UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA

Facultad de Filosofía, Educación y Ciencia Humanas

EL USO DE JUEGOS DE IMPROVISACIÓN TEATRAL QUE FAVOREZCAN LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN UN COLEGIO PRIVADO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL

Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Inglés

Presenta el Bachiller

GIANLUCCA RAFAEL TAGLE CHAN

Presidente: Alier Ortiz Portocarrero

Asesor: Jorge Luis Cruz Peñaherrera

Lector: Diego Enrique Cuya Ruiz

Noviembre de 2023

Lima-Perú

INFORME DE ORIGINALIDAD

Sres.
CONSEJEROS
Pte.

De nuestra consideración:

Por la presente nos dirigimos a Ustedes para saludarlos e informar al Consejo Universitario sobre el producto académico elaborado por TAGLE CHAN, Gianlucca Rafael quien solicita la obtención de su título profesional a través de la sustentación de una tesis.

El producto académico elaborado tiene como título "El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan lamotivación en el aprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel"

Por tanto, en nuestra condición de Asesor de producto académico y de integrante de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas respectivamente, declaramos que el producto académico de Gianlucca Rafael TAGLE CHAN ha sidoexaminado con el programa antiplagio *Turnitin* para identificar su nivel de coincidencias.

El resultado que arroja el programa es de 20% de similitud, el cual proviene de fuentes de información que han sido debidamente citadas o reconocidas utilizando las normas del sistema APA.

Sin otro particular, quedo de ustedes.

Firmado en Lima, el 08 del mes de octubre de 2023

Atentamente,

Jorge Luis Cruz Peñaherrera
Asesor

Oscar Herbert Marín García
Secretario Técnico

*Conforme a lo establecido en el documento de identidad

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a toda mi familia que meha apoyado a lo largo de estos arduos años de formación profesional. Una dedicatoria especial ami madre y a mis hermanos. A todos los amigos que el arte de la improvisación me brindó y de quienes sigo aprendiendo día a día.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento está dedicado a toda mi familia,así como amigos, docentes, asesores y en especial ami madre que me guiaron a lo largo de esta aventura universitaria quienes han sido pilares fundamentales durante el desarrollo de la presente investigación.

RESUMEN

El término de improvisación teatral podría resultar novedoso en primera instancia. Este término cobrará importancia en este estudio ya que su uso como herramienta didáctica estará asociado a las dinámicas de aprendizaje en las clases de inglés. Asimismo, partiendo del nuevo objetivo de la enseñanza del inglés, debemos partir del principio de una comprensión más profunda de la improvisación teatral, los juegos, los elementos, los beneficios y los resultados obtenidos después de aplicar, recopilar datos y su interpretación utilizando herramientas de recolección de información. El estudio recopiló y analizó las experiencias de los participantes al introducir juegos de improvisación teatral como estrategia motivacional en las clases de inglés, y describió los elementos y explicó los beneficios de estos juegos de improvisación. en el proceso de formación de los alumnos. Asimismo, los resultados clave sugieren que su inclusión como estrategia beneficiará a los estudiantes en un momento de motivación para las clases de inglés. Este resultado nos acerca a la propuesta de incluir los juegos de improvisación-teatral como una posible herramienta didáctica en los momentos correspondientes a la motivación de la edad escolar, no solo en el ámbito del aprendizaje del inglés sino también promoverlo a otras áreas educativas.

Palabras clave: Improvisación teatral, herramienta didáctica, motivación, enseñanza del inglés, creatividad educativa.

ABSTRACT

The term theatrical improvisation may seem novel at first. This term will gain importance in this study since its use as a didactic tool will be associated with the learning dynamics in English classes. Likewise, starting from the new objective of teaching English, we must start from the principle of a deeper understanding of theatrical improvisation, games, elements, benefits, and results obtained after applying, collecting data, and their interpretation using data collection tools. The study collected and analyzed the participants' experiences of introducing theatrical improvisation games as a motivational strategy in English classes, and described the elements and explained the benefits of these improvisation games. in the learners' learning process. Also, the key results suggest that their inclusion as a strategy will benefit students in a motivational moment for English classes. This result brings us closer to the proposal of including improvisation-theatrical games as a possible didactic tool in the moments corresponding to the motivation of school age, not only in the field of English learning but also promoting it to other educational areas.

