

Cada uno de estos atributos sirve para calcular la efectividad que tendrán los personajes en ciertas situaciones o eventos que sucederán a lo largo de la historia. Si un personaje posee una Fuerza muy superior en números en comparación a su inteligencia o carisma, intentará avanzar por la historia realizando acciones que le beneficiaran en situaciones que tenga que usar su fuerza, como lo son los eventos de batalla u otros eventos en los que tenga la necesidad de usar su distintiva fuerza para avanzar. La base de esta forma de jugar consiste en aprender a usar estas habilidades para su beneficio y fortalecer un poco las debilidades para que no entorpezcan la experiencia.

IV. METODOLOGÍA

Con el análisis de los antecedentes, los cuales mostraron principalmente un enfoque cualitativo en contextos específicos, se decidió optar por un diseño de estudio de caso. Un estudio de caso es una estrategia de investigación utilizada para comprender en profundidad un fenómeno particular dentro de su contexto real. Se centra en examinar un caso único o un conjunto limitado de casos que representan una situación específica, con el objetivo de obtener una comprensión detallada de dicho fenómeno (Yin, 2009).

Puesto que la tesis tiene como objetivo hacer un estudio de caso enmarcado en un paradigma cualitativo, exploratorio y descriptivo, con una intervención en un contexto específico, se decidió que se recolectarían los datos por medio de encuestas y entrevistas, para analizar los resultados y dar conclusiones finales. Para esto se definirían los objetivos, las preguntas de investigación, la población y una muestra que serviría como contexto.

Contexto

La institución seleccionada como contexto en el que procedió la aplicación del material didáctico nos presentó la oportunidad de efectuar unas observaciones previas para determinar si podríamos emplear el material didáctico con un grupo de estudiantes de dicha institución.

Esta institución se encuentra en el norte de Cali, en un barrio popular. La Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela está ubicada en un espacio abierto. Los salones están correctamente distribuidos a lo largo del campus y se encuentra rodeada por otros establecimientos del barrio. Cuenta con una cantidad considerable de salones, teniendo en cuenta que la institución posee una modalidad matutina. Al ser una institución que se encuentra en proceso de adaptación, en el momento los estudiantes son los que tienen el papel de cambiar de un salón a otro dependiendo de qué profesor les toque.

Cada salón se encuentra dotado de los recursos que el profesor necesite para dar su clase. Por ejemplo, en el salón de inglés, al lado de la mesa en la que el profesor dicta su clase, se encuentran los implementos que utiliza normalmente para dar su clase (grabadora, papeles, marcadores, imágenes, etc.). El profesor se ubica en el salón que le corresponde y, al esperar que los estudiantes vayan al salón, se le facilita el tener sus instrumentos listos al inicio de cada clase. La institución cuenta con tres profesores de inglés. Dos se encargan de darle clase a todos los grupos de estudiantes de la institución en la jornada de la tarde y uno se encarga de la jornada de la mañana. Se cuenta con un personal que se encarga de todos los procesos administrativos de la institución, es decir, una rectora, coordinadora, y varias secretarías, entre otros. Se cuenta, como personal de apoyo, con personas que se encargan de la limpieza, guardias que se encargan de la seguridad de la institución y finalmente, el cuerpo docente conformado por alrededor de 24 profesores que se encargan de repartir todas las materias que ofrece la institución.

En lo referente a los grados en la institución, se conforman por dos jornadas: la modalidad de la mañana y la modalidad de la tarde. En la sede en la que se realizó la práctica docente, en la jornada de la mañana se encuentran los grados 4.º, 5.º y 6.º, mientras que en la jornada de la tarde se encuentran los grados 7.º, 8.º, 9.º, 10.º y 11.º. Los grados 4.º y 5.º tienen cinco grupos, mientras que el grado 6.º tiene seis grupos. De ahí, el número baja proporcionalmente a lo que van aumentando los grados (7.º y 8.º con cuatro grupos, mientras que 9.º, 10.º y 11.º tienen solo tres grupos). Esto es común en los colegios en general, puesto que los estudiantes que se cambian de grado normalmente están en los grados menores. En cuanto a la cantidad de estudiantes, se nos informó que se encuentran en promedio 42 estudiantes por salón. Este número es bastante considerable, en especial teniendo en cuenta el tipo de intervención que se hizo. También existe una sede adicional que tiene los grados inferiores de primaria, y cada uno tiene, sin excepción, cinco grupos por cada grado.

En el área de lenguas extranjeras, que en el caso de este colegio se aplica solo al área del inglés, se recibe una intensidad horaria que variará un poco dependiendo del grado del que se hable. Para los

grados de secundaria son de tres horas semanales, mientras que los grados menores a estos y 11°, como excepción, solo tienen una intensidad de dos horas semanales. Está contemplado de esta manera, puesto que el número de tres horas a la semana se estipuló, según la coordinadora de bilingüismo de la institución, como la cantidad óptima de intensidad horaria.

El área de inglés del colegio no posee una coordinación propiamente en el área, aunque sí posee una coordinadora de bilingüismo que se encarga de validar las actividades en el área del inglés por fuera de la clase. En esta área, se procede con un énfasis general, un aprendizaje básico basado en Los Derechos Básicos de Aprendizaje y El Currículo Sugerido establecido por el MEN. Esto supone una exposición a los estudiantes a un aprendizaje natural del idioma que fortalece la formación integral del estudiante sin ningún énfasis adicional, dado que la institución carece de una especialidad en el ámbito de áreas de profundización. Cabe resaltar que en el 2019 hubo un programa en el que personas extranjeras venían a realizar actividades extracurriculares con los estudiantes que se basaban en el aprendizaje del inglés. Según la coordinadora de bilingüismo, este no tuvo mayor repercusión, por lo que desapareció un tiempo después.

En el cuerpo docente para el área de inglés, tres profesores se encargan de impartir el inglés para todos los estudiantes del colegio. La profesora de la mañana posee una experiencia de 22 años en el área de la enseñanza del inglés, además de poseer una especialización en traducción. El primer profesor de la jornada de la tarde (el cual es el profesor encargado de supervisar nuestro proyecto docente) tiene 15 años de experiencia, es graduado de la Universidad del Valle y tiene una maestría en educación. La segunda profesora del área de la tarde posee 3 años de experiencia en educación para con la institución y, además, se encuentra actualmente realizando una maestría. Se puede observar cómo los profesores de inglés de la institución tienen una preparación rigurosa para enseñar y mucha experiencia.

Se pudo observar en el proceso de recolección de información un compromiso e interés de parte de los directivos y los profesores para un aumento en el nivel de los estudiantes basados en otros

factores que no van directamente de la mano con una coordinación bilingüe. Los profesores manejan una política de enseñanza que inspira al mejoramiento continuo. Esto se ve reflejado tanto en el tiempo de experiencia que los profesores poseen, como en la preparación que día a día trabajan por mejorar y que aplica a todos los profesores de inglés presentes en la institución. Además, a pesar de no tener una especialidad, como podría ser un enfoque comercial, las clases entregan una gran cantidad de recursos sobre las áreas de aprendizaje que ayuda a suplir la ausencia de énfasis específico.

Finalmente, nos fue asignado entonces el grupo 1 de grado 8.º para efectuar todo el proceso de la investigación. Un grupo de chicos y chicas jóvenes (de una media de 13-14 años) de nivel A 1.2 que se adaptan de una manera muy satisfactoria a los requerimientos del método y a la problemática que se busca solucionar.

Método de recolección de datos

Como se mencionó en el apartado de antecedentes, Torres (2017) fue tomado como referencia para la recolección de datos. La fase diagnóstica, en la que se observa el contexto y se recolecta información, la fase de indagación teórica, en la cual se revisa la información recolectada para desarrollar el proyecto (antecedentes y marco teórico), y la fase de implementación, en la que se emplea la información recolectada y se aplica la adaptación del material.

Fase diagnóstica

Para la primera fase, se decidió que la información con la cual se haría el análisis saldría de las siguientes fuentes, las cuales se separarían en dos grupos:

Fuentes de información previas a la fase de intervención

- Documentos de la institución del contexto: Estos documentos serían recibidos de parte de la coordinación de la institución.
- Observaciones realizadas en el salón de clase: Se determinaron un mínimo de diez horas de observación, a lo largo de cinco clases, con una duración de dos horas cada una, que se harían a lo largo del mes de marzo y comienzos de abril.
- Encuesta previa hecha a los estudiantes: Esta decidiría cómo se establecería el material didáctico.
- Entrevista semiestructurada previa con el docente a cargo del grupo: Realizada con el fin de analizar el acercamiento del profesor al área de enseñanza y su aprobación con el método.

Fuentes de información durante la fase de intervención

- Diario de intervención: se enfoca en la descripción de la implementación. Este diario es un registro detallado de las acciones, decisiones y observaciones realizadas por el investigador.
- Quices

- Fase de Creación de Personaje. En este producto se verá reflejado su conocimiento sobre la descripción física y personal de un personaje ficticio que lo representó en este mundo y para esta experiencia. (Se realizó al inicio de la intervención)
- Fase de Creación de Historia del Personaje. En este producto se verá reflejado el avance de los conocimientos adquiridos a lo largo de la secuencia con respecto a los temas que se han ido viendo en clase en una historia que explicará el origen de su personaje. (Se realizó al punto medio de la intervención)
- Fase de Descripción de la Experiencia. En este producto se verá reflejado la culminación de la adquisición de conocimientos y el proceso de aprendizaje basado en este método en una historia que dará descripción de los hechos ocurridos a lo largo de la experiencia. (Se realizó al final de la intervención)

Fuentes de información posteriores a la fase de intervención

- Entrevista semiestructurada posterior con el docente a cargo del grupo: Efectuada con el fin de hacer una comparación entre las expectativas del profesor antes de proceder con la intervención y con las nociones recibidas después de ejecutarla.
- Encuesta posterior a los estudiantes: Esta entregaría información sobre los resultados de la intervención con el material didáctico.

Se revisarán entonces en este apartado las fuentes de información previas y las fuentes de información posteriores serán analizadas, junto a una comparación con las fuentes previas, de manera extensa en el apartado de Resultados.

Documentos de la institución del contexto

El análisis de los documentos de la institución se ejecutó para entender cómo está organizada administrativamente, además de obtener información sobre cuáles estrategias educativas se aplican en

ella y si es académicamente posible aplicar la estrategia de *Game Base Learning* en este contexto específico. Los documentos que se analizaron con este propósito fueron: el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el plan de área, el plan de aula y el manual de convivencia.

En el Manual de Convivencia, el manual de convivencia nos permitió identificar la situación del colegio con respecto al comportamiento de los estudiantes y procesos disciplinarios necesarios para asegurar el buen funcionamiento de la institución. El control disciplinario presente y el énfasis en las propuestas éticas y políticas diferentes, en el ámbito cultural, son buenos indicios de una situación óptima en la institución. Esto se verá reflejado además en su valor celmirano, el cual rige el comportamiento de los estudiantes en la institución.

En el Proyecto Educativo Institucional (PEI), se nos muestra como un documento que está en constante adaptación y evolución, por lo cual hay que tener en cuenta dichos cambios a lo largo del proceso. Existen dos áreas importantes a tener en cuenta, que son el horizonte institucional y el modelo pedagógico.

En el Horizonte Institucional se encuentra la misión y la visión de la institución, aparte de la filosofía institucional que busca formar a cada estudiante como un ser humano único, abierto y total al mundo.

Encontramos el modelo pedagógico que, después de una deliberación con todos los docentes para definir un modelo pedagógico a seguir, se optó por la opción Social Cognitivo como modelo a seguir. Este modelo fue escogido, puesto que su función es desarrollar las capacidades e intereses de los estudiantes para resolver problemas reales en la sociedad a través de trabajos colaborativos.

Para el área de inglés, en el Plan de Aula (Anexo 6), se identificó, en el propósito, la utilización de textos narrativos, descriptivos, orales y escritos para que los estudiantes tuvieran la posibilidad de participar en conversaciones en las que puedan expresar opiniones o intercambien información. A lo largo del plan, se pueden encontrar un gran rango de actividades que van desde una etapa de

exploración, la cual funciona como un cimiento para utilizar estrategias didácticas y recursos para los estudiantes, pasando por la estructuración y práctica, y finalizando con la transferencia y valoración. Se puede ver que se aplica un plan de aula general que tiene la aplicación usual. Sin embargo, cabe resaltar que para la aplicación de nuestra investigación, llama la atención la sección de estructuración en la que podemos observar los temas que verán los estudiantes en clase a lo largo del periodo actual (pasado simple, giving advice, verbo to be/ ordinal numbers, verbos regulares/ irregulares, contables/incontables, comparativos y superlativos, Normas bioseguridad, Canción, Comandos, Celebraciones (día madre, día de la mujer). Teniendo en cuenta los próximos temas en clase, se podrá adaptar el material didáctico a lo que se necesita. En el Plan de Área, se encontraron datos sobre los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), siendo estos los estándares 4, 6 y 8. En estos estándares, podemos ver reflejada la utilización de narraciones creadas por los estudiantes sobre experiencias personales y sus alrededores.

Observaciones realizadas en el salón de clase

La modalidad que se utilizó para realizar las observaciones fue naturalista en el sentido de que debíamos estar presentes al momento de que el comportamiento de los estudiantes fuera el más natural posible, y de esta manera, obtener datos genuinos de su comportamiento (Hernández et al., 2010). Además, también se decidió que la observación se hiciera con una relación de observador-participante en la cual los observadores hacen parte del contexto, pero no participan directamente en él.

El proceso de observación se llevó a cabo durante 2 a 3 horas de clase totales de inglés en el grupo de 8.º-1 en la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela. Al tener muy poco tiempo de participación, aumentado por una capacidad reducida en el idioma de los estudiantes y sumados al diseño de la clase, se pudo observar en los estudiantes unas falencias específicas, principalmente en el área oral, que imposibilitaba al profesor al momento de cerciorarse si los estudiantes habían aprendido correctamente o no el tema visto en clase. Por medio de las observaciones realizadas, también se obtuvo información sobre el comportamiento específico de los estudiantes.

Se vio reflejado en varias oportunidades que se podían encontrar falencias generales como lo son la dificultad de aprender nuevas palabras o de prestar atención, pero también una creciente dificultad para comunicarse oralmente en la lengua meta.

Los estudiantes tenían la posibilidad de utilizar materiales como sus cuadernos y diccionarios en medio de exámenes, sin embargo, muchos de ellos seguían sin la capacidad de responder, y el profesor reiteró en diferentes ocasiones que no podía ayudarles más que una explicación sobre las preguntas. El uso de la producción oral dentro de estas observaciones fue limitado.

Teniendo esto en cuenta estas características, se eligieron los juegos de rol como enfoque didáctico principal de enseñanza. Para esto, se decidió utilizar las mecánicas de *Dungeons and Dragons*.

Encuesta piloto en ambiente replicado

Antes de realizar la encuesta a los estudiantes que pertenecían a la clase en la cual estaba planeada la intervención, se realizó una encuesta piloto en un ambiente parecido (con estudiantes de una edad y grado similares) para averiguar si las preguntas que se habían decidido para la encuesta dirigida a los estudiantes era clara para ellos y las respuestas podían satisfacer la información requerida. El contexto que surgió como piloto para la encuesta fue un grupo de estudiantes de un colegio de carácter privado. El grado escogido para esto fue el grado 8°, en el cual se encontraban 18 estudiantes con un rango de edad de 13 a 14 años. Aunque, solo 9 estudiantes del total respondieron la encuesta, fue suficiente la información recolectada para realizar algunos cambios para la versión final.

En cuanto a los resultados obtenidos del piloto, se encontró una buena receptividad por parte de los estudiantes con las preguntas de la encuesta. Sin ser necesario analizar con rigurosidad las respuestas, se mencionaron las que probablemente fuesen las falencias más representativas y relevantes para cambiar en la versión final de la encuesta. En general, la encuesta fue comprendida de manera óptima y se pudo usar para denotar la problemática, sin embargo, tuvo dos problemas: no se podía

permitir la opción a los estudiantes sobre su interés de aplicar el enfoque didáctico a su aprendizaje del inglés en su salón de clases, ni tampoco había un conocimiento mínimo que permitiera responder de manera correcta la pregunta sobre el entendimiento de los conceptos relacionados con los juegos de rol. Para solucionar esto, lo que se hizo fue adicionar al final tanto un video que explicara de una manera breve y concisa el tema de los juegos de rol y una pregunta final en la que los estudiantes tuvieran la oportunidad de expresar su acuerdo o desacuerdo con utilizar el enfoque didáctico. Las demás preguntas, al recibir una recepción positiva, se dejaron tal y como estaban en la versión original.

Encuesta previa a los estudiantes del Contexto

La Encuesta previa a los estudiantes buscaba analizar la relación que tenían los estudiantes con el enfoque didáctico que se aplicaría para dar cuenta si este sería bien recibido por ellos y con el área del inglés de modo general. Esta fue redactada con un formato de Google Forms (Anexo 7), la cual fue enviada a los estudiantes por medio de un correo electrónico a cada uno de sus correos institucionales para que la respondieran estando en casa, y que no interfiriera con los horarios de clase.

Las preguntas redactadas en la encuesta eran tanto de carácter abierto, en las que tenían oportunidad de explicarse extensamente según su opinión y dando definiciones según su conocimiento o experiencia, y de carácter cerrado, las cuales fueron en formato de escala del 1 al 5 para observar qué tan en acuerdo o en desacuerdo se encontraban con afirmaciones que se mencionaban previamente.

Aunque muchas respuestas con respecto a las definiciones fueron variadas, las preguntas más importantes sí fueron respondidas de una manera positiva por la gran mayoría de los estudiantes. De manera general, en su gran mayoría, los estudiantes estaban de acuerdo con la idea de que se podía utilizar los juegos para aprender y enseñar (una respuesta a esto era crucial, pues en caso de no estar de acuerdo, podrían haber respondido negativamente a la implementación). Con el aval de esta pregunta, y la aceptación mayoritaria de la implementación de las actividades planteadas con el *Game Based Learning*, que se resumen en la utilización de los juegos de roles con las mecánicas de *Dungeons*

and Dragons incluidas, se podía pavimentar el camino que se llevaría para iniciar el proceso de intervención con los estudiantes. (las respuestas se revisarán más a fondo en la sección de Resultados con un análisis individual).

Entrevista previa semiestructurada realizada al Profesor

La entrevista realizada al profesor (Anexo 9) buscaba analizar tanto el nivel de formación del profesor, como el acercamiento al área que ha tenido a lo largo de su experiencia, además de obtener información con respecto a su aprobación para la aplicación del enfoque didáctico planeado. Se planteó el formato de entrevista semiestructurada, que se refiere a que no todas las preguntas están predefinidas, pues se emplean un conjunto de temas como base, y el entrevistador puede añadir preguntas adicionales con el fin de aclarar conceptos o recabar información adicional (Hernández et al., 2010). Dado que la idea general que se quería lograr con las preguntas era que el profesor se extendiera un poco más para hablar de sí mismo, de su experiencia y dar su opinión con respecto al enfoque didáctico, sin que hubiese la necesidad de seguir una planeación muy estricta. De esta forma, se podía asegurar que el profesor respondiera sin ser influenciado por la presión de un guion.

En términos generales, el profesor asignado a nuestra práctica docente (profesor entrevistado, a cargo del curso de nuestra intervención) muestra una preparación y una experiencia de muchos años, por lo que podría decirse que tiene un recorrido muy grande tanto en el área de la enseñanza en general como del inglés (ya que ha estado en colegios públicos y privados durante varios años, y hasta había enseñado otras áreas por fuera de idiomas). Además, el profesor demostró una experiencia que se expandía a casi todas las edades, lo cual no hace más que aumentar su capacidad de preparación.

El enfoque académico que manejaba le permitió deducir, utilizando además su experiencia, las falencias que muchas veces nos enfrentamos como profesores en el área de la educación. Fue completamente consciente de la necesidad de mejoría que existe en el aprendizaje de lenguas y como este se basa de manera directa en la motivación de los estudiantes para aprender. También mencionó

como son importantes la cultura del contexto para desarrollar debidamente el idioma y fue consciente de factores externos que obstaculizan el correcto desarrollo del proceso de enseñanza.

Al preguntársele por los juegos de rol y, más específicamente, del área de *Dungeons and Dragons*, el profesor no ocultó su desconocimiento del tema. El hecho de que fuera honesto en admitir el que no conoce cómo funcionan con exactitud, nos dio la oportunidad de explicarle de manera rápida de que se trataban y que podría esperar de una intervención así. El profesor, después de escuchar la explicación, se vio muy interesado en el enfoque didáctico, tanto así que espera que sea exitoso en lo que se ha propuesto mejorar. Sin embargo, el profesor no escatimó en recalcar los diferentes factores que podrían perjudicar la experiencia, a lo que intentamos responderle con toda la información que hemos desarrollado a lo largo de nuestro proceso para explicarle las medidas que hemos tomado para solucionarlo. El profesor parecía un poco más satisfecho después de escuchar las explicaciones y accedió a la realización de la intervención, no sin antes hacer énfasis en los problemas a solucionar antes de iniciar actividades..

Fase de implementación

Antes de comenzar en sí con la implementación, fue necesario definir unos cuantos parámetros que se iban a emplear para analizar si la implementación lograría de manera satisfactoria fortalecer la oralidad de los estudiantes y mejorar su desempeño comunicativo. La forma que se escogió para lograr esto fue la utilización un Pre test y un Post test. Estos términos se usan para hacer referencia a la realización de una prueba antes y después de un evento que pueda definir o transformar el resultado de las mismas. Se realiza un Pre test con el fin de conocer el estado inicial del contexto, para tener información de su estado previo a la intervención, mientras que un Post test se realiza después de dicha intervención para examinar si los resultados obtenidos mejoran o empeoran, o no hay ningún cambio, respecto al estado inicial (Kalmbach y Carr, 2014).

El test fue administrado a cada uno de los estudiantes mientras los demás se encontraban realizando otra actividad relacionada con ese día. Los investigadores se acercaban a cada estudiante y le hacían 3 preguntas relacionadas con el personaje que los estudiantes habían creado para utilizar en la intervención (Anexo 1). Las preguntas eran las siguientes:

1. *Tell me how you look.*
2. *Tell me about yourself.*
3. *Tell me about what you normally do.*

Estas mismas preguntas se efectuaban al final de la intervención para revisar que los estudiantes presentaran una improvisación más natural, que utilizara los temas vistos en clase y que presentaran una fluidez notable.

También era necesario decidir unos parámetros de evaluación con los que se comprobaría si los estudiantes tendrían las competencias suficientes, y que, en caso de mejora, pudiera verse el cambio del inicio al resultado final. Por lo tanto, se tomaron los parámetros encontrados en la guía para profesores de la Universidad de Cambridge (2020) en la cual se pueden encontrar descriptores de desempeño usados para calificar el desempeño de los estudiantes, que nos servirían para nuestro contexto. Se propusieron entonces unos descriptores de desempeño tanto globales (Anexo 10) como específicos (Anexo 11).

El proceso que se llevaba a cabo entonces era realizar las 3 preguntas al estudiante, tomar nota de cómo fueron sus respuestas, algún error en cuanto a la ejecución o similares, para luego dar una calificación final según las tablas de los descriptores de desempeño (Anexo 10, 11) y revisar si hubo una mejora si se compara la ejecución previa con la posterior.

Método de análisis de datos

Después de recibir toda la información de las tres fases anteriores, era necesario también decidir cuál método se utilizaría. Ya que la información recibida en la etapa de recolección de datos era tan variada, se decidió que el análisis iba a efectuarse tanto de manera cuantitativa como cualitativa. Se optó por un análisis descriptivo y un análisis de contenido.

El análisis descriptivo se basa en calcular estadísticas básicas (Hernández et al., 2010). Ya que, tanto los productos y los resultados del desempeño en las notas de los estudiantes podía resumirse de manera numérica, estas áreas se analizarían por medio de gráficos de columnas en las que se visualizaban los porcentajes que resumían una cantidad de estudiantes con una cantidad de resultados. De esta manera, también se resumirían los resultados en sí lo que se obtuvo, se reduce a un porcentaje pequeño de estudiantes, a un porcentaje grande, a un porcentaje que describe la mayoría, etc., para luego dar conclusiones con el análisis de esa información cualitativa.

En cuanto al análisis de contenido, se utilizaría el método parecido al artículo de Torres y Martínez (2022). En este se puede observar que se utilizó un enfoque émico, en el cual se utilizaron una serie de categorías y subcategorías para identificar diferentes patrones con los que se podrían hacer conclusiones, basándose en el número de recurrencias presente de cada una de las subcategorías. Cabe aclarar que las encuestas de los estudiantes se presentarán en los resultados sin modificaciones de estilo, es decir, se citarán incluyendo errores y problemas en el lenguaje.

Con el método de análisis determinado, era momento de pasar a la acción y dar los primeros pasos en lo que sería la intervención con el material didáctico.

Piloto de la Secuencia Didáctica

Para esclarecer un poco más antes de iniciar las pruebas en el contexto real, era necesario realizar unas pruebas previas con las que comprobar varios aspectos del material didáctico. Al igual que se ejecutó un piloto para verificar la correcta comprensión de las preguntas de la encuesta que se

les entregaría a los estudiantes, también se decidió que era necesario hacer una prueba piloto con un grupo de estudiantes de capacidades parecidas a las del contexto y de edades parecidas también.

Se ejecutaron entonces los cambios pertinentes de la información recibida de parte de la intervención piloto y se aplicarían a la intervención con el contexto meta para hacer las actividades de la manera más satisfactoria posible. Para tener más información con respecto a lo encontrado en el piloto y los cambios hechos (Anexo 2).

Creación del Material Didáctico

Después de obtener los datos de las observaciones, los comentarios del profesor, y las encuestas de los estudiantes, se pudo llegar a la conclusión de que a los estudiantes les sería útil el método de enseñanza de juegos de roles para mejorar su oralidad, por lo que se puso en marcha el diseño del material didáctico como apoyo para el enfoque de enseñanza basado en la ludificación que se llevaría a cabo adaptado a las necesidades del curso que estuvo en observación.

Basándose en el principio de *Game Base Learning*, era necesario diseñar el material que tuviera las características de poder adaptarse fácilmente a las necesidades del curso y que fomentara el aprendizaje del inglés, con un énfasis en la oralidad. Con lo que se decidió la utilización de los juegos de rol para empezar a construir desde ahí lo que se convertiría en el material didáctico definitivo. Gracias a la naturaleza de los juegos de rol, se encontraba resuelto el aspecto de la expresión oral que le hacía falta al contexto, sin embargo, por sí solo no iba a ser suficiente para atraer a los estudiantes, por lo que se buscó un enfoque de más ludificación en comparación a la forma tradicional de los juegos de rol y mezclarlo con mecánicas de *Dungeons and Dragons*.

Para lograrlo de manera satisfactoria, se pusieron en consideración si se utilizaría una adaptación de alguna campaña ya existente del módulo de *D&D* (*Dungeons and Dragons*, abreviado) para convertirlo en el material didáctico deseado, sin embargo, luego de una búsqueda de módulos que pudieran ser adaptados, se decidió finalmente que lo mejor era crear uno desde cero. Esto se hizo así porque, al ser generado desde cero, tiene más capacidad de maleabilidad. Con una historia de cero, se pueden decidir los lugares, los NPC (*Non-playable characters*, es decir, los personajes que no serían jugadores), los problemas que se encontrarían los estudiantes y las soluciones a dichos problemas, puesto que lo que se buscaba era adaptar una historia que existiera por y para el inglés, es decir, que todos los conflictos se solucionen con el uso del inglés.

Con la idea de una historia planteada básicamente, podían empezar a moldearse las mecánicas del material didáctico. Como se iba a llevar a cabo pensando en *D&D*, también se tuvo en punto de

discusión el utilizar las mecánicas originales de un módulo existente; sin embargo, se encontró con otro problema. Los estudiantes, siendo tan jóvenes, podrían tener dificultades a la hora de adaptarse a las mecánicas oficiales al ser éstas tan específicas. Se decidió entonces dejar de lado las mecánicas originales para hacer una adaptación con mecánicas más inspiradas que literales, que pueden ser usadas de una forma más eficaz con los estudiantes.

La información recibida de las encuestas hechas a los estudiantes, la entrevista realizada al profesor y la información recolectada por medio de la observación del curso en la primera fase del método de recolección de datos, permitió una adaptación de los temas de la secuencia didáctica dividiéndolos en sesiones que se complementan entre sí, haciendo más énfasis en aquellas habilidades que los estudiantes refirieron recordar en menor medida. Además, también se tuvo en cuenta la situación del colegio para ejecutar el proceso con el material, lo que dio como resultado el utilizar imágenes impresas para describir los lugares, personajes y situaciones a las que se iban a enfrentar al momento de la implementación.

Cabe resaltar una implementación importante que se decidió también para sortear la problemática de la cantidad de estudiantes que el contexto poseía fue decidir dividir el grupo en subgrupos en los que trabajarían juntos y actuarían como un solo ente (Las decisiones se tomarán en los subgrupos y no individualmente). La estrategia fue tomada del libro de Harmer (2007). En cualquier grupo o pareja, un estudiante puede dominar mientras que los demás permanecen en silencio. Pero podemos contrarrestar esto usando la estrategia de *Numbered Heads*. El profesor pide a los grupos que se numeren del 1 al 5 (si son grupos de cinco estudiantes). No le dicen al profesor quién tiene qué número. Al final de la actividad, el profesor puede decir, “Escuchemos al número 3 del grupo C”, y como el profesor no sabe quién es ese estudiante y los estudiantes tampoco saben a quién llamará el profesor (aunque saben que la elección será, en cierto sentido, al azar), todos están más motivados para participar y no dejan que los demás hagan todo el trabajo (Harmer, 2007).

Para finalizar, se decidió cuáles mecánicas se usarían en la implementación del material didáctico de forma práctica y cómo iba a calificarse el desempeño de los estudiantes. Basándose en el proyecto de Sheldon (2020). Se decidió que lo mejor como método de calificación fuera una medida por medio de los niveles alcanzados por parte de los estudiantes, en los que el nivel sería equivalente a la nota que sería obtenida al final del material. Los puntos de experiencia se distribuyeron en menor cantidad para las actividades iniciales y aumentaron gradualmente a medida que avanzábamos en las actividades. Esta estrategia se implementó con el propósito de permitir a los estudiantes adaptarse al ritmo de la intervención (Sheldon, 2020). Además, la cantidad de puntos de experiencia aumentaba a medida que se progresaba en las actividades, lo que recompensaba los esfuerzos de los estudiantes y compensaban los puntos de experiencia que no pudieron obtener en etapas anteriores, siempre teniendo en cuenta que se buscaba es que el estudiante no se sintiera castigado al no participar en las actividades, sino, por el contrario, sintiera la necesidad de participar para mejorar más y más su nota (Tabla 1).

Tabla 1

Tabla de conversión para el método de evaluación del Material Didáctico.

Nivel	Escritura	Pronunciación	Lectura	Escucha	Resultado
0	0	0	0	0	Pierde
1	425	540	250	240	Pierde
2	1240	1340	600	700	Pierde
3	2200	2250	1000	1200	Aprobado
4	3100	3200	1400	1700	Muy Bien
5	4200	4730	1800	2120	Excelente

En la tabla presentada, se puede observar diferentes columnas que tienen datos para entender mejor las mecánicas, estos datos son:

Nivel: Hace referencia a la equivalencia en nota. Una determinada cantidad de puntos de Experiencia acumulados dará como resultado una subida de nivel, la cual desbloqueará habilidades en esa profesión en específico, además de ser usados para calcular la nota de los estudiantes (Ej. Nivel 3 = 3.0 de Nota).

Habilidades de Profesión (Escritura, Pronunciación, Lectura y Escucha): Cada una de estas habilidades hace referencia a una de las profesiones que los estudiantes deben subir de nivel.

Puntos de Experiencia: Se refiere al número de puntos que se van acumulando por medio del desarrollo de las actividades e indica la cantidad necesaria para llegar al nivel indicado.

Resultado: Se refiere al resultado final obtenido después de conseguir la nota determinada, para saber si el estudiante pasa o no el material didáctico.

* Aunque el estudiante consiga el mínimo de niveles para pasar (siendo este 12 niveles como suma del nivel en todas las profesiones) debe asegurarse de que todas las profesiones estén al menos en el nivel 3, o no se considerará “Aprobado”.

Implementación del Material Didáctico

La realización del material didáctico fue llevada a cabo a lo largo de 3 meses en las que se realizaron las actividades planeadas, que nacieron de los DBA y se adaptaron según fuese necesario (Anexo 1). Este proceso fue asegurado desde el principio, ya que se efectuaría con estudiantes menores de edad con un documento de consentimiento de los padres, el cual debió ser firmado por estos antes de involucrar a sus hijos en el proceso de intervención (Anexo 5). La información recogida fue de forma anónima y solamente para el conocimiento del investigador de este trabajo de grado y su compañero al momento de la intervención.

