Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Percepción Positiva del Aprendizaje del Inglés a través de Gamification y Total Physical Response

Loren Dayanna Torres León, y Isabel Cristina Villany Tulande

`

Licenciatura en Inglés y Bilingüismo, Fundación Universitaria Compensar

Para la Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Final Project

Laura Paola Hernández Castro

Noviembre, 2023

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Contenido

Capítulo I Introducción 8

Pregunta problema 9

Objetivos 10

General 10

Específicos 10

Capitulo II Marco teórico 11

Antecedentes 11

Internacionales 11

Nacionales 14

Estado del arte 16

Gamification 16

Total physical response 17

Marco Referencial 18

Gamification 19

Total Physical Response 21

Listening 22

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Capítulo III Metodología 24

Paradigma y tipo de investigación 24

Instrumentos de Investigación 24

Diseño de Investigación 27

Caracterización 28

Colegio Rafael Uribe Uribe (IED) 29

Kids Country House 30

Capítulo IV Resultados 32

Análisis de resultados 32

Capítulo V Conclusiones 44

Limitaciones y recomendaciones 47

Referencias 48

Anexos 53

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Tablas

Tabla 1 33

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Figuras

Figura 1.....38

Figura 2.....39

Figura 3.....40

Figura 4.....40

Figura 5.....41

Figura 6.....42

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Resumen

Este proyecto es sobre la aplicación de *Gamification* y *Total Physical Response* para generar una perspectiva positiva del aprendizaje del inglés, en colegio que no tengan recursos tecnológicos. Esto se llevó a cabo en dos instituciones educativas: Kids Country House y Rafael Uribe Uribe con niños en un rango de 3 a 7 años, donde se diseñaron materiales didácticos de acuerdo con su edad para ser empleados en el aula.

Se realizó cuatro sesiones de clase, cada una con diferentes actividades lúdicas como: mímica, Simón Dice, *Fruit salad, Hop* y juego de memoria. Algunas se enfocaron en la habilidad *listening*. En la última sesión fue entregada una encuesta que los niños debían responder sobre su criterio y satisfacción de las clases de inglés, con respecto a los métodos empleados. Esto se basó en teorías hechas por Piaget (1945), Canga (2012), Underwood (1989), Feyten (1991), entre otros. Los cuales aportaron en la relación del aprendizaje mediante el juego, movimiento, y al mismo eso enfatizado en la habilidad *listening*.

Finalmente, se pudo observar que se generó una perspectiva positiva del aprendizaje de la segunda lengua ya que, a lo largo de las sesiones los estudiantes demostraron una participación activa y motivación a la hora de las actividades lúdicas, donde podían aprender mediante el juego y el movimiento haciendo que fueran más efectivas y atractivas para ellos, desarrollando así su progreso en la segunda lengua.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Abstract

This project is about the application of Gamification and Total Physical Response to generate a positive perspective on learning English in schools that do not have technological resources. This was carried out in two educational institutions: Kids Country House and Rafael Uribe Uribe with children between 3 and 7 years old, where didactic materials were designed according to their age to be used in the classroom.

Four class sessions were held, each with different play activities such as: mime, Simon Says, Fruit salad, Hop and memory games. Some focused on listening skills. In the last session a survey was given to the children to answer about their criteria and satisfaction with the English classes, with respect to the methods used. This was based on theories made by Piaget (1945), Canga (2012), Underwood (1989), Feyten (1991), among others. All of which contributed to the relationship between learning through play, movement, and at the same time emphasising listening skills.

Finally, it could be observed that a positive perspective of second language learning was generated since, throughout the sessions, the students demonstrated active participation and motivation at the time of the playful activities, where they could learn through play and movement, making them more effective and attractive for them, thus developing their progress in the second language.

Palabras clave

Gamification, Total physical response, *listening,* aprendizaje del inglés, *EFL*,

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Capítulo I Introducción

La docencia se enfrenta diariamente a retos en las aulas de clase, en cuyas aún se proponen y manejan una pedagogía tradicional que puede generar desafíos y desmotivación para el aprendizaje, en contraste con Aguirre (2020) la educación tradicional se encuentra en una situación crítica en la actualidad, lo que se refleja en la falta de interés y motivación que suscitan las actividades escolares entre los estudiantes. Es por ello, que se quiere fomentar métodos actuales, tales como *Gamification* y *Total Physical Response*, aunque es necesario entender que hay contextos donde no se tiene acceso a recursos tecnológicos y deben utilizar los tradicionales, por ejemplo: los cuadernos, lapiceros, marcadores, colores, libros. etc. Es entonces cuando surge la necesidad de ajustar estos métodos en colegios donde no haya acceso a tecnología, dado que se pueden realizar ejercicios similares con herramientas ligadas a las aulas tradicionales y así se adapten a las necesidades de las nuevas generaciones; por tal motivo el siguiente proyecto busca generar una perspectiva positiva del aprendizaje, en este caso de un segundo idioma.

En este sentido, Brailovsky (2018) en su texto “Lo nuevo y lo tradicional en educación: una oposición engaños” indica que no hay que crear una dicotomía en la cual solo hay una pedagogía buena o mala, sino que es necesario encontrar lo mejor de las dos, ya que cada una tiene sus ventajas y no hay una mejor que otra. Además, afirma que:

> Los conceptos de “nuevo” y “tradicional” son empleados en los debates pedagógicos y didácticos para hacer referencia a dos conjuntos de ideas —más o menos enfrentadas, más o menos opuestas entre sí— que con mucha frecuencia se representan bajo la

> Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* forma de un esquema binario, donde las ideas propias de cada concepción se oponen a sus correlativas al otro lado de la línea (p. 162).

Así, el siguiente proyecto va dirigido a quien esté interesado a generar motivación en las clases de inglés, especialmente a niños. En la cuales se use *Gamification* y *Total Physical Response* como métodos de enseñanza-aprendizaje. Además, estén enfocados en la habilidad *listening* ya que como señala Feyten (1991) la mayor parte de la adquisición del lenguaje por parte de una persona tiene lugar durante los primeros cinco años de vida, período en el cual depende en gran medida de la información auditiva que recibe (como se citó en Córdoba et al.,2005)Por tal razón, se enfocará en la habilidad de *listening* en niños de 3 a 7 años de edad con respecto a los métodos ya mencionados, para favorecer el desarrollo de un segundo idioma, para ello es necesario incorporar los recursos que se tengan a la mano, además de sus edades, ubicación geográfica, condición socioeconómica, condiciones cognitivas y su nivel de conocimiento del inglés.

Pregunta problema

En el contexto actual se utiliza con frecuencia la metodología tradicional para la enseñanza de una segunda lengua, con herramientas y recursos empleados incorrectamente, por consiguiente, los estudiantes pueden llegar a concebir la clase como monótona y tediosa, Según Aguirre (2020) la escuela en Colombia, al igual que en otros lugares, parece estar desconectada de las realidades de las nuevas generaciones. Los jóvenes y niños muestran poco interés en la escuela, viéndola como un camino difícil hacia un futuro prometedor, o simplemente como una obligación sin motivación, por tal razón, este trabajo tiene como

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

objetivo generar una mejor perspectiva del aprendizaje del inglés, a través de *Gamification y Total Physical Response*, teniendo en cuenta la población estudiantil colombiana que no tiene los recursos tecnológicos para esta metodología en algunas aulas de clase. Por eso nos preguntamos: ¿Cómo generar una percepción positiva del aprendizaje del inglés por medio de metodologías actuales, tales como la *Gamification* y *Total Physical Response* con ayuda de recursos y herramientas del aula tradicional?

Objetivos

General: Generar una percepción positiva del aprendizaje del inglés por medio de metodologías actuales, tales como *Gamification y Total Physical Response* con ayuda de recursos y herramientas del aula tradicional a niños de 3 a 7 años.

Específicos

- Identificar si faltan herramientas o materiales que se utilizan en el espacio de las clases de inglés y hacer provecho de ellas para la enseñanza.
- Diseñar materiales didácticos enfocados en la habilidad de *listening* con base en los métodos de *Gamification y Total Physical Response.*
- Implementar diferentes estrategias de enseñanza enfocados en la habilidad de *listening* para generar una percepción positiva de las actividades en la clase de inglés.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Capitulo II Marco teórico

Antecedentes

Contemplando la naturaleza del proyecto, esos son los aportes donde se identificaron datos nacionales e internacionales y son relevantes para tener un acercamiento al objetivo y tener una base que esté presente en la investigación.

Internacionales

En la Universidad Católica De Cuenca implementó un estudio sobre "La Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés" que demuestra de manera práctica y sencilla los beneficios de utilizar la *Gamification* para mejorar la forma en que enseñanza el inglés en el colegio "Emilio Abad" del municipio de Azogues, donde había poca participación y cooperación estudiantil, y este enfoque mixto utiliza resultados cuantitativos y cualitativos. Un 54.5% de los estudiantes afirman que su falta de motivación les impide participar activamente en las clases de inglés. Por último, habla cerca de que existen siete elementos principales en la *Gamification* que deben unirse al mismo tiempo como: objetivos, diseño, desafíos, niveles, reglas, avatares y recompensas para los estudiantes que logren sus objetivos. Este enfoque es necesario para que todo el proceso sea eficiente y significativo (Timbe et. al., 2020).

Por su parte, Hernández (2020) en "¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?" en Universidad De La Laguna analizó el impacto que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje de una lengua extranjera, específicamente el inglés. Se exploró cómo la utilización de estrategias de juegos

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

puede aumentar la motivación del alumnado para aprender este idioma, a través de la revisión de estudios de expertos en el campo y sus teorías. Además, se presentó y analizó dos estudios sobre la inclusión de métodos de juego en el aula. Uno de ellos se centró en las percepciones de los estudiantes sobre estas innovaciones, mientras que el otro se centró en las perspectivas de los docentes y explora las razones de sus respuestas.

Teniendo en cuenta la enseñanza del inglés por medio de la *Gamification* para mejorar las habilidades lingüísticas, en la Universidad de Almería, Borrego (2020) presenta en su trabajo de fin de grado "La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (*speaking*)" cuyo enfoque principal se centra en la implementación de la *Gamification* en el aula de primaria y su función motivadora en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La primera sección del estudio proporciona una definición clara del término "gamificación" y presenta las múltiples aplicaciones de esta metodología innovadora en la enseñanza y aprendizaje del inglés. En la segunda parte del estudio, con base en los aspectos teóricos de los análisis anteriores se presenta una propuesta de intervención que incluye la aplicación de un sistema de *Gamification* en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el nivel de educación primaria.

Con respecto a la enseñanza del inglés mediante el uso de *Total Physical Response*, la Universidad Casa Grande en Ecuador hizo un estudio llamado "*Total Physical Response* como metodología de enseñanza de inglés como segunda lengua en nivel inicial II, *English as a language learner*". Se llevó a cabo un estudio con un enfoque mixto con la finalidad de analizar los métodos utilizados por los educadores en el aula con relación a la metodología

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Total Physical response, para determinar si promueven la adquisición del inglés como segunda lengua en niños del Nivel Inicial II, especialmente en las habilidades de *listening y speaking* . Por consiguiente, se entrevistó a la docente y se tomaron observaciones que se registraron en bitácoras para así, obtener una comprensión de las perspectivas de la profesora respecto a su enfoque pedagógico. También, se empleó una lista de cotejo para determinar el progreso de los estudiantes en dos momentos específicos: antes de iniciar el programa (pretest) y durante su desarrollo (midtest). De esta forma, se evaluó el progreso del aprendizaje de los niños en términos de vocabulario y comprensión, por lo que, se descubrió que el desempeño en el aprendizaje de los niños estaba relacionado con el enfoque educativo del colegio y no necesariamente con la metodología empleada por la docente. Además, se logró determinar que la profesora emplea una estrategia de enseñanza que facilitó el proceso de adquisición del inglés como segundo idioma. Por último, se descubrió que la motivación desempeña un papel importante en el proceso de aprendizaje de los niños (Viveros, 2019).

