

**Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de la enseñanza del
inglés**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Maira Jarleydy Bulla Ibagón

Director

María Victoria Rodríguez

Doctora en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Educación Virtual y a Distancia

Bogotá D.C., Colombia

Noviembre, 2020

Resumen

Este proyecto de intervención disciplinar tiene como propósito identificar el proceso de las habilidades de producción oral y escrita en inglés de estudiantes de grado séptimo a través de la implementación de actividades lúdicas multinivel. El proyecto contó con la participación de 38 estudiantes de grado séptimo de una institución de carácter privado en el centro histórico de Bogotá. La implementación de actividades lúdicas multinivel se llevó a cabo en sesiones virtuales sincrónicas mediante Google Meet y plataformas de aprendizaje del idioma extranjero que promovieron diversidad en materiales, recursos y niveles de proficiencia en inglés. En adición, el proceso de implementación fue registrado mediante video grabaciones de las sesiones sincrónicas y diarios de campo, los cuales permitieron la revisión y reflexión del proyecto. Las conclusiones a partir de la pregunta y los objetivos establecidos reflejan cuatro aspectos principales que permitieron la apropiación de habla y escritura en el idioma extranjero: retroalimentación, tiempo de preparación, participación activa y uso del idioma.

Palabras clave: clase multinivel, aprendizaje colaborativo, juego, habilidades de producción.

Abstract

This pedagogical implementation project aims at identifying seventh-grade students' oral and written productive skills process through the implementation of multilevel ludic activities. 38 seventh grade students from a private school located in the historic center of Bogotá participated in this project. The implementation of multilevel ludic activities was carried out through synchronic virtual sessions by using Google Meet and EFL (English as a Foreign Language) learning platforms which provided diverse materials, resources and proficiency English levels. In addition, the pedagogical implementation process was gathered through synchronic session video recordings and field notes which allowed to check and reflect about the project. The conclusions addressed from the established research question and objectives concluded four aspects which allowed the acquisition of EFL speaking and writing skills: feedback, preparation time, active participation, and language use.

Key words: multilevel activities, collaborative learning, game, productive skills.

Tabla de contenidos

Introducción.....	1
Situación problema	3
Pregunta problema	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Justificación	4
Antecedentes	7
Marco Teórico	10
Clases multinivel en la enseñanza del inglés.....	10
Ventajas y retos de la clase multinivel.....	12
Estrategias sugeridas para clases de inglés multinivel.....	13
Aprendizaje colaborativo.....	14
Beneficios del aprendizaje colaborativo en la clase de inglés	15
Habilidades de producción	16
Habilidades de producción en actividades multinivel.....	17
Juego como actividad lúdica en educación.....	18
Beneficios del juego en la clase de inglés multinivel.....	19
Diseño Metodológico	20
Enfoque y tipo de investigación.....	20
Línea de investigación institucional.....	21
Participantes y muestra	22
Instrumentos y procedimientos de recolección de datos	23
Video grabaciones	24
Diario de campo.....	24

LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

Implicaciones éticas	25
Estrategia didáctica para la implementación de actividades lúdicas multinivel	26
Introducción	26
Método: Generalidades.....	26
Enfoque comunicativo.....	27
Metodología PPP.....	27
Implementación de tecnologías emergentes.....	28
Plan de acción.....	29
Evaluación de la estrategia de intervención.....	32
Conclusiones	33
Recomendaciones prácticas.....	35
Referencias.....	37
Apéndices	40

Lista de tablas y figuras

Tabla 1. Estrategia de intervención de actividades lúdicas multinivel.....	29
--	----

Lista de apéndices

Apéndice A. Formato de diario de campo.....	40
Apéndice B. Formato modelo de autorización de datos personales.....	40
Apéndice C: Licencia Creative Commons.....	41
Apéndice D: Actividades lúdicas y juegos de práctica.....	43
Apéndice E: Actividades lúdicas multinivel de escritura.....	48
Apéndice F: Actividades lúdicas multinivel de habla.....	50
Apéndice G: Actividades lúdicas multinivel mixtas.....	51
Apéndice H. Procedimientos sugeridos por Hess (2001).....	54

Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de la enseñanza del inglés

Introducción

Este proyecto de intervención disciplinar tiene como propósito identificar los avances que presentan los estudiantes de grado séptimo en habilidades de producción oral y escrita mediante la implementación de actividades lúdicas multinivel en las sesiones virtuales sincrónicas de la asignatura de inglés. Esta propuesta de implementación surge debido a los resultados arrojados en el diagnóstico llevado a cabo al inicio del año lectivo de manera presencial, en el cual se evidenció grandes diferencias en los niveles de proficiencia en inglés de los estudiantes, especialmente en las habilidades de producción. Esta diversidad de proficiencia en el idioma se debe a vacíos en la lengua materna (español) o en el idioma extranjero, estudiantes nuevos en la institución, cursos de inglés extraescolares y/o facilidades para viajar a países angloparlantes, entre otros.

Como respuesta a la diversidad de niveles del idioma extranjero dentro del mismo grado y aula, se planteó implementar una estrategia que se ajuste a los niveles de proficiencia de los estudiantes con objetivos alcanzables, de tal manera que cada actividad y ejercicio represente un avance y reto para el/ la estudiante sin importar sus conocimientos y competencias en el idioma (inglés). Esta propuesta incluye diversas actividades multinivel que ofrecen oportunidades de práctica y participación para el desarrollo de las habilidades de producción dentro de las sesiones virtuales sincrónicas, estas actividades se destacan por ser diversas y lúdicas que incluyen plataformas y páginas, así como dinámicas de juego. Las actividades multinivel requieren de planeación y diversidad en la creación de las mismas como en el material de apoyo, por lo cual requiere de tiempo. Sin embargo, ofrece grandes

oportunidades para el estudiantado ya que se le reconoce como individuo y sus capacidades sin homogenizar su proceso.

Con respecto a los contenidos de este documento, el primer capítulo establece el propósito y la importancia de la intervención desde el campo de enseñanza-aprendizaje del inglés como idioma extranjero, la información y contexto académico de los participantes, pregunta de investigación y sus respectivos objetivos. Los antecedentes se enuncian en el segundo capítulo, aclarando la diferencia entre clase y actividad multinivel desde un ámbito universitario con sus respectivos beneficios, así mismo se abordan retos y estrategias al implementar el multinivel en el aula, y los beneficios de las actividades lúdicas. De igual manera, se explican los conceptos clave para este proyecto como las actividades multinivel, el aprendizaje colaborativo, las habilidades de producción y el juego como estrategia educativa. En el tercer capítulo se explica el enfoque y tipo de investigación en los cuales se basa este proyecto de intervención disciplinar, así como la línea de investigación. Además, se describen aspectos como los participantes, procedimientos e instrumentos de recolección de datos (video grabaciones y diario de campo) y algunas implicaciones éticas relevantes para el proyecto.

Situación problema

La diversidad en las aulas es cada vez más notoria, debido a aspectos socio económicos, culturales, religiosos, capacidades y habilidades (sociales, cognitivas y afectivas), necesidades especiales y contextos familiares. Estas diferencias que se manifiestan en el día a día de las instituciones proporcionan contextos ricos para la reflexión del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este caso particular, en un colegio privado de Bogotá, ubicado en el centro histórico de la capital, los estudiantes de grado séptimo presentan diversos niveles de comprensión y expresión en el idioma extranjero, inglés. Los grupos de grado séptimo, cuentan con 38 a 40 estudiantes, quienes reciben 3 horas de clase de inglés a la semana, enfocadas en promover el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma (comprensión: escucha y lectura; expresión: escritura y habla), fomentar el trabajo colaborativo mediante la aplicación de metodologías por tareas y proyectos. Además de esto, los estudiantes reciben entrenamiento en pruebas Cambridge tales como FLYERS, KEY, PB1 y IELTS a lo largo de su proceso en la institución, todo esto con el propósito de ofrecer un ambiente propicio para el aprendizaje del idioma extranjero para participar en inmersiones a corto plazo y el futuro desempeño de los estudiantes en su vida profesional a largo plazo.

La diversidad de nivel en el idioma extranjero en los estudiantes de séptimo grado se debe a factores como: falencias o dificultades en inglés, vacíos conceptuales no superados, cursos de inglés extraescolares, estudiantes nuevos en la institución, falencias en la lengua materna (español), facilidades para viajar a países angloparlantes y actitud de apertura o resistencia frente al idioma extranjero. Estos factores generan actitudes y dinámicas que desfavorecen el ambiente de aprendizaje, ya que algunos estudiantes se sienten demasiado retados con los contenidos y/o actividades manejados, mientras para otros las temáticas y actividades no representan ningún grado de dificultad. Por consiguiente, es evidente la necesidad de recurrir a una propuesta de cambio en la metodología manejada dentro del aula,

LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

en este caso, las actividades multinivel mediante la lúdica. Esta implementación tiene el propósito de proveer un ambiente propicio que tenga en cuenta: el nivel académico de los estudiantes de una manera más personalizada, las habilidades y capacidades de los estudiantes en el idioma extranjero, el factor de motivación y bienestar que puede generar el uso de juegos y lúdicas en el aula.

Pregunta problema

¿Cómo las actividades multinivel usando la lúdica permiten la apropiación de habilidades de expresión del inglés en estudiantes de grado séptimo?

Objetivo general

Identificar los avances en el proceso de las habilidades de expresión en inglés de estudiantes de grado séptimo usando actividades lúdicas multinivel.

Objetivos específicos

- Propiciar actividades multinivel ajustadas a las habilidades y capacidades de estudiantes de grado séptimo.
- Promover actividades lúdicas para motivar el aprendizaje del inglés como idioma extranjero en estudiantes de grado séptimo.

Justificación

La diversificación de habilidades y capacidades en el idioma extranjero en los estudiantes de grado séptimo permite cuestionarse y reflexionar sobre las acciones pedagógicas y metodológicas que se llevan a cabo en el aula. Puesto que estas tienden a ser homogeneizadoras, generales, e incluso superficiales para los diferentes tipos de contexto de

la población estudiantil. Por lo tanto, la presente propuesta requiere prestar atención en las diversas necesidades que presentan los estudiantes con respecto al aprendizaje del inglés, para lo cual se requiere de un diagnóstico que permita identificar el nivel de competencia en las habilidades de expresión de los estudiantes de grado séptimo. Las habilidades de expresión permiten hacer un seguimiento mucho más personalizado ya que comprenden el proceso de escritura y producción oral. De esta forma, se cambia el paradigma pedagógico y tradicional de la enseñanza del inglés en la institución en la cual se encuentran los estudiantes, ya que se lleva a cabo de manera general y homogeneizadora.

Las actividades y material propuesto no responden completamente a las necesidades de los estudiantes de grado séptimo debido a los diferentes niveles en las habilidades y competencias en el idioma extranjero. Esta propuesta de intervención disciplinar pretende promover actividades multinivel mediante juegos, dinámicas y lúdicas de manera heterogénea, de esta manera se promueve un aprendizaje más personalizado ya que es ajustado al nivel en el cual se encuentran los estudiantes, y así mismo se mantiene un ritmo de aprendizaje continuo con retos alcanzables y posibles para el estudiantado. De esta manera, todos los estudiantes avanzan a su propio ritmo, diversificando no solo el nivel (habilidades y competencias) en el idioma extranjero, sino también los estilos de aprendizaje y preferencias (Bremner, citado en Al-Shammakhi y Al-Humaidi, 2015).

Esta intervención permite también fomentar el trabajo colaborativo en los estudiantes, ya que pueden trabajar con personas de su mismo nivel o de niveles superiores en actividades lúdicas y juegos. Marín (2018) sugiere que el poder del juego se encuentra en “su capacidad de motivar y sostener el esfuerzo de docentes y alumnas y alumnos, porque conecta con su sentir, su curiosidad y su amor por aquello en lo que se profundiza, convirtiendo el aprendizaje en pasión por el saber” (p.15), de este modo se reduce el nivel de estrés y ansiedad en los estudiantes con respecto al aprendizaje, propiciando un ambiente de mayor

motivación, disfrute y bienestar en el aula. Además de esto, el juego también es considerado como una de las capacidades de primer nivel, en la cual la persona es capaz de hacer y ser mediante experiencias compartidas de risa y ocio, aspectos relevantes en el desarrollo humano (Nussbaum, citada en Monereo, 2015). Así, el juego se convierte en un factor y medio relevante que dinamiza el aprendizaje de una manera más libre y motivadora, reduciendo el nivel de frustración y ansiedad en los estudiantes, promoviendo el trabajo colaborativo y repercutiendo en la actitud de apertura frente al inglés.

Antecedentes

La palabra multinivel se ha abordado desde diferentes conceptos como clase multinivel, grupos multinivel, actividades multinivel, entre otras. Las cuales apuntan a la heterogeneidad que se presenta en la enseñanza del inglés, en este caso particular, se debe a la diferencia de nivel en las habilidades de los estudiantes en el idioma extranjero. En este apartado, se abordan investigaciones desde la perspectiva de los estudiantes como de los docentes con respecto al multinivel y, por último, el juego dentro de la enseñanza-aprendizaje del inglés.

En primer lugar, Durán, Vásquez y Martínez (2017) llevaron a cabo un estudio descriptivo con dos grupos de inglés del Instituto Técnico de Enseñanza y Capacitación en Comercio Exterior (ITECCE) en Manzanillo, Colima. Los estudiantes pertenecían a la Licenciatura en Aduanas y Comercio Exterior de octavo y cuarto trimestre. En el cual hicieron uso de observaciones, encuestas, así como la interpretación y análisis de datos para identificar grupos multinivel, intereses y motivaciones con respecto al idioma inglés. De esta manera proveen elementos de identificación de los grupos para sugerir actividades y objetivos de aprendizaje a otros docentes. En este estudio, las conclusiones arrojaron que los grupos multinivel ofrecen beneficios como “d) aprender a construir su propio conocimiento, e) desarrollar su autonomía, f) trabajar de manera colaborativa, g) aprender a formar parte de un grupo diferente con una sola meta en común h) aprender tolerancia a la frustración” (Durán, Vásquez y Martínez, 2017, p.61). Lo anterior, nos permite rescatar la importancia de generar espacios multinivel en los estudiantes ya que benefician y promueven el aprendizaje centrado en el estudiante, así como el trabajo colaborativo.