La secuencia didáctica fue una serie de actividades en grupos realizadas con el seguimiento de una historia predispuesta que iba adaptándose a lo que necesitaban los estudiantes. Al empezar, estos tuvieron la oportunidad de crear unos personajes que dotaron de características y utilizaron de avatar para representarlos en este mundo. Tuvieron oportunidad de resolver preguntas e interactuar entre sí y con el mundo que los rodeaba mientras iban interiorizando sus conocimientos en la lengua objetivo a lo largo de 5 sesiones que formaron lo que sería la historia del material didáctico, visitando los diferentes lugares ficticios en ambientes controlados que les permitieron vivir situaciones y desafíos que debían superar utilizando un enfoque conversacional y comunicativo, que era el foco de la intervención. Para tener una idea más general de cómo se manejó el enfoque desde la narración y comunicación, cuáles actividades se ejecutaron y como estaba construida la historia (Anexo 1) en el que se encontrará de una forma más detallada todo lo planeado, consejos para realizarlo, y los DBA que se cubrieron. Además, la información detallada puede emplearse como una guía para planear las lecciones en caso de querer replicar lo que se hizo en la presente investigación.

Los datos recogidos tomaron forma de un diario o bitácora en la cual fueron escritos los pensamientos y el análisis del investigador para llevar adelante el proceso.

V. RESULTADOS

A continuación se presentarán los resultados de la fase de implementación en la cual se dará una explicación de las actividades que se llevaron a cabo a lo largo de la intervención con un diario de campo, la presentación de los resultados del Pre-Test y el respectivo Post-Test para averiguar si hubo una mejoría en el grupo de estudiantes, la encuesta a los estudiantes de su relación con el inglés previa a la intervención, la encuesta de expectativas del antes y después de los estudiantes, la entrevista al profesor post-intervención, la comparación con el grupo piloto y el análisis de los practicantes al llevar a cabo la intervención.

De manera general, se podría decir que hubo una aceptación del método propuesto y una percepción de progreso en los estudiantes. Además, se observó una disminución en la percepción de nerviosismo al hablar en inglés en público. Adicionalmente, a pesar de que las respuestas en las encuestas y las entrevistas fueron ambiguas en un principio, en el resultado posterior se vio una mejora muy significativa de parte de los estudiantes y el profesor. Esta mejora se presentó tanto en un cambio de expectativas con respecto a la intervención, la cual transformó la percepción que tenían los estudiantes del inglés y la percepción del profesor respecto a la eficacia de la intervención, como en un mejor desempeño de parte de los estudiantes en su habilidad con el inglés y su relación con la problemática abordada.

Para el análisis de contenido de la encuesta previa y posterior a los estudiantes se definieron las siguientes categorías a priori (Torres y Martínez, 2022) y emergentes:

- Desde el ámbito de lo afectivo:
 - Disfrute del proceso de aprendizaje. En esta subcategoría se busca evaluar la percepción de los estudiantes sobre el proceso de aprendizaje y su nivel de satisfacción con el mismo.
 - Comodidad y seguridad en la participación (Originalmente “Desire of Variety”).

Esta subcategoría se refiere a la percepción de los estudiantes en cuanto a su

nivel de comodidad y seguridad al participar en las actividades propuestas durante la intervención pedagógica.

- Desde el ámbito de lo pedagógico:
 - Percepción de progreso (Originalmente “Learning Awareness”). Esta subcategoría se refiere a la percepción que tienen los estudiantes y el profesor sobre el progreso que se ha logrado en el aprendizaje del inglés a través del método propuesto en la intervención.
 - Indicio de trabajo en equipo (Originalmente “Teamwork”). Esta subcategoría hace referencia a la capacidad del método sugerido para fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes y el profesor, y cómo esto influyó en el proceso de aprendizaje.
 - Método innovador o novedoso. Esta subcategoría se refiere a la percepción de los estudiantes y el profesor sobre la originalidad y la creatividad del método propuesto para la intervención pedagógica.
 - Adaptabilidad a las circunstancias. Esta subcategoría se refiere a la capacidad del método recomendado para adaptarse a las diferentes situaciones que se presentaron durante la intervención.
- Desde el ámbito de lo ideológico:
 - Aceptación del escenario propuesto para el método. Esta subcategoría se refiere a la disposición de los estudiantes y el profesor para aceptar el método propuesto y trabajar con él a lo largo de la intervención.
 - Ambición por más o algo mejor. Esta subcategoría se enfoca en la percepción de los estudiantes y el profesor sobre la necesidad de seguir mejorando en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, así como en la búsqueda de nuevas estrategias y herramientas que permitan un mejor desempeño en el aula.

- Incertidumbre sobre los conceptos. Esta subcategoría hace referencia a la falta de claridad o comprensión sobre los conceptos o ideas presentados en el método de intervención propuesto.
- Conocimientos básicos del área. Esta subcategoría se refiere a la comprensión que tienen los estudiantes sobre el área de estudio, en este caso, el idioma inglés.

Asimismo, se utilizó una tabla que permita observar de una manera certera cuantas veces cada categoría se hizo presente a lo largo del proyecto.

Antes de continuar, es importante señalar que las cifras de recurrencias presentadas en este estudio pueden parecer inusualmente bajas a primera vista. Asimismo, la cantidad de respuestas de ambas encuestas no es similar. Esta situación se puede atribuir a diversas circunstancias específicas que afectaron el proceso de recopilación de datos. En primer lugar, el proyecto se desarrolló en el marco de la práctica docente, lo que conllevó restricciones de tiempo significativas. Además, la disponibilidad de los estudiantes, a quienes se les solicitó su participación, se vio limitada debido a las vacaciones académicas y finalización de un período académico que coincidieron con este estudio. En este contexto, algunos estudiantes no contestaron o proporcionaron respuestas insatisfactorias, incluyendo respuestas vagas que no pudieron categorizarse de manera efectiva.

Como resultado, en la Tabla 2 podemos observar que el mayor número de recurrencias fue mostrado desde la categoría de lo ideológico, por la subcategoría *Aceptación del escenario propuesto* para el método (5) puesto que tanto el profesor como los estudiantes se mostraron muy comprometidos con la intervención, lo que se refleja en lo positivo de los resultados. Fue muy importante, puesto que si estos no aceptaban desde un principio como se trabajaría con el enfoque didáctico y todo lo que conllevaba aplicarlo, no se habrían recibido resultados efectivos del proceso.

La cantidad de recurrencias mostradas por la subcategoría que le sigue da cuenta que había otro pilar fundamental para que tanto el profesor como los estudiantes estuvieran de acuerdo con la

aplicación propuesta, y este fue desde la categoría de lo afectivo, la subcategoría de *Comodidad y seguridad en la participación* (4). El papel que jugó la segunda subcategoría fue de asegurar que la experiencia resultara agradable para los estudiantes. Tanto el profesor como los estudiantes tenían en cuenta que la razón por la que se usaría el método era porque se tenía una idea de que ayudaría a progresar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, de manera más específica su oralidad, y al recibir más recurrencias en la subcategoría de *Comodidad y seguridad en la participación*, podemos decir que estuvimos cerca de la meta de ayudar a los estudiantes a que el idioma fuera algo más familiar para ellos y aportaran su grano de arena apoyando con su participación.

Cabe mencionar además las subcategorías de *Disfrute del proceso de aprendizaje* (3), que tuvo su papel de levantar el filtro afectivo de los estudiantes; *Percepción de progreso* (3), que apoyó en la satisfacción de los estudiantes y el profesor de ser conscientes de sus avances; *Adaptabilidad a las circunstancias* (3), que se presentó debido a los cambios que estuvieron presentes a lo largo de la intervención y como se sobrellevaron, y finalmente *Conocimientos básicos del área* (3) que favorecieron la curva de aprendizaje y adaptación de los estudiantes con respecto a los temas tratados.

Tabla 2

Tabla del número de recurrencias en los resultados del proyecto.

Categoría	Subcategoría	N.º de recurrencias
Afectivo	Disfrute del proceso de aprendizaje	3
Afectivo	Comodidad y seguridad en la participación	4
Pedagógico	Percepción de progreso	3
Pedagógico	Indicio de trabajo en equipo	1
Pedagógico	Método innovador o novedoso	1

Pedagógico	Adaptabilidad a las circunstancias	3
Ideológico	Aceptación del escenario propuesto para el método	5
Ideológico	Ambición por más o algo mejor	2
Ideológico	Incertidumbre sobre los conceptos	2
Ideológico	Conocimientos básicos del área	3

A continuación se mostrarán de manera individual y un poco más extensa las subcategorías que dieron como resultado las recurrencias que se mostraron en la Tabla 2.

Disfrute del proceso de aprendizaje

La subcategoría *Disfrute del proceso de aprendizaje* es una de las más importantes en el análisis de los resultados de la intervención pedagógica. En este apartado se presentarán los resultados obtenidos en esta subcategoría y se analizarán las implicaciones de los mismos.

En general, se puede decir que los estudiantes disfrutaron del proceso de aprendizaje durante la intervención pedagógica. Esto se puede observar en las respuestas de los estudiantes en las encuestas y entrevistas realizadas. Por ejemplo, en la encuesta previa para la pregunta de “El inglés es aburrido”, el 62,5 % de los estudiantes respondió que disfrutaba del proceso de aprendizaje del inglés, mientras que en la encuesta posterior este porcentaje aumentó al 78,95 % como se puede observar en las Figuras 1 y 2, los resultados se asemejan en una inclinación a favor de la negación de la frase. Tanto la opción 2 como la 3 aumentaron en la encuesta posterior debido al aumento de encuestados al final. Sin embargo, se puede observar cómo a pesar de ser más personas encuestadas, hubo una ausencia de votos por el extremo desacuerdo.

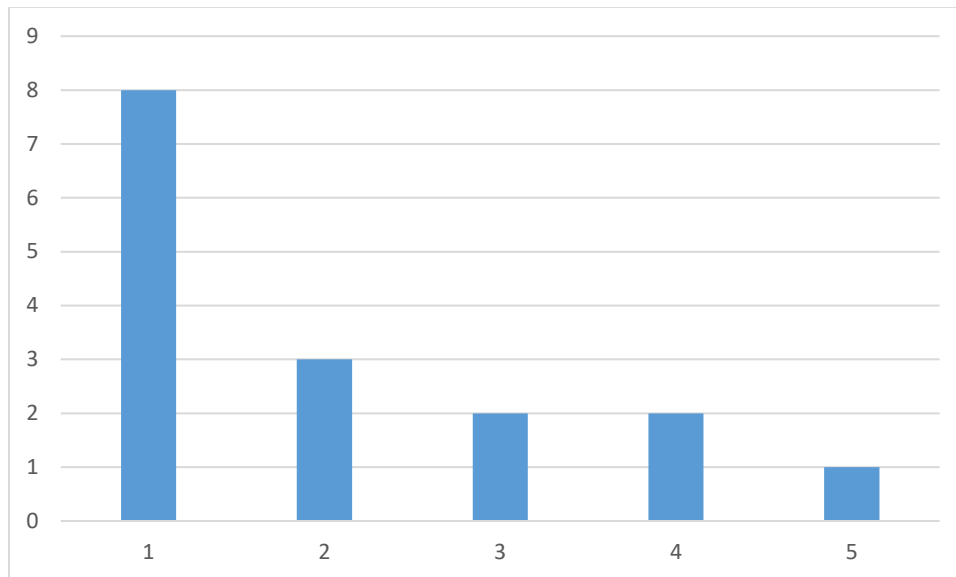


Figura 1. Resultados Previos *El Inglés es Aburrido* de 1 a 5

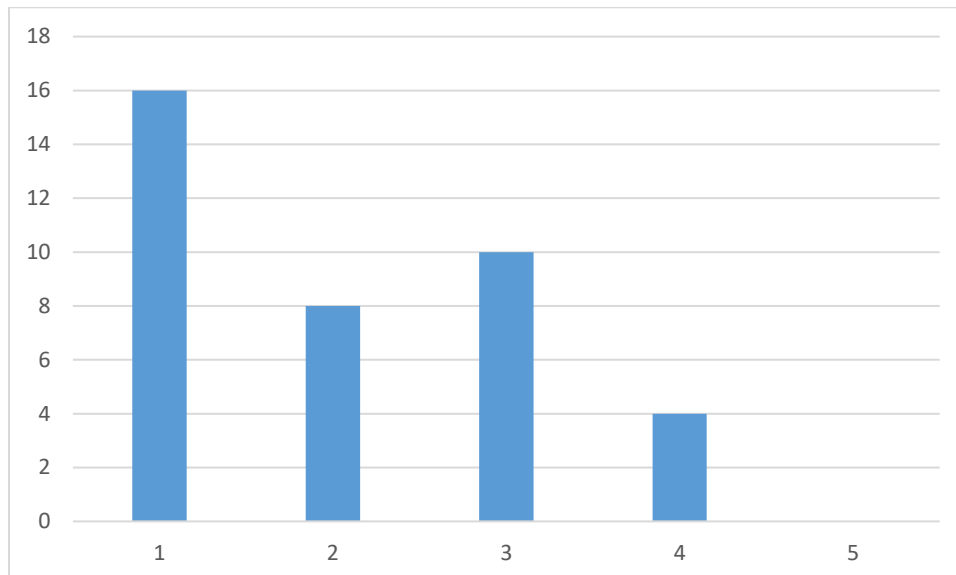


Figura 2. Resultados Posteriores *El Inglés es Aburrido* de 1 a 5

Además, en las entrevistas realizadas, los estudiantes expresaron su satisfacción con el método utilizado, destacaron la importancia de la participación activa en el proceso de aprendizaje y comentarios como les había parecido muy útil el enfoque didáctico.

Esto lo podemos ver reflejado en las respuestas de la pregunta “¿Les pareció útil el método de aprendizaje basado en juegos? Sí o no, y ¿Por qué?” (de la Encuesta Posterior) que se usó para hacer una comparación de lo que más quisieran destacar del proceso de aprendizaje. En cuanto a respuestas,

solo el 2,63 % de los encuestados dio una respuesta negativa al método, mientras que la gran mayoría de 97,37 % dio respuestas positivas, por lo que se podría decir que disfrutaron del proceso.

Otro aspecto que influyó en el disfrute del proceso de aprendizaje fue la relación que resultó de los estudiantes con la opinión que tenían de utilizar juegos de Rol para el aprendizaje. Si observamos las respuestas recibidas de los estudiantes en la encuesta posterior con la pregunta “¿Has cambiado de opinión sobre que se puede aprender jugando? Si o no, y justifique su respuesta”, se observó que la forma de ver el aprendizaje con juegos cambió bastante hacia una opinión más positiva. Los estudiantes disfrutaron más del proceso de lo que pensaban, puesto que, a manera general, casi en su completa totalidad se recibieron respuestas positivas. Entre las respuestas, el 55,26 % de los estudiantes cambiaron de opinión a una positiva, encontramos que: “mayormente tu aprendes de algo que te interesa y más si es un juego ya que nos entretiene y se nos queda grabado” (Juan, encuesta posterior, 2022), mostrando cómo el método del *Game Based Learning* puede ayudar a comprender e interiorizar los temas, “yo ante pensaba que iba a aprender pero al final despues me empezó a gustar vi que era divertido” (Carlos, encuesta posterior, 2022), que muestra cómo un estudiante tenía el método por solo una forma de aprender, pero disfrutó hacer parte de ello o “he cambiado mi forma de pensar sobre el ingles”(María, encuesta posterior, 2022), respuesta que muestra cómo incluso su relación con el idioma mejoró.

El 42,11 % de los estudiantes se mantuvieron en una opinión positiva, entre estas encontramos las siguientes respuestas: “por que me parece un metodo entrenido” (Andrés, encuesta posterior, 2022), “porque el aprender mientras se divierten tiene más posibilidades de aprender mas cosas que con aprendizaje basico” (Ana, encuesta posterior, 2022), “porque siempre he tenido en cuenta que se puede aprender jugando y con actividades didacticas” (Laura, encuesta posterior, 2022) y “Puedo aprender a interactuar con las personas. Mejor comprensión y capacidad de concentración. Reglas y mecanicas del juego.” (Camila, encuesta posterior, 2022), que demuestran cómo el aprendizaje por medio de un método diferente al tradicional impulsa el aprendizaje si es más entretenido.

Con esto, se puede destacar la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que promuevan el disfrute del proceso de aprendizaje. Esto implica no solo enfocarse en el contenido y los objetivos de aprendizaje, sino también en la forma en que se aborda el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es fundamental considerar la importancia de la motivación, la participación activa y el uso de actividades lúdicas y dinámicas para generar un ambiente de aprendizaje positivo y agradable.

También es importante tener en cuenta que el disfrute del proceso de aprendizaje no solo influye en la percepción de los estudiantes sobre su experiencia educativa, sino que también puede tener un impacto significativo en su rendimiento académico. Los estudiantes que disfrutaban del proceso de aprendizaje suelen estar más motivados y comprometidos con su educación, lo que puede traducirse en un mejor desempeño académico y una mayor retención de conocimientos a largo plazo.

En este sentido, es importante que los docentes consideren el disfrute del proceso de aprendizaje como un objetivo crucial en su práctica educativa. Esto implica no solo diseñar actividades y estrategias pedagógicas que promuevan el disfrute del proceso de aprendizaje, sino también fomentar una relación cercana y de apoyo con los estudiantes para generar un ambiente de aprendizaje positivo y agradable.

Comodidad y seguridad en la participación

Es importante destacar que la comodidad y seguridad en la participación son aspectos fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes, ya que si estos no se sienten cómodos y seguros al participar en las actividades propuestas, es muy probable que no se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje (Sheldon, 2020).

En este sentido, durante la intervención pedagógica se realizaron diversas actividades que buscaban fomentar la participación activa de los estudiantes y, al mismo tiempo, generar un ambiente de confianza y seguridad en el grupo. Entre estas actividades se encontraban las interacciones entre compañeros, las competencias jugador contra jugador, y las participaciones en la resolución de problemas, entre otras.

Esta comodidad en la participación se vio reflejada principalmente en los resultados obtenidos con respecto a los puntos de experiencia. Por ejemplo, hay que destacar que en los resultados de los puntos de experiencia recibidos por los estudiantes, no se consiguió llegar al mínimo del umbral decidido con anterioridad. En la Figura 3 que se verá a continuación, se puede evidenciar que de los 34 estudiantes que hicieron parte activa de las actividades de la intervención, solo el 26 % de los estudiantes obtuvieron el valor decidido previamente que se tomaría en cuenta, es decir, 1600.

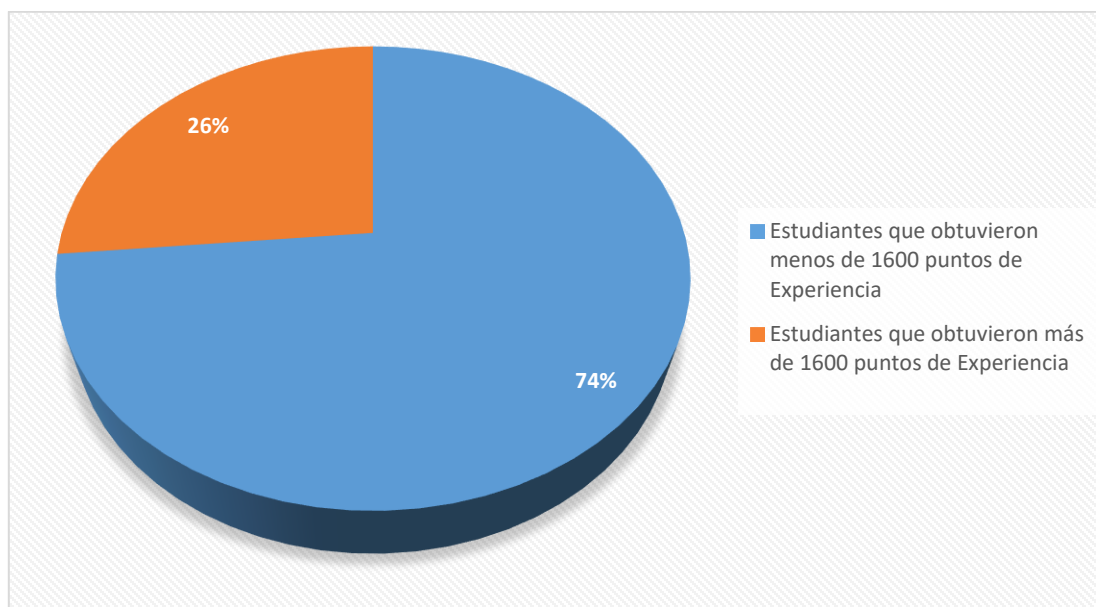


Figura 3. Desglose de puntos de experiencia en relación con la nota máxima

Sin embargo, si bien es cierto que no todos los estudiantes llegaron al umbral de 1600 puntos (que se consideró como los puntos necesarios para una nota excelente), la mayoría de los estudiantes (97 %) obtuvieron al menos 1000 puntos, lo cual es más que la mitad de los puntos. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes estuvieron participando activamente en las actividades, lo que demuestra que hubo un enganche de parte de ellos en las actividades, es decir, una participación activa y constante.

De manera más específica, era muy importante además hacer énfasis en las habilidades orales de los estudiantes, puesto que la idea principal de utilizar este material era fortalecer la oralidad. Sin embargo, debido a la falta de tiempo para realizar todas las actividades que se tenían planeadas (la

mayoría de estas orales), se refleja en la experiencia ganada de los estudiantes una mayoría de puntos de experiencia en la Escritura (principalmente por los quices que tenían una gran cantidad de experiencia de Escritura) tal como lo podemos observar en la Figura 4.

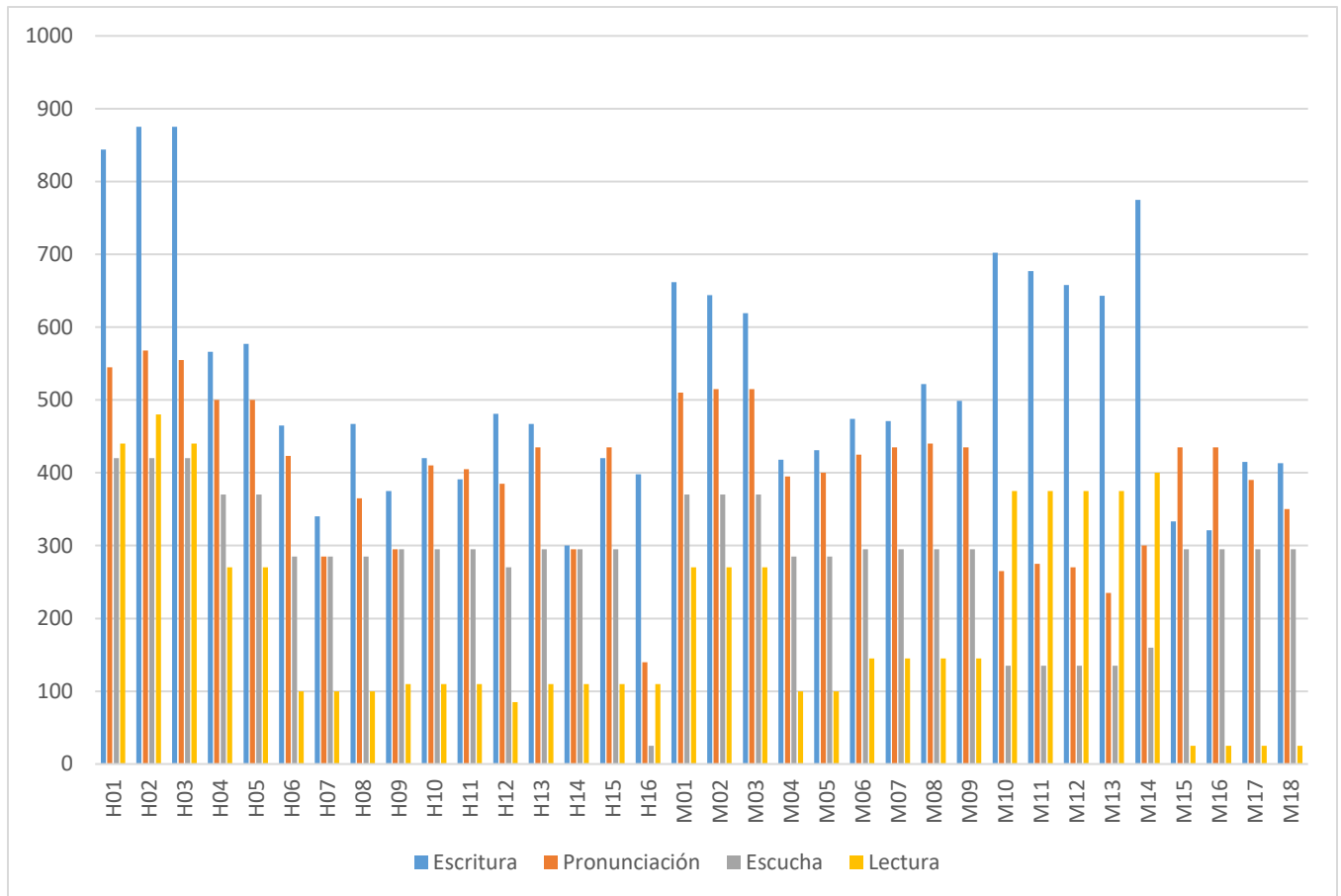


Figura 4. Cantidad de Experiencia obtenida por los estudiantes dividida en las habilidades.

En general, los resultados obtenidos en esta subcategoría fueron positivos, ya que la mayoría de los estudiantes mostraron la capacidad de participar en las actividades propuestas. Sin embargo, estos resultados no son muy concluyentes para decidir que los estudiantes lograron una comodidad notable en el idioma.

Por ejemplo, en la pregunta “Me pongo nervioso al hablar en inglés en público” podemos observar un cambio pequeño con respecto a las respuestas de la Encuesta previa y la Encuesta posterior de los estudiantes. En la Figura 5 podemos observar como el 37,5 % de los estudiantes está totalmente de acuerdo (5) y el 31,25 % de los estudiantes estaban casi totalmente en acuerdo (4) con la afirmación.

Con esta pregunta se especuló de la oralidad como un problema del grupo. Después de la intervención en la Figura 6, hubo un pequeño cambio en estos porcentajes, el porcentaje de estudiantes que estaban totalmente de acuerdo (28,95 %) disminuyó con respecto al resultado anterior. Asimismo, el porcentaje de estudiantes que estaban casi totalmente de acuerdo aumentó (39, 47 %). Aunque no es un cambio excesivamente notable, esta pequeña disminución puede deberse a la naturaleza de la intervención que tenía como fin mejorar la oralidad de los estudiantes para que estos se sintieran más cómodos hablando en el idioma objetivo.

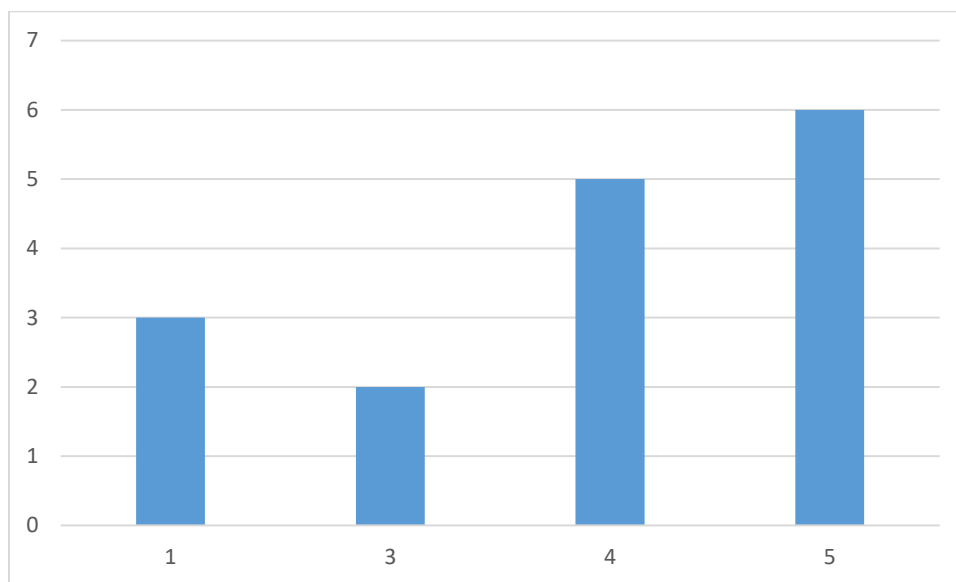


Figura 5. Resultados Previos *Me pongo nervioso al hablar en inglés en público* de 1 a 5

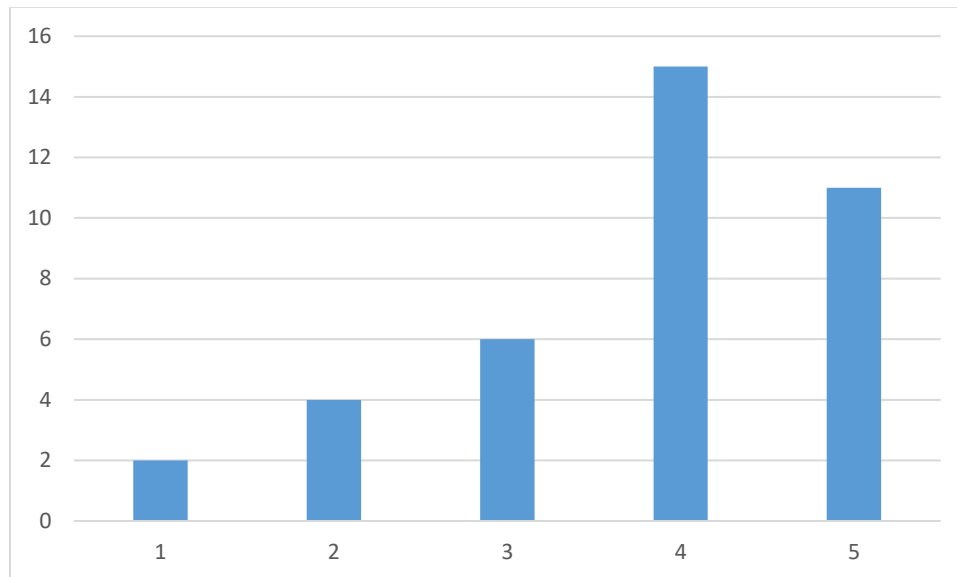


Figura 6. Resultados Posteriores *Me pongo nervioso al hablar en inglés en público* de 1 a 5

Para terminar, aunque la pregunta de “¿Considera usted que su oralidad ha mejorado?”, estuviese pensada desde el punto de vista de la percepción de avance de los estudiantes, tomando como foco principal la oralidad de los estudiantes, en las respuestas se recibió un 90,91 % de respuestas positivas de mejoramiento en la oralidad y un 9,09 % de respuestas negativas al mejoramiento de la oralidad. El número de respuestas positivas eclipsa al de las respuestas negativas, por lo que se puede observar que los estudiantes son conscientes de una mejora en su oralidad que se traduce en una comodidad al utilizar el idioma.

Entre las respuestas positivas encontramos: “pense que no aprenderia nada pero la verdad mejore mucho mi oralidad en el ingles” (Gabriela, encuesta posterior, 2022), rompiendo las expectativas del estudiante al método de manera postiviva, “Si, un poco ahora me siento mas confiado en algunas palabras” (José, encuesta posterior, 2022), que muestra cómo el estudiante muestra una mayor confianza en su vocabulario o “Si, porque he aprendido nuevas palabras y Jhonny y Diego las pronuncian bien para que luego nosotros las aprendamos a pronunciar bien como ellos” (Catalina, encuesta posterior, 2022), demostrando cómo la pronunciación correcta de las palabras fue una pieza

importante de la experiencia. Los estudiantes lograron identificar una variación respecto a la confianza que demuestra ser significativa para los resultados obtenidos.

Se podría concluir que es importante tener en cuenta que algunos estudiantes pueden presentar dificultades para sentirse cómodos y seguros al participar en las actividades propuestas, más aún teniendo en cuenta que deben hablar en público frente a otros estudiantes. En estos casos, es importante que los docentes brinden apoyo y orientación a los estudiantes para que puedan superar estas dificultades y participar de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Percepción de progreso

En el caso de la intervención pedagógica analizada en los resultados, se puede observar que la subcategoría *Percepción de progreso* tuvo un número notable de recurrencias en la tabla de análisis de datos. Esto indica que tanto los estudiantes como el profesor percibieron que hubo un progreso significativo en el aprendizaje del inglés a través del método propuesto.

Tanto los estudiantes como el profesor percibieron una mejora del idioma (principalmente en su comodidad, como se vio en la subcategoría anterior). De hecho, el profesor sí percibió una mejora gracias a la implementación del método. En sus palabras, con la pregunta realizada al profesor en la Encuesta Posterior al profesor, “¿Consideraría usted que hubo algún progreso en el inglés de los estudiantes, comparando el nivel que tenían antes con el de después de la intervención?”, el profesor respondió lo siguiente:

Evidentemente. Siempre que hay un contacto de enseñanza y aprendizaje, la evolución y la evidencia demuestra que siempre hay niveles más altos de aprendizaje, de comprensión que antes de cualquier tipo de intervención, nunca puede permanecer estático luego de algún tipo de intervención enseñanza / aprendizaje, por mera lógica y más aún, como les comentaba, por la parte innovadora del juego que le llama mucho la atención a los adolescentes. (Profesor encargado, encuesta posterior, 2022)

Como mencionó el profesor, al llamar la atención de los niños manejando un método que podría considerarse innovador a lo que ellos están acostumbrados, se puede evidenciar una mejoría de los estudiantes. Por lo que se podría decir que el profesor vio un progreso en los estudiantes gracias a la intervención realizada.