Para finalizar, en la universidad de Valladolid, Estremera (2020) hizo un estudio sobre "El uso de la metodología '*Total Physical Response*' (*TPR*) en un aula de Educación Primaria" el cual se enfoca en el desarrollo de habilidades auditivas y lingüísticas. Con base en el movimiento y el juego, dos formas básicas de aprendizaje, permite que los niños comprendan y descubran el mundo para interactuar con él. El objetivo de este proyecto fue explorar todas las características clave de esta metodología y comprender las posibilidades pedagógicas que ofrece en primaria. Igualmente, se llevará a cabo una propuesta de intervención basada en este método, con el fin de establecerlo como una metodología de enseñanza eficaz para el aprendizaje del inglés.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Nacionales

En la Universidad Libre ubicada en la ciudad de Bogotá, se realizó un estudio sobre "La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá" el cual plantea una problemática donde resalta que "hablar y entender el inglés traerá oportunidades diversas en el futuro, al derribar los límites para acceder a más información y mejor educación"(p.10), pero existe la complejidad de esta enseñanza en Colombia, donde los recursos, específicamente en colegio públicos, son escasos y el profesorado es limitado por el mismo estado. Luego, de tener una experiencia en campo, surgió la necesidad de enseñar suficiente vocabulario que fuese significativo, es aquí donde deciden agregar la *gamification* como método del proceso de aprendizaje de niños de segundo grado, como resultado de estas intervenciones hubo interés y motivación por el aprendizaje, además los estudiantes desarrollaron habilidades que iban mejorando cada clase por la retroalimentación de los docentes practicantes. (Valencia y Velásquez, 2021).

Avellaneda y Moreno (2021), en la UNAD, proponen un proyecto donde la *Gamification* sea protagonista de la autonomía en docentes de Colombia, y con esto, permitir que el docente tenga un proceso en el aula que sea significativo, formativo y participativo, porque han expresado la necesidad de aprender las "capacidades intelectuales que faciliten la diversidad digital y logren una formación integral" (p.12). A partir de lo mencionado anteriormente, se plantea la estrategia de *Gamification* con el propósito de mejorar su práctica pedagógica utilizando recursos tecnológicos. Esto fue de gran importancia la tesis, ya que el docente en formación exploró esta estrategia y le permitió un aprendizaje autónomo.

En esta misma línea, Negrete (2022), en la Universidad de Colombia, implementa la *Gamification* con el interés de mejorar y favorecer la motivación para el aprendizaje de los medios de comunicación, y con esto lo estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio José Camacho, del Municipio de Santiago de Cali, se apropien de nuevos conocimientos. Luego de la implementación de la *Gamification*, se constatan que fue una herramienta facilitadora para el tema mencionado, igualmente generó participación en los estudiantes porque se sentían protagonistas en el aula.

Por otra parte, López y Rodas (2018), en la Universidad ICESI, se especializaron en el método de (*TPR*) Respuesta Física Total en un colegio bilingüe de la ciudad de Cali, donde según los resultados se encontró que hay "sí hay efectividad en cuanto al aprendizaje del inglés a través del método de Respuesta Física Total con estudiantes en tempranas edades" (p.107). Además, se resaltó la motivación e interés de los profesores y estudiantes para tener un tiempo más prolongado, aplicando el método *TPR* para el mejoramiento de la enseñanza del inglés.

Finalmente, en la Universidad de Manizales, Buitrago y Herrera (2013) realizan un diagnóstico donde se percatan de la necesidad de enseñar un segundo idioma. Por consiguiente, presentan que la metodología Respuesta Física Total resulta ser muy efectiva para los niños de primaria, por medio del movimiento, juego y la imitación., la cual promueve en el interés y disposición para el aprendizaje de un segundo idioma de los niños. Del mismo modo, señalan el rol docente quien aporta la innovación y aplicación de *TPR* para el desarrollo de los estudiantes por medio de diversas actividades y hacer un enfoque en sus preferencias e intereses.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Estado del arte

Gamification

De acuerdo con la categoría de *Gamification,* se encuentran en primer lugar, antecedentes internacionales, en el cual Borrego (2020) se interesa en cómo aplicar la G*amification* en la enseñanza y aprendizaje del inglés para estudiantes de primaria y los beneficios que brinda en el aula de clase. Asimismo, Borrego (2020) junto a Hernández (2020) y Timbe (2020), están de acuerdo con la importancia de este método, puesto que genera motivación en el salón de clase, influyendo así en la participación y aprendizaje de una segunda lengua en los educandos.

Además, Timbe (2020) y Borrego (2020) plantean un proceso eficaz, el cual es definir unos objetivos y estrategias claras a la hora de usar los juegos en el aprendizaje y enseñanza de un segundo idioma. Mientras que Hernández (2020) tiene presente un diagnóstico de percepción y perspectiva de dos roles diferentes que son: estudiantes y docentes acerca de *Gamification* y su utilización en las clases

En el caso de los antecedentes nacionales; Velázquez y Valencia (2021) centran la importancia de la *Gamification* para aprender una segunda lengua, pero Avellaneda y Moreno (2021), junto con Negrete (2022) señalan la misma como herramienta positiva en otras áreas, pero con la misma utilidad. Por otro lado, Velázquez y Valencia (2021) a la par de Avellaneda y Moreno (2021) resaltan la importancia del uso de *Gamification* como un método significativo y además formativo, que permite la capacitación para reforzar y superar las dificultades y competencias en la práctica docente.

Total Physical Response

En segundo lugar, se abarcarán los antecedentes internacionales donde Estremera (2022) y Viveros (2019) sostienen que las habilidades *listening* y *speaking* mediante *Total Physical Response* se da de una manera sencilla y es útil para la enseñanza en niños, puesto que fomenta la comprensión y exploración del mundo para interactuar con el mismo, y así adquieren el segundo idioma de forma más orgánica, lo que contribuye a mejorar su comprensión y habilidades en esa lengua, preparándolos para enfrentar distintos escenarios de la vida cotidiana y tener la capacidad de desenvolverse sin inconvenientes

Del mismo modo, Viveros (2019) resalta la importancia de la motivación para el aprendizaje de una segunda lengua por medio del *TPR* en los niños, mientras que Estremera (2020) plantea las diferentes posibilidades pedagógicas de utilizar esta metodología en educación primaria a partir de juegos y movimientos, con el propósito de establecerlo como una metodología de enseñanza efectiva para el aprendizaje de una segunda lengua.

En cuanto a los antecedentes nacionales López y Rodas (2018), Buitrago y Herrera (2013) afirman que tal eficaz fue el conjunto entre *TPR* y la enseñanza de un segundo idioma en estudiantes de primaria, ya que, por medio de esta, muestran un interés para el aprendizaje del inglés. En el mismo modo, resaltan los aspectos positivos en la práctica docente, debido a la facilidad para aplicar dicha metodología y motivar a los estudiantes.

Para finalizar este estado del arte, se tuvo presente el protagonismo de las categorías de *Gamification* y *Total Physical Response,* y se puede enunciar que estas son complementarias, ya que, por medio del movimiento y el juego, como se mencionó anteriormente, los estudiantes

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* eran el eje central de la clase y esto promovió motivación, interés y participación en el aula de clase. Además, influyen mucho en el aprendizaje-enseñanza de un segundo idioma, la cual ejerce un vínculo entre el vocabulario, el juego y movimiento.

Marco Referencial

En este caso, se emplea el marco teórico para hacer una recopilación de conceptos citados que aportan a la investigación y proporcionan confiabilidad al proyecto, por ello, los ejes teóricos serán *Gamification, Total Physical Response* y *listening* puesto que estos son los métodos que se emplearan en el aprendizaje del inglés y la habilidad en la que se enfocará. Antes de iniciar con los conceptos de las categorías, se quiere dar un contexto sobre la pedagogía tradicional, puesto que esta fue una de las razones por las que se decidió emplear métodos actuales para generar motivación, participación y una percepción positiva en el aprendizaje de la segunda lengua.

Según Cardona et. al (2020) el modelo pedagógico tradicional se caracteriza por tener una fuerte distinción de roles o papeles entre el estudiante y el docente, lo que significa que el estudiante es un receptor pasivo de conocimiento, de esta manera limitándose a lo que le ofrecen agentes externos, sin cuestionarse acerca de sus conocimientos previos o nuevos, mientras tanto para el docente recae todo el peso del proceso de educación del estudiante. De esta forma, el estudiante termina siendo un receptor pasivo, el cual solo recibe la información sin importar qué, sin poder cuestionarse nada, ya que el docente es la máxima autoridad en el salón de clase, el único con suficiente conocimiento sobre el tema, haciendo de esta forma, las

clases monótonas, donde el profesor es el único que habla, mientras que el estudiante escucha y como elemento de aprendizaje se encuentra el libro.

Por lo tanto, es importante destacar cómo es la participación de esta pedagogía en las aulas de clase, Cardona et. al (2020) manifiestan que las lecciones se caracterizan por la transmisión verbal de grandes cantidades de información dirigidas por el profesor, puesto que, en este tipo de instrucción, no hay experiencias personales y pocas actividades prácticas para que realicen los estudiantes. Los alumnos deben memorizar la información provista, dejando de lado las actividades críticas sobre ello y abarcan el desarrollo de habilidades innatas a través de la disciplina, es decir que, en este método, los resultados se evalúan dejando de lado el proceso, ya que, el aprendizaje gira en torno a la repetición lo más cercana posible o semejante a lo que enseñó anteriormente el maestro, y se evalúa el aprendizaje considerando la facultad o desempeño del estudiante en repetir.

Gamification

En segundo lugar, se explicará un método que va en contraposición de la pedagogía tradicional, la cual involucra más a los estudiantes en el aula, convirtiéndolos en protagonistas de su proceso de aprendizaje, la cual es *Gamification*. Uno de los inicios de este método se da con Piaget (1945) quien planteó la teoría del desarrollo del aprendizaje mediante el juego, en donde resalta el juego simbólico para el aprendizaje, pues el niño adapta su realidad por medio del juego y tomando como alusión sus preferencias. Del mismo modo, se entabla una relación con la imitación y el juego de roles, ya que son utilizados en su vida cotidiana, por ejemplo, imitando el rol del papá o la mamá, utilizando objetos para hacer referencia a otros o imitarlos

por medio de movimientos corporales. Así las cosas, teniendo en cuenta la población asignada para este trabajo, se enfocará hacia el segundo estadio de desarrollo cognitivo–preoperatorio, que según Piaget (1945) se da en las edades de dos a siete años ya que allí se enfatiza que el lenguaje empieza a ir de la mano con la acción y el objeto, tal como se indicó anteriormente.

Ahora bien, siguiendo esta línea Kapp (2012) plantea que el aprendizaje mediante el juego se concibe como "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (como se citó en Díaz y Troyano, 2013, p.2). Por lo tanto, *Gamification* se puede utilizar como una técnica de enseñanza en las aulas de clase para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, puesto que gracias a los juegos o actividades lúdicas las clases dejan de ser monótonas lo cual promueve el aprendizaje, contribuye a la cohesión, la motivación por los contenidos, la integración y la creatividad individual, con el propósito de transformar las clases en un lugar de formación educativa, pero de una forma más innovadora y agradable para los estudiantes (Marín, 2015).