El estudio de Durán, Vásquez y Martínez (2017) también concluye que los grupos multinivel permiten un enriquecimiento profesional a los docentes ya que demandan aspectos como

a) mayor atención y cuidado en su planeación, b) la elaboración de material y actividades que puedan funcionar en formas distintas, c) mayor atención en la asignación de roles y tareas, d) graduar sus clases de modo que todos puedan participar, e) graduar las actividades su rol y sus intervenciones, f) la verificación de los procesos de aprendizaje, las dinámicas de grupo y los elementos de control, corrección, autocorrección, corrección entre compañeros, etc. (Durán, Vásquez y Martínez, 2017, p.61)

Estas exigencias asumidas por parte del docente demuestran el gran compromiso que se debe tener en los procesos de enseñanza-aprendizaje de grupos multinivel. De hecho, pueden verse también como retos que debe asumir el docente.

En segundo lugar, estos retos que debe enfrentar el docente en una clase multinivel fueron investigados por Al-Shammakhi y Al-Humaidi (2015) con 180 docentes de inglés seleccionados aleatoriamente en el grado quinto en tres gobernaciones (Batinah Sur, Mascate y Dakhelya) en el golfo de Omán, quienes respondieron un cuestionario con el propósito de ilustrar los retos más comunes que enfrentan y las estrategias que usan en un salón de clases multinivel. Los autores concluyen que los docentes no están suficientemente entrenados para aplicar diversas estrategias en sus clases multinivel, razón por la cual la mayoría de estrategias oscilan entre nivel bajo y moderado, rara vez en nivel alto. De igual manera, los retos que enfrentan los docentes de inglés están relacionados con la enseñanza y aprendizaje, motivación, materiales y manejo de clase (Al-Shammakhi y Al-Humaidi, 2015). Por estas razones, se debe indagar sobre posibles estrategias que contribuyan a enfrentar los retos o dificultades que pueden presentarse en una clase multinivel, las cuales ya han sido resaltadas por las investigaciones mencionadas.

En tercer lugar, el uso de estrategias de enseñanza para clases multinivel fue abordado por Le y Renandya (2016) en una investigación bibliográfica con el objetivo de proponer

LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

estrategias de clase que puedan ayudar a estudiantes (en el aprendizaje del idioma extranjero) con alta o baja proficiencia en comprensión de escucha para mejorar su desempeño y competencia en la misma. Algunas de las estrategias propuestas desde la literatura y práctica docente son: ofrecer a los todos los estudiantes retos apropiados a su nivel, diferenciar los resultados dependiendo del conocimiento de los estudiantes, mantener la necesidad de trabajo colaborativo, diseñar actividades de diferente nivel de respuesta y participación, uso de evaluación formativa para dar seguimiento al proceso, entre otras. En sus conclusiones Le y Renandya (2017) proponen que los profesores que son sensitivos a las diferentes habilidades y necesidades de sus estudiantes pueden responder de mejor manera a estas, así mismo, se debe reflexionar sobre el uso de estrategias y prácticas en la enseñanza.

En cuarto lugar, la implementación de actividades lúdicas como el juego es relevante, ya que motiva y genera interés en los estudiantes sin importar la edad. Muñoz (2019) llevó a cabo una intervención pedagógica en el Colegio Julio Garavito Armero I.E.D. (institución de carácter público en Bogotá) con estudiantes de grado décimo debido a las dificultades y falta de motivación con respecto al inglés. Esta intervención pedagógica se realizó con el propósito de implementar actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza en el inglés. Dentro de las conclusiones, primero se destacan los juegos, rondas, entrevistas y selección de roles para contribuir al aprendizaje; segundo, el desempeño académico y satisfacción de los estudiantes tuvo mejoría; tercero, el rol de docente destacó por su participación y apertura a las actividades lúdicas; por último, las actividades proveídas no tienen incidencia en la edad ya que permite al educando sentirse libre y tener una mejor actitud frente a estas. En este caso, esta intervención pedagógica ilustra la importancia de generar actividades lúdicas como juegos para mantener la motivación, participación e interés de los estudiantes lo cual genera un cambio actitudinal frente al idioma extranjero.

Marco Teórico

La diversidad en el aula es uno de los aspectos más predominantes y relevantes a los cuales un docente se enfrenta, esta diversidad se puede ver reflejada en aspectos culturales, económicos, cognitivos, sociales, entre otros. En este caso particular, un diagnóstico inicial llevado a cabo con los estudiantes de grado séptimo mediante actividades basadas en las habilidades de comprensión y expresión evidenció que la diversidad en el aula se ve marcada por diferencias en el nivel de inglés de los estudiantes. Por esta razón, se considera pertinente indagar sobre actividades que fomenten la diversidad y un mayor grado de personalización en la enseñanza del idioma extranjero partiendo de las clases y actividades multinivel, el aprendizaje colaborativo, las habilidades de producción y el juego como motor de motivación estudiantil explicados a continuación.

Clases multinivel en la enseñanza del inglés

Para comenzar, es importante aclarar la definición de clase multinivel. Hess (2001) la define como “los tipos de clases que han sido duramente organizadas de acuerdo a la habilidad, o clases que simplemente han sido organizadas por edad sin pensar en la habilidad del lenguaje” (p.2). Además, Valentic (citado en Al-Shammakhi y Al-Humaidi, 2015) sugiere que en “las clases multinivel hay diferencias de las habilidades de recepción y producción, fluidez, precisión y conocimiento gramatical, léxico, control de pronunciación, entre otras” (p.33). Razón por la cual, Al-Shammakhi y Al-Humaidi (2015) proponen que la clase multinivel también “difiere en los logros de los estudiantes, su participación y disposición para aprender en el lenguaje extranjero” (p.33). Por consiguiente, una clase multinivel es una realidad común a la cual debe enfrentarse todo docente de inglés, puesto que contamos con una gran diversidad en el estudiantado con respecto a las habilidades, competencias y

conocimientos lingüísticos que también influyen los resultados y procesos del aprendizaje del idioma extranjero.

La diversidad que se hace evidente en una clase multinivel se debe a diferentes factores. Le y Renandya (2016) sugieren algunos factores como “las diferencias en conocimiento del inglés, las habilidades de aprendizaje del lenguaje, experiencias previas en el aprendizaje del lenguaje, niveles de motivación e interés” (p.75). De igual manera, Duque y Escobar (2001) proponen otras causas por las cuales puede darse una clase multinivel, donde los estudiantes “proviene de una familia de habla inglesa, han viajado a países angloparlantes, tienen acceso a televisor, computadores con programas en inglés, música, diferentes estilos de aprendizaje y actitud positiva o negativa con respecto al aprendizaje” (p.65). Todos estos factores nos ofrecen un ambiente diverso en el aula, así como oportunidades para planear, implementar y evaluar a los estudiantes a partir de sus diferencias y particularidades.

Por otra parte, rescatar la diversificación en el estudiantado mediante la clase multinivel permite una serie de aspectos que valen la pena ser mencionados. Primero, se reconoce que cada estudiante tiene un diferente estadio de aprendizaje, el cual debe ser enfocado en su respectivo desarrollo y necesidad; esto minimiza la competencia en los estudiantes porque reconocen y aceptan que cada uno está en un momento distinto en su aprendizaje (Manitoba Education and Youth, 2003). Además de esto, las clases multinivel permiten llevar a cabo un proceso continuo en el que cada estudiante se siente retado debido a que se le establece un objetivo posible y alcanzable ajustado a su nivel o ritmo de aprendizaje. En la presente propuesta, no hablaremos de una clase multinivel debido a las dinámicas de la institución como la falta de salones, la cantidad de estudiantes, y la restricción a manejar grupos de acuerdo al nivel de inglés. Hablaremos entonces de

actividades multinivel, en las cuales se varía la dificultad de una determinada actividad, para lo cual también se requiere adaptar algunos materiales o recursos necesarios para la misma.

Ventajas y retos de la clase multinivel

Si bien es cierto, la clase multinivel requiere una alta demanda por parte del docente, también nos ofrece un ambiente rico y activo en participación por parte de los estudiantes. Razón por la cual, es importante mencionar sus respectivas ventajas y desventajas durante todo su proceso.

Hess (2001) resalta algunos beneficios como: la cantidad de estudiantes permite mayor interacción en grandes grupos; la variedad de habilidades permite crear clases más interesantes, significativas y centradas en los estudiantes; los estudiantes encuentran mayor interés al aprender de sus compañeros mediante trabajo cooperativo; las clases son más entretenidas por la variedad de actividades simultáneas; y fomenta el desarrollo de nuevas formas de organizar material. De igual modo, Durán, Vásquez y Martínez (2017) sugieren unas ventajas que van ligadas al proceso de aprendizaje colaborativo en la clase multinivel donde los estudiantes aprenden a su propio ritmo, desarrollan independencia, se convierten en compañeros de aprendizaje debido al trabajo en grupo y fuertes relaciones con sus pares.

En cuanto a los retos, Hess (2001) sugiere aprender a sobrellevar obstáculos como la organización y manejo de grupo, la generación de hábitos y rutinas en el aula, la cantidad de trabajos escritos que requieren retroalimentación, la participación de estudiantes callados o pasivos y la personalización o individualización del estudiantado con respecto a sus necesidades. Además de estos retos, Durán, Vásquez y Martínez (2017) proponen otros retos que enfrentan los docentes en grupos multinivel como la dificultad para encontrar recursos y organizar grupos apropiados a los niveles, mantener interesados o motivados a los estudiantes y reforzar el inglés para cuando los estudiantes estén trabajando en grupos pequeños o pares.

Estrategias sugeridas para clases de inglés multinivel

La labor del docente tiene un importante rol, pues las estrategias y dinámicas pueden ayudar a los estudiantes a convertirse en participantes exitosos en su proceso de aprendizaje. Dörnyei (citado en Le y Renandya, 2016) sugiere que el docente debe proveer oportunidades múltiples para el éxito del aprendizaje, ajustar el nivel de dificultad de las tareas partiendo de las habilidades de los estudiantes y el diseño de evaluaciones enfocadas en lo que los estudiantes pueden hacer con el idioma. Así mismo, Al-Shammakhi y Al-Humaidi (2015) resaltan la importancia de reconocer las diferentes habilidades, necesidades e intereses de los estudiantes en relación al idioma extranjero, establecer buenas relaciones con los estudiantes dentro de los grupos para reducir miedo y ansiedad con respecto al idioma. De esta manera, los estudiantes se sienten motivados a participar y expresar sus necesidades, ser más auto reflexivos y activos en sus técnicas y evaluación del proceso, también conocido como metacognición.

En cuanto a los materiales o actividades, el docente puede crear un banco de actividades que pueda ser usado o intercambiado con otros grupos; usar colores o código de color para las actividades, así no hay asociación entre el color/ número de actividades y el nivel de los subgrupos (Duque y Escobar, 2001). Finalmente, estas estrategias permiten vislumbrar aspectos de la implementación que permiten anticiparse a los posibles obstáculos o retos que se presentan de acuerdo a las investigaciones realizadas en clases multinivel. El objetivo principal de estas estrategias apunta a ajustar actividades de acuerdo a los subniveles en el aula, de tal manera que cada uno tenga una meta alcanzable que signifique un reto motivador para los estudiantes. Es así como las actividades multinivel que se diseñan en esta propuesta toman un rol importante para generar espacios de trabajo colaborativo y dinamismo en la clase de inglés.

Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo, puede decirse, fue abordado en sus inicios por Vygotsky (citado en Srinivas, 2019) con la zona de desarrollo próximo en la cual se contempla que el estudiante aprende de mejor manera con la ayuda de sus pares o adultos. En una definición más específica, McInnerney y Robert (citado en Kozar, 2010) definen el aprendizaje colaborativo como “un método que implica el trabajo en grupo de dos o más para alcanzar una meta en común, mientras se respeta la contribución de cada individuo” (p.16). Sin embargo, esta meta en común puede entenderse también como una tarea, encontrar una solución a un problema o crear un producto, en el cual los estudiantes trabajan de una manera natural motivados por sus propias decisiones, independencia y autonomía incrementando sus niveles de confianza (Srinivas, 2019). Este proceso requiere de aspectos propuestos por Kozar (2010) como la “interacción directa entre los individuos que involucra negociaciones, discusiones y acomodarse a las perspectivas de otros” (p.17), así como “una participación equitativa, en la cual los estudiantes se sientan involucrados, incluso si no se realiza desde el aspecto lingüístico” (p.21). Este último punto es de vital importancia, ya que en esta propuesta el aprendizaje colaborativo no sólo refuerza las habilidades del lenguaje sino también las relaciones de los estudiantes en actividades multinivel mediadas por el juego.