Es importante destacar que la percepción de progreso puede variar entre los estudiantes y el profesor. Por ejemplo, en el caso de esta investigación, los estudiantes percibieron una mejora significativa, aunque un tanto diferente.

Se les hizo a los estudiantes en la Encuesta Posterior, la pregunta de “¿Les pareció útil el método de aprendizaje basado en juegos? Si o no, y ¿Por qué?”. La respuesta recibida apoya más a una percepción de progreso en los estudiantes más orientada hacia la sensación positiva del aprendizaje.

Entre las respuestas positivas encontramos, “Me parece útil que se usen estos métodos ya que no siempre tiene que ser hacerlo agobiado y así poder aprender entretenido” (Oscar, encuesta posterior, 2022) que impulsa la idea de que los juegos de rol pudiesen demostrar ser un alivio para la presión de los estudiantes, “si por que ya no seria más aburrido aprender ingles” (Rodrigo, encuesta posterior, 2022) que mejora la percepción de los estudiantes en cuanto al sujeto de aprender, “Si, aprendi metodos de ingles que me constaban” (Mauricio, encuesta posterior, 2022), “Si, porque es una manera mas facil y divertida de aprender” (Adriana, encuesta posterior, 2022), “Si, porque me parece que uno aprende mas cuando se siente motivado, en este caso “ganar el juego” (Valeria, encuesta posterior, 2022), que nos muestran cómo la motivación se ve afectada positivamente por el método.

Siempre es importante tener en cuenta las diferentes perspectivas y opiniones, tanto de los estudiantes como del profesor, para obtener una evaluación más completa y precisa de la percepción de progreso que se tenga.

Con el fin de que se pudiera hacer una precisión al avance factible de los estudiantes en su proceso a lo largo de la intervención, se decidió que se realizarían 3 productos que serían creados y

enviados por los estudiantes a lo largo de la intervención: creación de personaje, creación de historia del personaje y descripción de la experiencia.

Utilizamos entonces los descriptores de desempeño mencionados en la *Fase de implementación* (Anexo 10, 11) para evaluar los productos de los estudiantes y, después de realizar el análisis de los resultados, se obtuvo la siguiente información mostrada en la Figura 7, en la cual el producto de Creación de Personaje obtuvo un promedio de puntaje de 3,5 de parte de los estudiantes participantes (10). Para la *Creación de Historia del Personaje (Trasfondo)* se obtuvo un promedio de puntaje de 4,6 de parte de los estudiantes participantes (9). Y finalmente, para la *Descripción de la Experiencia* se obtuvo un promedio de puntaje de 5 de parte de los estudiantes participantes (4).

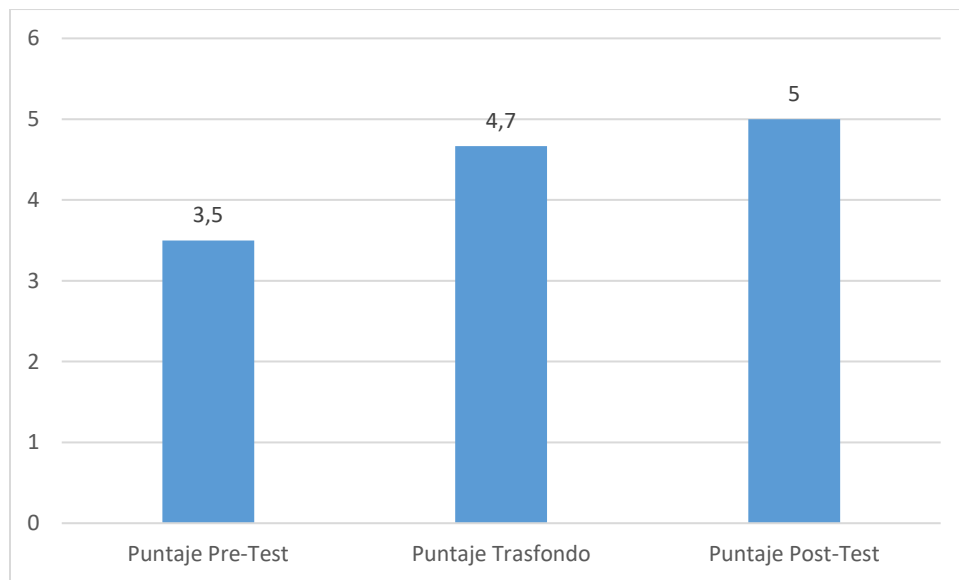


Figura 7. Resultados de Puntajes Promedio de los productos de los estudiantes

A manera de análisis general, en los productos que se recibieron se nota un aumento sustancial desde el primer producto hasta el segundo, y paulatino del segundo producto al tercero. Se infiere que el causante de esto, aunque no específicamente es la única razón para que suceda, puede derivar de un conocimiento aumentado debido tanto a los temas repasados en clase, como a la perspectiva que se

tuvo de la intervención a mayor pasó el tiempo. Los estudiantes reflejaron en las encuestas que se sentían de manera más positiva con respecto a la intervención, llegando al final de esta, lo cual pudo afectar al filtro afectivo. Además, teniendo los temas vistos un poco más presentes debido al poco tiempo que pasó para presentar el producto, pudo haber influido efectivamente en el aumento de puntaje.

Podemos observar en los resultados que los estudiantes que hicieron entrega de sus productos mostraron un crecimiento de habilidad oral notable, suficiente para ser considerados del nivel objetivo de la intervención. Con estos resultados, podemos concluir entonces que, al menos desde los productos recibidos de parte de los estudiantes, se puede realizar una asociación a un mejoramiento y un progreso constante de la oralidad al hacer la comparación del estado del estudiantado que hizo parte de la intervención desde el principio (como en un inicio no se mostraban tan confiados en sus habilidades orales, y obteniendo resultados más variados) al estado del estudiantado al final (recibiendo productos finales con notas mucho más llamativas).

Indicio de trabajo en equipo

En el desarrollo del proyecto, se buscó que los estudiantes trabajaran en equipo para llevar a cabo las actividades propuestas en el método. Esto se logró a través de la implementación de juegos de rol, en los cuales los estudiantes debían interactuar entre sí para resolver situaciones planteadas en el juego. Además, se fomentó la discusión y el intercambio de ideas entre los estudiantes para llegar a soluciones en conjunto.

Los resultados obtenidos en la subcategoría de *Indicio de trabajo en equipo* fueron positivos. Se observó una mayor interacción entre los estudiantes durante las actividades propuestas en el método, lo que permitió una mejor comprensión de los temas abordados y con el proceso de aprendizaje. Los estudiantes se mostraron más participativos y colaborativos, lo que permitió una mejor dinámica en el aula y un ambiente más propicio para el aprendizaje. Esta participación puede verse reflejada en la

cantidad de puntos de experiencia obtenida por los estudiantes, los cuales en su mayoría pasaron el Umbral de puntos de experiencia mínimos esperados.

A continuación, se muestra la Figura 8 con la cantidad total de experiencia ganada para cada estudiante.

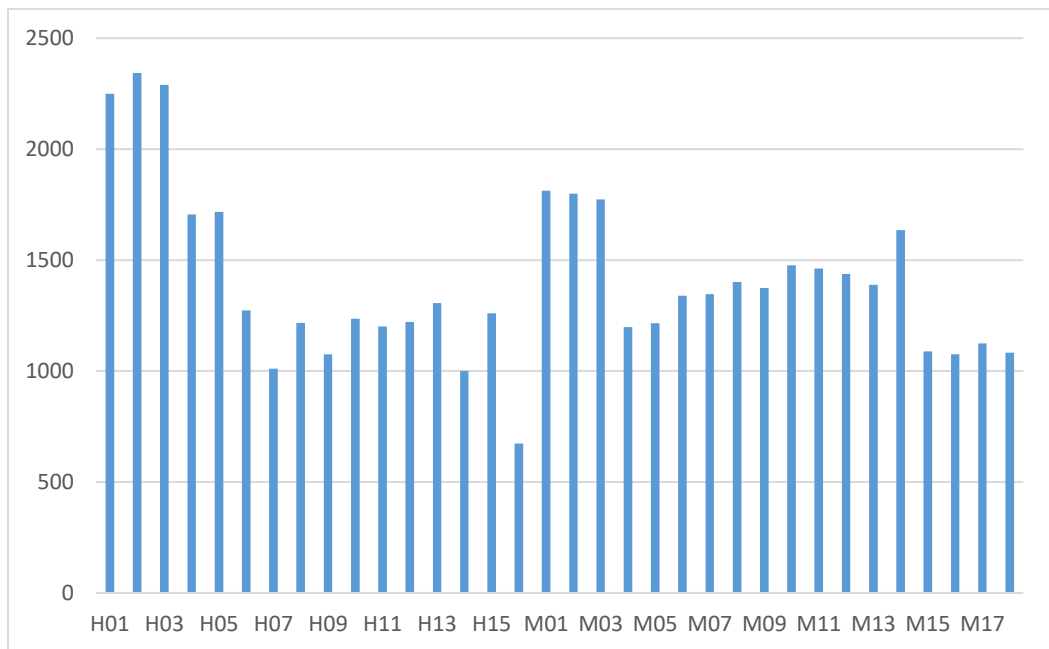


Figura 8. Experiencia total de cada estudiante.

En la Figura 8 se puede evidenciar que el grupo de estudiantes de la intervención tuvo un desempeño positivo hacia la participación en clase. Tomando los 2000 puntos como una cantidad satisfactoria, 1500 puntos como una cantidad suficiente y 700 puntos como una cantidad desfavorable, encontramos que: El 9 % de los estudiantes (3 estudiantes) obtuvieron un puntaje mayor a los 2000 puntos. El 27 % de los estudiantes (9 estudiantes) obtuvieron un puntaje de 1500 puntos y solo el 3 % de los estudiantes (1 estudiante) obtuvo una cantidad de puntos menor a 700.

Podemos concluir con respecto a los puntos de experiencia que los estudiantes tuvieron un buen desempeño y participación en la intervención reflejado en la cantidad de puntos de experiencia

obtenidos, puesto que, en términos de nota calificables, el 97 % de los estudiantes (33 estudiantes) habrían obtenido por lo menos, una nota aceptable (3.0), como se observa en la Figura 8.

En la Figura 8 se puede observar que el primer grupo que obtuvo más puntos de experiencia (y, por lo tanto, participó más) fue el grupo conformado por los estudiantes H01, H02 y H03. Estos estudiantes se ayudaban mutuamente con las habilidades aprendidas y colaboraban en clase para ganar más puntos en las actividades grupales. Esto se debe a que al trabajar en equipo, los estudiantes se apoyan y pueden abordar los temas desde diferentes perspectivas, lo que les permite tener una visión más amplia y completa de los temas.

En resumen, gracias a un buen empleo del trabajo en equipo, los estudiantes se mostraron más participativos, colaborativos e integrados, lo que permitió una mejor dinámica en el aula y un ambiente más propicio para el aprendizaje.

Adaptabilidad a las circunstancias

Durante la intervención, se presentaron diferentes situaciones que requerían una adaptación del método propuesto. Por ejemplo, en algunas sesiones, los estudiantes no estaban tan motivados como en otras, lo que requería un cambio en la dinámica de la sesión para mantener su atención y motivación.

Aunque pudimos obtener un estímulo mucho más positivo en esta clase gracias a las actividades participativas de los estudiantes, sigue sin haber un estímulo muy positivo hacia la propia historia del Material Didáctico. Esto puede deberse a una falta de atención por parte de los estudiantes a la historia o un desinterés general. Esperamos que con la utilización de los *Reviews* la historia enganche más con los estudiantes. (Diario de Intervención, 2022)

En otras ocasiones, se presentaron problemas técnicos con el equipo utilizado para la intervención, lo que requería una adaptación en el uso de las herramientas tecnológicas.

En general, se encontró que el método propuesto fue adaptable a las diferentes situaciones que se presentaron durante la intervención. Los estudiantes y el profesor mostraron una gran disposición para adaptarse a las diferentes circunstancias. Además, se encontró que la flexibilidad del método permitió que se pudieran realizar ajustes en tiempo real, lo que permitió que la intervención fuera más efectiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

El enfoque en el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes permitió que cada uno pudiera aprender de acuerdo a su propio ritmo y estilo de aprendizaje. Además, el empleo de contenidos gramaticales pertinentes permitió que los estudiantes pudieran tener actividades adaptadas a sus necesidades.

En la Entrevista Posterior con el profesor, la pregunta de “¿Considera usted que el nivel de dificultad de las actividades fue adecuado para el nivel del grupo?”, dejó ver lo que el profesor pensaba sobre la adaptabilidad del proceso y el material.

“Sí, estuvo acorde, se evidenció que se flexibilizaron en algunas actividades, se hizo el refuerzo necesario en cuanto a los contenidos gramaticales para lograr equiparar el nivel de los estudiantes para que ellos tuvieran mayor confianza, se sintieran más cómodos al momento de presentar las actividades” (Profesor encargado, entrevista posterior, 2022). Como se mencionó anteriormente, el nivel de los estudiantes se mostró por momentos inferior al esperado, lo cual dio como resultado una adaptación de las actividades a la capacidad de los estudiantes, y aunque no fue un cambio drástico, sí que se recibió una retroalimentación positiva en este respecto.

El profesor tuvo un papel fundamental en la adaptación del método a las diferentes situaciones y necesidades de los estudiantes. Su capacidad para identificar las necesidades de los estudiantes y adaptar el método en consecuencia fue clave para el éxito de la intervención. Aunque hubo factores que no fueron suficientes, como el tiempo, el profesor piensa que esto es normal en un grupo numeroso.

En la Entrevista Posterior con el profesor, la pregunta de “¿Qué aspectos positivos y negativos encuentra usted en la forma que los practicantes abordaron el Game Base Learning?”, el profesor opinó sobre lo bueno y lo malo del proceso, mencionando una flexibilidad que no habría sido posible de no ser por la naturaleza de la intervención.

Bueno, aspectos positivos. Repetimos, nuevamente, la innovación, motivación hacia los estudiantes, una exigencia más flexible acorde a los intereses de los estudiantes y como en toda interacción enseñanza / aprendizaje, en aspectos negativos, el tiempo, siempre hace falta tiempo, mientras se diagnostica, mientras se llega la parte del Settlement, que es como acomodarse a un punto medio entre las falencias y fortalezas de los estudiantes. Ese sería básicamente el aspecto negativo. El factor tiempo que siempre es preponderante, más aún en grupos numerosos como los que ustedes tuvieron que afrontar en 8-1 (Profesor encargado, entrevista posterior, 2022).

Como el profesor menciona en esta pregunta, el factor positivo que pensamos que impulsó la intervención fue la motivación de los estudiantes por el método implementado, la flexibilidad del material nos permitió adaptarnos a las necesidades del grupo. Sin embargo, este proceso de adaptación y transformación también requiere tiempo para realizarse, y aunque la falta de tiempo dificultó mucho el proceso de forma general, el resultado fue positivo al final.

En conclusión, se puede afirmar que el método propuesto fue altamente adaptable a las diversas circunstancias que se presentaron durante la intervención, lo que permitió efectuar ajustes en tiempo real y ajustar el método a las necesidades de los estudiantes. Además, se encontró que la adaptabilidad del método estuvo relacionada con la capacidad del profesor para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y motivarlos para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

Aceptación del escenario propuesto para el método

En los resultados presentados en esta sección, se observa que la subcategoría Aceptación del escenario propuesto para el método fue la que presentó el mayor número de recurrencias. Esto indica que tanto el profesor como los estudiantes mostraron una gran cooperación de acuerdo a lo que se iba sugiriendo. Esta aceptación fue pieza fundamental, puesto que si no se aceptaba desde un principio como se trabajaría con el método y lo que conllevaba, no se habrían recibido resultados positivos de parte del proceso.

La aceptación del escenario propuesto para el método se puede entender como la disposición de los estudiantes y el profesor para involucrarse en el proceso de aprendizaje y trabajar juntos para alcanzar los objetivos propuestos. En este sentido, se puede decir que la aceptación del método es un indicador de la motivación y el compromiso de los participantes con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el estudio realizado, se observó que la aceptación del escenario propuesto para el método fue alta desde el inicio de la intervención. Los estudiantes mostraron una actitud positiva hacia el método propuesto y se involucraron activamente en las actividades propuestas.

En la Encuesta previa a los estudiantes, antes de la intervención, se les hizo la pregunta de “¿Piensas que se puede aprender jugando? Si o no, y justifique su respuesta”, a la cual los estudiantes respondieron en su mayoría de manera positiva a pesar de no estar relacionados con actividades de aprendizaje con juegos.

Las respuestas recibidas en esta pregunta fueron positivas. Entre las respuestas positivas encontramos “Claro que si, jugando se puede aprender, aunque no lo creas la forma en que aprendi a leer fue jugando juegos, tambien aprendi muchas cosas en ingles en los juegos ...” (Valentina, encuesta previa, 2022), “Si, de cierta forma se pueden emplear ciertas estrategias para como por ejemplo empleandolo para aprender ingles un juego donde tienes que superar algunos quizzis o preguntas para

ir mejorando en el juego a la par que se aprende” (Sofia, encuesta previa, 2022). “si, porque así es mas divertida y entretenida la clase o la materia por que ahora nos gusta mas las cosas didácticas” (Isabella, encuesta previa, 2022). “Si, Aprende de todo jugando, juegas en inglés, juegas con cosas que tengan que ver con materias de tu clase” (Santiago, encuesta previa, 2022), entre otras. Adicionalmente, un estudiante respondió con una visión crítica, sin negar el potencial del aprendizaje basado en juegos: “Tal vez, depende de en que contexto se use” (Carlos, encuesta previa, 2022).

También, se les realizó la pregunta de “¿Te interesaría usar los juegos de rol para aprender inglés durante la clase? Si o no, y justifique su respuesta”, a la cual los estudiantes también respondieron en su mayoría de una manera positiva en aceptación a las actividades propuestas.

Además de aceptar el método de implementación con respecto a la base de *Game Based Learning*, también era indispensable que los estudiantes dieran una respuesta positiva, al menos en mayoría, a las actividades planteadas para la intervención, que se resumían en la utilización de juegos de rol. Para las respuestas de esta pregunta, hubo un poco más de contrariedad, teniendo al 12,5 % en desacuerdo con el método —“no, no me llama la atención” (Valentina, encuesta previa, 2022)— y a un 6,25 % indiferente a este —“eeeeeeeeeeeeeh no se ajajaj es que ponen limites y esa le quita lo divertido” (Daniel, encuesta previa, 2022)—. Sin embargo, ya que el 81,25 % de los estudiantes estaba de acuerdo con el método —“Si porque sería una manera más complementaria para que mis compañeros y yo entendieramos mejor.” (Laura, encuesta, previa, 2022)—, se decidió implementarlo de igual forma, y no obligar a los estudiantes que no estuviesen de acuerdo a participar.

Esa aceptación no se vio reflejada únicamente en la aceptación previa, sino que después de la experiencia, tanto los estudiantes como el profesor se mostraron muy complacidos con los resultados, incluso en el caso de cambiar de opinión sobre dudas antes de empezar la intervención.

En la Encuesta posterior realizada a los estudiantes después de la intervención, se les realizó la pregunta de “¿Qué entiendes por juegos de rol?”, con el fin de comparar un antes y un después de la comprensión de conceptos utilizados a lo largo del proceso.

En la encuesta hecha posteriormente se repitió la pregunta para analizar si habían interiorizado el concepto de juegos de rol. Los estudiantes entregaron respuestas afectadas por la intervención en las que se podía notar como respondían según la experiencia que tuvieron. Entre las respuestas encontramos “Entiendo que debes tomar el papel de un personaje, ya sea creado por ti mismo o de una historia ya inventada” (Mauricio, encuesta posterior, 2022), “Es un juego interpretativo - narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones.” (Javier, encuesta posterior, 2022), “Pues que es un juego donde interpretas un personaje que tu creas y pue es actuar como crees que tu personaje” (Andrea, encuesta posterior, 2022) y “Que son juegos en los que puedes tener un personaje ficticio o de alguna franquicia para mejorarlo tu e ir pasando misiones con el” (José, encuesta posterior, 2022).

Todas y cada una de las respuestas recibidas con respecto a los juegos de rol y la interpretación que le daban, entregaban una característica importante para definirlo, por lo que podríamos decir que el concepto fue interiorizado por los estudiantes correctamente.

Adicionalmente, se les realizó la pregunta de “¿Cuál crees que es la diferencia entre un juego de rol y un juego de mesa?”, con el fin de, igual que en la pregunta anterior, comparar la comprensión anterior y posterior de los conceptos.

El resultado fue que los estudiantes mostraron respuestas afectadas positivamente por la experiencia. Entre las respuestas que se recibieron encontramos una gran cantidad de estudiantes que entregaron respuestas sustanciales como “Los juegos de vida son juegos de rol los juegos de mesa solo nos lleva una partida una jugada más no se lleva una historia” (Alejandro, encuesta posterior, 2022) que funciona como una de las principales características de los juegos de rol que en la mayoría de los

juegos de mesa se encuentra ausente, o “Que un juego de rol se tiene que utilizar un personaje para cumplir una aventura o mision y el juego de mesa se juega sentados tales como el domino” (Camila, encuesta posterior, 2022) que ayuda a visualizar la idea de que hay un componente más didáctico en el ámbito del rol. En general, las respuestas reflejan una correcta interpretación de la diferenciación, incluso mayor a la que se entregó en la versión previa. Esto responde con una comprensión que no sería posible si los estudiantes no hubiesen aceptado de manera tan integra del enfoque didáctico.

Para finalizar, el profesor también se mostró muy satisfecho con el resultado de la implementación. En la Entrevista posterior con el profesor después de la intervención, se le realizó la pregunta de “¿Qué percepción le deja el aprendizaje basado en juegos (game-based learning) ahora que, gracias a la intervención, tuvo un acercamiento a este? ¿Es diferente de la que tenía antes de empezar?”, a la cual el profesor respondió manera positiva también, cambiando de opinión sobre lo que pensaba del enfoque didáctico propuesto, el cual le representaba un poco de incertidumbre al inicio.

“Sí, totalmente diferente. Digamos que tenía una percepción inicial que era jugar por jugar, o jugar para aprender, y se evidenciaron otro tipo de prácticas como el trabajo en equipo, cumplimiento de responsabilidades, pues básicamente otra forma de enseñar desde otro espectro. No solamente, pues el juego en sí, sino también incluye prepararse para tener unos conocimientos, para poder responder frente a unas actividades, frente a unos retos (en este caso, el grupo) y cada persona del grupo tenían como un rol diferente dentro del grupo, una responsabilidad. Digamos que se amplía el panorama y el concepto de lo que es el juego dentro del aprendizaje”. (Profesor encargado, entrevista posterior, 2022)

Es evidente como muchos profesores tienen la percepción del método de aprendizaje basado en juegos como algo un poco más básico de lo que realmente es. En la respuesta del profesor se refleja que, aunque al principio no sabía que esperar, ya que fue su primer contacto con el método, esta percepción inicial evolucionó en lo que ahora es su percepción del método. El aprendizaje basado en

juegos tiene unos protocolos junto a las actividades y todo es estructurado a manera de que aunque el foco es jugar, la organización busca ser una enseñanza eficaz y progresiva.

Esta aceptación del escenario propuesto puede explicarse por varios factores. En primer lugar, esta alternativa pedagógica se basó en una metodología activa y participativa, lo cual resultó atractivo para los estudiantes. Además, el método se adaptó a las necesidades y características de los estudiantes, lo cual permitió una mayor implicación y compromiso por parte de ellos.

Otro factor que contribuyó a la aceptación del escenario propuesto para el método fue la comunicación efectiva entre el profesor y los estudiantes. Desde el inicio de la intervención, se estableció una comunicación clara y abierta, lo cual permitió a los estudiantes expresar sus dudas e inquietudes y al profesor adaptar el método a las necesidades de los estudiantes.

Es importante destacar que la aceptación del escenario propuesto para el método no solo se refiere a la disposición de los estudiantes y el profesor para trabajar con el método, sino también a la disposición de la institución educativa para apoyar la implementación del mismo. En este sentido, era fundamental contar con el apoyo y la colaboración de la dirección y el equipo directivo de la institución educativa para garantizar el éxito de la intervención.

Ambición por más o algo mejor

Aunque no hubo muchas recurrencias en esta subcategoría, las que hubo fueron muy reveladoras para el proyecto en general, puesto que se observó que la subcategoría de *Ambición por más o algo mejor* tuvo una presencia significativa tanto en los estudiantes como en el profesor.

Aunque muchos de los estudiantes mostraron haber disfrutado de la experiencia en subcategorías anteriores, también expresaron su deseo de seguir aprendiendo y mejorando en el idioma inglés por medio de este método, incluso dando ideas para mejorar a futuro en una próxima intervención. Algunos mencionaron que les gustaría tener más variedad y otros mencionaron que eran

conscientes de la dificultad que conllevaba llevar una actividad de esta magnitud en un ambiente escolar.

En la Encuesta posterior realizada a los estudiantes después la intervención, se les realizó la pregunta de “¿Qué cree que podría hacerse para mejorar el material didáctico?”, con el fin de entregarles un pequeño espacio a los estudiantes para opinar sobre el proceso y si fue suficiente para ellos.

La idea era que la pregunta se usara para que los estudiantes tuvieran la oportunidad de dar su opinión con respecto a cosas para mejorar de la experiencia, con el fin de que haya un mejoramiento para la próxima oportunidad de hacer la actividad con otro grupo de estudiantes con características similares.

Entre las respuestas recibidas, se destacan las siguientes: “Que no solo se trate de Dragones y Calabozos, si no también otras cosas” (Lucía, encuesta posterior, 2022), que muestra que en ocasiones utilizar un *setting* diferente para la experiencia puede ser beneficioso para el grupo, por lo que realizar la pregunta de cuál *setting* prefiere debe ser una opción. “La verdad me parece bien tal y como esta pero me gustaria que hagan más juegos” (Paola, encuesta posterior, 2022), que realza la necesidad de realizar más actividades lúdicas para que la proporción de temas, no transforme a estos últimos en abrumadores. “Nada, o quizá si la intervención no fuera dentro del colegio, ya que acá casi no permiten hacer nada como vestuarios etc.” (Oscar, encuesta posterior, 2022), lo cual muestra la necesidad de realizar actividades un poco más abiertas con respecto a lo que permite el entorno escolar, por lo que un permiso para realizar actividades un poco más vistosas podría proporcionar un impulso positivo extra en la experiencia.

Por su parte, el profesor también expresó su opinión con respecto a lo que se puede hacer para seguir mejorando en su enseñanza del idioma inglés. En su respuesta, mencionó que la práctica puede

hacer la diferencia. Una forma de resaltar que, a pesar de que a veces cueste por diferentes motivos proseguir con el proceso, hay que buscar la mejora continua.

En la Entrevista posterior con el profesor, después de la intervención, se le realizó la pregunta de “¿Qué consejos daría usted hacia los practicantes para que en un futuro puedan mejorar su forma de enseñar, tanto en general como en Game Based Learning?”, a la cual el profesor respondió con lo siguiente:

Consejo primordial: ‘La práctica hace al maestro’. Los libros de texto y las teorías nos proponen unas directrices, pero es en el día a día, es en el trasegar docente, es la práctica que nutre la labor docente y la experiencia de enseñar, ese sería mi mayor consejo, practicar, no se nieguen la oportunidad de practicar, así sea con compañeros de la universidad, miembros de la familia, etc. Traten de practicar siempre al tenor de ser un docente 24 horas, un enseñante 24 horas, que eso brinda, digamos, las herramientas para ajustar el grupo objetivo de enseñanza y ajustar también las prácticas que se necesitan dependiendo del nivel y dependiendo de la población a la cual se van a enfrentar. (Profesor encargado, entrevista posterior, 2022)

El consejo entregado por el profesor Javier aplica a la enseñanza en general como al método propuesto. Pensamos que si nos tomáramos más tiempo intentando perfeccionar el método, tal vez podría llevar menos tiempo la planeación y realizarse de forma más efectiva, puesto que al ser un método relativamente nuevo de enseñanza, la poca experiencia y poca práctica en el área dificulta que se normalice el método.

La mejora puede ser fomentada tanto por los estudiantes como el profesor. Por ejemplo, podemos verlo reflejado en la implementación del sistema de recordatorios que se iban enviando al correo de los estudiantes. Esto les permitió practicar y mejorar lo visto en clase y mejorar continuamente, mientras que las actividades de conversación en grupo pusieron de su parte ayudando a fomentar la práctica de la expresión oral y la interacción social en inglés.

En general, la subcategoría de *Ambición por más o algo mejor* refleja la idea de que el aprendizaje es un proceso continuo y que siempre hay espacio para mejorar. Esta actitud es fundamental para lograr un aprendizaje efectivo y duradero, ya que implica una disposición activa y comprometida por parte de los estudiantes y el profesor.

En este sentido, el proyecto ha contribuido a fomentar la ambición por algo mejor entre los participantes, al proporcionarles nuevas herramientas y estrategias para mejorar su desempeño en el idioma inglés.

Incertidumbre sobre los conceptos.

Esta categoría se refiere a los conocimientos previos que tenían los estudiantes con respecto a los conceptos de juego y mecánicas que se utilizaron para la implementación de esta propuesta.

En lo que se pudo ver reflejado con respecto a la subcategoría en el proceso fue durante las etapas iniciales en la que los estudiantes tuvieron que adaptarse a conceptos nuevos que serían necesarios para el desarrollo del proceso. Los estudiantes respondieron, en gran cantidad, que no conocían muchos de los conceptos que se les presentaba, y aún más, lo respondido que pensaban saber muchas veces no era correcto.

En la pregunta de la Encuesta previa a los estudiantes, “¿Qué entiendes por Dungeons and Dragons?”, se pudo notar bastante la falta de conocimiento de los estudiantes. La razón de existencia de esta pregunta fue para que los estudiantes no confundieran los términos de “Juego de rol” y “*Dungeons and Dragons*” como sinónimos, y aunque el material didáctico sí estaría basado en las mecánicas de este último, se estaría acercando más al término de “Juego de rol” al ser una versión más comunicativa que con mecánicas pesadas del *D&D* original.

En cuanto a las respuestas, en su gran mayoría los estudiantes dieron una respuesta negativa al conocimiento de dicho término, a excepción de un par de estudiantes, se recibieron respuestas tales como “No lo conozco” (Isabella, encuesta previa, 2022), “nada” (Carlos, encuesta previa, 2022), o “No entiendo el término” (Valentina, encuesta previa, 2022). Otros directamente se guiaban por lo que decía el nombre para improvisar lo que suponían que podría ser, como “un juego de dragones” (Laura, encuesta previa, 2022), “Castillos y dragones?” (Santiago, encuesta previa, 2022), o “un videojuego de dragones” (Juan, encuesta previa, 2022). Se optaría por explicar esto a los estudiantes más adelante en la intervención.

Para intentar moldear un poco más el desconocimiento de los estudiantes, también se preguntó “¿Qué entiendes por Juegos de Rol?”, con el fin de intentar adentrarse a un ambiente más conocido para los estudiantes, y que esa familiaridad les ayudara a dar forma al conocimiento del área.

En general, las respuestas para esta pregunta fueron ambiguas, puesto que, aunque algunos estudiantes sabían más o menos el significado de la palabra “rol”, la confundían con otras cosas como juegos de estrategia, que son propios de otro tipo de juegos, o “Algo así como batallas de equipos” (Andrés, encuesta previa, 2022) que no da una explicación más precisa de que se hace realmente al momento de realizar un juego de rol. Cabe resaltar que había estudiantes que daban definiciones mucho más precisas, como lo son “Que son juegos que tiene un personaje y un papel en una historia” (Laura, encuesta previa, 2022) o “que es una dramatización improvisada” (María, encuesta previa, 2022), que se acercan mucho más a los que se efectuaría en clase. Sin embargo, seguían siendo muy vagas.

Esto cambió parcialmente al empezar las explicaciones de las actividades con los estudiantes y tratar de primera mano con el enfoque pedagógico usado, lo cual se vio reflejado también en las respuestas posteriores de los estudiantes.

En la encuesta posterior se volvieron a realizar las preguntas para analizar la mejoría, y aunque había respuestas mejores producto de la intervención, a muchos estudiantes les resultó difícil

interiorizar el conocimiento. Los estudiantes daban respuestas ambiguas como cuando se les preguntaba nuevamente la diferencia entre un juego de rol y un juego de mesa y respondían cosas como “rol serían con disfraces y interactivo y de mesa mas simple” (Luis, encuesta previa, 2022) o “uno es un juego de jugar con las manos y el otro lo puedes hacer mediante chat o cuadernos” (Alejandro, encuesta previa, 2022), lo cual daba a entender que varios no lograron realizar la correcta interiorización del conocimiento específico relacionado con la intervención.

A modo de conclusión, se puede decir que, en el diseño y aplicación de cualquier intervención pedagógica, es fundamental asegurarse de que los conceptos y las ideas presentadas sean claras y comprensibles para los estudiantes. Esto implica no solo una adecuada selección y organización de los contenidos, sino también una explicación detallada y accesible por parte del docente o facilitador del proceso de aprendizaje.

Conocimientos básicos del área

Finalmente, para complementar la subcategoría anterior, se puede observar que la última subcategoría de *Conocimientos básicos del área* obtuvo dos recurrencias en el análisis de los resultados.