Algunas características sobre *Gamification* planteadas por Diaz y Troyano (2013) son:

- *Gamification* tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego.

- *Gamification* produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del

> comportamiento en éstas. Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual. (p.3)

Con base en lo expuesto previamente., uno de los puntos a favor de la *Gamification* es que alimenta el compromiso y motivación de los estudiantes a la hora de aprender un nuevo tema, puede que lo que se está viendo sea difícil o aburrido, pero por medio de juegos, los estudiantes podrán generar cierto interés en el tema y motivarlos a querer participar con la finalidad de divertirse, pero a la vez educándose y de esta forma su aprendizaje será más sencillo.

Total Physical Response

En tercer lugar, se explicará un método activo, la cual se usará en conjunto con Gamification en los salones de clase, para que los estudiantes conozcan otra alternativa aparte de la pedagogía tradicional, anteriormente vista, y puedan tener un rol más activo en su proceso de aprendizaje del inglés. Por consiguiente, Hollerbach et al (1986) indica que en el aula “"Se aprende haciendo" redefine la educación, transformándola de una empresa puramente intelectual una que involucra la totalidad del ser humano” (p.11) y por esta razón se debe contemplar el aprendizaje, la experimentación y la acción, en lugar de solo leer o escribir.

Por otro lado, Canga (2012) menciona que las sesiones donde se aplica *Total Physical Response,* consisten en la introducción de la verbalización de mandatos por parte del docente en juegos como “Simón dice”. Otra estrategia es escuchar canciones que sean del interés de los estudiantes, de igual manera rimas o poemas, con el fin de que utilicen la lengua inglesa, ya que serán ellos quienes dirijan la sesión y construyan su propio aprendizaje con las

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* herramientas propuestas por el docente. Igualmente resulta importante la acción estímulo-respuesta que hace parte del aprendizaje de una segunda lengua, un claro ejemplo que resalta el autor es cuando un hablante nativo llega a un país extranjero tiene mayor facilidad para adquirir un nuevo idioma al acompañar sus palabras con movimientos. Por ello es importante destacar que la enseñanza a niños mediante *Total Physical Response* es una estrategia acertada para que obtengan buenos resultado en el momento del aprendizaje de una segunda lengua.

Listening

Considerando la información anteriormente expuesta, hay un nexo bastante importante entre *Total Physical Response* y el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, por consiguiente, aquellas actividades mencionadas tienen un común denominador con la habilidad de *listening ,*teniendo en cuenta a Feyten (1991) quien declara que la mayoría de la adquisición del lenguaje ocurre en los primeros cinco años de vida y depende principalmente de la información auditiva recibida(como se citó en Córdoba et al.,2005) por ende, se focalizará la investigación particularmente en esta habilidad del inglés.

No obstante, Underwood (1989) explica que *listening* es la actividad de prestar atención y tratar de obtener algún significado escuchado con éxito del lenguaje hablado, para así ser capaces de entender palabras especificas dentro de contextos u ocasiones determinadas, con el propósito de aprender, reconocer e interpretar mensajes trasmitidos. Por esta razón, se escoge como herramienta de adquisición de una segunda lengua *listening,* haciendo que de esta forma los estudiantes puedan emplearlo al escuchar e intentar entender lo que se está diciendo.

Así mismo, el *listening* ayuda a mejorar la pronunciación de palabras del lenguaje que se está aprendiendo.

Por otro lado, en las aulas de clase se utiliza una estrategia de *listening* donde se pueden implementar materiales multimedia como audios, películas o discursos que proporcionan a los estudiantes progresar en esta habilidad. Por ello, Moreno (2022) indica que "estudiar a fondo los usos del lenguaje, expresiones y modismos lo que, sin duda alguna, nos permitirá adquirir un nivel de inglés avanzado que responda a las necesidades actuales de un mundo globalizado y en constante desarrollo" (p. 6), lo cual es la finalidad del aprendizaje de las lenguas, pues se propende porque los estudiantes aprendan la lengua de la manera más natural posible, por medio de *Gamification* y *Total Physical Response,* ya que estos crean un entorno de aprendizaje agradable despertando el interés de los niños, donde ellos puedan entender el segundo idioma y practicarlo a la vez, al mismo tiempo generando la motivación y participación en el aula de clase.

Haciendo contraste con el desarrollo del aprendizaje mediante el juego de Piaget (1945) quien habla que existe una relación entre el lenguaje, acción y objeto, es decir que los niños aprenden un nuevo lenguaje por medio de la imitación y representación, lo que nos lleva a TPR donde se utiliza la verbalización de mandatos para que los estudiantes que están atentos puedan seguir las acciones indicadas como mencionó anteriormente Canga (2012). Es por esto que se relaciona con la habilidad *listening* ya que como indica Feyten (1991) la adquisición del lenguaje depende de la información auditiva recibida, en este caso cuando el docente transmite un mandato y el estudiante procede a hacer la acción o atender a ello.

Capítulo III Metodología

Paradigma y tipo de investigación

Según Sampieri (2014) la investigación cualitativa "se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto." (p. 358). Asimismo, se tiene en cuenta la forma en la que los individuos conciben el estímulo con base a su cosmovisión o perspectiva con base a la carga cultural y su reacción ante ella. Es por esto por lo que se eligió este enfoque, con el propósito de conocer las necesidades de la población en la que se está siendo estudiada, aplicando las diferentes metodologías diseñadas para su contexto para poder suplir los objetivos de la investigación.

Considerando el enfoque cualitativo, se quiere contrastar con la investigación acción que como indica Elliott (1993) se enfoca en identificar una problemática en el ámbito educativo, donde el docente comprende el fenómeno y se encarga de realizar las acciones necesarias para luego hacer una autorreflexión de la situación y mejorar la misma. Por ende, se optó por este tipo de investigación, ya que se identificó un problema que compete de una acción y una reflexión para observar cómo la población responde a los estímulos o insumos diseñados por el equipo de trabajo.

Instrumentos de Investigación

Baena (2014) afirma que los instrumentos de investigación son relevantes en el momento de aplicarla, dado que permiten un control sobre los registros e información

necesaria para llevar a cabo el proyecto. Por lo tanto, se escogieron cinco instrumentos: formatos de evaluación, observación, planeadores, diarios de campo y cuestionarios.

Según Campos y Martínez (2012) la observación es una técnica que facilita la obtención de datos e información, realizando un análisis minucioso de los acontecimientos y realidades relacionadas con el tema de estudio, así mismo empleando los sentidos y el razonamiento. En otras palabras, se refiere comúnmente a las actividades rutinarias que brindan información al observador. Teniendo esto en cuenta, se utilizará la observación en cada clase ampliando la perspectiva de los grupos que serán trabajados con base a un formato de este, el cual permitirá identificar el tipo de metodología que es utilizada en el aula de clases (Anexo 2).

El siguiente formato de análisis que se empleará es la planeación de las clases, lo cual Diaz et al. (2022) plantean que esta tiene la responsabilidad de establecer los propósitos, metas y objetivos de las clases. El enfoque de planificación brinda la capacidad de especificar las acciones que se tomarán, cómo llevarlas a cabo y los recursos y estrategias que se utilizarán para lograr esos objetivos. Es importante resaltar que la planeación de las clases juega un papel crucial en la labor docente ya que permite fijar metas para todas las actividades planificadas que se desarrollan en el aula. El resultado final de este proceso se puede observar en el desarrollo integral de los estudiantes y la transmisión efectiva de conocimientos. En vista de lo anterior mencionado, se utilizará un total de cuatro clases y su planeación correspondiente (Anexo 3) en la cual se enseñará y se hará actividades usando la *Gamification* y *Total Physical response* y diferentes materiales didácticos, sin necesidad de emplear la tecnología. Con base a

esto, las planeaciones serán analizadas para evaluar lo hecho y así mejorar lo implementado, así mismo establecer objetivos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y que estos se cumplan según lo esperado, incluyendo la eficiencia de los materiales o recursos diseñados para el alcance de los mismos.

En cuanto al diario de campo, tomado para ser parte de la lista de instrumentos, será utilizado en forma de bitácora, como indica Baena (2017) este enriquece el proyecto por medio de anotaciones diarias que describen avances, resultados y anomalías que los estudiantes tienen en el proceso de aprendizaje y puedan aportar en el proceso de investigación (Anexo 4). No obstante, resalta la importancia del orden y la información clara para un buen uso de este. (Anexo 4).

Por último, se emplearán dos cuestionarios que según Baena (2014) funcionan para el proceso de interrogación y conocer elementos que permite saber información sobre el transcurso de las clases. El primero, es un formato de evaluación donde se realizará un análisis de las condiciones de los educandos con base a formulario de Sí y No, el cual permitirá recopilar información acerca de las condiciones de infraestructura (Anexo 1), con la finalidad de mejorar su proceso educativo, en vista de las circunstancias socioeconómicas en las que se encuentran. En el segundo caso, el último cuestionario constará de cuatro preguntas (Anexo 5), las cuales se harán en forma de evaluación, por ende, tendrá como finalidad identificar con que materiales ellos se sintieron más cómodos y mejoraron su proceso de aprendizaje del inglés, igualmente reconocer qué materiales ayudaron a progresar su nivel del idioma y con cuales

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* tuvieron un mejor resultado en el transcurso de las actividades que se harán a lo largo de la investigación.

Diseño de Investigación

Con base al modelo de Kemmis (1989) se quiere "resolver problemas y comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela" (p. 35). Para generar una percepción positiva acerca del aprendizaje de una segunda lengua por medio de los dos métodos ya mencionados anteriormente es entonces donde se elige utilizar este modelo y sus tres fases: planificación, acción y observación En primer lugar, en la fase de planificación, se tendrá presente las necesidades de la población y de acuerdo a ella hacer una proyección de los pasos que se van a realizar pensando en las herramientas, técnicas e instrumentos, insumos relacionados a *Gamification*; además del contexto, población y ubicación geográfica.

En segundo lugar, está la acción en la que se requiere tener un acercamiento a los colegios, considerando los lugares de práctica asignados, de modo que sea la base para empezar a buscar alternativas y estrategias que incluyan las herramientas y/o recursos tradicionales con el fin de cambiar su uso por medio de la *Gamification* como, por ejemplo: materiales didácticos como cartulinas y volverlas flashcards, plantillas para rellenar con lana y colores, la mímica donde podrán trabajar *Total Physical Response, "S*imón dice" donde ponen en práctica un *listening* activo, por último un juego de memoria. Además de acoplar ciertas herramientas como el tablero para que no sean solamente del uso del profesor, es necesario que también sea una herramienta al servicio de los estudiantes el cual los haga parte de la clase y la vuelva más dinámica. Al mismo tiempo, se debe ser flexible para posibles cambios, Al tener en

mente las situaciones de diferentes contextos, sin dejar a un lado el compromiso y desarrollo para la ayuda de los niños expuestos a circunstancia.

En tercera medida, se establece la observación, que, por medio de instrumentos; como el diario de campo y cuestionarios, en los cuales se identifique el desarrollo y el alcance que se ha conseguido de la documentación previamente hecha en medio de las prácticas con los niños, es entonces que se permite reevaluar si los materiales han tenido un efecto positivo y relevante en el proceso de investigación o si los métodos que se implementaron fueron fructíferos para generar una solución al problema. Posterior a ello, inicia el proceso reflexivo de manera que, se da la oportunidad de interpretar toda la información recolectada sin importar los resultados, ya que en medio de toda la investigación se harán documentos reflexivos para completar ciclos, y de ese modo, como se ha mencionado, reevaluar y replantear nuevas estrategias y alternativas para mejorar en todas aquellas herramientas y recursos que se quieren transformar mediante la *Gamification,* Así mismo, avanzar cada práctica con los niños.