El aprendizaje colaborativo no solo requiere de estrategias de comunicación y diálogo constructivo, primordial en el aprendizaje de un idioma, sino también del reconocimiento de la importancia del otro. En palabras de Yate, Sáenz, Bermeo y Castañeda (2013) la

responsabilidad cívica es aprendida a través de la experiencia en el aprendizaje colaborativo, con esto, los estudiantes comprenden que el mundo es un campo enorme en el que se requieren algunas habilidades para convertirse en un profesional exitoso tales como cooperación, trabajar con otros, compartir ideas, comparar y contrastar opiniones, definir metas, buscar estrategias para alcanzar dichas metas y aprender de

la experiencia disponible. Estos elementos previos del aprendizaje colaborativo han demostrado que el aprendizaje es visto como un proceso integral que requiere más que conocimiento transferido del docente, este requiere también de experiencia aprendida a través del trabajo con otros. (p. 13)

Beneficios del aprendizaje colaborativo en la clase de inglés

Reconocer el valor o importancia del otro, los pares o compañeros, es el primer paso para el aprendizaje colaborativo, pues mediante la interacción con el otro se desarrollan y potencian otras habilidades y competencias. Como Kozar (2010) lo expresa, esto se debe a que “mientras trabajan juntos, los estudiantes construyen un nuevo entendimiento retando las ideas de otros y defendiendo las propias” (p.17) de una manera respetuosa y constructiva, ya que es importante mantener un buen ambiente en el que todos tengan una participación equitativa a partir de los conocimientos, competencias lingüísticas y habilidades no lingüísticas; también necesarias en el aula tales como expresión artística, organización, liderazgo, asertividad, creatividad, entre otras. De igual importancia, el segundo paso implica reconocer la relevancia del trabajo en grupo como Treko (2013) propone

un elemento importante que requiere de la habilidad de manejo del docente (...) esto hace que los miembros del grupo interactúen y se comuniquen con el otro. La meta para los estudiantes es participar en una conversación, intercambiar información de ida y vuelta, compartir conocimiento y argumentar estrategias. (p.245)

Por consiguiente, el rol del docente también toma partido en este proceso pues es quien ofrece las oportunidades mediante el diseño, planeación y evaluación del proceso, así como proveer estrategias para fomentar un trabajo colaborativo en los estudiantes. En primer lugar, debemos pensar en qué tipo de grupos se organizan en el aula: podemos hablar de grupos fijos que permiten agilizar el tiempo de organización para iniciar una tarea y que los miembros del grupo se conozcan entre sí; por otro lado, los grupos múltiples permite

diferentes combinaciones lo cual ofrece diversas oportunidades de interacción y conocimiento de los estudiantes (Marcia, citado en Treko, 2013). En segundo lugar, de acuerdo a Kozar (2010) nosotros como docentes “debemos incluir más tareas colaborativas en nuestra enseñanza y trabajo para incrementar la conciencia de los estudiantes con respecto a los beneficios de la colaboración” (p.17). De lo contrario, no se crean hábitos y reglas en el salón de clase para mantener un buen ambiente de colaboración y participación.

Finalmente, Kozar (2010) propone dos importantes aspectos a desarrollar en un trabajo colaborativo exitoso en el aula desde el rol del docente. Primero, ser consistente en el diseño, aplicación y evaluación del trabajo colaborativo asegura que los estudiantes entiendan los objetivos y procedimientos de las tareas que deben cumplir. Segundo, cultivar un ambiente positivo, refuerzos o retroalimentación constante con el propósito de que los estudiantes desarrollen conciencia de las ventajas del trabajo colaborativo al compartir recursos y experiencias con sus compañeros.

Habilidades de producción

En la enseñanza de un idioma, se desarrollan y fomentan cuatro habilidades (escucha, lectura, escritura y habla). En esta propuesta nos enfocaremos en dos de ellas, la producción escrita y oral, que son agrupadas en las habilidades de producción. Golkovaa y Hubackovab (2014) las llaman también habilidades activas y las definen como “un medio de transmisión de la información que el usuario del lenguaje produce de manera hablada o escrita (...) el habla y la escritura están en una relación recíproca. Indudablemente, las estructuras gramaticales, palabras y su uso apropiado, y cierta precisión necesitan ser respetadas” (p.478), aspectos que requieren hacer presencia en el desempeño de estas dos habilidades.

Aunque la producción escrita y oral convergen en aspectos lingüísticos como la gramática y el léxico, cabe destacar que su proceso y producto final difieren. Hossain (2015)

sugiere que la principal función del lenguaje hablado es socializar con los individuos mediante conversaciones cara a cara donde el hablante tiene un tiempo limitado para planear y producir lo que quiere decir y entender lo que escucha, por lo cual la producción oral es temporal, espontánea y variable. Por el contrario, la producción escrita está separada del lector en tiempo y espacio para comunicar las ideas. Además, existen otras características del lenguaje como permanencia, tiempo de producción, estilo, ortografía, complejidad, formalidad y vocabulario (Brown, citado en Hossain, 2015). A modo de conclusión, cada una de las habilidades de producción requiere estrategias y una práctica constante.

Habilidades de producción en actividades multinivel

En este apartado se abordan algunas estrategias o aspectos a aplicar desde la perspectiva de actividades multinivel. Como aspecto principal, no es negociable la motivación brindada por el docente en el aprendizaje del idioma extranjero del estudiantado. Duque y Escobar (2001) sugieren que “los estudiantes necesitan sentir que son notados y valorados. Reconociendo su buen trabajo y esfuerzos” (p.66) de modo particular puesto que no todos llevan un mismo ritmo de aprendizaje ni se encuentran en el mismo nivel de competencia del idioma extranjero. Por otro lado, el desarrollo y la competencia en las habilidades es un proceso continuo y formativo. Por ejemplo, en el caso de la producción escrita Yate et al. (2013) proponen que “los estudiantes deben seguir una variedad de etapas de pre escritura, borrador, edición y reescritura para finalmente publicar” (p. 13). Así que, todo proceso de producción requiere distintos pasos y oportunidades de preparación, corrección y producción que evidencie el avance del proceso del estudiante.

Por último, Golkovaa y Hubackovab (2014) proponen que la precisión gramatical es necesaria pero no el rasgo vital, por lo cual se requiere organizar un gran rango de diversas actividades con diferentes grados de dificultad, estructuras gramaticales y vocabulario que respondan a las necesidades de contenido y de los participantes del grupo. Sin embargo,

proveer una gran variedad de actividades no es suficiente, estas deben ser balanceadas a cada habilidad y subnivel dentro del aula, fomentando el desarrollo de competencias en el idioma y otras habilidades que permitan un crecimiento integral del estudiante.

Juego como actividad lúdica en educación

En este último apartado, se abarca el juego desde una perspectiva educativa y de desarrollo integral del estudiante, la cual también está vinculada a cómo la diversidad de juegos y actividades nutre la clase multinivel. Para empezar, Nussbaum (citada en Monereo, 2015) propone una lista de capacidades que corresponde a lo que toda persona es capaz de hacer y ser como ser humano, dentro de estas propone “el humor y el juego, esto es, de la risa y el ocio” (p. 100). De esta manera, se reconoce el juego como aspecto primordial en el desarrollo humano de toda persona, el cual también debe tenerse en cuenta en la educación para fomentar el crecimiento integral del estudiantado. Como lo propone Marín (2015) “el tiempo libre, el aprender haciendo, el sentido de la cooperación, la educación en valores y el valor de lo lúdico, del juego, más allá del entretenimiento” (p.12). Razón por la cual, en esta propuesta el juego como actividad lúdica cobra fuerza en la diversificación de las actividades de la clase de inglés, donde la variedad de material, juegos y dinámicas de carácter colaborativo, y la dificultad ajustada a tres grandes subniveles son aspectos no negociables.

Por otro lado, Domínguez incluye el juego como una actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre, a una actividad capaz de conllevar a un cambio: A una actividad que tiene un valor didáctico (...) la actividad lúdica, es el juego por medio del cual se logra un cambio, en forma placentera y natural. (citado en Muñoz, 2019, pp.13-14)

Este cambio que permite el juego surge de su propia capacidad, propuesta por Marín (2015) donde el juego puede “motivar y sostener el esfuerzo de docentes y alumnas y

alumnos, porque conecta con su sentir, su curiosidad y su amor por aquello en lo que se profundiza, convirtiendo el aprendizaje en pasión por el saber” (p.15), ya que el estudiante y el docente disfrutan de la clase o de las actividades que se desarrollan dentro de esta, dejando a un lado la saturación, rigurosidad, estrés y aburrimiento que puede generar los procesos institucionales (Marín, 2015). De esta manera, se despierta el interés o motivación de los estudiantes para sí salir y romper con el esquema tradicional de un aula rigurosa especialmente con estudiantes de secundaria.

Beneficios del juego en la clase de inglés multinivel

La variedad de actividades es un factor relevante en la clase multinivel, ya que ofrece diferentes oportunidades a los diferentes estilos de aprendizaje, nivel de los estudiantes y el factor de motivación que varía de un estudiante a otro. Además de esto, Duque y Escobar (2001) sugieren otros aspectos como “balancear actividades ‘serias’ con actividades ‘graciosas’, permitir oportunidades para crear y usar la imaginación de los estudiantes, con esto se puede incentivar a los estudiantes a crecer mucho más que en solo inglés” (p.66-67).

En este punto, se sugiere el uso de juegos (actividades graciosas) en las cuales los estudiantes participan de manera libre, espontánea y grupal. Igualmente, Duque y Escobar (2001) señalan “favorecer las tareas cooperativas, que demandan habilidades específicas más que solo las lingüísticas, donde el docente promueva juegos cooperativos y actividades en las cuales el desempeño lingüístico no sea suficiente para ganar” (p.67). De este modo, estudiantes con un nivel de proficiencia bajo no se sentirán excluidos puesto que participan en otras habilidades creativas, artísticas, colaborativas, de liderazgo, organización, estrategia, entre otras; como lo expresa Treko (2013) los “estudiantes deberían hablar de problemas reales de importancia para ellos, y habrá actividades con muchas opciones de expresión (p.248).

Diseño metodológico

En este capítulo se presenta el enfoque y tipo de investigación en los cuales se fundamentó este proyecto de intervención disciplinar, así como la línea de investigación institucional. De igual manera, se describen los participantes y su respectivo contexto educativo, los instrumentos y procedimientos para la recolección de datos. Finalmente, la información recogida de los estudiantes durante la intervención pedagógica requirió permisos y acuerdo de datos personales explicados al final de esta sección.

Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto de intervención disciplinar es basado en el enfoque de investigación cualitativa definida por Johnson y Christensen (2004) como la exploración y descripción de situaciones, contextos y episodios sociales en el cual los factores principales parten de los participantes tales como percepciones, opiniones y acciones. En este tipo de investigación las entrevistas, observaciones, diarios de campo y cuestionarios son los métodos más comunes de recolección de datos de los participantes. De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (citado en Salgado, 2007) desde una visión constructivista la investigación cualitativa se caracteriza por

(a) El reconocimiento de que el investigador necesita encuadrar en los estudios, los puntos de vista de los participantes; (b) La necesidad de inquirir cuestiones abiertas; (c) Dado que el contexto cultural es fundamental, los datos deben recolectarse en los lugares donde las personas realizan sus actividades cotidianas; (d) La investigación debe ser útil para mejorar la forma en que viven los individuos; y (e) Más que variables “exactas” lo que se estudia son conceptos, cuya esencia no solamente se captura a través de mediciones. (p. 72)

Por lo anterior, el presente proyecto de intervención disciplinar responde a las implicaciones de una investigación cualitativa, en la cual los datos fueron recogidos durante las sesiones de clase sincrónicas de la asignatura de inglés, lo cual hace parte de la

cotidianidad de los participantes. De igual manera, la intervención tiene como propósito responder mediante acciones, en este caso actividades multinivel como propuesta de mejora a las clases del idioma extranjero, aspecto que no se hace visible mediante mediciones sino la reflexión del proceso.

El presente proyecto de intervención disciplinar también responde a los principios de la investigación acción en el cual la finalidad es “resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales” (Salgado, 2007, p. 73). Por consiguiente, las actividades multinivel son una respuesta de carácter participativo a la dificultad en las dinámicas del aula debido a la gran variedad de niveles de los estudiantes en el idioma extranjero. Así mismo, la implementación de estas actividades multinivel responde a cinco momentos de la investigación acción sugeridos por Teppa (citado en Colmenares y Piñero, 2008): (1) Inducción o diagnóstico, (2) Elaboración del plan o planificación, (3) Ejecución del plan: Observación-Acción, (4) Producción intelectual o reflexión y (5) Transformación o replanificación. De este modo, la serie de actividades multinivel implementadas fueron planeadas, implementadas y evaluadas de manera reflexiva para así generar estrategias para los estudiantes de grado séptimo dentro de la asignatura de inglés, idioma extranjero. Estas estrategias son también evaluadas a modo de reflexión para encontrar fortalezas y dificultades en el proceso, y así posteriormente replanificar la serie de actividades multinivel.

Línea de investigación institucional

La Fundación Universitaria Los Libertadores establece una serie de líneas de investigación institucional para los proyectos de intervención e investigación. El proyecto de intervención disciplinar “Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de

la enseñanza del inglés” acude a los ejes fundamentales de la línea de investigación de Evaluación, Aprendizaje y Docencia, que consiste en una propuesta formativa de constante análisis para mejorar el proceso educativo bajo posibilidades reales y la identificación de logros y oportunidades. Más aún, este proyecto de intervención disciplinar es una oportunidad de mejora para las problemáticas presentadas en la situación de contingencia actual debido a la pandemia por el COVID-19, en el cual la investigación acción educativa “es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica (Colmenares y Piñero, 2008, p. 104). Esta constante reflexión y proceso es cíclico, por lo cual requiere de la observación y evaluación constante de las acciones implementadas por el docente.

Participantes y muestra

Este proyecto de intervención pedagógica se llevó a cabo con estudiantes de grado séptimo de la Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé, institución de carácter privado ubicada en el centro histórico de Bogotá. Se contó con la participación de 38 estudiantes de grado séptimo, quienes oscilan en las edades de 12 a 14 años con un estrato socioeconómico 2 y 3. Los estudiantes reciben 3 horas de inglés a la semana por medio de encuentros virtuales en la plataforma Meet y Google Classroom como respuesta a la contingencia del COVID-19. El diagnóstico llevado a cabo de manera presencial a inicio del año lectivo reveló que los estudiantes de grado séptimo presentan diversos niveles en las habilidades del idioma extranjero, en los cuales las actividades desarrolladas en clase pueden presentar un reto o parecer demasiado sencillas para los estudiantes.

Por lo anterior, se decidió crear una estrategia en la cual se implementaron diferentes actividades multinivel para diversificar y personalizar el aprendizaje de los estudiantes de grado séptimo, lo cual también hace acompañamiento a los proyectos de investigación y las actividades de tipo preparación para exámenes Cambridge. Para esto, se seleccionó uno de los grupos de grado séptimo debido a que en el horario y cronograma institucional no se obstaculiza el proceso de intervención por días festivos y celebraciones institucionales, además que es un curso que presenta un alto índice de diferencia en el nivel del idioma extranjero entre los estudiantes.