En la Encuesta previa a los estudiantes de esta investigación, se incluyó una pregunta que buscaba conocer el nivel de conocimiento que los estudiantes tenían sobre el idioma inglés. La pregunta fue: “Tengo un buen nivel de inglés”.

La Figura 5 muestra que la mayoría de los estudiantes respondió afirmativamente a esta pregunta, lo que sugiere que los estudiantes tenían una percepción positiva sobre su nivel de conocimiento del idioma.

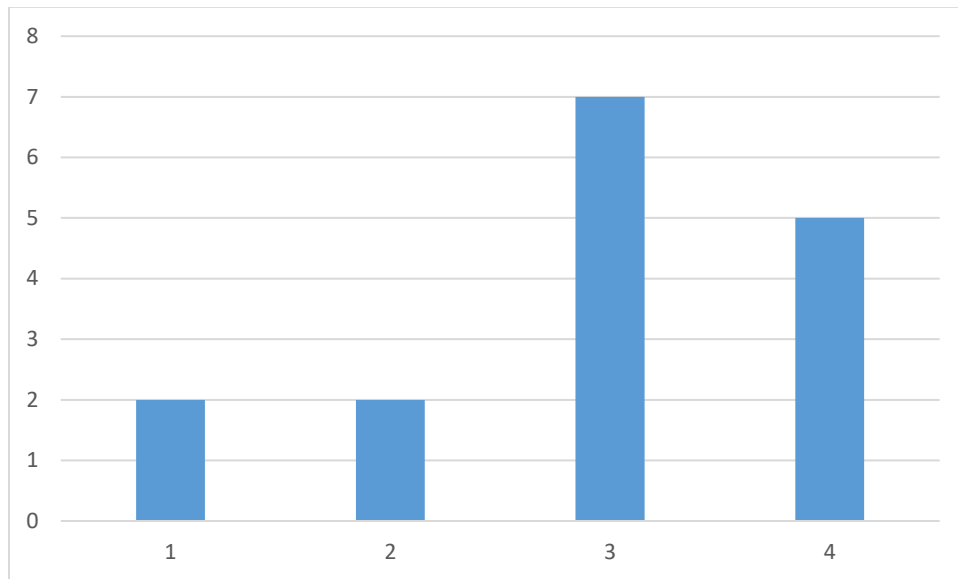


Figura 5. Resultados Previos *Tengo un buen nivel de inglés* de 1 a 5

En la Figura 5 de resultados previos, podemos observar que los estudiantes respondieron en una constante hacia arriba, por lo que vemos que sienten una confianza en su nivel de inglés, que tiene como punto máximo el casi totalmente en acuerdo (4).

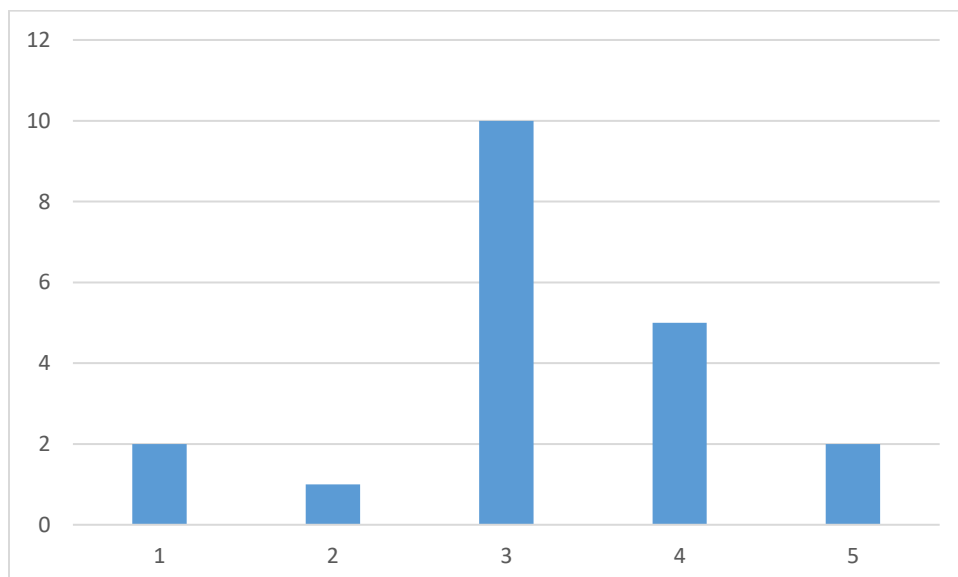


Figura 6. Resultados Posteriores *Tengo un buen nivel de inglés* de 1 a 5

Sin embargo, en la Figura 6 de la encuesta posterior se observa la aparición de un pequeño porcentaje de estudiantes que ahora poseen la confianza para dar un totalmente de acuerdo (5) y, aunque sigue siendo mayor la cantidad de estudiantes que se sitúa en el medio (3), este número no cambia mucho del resultado previo al resultado posterior.

Lo que se puede observar con estos datos es que los estudiantes sentían que tenían un buen nivel en el idioma para comenzar. Esta confianza fue muy importante para aplacar los nervios que podrían haber sentido con respecto al conocimiento específico de los juegos de rol y otras áreas, porque sabían que podían conectarse directamente con algo que sí representaba un punto en común de conocimiento, es decir, el área de inglés.

Si se observan las respuestas que dieron los estudiantes con lo que conocían relacionado con los juegos de rol, se entiende por qué era tan importante esta conexión de confianza con el idioma. En la pregunta de la Encuesta previa a los estudiantes llamada “¿Qué juegos de mesa conoces?”, se logró ver la relación que tenían los estudiantes con el tema previamente.

La razón de existencia de esta pregunta fue hacer una relación entre los juegos de roles y los juegos de mesa. Por temor a que los estudiantes percibieran un juego de rol como el actuar un papel e improvisar (lo cual, aunque está incluido entre las actividades, no resume todo lo que se hace), se implementó esta pregunta para que ellos pudieran mostrar cuál ha sido su acercamiento a los juegos de mesa, y poder construir una relación más pertinente con respecto a los juegos de rol.

En las respuestas encontramos que aunque existe una gran variedad de juegos de mesa en el mercado, y algunos podrían relacionarse más con los juegos de rol, las respuestas entregaron una variante de juegos de mesa comunes, como lo fueron, entre otras respuestas, “parques, domino, cartas y ajedrez” (Isabella, encuesta previa, 2022), “domino, parchís, uno, entre otros” (Luis, encuesta previa, 2022) o “Las cartas, monopolio, uno, parques, domino, adivina quien, bingo, rompecabezas, clue, damas chinas, damas, ajedrez, el juego de la oca, escalera” (Camila, encuesta previa, 2022). Hay

variedad en las respuestas, pero los juegos presentados difieren mucho de un acercamiento directo a los juegos de rol, por lo que las respuestas no son muy satisfactorias para el objetivo que se planteó.

Cuando se intentó realizar un acercamiento más directo con la pregunta, “¿Cuál crees que es la diferencia entre un juego de rol y un juego de mesa?”, gran parte de los estudiantes empezaron su diferenciación, notando las características que más discrepan la idea de juegos de rol con su idea de juego de mesa tradicional, el cual fue representado en la respuesta anterior. Entre las diferencias más significativas se encontraron “Que el juego de rol hay personajes y en un juego de mesa no” (Luis, encuesta previa, 2022), “Que en un juego de rol se toma el rol de un personaje y en los juegos de mesa se siguen unas normas sin tomar el rol de alguien” (Alejandro, encuesta previa, 2022), y “Que el juego de mesa eres tú y mueves tu ficha o lanzas tu carter, en cambio, en el de rol tienes que moverte tú como si fueras el personaje” (Laura, encuesta previa, 2022). Cabe resaltar que, algunas respuestas, aunque pocas, no tuvieron en cuenta diferencias sustanciales entre los dos términos.

Estas últimas dos subcategorías nos enseñan que además de una preparación exhaustiva en los contenidos que se desean aplicar, es importante también entender que al contexto le sería más sencillo adaptarse si posee un conocimiento previo de lo que se va a usar, y que aunque funcione, será más provechoso con un conocimiento previo más extenso.

También, es importante mencionar que aunque los estudiantes tenían una percepción positiva sobre su nivel de conocimiento del idioma inglés antes del proyecto, esto no necesariamente significa que tenían un conocimiento profundo y completo del idioma.

Para terminar con esta subcategoría, es importante destacar que el aprendizaje de un idioma no se limita a la adquisición de conocimientos básicos. El aprendizaje de un idioma implica también el desarrollo de habilidades comunicativas, como la capacidad de hablar, escribir, escuchar y leer en el idioma. En este sentido, aunque el proyecto fue efectivo en brindar nuevos conocimientos sobre el idioma inglés a los estudiantes, es necesario que se requieran más esfuerzos para desarrollar las

habilidades comunicativas pertinentes de los estudiantes en el idioma, y que de esta manera, se viera reflejado de manera más contundente en la oralidad y el comportamiento de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Las conclusiones obtenidas a partir de los resultados de la investigación proporcionan información valiosa sobre el posible impacto de esta propuesta de enseñanza y aprendizaje basado en juegos de roles, específicamente en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela.

La teoría de la ludificación y el uso de juegos de roles como herramientas didácticas en la enseñanza de idiomas respaldan los resultados positivos obtenidos, ya que esta metodología ha demostrado ser efectiva para fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su motivación. Además, el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978) y su relación con el proceso de aprendizaje de lenguas ayudó a fundamentar lo que sería la estrategia de aprendizaje que se usó.

Desde los antecedentes, los trabajos en conjunto ayudaron a proponer una metodología cualitativa de estudio de caso para llevar a cabo una intervención en el contexto específico y se mencionaron las herramientas utilizadas para la recolección de datos, como encuestas y entrevistas.

Luego de analizar los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión de que esta propuesta de enseñanza y aprendizaje basado en juegos impulsa fuertemente la comunicación entre los estudiantes y con el profesor, mientras transforma la perspectiva de los aprendientes.

Los resultados mostraron que los estudiantes experimentaron una transformación positiva en su perspectiva sobre el idioma inglés. Al emplear el método de enseñanza basado en juegos de roles, los estudiantes percibieron el aprendizaje del inglés como una experiencia más interesante y dinámica, lo que contribuyó a aumentar su confianza en la habilidad oral.

Al repasar los resultados obtenidos desde la observación de los estudiantes, en los que se reflejó la necesidad de intentar algo diferente, se denota un avance muy significativo hacia el área del inglés, tanto afectiva como académicamente. Se puede evidenciar a lo largo de la intervención que aunque

este método no funcionaría en todos los contextos a los que se le aplique, haya casos en los que sería muy útil si es aplicado correctamente.

En los resultados de las encuestas hechas a los estudiantes, se pudo observar un cambio respecto a la relación que tenían los estudiantes con el inglés desde un principio y cómo esta fue transformándose para convertirse de un pensamiento de inseguridad a una percepción positiva del idioma y una seguridad en los conocimientos, especialmente en la oralidad, que era el foco de la investigación. Los estudiantes dieron respuestas positivas tanto al método como al área de aprendizaje en general, y reconocieron un sentimiento de mejoramiento en su habilidad oral a lo largo de la intervención. Esto también se vio reflejado en el profesor, que en un principio, debido a un acercamiento nulo al método, poseía una percepción de “jugar por jugar”, que muchas personas comparten. Sin embargo, esta perspectiva también cambió con calificativos positivos hacia la forma de enseñanza como “innovadora”, “eficaz” y “progresiva”.

Con los resultados del diario de investigación observamos que al plan original hubo que hacerle muchas mejoras y modificaciones para adaptarse a cómo el contexto se iba comportando, sin embargo, gracias a la capacidad adaptativa del método, fue posible obtener resultados positivos en general, aun con varios contratiempos. Los problemas encontrados a lo largo de la intervención no fueron pocos: la poca experiencia de los practicantes, el tiempo estipulado que no bastó para las actividades, las condiciones que poseía el salón de clases, el número de estudiantes, etc.

Es preciso señalar que las notas de los estudiantes fueron mayormente positivas, tanto en el control continuo que se vería reflejado en la experiencia adquirida, como en las evaluaciones realizadas y los productos enviados. Los estudiantes fueron capaces de adaptarse de manera efectiva al método y, aun en el poco tiempo de la intervención, se pudo denotar una curva de mejoramiento que se reflejó en todos las variables utilizadas para calificar.

Es importante destacar que si bien los resultados han sido en su mayoría positivos, también se han identificado algunas limitaciones y desafíos en la implementación del método. El tiempo limitado para la planificación de las clases requerían ajustes y adaptaciones continuas durante el proceso de intervención.

También se reconoce que la implementación de este método requiere una planificación y preparación más exhaustivas por parte del docente o facilitador del proceso de aprendizaje. La adaptación de los juegos de roles y la ludificación al contexto específico de los estudiantes demanda un análisis detallado de sus necesidades, intereses y niveles de conocimiento. Asimismo, es necesario considerar las condiciones y recursos disponibles en el entorno educativo para garantizar una implementación efectiva. Además, es importante señalar que el estudio se realizó en un contexto específico con un número limitado de participantes. Por lo tanto, los resultados pueden no ser generalizables a otros contextos educativos o poblaciones de estudiantes. Se sugiere que investigaciones futuras amplíen el alcance y la diversidad de los participantes para obtener una visión más completa y representativa de los efectos de esta metodología.

Con todos estos resultados podemos concluir entonces varios puntos tanto positivos como negativos. En cuanto a los puntos positivos, esta investigación entregó un proyecto innovador de la utilización de la *Gamificación*, más específicamente los juegos de roles, para enseñar inglés. La retroalimentación recibida de parte del profesor hacia el estudiante era en la mayoría de los casos positiva al no haber una penalización por mal desempeño en las tareas, puesto que como se sumaba la experiencia del estudiante, siempre había oportunidad de mejoramiento continuo. Además, las clases pasaron a ser mucho más llevaderas por la naturaleza del material didáctico.

En cuanto a los puntos negativos, sale a resaltar la dificultad que conlleva la planeación de una propuesta así, puesto que se necesita mucho más tiempo y esfuerzo de parte del profesor para realizar la planeación de la clase.

Como consejos a investigadores futuros que quieran realizar una intervención similar a esta, se les recomendaría lo siguiente:

- Revisar muy bien las condiciones que tenga el lugar en el que se aplicará la intervención para saber si las herramientas planeadas pueden ejecutarse en el lugar en específico.
- No empezar la planeación de la clase antes de conocer todas las características de los estudiantes del contexto, puesto que una gran cantidad de estudiantes, por ejemplo, puede transformar actividades que en un principio estaban diseñadas para pocos estudiantes, ocasione un desbalance entre el tiempo planeado al tiempo que realmente se tiene.
- Decidir metas más reales con respecto a los estudiantes, pues una cantidad ingente de actividades puede resultar agravante para los estudiantes. Se recomienda utilizar solo los temas y las actividades necesarias para lograr los objetivos y, en lo posible, obviar lo que no aporte de manera significativa a la experiencia.
- Tener en cuenta los gustos de los estudiantes al momento de diseñar el material, pues los estudiantes tienen gustos muy específicos y, aunque puede llevarse una temática común de los módulos de *Dungeons and Dragons*, también es posible añadir otro tipo de historias que apelen más a su contexto.

Por último, con este proyecto se logró diseñar, aplicar y evaluar un material didáctico con mecánicas inspiradas en *Dungeons and Dragons* para la enseñanza del inglés como lengua extranjera de manera satisfactoria en este contexto en específico. Se conformó una propuesta que ayudó a los estudiantes de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela a tener más confianza en su oralidad con el inglés, y a mejorar su relación con este. Se espera que lo aprendido en esta experiencia sea de ayuda para futuros investigadores que busquen expandir aún más la experimentación con este método, puesto que se sabe que esto no es más que una ínfima parte de lo que este método puede entregar, y que puede mejorarse aún en gran medida.

VII. REFERENCIAS

- Aristizabal, M. (2015). *The role of games in the development of oral skills in Teaching english as a foreign language to adult learners from an extension course at Universidad del Valle*. (Tesis de pregrado, Universidad del Valle). Repositorio Digital Univalle.
<http://hdl.handle.net/10893/9657>
- Ariztizábal, A., Velásquez, A. (2016). *Diseño, implementación y evaluación de una secuencia didáctica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a través de historias cortas para estudiantes del grado décimo de un colegio bilingüe de Cali*. (Tesis de pregrado, Universidad del Valle). Repositorio Digital Univalle. <http://hdl.handle.net/10893/9475>
- Armstrong, Michael J. (2016). Role-playing Game Based Learning. *EFL Curriculum Culminating Projects in English*, 68. https://repository.stcloudstate.edu/engl_etds/68
- Ay, S. (2010). Young Adolescent Students' Foreign Language Anxiety in Relation to Language Skills at Different Levels. *The Journal of International Social Research*, 3(11), 83-91.
- Betancourth, D. (2016). *Diseño de una secuencia didáctica para el aprendizaje del inglés a través de un videojuego dirigida a niños de nivel a2 en un curso de extensión de la Universidad del Valle*. (Trabajo de Grado, Universidad del Valle). Repositorio Digital Univalle
<http://hdl.handle.net/10893/9802>
- Cantero, F. J. y Arriba C. de (2004). Actividades de mediación lingüística para la clase de ELE. *Revista redELE*, (2). <http://hdl.handle.net/11162/72221>
- Castrillo, J. (1995). *Un Marco Teórico Alternativo a las Hipótesis de Krashen*. Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, n.8, p. 96-109. ISSN 1130-7021. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones <http://hdl.handle.net/10017/905>

- Castrillón, L. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*. En: Revista La Tercera Orilla (19). Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga. p. 90-91
<https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Chipia, J. (2011). *Juegos Serios: Alternativa Innovadora*. Unidad Educativa Bolivariana “Genarina Dugarte Contreras” Pueblo Nuevo del Sur, Mérida, Venezuela.
https://www.researchgate.net/publication/280880572_Juegos_Serios_Alternativa_Innovadora
- Figuerola, A., Guevara, I. (2010) *El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar*. (Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana) Repositorio Institucional - Pontificia Universidad Javeriana.
<http://hdl.handle.net/10554/1262>
- Forero, D. y Loaiza, J. (2013). *El juego de roles: Una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá* (Tesis de pregrado, Universidad Libre). Repositorio Institucional Unilibre. <http://hdl.handle.net/10901/7909>
- Gaete-Quezada, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, 14(2), 231-304
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5513649>
- Galvis, L. (2021). *Diseño, implementación y evaluación de una secuencia didáctica mediada por las TIC, videojuegos, para desarrollar la competencia comunicativa de inglés en grado quinto de primaria*. Tesis de pregrado, Universidad del Valle.
- Gonzales A. (2018). *D&D, una herramienta versátil para educar en múltiples aspectos*. (Trabajo de fin de grado) RIULL - Repositorio Institucional. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10923>
- Harmer, J. (2007). *How to teach English* (2nd ed.). Pearson Longman.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill .
- Hoyos, L. (2015). *Juego de roles como estrategia de evaluación en un curso de inglés como lengua extranjera* (Tesis de pregrado, Universidad del Valle). Repositorio Digital Univalle.
<http://hdl.handle.net/10893/9728>
- Instituto Cervantes. (2002). Marco común de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/ (Obra original publicada en 2001)
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2021). *Guía de orientación Saber 11°: 2021-1*. <https://www.icfes.gov.co/web/guest/acerca-examen-saber-11>
- Kalmbach, D. y Carr, K. (2014). *Becoming a Teacher through Action Research*. Routledge.
- Kaufman, B. (1994). Day by day: Playing and learning. *International Journal of Play Therapy*. 3(1), 11-21 <https://www.semanticscholar.org/paper/Day-by-day%3A-Playing-and-learning.-Kaufman/d3dd36a72c1b19c1a20fe9dde01edde9769c31f1>
- Krashen, S. D. (1981) *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Pergamon.
- Krashen, S. D. y Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Pergamon. http://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf
- Ladousse, G.P. (1997) *Role play*. Walton Street: Oxford University Press.
- Leong, L. y Ahmadi, S. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34-41.
<http://ijreeonline.com/article-1-38-en.html>

- Melchor, S. (2014) *El uso de mundos virtuales para la interacción oral en el aula de lenguas extranjeras y su impacto en las variables afectivas*. (Tesis doctoral, Universidade de Vigo)
<http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/441/El%20uso%20de%20mundos%20virtuales%20para%20la%20interacci%C3%B3n.pdf?sequence=4>
- Melo, M. y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), p. 41-63. Recuperado en 29 de enero de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Ortega, L. (2013). *Understanding Second language acquisition*. Understanding Language Series. Routledge.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. (Tesis de Maestría en Innovación en Educación). Universidad Andina Simón Bolívar.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, J. y Gardey, A. Publicado: 2014. Actualizado: 2021. Definicion.de: Definición de secuencia didáctica (<https://definicion.de/secuencia-didactica/>)
- Piaget, J. (1964) *Seis estudios de psicología*. (Primera edición en Colección Labor: 1991)
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Sheldon, L. (2020). *The Multiplayer Classroom* (2da Edición). Taylor & Francis Group.
- Simbrón, S. (2019, julio) *Importancia de los juegos de roles basado en el enfoque vigostkiano*. Compartir palabra maestra. <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/importancia-de-los-juegos-de-roles-basado-en-el-enfoque-vigostkiano>

The Music Scientist. (19 de marzo de 2020). *Coronavirus Song | Coronavirus Shoo! | Educational | Video & Animation | Protect against Covid-19* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=rBdgpzkXTS4>

Torres-Rodriguez, F. A., y Martínez-Granada, L. (2022). Speaking in Worlds of Adventure: Tabletop Roleplaying Games within the EFL Classroom. *HOW Journal*, 29 (1), p. 105-128.
<https://doi.org/10.19183/how.29.1.653>

Torres, H. (2017). *Diseño y desarrollo de un videojuego educativo como material didáctico de tipo autoinstruccional para la práctica de la habilidad de lectura en inglés para estudiantes de niveles A1 a A2 de grado séptimo en el colegio público*. Tesis de pregrado, Universidad del Valle. <http://hdl.handle.net/10893/10183>

University of Cambridge. (2020). A2 Key: Handbook for teachers for exams for 2020.
<https://www.cambridgeenglish.org/images/504505-a2-key-handbook-2020.pdf>

Velez–Rendon, G. (2003). English in Colombia: a sociolinguistic profile. *World Englishes*, 22(2), 185-198. <https://doi-org.bd.univalle.edu.co/10.1111/1467-971X.00287>

Vygotsky, L.S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid. Aprendizaje Visor. <http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFP/educacional/erausquin/>

Wizards of the Coast. (2018). *Basic Rules of Dungeons & Dragons*.
https://media.wizards.com/2018/dnd/downloads/DnD_BasicRules_2018.pdf

Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods (applied social research methods)*. Sage.

Zorrilla, L. (2017). *Conflictolandia: Evaluación del impacto de la estrategia de Juego Temático de Roles Sociales sobre la Construcción de una Cultura de Paz en la primera edad escolar*. (Tesis

de pregrado, Universidad del Valle). Repositorio Digital Univalle.

<http://hdl.handle.net/10893/13971>

VIII. ANEXOS

Anexo 1 - Material Didáctico

Este material didáctico está fuertemente influenciado por *Dungeons and Dragons*, el cual es utilizado como base para proveer un aprendizaje eficaz del inglés como lengua extranjera con énfasis en la oralidad. Este material está diseñado para el nivel A 1.2 (8°), sin embargo, si el nivel es menor o mayor, entonces las actividades y el procedimiento se puede adaptar más al nivel del estudiantado. La forma de adaptación puede ser desde cambiar la dificultad de las actividades hasta hacer que los estudiantes se comuniquen parcial o completamente en inglés. Por lo tanto, este material didáctico debe ser tomado como lo que es, una guía para llevar el proceso de aprendizaje que debe ser adaptado a las necesidades del estudiantado en cada caso particular. La idea de este material didáctico es de guiar a los estudiantes a través de un proceso de aprendizaje gamificado, el cual actuará como foco de atención para que los estudiantes interactúen entre ellos y con el profesor en el idioma objetivo, mientras se aprende realizando actividades basadas en los juegos de roles.

Este material didáctico, además, tiene la característica de adaptación a la necesidad del enseñante. La secuencia posee una naturaleza presencial, ya que estar presente en el lugar con los estudiantes facilita la comunicación cara a cara tanto con el profesor, como con el resto del estudiantado. Sin embargo, es posible que el material didáctico pueda llevarse a cabo en línea.

Si hay que hacer la secuencia de forma virtual, hay que usar otras herramientas para compensar la falta de comunicación directa. Entre algunas herramientas se pueden encontrar:

Zoom, indispensable para tener una interfaz en la que tanto el profesor y el estudiantado puedan ver sus rostros en la pantalla para una mejor inmersión en las actividades. Esto se debe a que, en otro tipo de aplicaciones como lo es *Google Meets*, las aplicaciones se utilizan desde el navegador, lo cual obliga a los usuarios a “minimizarlas” y de esta manera no se podría tener una visibilidad cara a cara.

ClassCraft, una aplicación diseñada para la enseñanza que ha tomado mucha fuerza en los últimos tiempos y que es utilizada como un Diario de Aventuras en el que también se puede guardar los datos del estudiantado, así como las actividades, historia que se esté llevando a cabo, se calcula la vida y el maná de los estudiantes, etc. Es una herramienta casi esencial si se quiere llevar a cabo las actividades que se proponen en esta secuencia, pues facilita mucho con una interfaz clara todo lo que se debe tener presente para llevar a cabo el proceso con los estudiantes.

Inkarnate, un sitio web gratuito que facilita al usuario crear mapas para ilustrar mejor las ciudades, cuevas o bosques que los estudiantes van a recorrer a lo largo del material didáctico. Es fundamental que los estudiantes tengan claridad de los eventos que suceden durante las actividades, por lo que es oportuna la utilización de herramientas multimodales que fomenten un estímulo visual, que a su vez implica aún más al estudiante para que se sienta parte de las actividades.

Tiempo: La duración de la secuencia didáctica será de 20 horas (5 sesiones, que se llevarán a cabo cada una con una duración 4 horas aproximadamente, 2 horas por semana). Cada dos clases equivaldrán a una sesión (Esto puede disminuir o aumentar dependiendo de cómo se vayan realizando las actividades) de juego de rol.

Derechos básicos de Aprendizaje

- Solicita y brinda información sobre experiencias y planes de manera clara y breve
- Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos
- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Intercambia información sobre temas académicos del entorno escolar y de interés general, a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles. **(Intercambia información**

sobre temas de interés general a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles.)

- Realiza recomendaciones a personas de su comunidad sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo.
- Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.

Objetivos Generales

- Los estudiantes serán capaces de hablar de sí mismos y del entorno que los rodea en presente y pasado.
- Los estudiantes tendrán la posibilidad de entablar conversaciones de preguntas y respuestas simples con sus compañeros y con el profesor.
- Los estudiantes aprenderán vocabulario de objetos, lugares y situaciones específicas en un entorno imaginario controlado.

Objetivos Específicos

- Participa en conversaciones breves en las que proporciona información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares.
- Describe, de manera oral, personas, actividades, eventos y experiencias personales.
- Escribe textos cortos y sencillos sobre acciones, experiencias y planes que le son familiares.
- Entiende la idea principal y algunos detalles relacionados con actividades, lugares y personas en un texto descriptivo corto.
- Reconoce información específica relacionada con objetos, personas y acciones.
- Da y recibe instrucciones, recomendaciones y sugerencias.
- Describe acciones relacionadas con un tema de su entorno familiar o escolar.

Calendario del Curso

Nombre	Fecha	Objetivo de Aprendizaje	Enfoque Gramatical
Sesión 1	Abril 19, 2022 - Abril 26, 2022	★ El/la estudiante aprende las bases conversacionales y descriptivas en un contexto específico	Past Simple
Sesión 2	Mayo 3, 2022 - Mayo 10, 2022	★ El/la estudiante se comunica con otras personas para propiciar consejos a problemas comunes	Giving Advice (Modal Verbs), Verbo To be
Sesión 3	Mayo 17, 2022 - Mayo 24, 2022	★ El/la estudiante adquiere conocimientos sobre comportamientos y acciones de individuos que se encuentran alrededor	Ordinal Numbers, Verbos Regulares/ Irregulares
Sesión 4	Mayo 31, 2022 - Junio 7, 2022	★ El/la estudiante compara y clasifica correctamente animales y objetos según sus características	Contables/Incontables, Comparatives and Superlatives
Sesión 5	Junio 14, 2022 - Junio 21, 2022	★ El/la estudiante aprende a ubicarse y moverse en un espacio mientras se comunica con sus compañeros para resolver problema	Comandos (Imperativo), Canción, Normas de Bioseguridad

Procedimiento

La clase que se llevará a cabo tendrá un formato de partida de rol. Los estudiantes tendrán que crear su personaje, el cual los representará en el mundo que fue diseñado para llevar a cabo las actividades. Cada uno de los estudiantes podrá escoger una especialización o trabajo, basándose en sus competencias específicas para dicha profesión, siendo estas:

1. Guerrero (Escritura)
2. Curandero (Lectura)
3. Mago (Pronunciación)
4. Ranger (Escucha)

Cada una de las profesiones posee habilidades específicas que ayudarán al estudiante a resolver de manera más eficaz las actividades que se le presenten. La idea es que los estudiantes no se queden estancados solo en la habilidad que mejor se les da, si no que también desarrollen las demás para equilibrar el conocimiento.

Cabe resaltar que los estudiantes tendrán total libertad de aportar su conocimiento al proceder de los eventos y hacia dónde se encamina la historia, por lo que, si en algún momento un estudiante decide saltarse una parte de algún evento para ir directamente al siguiente, debe respetarse la decisión del estudiantado y proseguir. Este material didáctico tiene una estructura por defecto en la cual se puede ver reflejado una forma de sobrellevar las lecciones, sin embargo, es imperativo que cada profesor adapte estas bases para llevar el curso como vea necesario para que el grupo específico al que se le está enseñando saque mejor provecho de la secuencia.

Turnos

Para llevar la clase de una manera organizada, el turno para hablar de parte de los estudiantes será decidido al levantar la mano y pedir la palabra. Los estudiantes votarán por las opciones de manera organizada para decidir qué acción ha de realizar el grupo. Las acciones del grupo pueden llevarlos a encontrarse con encuentros aleatorios (ejercicios simples) que serán resueltos por un estudiante que se ofrezca, dándole puntos de experiencia a los que participen y si logran resolverlo. Además, como se mencionó anteriormente, se llevará a cabo con una división de subgrupos que serán conformados por 5 o 6 estudiantes con el fin de que haya menos intervenciones individuales y puedan interactuar de manera más fluida aunque sean un grupo grande.

Las actividades y ejercicios para crear el material didáctico fueron sacados de *Curso de Inglés Online* (<https://www.curso-ingles.com/>)

Objetivos generales

- Comprende información sobre sí mismo y del entorno que lo rodea en presente y pasado.
- Entabla conversaciones de preguntas y respuestas simples con sus compañeros y con el profesor.
- Utiliza correctamente vocabulario de objetos, lugares y situaciones específicas en un entorno imaginario controlado.
- Participa de manera activa en un entorno escolar.

Derechos básicos de aprendizaje

- Participa en conversaciones cortas en las que brinda información sobre sí mismo, sobre personas, lugares y eventos que le son familiares.
- Describe, de manera oral, personas, actividades, eventos y experiencias personales.
- Escribe textos cortos y sencillos sobre acciones, experiencias y planes que le son familiares.
- Entiende la idea principal y algunos detalles relacionados con actividades, lugares y personas en un texto descriptivo corto.
- Reconoce información específica relacionada con objetos, personas y acciones.
- Da y recibe instrucciones, recomendaciones y sugerencias.
- Describe acciones relacionadas con un tema de su entorno familiar o escolar.

Contenidos

Sesión 1

Grado: 8.º-1

Hora: 12:30 PM - 2:20 PM

Duración: 2 Semanas (2 horas / Semana)

Derechos Básico de Aprendizaje:

- Solicita y brinda información sobre experiencias y planes de manera clara y breve
- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Intercambia información sobre temas de interés general a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles.
- Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o asunto específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.

Objetivo de Aprendizaje:

- El/la estudiante aprende las bases conversacionales y descriptivas en un contexto específico.

Objetivos Específicos:

- Dar y recibir información y sugerencias.
 - Comunicarse correctamente según el lugar.
 - Reproducir acciones por medio de un estímulo visual o sonoro.
 - Aprender y utilizar reglas gramaticales introducidas en la sesión.
-

Contenidos Lingüísticos:

- Past Simple

Subtemas Lingüísticos:

- Personal Pronouns
- Possesives
- Demonstrative Pronouns
- Reflexive Pronouns

Contenidos Socioculturales:

- Creación de un personaje
 - Descripción de un personaje creado
 - Descripción de un plan de escape
-

Lectura de habilidades presentes en cada actividad:

Escritura = Escr Pronunciación = Pron Escucha = Escu Lectura = Lect Todas = (Todas)

Actividades:

- **Actividad de Introducción a las Instrucciones de la Clase (40 Minutos)** Explicación de mecánicas, reglas de clase y entrega de Formato de Menores.
- **Actividad de Creación de Personajes (Producto Inicial) (40 Minutos) Fase de Creación de Personaje** Se les entrega un tiempo a los estudiantes para que estos creen un personaje que los representará en el juego de rol que se llevaría a cabo.
- **Actividad de Ejercicios - Guardia (40 Minutos) (Todas)** Los estudiantes resuelven una serie de ejercicios que tienen un foco de las cuatro habilidades principales del inglés del Tema del *Past Simple*. Se escogen representantes por escuadrones para resolverlas.