Caracterización

En este caso, el proyecto se llevará a cabo en dos instituciones educativas, porque se quería revisar y observar cómo estudiantes de diferentes edades y contextos; donde uno es público y otro privado. Del mismo modo, la institución privada es bilingüe mientras que el público está en un proceso de serlo. Un propósito de esto es observar cómo estas poblaciones responden al aprendizaje del inglés por medio de *Gamification* y *Total Physical Response,* enfocado en *listening* y si se genera una percepción positiva sobre este. A continuación, se describirá detalladamente información sobre cada población.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Colegio Rafael Uribe Uribe (IED)

Es una institución educativa distrital que tiene dos sedes con aproximadamente 3.500 estudiantes y está ubicada en el barrio "Tunal Oriental" en la carrera 25 47 - 00 Sur. Este barrio hace parte de la localidad "Tunjuelito" número 6 en el costado oriental del distrito capital. La sede principal (Sede A) fue reconstruida y se entregó en el año 2022 como institución nueva, las instalaciones son totalmente nuevas, cuenta con más de cinco espacios deportivos e igualmente aulas totalmente amplias, en esta sede se encuentran grados desde primero a undécimo.

El PEI de la institución es "Pedagogía en la convivencia participativa para la formación de seres humanos trascendentes y transformadores", y parte de su propósito es “fortalecer los valores específicos y coherentes con la misión del plantel, a saber: responsabilidad, honestidad, respeto, autonomía, liderazgo, trabajo en equipo, fundamentales, para el mejoramiento de la calidad de vida, su labor ocupacional, la convivencia diaria y la excelencia académica” (2021, p. 12)

Caracterización del grupo

La institución está en proceso de transición para mejorar en el idioma inglés, es por esto que está incluyendo nuevas actividades y materias para la mejora de esta asignatura desde los grados de primaria. En este caso, la interacción para la enseñanza de esta investigación se hará con los grados segundos, son cuatro grupos con aproximadamente 35 estudiantes por salón y se encuentran en un rango de edad entre 7 y 8 años.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Kids Country House

Es una institución educativa bilingüe fundada en 2006 bajo una metodología de inteligencias múltiples, donde el idioma principal es el inglés, para que así los estudiantes puedan potencializar sus capacidades intelectuales, formándolos para que interactúen, se comuniquen y participen activamente en la sociedad adquiriendo una personalidad de liderazgo.

Kids Country House está ubicado en el barrio Modelia, ofrece clases a niños de 1 a 5 años, empezando con los niveles de caminadores, párvulos, prejardín, jardín y transición. Esta consta con una sede y cada salón tiene máximo de 20 estudiantes que posee un televisor y tablero, en el cual la docente se encarga de dar la clase, también tiene un pequeño comedor donde los estudiantes almuerzan, ya que el horario es de ocho de la mañana a una de la tarde, y en la tarde algunos estudiantes tienen refuerzo de dos a cinco. Cabe resaltar que el colegio tiene diferentes salones de acuerdo con la asignatura y tiene un pequeño parque donde los niños pueden jugar.

Por último, esta institución educativa de preescolar es bilingüe por lo que los estudiantes desde muy pequeños ya tienen un acercamiento con el idioma extranjero, y así fortaleciendo *listening y speaking*, para que, al finalizar la etapa de preescolar, los estudiantes lleguen con un muy buen nivel de inglés a grado primaria.

Caracterización del grupo

La población en el cual se va a implementar este proyecto; son a niños de prejardín E que consta con un total de 17 estudiantes, los cuales 12 son niñas y 5 niños, con un promedio de 3 años de edad.

Capítulo IV Resultados

Análisis de resultados

Antes de las clases, se diligenció un formato de evaluación de las condiciones de los educandos (Anexo 1), donde se encontraban diferentes características como: el módulo de inglés, tiempo para la clase de inglés, malla curricular del segundo idioma, útiles escolares e infraestructura. Este formato fue diligenciado por las docentes en formación, con respuestas de sí o no para conocer si contaban o no con estas. Por otro lado, también fue usado un instrumento de observación, que preguntaba sobre la metodología usada en el colegio, materiales, manejo de grupo conocimiento y habilidades, etc. (Anexo 2) Con esto se quería ampliar la perspectiva de los estudiantes y la metodología usada por el docente titular, igualmente conocer el comportamiento en las clases de inglés, para tener un análisis minucioso que nos muestre la realidad de la relación entre estudiantes y la clase de la segunda lengua.

En la siguiente tabla se muestra específicamente las actividades que se realizaron a lo largo de la práctica docente y el método que se le atribuye, además de si se trabajó *listening* en la clase.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Tabla 1

Actividades con su respectivo método

Actividades	**Métodos**	**¿Se trabajó *listening*?**	
		SI	**NO**
Simón Dice	*Gamification/ TPR*	X	
Mímica	*Gamification/ TPR*		X
Hop!	*Gamification*	X	
Juego de Memoria	*Gamification*		X
Fruit Salad	*Gamification/ TPR*	X	

En esta parte se mencionará los métodos y sus respectivas actividades, igualmente se narra lo sucedido en las sesiones realizadas y el avance que se obtuvo, en caso de que alguna actividad no funcionara las retroalimentaciones nos proporcionaba el cambio de esta y cosas por mejorar para las siguientes clases, esto con ayuda del instrumento diarios de campo (Anexo 4).

Al llegar a los sitios de prácticas en la primera clase se captó la pedagogía tradicional en la enseñanza, donde en uno (Kids Country House) se utiliza el libro como metodología además se pudo observar el nivel de inglés de los estudiantes y a pesar de que son niños tan pequeños con un rango de edad de tres años, no se les dificultaba la habilidad de *listening*, por lo que la pronunciación a la hora de aprender el vocabulario nuevo no se les complicó tanto, asimismo las actividades presentadas fueron de gran ayuda (Anexo 10). Mientras que en el segundo lugar (Rafael Uribe Uribe) se observó diferentes demostraciones de algunos estudiantes; se

encontraban niños que se notaban incómodos o aburridos, niños entusiasmados porque les gusta el inglés y a algunos se les facilitaba aprender el vocabulario (Anexo 17), cabe aclarar que no se hizo un diagnóstico previó a ninguna de las dos poblaciones para conocer su nivel de inglés sino que fue por medio de la observación y un análisis cualitativo . Al mismo tiempo, se distinguió los roles del profesor y estudiante donde uno es el receptor pasivo y el docente es la máxima autoridad del salón como menciona Cardona et al (2020). Así mismo, los profesores diseñan sus actividades con el propósito de no generar indisciplina en el aula por la cantidad de niños que hay y por eso optan por este tipo de metodología.

Es por ello que se quiso emplear los métodos de *Gamification* y *Total Physical Response* en las dos instituciones en la cual no se utilizó tecnología sino materiales didácticos para las actividades realizadas. Para esto se realizó un formato de planeación (Anexo 3) que consta de cuatro clases donde se puede observar que se llevó a cabo en cada sesión con el objetivo de facilitar el aprendizaje del inglés mejorando la habilidad del *listening* a través de estas. Como indica Piaget (1945) el juego simbólico permite un buen desarrollo del aprendizaje siendo la imitación y el juego de rol importante en él, por esta razón se implementaron una serie de actividades como las mímicas y Simón Dice, las cuales ayudaron a hacer hincapié en el buen desarrollo del lenguaje por medio de la relación entre la acción y el objeto, por ejemplo en Kids Country House en la primera clase se realizó una planeación (Anexo 6) sobre las profesiones, donde se contempló la edad de los estudiantes para realizar las actividades, como la mímica y teléfono roto. En cuanto a el colegio Rafael Uribe Uribe, se utilizó el vocabulario de animales visto en la clase anterior, algunos ya los sabían y algunos eran nuevos para ello. Por medio del “Simón dice” pone en práctica *listening* y pronunciación,

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

esta vez los estudiantes se muestran más interesados en participar porque están en constante movimiento (Anexo 19).

Con respecto a *Gamification,* la motivación es un factor importante según Díaz y Troyano (2013), los cuales indican que el disfrute de la realización de una actividad es primordial a la hora de aprender y el comportamiento de los estudiantes es transformado dado que genera una autonomía y disposición en el aula, además derrumbar barreras como la dificultad y el aburrimiento que pueden encontrar en una clase de inglés. Esto hace contraste con lo visto en los lugares de práctica que, en el progreso de cada clase, la participación aumentaba y los niños eran protagonistas de todas las actividades realizadas (Anexo 19), tales como: *Hop*!, Simón Dice, juegos de memoria, mímica y *Fruit salad*, etc. Tal es el caso que en Kids Country House hubo una clase donde se utilizó el vocabulario de las celebraciones o días especiales del año en inglés, la cual se realizó su respectiva planeación (Anexo 9) considerando una forma para hacerlo más interactivo donde los estudiantes no solo lo memoricen, sino que también disfruten aprendiendo, es por ello que se implementó la actividad de *Fruit salad* en el que los estudiantes pudieron moverse de las sillas y un juego de memoria, el cual los niños tenían que estar concentrados, pero al mismo tiempo jugar y recordar el vocabulario visto (Anexo 13). Ahora bien, en el Rafael Uribe Uribe, se desarrolló un juego de memoria (Anexo 22), donde los estudiantes ponen en práctica todo lo que se ha visto en clases anteriores, en cual debían encontrar el dibujo del animal y su respectivo nombre en inglés, para poder ganar puntos.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Por otro lado, Hollerbach et al (1986) habla acerca de una teoría que dice: "se aprende haciendo", mientras que Canga (2012) menciona que el *TPR* se basa en la verbalización de mandatos y la acción estimulo-respuesta, de manera que en las clases se utilizaron actividades como la mímica, Simón Dice y *Fruit salad* siendo ejemplos de lo anteriormente dicho, que por medio del movimiento los estudiantes podían aprender el vocabulario visto en clase. De esta forma en Kids Country House, se ejecutó una clase con su respectiva la planeación (Anexo 7), donde se llevó a cabo la actividad "Simon dice" y la actividad de las tarjetas, la cual se utilizaron para enseñar el vocabulario y se pudo observar que los estudiantes aprendieron mejor los animales por medio de la gesticulación y sonidos del animal (Anexo 11). No obstante, en la institución Rafael Uribe Uribe, se elaboró la actividad de mímica (Anexo 18) en la cual debían elegir un pedazo de papel entre varios de una caja, para luego imitar el animal elegido y el salón debía adivinarlo, por medio de esto se contempló el gusto imitar acciones de los estudiantes además del vínculo que hacen entre el movimiento y la acción o imitación del animal (Anexo 19).

Considerando lo anterior, se puede deducir que la habilidad del "*listening"* es un componente importante en el *TPR*, puesto que Underwood (1989) alude a la capacidad de entender palabras especificas dentro de ocasiones particulares, con la intención de reconocer e interpretar mensajes trasmitidos. Por lo tanto, se llevaron acabado diferentes actividades, ya señaladas, donde el docente hablaba en el segundo idioma y los estudiantes escuchaban para luego comprender y producir las acciones dichas. Como muestra de esto, en Kids Country House se realizó una actividad lúdica de *Listening* llamada *Hop* (Anexo 8) en la cual los estudiantes tenían que reconocer el vocabulario de profesiones visto anteriormente (Anexo 12).