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos

Los procedimientos para la recolección de datos de este proyecto de intervención disciplinar fueron seleccionados a partir de los procedimientos de observación y obtención fundamentados desde la investigación acción. De acuerdo a Cohen, Manion y Morrison (2007) los procedimientos de observación “ofrecen al investigador la oportunidad de recoger información ‘directa’ de situaciones sociales que ocurren naturalmente. De esta manera, el investigador puede observar directamente lo que está ocurriendo *in situ* mas que solo apoyarse en reportes de segunda mano” (p. 396). Por lo cual, se recurrió a dos instrumentos de recolección de datos, video grabaciones y diarios de campo, este último hace parte del análisis reflexivo que acompañaba las grabaciones de las sesiones sincrónicas como se explica a continuación.

Video grabaciones. Las video grabaciones son un instrumento que permitió registrar y almacenar situaciones, actitudes, respuestas y participaciones de los estudiantes de grado séptimo durante las sesiones sincrónicas de la clase de inglés, con el propósito de usarlas como unidad de análisis para este proyecto enfocándose principalmente en el progreso de los estudiantes con respecto a las habilidades de producción y la implementación de las

actividades multinivel. En palabras de Marshall y Rossman (1999) las video grabaciones son “una poderosa herramienta para investigar eventos del pasado. Filmar tiene la única habilidad de capturar fenómenos visibles aparentemente objetivos” (p.125). De esta manera, este instrumento permite observar y analizar la información grabada en bruto reiteradamente ya que las grabaciones son almacenadas automáticamente en la nube de información de Google Classroom y Meet. Finalmente, es importante aclarar que todas las sesiones sincrónicas con los estudiantes de grado séptimo fueron grabadas no solo con el propósito de ser evaluadas posteriormente, sino también como material de repaso para los estudiantes con dificultades de conexión.

Diario de campo. Este instrumento de recolección de datos es definido por Marshall y Rossman (1999) como “el registro sistemático de notas y grabaciones de eventos, comportamientos y artefactos (objetos) en el marco social elegido para el estudio” (p.107). Estos autores también manifiestan que uno de los beneficios de usar el diario de campo es que este le permite al investigador documentar y registrar cualquier tipo de interacción entre los participantes, por lo cual el investigador puede descubrir comportamientos recurrentes que ocurren en el marco del estudio mediante la toma de notas y su respectivo análisis-reflexión. Por consiguiente, se aplicó un formato de diario de campo (Ver Apéndice B) que incluye comentarios y reflexiones del observador participante con el propósito de amplificar el análisis de la información, así como tomar los momentos principales de habilidades de expresión de los estudiantes durante la aplicación de las actividades multinivel, para así realizar una reflexión sobre las mismas. En adicción, un segundo propósito de este instrumento es la revisión de la aplicación de las actividades multinivel tiempo después de su implementación, teniendo en cuenta el proceso de estas y de los estudiantes con respecto a las habilidades de expresión en el idioma extranjero.

Implicaciones éticas

La protección de los datos e información de los estudiantes es un aspecto primordial no solo en este proyecto de intervención pedagógica, sino también para la Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé. Por lo anterior, la institución maneja documentos como la autorización de datos personales, política de tratamiento y acuerdo de datos personales con el propósito de velar por la protección de la información de los estudiantes previamente autorizada por sus padres de familia. Por consiguiente, la institución así como los padres de familia tuvieron conocimiento del proyecto y han autorizado la implementación, recolección y uso de los datos recogidos durante la intervención disciplinar del presente proyecto, para esto se envió un formato de modelo de autorización de datos personales (Ver Apéndice B) por medio de los correos institucionales de los estudiantes, con el propósito de diligenciar el formato y dar la debida autorización por parte de los padres de familia antes de dar inicio al proyecto de intervención.

Estrategia didáctica para la implementación de actividades lúdicas multinivel

Introducción

Esta sección del documento describe la estrategia didáctica de intervención que fue implementada, la cual implica una serie de actividades secuenciales y progresivas para las habilidades de producción escrita y oral en el idioma extranjero, inglés. Las actividades tienen un carácter lúdico, diverso y multinivel, por lo cual los estudiantes de grado séptimo podrían participar de manera libre y acorde a su nivel de inglés. De esta manera, todos los estudiantes podrían lograr avances en el idioma extranjero teniendo en cuenta su conocimiento y nivel del idioma (Hess, 2001). Además de esto, las actividades multinivel permiten hacer uso de páginas web, herramientas en línea, juegos y actividades lúdicas que motivan el aprendizaje y la participación en las sesiones de clase sincrónicas. Cabe resaltar que el uso de este tipo de tecnologías emergentes responde a problemas de la sociedad, en donde se crea una nueva industria o alternativa, e incluso modifican una ya existente (Day & Schoemaker, 2001). Por lo anterior, estas tecnologías no solo responden a la contingencia presentada por el COVID-19, sino también permiten la reflexión, adaptación y responder a las necesidades particulares de los estudiantes de manera lúdica y dinámica durante las sesiones virtuales de la clase de inglés.

Método: Generalidades

Para la implementación de la estrategia didáctica de actividades lúdicas multinivel es pertinente mencionar el enfoque y metodología que se tienen en cuenta dentro de la planeación y ejecución de las mismas en cuanto al aprendizaje-enseñanza del inglés como idioma extranjero. Dentro de estas tenemos el enfoque comunicativo y la metodología PPP que se describen a continuación.

Enfoque comunicativo

Este enfoque de enseñanza y aprendizaje consiste en el uso de situaciones de la vida real. Una de sus principales ventajas de este enfoque es que el docente dedica más tiempo a escuchar las producciones de los estudiantes o “output” y menos tiempo en guiar la clase. Larsen-Freeman (2000) propone que el enfoque comunicativo promueve que el docente dedique la mayoría del tiempo a monitorear el desempeño de los estudiantes. Por consiguiente, el segundo semestre del año especialmente el tercer periodo académico será enfocado en promover y crear oportunidades para la producción oral y escrita de los estudiantes durante las sesiones sincrónicas de la clase de inglés mediante actividades lúdicas multinivel. Esto se lleva a cabo mediante la temática de redes sociales y comunicación, la cual es un campo de interés para los estudiantes y está directamente relacionada con su vida cotidiana.

Metodología PPP

PPP por sus siglas en inglés (Presentation-Practice-Production) Presentación- Práctica – Producción; es una metodología común en la enseñanza del inglés como idioma extranjero. Esta metodología incluye tres fases. En primer lugar, la presentación de un nuevo tema o información a los estudiantes mediante ejemplos y actividades que permitan confirmar comprensión de la información; en segundo lugar, la práctica comprende una serie de actividades o ejercicios tales como talleres, juegos, actividades colaborativas para reforzar la comprensión de los estudiantes; finalmente, la fase de producción se enfoca en que los estudiantes usen lo que han aprendido de manera escrita u oral, esta fase tiende a ser más compleja que las anteriores (Howard, 2016). En este caso particular, la estrategia didáctica toma fuerza y énfasis en la última fase (producción) ya que el principal propósito es promover actividades multinivel para el desarrollo de habilidades de producción escrita y oral en el idioma extranjero.

Implementación de tecnologías emergentes

Teniendo en cuenta la metodología de PPP, cada una de las fases abarca el uso de tecnologías emergentes accesibles para la docente, así como para los estudiantes, las cuales se mencionan brevemente a continuación.

1. La presentación se lleva a cabo mediante diapositivas en Power Point con el paso a paso de la explicación del tema gramatical. Toda presentación o introducción a una temática es debidamente grabada mediante Google Meet, la cual es compartida en Google Classroom para aquellos estudiantes con dificultades de conectividad o requieran repasar los temas vistos en clase. Estas presentaciones llevan previamente la licencia de Creative Commons (Ver Apéndice C).
2. La práctica de las temáticas se lleva a cabo mediante páginas web diseñadas para el aprendizaje del inglés mediante actividades lúdicas y juegos interactivos de acceso gratis e ilimitado tales como British Council, ESL Games Plus, Spelling City, Games to Learn English o aplicaciones tales como Kahoot. Estas se realizan con el propósito de aclarar el tema explicado e identificar posibles dificultades en la comprensión del tema (Ver Apéndice D).
3. La fase de producción es la más compleja, ya que esta es el principal propósito y objetivo de esta estrategia de intervención disciplinar donde los estudiantes de grado séptimo realizan o participan en diversas actividades lúdicas o juegos que les permite expresarse de manera oral y escrita partiendo de su conocimiento y habilidades en el idioma extranjero como se evidencia en la siguiente tabla. Es en esta fase precisamente donde las actividades multinivel hacen más presencia no solo por su diversidad sino también aplicabilidad para los estudiantes de grado séptimo como se evidencia en el siguiente plan de acción.

Plan de acción

Tabla 1. Estrategia de intervención de actividades lúdicas multinivel

Título	Let's chat and type! (Charlemos y chateemos)		
Objetivo	Promover actividades lúdicas multinivel enfocadas en la producción escrita y oral del idioma extranjero.		
Información general			
Institución	Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé		
Área	Inglés		
Docente	Maira Jarleydy Bulla Ibagón		
Grado	Séptimo		
Tema	Redes sociales y comunicación		
Descripción general	Se propone llevar a cabo tres momentos en la implementación de la estrategia de manera secuencial y progresiva, enfocada en las habilidades de expresión escrita y oral. El primer momento consta de actividades de expresión escrita, el segundo momento consta de actividades de producción oral. Finalmente, el tercer momento combina las habilidades de producción que se practicaron en las dos etapas previas. Estos momentos promueven la participación de los estudiantes haciendo uso del nivel y competencias que tienen en el idioma extranjero. De esta manera, los estudiantes de nivel bajo y básico pueden aprender de los estudiantes de nivel avanzado.		
Habilidad	Descripción de actividad	Duración	Recursos
Escritura (Writing) Ver Apéndice E	Continue the sequence 1. La docente escribe una palabra de conocimiento común para los estudiantes en la extensión de Jamboard. 2. Un estudiante de manera voluntaria debe redactar una palabra usando la última letra de la palabra escrita por la docente. 3. Cada estudiante que participa puede elegir un compañero para continuar en el siguiente turno. 4. Las palabras no pueden ser repetidas y deben estar correctamente escritas.	4 unidades de clase	Jamboard
	Quick Writing: Miro 1. Se indaga sobre un tema de interés en los estudiantes. 2. La docente redacta una pregunta relacionada con el tema seleccionado por los estudiantes en la página Miro. 3. Los estudiantes responden la pregunta lo más rápido que puedan usando sus conocimientos y temas vistos en clase. 4. Se socializan los aportes de los estudiantes encontrando diferencias y similitudes. Procedimiento sugerido por Hess (2001) Ver Apéndice H		Miro
	“Follow the dictation” 1. Se explican los signos de puntuación y su respectiva pronunciación en inglés. 2. La docente lee de manera pausada un párrafo haciendo constante pausas para la toma de apuntes.		

	- Los estudiantes toman apuntes de manera precisa del texto. - Los estudiantes pueden solicitar la repetición de vocabulario o deletreo de palabras. - Se socializa el texto final y los estudiantes autocorrigen su texto. - Se realiza un pódium por categorías según ortografía, puntuación y número de palabras incorrectas.		Write and Improve
	“Self-monitor writing skills” - Se explica y describe el funcionamiento de la página de Cambridge “Write and Improve”. - Cada estudiante selecciona un nivel de dificultad y un tipo de actividad de acuerdo a su preferencia. - Cada estudiante realiza un escrito, del cual recibe retroalimentación inmediata para corregir su texto inicial.		
Conversación (Speaking) Ver Apéndice F	Pictionary - Los estudiantes reciben una palabra del vocabulario visto en clase con la cual harán un dibujo en Jamboard. - Los demás estudiantes deben adivinar la palabra, preguntar por pistas y aclarar aspectos del dibujo. - Una vez la palabra es correcta, esta es escrita en el tablero de Jamboard y se continúa con el siguiente turno. - El estudiante ganador recibe puntos extra.	3 unidades de clase	Jamboard
	Guess who - Los estudiantes eligen un personaje o persona famosa en redes sociales. - Los estudiantes describen dicha persona o personaje famoso en redes sociales. - Los demás estudiantes escuchan y adivinan el mismo. - Se corrigen errores y aclaran dudas con respecto a adjetivos y gramática. Procedimiento sugerido por Hess (2001) Ver Apéndice H		
	Roulette of challenges - Un estudiante es elegido por otro estudiante o puede ser voluntario para participar. - La ruleta se gira para seleccionar uno de los retos. - El estudiante elegido o voluntario completará el reto. - Los estudiantes reciben puntos por participación.		Wheel Decide

Mixta (Mixed) Ver Apéndice G	Stop 1. Los estudiantes crearán su propia planilla o rejilla de juego. 2. Los estudiantes deben mantener sus micrófonos abiertos para decir “stop” seguido de su nombre. 3. Se revisará ortografía y socialización de vocabulario para la puntuación. 4. Los mejores puntajes reciben puntos extra.	5 unidades de clase	AWW App MyOn Free Online Dice Free Online Dice Padlet
	DIY: Quizzes 1. Los estudiantes leen los capítulos asignados del texto “Text 4 Revenge” por Jason Strange de la plataforma MyOn. 2. Los estudiantes redactan preguntas sobre los capítulos (10-15 minutos). 3. Los estudiantes responden estas preguntas de manera oral y aleatoria usando un dado en línea o sugiriendo otros estudiantes para continuar en el siguiente turno. 4. Se corrigen los eventos principales y gramática. Procedimiento sugerido por Hess (2001) Ver Apéndice H		
	Dice Game 1. Los estudiantes cuentan con 15 minutos para preparar sus posibles respuestas de las 6 opciones de intervención. 2. Un estudiante será elegido de manera aleatoria con un dado virtual. De este mismo modo, se elige la actividad a socializar. 3. El estudiante socializa su intervención de acuerdo a la actividad y elige el siguiente participante.		
	Write, get ready, talk! 1. Los estudiantes seleccionan un tema relacionado con las redes sociales y comunicación que sea de su preferencia. 2. Los estudiantes preparan un borrador del tema de seleccionado en el cual no se repita. 3. Los estudiantes socializan qué piensan y qué prepararon sobre el tema mediante la plataforma de Padlet. 4. Los estudiantes y la docente podrán revisar los videos y dar “like” a los videos de su gusto. Procedimiento sugerido por Hess (2001) Ver Apéndice H		
	Role Play 1. Los estudiantes planean vestuario, guion, maquillaje y modo de presentación teniendo en cuenta el texto “Text 4 Revenge”. 2. El guion base será entregado previamente para su revisión. 3. Las producciones de los estudiantes serán socializadas dentro de la sesión sincrónica.		