- **Actividad de Interacción - Plan de Escape (20 Minutos) (Todas)** Los estudiantes tienen la oportunidad de generar, por cada escuadrón, un plan de escape a una situación simulada en la historia del rol. Según que tan bueno sea el plan, se les asignarán más o menos puntos de experiencia.
 - **Quiz - Troll (40 Minutos) (Escr, Escu)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente el tema de la sesión.
 - **Pre - Test (40 Minutos) (Pron)** Un cuestionario de 3 preguntas orales que se les hace a los estudiantes con el fin de obtener información de cuál es su nivel inicial en la lengua meta.
-

Materiales para la Sesión:

Para cada estudiante:

- Documento Guía de Viaje de Learningo (Instrucciones de Interacción).
 - Documento Hoja de Personaje.
 - Examen Quiz 1 - Troll
-

Instrucciones para la Sesión:

Al ser la primera sesión del Material Didáctico, será necesario utilizar las primeras clases para presentar de una forma entendible las instrucciones, mecánicas y despejar dudas.

Deben entregarse los documentos a cada uno de los estudiantes. La Guía de Viaje de Learningo es el documento que los estudiantes podrán utilizar cada vez que tengan dudas de cómo funcionan las mecánicas del material, mientras que la Hoja de Personaje será su marca personal que los identificará mientras se hagan pasar por sus personajes. Ambos documentos deben ser debidamente definidos y

repasados con el fin de que no se emplee tiempo de la intervención para resolver dudas que ya se encuentren en las instrucciones.

Después de clarificarlo y enseñarles a jugar, si se podrá iniciar el rol. Este debe ser llevado por una persona, mientras una segunda persona utilizará varias herramientas que serán útiles para el aspecto multimodalidad del rol. Estas son:

1. Planilla de Estudiantes, en la que se contarán los puntos de experiencia de los Estudiantes.
2. Diapositivas de la Sesión, para utilizar el estímulo visual.
3. Canciones para usar de fondo, para estimular el estímulo auditivo.
4. La planeación de la sesión, para una observación continua de como vaya avanzando el material y adaptar los cambios necesarios.

Al narrar la historia, se permite en todo momento a los estudiantes interactuar tanto con el contexto de rol imaginado como con los personajes pertenecientes a dicho contexto, esto con el fin de fomentar la participación. Se realizarán actividades gramaticales que fomenten también esta interacción y se narrará las acciones de los jugadores según que tan bien les haya ido.

Se hacen recordatorios al final de que se les enviará un “recorderis” antes de la siguiente clase para que recuerden que sucedió en la clase pasada, y se cierra la sesión.

Experiencia para la Sesión:

Tips para la sesión:

1. Recordarles a los estudiantes que la Hoja de Personaje es un documento importante que debe ser traído a clase cada una de las intervenciones, sin excepción.
 2. Sin importar cómo les haya ido en las actividades, si los estudiantes participaron, siempre se les entregará una cantidad de experiencia. Esta puede aumentar o disminuir a razón de la opinión del profesor sobre el desempeño de los estudiantes.
 3. Antes de empezar la aventura, los estudiantes deben ser conscientes de que hacen ahí. Decirles a los English Learners (en este caso, este nombre se refiere a los jugadores o Estudiantes) que se presenten los unos a los otros, hablen sobre su personaje, que fue lo último que recuerdan y que saben del lugar en el que están. Lo importante es hacerlos hablar.
 4. No controlar a los estudiantes de manera estricta. Si los jugadores quieren hacer algo diferente a lo que se tiene planeado y se saltan partes que el profesor (en esta secuencia será el Game Master o GM para abreviar) considera valiosos, no se les debe detener. Detener sus acciones por la historia frenaría su curiosidad y creatividad, ocasionando que la actividad no fluya de la misma manera.
-

Contexto del Rol: El grupo despierta encerrado en celdas una vez más, aunque esta vez en el sótano de una prisión, a la espera de un juicio que no recuerdan. Toda la gente del castillo se reunirá en el juicio que se celebrará contra el grupo, en el que serán declarados culpables y ejecutados por un crimen que no recuerdan. Tendrán que aprender a usar el pasado para sacar información de la gente y así tener pruebas de que no deben ir a la cárcel, o serán llevados a juicio y encarcelados.

Boceto de Historia: Al despertar, el grupo se da cuenta de que la habitación está muy oscura. No se ve nada en primera instancia, pero si se escuchan voces, hay dos personas más en la habitación a

oscuras y hablan entre ellas. Se escucha un murmullo; sin embargo, están hablando en **Inglés**, por lo que un estudiante con **Escucha** podría averiguar de que hablan.

Dependiendo de que tan bien explique después de escuchar la conversación, se darán cuenta de que las dos personas están hablando sobre un juicio, que se llevará a cabo pronto. Además, también dicen que las personas que estarán en el juicio serán el grupo y **Devin**, un hombre que acompañará al grupo en su aventura. Nadie sabe por cuánto tiempo, y no tienen ni idea de cómo llegaron ahí. El grupo se levanta para luego darse cuenta de que tienen amnesia, aunque no una amnesia total, ya que recuerdan cosas muy básicas sobre sí mismos y de dónde son (como el nombre, cosas que les gustan o les disgustan, país de procedencia, etc.). **Devin** utiliza entonces una palabra en inglés (**Fire**) para encender una antorcha y que todos puedan verse. Les explica entonces que en el mundo que se encuentran ahora solo funciona a base del idioma, así que para actuar se les recomienda que usen el idioma.

Por lo tanto, si un estudiante quiere participar, levantará su mano y se le dará la palabra. Tendrá que describir la acción que quiere realizar utilizando las palabras correctas con el tiempo correcto.

Dependiendo de que tan precisas sean las palabras, que tan bien estén conjugadas y que tan complicada sea la oración, se les permitirá realizar la acción con más o menos efectividad. Por ejemplo, si un estudiante quiere **tomar una llave del suelo**, por nivel de probabilidad sería:

Key touch (Verbo incorrecto y orden incorrecto, **muy poco probable**)

Touch the key (Verbo incorrecto, **poco probable**)

Take the key (Verbo correcto pero impreciso en este caso, **muy probable**)

Pick up the key (Verbo correcto y preciso, **éxito asegurado**)

Cabe destacar que esto será juzgado por el profesor, en tanto el piense que fue exitoso. Además, esto también aplica a si tienen que utilizar cualquiera de las otras habilidades.

Después de las presentaciones, el grupo se dirige a encontrar una forma de salir. Lo primero que deben hacer es hacerse camino a través de la puerta de la celda en la que se encuentran encerrados.

Saliendo del Encierro

Los estudiantes se encuentran en una habitación cerrada, aunque pueden divisar ciertas cosas gracias a la luz de la antorcha de **Devin**. En el suelo encontrarán varias herramientas que podrían ser usadas para salir, entre ellas una **vara de metal (Metal stick)**, una **ganzúa (Picklock)**, o podrían llamar la atención de un **guardia** para convencerlo de abrir la reja de alguna forma. (La forma de escapar de la prisión dependerá de lo que ellos quieren hacer. Incluso si lo que proponen no es una de las opciones que no se mencionan aquí, pero, aun así, tiene una buena pronunciación y tiene sentido, la idea será seguirles el juego y permitir cierta libertad) En caso de enfrentarse al **guardia**, se activará un combate (actividad) contra él.

Esta actividad debe derrotarse en equipos. Se pedirán participantes y se asignará un estudiante de cada escuadrón por habilidad, cada estudiante tendrá un par de minutos para resolverlo y escoger un representante para que participe en cada parte de la actividad. Luego todos harán su parte y los que lo logren les dará experiencia a su grupo. Si se derrotó al guardia, los estudiantes podrán simplemente quitarle la llave al guardia y abrir la puerta sin problemas. En caso de que los estudiantes no quieran luchar, también podrán convencerlo hablando con él como puedan, con oraciones cortas que expresen lo que quieren decir.

Luego de la batalla o de convencerlo, los estudiantes se dan cuenta de que se encuentran en un lugar peligroso, pero con los poderes que les brinda **el inglés** pueden sobreponerse. El grupo avanza un poco más para encontrar otra **persona** que estaba encerrada en la prisión. Su nombre es **Devin**, y se

presenta al grupo diciéndoles que sabe cómo podrían escapar, no obstante, no está del todo seguro si son capaces de enfrentarse a lo que viene. **Devin** le explica al grupo, este mundo se abre para la gente que conoce las palabras correctas, refiriéndose a que si las personas tienen un buen conocimiento del **inglés**, esto podría ayudarlos a seguir su camino y abrirse paso. Este les preguntará que puede enseñarles lo que sabe, pero que tendrán que ayudarlo a salir de ese sitio, a lo que el grupo seguramente aceptará. (En caso de que no acepten, el **profesor** hará lo posible para que los estudiantes entiendan que si no saben las bases, no podrán seguir adelante, ya que el conocimiento es necesario para avanzar). **Devin** entonces les dará las bases del **Past Simple**, y en caso de que necesiten recordar, se puede dar un rápido repaso de lo que significa y cómo se utiliza normalmente.

Además, les explica que existen dos formas de escapar de la prisión, hay una forma fácil y otra difícil. La manera más sencilla es ir por la parte de atrás y hacerse **amigos** con los otros **prisioneros**, de esta manera podrán formar un motín para escapar. La otra opción es ir por el frente, aunque habría que enfrentarse a un monstruo gigante que guarda la puerta, es decir, su primer **Quiz**. Si fallan con una de las opciones no tendrán más opción que hacer la otra. Aunque si piden ir a por el **Quiz**, **Devin** les avisará que no tienen el conocimiento necesario para seguir y que, por lo tanto, deberían ganarse a los **prisioneros** antes de seguir. Si aun así insisten en ir por el **Quiz**, **Devin** les dará un breve repaso de las bases para **Los posesivos**, en caso de que lo necesiten, y se enfrentarán al **Quiz**.

- **Opción 1** - Ir por la parte de atrás junto a los otros prisioneros.

Si se toma la **opción 1**, el grupo se dirige a hablar con los otros prisioneros. Pero antes de avanzar, **Devin** les explicará los **Pronombres Demostrativos**, en caso de ser necesario y se hará una actividad. Esta consiste en que el grupo tendrá que ver unas imágenes y decirle a **Devin** cuál de los pronombres puede usarse para referirse a la cantidad de prisioneros que hay en la imagen. Después de la actividad, cuatro **prisioneros** se acercarán al grupo, aunque estos solo se podrán convencer para ayudar con el plan de **Devin** si se les demuestra que el grupo tiene capacidad en las **4 áreas de aprendizaje**. Cada uno de ellos hará una pregunta y un

estudiante tendrá que contestar a la pregunta. El estudiante que contestará se elegirá por voto general, al igual que las opciones dé a seguir. Las preguntas son:

1. Tell me an affirmative sentence about yourself with a Verb in Past Simple.

(Pronunciación)

2. Can you write at least 3 Simple Past Verbs with their conjugations? **(Escritura)**
3. What does this means? (The teacher will read: They **learned** English very well)

(Escucha)

4. Can you read this? Explain. (I **wanted** to dance) **(Lectura)**

(En caso de que el grupo tenga un nivel de **Inglés** menor al recomendado, el **profesor** puede realizar estas preguntas en **Español** o adaptarlas)

Si todas las preguntas fueron respondidas correctamente, entonces los otros prisioneros accederán a ayudar al grupo, y podrán dirigirse a la salida que se encuentra en la parte de atrás. Avanzando un poco los estudiantes se encuentran varios **Guardias** más, así que tendrán que llevar un **plan de acción**. (Aquí se pregunta a los estudiantes cómo les gustaría proseguir y tendrán que explicarle el plan en Inglés a los prisioneros. Que solo usen oraciones simples para explicar el plan a los prisioneros, se usará **Pronunciación** para ello, puede adaptarse al nivel del curso).

Dependiendo de que tan bien se haya explicado el plan (A criterio del profesor) el plan se llevará a cabo para que los prisioneros se encarguen de los guardias y el grupo pueda escapar de la prisión.

- **Opción 2 - Enfrentarse al Troll ([Quiz](#)). (Revisar en Anexos)**

El grupo decide enfrentarse al [Quiz](#), así que se les explica cómo funcionan las habilidades a los que ya obtuvieron experiencia para usar las **habilidades** de **Nivel 1**. Además, **Devin** explicará que un **Quiz** es como un “**hechizo de campo**” que puede utilizarse para domar un ser agresivo y continuar el camino sin necesidad de atacarlo con fuerza bruta, sino con el **inglés**. Luego se procederá con el **Quiz**.

Al terminar el Quiz, el grupo logra salir por la puerta principal, aunque no sin antes llamar la atención de varios **Guardias** que empiezan a perseguir al grupo, así que deben pensar en una forma para parar a los guardias para escapar. (Aquí se pregunta a los estudiantes cómo les gustaría proseguir y tendrán que explicar su plan a seguir en Inglés. Que solo usen oraciones simples en presente para explicar el plan, se usará **Pronunciación** para ello, puede adaptarse al nivel del curso)

Dependiendo de que tan bien se haya explicado el plan (A criterio del profesor) el plan se llevará a cabo para huir y que el grupo pueda escapar de la prisión.

Después de salir de la prisión se le da un momento de tranquilidad a los estudiantes para explicarles que de ahora en adelante tendrán que aprender a manejar el idioma para poder salir bien librados de esto, y que no solo tendrán que aprender a **escribir**, sino también a **escuchar, leer y pronunciar** correctamente. Se da una explicación general de las **profesiones**, termina la clase preguntando a los estudiantes que piensan hacer ahora que salieron de prisión, cómo se sintieron con la primera sesión de las clases y se deja la sesión con el grupo durmiendo en una tienda en un bosque a las afueras de la prisión.

Al final de la sesión se repartirán los **puntos de experiencia** y los alumnos que participaron, si hicieron muy bien la actividad, podrán **subir de nivel**. Para los alumnos que no participaron también se les podrá dar **puntos de experiencia** por medio de una **tarea** que se dejará para la siguiente clase y el comienzo de la siguiente sesión.

Sesión 2

Grado: 8.º-1

Hora: 12:30 PM - 2:20 PM

Duración: 2 Semanas (2 horas / Semana)

Derechos Básico de Aprendizaje:

- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Intercambia información sobre temas de interés general a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles.
- Realiza recomendaciones a personas de su comunidad sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo.

Objetivo de Aprendizaje:

- El/la estudiante se comunica con otras personas para propiciar consejos a problemas comunes.

Objetivos Específicos:

- Dar y recibir información y sugerencias.
- Comunicarse correctamente según el lugar.
- Reproducir acciones por medio de un estímulo visual o sonoro.
- Aprender y utilizar reglas gramaticales introducidas en la sesión.

Contenidos Lingüísticos:

- Verb To Be
- Giving Advice

Subtemas Lingüísticos:

- Intensifiers and Mitigators

Contenidos Socioculturales:

- Creación de consejos para un problema específico.

Lectura de habilidades presentes en cada actividad:

Escritura = Escr Pronunciación = Pron Escucha = Escu Lectura = Lect Todas = (Todas)

Actividades:

- **Actividad de Ejercicio - Hot Potato (Verb To Be) (90 Minutos) (Escr, Pron)** Los estudiantes se les hará entrega de un marcador, para cada Escuadrón, que funcionará como objeto que se pasarán en un juego de *Hot Potato*. Al jugador que le quede el objeto, tendrá que formar una oración utilizando el Verbo que el profesor diga. Si forma una oración correcta, ganará puntos de experiencia y al sentarse, se reiniciará el juego con un nuevo jugador.
- **Actividad de Interacción - Consejos a los individuos del camino (Giving Advice) (90 Minutos) (Escu, Lect)** Los estudiantes tendrán que dar consejos a los individuos que se encuentren por el camino. Hay 3 personajes con diferentes problemas cada uno. Se dividirán los escuadrones para que al menos dos de ellos le den consejos a un personaje, es decir, un consejo por cada miembro del Escuadrón.

- **Quiz - Cockatrice (40 Minutos) (Escr)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente el tema de la sesión.
-

Materiales para la Sesión:

Para cada estudiante:

- Examen Quiz 2 - Cockatrice
-

Instrucciones para la Sesión:

Con la segunda sesión, los estudiantes ya tendrán una idea básica de las mecánicas del material, puesto que ya lo usaron. Sin decaer con el ritmo, debe seguirse narrando la historia de una manera atenta a resolver inquietudes de los estudiantes e intentando tener su atención todo el tiempo.

Como esta vez no hay que entregar nuevos documentos, lo que hay que hacer es preguntar cada clase de ahora en adelante si los estudiantes tienen a la mano tanto la Guía de Viaje de Learningo como la Hoja de Personaje de cada uno. Es indispensable que los estudiantes tengan la hoja en todo momento, puesto que así podrán recordar de una manera constante quienes son sus personajes y se apropien más del concepto de rolear.

Al momento de proseguir con la historia, también debe tenerse la costumbre de preguntar a los chicos si recuerdan lo sucedido en la clase anterior, y en caso de ser necesario, recordarles a los estudiantes lo sucedido. Es difícil para ellos recordar constantemente a qué grupo pertenecen o lo que va sucediendo en la historia, por lo que se recomienda enviar un pequeño recordatorio antes del día de la Sesión para que ellos puedan tener más en cuenta esta información.

Después de la narración del rol de la sesión, se debe continuar con la primera actividad de los ejercicios, *Hot Potato*, esto con el fin de hacer un refuerzo en el tema del *Verb To Be*. De ser necesario, debe utilizarse un momento de la clase (dependiendo si es un tema de repaso o es la primera vez que se les presenta el tema, se usará más tiempo) para presentar el tema de la sesión, dar una explicación de cómo se utiliza y usar una actividad de JcJ para clarificar si entendieron.

Una actividad JcJ es un enfrentamiento de conocimientos entre un escuadrón y otro que deben competir para resolver una actividad decidida por el profesor. Esto representará puntos de experiencia adicionales para quien participe (A elección del profesor). Esto se puede realizar con todos los enfoques gramaticales de las sesiones.

Después de realizar la actividad del *Hot Potato*, se procederá con el segundo tema de la sesión, *Giving Advice*. Como con el anterior, debe emplearse un momento de la clase para presentar el tema de la sesión, dar una explicación de cómo se emplea y usar una actividad de JcJ para clarificar si entendieron.

Luego, se hará la narración del rol con los 3 personajes a los que se les darán los consejos. Se debe dividir equitativamente la cantidad de Escuadrones con la cantidad de personajes y así, cada uno pueda participar sin problemas.

Finalmente, en caso de que se haya decidido o no hacer el Quiz de forma obligatoria, se procederá al final de la clase a manera de evaluación. Este contiene ambos temas vistos en la sesión y, de esta forma, se cerraría esta sesión. Se narra el cómo se venció el jefe en caso de que quede tiempo y se deja a los chicos con el contexto del rol de la siguiente sesión. En caso de que el tiempo no alcance, se dejará para la próxima clase como abre bocas.

Experiencia para la Sesión:

Tips para la sesión:

- Al tener directamente un juego como una de las actividades, puede que se fomente un poco el ruido de parte de los estudiantes que se emocionan por las actividades físicas. Esto tiene que ser vigilado y controlado por el profesor a cargo en todo momento, recordándoles el orden.
 - El Quiz puede ser tanto opcional como obligatorio. En principio, se decide como un quiz que se realiza en caso de que escojan el camino rojo, pero si el profesor ve factible que los estudiantes deben ser evaluados por todos y cada uno de los temas, podría hacer el quiz independientemente de la decisión del camino.
-

Contexto del Rol: Después de escapar de prisión, Devin le informa al grupo que se encuentran muy lejos de la civilización, y este camino está separado por una larga carretera que tendrán que caminar. El grupo irá encontrándose a lo largo del camino, personas perdidas en pensamientos indecisos, por lo que tendrán que usar el nivel de inglés que tienen para aconsejarlos y guiarlos por el buen camino, mientras más y más personas se unen al grupo para llegar todos a la civilización.

Boceto de Historia:

Al salir de la prisión, el grupo encuentra dos caminos: uno **amarillo** y otro **rojo**. Devin les dice cómo se encuentran lejos de la Civilización, así que deben seguir uno de los dos caminos, y el grupo decidirá qué camino seguir. Entre ellos, aparece de la nada **Glinda, the Good Witch**, una dulce bruja. Glinda es una bruja que ayuda a las personas cuando se encuentran perdidas, y como el grupo no tiene conocimiento de donde se encuentran, esta les propone un trato. Una “**prueba de fe**”. Ella les dice que les indicará el camino hacia un pueblo cercano, solo si juegan con ella un juego de **hot potato**.

El juego consiste en pasarse un **objeto** mientras **Glinda** se cubre los ojos y pone **música**. Cuando **Glinda** pare la música, el estudiante que tenga el objeto debe construir una oración con un **verbo to be** usando la habilidad de **Pronunciación**. Ganan el juego cuando hayan construido una oración por cada uno de los pronombres (**I, you, she, he, it, we, they**). Si se equivocan, **Glinda** los puede ayudar, pero no contará para ganar el juego.

Al terminar el juego, **Glinda** les agradece por lo divertido del momento y les dice que vayan por el **camino amarillo**. Ahora los estudiantes, sabiendo lo que les dijo **Glinda**, deben escoger un camino, el **amarillo** o el **rojo**, por voluntad propia.

El Camino Amarillo

Los estudiantes escogen el camino amarillo, se ve todo soleado, con naturaleza y lindos animales andando alrededor. Mientras van por el camino, se van encontrando tres personajes que necesitan consejos. Cada grupo debe darles a estos personajes un consejo o varios, construyendo oraciones con ayuda del profesor:

En un momento, se encuentran con un **espantapájaros** que luce deprimido, agachado y haciendo círculos en el suelo con uno de sus dedos, el grupo se acerca al espantapájaros para ver su estado.

The Scarecrow: Un espantapájaros que está muy triste porque no se siente muy inteligente, pues no tiene cerebro, pues está hecho de paja.

Les pregunta a los estudiantes: What should I do to be smart?

Los estudiantes le dan consejos al **espantapájaros** (estos consejos serán calificados por el profesor según el desempeño de los estudiantes), si alguno de los consejos fallan o no son bien explicados, tendrán la oportunidad de intentarlo de nuevo, si lo logran, el espantapájaros se pondrá muy feliz por

la ayuda que le ofrecieron, por lo que decide seguir al grupo hasta el final del camino amarillo y promete ayudarlos aunque no tenga un cerebro para pensar en cómo ayudar.

Continuando con su camino, encuentran lo que parece ser un hombre de hojalata mirando con sin expresión al cielo, el espantapájaros se acerca a hablarle y entonces el hombre de hojalata se presenta hacia el grupo, contándoles su historia y el hecho de que no tiene corazón, a pesar de su mirada y tono despectivo, se ve que trata de ser mejor persona, por lo que, cuando el hombre de hojalata les pide consejo a los estudiantes, ellos acceden.

The Tin Woodman: Un hombre de hojalata que alguna vez fue humano, pero con el tiempo se volvió completamente de hojalata. Ya no puede sentir, pues no tiene corazón. Les pregunta: What should I do to be kind to others?

Después de recibir los consejos, el hombre de hojalata les agradece y solicita ir con ellos hasta el final del camino amarillo, ofreciendo también su ayuda para seguir adelante si encuentran un obstáculo, el grupo sigue adelante.

Estando cerca del final del camino amarillo, el grupo divisa a un enorme y aterrador león, el grupo se sorprende y el espantapájaros grita del susto, lo cual hace reaccionar al león, quien se voltea a ver al grupo, y grita también del susto, trepándose a un árbol cercando, cosa que sorprende a los estudiantes. A pesar de ser un león enorme y majestuoso, es tan cobarde como un ratón y no sabe cómo remediarlo, por lo que les pide al grupo, de la manera más amable y gentil del mundo, que le den un par de consejos para ser más valiente.

The Cowardly Lion: Un león que aparenta ser feroz, pero en realidad le teme a todo y huye del conflicto. Les pregunta: What should I do to be brave?

Cuando están al por llegar al final del camino amarillo, ven que unos **monos voladores** están causando estragos en el camino: dañando flores, gritando, lastimando animales, cuando quieren tratar

de detener a los monos, aparece una mujer de color verde y apariencia gruñona, quien se presenta como **The Wicked Witch**, una bruja verde malhumorada que bloquea el camino. Les dice que los dejará pasar si la ayudan a reparar a sus monos. Tres de sus monos están repitiendo sin cesar consejos y no pararán hasta que les digan cuál es el problema. Cada grupo debe pensar en una respuesta para cada mono.

1. Mono 1: I suggest that you go to the dentist. (problema: your teeth hurt)
2. Mono 2: If I were you, I would take some sleeping pills. (problema: you can't sleep / you have insomnia)
3. Mono 3: Why don't you drink some water? (problema: you are thirsty)

Después de arreglar a los **monos voladores**, la bruja le agradece al grupo y desaparece sin dejar rastro y el grupo finalmente termina el **camino amarillo**.

Al final del camino, el grupo tendrá la oportunidad de descansar en una pequeña cabina al final del camino antes de llegar a un pueblo. El grupo podrá decidir si descansar o seguir, teniendo en cuenta que al descansar el grupo tiene la oportunidad de recuperar sus puntos de habilidad al completo, por lo que se recomienda que descansen antes de proseguir. Al final de la sesión se repartirán los **puntos de experiencia** y los alumnos que participaron, si hicieron muy bien la actividad, podrán **subir de nivel**. Para los alumnos que no participaron también se les podrá dar **puntos de experiencia** por medio de una **tarea** que se dejará para la siguiente clase y el comienzo de la siguiente sesión.

El Camino Rojo

Si los estudiantes van por el camino rojo, en lugar del amarillo, como les indicó **Glinda**, esta aparece frente a ellos para tratar de convencerlos de que vayan por el camino amarillo, diciendo “**I told you to follow the yellow path**”, los estudiantes deben utilizar **Pronunciación** para responderle el porqué

quieren ir por el camino rojo, cualquier respuesta que den convencerá a Glinda de dejarlos ir, solamente les desea buena suerte.

El camino rojo se ve más lúgubre que el camino amarillo, notan que está sucio y que en cualquier momento una amenaza desconocida puede atacarlos, hay varias señales que indican que den vuelta si quieren vivir, y distintas amenazas a los estudiantes. Los estudiantes continúan su camino hasta finalizar el camino rojo, donde la aventura continúa como en el camino amarillo, donde encuentran a la wicked witch y sus 3 monos. Sin embargo, antes de terminar el camino, se encontrarán con un **Cockatrice** que ha estado haciéndole daño a otros animales del lugar. Al final del camino rojo, el grupo será visto por el **Cockatrice** y empezará un **Quiz**.

Al final del camino, el grupo tendrá la oportunidad de descansar en una pequeña cabina al final del camino antes de llegar a un pueblo. El grupo podrá decidir si descansar o seguir, teniendo en cuenta que al descansar el grupo tiene la oportunidad de recuperar sus puntos de habilidad al completo, por lo que se recomienda que descansen antes de proseguir. Al final de la sesión se repartirán los **puntos de experiencia** y los alumnos que participaron, si hicieron muy bien la actividad, podrán **subir de nivel**. Para los alumnos que no participaron también se les podrá dar **puntos de experiencia** por medio de una **tarea** que se dejará para la siguiente clase y el comienzo de la siguiente sesión.

Sesión 3

Grado: 8.º-1

Hora: 12:30 PM - 2:20 PM

Duración: 2 Semanas (2 horas / Semana)

Derechos Básico de Aprendizaje:

- Solicita y brinda información sobre experiencias y planes de manera clara y breve

- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Intercambia información sobre temas de interés general a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles.
- Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.

Objetivo de Aprendizaje:

- El/la estudiante adquiere conocimientos sobre comportamientos y acciones de individuos que se encuentran alrededor.

Objetivos Específicos:

- Intercambiar ideas de posibles soluciones a problemáticas.
- Ubicarse en un espacio.
- Comunicarse correctamente según el lugar.
- Reproducir acciones por medio de un estímulo visual o sonoro.
- Dar y recibir información y sugerencias.
- Aprender y utilizar reglas gramaticales introducidas en la sesión.

Contenidos Lingüísticos:

- Ordinal Numbers
- Regular and Irregular Verbs

Subtemas Lingüísticos:

- Nouns

- Proper Nouns
- There Be
- Quantifiers
- Cardinal Numbers
- Adjectives
- Verbs
- The Date
- Time

Contenidos Socioculturales:

- Interacción con charadas sobre acciones del día a día.
- **Creación de Trasfondo de un Personaje creado.**

Lectura de habilidades presentes en cada actividad:

Escritura = Escr Pronunciación = Pron Escucha = Escu Lectura = Lect Todas = (Todas)

Actividades:

- **Actividad de Ejercicio - Ratoncitos compitiendo (Ordinal Numbers) (60 Minutos)**
(Todas) Los estudiantes se encontrarán con unos ratoncitos que se encuentran haciendo una carrera. La idea de la actividad es que los estudiantes observen un número o una palabra que represente el número, digan y escriban que Ordinal Number es. De esta forma, cada uno de los ratones sabrá en que orden quedó en la carrera que terminaba en la tienda.
- **Actividad de Interacción - Charadas en el Cementerio (Regular and Irregular Verbs) (60 Minutos) (Pron, Lect)** Los estudiantes se encontrarán con un enigmático personaje

llamado el Cuidador de Tumbas al cual le fascinan las charadas. Cada escuadrón escogerá un representante, y este pasará al frente de ellos con un papel que lleva un verbo escrito. Lo que tienen que hacer sus compañeros de escuadrón es adivinar el verbo, decir si es un verbo regular o irregular y escribir su conjugación según corresponda.

- **Quiz - Sheriff Zombie (40 Minutos) (Escr)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente el tema de la sesión.
- **Actividad de Creación de Tránsito del Personaje (Producto Medio) (60 Minutos) Fase de Creación de Historia del Personaje** Se les entrega un tiempo a los estudiantes para que estos creen una historia para su personaje que complementarán con la actividad de creación de personaje anterior, junto a los enfoques gramaticales aprendidos a lo largo de las sesiones.

Materiales para la Sesión:

Para cada estudiante:

- Lista de Verbos
- Examen Quiz 3 - Sheriff Zombie

Instrucciones para la Sesión:

Al ser la tercera sesión, ya iremos a medio camino con el material didáctico. La idea de esta sesión es que, al igual que las anteriores, los estudiantes puedan utilizar la comunicación con sus compañeros de Escuadrón para sobrellevar las dificultades de la sesión, y esta vez, la comunicación en Inglés será más vital que en las sesiones pasadas.

La sesión empezará, como siempre, con la narración de la historia del rol con lo que va sucediendo. Se introducirá un nuevo personaje que acompañará al grupo constantemente (al menos por la sesión presente) y que cumplirá la misma función de Devin de enseñar a los estudiantes temas nuevos y resolver dudas de los estudiantes. En la primera actividad, debe fomentárseles a los estudiantes el aspecto comunicativo de la lengua para llamar la atención de alguien, como en una situación de estar recién llegado a un lugar que no conocen. Esto, aunque es un calentamiento para lo que una situación de comunicación oral refiere, es necesario que la mayoría participe.

Se les entregará a los estudiantes, a lo largo de la sesión, puntos de experiencia (hasta un máximo de 200) a los estudiantes que logren decir que significan las diferentes palabras que nos encontremos en inglés, palabras de objetos comunes. Esto con el fin de que vayan ganando vocabulario para una actividad que realizarán más adelante como producto de un área.

Al llegar al primer sitio, la tienda, se hará la primera actividad que refuerza el primer tema que verán, los *Regular and irregular verbs*. Es importante que todos los estudiantes participen en esta actividad y que lo hagan al menos una vez (en caso de que lo hagan más veces por decisión propia, se puede promediar los intentos), ya que las actividades ayudan a definir el conocimiento que tenga el estudiante en esta área. Hay que recordar que, de ser necesario, debe utilizarse un momento de la clase para presentar el tema de la sesión, dar una explicación de cómo se utiliza y usar una actividad de JcJ para clarificar si entendieron, lo cual debe hacerse antes de la actividad para que estos tengan el conocimiento fresco.

Después de la actividad, se dirigirán al siguiente lugar, el cementerio, en el que se realizará la actividad de interacción de los estudiantes. Después de narrar el rol, se les presentará una actividad que reforzará los lazos con sus compañeros de escuadrón, ya que todos participan y de todos depende el ganar los puntos de experiencia. Se recuerda que, puesto que es una actividad física, podría

fomentar más el desorden (al igual que con el *Hot Potato*) por lo que el profesor debe estar pendiente en todo momento.

Al final se encuentra el Quiz que evaluará de manera más precisa el manejo del tema que se realizó en clase. Lo importante es que los estudiantes puedan interactuar entre ellos al momento de realizar la actividad anterior, puesto que el enfoque de esta intervención es la oralidad. Se hace de esta forma debido a que una serie de actividades únicamente oral podría resultar extenuante para el nivel del idioma que poseen los estudiantes.