En las mismas circunstancias, en la otra institución se presentó el mismo juego de *Hop* (Anexo 20), donde los estudiantes debían estar atentos a la voz del docente que mencionaba diferentes colores, pero cuando decía uno en específico (ya acordado con los estudiantes anteriormente), los niños debían gritar la palabra *Hop.* Aquí se enfatiza mucho en el *listening* de los alumnos y la atención que prestan para saber en qué momento decir la palabra (Anexo 21).

Adicionalmente en las dos instituciones se apostó por una actividad (Anexo 20) donde protagoniza materiales como las hojas de papel, lana, colbón, marcadores, tijeras y colores, con el propósito de apropiarse de su propio trabajo, donde ellos mismos crean y le proporcionan personalidad al animal escogido en el Colegio Rafael Uribe (Anexo 21) o profesiones en el caso de Kids Country House (Anexo 8).

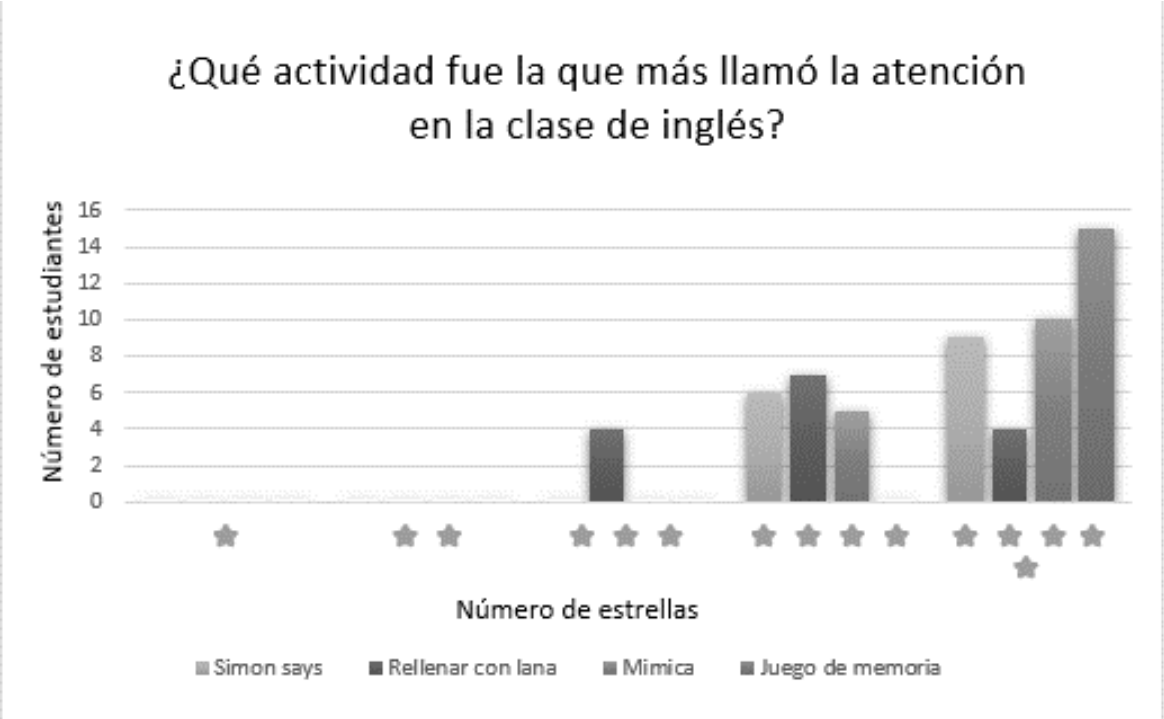
Terminando el análisis de los resultados, se creó una encuesta (Anexo 5) donde los estudiantes podían escoger entre las actividades que más les llamó la atención y gustaron, a la vez de poderla calificar por medio de estrellas, teniendo en cuenta la edad de los estudiantes, asimismo saber el nivel de satisfacción que cada estudiante sintió y poder tener una perspectiva de lo que funcionó y los aspectos que se podrían replantear para poder mejorar y otra encuesta acerca de su comodidad al participar y si se les facilitó el segundo idioma con *Gamification* y *TPR.* En el caso de Kids Country House se pudo observar que las actividades que más les llamó la atención fueron juego de memoria y la mímica y la que menos les llamó la atención fue rellenar con lana (Figura 1), a pesar de que el juego de memoria no es una actividad donde se trabaje *Total Physical Response* igualmente tuvo muy buen recibimiento y una positiva

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* percepción para los estudiantes ya que aquí ellos necesitaban estar concentrados y enfocados, además de usar su memoria para recordar donde estaba el par.

Por otro lado, rellenar con lana fue la que menos les atrajo por ser una actividad que suelen hacer constante con su docente titular y no es algo nuevo para ellos, por otra parte, aquí no se usó ninguno de los dos métodos para el aprendizaje del inglés.

Figura 1

La actividad más llamativa (Kids Country House)

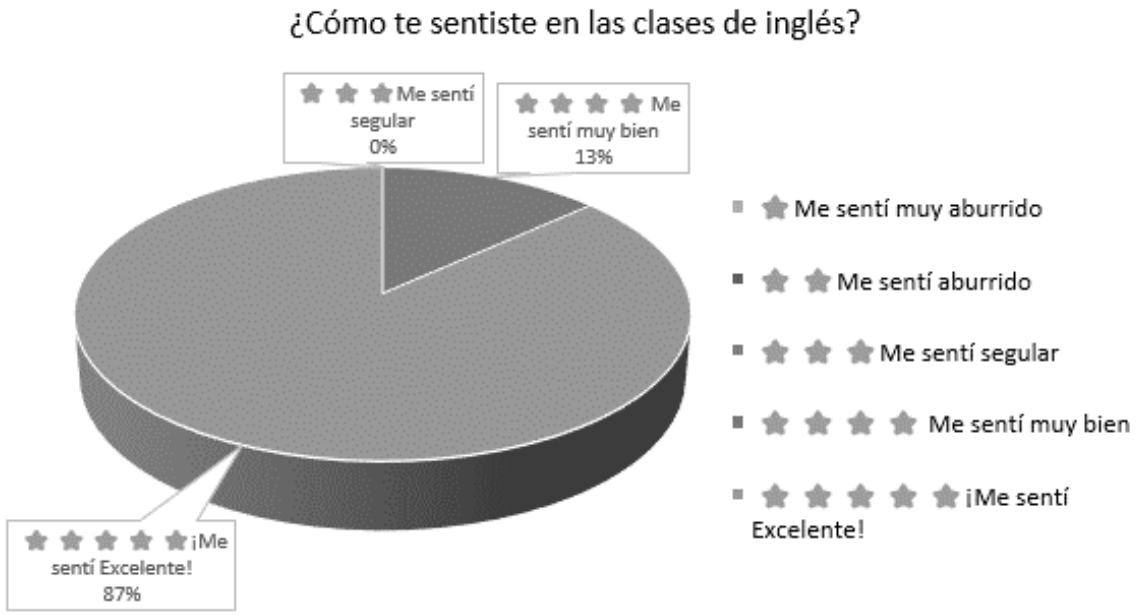


En la segunda encuesta (Figura 2) se preguntó cómo se sintieron con las actividades y la respuesta fue positiva, puesto que el 87% dijeron que se sintieron excelente y el 13% se

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* sintieron muy bien, dando a entender que las actividades hechas lograron que los estudiantes generaran un pensamiento positivo en el aprendizaje del inglés por medio de *Gamification* y *Total Physical Response* y que son métodos que les agrada a los niños en sus clases del segundo idioma.

Figura 2

Satisfacción en las clases (Kids Country House)

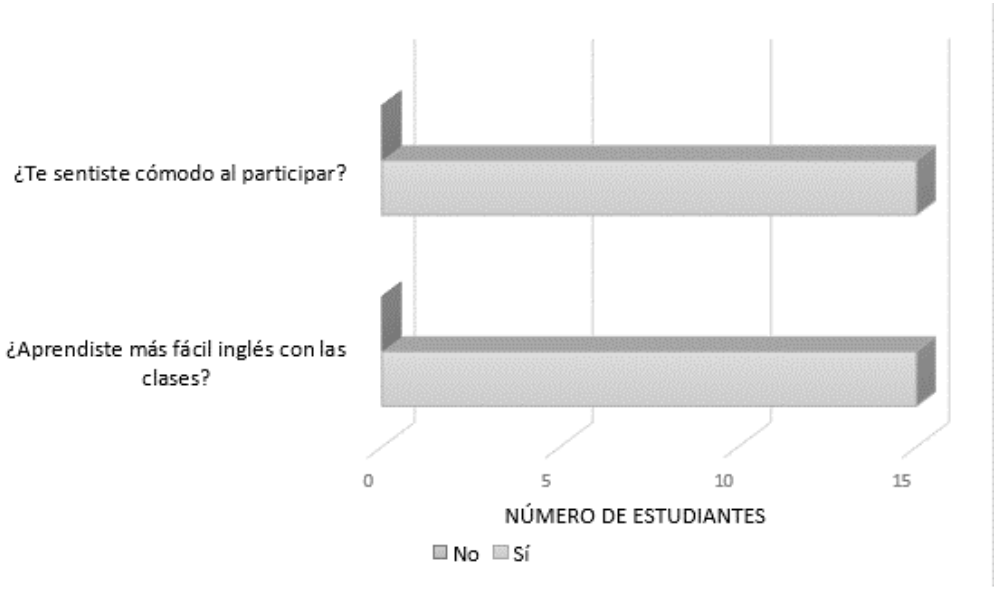


Y, por último, los estudiantes manifestaron que se sintieron cómodos al participar y aprendieron ingles de forma más sencilla con las actividades planteadas (Figura 3), dando a entender que estos métodos contribuyen a aumentar la participación en el aula de clase, puesto que ayuda a superar barreras de aburrimiento y dificultad como señalan Diaz y Troyano (2013)

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response* y favorece a que las clases sean más dinámicas, pero al mismo tiempo los estudiantes puedan aprender.

Figura 3

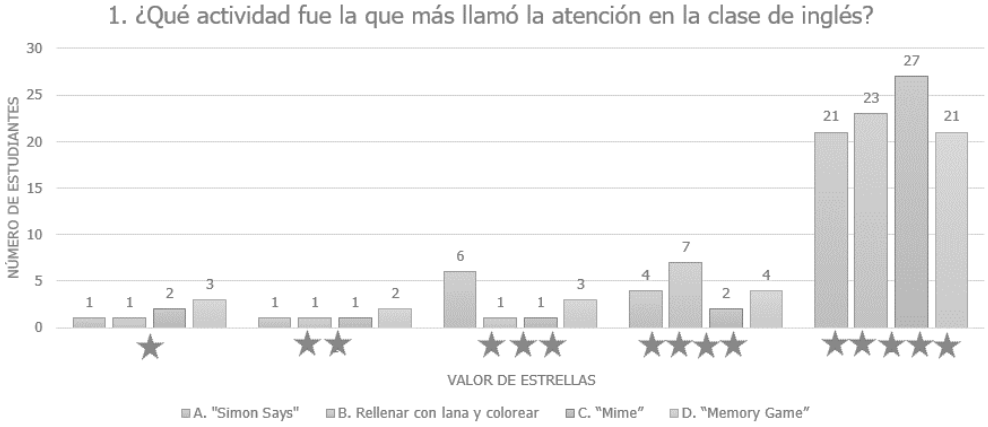
Aprendizaje más sencillo en la segunda lengua (Kids Country House)



En el caso del colegio Rafael Uribe Uribe, la encuesta es reveladora porque es similar a una retroalimentación, ya que como se puede observar en la primera pregunta (Figura 4)

Figura 4

La actividad más llamativa (Colegio Rafael Uribe Uribe)



Los niños califican las actividades que se hicieron en el transcurso de las sesiones, es entonces cuando se puede fijar en que los estudiantes les interesó mucho la actividad de mímica, entonces se puede decir que esta actividad puede ser volver a ser utilizada en alguna otra clase, pero con un diferente vocabulario.