	4. Los estudiantes comentarán las producciones y/o representaciones a modo de retroalimentación.		
--	---	--	--

Nota: Algunas de las actividades lúdicas multinivel están basadas en los procedimientos de Hess (2001), para lo cual se puede remitir de manera más concreta al Apéndice H.

Evaluación de la estrategia de intervención

La implementación de la estrategia disciplinar será evaluada al final del proceso teniendo en cuenta las grabaciones realizadas durante la misma. Esta evaluación se realizó mediante un formato de diario de campo que no solo incluye la observación de la implementación de las actividades sino también la reflexión o comentarios de estas (Ver Apéndice A). De igual manera, los estudiantes también fueron partícipes de este proceso, en el cual evaluaron las actividades y recursos de manera cualitativa una vez el tercer periodo académico fue finalizado.

Conclusiones

Esta intervención disciplinar titulada *Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de la enseñanza del inglés* tuvo como objetivo principal identificar los avances en el proceso de las habilidades de expresión en inglés de estudiantes de grado séptimo usando actividades lúdicas multinivel. De esta manera, podría dar respuesta a la pregunta de investigación mediante cuatro aspectos principales que permitieron la apropiación de habla y escritura en el idioma extranjero: retroalimentación, tiempo de preparación, participación activa y uso del idioma.

En primer lugar, se evidenció avances en la producción oral gracias a la retroalimentación ya que los estudiantes reconocían sus errores de pronunciación y gramática, así como de sus compañeros. De esta manera, los estudiantes realizaban correcciones inmediatas o ayudaban a dar retroalimentación a sus compañeros durante las sesiones de clase sincrónicas. En segundo lugar, el tiempo de preparación para hablar o socializar fue clave para los estudiantes, puesto que les permitía tener una mayor confianza al momento de expresarse en el idioma extranjero. En tercer lugar, la participación activa de los estudiantes en las sesiones sincrónicas virtuales fue primordial ya que se promovía mayor práctica de las actividades propuestas con sus respectivas temáticas. Finalmente, el uso del idioma se vio fortalecido debido a que los estudiantes se esforzaban por realizar intervenciones en inglés o usando lo que ellos llamaban *Spanglish*, que es una combinación de los dos idiomas donde predomina el inglés y se usa el español como recurso por desconocimiento de vocabulario. Con este tipo de estrategias “los estudiantes necesitan sentir que son notados y valorados. Reconociendo su buen trabajo y esfuerzos” (Duque y Escobar, p.66) sin importar las dificultades gramaticales o de vocabulario que estén presentes.

En cuanto al primer objetivo específico establecido en la intervención disciplinar que consistió en propiciar actividades multinivel ajustadas a las habilidades y capacidades de

estudiantes de grado séptimo, se pueden resaltar dos aspectos: diversidad y trabajo colaborativo. Para esta intervención se requirió revisar diferentes páginas web y aplicaciones que permitieran ser ajustadas a los niveles de los estudiantes, así como la dificultad del material y actividades. Esta variedad permitió la participación activa de los estudiantes ya que las actividades y recursos también acudían a habilidades fuera del desarrollo del idioma extranjero. Por consiguiente, el estudiante tanto como el docente disfrutaban de la clase o de las actividades que se desarrollan dentro de esta, dejando a un lado la saturación, rigurosidad, estrés y aburrimiento que puede generar los procesos institucionales (Marín, 2015). Por otro lado, la explicación del uso de plataformas, aplicaciones y páginas web previa a realizar prácticas y producción oral o escrita fue relevante ya que promovió el trabajo colaborativo, donde los estudiantes ayudaron a sus compañeros compartiendo pantalla para así explicar o resolver dificultades, convirtiéndose en compañeros de aprendizaje debido al trabajo en grupo y las fuertes relaciones con sus pares (Durán, Vásquez y Martínez, 2017). Este último aspecto fue muy importante ya que los estudiantes con mayor nivel reforzaban sus conocimientos al explicar, mientras los de niveles inferiores aclaraban sus dudas y recibían retroalimentación.

El segundo objetivo específico que consistió en promover actividades lúdicas para motivar el aprendizaje del inglés como idioma extranjero en estudiantes de grado séptimo reflejó una mayor participación en tres puntos: incremento en nivel bajo y básico, uso de habilidades extracurriculares e intervenciones voluntarias. Primero, los estudiantes con un nivel bajo y básico se motivaron a participar más durante las sesiones de clase, esto se veía reflejado en acciones como pedir el turno mediante el chat de Google Meet, participar de manera oral o escrita (en algunos casos por fallas en el micrófono), sugerir vocabulario y respuestas en clase. Estas intervenciones se caracterizaron por ser cortas y sencillas, aunque estas no eran comunes antes de la implementación de las actividades lúdicas multinivel.

Segundo, la participación también se vio motivada por actividades que no solo requerían habilidad en el idioma tales como dibujar, completar palabras, retos, cantar, decir trabalenguas, entre otras. En este punto, el uso de juegos o actividades graciosas permite que los estudiantes participen de manera libre, espontánea y grupal favoreciendo “las tareas cooperativas, que demandan habilidades específicas más que solo las lingüísticas, donde el docente promueva juegos cooperativos y actividades en las cuales el desempeño lingüístico no sea suficiente para ganar” (Duque y Escobar, p.67).

Finalmente, la participación de los estudiantes fue voluntaria o elegida por sus propios compañeros durante las sesiones de clase sincrónicas. Al-Shammakhi y Al-Humaidi (2015) resaltan la importancia de reconocer las diferentes habilidades, necesidades e intereses de los estudiantes en relación al idioma extranjero, establecer buenas relaciones con los estudiantes dentro de los grupos para reducir miedo y ansiedad con respecto al idioma. Una mayor participación se dio gracias al conocimiento de las preferencias o gustos de los estudiantes, los cuales fueron vinculados a las temáticas de la clase. Esta participación voluntaria es un gran avance ya que los estudiantes se sienten libres de participar y aportar, de esta manera la participación deja de ser un aspecto mandatorio por parte del docente.

Recomendaciones prácticas

De acuerdo al quinto momento *transformación o replanificación* de la investigación acción sugerido por Teppa (citado en Colmenares y Piñero, 2008), se enuncian a continuación cuatro recomendaciones para replanificar y mejorar la intervención disciplinar.

- Reforzar las actividades lúdicas multinivel en la habilidad de producción escrita, la cual es más compleja en el entorno virtual ya que los estudiantes cuentan con demasiados medios de ayuda como traductores en línea, diccionarios virtuales y personas que les ayudan en su hogar.

- Para fortalecer la producción oral es primordial habilitar las cámaras para hacer los ejercicios de habla más dinámicos y cómodos para los estudiantes. Esto también ayudaría la comprensión auditiva de los estudiantes ya que se recurre a la kinésica (expresión corporal y facial) y fonética (movimiento del tracto bucal) para mejorar la pronunciación.
- Organizar los niveles de competencia del idioma en los estudiantes y generar grupos plenamente identificados para adaptar material y actividades más personalizadas. Esto no se realizó debido a la contingencia por el COVID-19.
- Diseñar rubricas de retroalimentación y actividades evaluativas diseñadas a partir de los niveles de los estudiantes. Las cuales deben ser coherentes con las temáticas y nivel general exigido en el grado de acuerdo al currículo.

Referencias

- Al-Shammakhi, F., & Al-Humaidi, S. (2015). Challenges Facing EFL Teachers in Mixed Classes and Strategies Used to Overcome Them. *World Journal of English Language*, 5, 33-45. doi: 10.5430/wjel.v5n3p33
- Cohen, L., Manion, I., & Morrison, K. (6th Ed.). (2007). Research methods in education. London, UK: Routledge Falmer.
- Colmenares, A.M. & Piñero, M. L. (2008). La investigación acción: Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus Revista de Educación*, 14(27), 96-114. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Day, G., y Schoemaker, P. (2001). Gerencia de Tecnologías Emergentes. Editorial Vergara Business. Buenos Aires: Argentina. Recuperado de <http://www.madrimasd.org/revista/revista9/bibliografia/bibliografias2.asp>
- Duque, M. E., & Escobar, M. (2001). Let the Problems Come, and Let the Learning Take Place. *HOW Journal*, 9(1), 65-68. Retrieved from <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/207>
- Durán, C. A., Vásquez, V. A., & Martínez, N. L. (2017). *La enseñanza de una segunda lengua en grupos multinivel*. Universidad de Colima. ISBN: 978-607-8356-17-1
- Golkovaa, D. & Hubackovab, S. (2014). Productive skills in second language learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 477 – 481. doi:10.1016/j.sbspro.2014.07.520
- Hess, N. (2001). Teaching large multilevel classes. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hossain, M. I. (2015). Teaching Productive Skills to the Students: A Secondary Level Scenario (Master's thesis). BRAC University, Dhaka, Bangladesh.

- Howard, D. (2016, June 13). *What Is the PPP Method of Teaching English?* Recuperado June 23, 2020, de <https://shaneschools.com/en/what-is-the-ppp-method-of-teaching-english/>
- Johnson, R. B., & Christensen, L. B. (2004). Quantitative, qualitative and mixed research. *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches* (pp. 29–53). Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Kozar, O. (2010). Towards Better Group Work: Seeing the Difference between Cooperation and Collaboration. *English Teaching Forum*, 2, 16-23.
- Larsen-Freeman, D. (2nd Ed.). (2000). *Techniques and principles in language teaching*. China: Oxford University Press.
- Le, V. C., & Renandya, W.A. (2016). Teaching listening in mixed ability classes. *EJALTEFL*, 5(2), 73-82. Retrieved from https://www.academia.edu/29605560/TEACHING_LISTENING_IN_MIXED-ABILITY_CLASSES?auto=download
- Manitoba Education and Youth. (2003). *Independent Together: Supporting the Multilevel Learning Community*. Winnipeg: Manitoba.
- Marín, M (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: PAIDÓS Educación. Recuperado de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/38/37554_Jugamos.pdf
- Marshall, C., & Rossman, G. (1999). Data collection methods. *Designing qualitative research* (pp. 105–146). London: SAGE publications.
- Monereo, C. (2015). Martha C. Nussbaum – Otro Enfoque para la Defensa del Ser Humano y de los Derechos de las Mujeres. *Seqüência*, 70, 93-114. doi: <https://doi.org/10.5007/2177-7055.2015v36n70p93>

- Muñoz, A. M. (2019). La lúdica como eje transversal para el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado décimo en el colegio Julio Garavito Armero (Tesis de especialización). Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11371/2584>
- Salgado, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Scielo* 13(13), 71-78. Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009
- Srinivas, P. (2019). Collaborative Learning in English Language Learning Environment. *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)*, 7(1), 330-339. doi: <https://doi.org/10.33329/rjelal.7119.330>
- Treko, N. (2013). The Big Challenge: Teaching Large Multi-Level Classes. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 2(4), 243-251. doi: 10.5901/ajis.2012.v2n4p243
- Yate, Y., Sáenz, L., Bermeo, J. & Castañeda, A. (2013). The Role of Collaborative Work in the Development of Elementary Students' Writing Skills. *PROFILE Issues in Teachers' Professional Development*, 15(1), 11-25.

Apéndices

Apéndice A. Formato de diario de campo

Diario de Campo N° _____	
Nombre del observador	
Fecha	
Hora	
Título de la actividad multinivel	
Observación	Comentario / Reflexión

Apéndice B. Formato modelo de autorización de datos personales

	Área/ Oficina: Gestión Humana	Proceso: Gestión del Talento Humano	Versión: 00 Fecha: 23/07/2020 Página 1 de 3
FORMATO SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN DOCENTES			

La FUNDACIÓN COLEGIO MAYOR DE SAN BARTOLOMÉ, identificada con el NIT 890.082.287-2, con domicilio principal en la dirección Carrera 7 # 9 – 98, Bogotá, Colombia. En adelante denominada como El Colegio, con fundamento en lo dispuesto en el régimen de protección de datos personales consagrado en la Ley 1581 de 2012 y demás normas reglamentarias y complementarias, manifiesta en su condición de Responsable del tratamiento, que con ocasión a la participación del estudiante en la actividad "Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de la enseñanza del inglés" cuyo objetivo General es el de "Identificar los avances en las habilidades de expresión en inglés usando actividades multinivel en estudiantes de grado séptimo de la Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé. Se recolectará, almacenará, usará, dispondrá o eventualmente se podrá llegar a transmitir o transferir a nivel nacional o internacional, información personal de la titularidad del estudiante. La información personal objeto de tratamiento es de tipo general, identificación, ubicación, socioeconómica, así como información que puede ser considerada como sensible, tal como grabaciones de video y registro fotográfico, los cuales serán utilizados para las siguientes finalidades:

- Realizar el respectivo análisis sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conservar evidencia y registro de las actividades realizadas para el cumplimiento del objetivo previamente definido.
- Transmitir o Transferir la información a terceros que soporten el almacenamiento y procesamiento de esta.
- Publicar o divulgar los resultados y procesos de la actividad en medios propios o de terceros que se relacionen con el entorno académico bajo el que se sustenta la actividad propuesta

En razón de lo anterior, como titular de la información y representante del estudiante usted cuenta con el derecho a conocer, actualizar, rectificar y solicitar la supresión de sus datos personales, abstenerse de suministrar información personal de naturaleza sensible, solicitar la prueba de la autorización otorgada; ser informado sobre el uso que se da a sus datos personales; revocar la autorización otorgada, consultar de forma gratuita los datos personales previamente suministrados y acudir ante la Superintendencia de Industria y Comercio cuando no se atienda en debida forma sus consultas o reclamos en materia de protección de datos personales.