Finalmente, se cierra la sesión dándole un cierre a la historia del rol, se hacen los recordatorios y se despide para la siguiente sesión.

Experiencia para la Sesión:

Tips para la sesión:

- Como en la sesión anterior, la actividad de las Charadas puede que fomente un poco el ruido de parte de los estudiantes que se emocionan por las actividades físicas. Esto tiene que ser vigilado y controlado por el profesor a cargo en todo momento, recordándoles el orden.
 - Si en las actividades de interacción a los estudiantes se les dificulta hacerlo en el idioma meta, se les puede permitir comunicarse en Español, puesto que se debe hacer énfasis en que estos se sientan cómodos y al no tener el nivel, puede que terminen percibiendo la actividad como algo negativo, y esto es algo que se debe evitar.
-

Contexto del Rol: Los estudiantes llegan **un pueblo del cual no se recuerda el nombre**. Para proseguir deberán aprender a llamar las cosas por su nombre, ya que como no sabemos sus nombres propios, el grupo tendrá que usarlos para ubicarse en el pueblo, referirse a sus habitantes para saber que camino deben seguir, y aprender a donde ir a continuación mientras resuelven el enigma de quien es **el Usurpador**.

Boceto de Historia:

Después de caminar varios kilómetros, el grupo se encuentra con un pueblo en el que se puede observar que la gente es muy tímida con los visitantes, además de evitar mirarlos a la cara. Toda la gente susurra entre ellos mirando al grupo, aunque el grupo no entiende qué dicen entre ellos, puesto que están hablando en **inglés**, siendo lo único que entienden para comunicarse.

Un estudiante tendrá que usar **Pronunciación** para llamar la atención de alguien en la plaza del pueblo, y dependiendo de que tan bien se comunique, llamará la atención de alguien con el que podrá iniciar una conversación (los estudiantes verán una imagen del Pueblo, y tendrán que referirse a todas las cosas que hay, escogiendo a gente con quien hablar hasta que hablen con la mujer). La persona se presenta como **Theresa** y les explica que en ese pueblo la gente no suele dirigirle la palabra a los extraños desde que una **persona muy mala** vino al pueblo y les quitó **algo**, sin embargo, Theresa está muy asustada como para decir que fue lo que esa persona les quitó. Sin embargo, si le comenta al grupo que hay varios lugares en los que pueden buscar por información para entender mejor la situación, pero para eso deben aprender a hacer **A llamar las cosas por su nombre en Inglés**. (aquí el **profesor**, siendo **Theresa**, les explicará a los estudiantes que **nombres necesitarán para ubicarse en una ciudad**, reforzando el **vocabulario de sitios**, además de una introducción a los **Nouns y Proper Nouns** y de los **Verbos Regulares/ Irregulares**) y los acompañará a explorar el pueblo.

Mientras se vayan moviendo por el pueblo, tendrán que usar los verbos para hacer que las personas vuelvan a moverse (se aceptarán acciones que se harían normalmente en esos lugares del pueblo).

- **Tienda (Shop) (Fruta, Verduras, Pociones, Pantheon) (Animales)**

Al llegar a la tienda, el grupo se encuentra con muchos objetos nuevos. La tienda se ve repleta de muchas cosas, sin embargo, igual que en los otros lugares, todo tiene un brillo oscuro, ominoso, que significa que las cosas de ahí también perdieron su nombre. El **Vendedor** explicará al grupo que existen unas palabras que se tienen por nombre **Adjetives** y sirven para darle características a objetos diferentes a su nombre, funcionan como una extensión del nombre. Empezará entonces una actividad en la cual el grupo aprenderá a usar los adjetivos para dar características y ayudar al **Vendedor**.

(**Devin** procederá entonces a enseñarle al grupo cómo se usa **There be**, además de enseñarles también a contar con los **Cardinal Numbers**)

Entonces, entrarán a la tienda una estampida de **pequeños ratones**, que empezarán a hacer mucho ruido dentro del sitio y a destrozar todo. Como se ha pasado en ocasiones anteriores, **Theresa** les recordará al grupo que para controlar a seres que están fuera de control sirve ayudarlos, pero, ya que son animales salvajes, tendrán que ayudar a cada uno de los animales. Los ratoncitos se encuentran disputando una carrera, por lo que será necesario clasificarlos con los **Ordinal Numbers** (esto se realizará basándose en una actividad de poner los animales en un podio con referencia a qué lugar quedaron en la carrera) Todo esto se logrará primero mediante la habilidad de **Lectura** en la cual varios estudiantes tendrán que leer los números y escribirlos en el tablero para nombrar a los **ratoncitos** en el orden que quedaron.

Ratoncitos

1. Seventeenth 17th

2. Eightieth 80th

3. Five hundred and tenth 510th
4. three hundred and eighty-sixth 386th
5. 12th twelfth
6. 15th fifteenth
7. 28th twenty - eighth
8. 91st Ninety - first
9. 150th One Hundred - Fiftieth
10. 1000th One thousandth

Al terminar con todo, los ratoncitos estarán más tranquilos y el Vendedor se los llevará a la granja donde podrán cuidarlos mejor. Estará muy agradecido con el grupo y se retirará, dando paso libre para que el grupo se dirija a la siguiente localización.

- **Cementerio (Cemetery) (Tumbas, Ataúdes, Zombie, Árboles)**

Los estudiantes se dirigen al Cementerio, el cual estará vacío. Podrán observar varias tumbas y unos árboles mohosos que están siendo bañados por una lluvia constante que, casi en contra de la naturaleza, cae únicamente en el área del Cementerio. **Theresa** propone que deberían descansar por el momento, ya que presiente que algo malo va a suceder, y no le gustaría estar con pocas fuerzas por si son sorprendidos. El grupo entonces arma un campamento y se disponen a descansar por un momento. Devin le explica al grupo que aunque han aprendido mucho vocabulario, hay algo que aún les falta por aprender, y es a formar frases interconectadas en el idioma, que ya sería casi imposible hablar en ese idioma misterioso si no se usan así, por lo poderoso que es el **Inglés**, pero que puede que lo usen pronto, por lo que tendrán que esperar un poco más para aprenderlo.

Mientras todo el grupo hablaba descansando en la fogata, aparece de manera sorpresa el **Cuidador de Tumbas**, asustando a todo el grupo en el proceso. El **cuidador de tumbas** le explica al grupo que en este momento están en un lugar peligroso y aconsejará al grupo que se retire del lugar, ya que en el pueblo se dice que está embrujado. El problema es que al no recordar nada de **Nombres**, no es capaz de recordar que es lo que se encuentra asechando en los alrededores. Para recordar el nombre de lo que sea que esté asechando en el lugar, **Theresa** aconseja a **Devin** que tal vez en lugar de usar nombres, tal vez podrían usar **Verbos** para recordar que era el ser que estaba recorriendo el cementerio, a lo que este acepta. **Devin** entonces le explica al grupo como en **Inglés** existen ciertas palabras que se utilizan para describir acciones, por lo que podría ser más fácil “saber que hacía el ente” que “saber quién era”, e introducirá los **Regular and Irregular Verbs**. **Theresa** preguntará al **Cuidador de tumbas** para hacer una actividad de charadas que ayudará a averiguar los verbos del ser misterioso y este aceptará. Empezará entonces un pequeño juego de “charadas” en el que un representante de cada escuadrón hará movimientos de un verbo sin hablar y los estudiantes tendrán que intentar adivinar que hace y nombrar ese Verbo en **Inglés** utilizando **Pronunciación**, además de decir si son Verbos **Regulares o Irregulares**. (el profesor tendrá que entregar una [hoja de verbos](#) a los estudiantes para que piensen cuál de esos verbos se parece más a lo que hace el **profesor**, siendo los verbos correctos **Eat, Jump, Scream, Laugh, Run**) (También puede ser una actividad que hagan los estudiantes entre ellos, para que participen más).

El **profesor** entonces preguntará al grupo, como si fuera **Devin**, qué clase de “ser fantástico” podría habitar un lugar como lo es un Cementerio embrujado, teniendo en cuenta los verbos que el grupo pudo adivinar. Los estudiantes tendrán que responder con su conocimiento en “**Pronunciación**” o “**Escritura**”, según se sientan más cómodos, por nombres de criaturas fantásticas en **Inglés**. (en caso de que se tarden mucho, el profesor puede proseguir por sorprenderlos con el nombre de la criatura como un ataque sorpresa, es decir, un Quiz sorpresa) Para el momento en el que el grupo logra

recordar al nombre “**Zombie**”, el grupo es sorprendido por el ser fantástico, pero este huye, por lo que el grupo lo persigue hasta la **Casa del Sheriff**.

- **Casa del Sheriff (Sheriff's house)**

Antes de ir a la casa del **Sheriff**, **Devin** entiende que la batalla es inevitable, pero sabe que no será posible ganarle con el conocimiento que tienen ahora, por lo que tendrán que usar todo lo que han aprendido (**Nombres, Verbos y Adjetivos**) para crear oraciones. Más tarde, al llegar a la casa del **Sheriff**, el grupo será felicitado por este, quien dará las gracias por haber ayudado al pueblo, haciendo caso omiso a las acusaciones del **Cuidador de Tumbas**. El **Sheriff** le contará al grupo sobre como **el usurpador** llegó al pueblo una noche, causando problemas. **Devin** enfrentará al **Sheriff** diciéndole que él sabe que era el mismo zombie que estaba en el cementerio y de un momento a otro, se transforma en un **Zombie** que empieza a atacar al grupo, por lo que no hay otra opción más que luchar. (Empieza un **Quiz** contra el **Sheriff Zombie**).

Al terminar la batalla, el Sheriff queda inconsciente y el Cuidador de Tumbas lo agarra para meterlo en la cárcel. Explica que de ahora en adelante él se encargará del pueblo y de cuidar a sus habitantes. Además, como agradecimiento, les da un poco más de contexto de a donde deberían dirigirse ahora. Les cuenta que el usurpador se encuentra en la capital, y que llegar a él es imposible por tierra, ya que todas las entradas terrestres al reino del Usurpador se encuentran bloqueadas por miles y miles de soldados. Por lo tanto, El cuidador les cuenta que aquí mismo en la casa del Sheriff se encuentra la entrada a un camino subterráneo que nadie ha transitado en muchos años, pero que es la forma más segura de llegar al reino del Usurpador. Así, al grupo se le ofrece la posibilidad de descansar antes de continuar, y ponerse en marcha por el camino subterráneo.

Sesión 4

Grado: 8.º-1

Hora: 12:30 PM - 2:20 PM

Duración: 2 Semanas (2 horas / Semana)

Derechos Básico de Aprendizaje:

- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.
- Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos

Objetivo de Aprendizaje:

- El/la estudiante compara y clasifica correctamente animales y objetos según sus características

Objetivos Específicos:

- Intercambiar ideas de posibles soluciones a problemáticas.
- Comunicarse correctamente según el lugar.
- Reproducir acciones por medio de un estímulo visual o sonoro.
- Dar y recibir información y sugerencias.
- Aprender y utilizar reglas gramaticales introducidas en la sesión.

Contenidos Lingüísticos:

- Countables and Uncountables
- Comparatives and Superlatives

Subtemas Lingüísticos:

- Conjunctions
- Adjectives Ending in “-ed” and “-ing”
- Comparative Adverbs
- Like vs. As
- Indefinite Pronouns

Contenidos Socioculturales:

- Interacción con charadas sobre acciones del día a día.
- Creación de Trasfondo de un Personaje creado.

Lectura de habilidades presentes en cada actividad:

Escritura = Escr Pronunciación = Pron Escucha = Escu Lectura = Lect Todas = (Todas)

Actividades:

- **Actividad de Ejercicio - Objetos de la cocina y el Chef loco (Countables and Uncountables) (60 Minutos) (Escr, Pron)** Los estudiantes se les hará entrega de una imagen de una cocina con diferentes tipos de alimentos que se podrían clasificar entre contables e incontables. Además, tendrán la ayuda visual y a color con las diapositivas. Lo que tendrán que hacer es escribir una lista de productos con los que aparecen en la imagen y clasificarlos en un grupo o el otro, esto con el fin de repasar tanto para la actividad que seguirá a continuación, como un refresco para el tema. Después de esto, se hará un mini-enfrentamiento

de JcJ entre algunos escuadrones que resolverán la actividad que lleva por nombre “Chef Desquiciado”, la cual son solo ejercicios del tema para reforzar.

- **Actividad de Interacción - Concurso de Animales (Comparatives and Superlatives) (60 Minutos) (Pron, Escu)** Los estudiantes se les hará entrega de una imagen con varios animales para que tengan en cuenta de cuáles animales se usarán para la actividad. Entonces, entre los escuadrones, tendrán que clasificar los animales según sus características como un concurso. Primero, compararán varios animales para saber cuál tiene más de esa característica y terminarán nombrando los animales que sean los más representativos para esas características. Los estudiantes podrán comunicarse con los miembros de su escuadrón para reforzar la decisión que tomen para cada animal.
- **Actividad de Interacción - Una Bomba por desactivar (Comparatives and Superlatives) (60 Minutos) (Todas)** Los estudiantes tendrán un tiempo limitado para descubrir un código que les ayudará a desactivar una bomba. El código puede ser descifrado leyendo las reglas que definen a los comparativos y los superlativos. Si la regla es verdadera, ese número es correcto para la desactivación de la bomba, y si la regla es falsa, se descarta el número relacionado con la regla. Esta actividad es lo más cercano de la sesión a un enfoque puramente comunicativo, ya que, aunque la manera de averiguar el número se rige por lo gramatical, tendrán que comunicarse correctamente con sus compañeros sobre el idioma para salir victoriosos.
- **Quiz - Wendigo (40 Minutos) (Escr)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente el tema de la sesión.

Materiales para la Sesión:

Para cada Escuadrón:

- Copia de Cocina con comida
- Copia de Animales Bajo Tierra
- Copia de Tablero Bomba

Para cada estudiante:

- Examen Quiz 4 - Wendigo
-

Instrucciones para la Sesión:

Se podría decir que esta sesión es “la calma antes de la tormenta”, ya que es la sesión que precede a la sesión final, en la que se finalizará todo lo aprendido y se sacarán las notas finales para determinar si el estudiante desarrolló las actividades correctamente, lo que se reflejará en su calificación final.

Lo que se debe hacer en esta sesión es dejar un momento de calma con actividades relativamente más sencillas antes de lo que viene. Los estudiantes han de sentirse por estos momentos de una manera satisfactoria con su nivel del Inglés en cuanto a lo gramatical, por lo que se puede utilizar esta sesión para enfocarse en lo que estos tienen para decir en Inglés.

Se empezará la sesión con una introducción al área, como las anteriores, y se narrará la historia hasta el punto en el que va. En esta parte de la historia, Theresa hará de las suyas para traicionar al grupo, por lo que empezará a desarrollarse como la antagonista principal de la historia. Esto quiere decir que la personalidad del personaje debe cambiar rotundamente para demostrar que ha estado engañando al grupo desde el principio, el grupo debe convencerse de que esto es así.

La primera actividad, como las veces anteriores, servirá para introducir el tema o repasarlo (en caso de que sea un tema ya visto) y la segunda actividad será una mini evaluación para saber si se quedó grabado en sus cabezas. Pasa algo parecido con la actividad del segundo tema, el cual tiene por orden

introducir el tema, utilizarlo en el contexto y finalmente, con la prueba del monarca, se utilizará el enfoque comunicativo para solucionar la problemática.

Además de que en esta sesión se realicen más actividades que de costumbre como en las sesiones anteriores (esto será así tanto para esta como para la siguiente sesión), por lo general todo se mantiene. Además, no hay que olvidar revelar al final a Theresa como la causante de las dificultades, para que los esfuerzos del grupo se centren en ella y en trabajar juntos para derrotarla.

Se hará después de las actividades (independientemente del desempeño de los estudiantes en las actividades) el Quiz que cerrará la sesión.

Experiencia para la Sesión:

Tips para la sesión:

- Si en las actividades de interacción a los estudiantes se les dificulta hacerlo en el idioma meta, se les puede permitir comunicarse en Español, puesto que se debe hacer énfasis en que estos se sientan cómodos y al no tener el nivel, puede que terminen percibiendo la actividad como algo negativo, y esto es algo que se debe evitar.
-

Contexto del Rol: Después de encargarse del Sheriff, el grupo son informados de la posibilidad de seguir al Usurpador dirigiéndose por el camino subterráneo, sin embargo, ¿Qué le espera al grupo por estos caminos? Los caminos son conocidos por ser lugares peligrosos y desconocidos para la mayoría de las personas de la sociedad. Aquí abajo, podría haber sorpresas, pero también pueden ser agradables. Ya se descubrirá.

Boceto de Historia:

Los caminos subterráneos se extienden en frente del grupo y **Devin**, ya que **Theresa** se quedó con el nuevo **Sheriff** para ayudarlo en lo que necesitara. Los caminos subterráneos son bastante oscuros, y entre más bajan, más sienten la presión del ambiente. Para aligerar la tensión, **Devin** preguntará al grupo cómo se han sentido hasta ahora. Esta será una oportunidad en la que el **profesor** puede aprovechar para preguntar a los chicos si hay algún tema que haya quedado no muy claro y puede repetirlo con la excusa del tiempo muerto que hay en los caminos subterráneos.

Después, empezará a temblar. El grupo observará en la parte de arriba a **Theresa**, que los ve desde un pequeño ventanal arriba de los caminos subterráneos. **Theresa** les confiesa que nunca quiso ayudarlos realmente, y que lo único que quería era servir al **Usurpador**, el cual está muy interesado en el grupo de personas que ha estado cambiando todo últimamente con su **inglés**. **Theresa** le advierte al grupo que esos caminos subterráneos no están inhabitados y que pronto se encontrarían con cosas horribles que no se imaginan. **Devin** aconseja al grupo que vuelvan para salir por donde vinieron, pero al llegar se dan cuenta de que está cerrado, por lo que la única opción que queda es seguir y esperar que todo salga bien al final.

- **Taberna Subterránea**

Lo primero que el grupo encontrará será una Taberna en las profundidades de los caminos donde, se encontrarán mucha gente en el lugar. Estas personas no son normales, puesto que han evolucionado al estado en que se encuentran en este momento, ahora son mitad hombre, mitad topo, los **hombres topo**. La gente topo ve llegar al grupo y les preguntan si son estudiantes de **Inglés**, y acto seguido el grupo llamará la atención de unos guardias que les dirán que tienen un problema. Los guardias llevan al grupo hasta la cocina de la taberna, en el que encontrarán muchos ingredientes. Sin embargo, algo

anda mal con los ingredientes. Al parecer no se puede interactuar con ellos hasta que no se les enumere, por lo que tendrán que saber si se pueden contar o no. Para esto, **Devin** le enseñará al grupo **Countable and Uncountable Nouns**, les dará un repaso de los **Quantifiers (An/A/Some/Any/How Much/How Many)** y tendrán que usar este conocimiento para nombrar con los artículos correctos todos los artículos que encuentren en la cocina.

Countable: Egg (Huevo), Apple (Manzana), Tomato (Tomate), Bottle (Botella), etc.

Uncountable Nouns: Salt (sal), Wood (madera), tea (té), Wine (vino), Sugar (azúcar), Bread (pan), Money (dinero), Rice (arroz), etc.

Después de nombrar los objetos, el grupo es sorprendido por el Chef de la taberna, que se puede notar con el mismo brillo oscuro que poseían los objetos de la cocina antes de ser enumerados, con lo que se desata una batalla contra el [Chef](#).

Después de derrotarlo, volverá a la normalidad, agradeciéndole al grupo que le hayan ayudado y dejando ir al grupo. Todos se despiden y el grupo decide seguir su camino, tomar a continuación, después de un descanso merecido (el grupo descansa y recupera los puntos de habilidad), el grupo se pone en marcha para continuar por los caminos subterráneos.

La gran oscuridad domina todo el reino y hay muy pocos lugares en los que se pueda ver claramente. Avanzando un poco empiezan a encontrarse con unas **figuras encapuchadas**, parecen verlos, pero no reaccionan y no se les puede ver los ojos tampoco, por lo que no se puede saber que están sintiendo o las expresiones de sus rostros. **Devin** les explica que hubo un tiempo en el que estos caminos eran un lugar de luz, donde todos eran felices y el **inglés** salía de todas las bocas de los seres que vivían aquí, pero esos tiempos quedaron atrás. Ahora ninguna criatura habla correctamente, y nadie tiene necesidad de comunicarse, por lo que el **inglés** ha empezado a perderse.

- **Viviendas Bajo Tierra**

El grupo avanza por los caminos y se encuentran a muchas personas reunidas a en un gran espacio. El espacio es muy rocoso, aunque por momentos encuentran la vegetación en un punto álgido. Se notan muchas personas con muchos animales de distintos tamaños y colores y **Devin** menciona que es posible que se esté celebrando un concurso de animales y por eso estarían reunidos.

Al acercarse a uno de los hombres del lugar, este pregunta al grupo si saben inglés, ya que están pasando por un problema. Se están celebrando concursos para comparar los animales de todos los presentes, pero tienen un problema. El hombre llamado **Hans** le cuenta al grupo como les ha costado un montón saber cómo clasificar los animales, puesto que no tienen idea de qué características podrían usar para hacerlo.

Devin le explica al grupo que podrían ayudar a los dueños de los animales utilizando **Comparatives and Superlatives**, junto a algunos **Comparative Verbs** para hacer las comparaciones de los animales. Entonces, Devin le explica al grupo que estos se pueden usar para comparar varias cosas para decidir quién tiene más marcada una característica que los demás, tanto en una comparación entre dos o para destacar uno de entre todos.

Hans le pide al grupo que les ayude a hacer la comparación para los concursos. Se hará entonces una actividad en la cual el **profesor** les leerá una lista a los estudiantes con adjetivos y, utilizando **Escucha**, los estudiantes decidirán cuáles adjetivos pueden utilizarse para clasificar animales y comparar sus características. Luego, los estudiantes emplearán **Pronunciación** para dar nombre a imágenes de animales proporcionadas por el **profesor** para saber que animales se van a comparar. Una vez esté preparado todo, Devin ayudará al grupo a poner las oraciones con las que se hará un torneo de comparaciones para saber qué animal es el más representativo para **cada verbo** escogido en clase.

Actividad

1. A (——) is heavier than a (——)
2. A (——) is taller than a (——)
3. A (——) is smaller than a (——)
4. A (——) is bigger than a (——)
5. A (——) is shorter than a (——)
6. A (——) is fatter than a (——)
7. A (——) is faster than a (——)
8. The (——) is the heaviest.
9. The (——) is the tallest.
10. The (——) is the smallest.
11. The (——) is the Biggest.
12. The (——) is the Shortest.

13. The (——) is the Fattest.

14. The (——) is the Fastest.

Cuando ya se hayan escogido a los ganadores, se entregarán los premios y medallas y todos quedarán felices. **Hans** agradecerá al grupo la ayuda y en nombre de todos los presentes los despedirán. Este les mencionará que al final de los caminos se encuentra una gran puerta que solo puede abrirse con una **llave**. Después de entregarles la llave, se despide del grupo y estos continúan, dirigiéndose a la siguiente área.

- **Fondo de los caminos subterráneos**

Mientras el grupo se va dirigiendo al **más al fondo de los caminos**, van notando como todo se va oscureciendo de a poco y entre más bajaban, más se oscurecía. Después de unos minutos caminando, el grupo se encuentra con una gran habitación con un circuito grande, parecido a un circuito de carreras pero subterráneo. Entonces, una gran **Arpía** aparece desde la parte más alta del circuito, en una cabina, y le llama la atención al grupo hablando con voz estruendosa. Esta les explica que se encuentra algo aburrida y que le gustaría poner a prueba el circuito.

Arpía les explica desde los altavoces que deben pasar varias pruebas. Las reglas serán sencillas. Habrá una prueba a pasar. Y si fallan, la **Arpía**, la cual tiene un **Wendigo** atrapado en una gran Jaula, lo liberará y tendrán que enfrentarse a él.

Prueba: (Comparativos y Superlativos)

La **Arpía** empezará a impacientarse, al ver que el grupo está pasando las pruebas, empezará con la última prueba, la cual espera que no puedan pasar. La cuerda que amenazaba la vida de Howard desaparecerá para dejar una gran pared en el fondo con muchos cables. Al darle un golpe a la gran pared con cables, se activa una cuenta regresiva. Así, el grupo tiene **5 minutos** para desactivar la

bomba antes de que estalle llevándose la vida de Howard junto a la de todo el mundo. La **Arpía** entonces sale disparada hacia el techo y entra a una habitación especial, a salvo de la explosión.

El grupo se acerca a la bomba y **Devin** comentará que solo se desactivará si se usa la combinación de números adecuada. En un tablero encontrarán las **reglas gramaticales** que aplican a la construcción de oraciones cuando se utilizan **Comparativos y Superlativos**, por lo que el grupo tendrá que escoger los números que representan las reglas correctas y ponerlos en orden en la consola utilizando **Escritura**.

Reglas para formar Comparativos y Superlativos:

- 1. Para adjetivos de una sílaba. Ej: Good = Good(erer), Good(erest)**
- 2. Para adjetivos de una sílaba. Ej: Fast = Fast(er), Fast(est)**
- 3. Para adjetivos de una sílaba que terminan en “e”. Ej: Nice = Nice(r), Nice(st)**
- 4. Para adjetivos que terminen en doble ll. Ej: Tall = Tall(ier), Tall(iest)**
- 5. Para adjetivos de una sílaba que terminan en consonante + vocal + consonante. Ej: Hot = Hot(ter), Hot(test)**
- 6. Para adjetivos de dos o más sílabas que son absolutos. Ej: Excellent = (More) Excellent, (The most) Excellent**
- 7. Para adjetivos de dos sílabas que terminan en “y”. Ej: Funny = Funn(ier), Funn(iest)**
- 8. Para adjetivos de dos o más sílabas. Ej: Beautiful = (More) Beautiful, (The most) Beautiful**
- 9. Para adjetivos una sílaba que son absolutos. Ej: Dead = Dead(er), Dead(est)**

Combinación correcta: 23578

Al poner la combinación correcta, la bomba se desactivará. La **Arpía** se pondrá furiosa, liberándose de su habitación y cayendo encima del grupo. “¿Así que se creen muy fuertes? ¿Piensan saber mucho de inglés? Pues va siendo hora de demostrar ese potencial. Vengan, enfrenten su destino”. A lo que romperá la jaula del **Wendigo**, lo empezará un **Quiz**.

Countable: Egg (Huevo), Apple (Manzana), Tomato (Tomate), Bottle (Botella), etc.

Uncountable Nouns: Salt (sal), Wood (madera), tea (té), Wine (vino), Sugar (azúcar), bread (pan), Money (dinero), Rice (arroz), etc.

Después de derrotarlo, la **Arpía** caerá rendida. Jadeando, apretará un botón que liberará un gas que cegará a todo el grupo, lo que permitirá que escape. Ya con el camino despejado, el grupo tiene oportunidad de salir de los caminos para dirigirse al **Reino del Usurpador**. La sesión terminará con una pequeña charla con los estudiantes, para saber con **qué temas tienen problemas, cuáles necesitan repaso y cómo se han sentido a lo largo de las sesiones**. Se repartirán los **puntos de experiencia** y se terminará la clase.

Sesión 5

Grado: 8.º-1

Hora: 12:30 PM - 2:20 PM

Duración: 2 Semanas (2 horas / Semana)

Derechos Básico de Aprendizaje:

- Solicita y brinda información sobre experiencias y planes de manera clara y breve

- Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos
- Reconoce información específica en textos cortos, orales y escritos sobre temas de interés general.
- Intercambia información sobre temas de interés general a través de conversaciones sencillas, diálogos y juego de roles.

Objetivo de Aprendizaje:

- El/la estudiante aprende a ubicarse y moverse en un espacio mientras se comunica con sus compañeros para resolver problema

Objetivos Específicos:

- Intercambiar ideas de posibles soluciones a problemáticas.
 - Reproducir acciones por medio de un estímulo visual o sonoro.
 - Dar y recibir información y sugerencias.
 - Aprender y utilizar reglas gramaticales introducidas en la sesión.
 - Ubicarse en un espacio.
 - Comunicarse correctamente según el lugar.
-

Contenidos Lingüísticos:

- Comandos (Imperative)
- Canción
- Normas de Bioseguridad

Subtemas Lingüísticos:

- Conjunctions

- Adjectives Endinf in “-ed” and “-ing”
- Comparative Adverbs
- Like vs. As
- Indefinite Pronouns

Contenidos Socioculturales:

- Interacción de instrucciones para ubicarse y guiar a alguien a un lugar.
 - Interpretación de Canción sobre el tema de interés.
 - Creación de la Descripción de la Experiencia del Curso.
-

Lectura de habilidades presentes en cada actividad:

Escritura = Escr Pronunciación = Pron Escucha = Escu Lectura = Lect Todas = (Todas)

Actividades:

- **Actividad de Ejercicio - Ovejas que hablan (Comandos - Imperative) (40 Minutos)**
(Pron, Lect) Los estudiantes se les mostrará diferentes imágenes en las que unas ovejas estarán posicionadas. Una de estas ovejas realmente es un lobo disfrazado y, para suerte del grupo, este no sabe ubicarse en un espacio. Los estudiantes tendrán que leer las frases que dicen las ovejas y, después de cada frase, decir cuál de las ovejas es el lobo.
- **Actividad de Interacción - El Ciervo y El Troll (Comandos - Imperative) (40 Minutos)**
(Escr, Pron, Escu) Los estudiantes aceptan ayudar a un ciervo que se encuentra perdido en un laberinto que es custodiado por un Troll. Estos tendrán que escribir las instrucciones que habría que darle al ciervo para salir del laberinto, por lo que usarán comandos para decirle el orden a seguir para escapar.

- **Actividad de Interacción - Canción contra el Coronavirus (Normas de Bioseguridad) (40 Minutos) (Pron, Escu)** Los estudiantes se encontrarán con árboles que antes fueron personas. Estos árboles han sido hechizados por un síntoma muy poco común del Coronavirus, por lo que el grupo decide ayudar. El grupo tendrá que, entonces, cantar “La Canción del Coronavirus”, una canción diseñada para enseñar a la gente el comportamiento que debía llevarse a cabo para evitar la enfermedad.
 - **Quiz - Troll (40 Minutos) (Escr)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente el tema de la sesión.
 - **Examen Final - Theresa (60 Minutos) (Escr)** Un Quiz en el que se evaluará individualmente todos los temas de las sesiones anteriores.
 - **Actividad de Descripción de la Experiencia (Producto Final) (60 Minutos) Fase de Descripción de la Experiencia** Se les entrega un tiempo a los estudiantes para que estos creen una historia de la experiencia que tuvieron en el momento de realizar el material didáctico, la cual será complementada tanto con la actividad de creación de personaje como la actividad de creación de historia del personaje. Además, también se podrán ver reflejados los enfoques gramaticales aprendidos a lo largo de toda la experiencia.
 - **Post-Test (40 Minutos) (Pron)** Un cuestionario de 3 preguntas orales que se les hace a los estudiantes con el fin de obtener información de cuál es su nivel final en la lengua meta al final del Material Didáctico.
-

Materiales para la Sesión:

Para cada Escuadrón:

- Copia de Ovejas Ubicándose en el Bosque.
- Copia de Laberinto del Ciervo

Para cada estudiante:

- Copia de Canción completa del Coronavirus
 - Examen Quiz 5 - Troll
 - Examen Final - Theresa
-

Instrucciones para la Sesión:

La sesión final servirá como una culminación de todo el proceso, por lo que será importante hacer énfasis en esto a los estudiantes. Esta sesión es la que más puntos de experiencia representa, por lo que es un buen momento para que los estudiantes que les falta un poco para llegar al mínimo para pasar, se esfuercen más en las actividades. Lo primero que se hará, como en las anteriores sesiones, es dar una pequeña actividad introductoria que será seguida de la historia del rol. Esto con el fin de expandir el vocabulario de los estudiantes.

La primera actividad oficial de la sesión se hará para introducir el subtema de las *Prepositions*, el cual funcionará de apoyo para las demás actividades de los temas principales. Para el correcto desarrollo de las actividades es necesario separar un momento para introducir los temas y evaluarlos antes de pasar a las actividades. Cada una de las partes del bosque tiene una actividad diferente, y a diferencia de los casos anteriores, no es del todo necesario que se lleve a cabo en un orden en específico, puesto que no dependen unas actividades de las otras.

Después de haber realizado las 3 actividades de las 3 partes del bosque, a elección del profesor, uno de los personajes que ayudaron les dará información de donde se esconde Theresa (en un área que no conocían anteriormente) por lo que se puede avanzar para el enfrentamiento final una vez todas las actividades se hayan realizado con éxito.

Se debe usar una parte de la sesión para realizar tanto el Post-Test (en caso de usarlo) y para que los estudiantes reflexionen con comentarios de cómo se sintieron a lo largo de las actividades y que se le podría cambiar. Además, en caso de que se haya prometido un premio para el estudiante o el escuadrón que gane más experiencia, el ganador puede ser decidido en esta misma sesión, y ya después de cerrar, otro día, entregar los premios. Lo importante es que los estudiantes conozcan sus notas, los puntos de experiencia adquiridos y responder preguntas finales para los estudiantes.