En la segunda pregunta, se quería obtener un resultado de la satisfacción en la clase con respecto a la clase de inglés normal (Figura 5)

Figura 5

Satisfacción en las clases (Colegio Rafael Uribe Uribe)

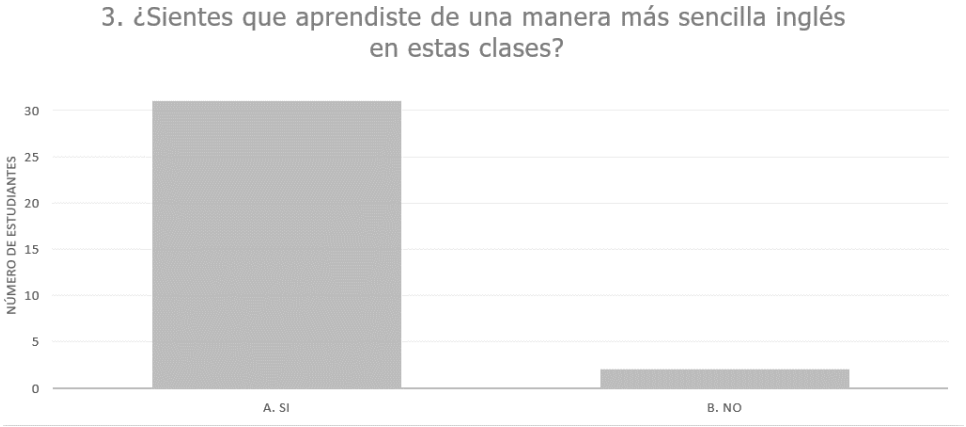


con ello se obtuvo que la mayoría de los estudiantes se sintió excelente en las clases, sin embargo, hay una minoría en la cual se debería prestar atención ya que se muestra que estuvieron realmente aburridos, se necesita saber porque no se sintieron bien, quizá son niños que no vinieron o no les gusta participar.

Por último, se preguntó sobre si se les facilitó aprender inglés en aquellas clases, los estudiantes se pronunciaron con si como respuesta casi unánime (Figura 6)

Figura 6

Aprendizaje más sencillo en la segunda lengua (Colegio Rafael Uribe Uribe)



Con esto se puede concluir que los profesores podrían reformular algunas de las actividades y ser reemplazadas por estas en actividades que los ayuden a facilitar la enseñanza y el aprendizaje de los niños.

Para concluir con este apartado, que aparte de facilitar el proceso de aprender el vocabulario visto y su pronunciación en los estudiantes, de igual forma se observa que este instrumento es un soporte para evidenciar que se generó una percepción positiva en el

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

aprendizaje del inglés por medio de *Gamification y Total Physical Response* en los niños y así enriquecer la enseñanza-aprendizaje del idioma.

Capítulo V Conclusiones

Una vez realizado el estudio de factibilidad del presente proyecto, se cuenta con la información necesaria y suficiente que permite llegar diferentes conclusiones. En primer lugar, se encontró que en el colegio Rafael Uribe Uribe había una falta de herramientas audiovisuales que no permitía una satisfacción en la clase, principalmente para fortalecer la habilidad de *listening*, mientras que en la institución Kids Country House si contaban con ellas. Sin embargo, la aplicación del proyecto fue igual en los dos lugares de práctica docente, puesto que uno de los propósitos era utilizar la *Gamification* sin el uso de tecnología. En consecuencia, no fue un impedimento omitir los recursos tecnológicos, pues se evidenció un avance similar en las dos instituciones.

En vista de lo anterior, se diseñaron varios materiales didácticos que se implementaron en cada clase según lo planeado, estas ayudaron a sobrellevar las actividades hechas en las cuatro sesiones propuestas, además se utilizaron para presentar y explicar el vocabulario en inglés, del mismo modo se pusieron en práctica en juegos como: juego de memoria, *Fruit salad* y mímica. Cabe destacar que estos fueron de gran soporte para los docentes en formación y captaban la atención de los estudiantes, a causa de ser un apoyo visual que facilitaba en el aprendizaje de los temas vistos en cada práctica.

Por consiguiente, las estrategias planteadas: *Gamification* y *Total Physical Response* fueron el eje principal de la investigación, debido a las edades de los estudiantes que están en una etapa donde el juego y el movimiento es sumamente significativo en su vida y por esta razón se quiso utilizar estos mismos, a fin de que los niños podían aprender vocabulario en

inglés, siendo protagonistas de su propio aprendizaje de manera efectiva, considerando que la práctica y el uso de los juegos generaban en ellos creatividad y exploración.

Con el objetivo de generar una percepción positiva en el aprendizaje del inglés enfocada en la habilidad de *listening* y por medio de *Gamification* y *Total Physical Response*, se evidenció por medio de las encuestas y diarios de campo que los estudiantes tuvieron un proceso desde el día uno y fue un progreso positivo, puesto que los niños se sentían cómodos y emocionados con las actividades designadas en cada clase con el uso de los métodos ya mencionados, haciendo de estas una forma efectiva del aprendizaje del tema visto mediante los juegos hechos, ya que a pesar de que no se hizo un diagnóstico al principio, ni examen al finalizar las prácticas para saber si los estudiantes tuvieron un progreso en la habilidad de *listening,* si se hizo un análisis cualitativo donde se observó que al final de cada sesión, los estudiantes sabían reconocer el vocabulario que se había visto a lo largo de la clase.

En conclusión, es relevante y valioso los avances que se obtuvieron por parte de los estudiantes durante las cuatro lecciones, donde se disfrutó de juegos, competencias y aprendizaje, tanto los niños como las docentes. Es importante recalcar que, si se profundiza en un solo tema durante un tiempo significativo y con métodos donde los alumnos sean protagonistas, el aprendizaje se notará bastante en los estudiantes, por la constante práctica de su pronunciación y la escucha activa. Además, la motivación es un factor importante a la hora de querer aprender un segundo idioma ya que aumenta la participación, colaboración e interacción de los niños con la lengua siendo así un apoyo fundamental para la enseñanza y aprendizaje como fue anteriormente mencionado, involucrando más a los estudiantes en las

clases, y de esta forma generar una perspectiva positiva en el aprendizaje del inglés a niños por medio de *Gamification* Y *Total Physical Response* en colegios que no tuvieran la facilidad de acceder a recursos tecnológicos para su formación educativa

Limitaciones y recomendaciones

En este apartado se exponen algunas limitaciones y recomendaciones relacionadas con el presente proyecto de investigación. En primer lugar, fueron dos limitaciones que resaltaron en el proceso: el tiempo y número de clases que se tuvo, ya que al ser hechas en las practicas solo se tenía una hora a la semana para realizar las actividades planeadas, además de que se contó con un cambio de lugar de prácticas para cada una de las docentes en formación por lo que hubo un cambio de población que afectó de igual manera en el proyecto y solo se pudieron desarrollar cuatros clases. Por otro lado, está la cantidad de estudiantes que se encontraban dentro del aula del colegio Rafael Uribe Uribe, puesto que en el momento de hacer una actividad individual el tiempo se agotaba, entonces se debían hacer grupos para agilizar la clase, y muchas veces los docentes no se percatan del aprendizaje de algunos estudiantes.

Se recomienda que al usar G*amification* y *TPR* en el aula, se tenga en cuenta el tiempo asignado para cada clase, donde todos los estudiantes puedan tener la oportunidad de participar activamente. Además, aumentar el número de sesiones a la semana del segundo idioma para que así el aprendizaje sea más favorable para los estudiantes, por último, realizar una prueba inicial o diagnostico donde se pueda conocer el nivel de los estudiantes con respecto a la habilidad *listening* y*,* asimismo, llevar a cabo una prueba final donde se pueda evidenciar si hubo un avance en esta habilidad de acuerdo con los métodos empleados.

Referencias

Aguirre, C. (2020). Las fallas de la escuela tradicional: el aburrimiento escolar desde la mirada de las estudiantes del colegio el Carmen Teresiano [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia]. https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79926

Avellaneda, Y. y Moreno, L. (2021). *Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que favorece el aprendizaje autónomo del docente en Colombia.* [Trabajo para optar al título de especialistas en educación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD].

Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación.* Grupo Editorial Patria. https://instipp.edu.ec/Libreria/libro/Metodologia%20Investigacion.pdf

Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación.* Grupo Editorial Patria. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Borrego, F. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking)* [Tesis de grado, Universidad De Almería]. http://hdl.handle.net/10835/9775.

Brailovsky, D. (2018). Lo nuevo y lo tradicional en educación: una oposición engañosa. Revista Senderos Pedagógicos, 9(9), 161-178.

Buitrago, J. y Herrera, E. (2013). *La metodología "Respuesta Física Total" como herramienta para el aprendizaje del inglés en grado primero del Liceo Arquideocesano De Nuestra Señora.* [Tesis de grado, Universidad De Manizales]. https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/923/Tesis%20de%20grado%20Respuesta%20Fisica%20Total.pdf?sequence=1

Campos, G., y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai, 7*(13), 45-60.

Canga Alonso, A. (2012). El método de la respuesta física (TPR) como recurso didáctico para el aprendizaje del inglés en educación infantil. *Revista iberoamericana de educación.*

Cardona et al. (2020). *Los Modelos Pedagógicos Tradicional y Desarrollista: Análisis de su implementación e influencia en el desarrollo cognitivo de la infancia*. (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Infantil). Universidad de San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín.

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea.*8. 422-430.

Columbié et al. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa. Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*,10 (31),92-105.

Colegio Rafael Uribe Uribe IED (2021). Manual de convivencia.

Córdoba et al. (2005). La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 5(1)*, 1-17.

Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

Diaz et al. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. Utopía y praxis latinoamericana, 25(3), 87-95.

Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Ediciones Morata.

Estremera, S. (2020). *El uso de la metodología 'Total Physical Response' (TPR) en un aula de Educación Primaria* [Tesis de grado, Universidad De Valladolid]. http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42969

Hernandez, A. (2020). *¿Cómo influye el uso de los juegos en el aprendizaje del inglés en niños/as de Educación Primaria?* [Tesis de grado, Universidad De La Laguna]. http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19960

Hollerbach, W., Villalobos, L., Atencio, E., & Gapper, S. (1986). Teoría y práctica de la respuesta física total: Un método prometedor para enseñar lenguas extranjeras. *LETRAS,* (11-12), 7-29.

Kemmis, S. (1989). Resolver problemas y comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela. Ediciones Morata.

León, A. (2021). Desarrollo del listening skill y el uso de apps en estudiantes universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4).

López, J. y Rodas, M. (2018). *La efectividad de la implementación de una unidad didáctica basada en el método de Respuesta Física Total (TPR) para el aprendizaje de inglés en estudiantes de primero de primaria de un colegio bilingüe de la ciudad de Santiago de Cali.* [Maestría en Educación, Universidad ICESI]. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/84054/1/T01573.pdf

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 1-4. https://doi.org/10.1344/der.2015.27.%25p

Moreno, Y. (2022). Implementación de recursos multimedia para mejorar las habilidades de speaking y listening en estudiantes de inglés.