Para nosotros es muy importante respetar y proteger la intimidad, privacidad, seguridad y demás derechos que le asisten como titular de información personal, los cuales podrá ejercer presentando una consulta o reclamo a través de los siguientes canales de atención:

- Correo electrónico: tratamientodedatos@sanbartolome.edu.co
- Dirección física: Carrera 7 # 9 – 98, Bogotá, Colombia.
- Teléfono: (1) 4442530, extensión 2283.

	Área/ Oficina: Gestión Humana	Proceso: Gestión del Talento Humano	Versión: 00 Fecha: 23/07/2020 Página 2 de 3
FORMATO SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN DOCENTES			

Si desea conocer más acerca de cómo trabajamos por la seguridad y protección de su información personal, así como la forma y mecanismos para el ejercer sus derechos como titular de información, puede acceder a la política de protección de datos personales solicitándola a través de cualquiera de los canales previamente descritos o consultándola directamente a través de la página web <http://www.sanbartolome.edu.co/Politica-Datos.htm>

Con la suscripción del presente documento, usted declara conocer y aceptar el contenido de la presente solicitud de autorización, así como el contenido de la política de protección de datos personales del Colegio. De igual forma autoriza el tratamiento de los datos personales de naturaleza especial del menor de edad del cual es tutor o representante legal en los términos de la ley, declarando haber tomado en consideración los intereses superiores y derechos fundamentales del menor, así como su opinión particular en función al nivel de madurez del menor en los términos establecidos en el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 y artículo 2.2.2.26.2.9 del Decreto 1074 de 2015.

Observaciones y limitaciones del tratamiento por parte del titular o del menor de edad

Adicionalmente al otorgar su autorización usted también declara:

1. He otorgado autorización expresa para que El Colegio o quien este disponga capte la imagen del menor por mi representado (total o parcial) e interpretaciones ya sea en obras fotográficas, videos o a través de cualquier otro medio conocido o por conocerse. (Para efectos de este documento, se entiende por "Imagen", el nombre, seudónimo, voz, firma, iniciales, figura, fisonomía total o parcial del cuerpo y/o cualquier símbolo que se relacione con la identidad del estudiante).
2. Las sesiones donde se captará la imagen son realizadas bajo mi total consentimiento y bajo los principios de no transgredir la dignidad del menor o violar derecho alguno en especial el de honor, intimidad, buena imagen y buen nombre.
3. Conozco y acepto el alcance de la divulgación pública que podría tener la imagen del menor por mi representado a través ya sea de obras fotográficas, audiovisuales o cualquier otro tipo de obra o medio, expuesto en medios propios del Colegio o medios de instituciones del entorno académico.

En virtud de lo anterior, manifiesto que:

LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

	Área/ Oficina: Gestión Humana	Proceso: Gestión del Talento Humano	Versión: 00 Fecha: 23/07/2020 Página 3 de 3
	FORMATO SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN DOCENTES		

1. No poseo ningún tipo de propiedad o dominio sobre las obras y/o bienes donde aparezca mi Imagen o interpretaciones, ni ningún tipo de derecho que me permita usarlas sin autorización expresa y escrita de El Colegio.

3. Desisto a favor de El Colegio y de las personas autorizadas por este, al derecho de reclamar cualquier indemnización asociada con cualquier daño o perjuicio que me sea causado por el uso profesional de las obras y/o bienes donde se fije la Imagen, a menos que se demuestre que tal uso fue con la única intención de perjudicar el honor o reputación del menor por mi representado.

4. Por medio del presente documento renuncio a todo derecho que pueda tener de inspeccionar y/o aprobar la publicación terminada y/o cualquier bien en donde se fije o divulgue la Imagen, lo cual incluye de manera enunciativa, más no limitativa, la copia que pueda usarse en relación con la Imagen y/o el uso que pueda darse a ella.

Firma Representante legal del menor: _____

Nombre Representante legal del menor: _____

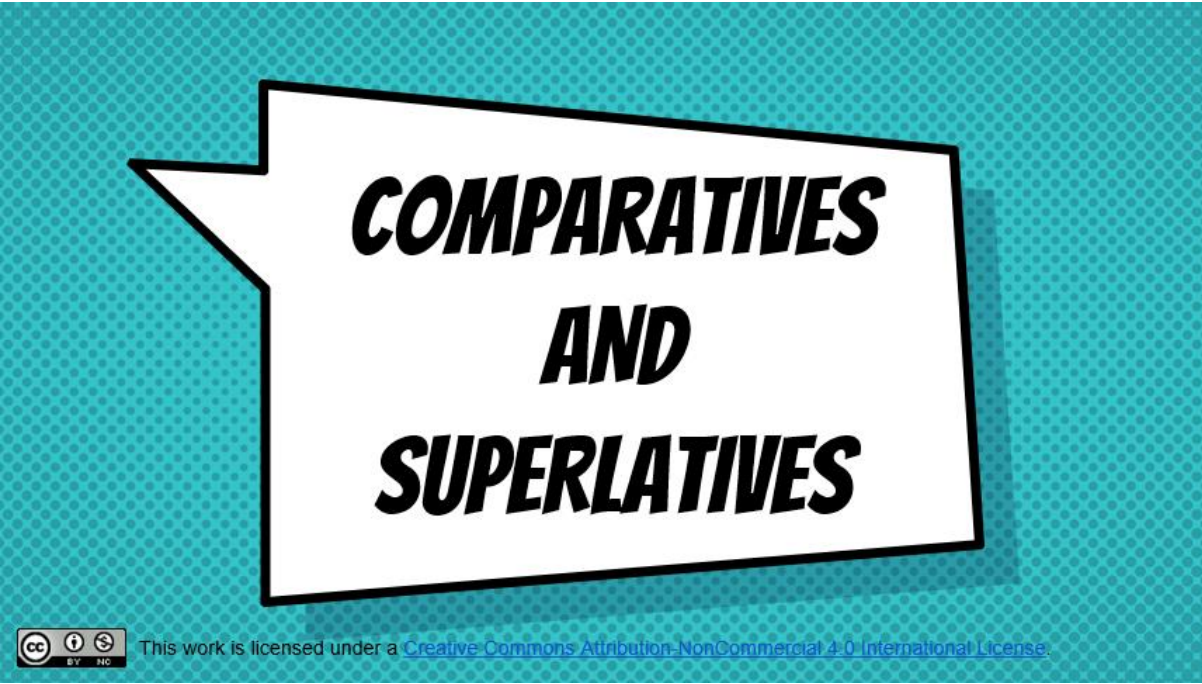
Tipo y número de documento: _____

Fecha: _____

Firma del menor estudiante: _____

Nombre del menor estudiante: _____

Apéndice C: Licencia Creative Commons



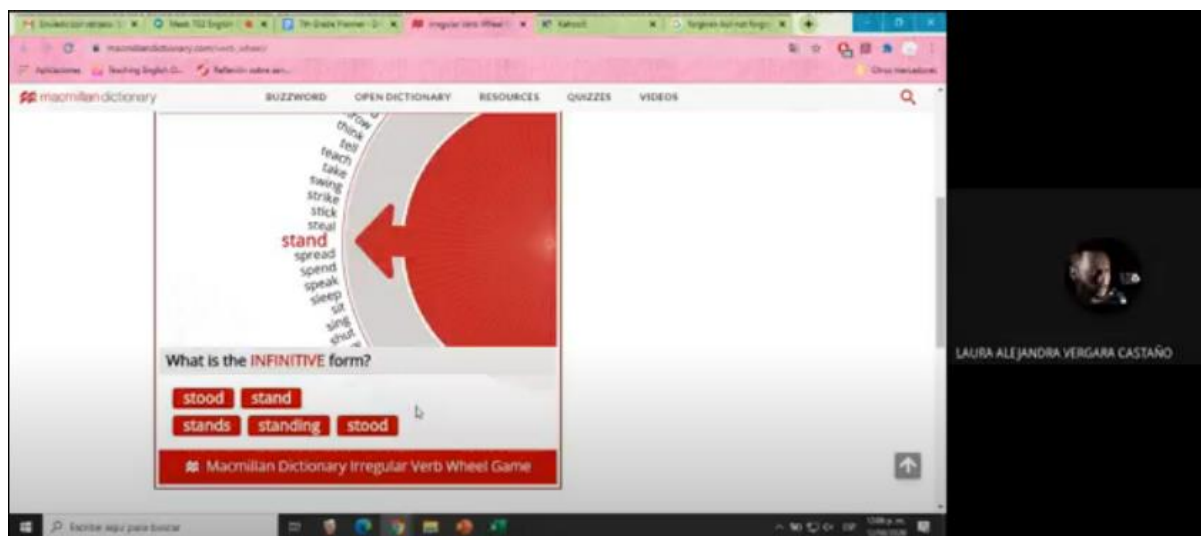
**COMPARATIVES
AND
SUPERLATIVES**

 This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

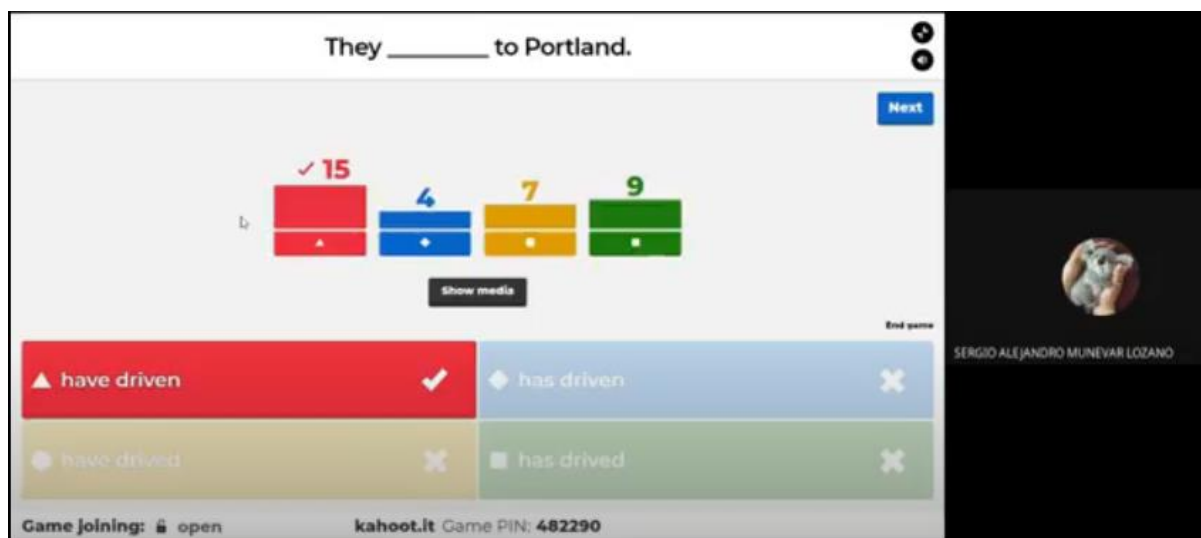


Apéndice D: Actividades lúdicas y juegos de práctica

Mac Millan Dictionary

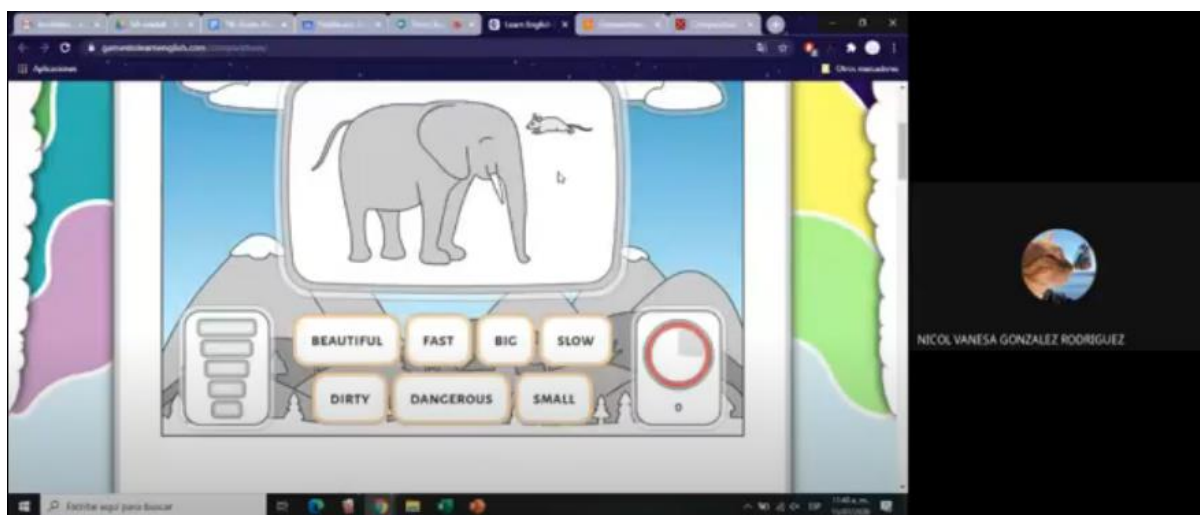


Kahoot

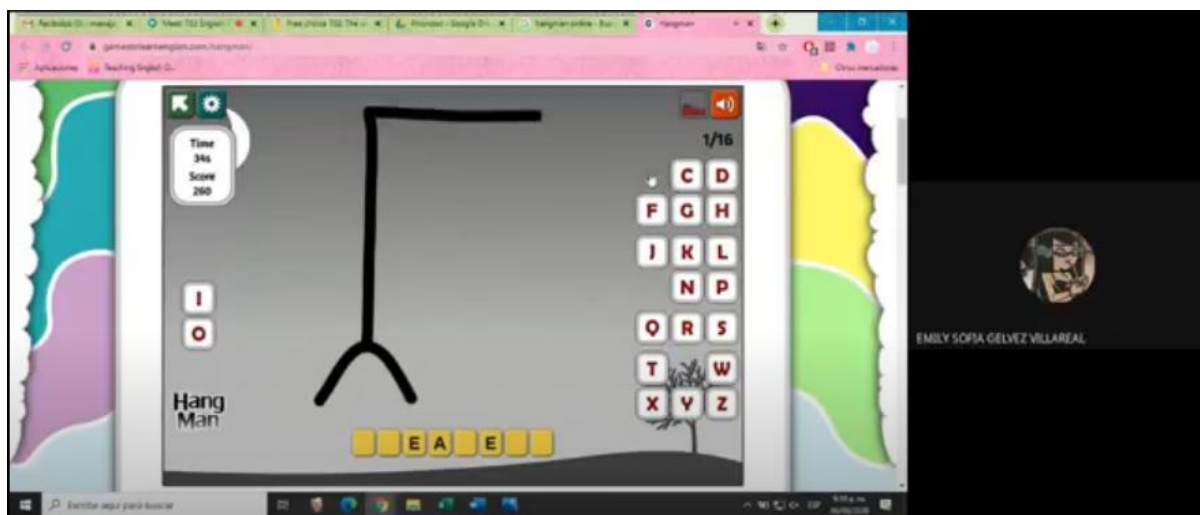


LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

Games to learn English: Superlatives and comparatives



Games to learn English: Hangman



eslgamesplus.com/comparatives-superlatives-wild-zoo-animals-vocabulary-grammar-interactive-monkey-fun-activity/