Experiencia para la Sesión:

Tips para la sesión:

- Si en las actividades de interacción a los estudiantes se les dificulta hacerlo en el idioma meta, se les puede permitir comunicarse en Español, puesto que se debe hacer énfasis en que estos se sientan cómodos y al no tener el nivel, puede que terminen percibiendo la actividad como algo negativo, y esto es algo que se debe evitar.
- Ya que esta es la única sesión que tiene dos componentes evaluativos, se recomienda que el Quiz de la sesión y el examen final no queden el mismo día, puesto que esto podría ser contraproducente en torno a la carga académica de los estudiantes. Lo que se puede hacer es, realizar todo el proceso y, como excepción, hacer que esta sesión dure 3 clases para realizar el examen final y el cierre del material el mismo día, diferente al del Quiz.

-
- **Contexto del Rol:** Después de enfrentarse a **Theresa**, disfrazada de **Arpía**, y que esta intente escapar, se dirigirán al **Bosque de las Lenguas Muertas**, un lugar que muchos dicen que ni el inglés podría llegar. **Theresa** se ocultará allí en lo más profundo del bosque, esperando no ser encontrada, a lo que el grupo emprenderá su último viaje para zanjar sus deudas con **Theresa**.
-

Boceto de la historia: El grupo se despierta después de una larga noche en el **Claro del Bosque**.

Poco se sabe del bosque más que el hecho de que en este lugar se pierden todas las lenguas que alguna vez fueron importantes, incluyendo el **Inglés**, por lo que el grupo se levanta y se discute el curso de acción para no correr peligro en el bosque. Lo primero que debe hacerse es formar el **campamento** para tener un lugar seguro de las criaturas del Bosque. Para cumplir con este cometido, tendrán que buscar objetos que puedan servir para su supervivencia. (El profesor entonces les preguntará que objetos se pueden necesitar para **sobrevivir**, los estudiantes deberán aportar los nombres en **inglés** y, en caso de poder, salir al tablero a dibujar **dicho objeto**).

Cuando el grupo tenga la lista de materiales que van a necesitar, tendrán que aventurarse en el bosque para encontrar los **materiales necesarios**. Antes de aventurarse en el bosque, **Devin** le explicará al grupo que a los seres del bosque les gusta que se refieran a ellos con **Artículos determinados o indeterminados**, según el caso. Además, para ubicar los objetos se usarán **Preposiciones**, ya que es una forma sencilla de ubicar los objetos por si están en un lugar específico. Se explicará cuando se utiliza los unos o los otros y el grupo escogerá a cuál de las cuatro partes del bosque quieren explorar, primero para encontrar los **objetos de supervivencia** y, finalmente, a **Theresa**.

Extra: En cada área, el grupo podrá formular una pregunta para las personas que se encuentren, así les será más sencillo encontrar a Theresa. (Usar **Constructing Questions**)

- **Sur del Bosque (South Part)**

Al llegar a la parte **Sur del Bosque**, el grupo se encuentra con un grupo de **Ovejas que hablan** que se encuentran acampando en el lugar. Las **(The sheeps) ovejas** no son agresivas pero están asustadas. Para saber por qué están asustadas se debe usar **Pronunciación** para saber lo que pasa. Luego de hablar con las ovejas, estas le dicen al grupo que hay un **lobo** cerca, según ellas está tan cerca que incluso pueden **olerlo**, aunque no saben dónde está.

Al sentarse con las ovejas, el grupo descubre que hay una oveja herida entre ellas que fue

herida por el **lobo**, y esta le pide al grupo que le ayuden curándola. Uno de los jugadores tendrá que usar la **Lectura** para saber que tiene la oveja, explicárselo a los demás y curarla. El texto es: “**This sheep has a paw injury, someone bit its leg and it is bleeding.**” (El **profesor** preguntará al estudiante que lo leyó que significa)

Después de curar a la oveja, esta les agradecerá y les contará un secreto en agradecimiento. El **lobo** es una de ellas. Hay un impostor y para descubrirlo van a tener que resolver un puzzle. Todas las ovejas son buenas ubicándose en **inglés**, pero el **lobo** no. Entonces las ovejas se organizarán y dirán donde se encuentra con **preposiciones de lugar (Above, Across, Against, At, Behind, Between, etc)** pero una de ellas dirá algo **falso**, el grupo tendrá que descubrir cuál es.

1 Frase:

- Oveja A I am **in** the lake.
- Oveja B I am **behind** the Sheep D.
- **Oveja C I am between the Sheep A and B.**
- Oveja D I am **On** the tree.

● **2 Frase:**

- Oveja A I am **behind** a tree.
- Oveja B I am **at** the ground.
- **Oveja C I am inside the water.**
- Oveja D I am **on** the Sheep B.

● **3 Frase:**

- Oveja A I am **between** the Sheep D and B.
- Oveja B I am **beside** the Sheep A.
- **Oveja C I am across the Sheep D.**

- Oveja D I am **next to** the Sheep A.

Serán 3 rondas y el **lobo** será descubierto. (El **profesor** será el que organice las **ovejas** representadas por un dibujo, ya sea virtual o presencial, y hará que una mienta, la cual será el **lobo**). Después de ser descubierto, el **lobo** se irá y

Agradecidas por ayuda, las ovejas permitirán una pregunta. Dependiendo de las respuestas, las ovejas mencionarán a **una parte del bosque en la cual escuchaban voces, pero no percibían a nadie.**

El grupo podrá coger las **cosas** que necesitan de esa parte del Bosque, recibiendo además el agradecimiento de las **ovejas**.

- **Este del Bosque (East Part)**

Al llegar a la parte **Este del Bosque** el grupo se encontrará con un **(A Troll/The Troll) Troll** dormido con un pequeño **(A deer) ciervo** encerrado en una trampa de hojas, y, por lo tanto, el grupo tendrá que hablar en silencio para avanzar y no despertar al **Troll**. Al acercarse al agujero, el **ciervo** intentará hablar con ellos, pero no entenderá Español, un estudiante tendrá que usar **Escucha** para entender al **ciervo**. Les dirá que sabe dónde se encuentran los **objetos** que el grupo necesita, sin embargo, deben sacarlo de ahí. Si el grupo acepta sacarlo, uno del grupo deberá utilizar **Escritura** para marcar el proceso a seguir para sacar al **ciervo**. Según que tan bien lo haga, lograrán sacarlo. Para lograr que el ciervo escape de manera segura, tendrán que **guiarlo**, por lo que **Devin** explicará al grupo cómo funcionan las **preposiciones de dirección** con las que guiarán al Ciervo y **Comandos** para darle instrucciones por el bosque (el **profesor** mostrará una imagen con la que guiarán al **Ciervo**, por turnos, para ver quien llega hasta el final)

Después de avanzar hasta el final, el **Troll** que se encontraba dormido, despertará debido a que el **ciervo** tiene una voz muy chillona. El **Troll** despertará enojado, pero el **ciervo** logrará

calmarlo, aunque el ciervo no sabe qué decirle. Un estudiante con **Pronunciación** tendrá que explicarle al siervo que debe decir para calmar al **Troll**. Dependiendo de que tan bien le diga al **ciervo** que decirle al **Troll**, este entenderá la situación y podrán irse de ahí tranquilos, cogiendo los **objetos** y volviendo al **Claro del Bosque**. Si estos fallan habrá un enfrentamiento (**Quiz**).

Si el **Troll** es despertado antes de que se salve al **ciervo**, empezará un **Quiz** automáticamente.

- **Oeste del Bosque (West Part)**

Al llegar a la parte **Este del Bosque** el grupo se encontrará que no hay nadie. Aunque al avanzar un poco se darán cuenta de que se escuchan voces. El grupo revisa en los alrededores, pero siguen sin encontrar a nadie. Un estudiante tendrá que usar **Escucha** para entender lo que dicen las voces y comunicárselo a sus compañeros. (El **profesor** le dirá a ese alumno "**We are the trees from the forest!**"). Al parecer las voces que se escuchaban vienen de los **(The trees) árboles**, y pronto el grupo se da cuenta de que de los árboles empiezan a salir caras y les hablan directamente.

Los **árboles** se encuentran muy tristes, ya que llevan mucho tiempo en ese bosque debido a un extraño virus que terminó transformándolos. Le comentan al grupo que antes estos no eran árboles, sino personas, pero un virus que los contagió los transformó en **Árboles**. Mencionan el nombre de **El usurpador**, la persona que ha estado causando problemas con su poderoso **inglés** por todo el mundo. El grupo se da cuenta de que estos hablan reconocer al **Usurpador**, pero **Devin** comenta que se refieren a **Theresa**.

Los **árboles** explican al grupo que la única forma de quitar el hechizo es **cantando una canción para ellos**. Debido a que se transformaron en árboles por culpa del Virus, estos dicen al grupo que les gustaría recordar cómo pudieron haberse cuidado antes. El grupo tendrá que

utilizar entonces **Pronunciación** para **cantar a los árboles**.

The Music Scientist. (19 de marzo de 2020). *Coronavirus Song | Coronavirus Shoo! | Educational | Video & Animation | Protect against Covid-19* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=rBdgpzkXTS4>

Después de lograr romper el hechizo, los árboles transformados en personas otra vez, como agradecimiento, permitirán que se les haga una pregunta.

Según las preguntas, los ex-árboles explicarán que de este lado del bosque se encuentra la mujer que buscan, pero que lo mejor que pueden hacer ahora es descansar, ya que les espera una batalla larga y difícil al final del bosque. El grupo se despide de los árboles, ahora convertidos en humanos. Estos se van y el grupo vuelve al **claro del bosque** para descansar una última vez antes de continuar con el enfrentamiento final.

- **Norte del Bosque (North Part)**

Al llegar a la parte final del bosque, el grupo se encuentra finalmente con **Theresa**. **Theresa** le quita las habilidades a los estudiantes con un hechizo poderoso, se transforma en un **Dragón Gigante** y se abalanza sobre ellos, empezando de esta forma el **examen final**.

Luego de finalmente acabar con **Theresa**, esta confesará todo. **Theresa** había sentido el potencial de cambio y aprendizaje de los estudiantes, y eso le atemorizaba. Fue entonces cuando decidió hechizarlos para perder la memoria y los mandó al mismo lugar en donde se encontraba **Devin**, para quedarse encerrados por siempre. Finalmente, desaparecerá.

Al volver al Reino del Usurpador, todo el mundo empezará a recordar a **Devin** y como este fue el verdadero **Monarca** y dirigente de este reino. La gente empezará a reconocer el **inglés** como **un recurso importante y poderoso** que puede **ayudar a la gente a comunicarse y**

arreglar sus problemas. Devin agradecerá la ayuda que les ha brindado, y ahora, con sus poderes recuperados, los ayudará a volver a su mundo, con lo que dará fin a la sesión y empezará la última parte, el prólogo.

La sesión terminará con una pequeña charla con los estudiantes, para saber con **cómo se sintieron a lo largo de las sesiones y que sienten que fue lo más importante que aprendieron**. Además, se entregará **el premio al grupo con más puntos de experiencia**. Se repartirán los **puntos de experiencia** y se terminará la clase.

Esta sesión puede ser percibida como un prólogo para la despedida de los estudiantes. De ser necesaria una nota adicional, los estudiantes podrían presentar el texto que escribieron al final del examen final como forma de resumir su aprendizaje en la experiencia. Luego, puede terminar con menciones de honor a los estudiantes más comprometidos, la entrega de la recompensa para el escuadrón que consiguió más puntos de experiencia o incluso una merienda para conmemorar el final de la secuencia.

Recursos materiales

- El material didáctico podrá ser desarrollada de manera física (con hojas de personaje, fotocopias de parte del profesor) como virtual (usando la plataforma interactiva Classcraft). Aunque, preferiblemente se busca hacer en físico para avivar la interacción entre los estudiantes.
- Además, sería preferible que el profesor utilizará dibujos y otras ayudas multimodales para reforzar el compromiso emocional del estudiantado.

Organización de espacio y tiempo

- **Tiempo:** La duración del proceso del material didáctico serán 5 sesiones, una por semana de dos horas. Cada clase equivaldrá a una sesión de juego de rol que se dividirá en dos partes:
 1. **Exposición:** Los estudiantes se verán expuestos al tema nuevo y se contará una historia sobre ello. Se desarrollará una trama en la que ellos pueden interactuar para entender el lore del lugar en el que se encuentran (el cual dependerá del tema específico que se quiere enseñar en esa clase) y prepararse para la segunda fase.
 2. **Acción:** Los estudiantes serán expuestos a un problema (salir de una *dungeon*, mientras se enfrentan a monstruos (actividades, problemas para resolver) para salir del lugar y resolver el jefe de área (un Quiz o un Examen) con el cual se podrá evaluar si los estudiantes han logrado interiorizar el tema.
- **Lugar:** Las actividades a realizar se harán en el salón de clases. Como se mencionó anteriormente, también está la opción de utilizar ClassCraft como plataforma para hacer una experiencia virtual. Sin embargo, esta tendría que ser adaptada a las especificaciones se recomiendan en esta unidad didáctica.

Evaluación

Puntos de Experiencia y Niveles

La forma de evaluar a los estudiantes serán los puntos de experiencia que les permitirá subir de **nivel** en la **profesión** que usaron para vencer al **enemigo**, además de decidir la calificación final. Cabe resaltar que antes de empezar, todos los estudiantes tendrán todas sus **profesiones** en **nivel 0** y al empezar a ganar **puntos de experiencia**, ganarán niveles con sus respectivas habilidades. Los **puntos extras** pueden usarse para subir las notas al final del curso, a elección del profesor y el estudiante en mutuo acuerdo.

Por ejemplo:

- Si el estudiante tiene **4 puntos extras** y tiene una nota de un trabajo importante, el puede optar por utilizar esos **4 puntos extras**, que equivaldrían a **4 decimas** y subir la nota. **De un 3.6 podrá subir a 4.0.** (Esto puede variar según el profesor)

Además, los **niveles** desbloquearán **habilidades según la profesión**, que el estudiante podrá usar para **ayudar a sus compañeros o a sí mismo**, y poder resolver los problemas que se le presenten.

Realizar diferentes actividades puede ayudar al estudiante a obtener **puntos de experiencia** para llegar al **nivel** deseado (lo cual decide la nota final). Si el estudiante no hace nada para conseguir estos puntos de experiencia, se quedará en el nivel más bajo y, por lo tanto, también obtendrá la nota más baja. Esto se hace así para no penalizar el hecho de que el estudiante no actúe, sino que más bien se le incite a participar activamente por voluntad propia. Las notas para calificar al estudiante se deciden con un promedio entre los 5 niveles de las 4 profesiones.

Nota	0.0	1.0	2.0	3.0	4.0	5.0
Nivel	0	1	2	3	4	5

En caso de que la experiencia se acumule en una de las profesiones y no le permita ganar más experiencia, puede utilizar la experiencia sobrante para subir de nivel otra profesión que tenga en menor cantidad de experiencia. Sin embargo, el profesor tendrá que evaluarle esa profesión en lugar de la original, lo que resultaría en una adaptación de la actividad para la habilidad requerida.

Como añadido, se ha planeado que la participación de los estudiantes en las actividades y las problemáticas se decida de forma voluntaria. Sin embargo, en caso de que ningún estudiante quiera participar, se puede optar por utilizar otro método para decidir que participen. Se recomienda utilizar dados para decidir el orden de participación por dos motivos: primero, la utilización de los dados

fomenta positivamente la temática de los juegos de rol y segundo, siendo que los dados funcionan con el azar, los estudiantes no se sentirán afectados directamente por el profesor como si puede pasar si el profesor escoge un participante directamente de la lista.

Actividades

Las **actividades**, que en esta secuencia se le llamarán **enemigos aleatorios**. Si los estudiantes logran resolver el ejercicio, los que participaron en la batalla ganarán **puntos de experiencia** para **subir de nivel**.

Jefes (Exámenes)

Los estudiantes tendrán la oportunidad de vencer un jefe. Los **puntos de experiencia**, después de cierta cantidad, se gana **un nivel**. Nuevos **niveles** desbloquean nuevas **habilidades** dependiendo de la **actividad** que se venció.

Jefe Final (Nota del Final del Curso)

Al final del curso se presentará un **examen** y una **actividad final** que serán equivalentes a la Nota final del curso. Para el **examen final** se usarán **todo lo aprendido a lo largo de la ejecución del material didáctico (no se permitirá utilizar habilidades de profesión durante el examen final)** y para la **actividad final**, se hará una actividad que demuestren cuanto han crecido a lo largo de la experiencia (la actividad puede quedar a elección del profesor).

Jugador contra jugador (JcJ)

Como una forma de ganar experiencia adicional de una forma divertida, se decidió que los estudiantes tengan la posibilidad de participar en actividades jugador contra jugador. Estas

actividades se llevarán a cabo normalmente al final de la clase y la idea será que dos o varios escuadrones se enfrenten entre sí en resolver las actividades y preguntas en el menos tiempo posible. El proceso será el siguiente:

- Se pondrán de pie todos los miembros de cada escuadrón y se les hará entrega de un marcador (en caso de que haya un solo marcador, el orden para utilizarlo dependerá de quien lo pida primero).
- Al mostrar el problema, se les dará un par de minutos a los estudiantes para escoger una respuesta y representarla.
- El jugador que tenga la respuesta correcta, se quedará con puntos de experiencia adicionales. En caso de que queden empatados, al dar ambos la respuesta correcta, se decidirá por tiempo. El que responda primero se ganará la cantidad completa de puntos de experiencia, mientras que el otro grupo solamente tendrá la mitad.
- La experiencia se entregará según lo que utilizaron para resolver el ejercicio.

Esta actividad tendrá como fin incentivar la participación competitiva de los estudiantes de una manera sana y respetuosa, y reforzar los lazos entre compañeros y profesor.

Puntos de Habilidad

Los estudiantes tendrán **puntos de Habilidad**. Los **puntos de habilidad** son puntos que, según la profesión del estudiante, podrán utilizar en habilidades que les ayuden en su proceso de aprendizaje. La cantidad de puntos para el estudiante al inicio son **2 puntos**, pero serán agregados **2 puntos más** cada vez que **suba de nivel** (hasta un máximo de **12 puntos**).

El estudiante tendrá un momento en la clase para utilizar sus puntos de habilidad, que **variará dependiendo de la habilidad**. Los momentos para utilizar los puntos de habilidad dependerá de la habilidad. Por ejemplo, **Esfuerzo** solo podrá utilizarse al momento de responder una pregunta de un

Quiz escrito (el estudiante puede dejar una marca en la pregunta para indicar que utilizó la habilidad en esa pregunta y así esta valdrá el doble) sin embargo, **Ojos de Águila** se usa al momento de responder una pregunta de escucha en el momento.

Habilidades de Profesiones

Escritura (Guerrero)

Consejo Celestial 1

- (Básico, Aprendida a Nivel 1) 1 punto de habilidad. El profesor mostrará 1 error de lo escrito.

Esfuerzo

- (Básico, Aprendida a Nivel 2) 1 punto de habilidad. Gracias a la fuerza del guerrero, una pregunta escrita valdrá el doble. (Se utiliza en un Quiz, debe dejar marcada la pregunta para dejar en claro que usó la habilidad)

Contrataque 1

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 3) 2 puntos de habilidad. El guerrero podrá ayudar a un compañero con la escritura de una pregunta. (se utiliza en un Quiz, el estudiante debe avisarle al profesor que va a ayudar a su compañero)

Consejo Celestial 2

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 4) 2 puntos de habilidad. El profesor mostrará 2 errores de lo escrito. (Si solo hay un error, el profesor solo mostrará ese error)

Contrataque 2

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. El guerrero podrá ayudar a un compañero con la escritura de dos preguntas. (Se utiliza en un Quiz, el estudiante debe avisarle al profesor que va a ayudar a su compañero)

Consejo Celestial 3

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. El profesor mostrará 3 errores de lo escrito. (Si solo hay uno o dos errores, el profesor solo mostrará esos errores)

Escucha (Ranger)

Una vez más 1

- (Básico, Aprendida a Nivel 1) 1 punto de habilidad. Repetir una vez más para sí mismo una actividad de escucha.

May Day 1

- (Básico, Aprendida a Nivel 2) 2 puntos de habilidad. Pide ayuda a un compañero del grupo. Si se equivoca igualmente, ambos la experiencia.

Ojos de Águila

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 3) 2 puntos de habilidad. Recibe una pista de una pregunta.

Una vez más 2

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 4) 2 puntos de habilidad. Repetir una vez más para su grupo una actividad de escucha.

Una vez más 3

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. Repetir una vez más para la clase una actividad de escucha.

May Day 2

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. Pide ayuda a dos compañeros de la clase. Si se equivocan igualmente, ambos la experiencia.

Pronunciación (Mago)

Engaño

- (Básico, Aprendida a Nivel 1) 1 punto de habilidad. El mago dispone de una oportunidad más para pronunciar correctamente.

Escudo mágico

- (Básico, Aprendida a Nivel 2) 1 punto de habilidad. El mago evita perder daño por fallar una pregunta.

Destino compartido 1

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 3) 2 puntos de habilidad. Una pregunta de pronunciación compartirá la nota de otra, sin importar cuál sea, será la misma para las dos preguntas.

Lenguas Arcanas 1

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 4) 2 puntos de habilidad. El profesor puede ayudarte con la pronunciación de dos palabras a tu elección.

Destino compartido 2

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. Dos preguntas de pronunciación compartirán la nota de otra, sin importar cuál sea, será la misma para las tres preguntas.

Lenguas Arcanas 2

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. El profesor puede ayudarte con la pronunciación de cuatro palabras a tu elección.

Lectura (Curanderos)

Cura 1

- (Básico, Aprendida a Nivel 1) 1 punto de habilidad. Recupera una tercera parte de la cantidad de experiencia de una actividad fallida de un compañero.

Ayuda al Prójimo 1

- (Básico, Aprendida a Nivel 2) 1 punto de habilidad. Puedes ayudar a un compañero con la lectura de una pregunta.

Cura 2

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 3) 2 puntos de habilidad. Recupera la mitad de la cantidad de experiencia de una actividad fallida de un compañero.

Ayuda al Prójimo 2

- (Intermedio, Aprendida a Nivel 4) 2 puntos de habilidad. Puedes ayudar a un compañero con la lectura de una pregunta y una explicación.

Ayuda al Prójimo 3

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. Puedes ayudar a un compañero con la lectura de una pregunta, una explicación y si está en capacidad, ayudarlo a resolverla.

Protección y refuerzo

- (Avanzado, Aprendida a Nivel 5) 3 puntos de habilidad. El curandero puede hacerse con alguien para un quiz individual.

Anexo 2 - Piloto de la Secuencia

El piloto consistió en un grupo de 3 estudiantes. Dos niños y una niña de un rango de edad entre los 13 a los 14 años y un rango de nivel educativo de 7.º a 8.º. Todos eran estudiantes que solo habían tenido contacto con el inglés dentro de las instituciones y tenían un nivel educativo promedio para su edad.

El piloto se llevó a cabo en un solo día, de 3:00 pm a 5:00 pm, y se replicó el ambiente escolar en el cual está basada la intervención con el material didáctico en una sala de estar, con excepción de la utilización de un tablero, el cual si estaría disponible para la intervención con el contexto de esta investigación.

Las variables que se iban a tener en cuenta al momento de evaluar el piloto del material didáctico fueron principalmente:

- La correcta comprensión de las instrucciones del material didáctico.
- La correcta comprensión de las mecánicas que se utilizarían en el material didáctico.
- Verificar que el material didáctico fuera de interés para un grupo general de alumnos.
- Comprobar si los estudiantes eran capaces de seguir las explicaciones y comportarse de manera satisfactoria en medio de la ejecución del material didáctico.
- Revisar si la dificultad del material didáctico era correcta para la edad de los alumnos y su nivel educativo.

Los resultados encontrados del piloto fueron variados, y gracias a estos, se pudo dar pie a observar un número de problemáticas que, de no realizarse, habrían pasado desapercibidas. Las observaciones obtenidas del piloto fueron:

- Los estudiantes recibieron en las instrucciones una tabla de verbos que les ayudaría a interaccionar en el material, sin embargo, esta información no fue suficiente para llevar a cabo las actividades. La solución a este problema fue que los estudiantes tuvieran la

oportunidad de escribir en la parte posterior de la hoja de las instrucciones, una lista de verbos que tendrían presente al momento de interactuar en clase. Esta lista puede ser aumentada con una gran cantidad de verbos y frases aprendidas en clase, lo que funciona como una guía más útil para los estudiantes.

- La ausencia del tablero fue determinante para un mal desarrollo de la parte teórica de la clase, por lo que se decidió que este es imprescindible para las explicaciones teóricas de los temas. Esta falencia se vio reflejada en el quiz realizado en el piloto, puesto que ninguno de los estudiantes logró hacerlo con resultados satisfactorios. Además, el tablero también puede ser usado a forma de orientación más precisa con dibujos de mapas para que los estudiantes tengan un mejor estímulo visual.
- Estimular la imaginación de los estudiantes con la creación de sus propios personajes se vio beneficiado en la interacción, puesto que el enfoque de la situación dejaba de ser ellos mismos y la presión que acarrea la situación desaparecía.
- La comunicación en Inglés entre los estudiantes se vio afectada por el bajo nivel de inglés, por lo que se decidió que tal vez habría que conformarse con que se den respuestas en el idioma meta más que comunicarse enteramente en él.
- El tiempo del desarrollo de las actividades fue afectado drásticamente, puesto que había pocos estudiantes que pudieran interactuar. Por esto, para casi terminar al completo la primera sesión bastaron las 2 horas del piloto. Sin embargo, al tener un contexto con una cantidad mucho más grande de estudiantes, se espera que las interacciones duren más y las 4 horas planeadas en principio sean suficientes para cada sesión.
- Se tuvo la necesidad de adaptar de manera más precisa la evaluación del Pre-test, ya que los estudiantes demostraron un nivel bastante inferior al esperado al momento de preparar esta prueba.

- Se había decidido utilizar imágenes para ilustrar la historia, pero se concluyó que no es una buena idea el uso de las imágenes, puesto que se necesitarían un gran número de copias y estas no son útiles para ilustrar correctamente. La solución a esto fue decidir una alternativa de emplear el Proyector con imágenes a color para la ilustración y dejar las impresiones únicamente para las actividades y quices.
- Para toda el área de planeación y mantenimiento del método, se decidió que era imperativo que una segunda persona estuviera encargada de los aspectos organizativos del material (es decir, entregar los puntos de experiencia, contar las participaciones y mostrar las imágenes según cómo se vaya desarrollando la historia).
- Hubo una correcta comprensión de los materiales, las instrucciones, las mecánicas y la historia de parte de los estudiantes, por lo que, al menos en esa área, no fue necesario recurrir a ningún cambio significativo.

El resultado final de la prueba piloto fue mayormente positivo. Los cambios que se decidieron después de realizar la prueba fueron más de planificación de cómo entregar el material, más que cambios para que los estudiantes estuvieran más conformes con las actividades. El material, al menos para los estudiantes que estuvieron presentes en la prueba piloto, no resultó en absoluto aburrido, siendo este un factor determinante en el correcto desarrollo de todo el proceso.

Anexo 3 - Guía de Viajes de Learningo



Guía de Viajes de Learningo

Introducción

Saludos, forasteros. Si están leyendo esto, probablemente se encuentren en tierras desconocidas para ustedes. Estar en un lugar desconocido en primera instancia puede ser algo aterrador, sin embargo, no se preocupen, pues con esta guía no tendrán ningún problema adaptándose a la aventura que les espera. Con esa pequeña guía tendrán conocimiento de las habilidades básicas que necesitarán para completar su aventura, y que sea una experiencia lo más agradable posible. ¡Sin más preámbulo, comencemos!

1. Interacciones comunes y como hacerlas

Hay un antiguo proverbio que dice "A donde fueres, haz lo que vieres". En pocas palabras, significa que cuando nos encontramos de viaje en parajes que no conocemos, lo mejor que podemos hacer es **adaptarnos a las costumbres del lugar**. Esto es más difícil hacerlo que decirlo, por lo que primero aprenderemos las cosas básicas y luego les daremos unos cuantos consejos para que los utilicen a su favor.

1.1 Moverse y Actuar

Lo más básico de lo básico es moverse. En este mundo, se interactúa por medio del **RoI**. Esto quiere decir dos cosas:

- Primero, **las acciones no se hacen directamente**, sino que más bien, **narras las acciones**.

En este mundo tú eres capaz de hacer las cosas según **qué tan bueno sea tu inglés**. Si quieres hacer una acción en este mundo, debes primero pensar en qué es lo que quieres hacer en español, y luego, pensar cómo se dice esa misma cosa, **pero en inglés**.

Ejemplo: Yo quiero **abrir la puerta**. ¿Cómo se dice **abrir la puerta** en Inglés? Es **Open the door**.

Al decir las palabras en **Inglés**, podrás interactuar tanto con objetos como con personas en el mundo de **Learningo**.

- Segundo, entre **mejor construyas las frases, más posibilidad tendrás que lograr lo que describes**.

Está muy bien utilizar frases en inglés para interactuar, pero puede ser mejor. Es posible que algunas veces utilices frases que no sean del todo pertinentes para la situación, ya sea porque el verbo no es el correcto o porque es difícil entenderlas. Si una frase que dices tiene problemas para entenderse o usa palabras incorrectas, puede que la acción que quieres lograr no funcione. Para esto, lo mejor es pensar bien las frases antes de usarlas para tener una alta probabilidad de éxito.

Ejemplo: Si un estudiante quiere **tomar una llave del suelo**, por nivel de probabilidad sería:

Key touch (Verbo incorrecto y orden incorrecto, **muy poco probable**)

Touch the key (Verbo incorrecto, **poco probable**)

Take the key (Verbo correcto pero impreciso en este caso, **muy probable**)

Pick up the key (Verbo correcto y preciso, **éxito asegurado**)

1.2 Escuadrones

Lo principal que deben aprender al llegar a **Learningo**, es que en este lugar dependes bastante de tus compañeros para avanzar. Los **Escuadrones** son grupos de personas con los cuales debes comunicarte para resolver los problemas que encontrarás en estas tierras. No puedes (ni deberías) tomar decisiones por ti mismo sin tener en cuenta el pensar de tus compañeros.

1.2.1 ¿Cómo avanzar como escuadrón?

La forma más fácil de avanzar siendo un grupo es **comunicándose entre sí**. Hablar con tus compañeros para saber cuál piensan ellos que puede ser la solución para los problemas que se avecinan. ¡Si 2 cabezas son mejores que 1, imagínate 6 o 7!

Ya que las situaciones se deben afrontar en el idioma objetivo, lo más recomendable es que hables con tus compañeros **en Inglés**, ya que cuando tengas que responderle al profesor, tendrás que usarlo también. ¡Pero no te preocupes! **No se espera de ti que hables todo el tiempo en inglés**, pero si se espera que al menos **intentes usar frases cortas en inglés para comunicarte tanto con tus compañeros como tu profesor**.

1.3 Ejemplos de situaciones para usar el Inglés

Existen situaciones comunes en las se puede utilizar el inglés para avanzar. Se enumerarán a continuación situaciones comunes en las que el inglés facilitará las cosas:

- Cuando se habla con otro personaje.** A lo largo de la historia será necesario comunicarse con otros personajes que no son jugadores, llamados **NPC**.
- Cuando se habla con un compañero de escuadrón.** Como se mencionó antes, las decisiones a seguir en las actividades se deben tomar en grupo, por lo que comunicarte directamente en inglés con tus compañeros te ahorrará tiempo.
- Cuando se habla con el profesor.** Tendrás que interactuar constantemente con el profesor, pues este es el que llevará constantemente el hilo de la historia, y, por lo tanto, tendrás que hacerlo en inglés.

- **Para resolver los problemas presentados en clase.** El inglés usado de manera correcta, al menos en el mundo de Learningo, es muy útil. Por medio de este idioma, se resuelven todas y cada una de las problemáticas que aparezcan en clase.

1.4 ¿Cómo se interactúa en Inglés?

Al momento de **subir la mano** y que se te dé la oportunidad de responder en representación de tu Escuadrón, debes primero decir El **Nombre de tu Escuadrón** y el **Nombre de tu personaje**, para después, responder ahí si la pregunta o realizar la acción. Esto se hace así para que el momento de tu participación sea válido. ¿Si no se saben a quién pertenece la respuesta, como se van a entregar los puntos? Ten muy en cuenta tanto el nombre de tu grupo como el nombre de tu personaje aquí.

1.5 Tablas importantes para la experiencia

Tabla de interacciones: Existen algunas expresiones que se pueden utilizar comúnmente en una actividad como esta. Por eso, te entregamos una lista de verbos y frases que pueden ser útiles para realizar acciones en Learningo. La lista es la siguiente:

Verbs	Traducción	Ejemplo
To Move / To Walk	Moveirse / Caminar	<i>I walk to the school</i>
To Take	Tomar / Coger	<i>I take the bus to my house</i>
To Fight	Luchar	<i>I fight a dragon</i>
To Talk / To Speak	Hablar	<i>I speak to my mom</i>
To Pick Up	Levantar / Recoger	<i>I pick up the keys</i>
To Hide	Esconderse	<i>I hide from my parents</i>
To Play	Jugar / Tocar	<i>I play video games</i>
To Sing	Cantar	<i>I sing a song</i>
To Write	Escribir	<i>I write a lot of stories</i>
To Listen	Escuchar	<i>I listen to music</i>
To Read	Leer	<i>I read my favorite book</i>

Nota: No te dejes guiar por los ejemplos. Los mismos verbos pueden servir para muchas situaciones diferentes, todo depende de que agregues como complemento a las frases. Recuerda, comúnmente, las frases en presente se construyen con **un Sujeto + un Verbo + un complemento que le dé sentido a la frase** (ya sea a quien va dirigida la acción, o más información que ayude a especificar la frase).