Negrete, L. (2022). *La gamificación en el aula, para el reconocimiento y aprendizaje de los medios de comunicación en los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio José Camacho, del Municipio de Santiago de Cali.* [Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15857/TGF_Leidy%20Negrete%20Negrete.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño.* Fondo de Cultura Económica. https://books.google.com.co/books?id=2m7DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Timbe et al. (2020). *Gamificación* como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés. *EPISTEME KOINONIA Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes.* 3(1). http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997

Underwood, M. (1989). Teaching listening. *Addison-Wesley Longman Limited.*

Valencia, D. y Velásquez, D. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá.* [Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas, Universidad Libre]. https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Viveros, N. (2019). *Total Physical Response como metodología de enseñanza de inglés como segunda lengua en el nivel inicial II, English as a language learner* [Trabajo de investigación formativa, Universidad Casa Grande, Ecuador]. http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2016/1/Tesis2185VIVt.pdf

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexos

Anexo 1

Formato de evaluación de las condiciones de los educandos.

Institución educativa: _____

Preguntas	Si	No
Se evidencia el uso de las TIC (Computador, proyector, Grabadoras)		
Los estudiantes cuentan con módulo de inglés.		
Se le dedica el tiempo necesario a la enseñanza del idioma (Mínimo 3 horas)		
Los docentes de inglés tienen con una malla curricular		
Los estudiantes tienen el mínimo de útiles escolares (lápices, cartulina, colbón, cuadernos, pinturas, pinceles, marcadores, colores, etc.)		
El salón de clase se encuentra en buenas condiciones (ventilación, iluminación, pupitres, tablero, condiciones de limpieza)		

Anexo 2

Formato de observación

Institución educativa: _____

Grados: _____

Enunciados	**Observación**
Metodología usada por los docentes.	
Materiales disponibles en las clases de inglés.	
Manejo de grupo por parte del docente titular.	
Conocimiento de los estudiantes en las cuatro habilidades de inglés.	
Cumplimiento y alcance de las metas propuestas de cada clase por el docente.	

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 3

Docente: _____ **Institución educativa: _____**

Grado: _____

Clase	Fecha	Actividad
Primera	2023	Mostrar el tema por medio de tarjetas y manualidades
Segunda	2023	Mímica y “Simón dice”
Tercera	2023	Rellenar con lana y colores
Cuarta	2023	Juego de memoria

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Planeador de cada clase

Docentes:	**Asignatura:**	**Grupo**:
Tutor de la clase:	**Fecha**:	**Tempo**:
Objetivos de aprendizaje: 1. 2. 3.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción		
Etapa 1		
Etapa 2		
Materiales:		

Tutor de la clase: _____

Anexo 4

Docente: _____

Grado:	**Fecha:**
Tema:	**N° de Clase:**
Experiencia: (¿Qué salió bien?, ¿Qué salió mal?, ¿Qué podríamos mejorar?)	

Anexo 5

Cuestionario

Encuesta

1. ¿Qué actividad fue la que más llamó la atención en la clase de inglés?

A. "Simon says" .....
B. Rellenar con lana y colorear.....
C. "Mime" .....
D. "Memory Game".....
E. "What does it sound like?".....



2. ¿Cómo te sentiste respecto a nuestras clases de inglés comparadas con las clases que usualmente tienes?



1 estrella: me sentí muy aburrido.
2 estrellas: me sentí aburrido.
3 estrellas: me sentí regular.
4 estrellas: me sentí muy bien.
5 estrellas: me sentí excelente.

3. ¿Sientes que aprendiste de una manera más sencilla inglés en estas clases?

A. Si ◯ B. No ◯

4. ¿Te sentiste cómodo cuando tuviste que pasar al frente de la clase?

A. Si ◯ B. No ◯

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexos: Kids Country House (Docente Isabel Villany)

Anexo 6

Docente: Isabel Villany	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Prejardín
Tutor de la clase: Tania	**Fecha**: 05/04/2023	**Tempo**: 25 min
Objetivos de aprendizaje: 1. Identificar y representar las diferentes profesiones más destacadas de Colombia.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	Pregunta: ¿Qué quieren ser cuando grandes? ¿y por qué? (Tingo tango)	5min
Etapa 1	Explicación de las profesiones más destacadas de Colombia, por medio de tarjetas. Además, aprender su pronunciación.	10 min
Etapa 2	Actividad, se divide el salón en dos grupos; cada grupo está en fila, al primer niño se le dice una profesión, va pasando la voz (Teléfono roto), cuando se lo digan al último, este niño deberá representar esta profesión por medio de mímica, el otro grupo deberá adivinar la profesión para poder sumar puntos. (Dar opciones de dibujo o mímica)	10 min
Materiales: Flashcards		

Tutor de la clase: _____

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 7

Docentes: Isabel Villany	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Prejardín
Tutor de la clase: Tania	**Fecha**: 12/04/2023	**Tempo**: 25 min
Objetivos de aprendizaje: - Identificar y desarrollar las diferentes acciones realizadas por los animales. - Reconocer en inglés las acciones y los nombres de animales.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	Se hará una pequeña actividad, la cual será Simón Dice, se les dará un comando a los estudiantes y ellos lo tendrán que hacer, por ejemplo: Simon says jump like a frog y ellos lo tendrán que hacer.	5 min
Etapa 1	Por medio de flashcards se les enseñará a los estudiantes los animales en inglés.	10 min
Etapa 2	Se pondrán tarjetas de los animales en la pared o una mesa, la profesora nombrará a un estudiante y le dirá el nombre de un animal en inglés, este tiene que correr y traer la tarjeta con el animal correcto.	10 min
Tarea		
Materiales: Guía, tarjetas, lana		

Tutor de la clase: _____

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 8

Docentes: Isabel Villany	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Prejardin
Tutor de la clase: Tania	**Fecha**: 19/04/2023	**Tempo**: 25 min
Objetivos de aprendizaje: - Reconocer las profesiones en inglés y a qué se dedica cada una. - Pronunciar correctamente las profesiones en inglés		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	HOP: Cuando la profesora diga las profesiones, los niños levantan las manos y gritan "¡HOP!", los niños que levantan las manos cuando no diga una profesión, van saliendo.	7 min
Etapa 1	Por medio de flashcards anteriormente utilizadas en la primera planeación se hará un repaso de las profesiones.	8 min
Etapa 2	Profesiones: se entregará a los alumnos una guía con el dibujo de una profesión y tendrán que rellenarla con lana	10 min
Materiales: Guía, tarjetas, lana		

Anexo 9

Docentes: Isabel Villany	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Prejardin
Tutor de la clase: Tania	**Fecha**: 03/05/2023	**Tempo**: 25 min
Objetivos de aprendizaje: - Reconocer los días especiales en inglés y qué se celebra en cada uno de ellos. - Pronunciar correctamente los días especiales en inglés.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	*Fruit salad*: Los niños se sentarán en círculo, y cada niño recibirá un dibujo de alguna celebración del año, cuando el profesor diga "Christmas" los niños que tengan “navidad” tendrán que levantarse y cambiar de sitio, lo mismo ocurre con las demás celebraciones. Y cuando el profesor diga *Fruit salad*! todos los alumnos tendrán que cambiar de lugar.	7 min
Etapa 1	Por medio de flashcards anteriormente utilizadas en la primera planeación se hará un repaso de las profesiones.	8 min
Etapa 2	juego de memoria: habrá tarjetas con dibujos de días especiales en la pizarra dadas la vuelta y los alumnos tendrán que encontrar las parejas.	10 min
Materiales: Flashcards e imágenes		

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 10 Docente: Isabel Villany

Grado: Pre- jardín	**Fecha: 05/04/23**
Tema: Profesiones	**No de Clase: 01**

Experiencia:

¿Qué salió bien? Los estudiantes tuvieron una muy buena participación ya que estaban muy emocionados de poder decir que querían ser cuando fueran grandes y cada que ellos decían la profesión, la docente les enseñaba como se decía en inglés, de igual forma, la docente también enseñó las profesiones por medio de flashcards donde los niños y niñas podían ver la imagen y así familiarizarla con la palabra en inglés, ya por último se hizo la actividad de la mímica y de esa forma los y las estudiantes pudieron reforzar lo aprendido previamente y se pudo notar la diferencia de la primera ronda y la tercera ronda, ya que al asociar una acción y ellos/ ellas hacerla se les hizo más fácil aprender.

¿Qué salió mal?: Al ser niños tan pequeños, algunas profesiones que dijeron no se enseñaron en el vocabulario ya que se trató de usar profesiones más comunes pero la edad de los estudiantes era un factor muy importante ya que a esa edad muchos niños no sueñan con ser un doctor, abogado, profesores etc. Sino patinadores profesionales, bailarines, magos.

¿Qué se podría mejorar? Además de lo mencionado anteriormente de enseñarles las profesiones pensando en las edades de los niños, otro factor a mejorar sería el tiempo, ya que al ser 45 minutos no es mucho tiempo para trabajar con ese número de estudiante, por lo que, para la próxima clase, hacer menos actividades.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 11 Docente: Isabel Villany

Grado: Pre- jardín	**Fecha: 12/04/23**
Tema: Animales	**No de Clase: 02**

Experiencia:

¿Qué salió bien?: Se inicio la clase mostrando los animales en las tarjetas donde la docente mostraba la imagen y decía que animal era por medio de gesticulación física o por medio de sonidos, después se empezó la actividad en la cual, los estudiantes pudieron decir fácilmente los nombres de los animales en inglés, pero cuando se les dificultaba algún animal, lo que se hacía era hacer el sonido del animal o la gesticulación física y así ellos podían recordar.

¿Qué salió mal? Hubo un animal en específico que se les dificultó y fue "squirrel" (ardilla), ya que para ellos no es un animal tan común como lo es un perro (dog), Lion (leon), Vaca (cow) por lo que los estudiantes no podían recordar fácilmente.

¿Qué podríamos mejorar?: De acuerdo con el animal que ellos se les dificultó aprender se les podría reforzar para que ellos lo recuerden, como por ejemplo por medio de un video, haciendo mímica, pintando, etc. Para que así los estudiantes se puedan familiarizar más con el animal.

Anexo 12

Docente: Isabel Villany

Grado: Pre- jardín	**Fecha: 19-04-23**
Tema: Profesiones	**No de Clase: 03**

Experiencia:

¿Qué salió bien?: Se inicio la clase con la actividad de "HOP" con las profesiones donde los estudiantes se divirtieron mucho, después mediante las flashcards se hizo un repaso de las profesiones y hubo algunas que si recordaban y otras no tanto y por último se hizo la actividad de rellenar con guía la lana, donde los estudiantes pudieron trabajar por su cuenta y con la supervisión de la docente.

¿Qué salió mal?

La clase en sí estuvo bien los estudiantes participaron y trabajaron muy bien, lo que o que no salió muy bien es que en el salón existe un estudiante con problemas de aprendizajes e imperativo por lo que era difícil que él trabajara.