Comparatives, Superlatives, Wild, Zoo Animals Vocabulary, Grammar, Interactive Monkey Fun Activity

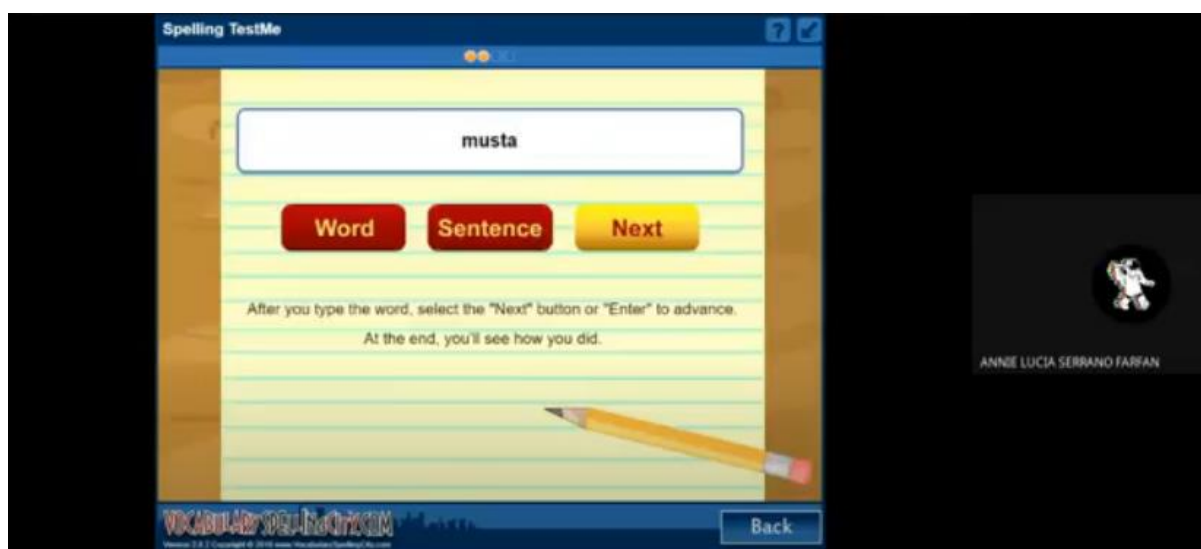
Game to practice comparatives and superlatives using zoo animals. This Kangaroo Boomerang game is a fun exercise to review adjectives in comparative and superlative forms, while developing zoo animal vocabulary use in sentences.



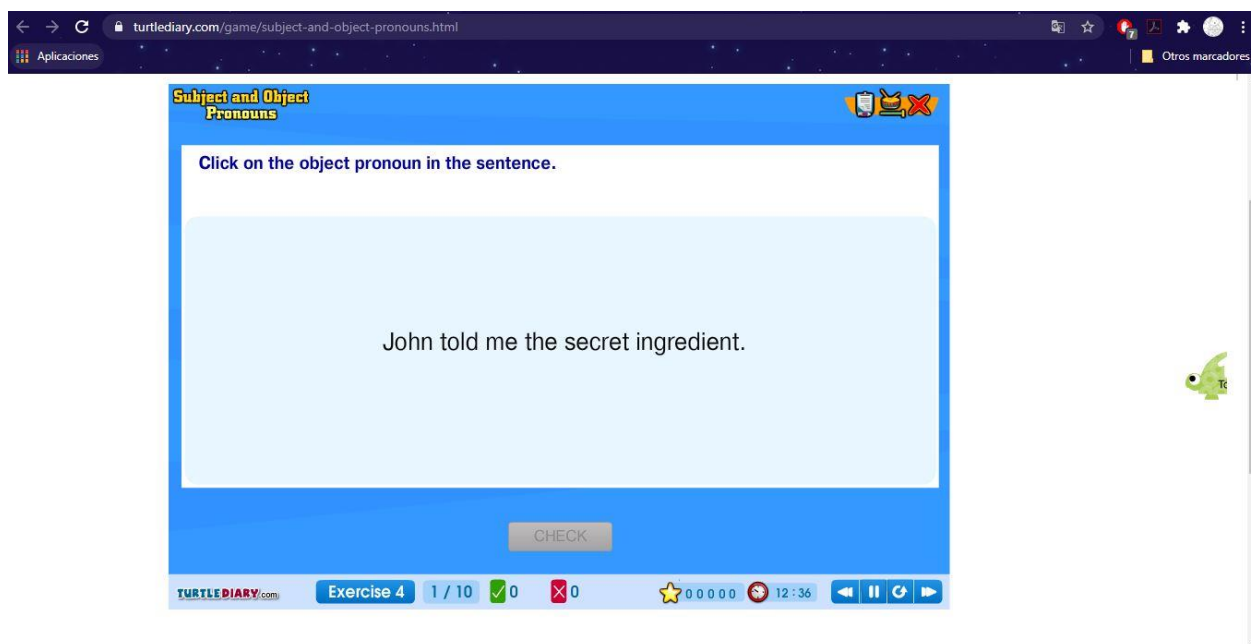
This game replaces the previous game which is now phased out due to unsupported technology. The old game had the

A screenshot of a Zoom meeting. The main window displays a game interface with a yellow background. At the top, there are three white circles, with the first one highlighted. Below them is a keyboard with letters A through Z on yellow buttons. The letter 'A' is highlighted with a black border. Above the keyboard, there is a yellow box with the text "Hints: This animal is a pet. It is bigger than a cat." To the right of the game interface, there is a vertical sidebar showing a list of participants. The participant "DAVID FELIPE MENDEZ HIGUERA" is visible, with a circular profile picture showing a person's face. The Zoom window has a dark blue header bar with the Zoom logo and a list of open tabs. The Windows taskbar is visible at the bottom of the screen.

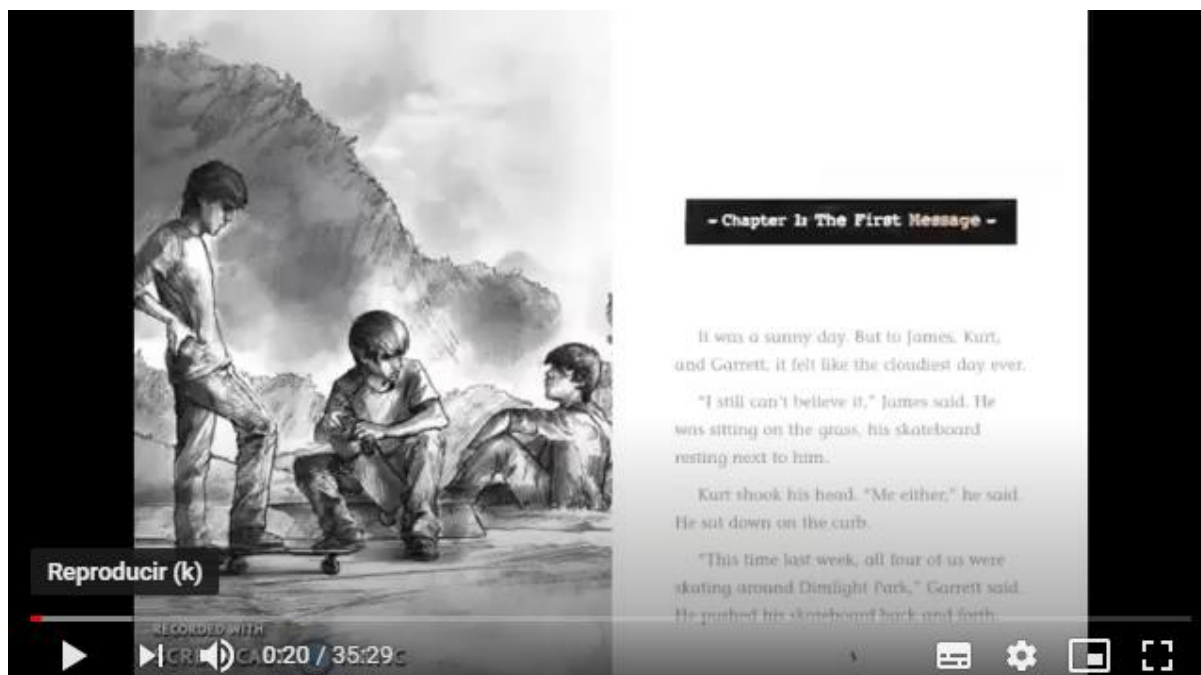
Spelling City Game



Turtle Diary



Text 4 Revenge (MyOn)

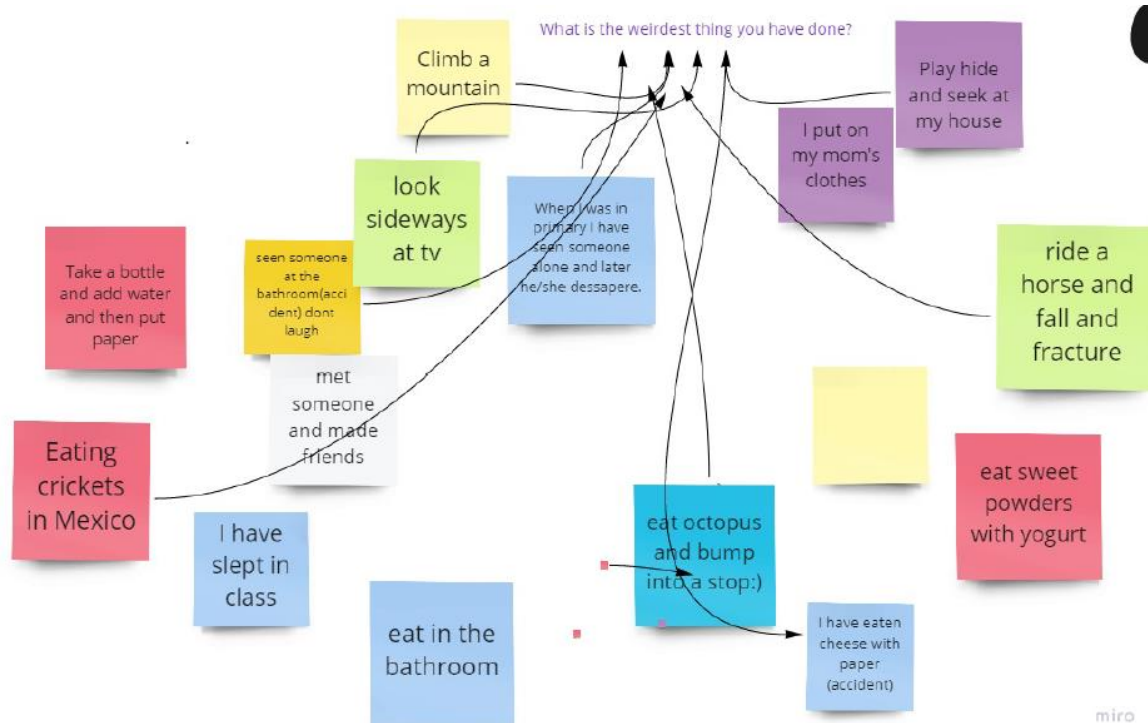


Apéndice E: Actividades lúdicas multinivel de escritura

Continue the sequence

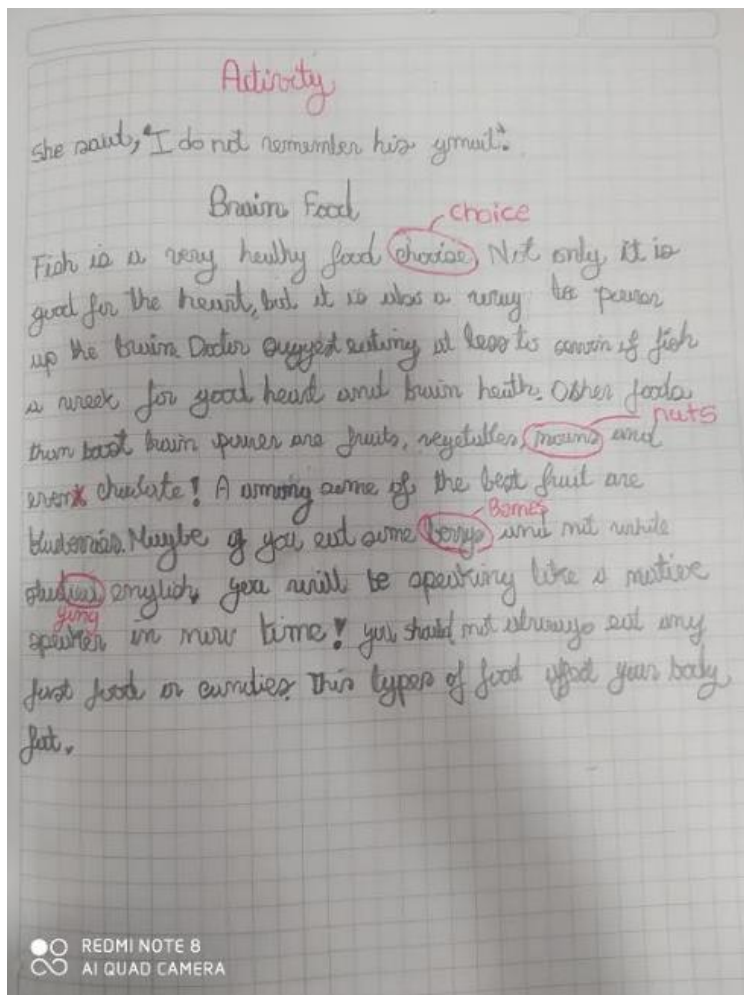


Quick Writing



LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

Follow the dictation



Self-monitor writing skills

Write&Improve

Return to workbook

Create profile

W&I Beginner
W&I Intermediate
W&I Advanced
W&I Business
W&I Just for Fun

Test Zone
IELTS Academic
IELTS General Training
IELTS First
Create a workbook
Join a workbook

Write about 80 words.