Tabla de Experiencia: Los puntos de experiencia te permitirán subir de nivel en la profesión que uses para vencer a un enemigo, además de decidir la calificación final. Cabe resaltar que antes de empezar tendrás todas tus profesiones en nivel 0 y al empezar a ganar puntos de experiencia, ganarás niveles con sus respectivas habilidades.

Resultado	Escritura	Pronunciación	Lectura	Escucha	Nivel
Pierde	0	0	0	0	0
Pierde	500	640	200	340	1
Pierde	1450	1590	470	1000	2
Aprobado *	2530	2670	790	1700	3
Muy Bien	3640	3780	1110	2400	4
Excelente	4920	5610	1420	3015	5

* Debes asegurarte de que todas las profesiones estén al menos en el **nivel 3**, o no se considerará "Aprobado".

2. Términos para comprender mejor

Existen ciertos términos que se utilizan normalmente en las actividades de rol y que nos serán muy útiles tener en cuenta mientras nos movamos en este proceso. A continuación se te presentarán:

2.1 Términos de Mecánicas básicas

- **Puntos de Experiencia:** Puntos que obtiene un personaje, por realizar acciones concretas como derrotar enemigos, completar misiones, superar retos, interactuar, etc. y que aumentan, de manera automática o personalizada, sus características o habilidades.
- **Niveles:** Rango que mide la cantidad de experiencia o habilidades de un personaje.
- **Puntos de Habilidad:** Puntos que posee un personaje que le permite utilizar un número limitado de habilidades.
- **Profesiones:** Existen 4 profesiones con las que se puede aprender el Inglés: **Guerrero (Escritura)**, **Mago (Pronunciación)**, **Curandero (Lectura)** y **Ranger (Escucha)**.
- **Habilidades de Profesión:** Habilidades aprendidas al subir de nivel las profesiones, las cuales ayudan activamente a realizar acciones que ayudarán a quien las use y sus compañeros.
- **Enemigos:** Ejercicios a resolver en clase. Generan experiencia al ser derrotados o solucionados.
- **Jefes (Quices):** Enemigo que evalúa el correcto aprendizaje de una habilidad o un conocimiento específico. Generan experiencia al ser derrotados o solucionados.
- **NPC (Non player character):** Personaje controlado por la máquina (En este caso el profesor) con el que es posible interactuar para conversar, intercambiar objetos, realizar misiones, etc.

3. Consejos para sobrevivir tu experiencia en Learningo

3.1 La participación es la clave

Cuando uno se encuentra con situaciones en las que no se sabe la respuesta, o no se te ocurre como proseguir. Solo hay una cosa que puedes hacer... ¡Intentarlo! No importa si no conoces la respuesta exacta al problema, o si el problema se ve muy complicado, el hecho que lo intentes, aunque no lo logres, también te permitirá adquirir puntos de experiencia.

3.2 El trabajo en equipo es importantísimo

El corazón de esta aventura se encuentra en los escuadrones. Se recomienda que te lleves bien con tu equipo y no olvides utilizar el inglés para comunicarte, recuerda, te ahorra mucho tiempo de interacción. En este mundo debemos actuar unidos, no es una historia para cada uno, ¡Ponte de acuerdo con tu escuadrón!

3.3 Divirtámonos todos

Lo más importante de todo es que te diviertas. Aprender es importante, pero no se puede aprender de una manera eficaz si no te relajas y te diviertes. ¡Equivocarse es de humanos, rectificar es de sabios, pero divertirse es para todos!

Anexo 4 - Hoja de Personaje



Retrato del Personaje

Nivel



Puntos de Vida

Nombre del Personaje

1	2	3	4	5	6

Guerrero (Escritura)
Ranger (Escucha)
Mago (Pronunciación)
Curandero (Lectura)

Progresión de Profesiones



Puntos de Habilidad

Habilidades de Profesión



Nota Final

Notas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Anexo 5 - Acuerdo de Consentimiento de los Padres



Santiago de Cali, 19/Abril/2022

Señores

PADRES DE FAMILIA / ACUDIENTES

Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela

Santiago de Cali

Cordial saludo.

Por medio de la presente nos permitimos solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación “**Análisis de caso de la implementación de un material didáctico con mecánicas inspiradas en Dungeons and Dragons para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela**”, a cargo de los Practicantes, Jhony Alexander Soto Restrepo y Diego Fernando Paz Idarraga, avalados institucionalmente y reconocidos por la Universidad del Valle. Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivo:

Estimular y valorar el mejoramiento de la oralidad en el inglés como lengua extranjera de los estudiantes del grado 8-1, mediante la implementación del juego de roles.

Responsables: Jhony Soto (cód: 1723673, cc: 1113681467), Diego Paz (cód: 1628262, cc: 1144191718), Practicantes de la Universidad del Valle (Sede Meléndez) e investigadores del proyecto.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y él (la) adolescente, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes procesos de manera anónima:

1. Aplicación de un Material Didáctico adaptado para los estudiantes del grado 8°-1 de la institución y recopilación de dicha información observada.
2. Recopilación de datos de maneja anónima previa y posterior a la aplicación del material didáctico.
3. Recopilación de respuestas de los estudiantes a cuestionarios relacionados con la investigación tanto antes como después de la ejecución del material didáctico.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

Jhony Alexander Soto Restrepo.

Practicante de la Universidad del Valle, Sede Meléndez, Santiago de Cali.

Teléfono: 3188092069

Correo electrónico: jhony.soto@correounivalle.edu.co

Se adjunta: Formato de consentimiento informado.

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros: _____, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número _____ de _____, en calidad de progenitor(a) _____ tutor(a) legal _____, y _____, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número _____ de _____, en calidad de progenitor(a) _____ tutor(a) legal _____, de _____, deseamos manifestar a través de este documento, que fuimos informados suficientemente y comprendemos la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro hijo(a), en el proyecto de investigación: “_____”, que se describe a continuación:

Equipo De Investigación

El equipo lo conforman: **Jhony Alexander Soto Restrepo y Diego Fernando Paz Idarraga**, de la Facultad de **Humanidades - Escuela de Ciencias del Lenguaje** de la Universidad del Valle.

Objetivo:

Estimular y valorar el mejoramiento de la oralidad en el inglés como lengua extranjera de los estudiantes del grado 8-1, mediante la implementación del juego de roles.

Procedimiento:

Participar en una serie de actividades del Material Didáctico proporcionado que tiene una duración de aproximadamente de **3 Meses**. Nuestro hijo se compromete a participar sinceramente para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en _____ nuestro hijo(a).

Participación Voluntaria

La participación de nuestro hijo(a) en este estudio es completamente voluntaria, si él o ella se negara a participar o decidiera retirarse, esto no le generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social. Si lo desea, nuestro hijo(a) informaría los motivos de dicho retiro al equipo de investigación.

Confidencialidad

La información suministrada por nuestro hijo(a) **será confidencial**. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar su nombre o datos de identificación. Se mantendrán los cuestionarios, observaciones, participación y en general cualquier registro en un sitio seguro. En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno.

Así mismo, declaramos que fuimos informados suficientemente y comprendemos que tenemos derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que mi hijo(a) o nosotros tengamos sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que mi hijo(a) y nosotros tenemos el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y

pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que mi hijo(a) tiene en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales hemos hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, nos permitimos informar que consentimos, de forma libre y espontánea, la participación de nuestro hijo(a) en el mismo.

Este consentimiento no inhibe el derecho que tiene mi hijo(a) de ser informado(a) suficientemente y comprender los puntos mencionados previamente y a ofrecer su asentimiento informado para participar en el estudio de manera libre y espontánea, por lo que entiendo que mi firma en este formato no obliga su participación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad de

_____, el día _____, del mes _____ de _____,

Firma _____
Nombre _____
C. C. No. _____ **de** _____

Firma: _____
Nombre _____
C. C. No. _____ **de** _____

Jhony Alexander Soto Restrepo.

Practicante de la Universidad del Valle, Sede Meléndez, Santiago de Cali.

Teléfono: 3188092069

Correo electrónico: jhony.soto@correounivalle.edu.co

Anexo 6 - Plan de Aula

	PLAN DE AULA				
	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINACIÓN	
	FO-M-GC-062	01	02/10/2013	1 DE 1	

AREA: INGLÉS GRADO: 8° PERODO: 1 DESDE 31 DE ENERO 2022 HASTA JUNIO /2022 FECHA DE ELABORACIÓN: Enero 26 /2022

PROPOSITO: comprender textos narrativos y descriptivos, orales y escritos de diferentes fuentes con el fin de participar en conversaciones en las que expresa opiniones o intercambio de información.

MOMENTO	ACTIVIDAD	RECURSO	TIEMPO
EXPLORACIÓN	Al inicio de la clase los temas son introducidos a través de diferentes estrategias didácticas como: ✓ Realizar una o más preguntas acerca del tema a tratar. ✓ Dejar caer una palabra o introducir un tema que cambie el giro de la conversación hacia un cauce provechoso. ✓ Proyectar videos que introduzcan el tema o que aporten vocabulario a la temática por presentar. ✓ Realizar juegos o actividades lúdicas que permitan la sana convivencia y la exploración de conocimientos previos sobre temas en específico. ✓ Propiciar la participación colectiva con el objetivo de encontrar acuerdos y falencias en los conocimientos previos. ✓ utilizar canciones que contengan la estructura gramatical y vocabulario que enlace pre saberes con el fin de trabajar desde las distintas inteligencias. ✓ Hacer discusiones sobre temas relativos a los que se van a presentar.	✓ Fichas y materiales en pdf ✓ Videos de YouTube ✓ Aplicaciones ✓ Flash Cards ✓ Canciones ✓ Páginas web ✓ Herramientas de Microsoft office	Inicio de cada tema (1 hora de 3 semanales)



CELMIRANOS CONECTADOS CON CALIDAD EDUCATIVA
cbo133@gmail.com



	PLAN DE AULA				
	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINACIÓN	
	FO-M-GC-062	01	02/10/2013	2 DE 1	

	✓ Utilizar imágenes o flash-cards relativas al vocabulario por presentar.		
ESTRUCTURACION	Durante el primer periodo se trabajarán sobre los siguientes temas: ✓ pasado simple ✓ giving advice ✓ verbo to be/ ordinal numbers ✓ verbos regulares/ irregulares ✓ contables/incontables ✓ comparativos y superlativos ✓ Normas bioseguridad ✓ Canción ✓ Comandos ✓ Celebraciones (día madre, día de la mujer)	✓ Fichas y materiales en pdf- Word ✓ Videos de YouTube ✓ Aplicaciones ✓ Flash Cards ✓ Canciones ✓ Páginas web ✓ Herramientas de Microsoft office ✓ Libro del estudiante/	Durante todo el periodo (20 SEMANAS)
PRACTICA	✓ Las anteriores temáticas se trabajarán con el apoyo del libro: English please (libro del estudiante). Así mismo se utilizará material extra como: worksheets, sopas de letras, crucigramas y otros.	✓ Fichas y materiales en pdf- Word ✓ Videos de YouTube ✓ Aplicaciones ✓ Flash Cards ✓ Canciones ✓ Páginas web	Después de presentado el tema (2 horas de tres semanales)



CELMIRANOS CONECTADOS CON CALIDAD EDUCATIVA
cbo133@gmail.com



Anexo 7 - Encuesta previa a los estudiantes

Encuesta sobre relación con el Inglés de los Estudiantes de 8°-1 de la Institución Educativa Celmira Bueno de Orejuela

Apreciado(a) estudiante, esta encuesta tiene como objetivo obtener información respecto a su relación con el Inglés. La información obtenida será usada con fines de investigación, será anónima y de acceso solo para los investigadores. Sus respuestas no implican ningún compromiso ni implicación para usted o su contexto. Por lo tanto, le invito a responder lo más tranquilamente posible, asegurándose de que cada respuesta demuestra su opinión.

** Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Sexo biológico *

Marca solo un óvalo.

☐ Hombre

☐ Mujer

2. Fecha de Nacimiento *

Ejemplo: 7 de enero del 2019

Preguntas

3. Las siguientes preguntas son de carácter cerrado y deben responderse * escogiendo un número del 1 al 5, donde 1 sea "Estoy totalmente en desacuerdo" y 5 sea "Estoy totalmente de acuerdo".

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5
El Inglés es aburrido	☐	☐	☐	☐	☐
El Inglés es importante para mi futuro	☐	☐	☐	☐	☐
El Inglés es difícil	☐	☐	☐	☐	☐
Me pongo nervioso al hablar en Inglés en público	☐	☐	☐	☐	☐
No me gusta el Inglés	☐	☐	☐	☐	☐
Tengo un buen nivel de Inglés	☐	☐	☐	☐	☐

Las siguientes preguntas corresponden a su relación con el Inglés en forma de preguntas abiertas. Por favor, responde honestamente y con detalle.

4. ¿Cuál fue tu primer contacto con el Inglés? *

5. ¿Qué piensas del Inglés? *

6. ¿Qué estrategias utilizas para aprender Inglés y cuál es tu favorita? *

7. ¿Has visto Inglés por fuera del Colegio? Si es así, ¿Dónde? *

Las siguientes preguntas son personales y de carácter abierto. Por favor, responde honestamente y con detalle.

8. ¿Qué haces normalmente en tus tiempos libres? *

9. ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos? *

Las siguientes son sobre los juegos de rol y estrategias de aprendizaje basadas en juegos. Son de carácter abierto y cerrado.

10. Las preguntas de carácter cerrado deben responderse escogiendo un número del *
1 al 5, donde 1 sea "Desconozco el término completamente" y 5 sea "Estoy
familiarizado con el término".

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5
Juegos de Rol	☐	☐	☐	☐	☐
Dungeons and Dragons	☐	☐	☐	☐	☐
Juegos de Mesa	☐	☐	☐	☐	☐
Videojuegos	☐	☐	☐	☐	☐

11. ¿Qué entiendes por Juegos de Rol? *

12. ¿Qué entiendes por Dungeons and Dragons? *

13. ¿Qué juegos de mesa conoces? *

14. ¿Cuál crees que es la diferencia entre un juego de rol y un juego de mesa? *

15. ¿Piensas que se puede aprender jugando? Si o no, y justifique su respuesta. *

Aquí tienes un video con una explicación simple de lo que tratan los juegos de rol.



¿Qué es un juego de rol?



<http://youtube.com/watch?v=lamkfuD3Hrc>

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI SECRETARÍA DE EDUCACIÓN	16.	¿Te interesaría usar los juegos de rol para aprender inglés durante la clase? Si no, y justifique su respuesta.			
	PLAN DE AULA				
	CÓDIGO	VERSIÓN	FECHA	PAGINACIÓN	
FO-M-GC-062	01	02/10/2013	3 DE 1		

	✓ Las prácticas de listening se llevarán a cabo con el apoyo de canciones, entrevistas y videos cortos. ✓ Se realizarán dictados, talleres de comprensión lectora, escritura, traducciones, exposiciones, role plays.	✓ Herramientas de Microsoft office ✓ Libro del estudiante/	
TRANSFERENCIA Y VALORACION	La transferencia y valoración se llevará a cabo por medio de la participación activa, la entrega de talleres diarios, trabajo en clase. Se realizarán dos momentos evaluativos: el primero será a mitad de periodo y el segundo a finales del periodo, entre los espacios de cada periodo se realizará pequeñas evaluaciones que permitirán medir la práctica enseñanza-aprendizaje.	• Formularios de google • Fichas y materiales en pdf- Word • Videos de YouTube • Aplicaciones • Flash Cards • Canciones • Páginas web • Herramientas de Microsoft office	✓ A mitad del periodo y al final. ✓ Cada que finalice un tema. ✓ (aproximadamente 20 minutos de la clase.)



CELMIRANOS CONECTADOS CON CALIDAD EDUCATIVA
cbo133@gmail.com



Anexo 8 - Quices

Quiz 1 - Troll



Quiz 1

Gigante Grande, Caótico maligno (Pronombres posesivos y relativos)

Un altísimo y delgado ser de aspecto insano, con una cabeza enorme, parodia monstruosa de la un ser humano, y una boca y una nariz desproporcionadamente grandes. Sus largos y desgarrados miembros apenas tienen piel con la que cubrir los huesos, aunque el troll parece lleno de vitalidad, especialmente al golpear con sus garras a quienes osan hacerle frente.

Escritura

Escribe la forma correcta del Verbo en Pasado.

1. Sam ____ (stop) the car to take a picture.

= _____

2. I ____ (study) for the exam for three hours.

= _____

3. They ____ (be) happy to be home.

= _____

4. Dan ____ (not/work) last week.

= _____

5. I ____ (dream) I could fly last night.

= _____

Escribe la frase en el orden correcto.

6. night / we / good / went / a / to / last / restaurant

= _____

7. study / he / exam / didn't / the / for / yesterday

= _____

Dictado

Escucha

El profesor dictará 3 frases y los estudiantes escribirán las frases correctamente:

= _____

= _____

= _____

Quiz 2 - Cockatrice



Quiz 2

Moustrosidad - Neutral

Es una bestia mítica, esencialmente una criatura bípeda con apariencia de dragón o serpiente, con cabeza de gallo.

Nombre:

Fecha:

Escritura

Escribe la forma correcta de "to be". Utiliza la forma sin contracción.

1. We ____ in the park.

= _____

2. David ____ happy. (negative)

= _____

3. I ____ ill.

= _____

4. ____ you Spanish?

= _____

5. The cat ____ on the table.

= _____

Escribe el Modal Verb correcto para cada caso.

6. ____ you help me?

☐ Can

☐ May

☐ Should

☐ Must

7. They ____ practice more if they want to win the championship.

☐ May

☐ Might

☐ Should

☐ Would

8. ____ you always be late?

☐ may

- ☐ might
- ☐ would
- ☐ must

9. I ____ like to go to New York someday.

- ☐ may
- ☐ will
- ☐ should
- ☐ would

10. They ____ to work less.

- ☐ may
- ☐ ought
- ☐ should
- ☐ must

Quiz 3 - Zombie



Quiz 3 - Zombie

Nombre:

Fecha:

Escritura

Escoge si el verbo es **Regular** o **Irregular** y escribe el verbo en pasado en el espacio.

1. Eat, _____

☐ Regular

☐ Irregular

2. Run, _____

☐ Regular

☐ Irregular

3. Jump, _____

☐ Regular

☐ Irregular

4. Take, _____

☐ Regular

☐ Irregular

5. Scream, _____

☐ Regular

☐ Irregular

6. Laugh, _____

☐ Regular

☐ Irregular

Complete with the words: **new / old / blue / small / big / long / short / hot / beautiful / red**

7. It's a sunny day and the sky is ____.

8. Look at my ____ car. I got it yesterday.

9. It was a very ____ summer.

10. She has ____ long brown hair.

Completa con su versión opuesta (Ej: 1st = First)

5. 10th _____

6. 15th _____

7. 21st _____

8. 142nd _____

9. twelfth _____

10. sixty-second _____

11. three hundred and eighty-sixth _____

12. fifty-seventh _____

Quiz 4 - Sheriff Zombie



Quiz 4

No muerto Mediano, Neutral

Un cadáver reciente animado por energías nigrománticas que lo espolean para que ataque a los vivos. Este monstruo es estúpido y lento, aunque increíblemente resistente. Era el Sheriff del pueblo.

Nombre:

Fecha:

Escritura

1. Escoge la frase gramaticalmente correcta

- ☐ There aren't some flowers in the garden.
- ☐ There isn't some flowers in the garden
- ☐ There isn't any flowers in the garden.
- ☐ There aren't any flowers in the garden.

"Flowers" es plural. "Any" se usa en frases negativas.

2. Escoge la frase gramaticalmente correcta

- ☐ How many time do you have?
- ☐ How much time do you have?
- ☐ How some time do you have?
- ☐ How much time you have?

3. Escoge la frase gramaticalmente correcta

- ☐ She is taking an english class in london this july.
- ☐ She is taking an English class in London this july.
- ☐ She is taking an English class in London this July.
- ☐ She is taking an english class in London this July.

4. Escoge la frase gramaticalmente correcta

- ☐ There are a lot of women in the class.
- ☐ There are a lot of womans in the class.
- ☐ There are much women in the class
- ☐ There are lots of womans in the class.

Escribe los numeros.

5. 10th _____

6. 15th _____
7. 21st _____
8. 142nd _____
9. twelfth _____
10. sixty-second _____
11. three hundred and eighty-sixth _____
12. fifty-seventh _____



Quiz 4 - Wendigo

Wendigo

Criatura de las sombras, Caos

Se representa como un espíritu monstruoso y malévolo, con algunas características de un ser humano o como un espíritu, que ha poseído a un ser humano y lo ha convertido en un wendigo.

Nombre:

Fecha:

Escritura

Countable and Uncountable

1. Salt

☐ countable

☐ uncountable

2. Wood

☐ countable

☐ uncountable

3. Tea

☐ countable

☐ uncountable

4. Egg

☐ countable

☐ uncountable

5. Wine

☐ countable

☐ uncountable

6. Apple

☐ countable

☐ uncountable

7. Bottle of Wine

☐ countable

☐ uncountable

8. Tomato

☐ countable

☐ uncountable

Comparatives and Superlatives

9. My mother is ____ than my father.

☐ old

☐ older

☐ the oldest

☐ the old

10. What is ____ movie you have ever seen?

☐ funny

☐ funnier

☐ the funniest

☐ the funny

11. That movie was bad, but it wasn't ____ I have ever seen.

☐ baddest

O worst

O worse

O the worst

12. Rachel's hair is not as ____ as Sarah's.

O long

O longer

O the longest

O more long

13. Yesterday's exam was ____ than the one last month.

O difficult

O difficulter

O the difficultest

O more difficult

14. Peter is as ____ as Alex.

O fast

O faster

O the fastest

O the faster

15. I think Mary is ____ woman I have ever seen.

O beautiful

O the most beautiful

O the beautifulest

O the beautifuler

16. Her room is only a little bit ____ than mine.

O bigger

O the bigger

O big

O the biggest

17. He is _____ when he is playing football.

O the happier

O happiest

O the happy

O happyest

18. Michael's house is _____ from the train than Betty's.

O far

O the furthest

O the farther

O further

Quiz 6 - Troll



Quiz 6

Gigante Grande, Caótico maligno

Un altísimo y delgado ser de aspecto insano, con una cabeza enorme, parodia monstruosa de la un ser humano, y una boca y una nariz desproporcionadamente grandes. Sus largos y desgarrados miembros apenas tienen piel con la que cubrir los huesos, aunque el troll parece lleno de vitalidad, especialmente al golpear con sus garras a quienes osan hacerle frente.

Nombre:

Fecha:

Escritura

Escoge la opción correcta.

1. There are many tourists ____ New York.

- ☐ In
- ☐ At
- ☐ To

2. I met him ____ the South of Spain.

- ☐ On
- ☐ At
- ☐ In

3. My apartment is ____ the first floor.

- ☐ On
- ☐ At
- ☐ In
- ☐ —

4. The meeting is ____ 3:30.

- ☐ On
- ☐ At
- ☐ In

5. I'm going to Mexico City ____ this weekend.

- ☐ At
- ☐ On

O -

Utiliza las palabras del banco de palabras para responder completar cada oración.

(don't / listen / let's / wash / do / close)

6. ____ your homework, please.

= ____

7. ____ go for a walk!

= ____

8. It's cold in here. ____ the window.

= ____

9. ____ put your feet on the sofa!

= ____

10. ____ to your teacher!

= ____

Lectura

Based on this description, make a drawing of the troll:

"I am a troll. I am a tall, strong, with a huge head, and a large mouth and nose. I have long limbs and look full of vitality, especially when striking with its claws those who dare to face it. With claws, I attack my enemies and hunt my prey."



Theresa Dragón - Exámen Final

Nombre:

Fecha:

Verbo To Be

Elige la palabra(s) para completar la frase: is not / am not / is / are / are not / am. (Sobra una palabra)

1. They ____ my cousins.

=

2. I ____ sad. I am happy.

=

3. ____ he your friend?

=

4. These trousers ____ new. They are old.

=

5. I ____ a student. I study every day.

=

Comandos (Imperativo)

Elige la palabra para completar la frase: don't / listen / let's / wash / do / close (Sobra 1 palabra)

6. ____ your homework, please.

=

7. ____ go for a walk!

=

8. It's cold in here. ____ the window.

=

9. ____ put your feet on the sofa!

=

10. ____ to your teacher!

=

Verbos Regulares/Irregulares

Escoge si el verbo es **Regular** o **Irregular** y escribe el verbo en pasado en el espacio.

11. Fly =

☐ Regular

☐ Irregular

12. Speak =

☐ Regular

☐ Irregular

13. Open =

☐ Regular

☐ Irregular

14. Jump =

☐ Regular

☐ Irregular

15. Try =

☐ Regular

☐ Irregular

16. Become =

☐ Regular

☐ Irregular

Contables/Incontables

Escoge la respuesta correcta.

17. We need some ____ to sit on.

☐ chair

☐ chairs

18. How much ____ do you have in your wallet?

☐ money

☐ monies

19. I'm going to buy ____ for the party

☐ wine

☐ wines

20. Can I have some more ____, please?

☐ meats

☐ meat

21. There are too many ____ in this soup.

☐ potato

☐ potatoes

Ordinal Numbers

Elige la(s) palabras para completar la frase: fourth / third / eighteenth / nineteenth / thirty-first / second / ninetieth
(Sobran 2 palabras)

22. My birthday is on the ____ (18th) of March.

=

23. This is the ____ (4th) time I have seen this film.

=

24. New Year's Eve is celebrated on December ____.

=

25. My grandmother is very old. She just celebrated her ____ birthday.

=

26. I am the youngest of three children. I am the ____ child.

=

Comparativos y Superlativos

Escribe las palabras en el orden correcto.

27. cheapest / store / table / is / the / in / this / the

=

28. as / cookies / good / mine / as / are / Sue's / not

=

29. football / more / than / basketball / is / popular

=

30. more / is / dress / a lot / this / than / black / expensive / the / dress

=

31. sister / faster / Sue / than / her / speaks

=

Giving Advice (Modal Verbs)

32. Megan ____ play both the piano and the guitar.

☐ would

☐ can

☐ must

☐ should

33. Start eating without me, I ____ be late.

☐ must

☐ can

☐ might

☐ would

34. You ____ wear a helmet when riding your bike.

☐ must

☐ can

☐ would

☐ may

35. ____ you help me with my homework?

☐ May

☐ Must

☐ Would

☐ Can

36. I know it's difficult, but we ____ succeed!

☐ might

☐ would

☐ ought to

☐ will

Pasado Simple

Escribe las palabras en el orden correcto.

37. swam / beach / I / the / at / sea / in / the

=

38. football / children / the / park / the / in / played

=

39. ? / keys / you / did / find / your

=

40. the / left / we / hotel / bags / our / at

=

41. school / she / to / didn't / yesterday / go

=

Escritura

42. Escribe un texto de mínimo 100 palabras hablando de algo de tu interés de la clase, algún recuerdo o experiencia y utiliza todo lo aprendido en clase (Vale por 5 puntos)

Anexo 9 - Respuestas del profesor en la entrevista previa semiestructurada

Pregunta	Respuesta
1. ¿Cuál es su formación profesional?	“Soy licenciado en lenguas modernas, especialista en informática y magíster en educación.”
2. ¿Qué estudios formales complementarios posee?	“Ninguno.”
3. ¿En qué lugares ha obtenido experiencia profesional y cuanto lleva enseñando?	“En el sector privado colegios privados 15 años y publico 11 años. 26 años en total de experiencia docente.”
4. ¿En qué otras áreas ha trabajado?	“He dado clases de naturales, sociales, español, sistemas e inglés.”
5. ¿Qué edades tenían los estudiantes con los que ha trabajado enseñando?	“He trabajado desde preescolar hasta grado 11 y adultos en formación nocturna (desde 4 años a 18-9 y adultos 25-65 años) todos menos guardería.”
6. ¿De qué carácter eran las instituciones en las que ha trabajado?	“Todas han sido académicos.”
7. ¿Actualmente tiene algún trabajo adicional a este? Si es así, ¿Cuál?	“Tengo horas extras en jornada nocturna. Es el mismo trabajo de docencia.”
8. ¿Qué percepción tiene sobre la enseñanza en general y el área de aprendizaje de lenguas?	“La enseñanza es un espacio para compartir saberes tanto docentes como aprendices para construir lazos de humanidad y ser mejores seres humanos en esas interacciones. Fortalecimiento de habilidades y de saberes de educandos y aprendices.”
”Aprendizaje de lenguas, inglés, cuestión de motivación y disciplina del maestro, a todos se les da la misma información y dar la misma explicación de dos o varias formas diferentes. Ya es cuestión del aprendiz si hay un refuerzo personal. La persona debe querer aprender y gustarle. Siempre se le debe preguntar si quiere aprender o si lo necesita, ya que puede convertirse en algo forzado.”	
9. ¿Piensa usted que la cultura es un aspecto importante al momento de enseñar una lengua extranjera?	“Sí, es importante porque da el marco de referencia y ambientación para el mundo que se desarrolla el idioma y al hacer

	explicaciones hay que ambientar para que el aprendiz se contextualice y aprenda mejor el contexto.”
10. ¿Qué factores relevantes cree que impidan que la enseñanza de un área del conocimiento se dé correctamente?	“Aglomeración, hacinamiento, muchos estudiantes tienen problemas para aprender. Factores externos (calor, ruido, malos olores) impiden el aprendizaje de los estudiantes. Muchas veces el apoyo de los estudiantes es disperso y no muy apropiado.”
11. ¿Qué conocimientos tiene sobre el tema de “métodos de enseñanza basados en Juegos”?	“Es un método de enseñanza basado en la ludificación y gamificación para liberarlos del estrés que implica las clases tradicionales. Les da tranquilidad de que juegan y el aprendizaje llega de manera natural.”
12. ¿Qué conocimientos tiene sobre el método de “Juegos de Rol aplicado al aprendizaje de una lengua”?	“No tengo conocimientos.”
13. ¿Qué conocimientos posee sobre el juego de rol “Dungeons and Dragons”?	“No tengo conocimientos.”
14. ¿Qué tal le parece el trabajo en grupo en este curso en específico?	“El trabajo en grupo no está funcionando porque vienen de dos años en los que estaban dispersos, la interacción social era muy mínima, pero se busca una mejoría para potenciar la interacción, trabajo solidario y refuerzo entre pares.”
15. Después de explicar el método que queremos usar, preguntamos ¿Qué le parece?	“Por experiencia, la motivación es importante, por lo que usar este método se limita a la experiencia. Para no limitar a los que sí quieren participar, se podría dividir el grupo entre los que sí quieren participar y los que no. Por si los que no pueden por vergüenza u otro motivo, no lo sientan como imposición.” ”Se podría solucionar con la intervención del docente. También debe haber una socialización previa para ver como jugarlo, no todos los estudiantes tienen los medios para utilizar ni en clase ni en casa.” ”Además, si se va a utilizar de manera mecánica, una elaboración de material didáctico abundante. Algunas máscaras, antifaces, etc. Limitante de la gran cantidad de estudiantes. Algunos estudiantes no pudieron ver

	todos los temas, por lo que los temas se están nivelando en la marcha. Aunque la organización la tienen.”
--	---

Anexo 10 - Descriptores de desempeño en formato global

A2	Global achievement
5	Handles communication in everyday situations, despite hesitation. Constructs longer utterances, but cannot use complex language except in well-rehearsed utterances
4	Performance shares features of Bands 3 and 5
3	Conveys basic meaning in very familiar everyday situations. Produces utterances which tend to be very short – words or phrases – with frequent hesitation and pauses.
2	Performance shares features of Bands 1 and 3.
1	Has difficulty conveying basic meaning even in very familiar everyday situations. Responses are limited to short phrases or isolated words with frequent hesitation and pauses.
0	Performance below Band 1.

Anexo 11 - Descriptores de desempeño (Específicos)

A2	Grammar and Vocabulary	Pronunciation	Interactive Communication
-----------	-------------------------------	----------------------	----------------------------------

5	Shows a good degree of control of simple grammatical forms. Uses a range of appropriate vocabulary when talking about everyday situations.	Is mostly intelligible, and has some control of phonological features at both utterance and word levels.	Maintains simple exchanges. Requires very little prompting and support.
4	Performance shares features of Bands 3 and 5.		
3	Shows sufficient control of simple grammatical forms. Uses appropriate vocabulary to talk about everyday situations.	It is mostly intelligible, despite limited control of phonological features.	Maintains simple exchanges, despite some difficulty. Requires prompting and support.
2	Performance shares features of Bands 1 and 3.		
1	Shows only limited control of a few grammatical forms. Uses a vocabulary of isolated words and phrases.	Has very limited control of phonological features and is often unintelligible.	Has considerable difficulty maintaining simple exchanges. Requires additional prompting and support.
0	Performance below Band 1.		