¿Qué podríamos mejorar?:

De acuerdo con el estudiante anteriormente mencionado, se podría llevar actividades para llamar más su atención y que pueda prestar atención y participar en la clase.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 13

Docente: Isabel Villany

Grado: Pre- jardín	**Fecha: 03-05-23**
Tema: Días especiales	**No de Clase: 04**

Experiencia:

¿Qué salió bien?:

Se inició con la actividad de *Fruit salad* la cual disfrutaron mucho, ya que al ser niños les gusta estarse moviendo y no estar en un solo lugar fijo y con el juego de memoria los estudiantes estaban muy concentrados para poder encontrar las parejas y así practicaban el vocabulario de los días especiales, de igual forma todos querían pasar para poder encontrar la pareja y cuando lo hacían correctamente se ponían felices y orgullosos de ellos mismos.

¿Qué salió mal?

La distribución del tiempo fue un factor que no salió muy bien ya que la última actividad tuvo que hacerse de forma rápida.

¿Qué podríamos mejorar?:

Como se mencionó anteriormente, se podría mejorar la distribución del tiempo, donde la primera actividad no duré tanto.

Anexo 14

Institución educativa: Kids Country House

Preguntas	**Si**	**No**
Se evidencia el uso de las TIC (Computador, proyector, Grabadoras)	X	
Los estudiantes cuentan con módulo de inglés.	X	
Se le dedica el tiempo necesario a la enseñanza del idioma (Mínimo 3 horas)	X	
Los docentes de inglés tienen con una malla curricular	X	
Los estudiantes tienen el mínimo de útiles escolares (lápices, cartulina, colbón, cuadernos, pinturas, pinceles, marcadores, colores, etc.)	X	
El salón de clase se encuentra en buenas condiciones (ventilación, iluminación, pupitres, tablero, condiciones de limpieza)	X	

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 15

Institución educativ*a:* Kids Country House

Grados: Pre- Jardín

Enunciados	**Observación**
Metodología usada por los docentes.	Metodología basada en inteligencias múltiples, donde en el aula se desarrollan diferentes actividades enfocadas en las diferentes inteligencias para que dé esta manera los estudiantes puedan aprender de diversas maneras.
Materiales disponibles en las clases de inglés.	En las clases de inglés los estudiantes solo usan el módulo de inglés y hay un televisor donde la docente titular coloca videos en inglés, pero últimamente no funciona.
Manejo de grupo por parte del docente titular.	La docente tiene un muy buen manejo del grupo y los estudiantes atienden de forma adecuada a las clases.
Conocimiento de los estudiantes en las cuatro habilidades de inglés.	Al ser niños tan pequeños, no saben leer ni escribir, por lo que con ellos se trabaja el *listening y speaking*, por lo general se les

	habla en español, pero algunas cosas en inglés y ellos lo entienden y de acuerdo al speaking, tienen muy buena pronunciación.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexos: IED Colegio Rafael Uribe Uribe (Docente Loren Torres)

Anexo 16

Docente: Loren Torres	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Primaria
Tutor de la clase:	**Fecha**: 22/03/2023	**Tempo**: 45 min
Objetivos de aprendizaje: • Identificar el conocimiento previo de los colores (fríos y cálidos). • Introducir el tema de los animales, teniendo en cuenta el conocimiento previo,		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	"HOP" Cuando la profesora diga los colores ya sea fríos o cálidos, los niños levantan las manos y gritan "¡HOP!", los niños que levantan las manos cuando NO diga un color, van saliendo.	10 min
Etapa 1	Colores: El salón tendrá dos partes: colores cálidos y colores fríos, donde los niños dirán su color favorito y pondrán su huella de la mano o el dedo en papel con pintura.	20 min
Etapa 2	Por medio de flashcards se les enseñará a los estudiantes los animales en inglés, teniendo en cuenta algunos personajes de caricaturas o películas infantiles.	15 min
Materiales: Flashcards		

Anexo 17

Docente: Loren Torres

Grado: Segundo	**Fecha:** 22/04/2023
Tema: Colores	**No de Clase: 1**

Experiencia:

¿Qué salió bien? Los estudiantes se caracterizan por el gusto al inglés, es un factor bueno, ya que pueden estar más atentos a las lecciones. El material proporcionado fue preciso y útil para el proceso de enseñanza. Tres salones de cuatro tienen un nivel más alto.

¿Qué salió mal? Es difícil llamar la atención de todos los estudiantes, entonces algunos de ellos se dispersan. En una actividad de desplazamiento, fue complicado mantener a los niños ordenados. Hubo niños que se sentían incomodos respecto a las actividades propuestas.

¿Qué se puede mejorar? El tono de voz. Buscar estrategias para mantener la atención de todos los estudiantes.

Anexo 18

Docentes: Loren Torres	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Primaria
Tutor de la clase:	**Fecha**: 12/04/2023	**Tempo**: 45 min
Objetivos de aprendizaje: • Identificar y desarrollar las diferentes acciones realizadas por los animales. • Reconocer en inglés las acciones y los nombres de animales.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	Congelados: los estudiantes estarán de pie, escuchando música. Pero cuando la música pare, la docente mencionara un animal y los estudiantes harán una pose que represente al animal.	10 min
Etapa 1	Se hará una pequeña actividad, la cual será Simón Dice, se les dará un comando a los estudiantes y ellos lo tendrán que hacer, por ejemplo: “Simon says jump like a frog” y ellos lo tendrán que hacer.	20 min
Etapa 2	Mímica: Habrá una caja llena de papeles con animales y los estudiantes tomaran uno al azar. Luego harán la mímica, la acciones o movimientos que representan al animal, con el fin que sus compañeros adivinen que animal es.	15 min
Materiales: Flashcards, papel, equipo de sonido.		

Anexo 19

Docente: Loren Torres

Grado: Segundo	**Fecha:** 12/04/2023
Tema: Animales y acciones	**No de Clase: 2**

Experiencia:

¿Qué salió bien? Los estudiantes aumentaron la participación en esta clase. Están más atentos con el *"listening*". Para a el fortalecimiento de la participación en la respuesta física total, se hacen movimientos frecuentes para la representación de las acciones de los animales como correr, caminar, saltar, etc. También estaban muy atentos al vocabulario para tenerlo en cuenta al momento de participar en el Simón dice.

¿Qué salió mal? Cuando algunos estudiantes pasaban al frente, les daba vergüenza participar haciendo movimientos. Entonces los sentaba, para no perder tiempo.

¿Qué podríamos mejorar? Motivar a los estudiantes que intenten hacer las actividades propuestas.

Percepción Positiva del inglés mediante *Gamification* Y *Total Physical Response*

Anexo 20

Docente: Loren Torres	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Primaria
Tutor de la clase:	**Fecha**: 19/04/26	**Tiempo**: 45 min
Objetivos de aprendizaje: • Repasar los animales por medio de manualidades y la escucha activa.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	"HOP" Cuando la profesora diga algunos animales, los niños levantan las manos y gritan "¡HOP!", los niños que levantan las manos cuando NO diga un animal, van saliendo.	10 min
Etapa 1	Se pondrán tarjetas de los animales en la pared o una mesa, la profesora nombrará a un estudiante y le dirá el nombre de un animal en inglés, este tiene que correr y traer la tarjeta con el animal correcto.	20 min
Etapa 2	Animales: se les dará a los estudiantes una guía de un animal de algunos personajes de caricaturas o películas infantiles, y ellos tendrán que rellenarla de lana y colorear.	15 min
Materiales: Flashcards, lana, colores, marcadores, colbón.		

Anexo 21

Docente: Loren Torres

Grado: Segundo	**Fecha:** 19/04/2023
Tema: Animales y acciones	**No de Clase: 3**
Experiencia: **¿Qué salió bien?** Los niños estuvieron muy concentrados en hacer la guía, algunos eran muy cuidadosos para hacerlo perfecto. Les gusta pintar de varios colores, por ello en vez de dejar un modelo de pintura, se deja a elección y libertad de escoger los colores para realizar la manualidad. **¿Qué salió mal?** No se tuvo tiempo suficiente para hacer todas las actividades del plan de clase, a los estudiantes les tomo mucho tiempo para hacer la guía. Un niño lloró porque no consiguió el dibujo que quería. Se utilizo bastante material, algunos cursos quedaron con poco material para hacer la guía. **¿Qué podríamos mejorar?** Distribuir mejor el tiempo, no agotar la voz. Distribuir mejor el material para cada clase, para que sea equitativo.	

Anexo 22

Docente: Loren Torres	**Asignatura:** inglés	**Grupo**: Primaria
Tutor de la clase:	**Fecha**: 26/04/2023	**Tiempo**: 45 min
Objetivos de aprendizaje: • Poner en práctica la pronunciación y escritura de los animales vistos, por medio de diferentes juegos.		

Procederes		**Tiempo**
Introducción	¿Qué suena?: los estudiantes escucharan atentamente sonidos producidos por animales, alzarán la mano y me indicaran que animal suena, en inglés.	10 min
Etapa 1	Vocabulario: los estudiantes escribirán diferentes animales en español e inglés en una hoja de papel, igualmente sus respectivas acciones.	20 min
Etapa 2	Juego de memoria: los niños verán varias tarjetas con números, en las cuales tendrán que encontrar el dibujo de un animal y su respectivo nombre en inglés.	15 min
Materiales: Equipo de sonido, hoja de papel, flashcards.		

Anexo 23

Docente: Loren Torres

Grado: Segundo	**Fecha:** 26/04/2023
Tema: Animales y acciones	**No de Clase: 4**
Experiencia: **¿Qué salió bien?** Los estudiantes son muy competitivos, les gusta participar en la democracia de los puntos, teniendo en cuenta las reglas. Cada día hay progreso en su pronunciación y vocabulario en este caso de animales. También encuentran la manera de facilitar los juegos para entenderlos y explicarlos a sus mismos compañeros. **¿Qué salió mal?** Es posible que se encuentren casos de frustración cuando se pierde un punto o una ronda de juego. **¿Qué podríamos mejorar?** El manejo del tiempo y ayudar a los estudiantes superar esa frustración por medio del trabajo en equipo.	

Anexo 24

Institución educativa: Rafael Uribe Uribe

Preguntas	**Si**	**No**
Se evidencia el uso de las TIC (Computador, proyector, Grabadoras)		X
Los estudiantes cuentan con módulo de inglés.		X
Se le dedica el tiempo necesario a la enseñanza del idioma (Mínimo 3 horas)	X	
Los docentes de inglés cuentan con una malla curricular	X	
Los estudiantes tienen el mínimo de útiles escolares (lápices, cartulina, colbón, cuadernos, pinturas, pinceles, marcadores, colores, etc.)	X	
El salón de clase se encuentra en buenas condiciones (ventilación, iluminación, pupitres, tablero, condiciones de limpieza)	X	

Anexo 25

Institución educativ*a:* Rafael Uribe Uribe

Grados: Segundo

Enunciados	**Observación**
Metodología usada por los docentes.	Aprendizaje significativo, donde se requiere una participación por parte de los estudiantes. Además, el material de aprendizaje debe ser sustancial para el estudiante teniendo en cuenta sus conocimientos previos.
Materiales disponibles en las clases de inglés.	Principalmente materiales físicos como cartulina, pintura, plastilina, etc. Tienen un proyector de video por grado.
Manejo de grupo por parte del docente titular.	La docente mantiene la atención de los estudiantes durante las clases, siempre está innovando nuevo material y actualizando su aprendizaje y enseñanza en pro para los estudiantes.
Conocimiento de los estudiantes en las cuatro habilidades de inglés.	Los estudiantes tienen un nivel muy básico en las cuatro habilidades, sobre todo en "*speaking"* y "*listening".* Teniendo en cuenta

	que el colegio se está reformando para tener un énfasis en inglés desde grado en primaria. Pero es importante le interés de los estudiantes por aprender el idioma.