Start again

Last week some people from my class and I went to a pretty fun and interesting trip. We went to Miami, and the beach was beautiful, we also met some famous people there. We meet Lauren Jauregui and Camila Cabello! I can't believe it yet, they were so kind. One of the best things at the trip was the food, we ate something called "arroz a la cubana con plátano", it's delicious, and my new favourite food. You should go to Miami, I loved it.

Gabriela.

88 words entered (the word count for this task is about 80 words). You have written enough. Well done!

Check again

That's amazing! Your writing is really improving. Pay attention to the feedback. What changes can you make? Why not try to write longer sentences? Keep writing to keep improving. You can also return to Workbooks and start a new task.

Did you write about the question? (5 is best)

0 1 2 3 4 5

Hi, Billa.

Last week some people from my class and I went to a pretty fun and interesting trip. We went to Miami, and the beach was beautiful, we also met some famous people there. We meet Lauren Jauregui and Camila Cabello! I can't believe it yet, they were so kind. One of the best things at the trip was the food, we ate something called "arroz a la cubana con plátano", it's delicious, and my new favourite food. You should go to Miami, I loved it.

Gabriela.

Activar Windows

W&I.computer para escribir palabras

Checks

GABRIELA PINEDA PAEZ
16 sep., 12:28

Hi, teacher. Here's the writing task screenshot.

Thanks.

Maira Jarleydy Bulla Ibañez
17 sep., 14:50

Hi there!

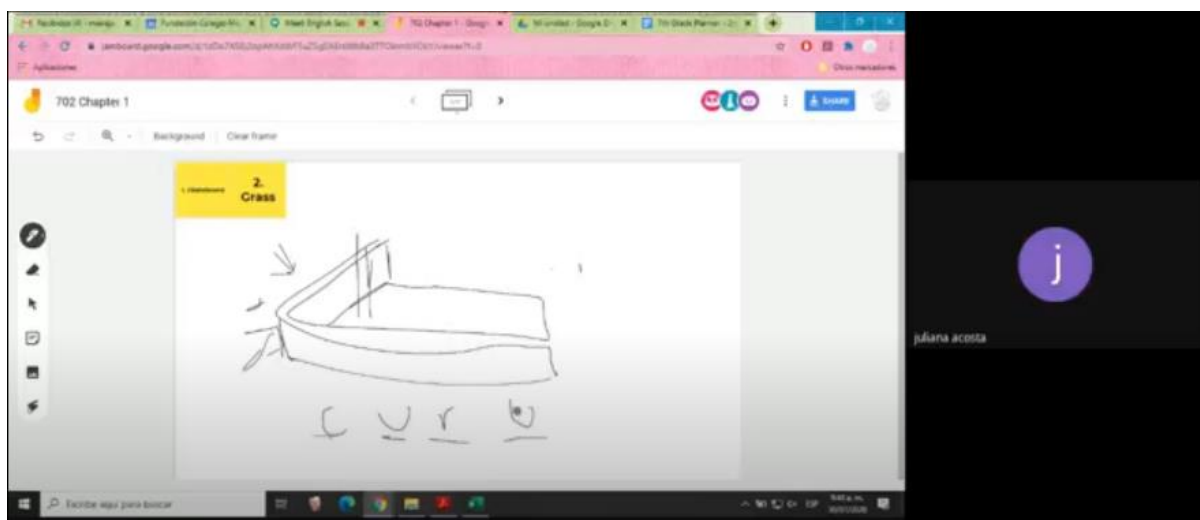
You completed the following items:
Upload screenshot of the task.
Correct the writing task.

You missed the following aspects:
Explain the aspects to improve.
Rewrite the text.
Highlight (different colors) the corrections made in the text.
I suggest you to be careful with: Follow all the instructions given in the activity.

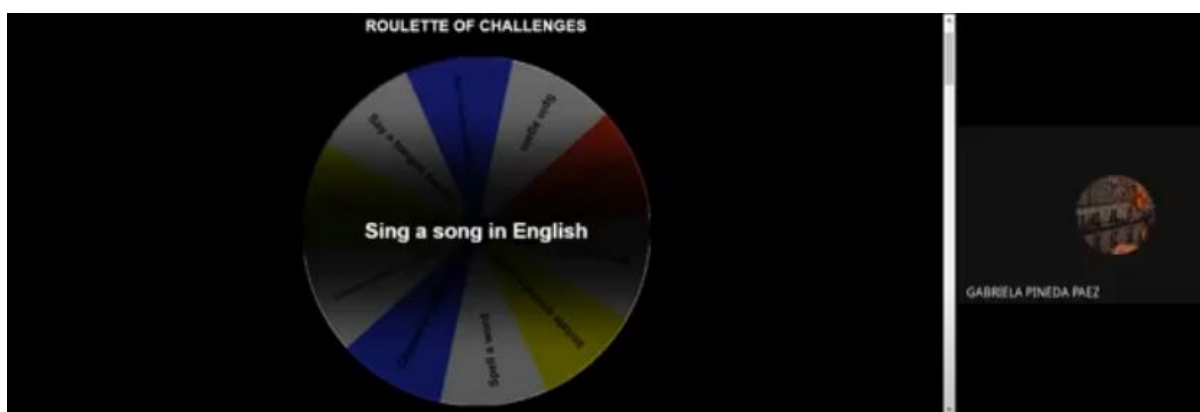
Good job!

Apéndice F: Actividades lúdicas multinivel de habla

Pictionary



Roulette of challenges



LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

Apéndice G: Actividades lúdicas multinivel mixtas

Stop

A screenshot of a Google Classroom interface. The main content is a table with six columns: Letter, Animal, Verb, Object, Place, and Food. The table contains words and their corresponding point values. To the right of the table is a student profile for LUNA SOFIA LIBREROS MENDOZA.

Letter	Animal	Verb	Object	Place	Food
C	Cat 50	Call 100	Calendar 100	China 100	Corn 100
M	Mink 100	Meet 50	Machine 100	Madagascar 50	Meat 50
I	Iguana 50	Imagine 50	Instrument 50	India 50	Iceberg Lettuce 100
T	Taxidermy 100	Talked 100	Tree 100	Turkey 50	Tuna 50
V	Vampire bat 50	Validate 50	Violin 50	Vatican 100	Vermont 50
	350	350	400	350	350

LUNA SOFIA LIBREROS MENDOZA

A screenshot of a PowerPoint presentation. The main content is a table with six columns: Letter, Animal, Verb, Object, Place, and Food. The table contains words and their corresponding point values. To the right of the table is a student profile for LAURA ALEJANDRA VERCARA CASTA.

Letter	Animal	Verb	Object	Place	Food
C	Cat 50	Call 100	Calendar 100	China 100	Corn 100
M	Mink 100	Meet 50	Machine 100	Madagascar 50	Meat 1

LAURA ALEJANDRA VERCARA CASTA

LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

DIY Quiz

Wh + was /were + verb (ing) + complement ?

Wh + did + verb (present) + complement + ?

What were the names of the boys?

Who was the woman in chapter 1? - Garrett's mom

who died of the 4 friends? - Adam

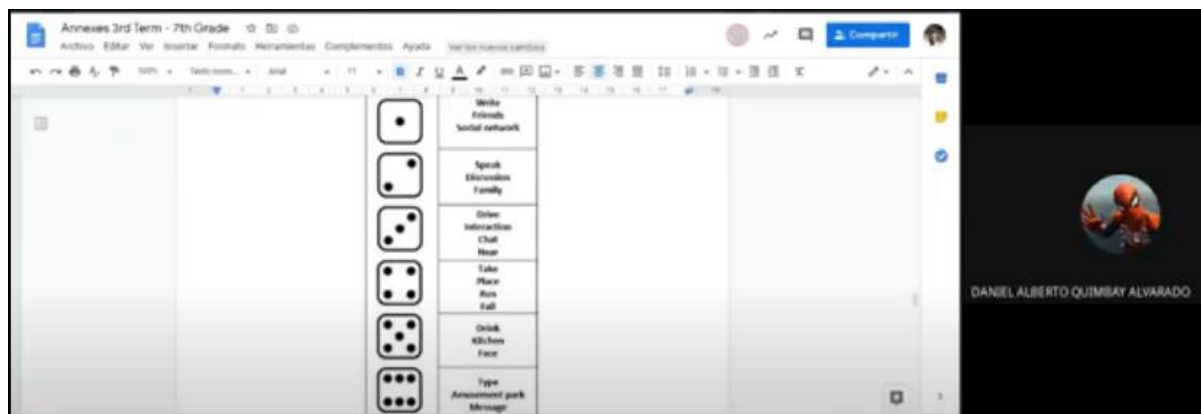
How was the weather? - The weather was sunny

Who rolled on the grass? - James and Kurt

What was Garrett doing when he received Adam's message? -

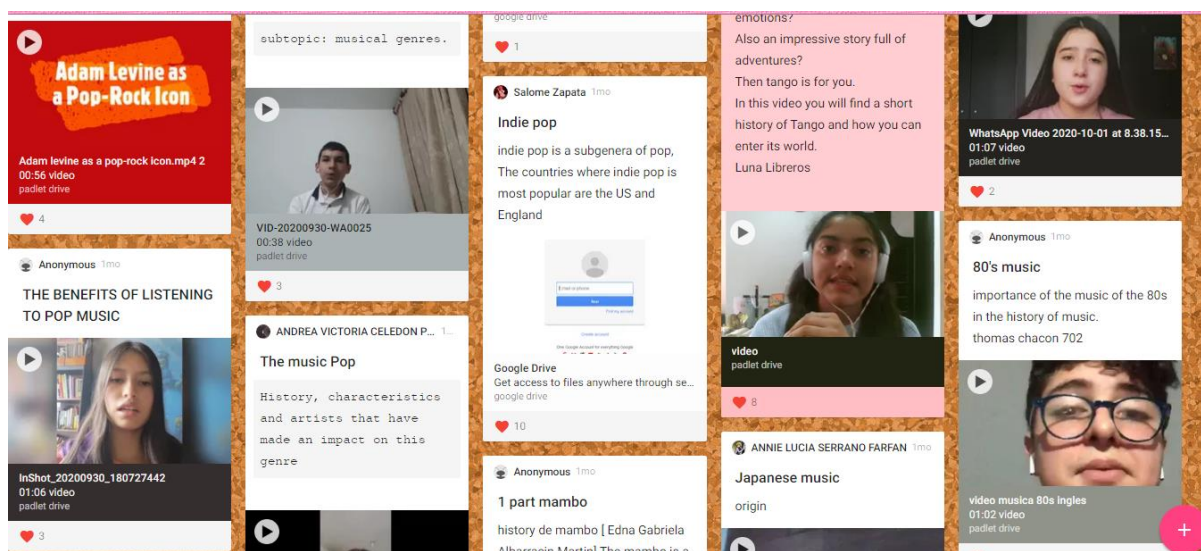
Who is telling the story? - anonymous narrator / storyteller

Dice Game



LÚDICA APLICADA EN ACTIVIDADES MULTINIVEL

Write, get ready, and talk



Role Play



Apéndice H. Procedimientos sugeridos por Hess (2001)

“Quick Writing” (Hess, 2001, p. 39)

Procedure

- 1 Dictate the sentence.
- 2 Students continue writing.
- 3 They are not to lift pen from paper. If they can't think of what to say they may continue writing loops or they may write *I don't know what to write ... I don't know what to write* until the next idea strikes them.
- 4 Students write until you stop them.
- 5 In small groups, students read what they have written to one another.
- 6 In the groups, students choose the most interesting piece of writing and a student other than the writer reads the chosen piece to the class.

“Guess who” (Hess, 2001, p. 26)

Procedure

- 1 Hand out the Guess Who Chart to the class that has written the letters, and practice question formation.
- 2 Students mingle to find out the answers to the ‘guess who’ questions. To do this right, they should ask questions correctly.
- 3 When they find a person, they should ask for that person's signature next to the statement that identifies the student.

“DIY: Quizzes” (Hess, 2001, p. 65)

Procedure

- 1 Talk with the class about how one goes about making up a short answer quiz. Explain that the questions have to be very clear and call for one to three word answers.
- 2 With the help of your class, create a few questions on material you have recently studied, and write these up on the board.
- 3 In groups of three, students create short answer quizzes. Each quiz should have no more than five questions, but groups that finish early can produce more and then choose their five best questions for use.

“Write, get ready, talk!”: (Hess, 2001, p. 85)

Procedure

- 1 Ask a *why* question. See Box 41 for suggestions, and invite students to think of other *why* questions.
- 2 Allow students to write as much as they can on the topic of their choice. They need not write in complete sentences.
- 3 Circulate, helping out with vocabulary.
- 4 In small groups students discuss their topic and add comments to what they have written as they hear new ideas from classmates.
- 5 The discussion continues in plenary as each group makes contributions.
- 6 For homework, students can develop their ideas and later post their completed compositions on the walls of the classroom, so that classmates can read and comment on the work.

Note

You will find that a discussion preceded by such written prompts becomes rich and interesting. See Chapter two for other suggestions on talk that can lead to writing.