Keywords: Theater improvisation, didactic tool, motivation, English teaching, educational creativity.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 12
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN 13
1.1. Problema de investigación 13
1.2. Pregunta de investigación 14
1.3. Justificación de la investigación 14
1.4. Objetivos de la investigación 16
1.4.1. Objetivo general 16
1.4.2. Objetivos específicos 16
1.5. Antecedentes 16
CAPÍTULO II: EDUCACIÓN E IMPROVISACIÓN, UNA INNOVACIÓN 21
2.1. El aprendizaje en un aula English as a Second Language 21
2.1.1. Conceptuación de ESL 21
2.1.2. Conceptualización de aprendizaje 22
2.1.3. Los procesos cognitivos 24
2.1.3.1. Procesos cognitivos básicos 25
2.1.3.2. Procesos cognitivos superiores 26
2.2. Las estrategias en el aprendizaje virtual 27
2.2.1. Conceptualización de estrategia 27
2.2.1.1. Estrategia de aprendizaje 28
2.2.2 Aprendizaje virtual 29
2.3. La improvisación teatral como motivación educativa 30
2.3.1. El teatro 30
2.3.2. Concepto de improvisación teatral 32
2.3.3. Elementos de la improvisación teatral 33
2.3.4. Beneficios de la improvisación teatral 33
2.4. Motivación en el aprendizaje 34
2.4.1. Motivación a través de los entornos virtuales 35
2.5. Teorías relacionadas 36
2.5.1. Teoría sociocultural 36

2.5.1.1. Pensamiento y lenguaje 37
2.5.2. Teoría del aprendizaje social 38
2.5.2.1. Aprendizaje basado en la observación 39
2.5.3. Teoría del aprendizaje basado en el juego 39
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 41
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación 41
3.1.1. Tipo de investigación 41
3.1.2. Nivel de investigación 42
3.1.3. Diseño de investigación 43
3.2. Población y muestra 43
3.3. Operacionalización de variables 45
3.4. Técnicas e instrumentos de la investigación 46
3.4.1. Observación 46
3.4.2. Lista de cotejo 46
3.4.3. Plan de acción 49
3.5. Análisis de la información 49
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS 51
4.1 Juego de improvisación: el espejo 51
4.1.1. El espejo realizado con 5to E y G 52
4.1.1.1. Semana 1 52
4.1.1.2. Semana 2 53
4.1.1.3. Semana 4 53
4.1.1.4. Semana 8 54
4.2. Juego de improvisación: la pelota imaginaria 55
4.2.1. La pelota imaginaria realizada con 5to E y G 55
4.2.1.1. Semana 1 56
4.2.1.2. Semana 3 56
4.2.1.3. Semana 5 57
4.2.1.4. Semana 9 57
4.3. Juego de improvisación: los 7 niveles de energía 58
4.3.1. Los 7 niveles de energía realizada con 5to E y G 58
4.3.1.1. Semana 4 58
4.4. Interpretación de resultados 59
4.4.1. Beneficios de los juegos 64

4.4.2. Propuesta educativa 67
Conclusiones 69
Recomendaciones 70
Referencias Bibliográficas 71
Anexos 77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de variables ……45
Tabla 2: Cronograma de actividades ……47

IHS

INTRODUCCIÓN

Actualmente, la educación se encuentra en un camino gradual para superar las barreras tradicionalistas y realizar nuevos avances significativos para mejorar el proceso de motivación con relación a la enseñanza-aprendizaje dentro del idioma inglés en las escuelas. Asimismo, la educación se encuentra incursionando en torno a una educación en el uso de los entornos virtuales dentro de instituciones educativas públicas o privadas del sistema educativo peruano, entonces los docentes se encuentran frente a nuevos desafíos, no solo de tener la responsabilidad de adaptar, ajustar e innovar frente a las prácticas educativas, sino de reinventar de su labor docente para motivar al estudiante a que sienta ese mismo deseo de aprendizaje existente en una educación presencial a la que se encuentran acostumbrados, además considerando que la virtualidad ha venido a quedarse.

Por lo tanto, bajo estas circunstancias, surge la idea de implementar nuevos métodos educativos que favorezcan a los estudiantes en su proceso de motivación frente al aprendizaje de una nueva lengua. En este caso, se propone la implementación de juegos de improvisación teatral. La improvisación teatral según Stanislavsky (1988, como se cita en Rodado, 2015) se define como un instrumento de la actuación, en el cual el actor asume un rol propio del momento e irá, paulatinamente, acercándose a una transformación plena de él.

A partir de lo explicado, por medio de esta investigación se presentará un marco teórico que permitirá conocer la improvisación teatral, sus juegos y la relación que tendrá con la motivación en la enseñanza del idioma inglés. En un siguiente capítulo se desarrollará los aspectos relacionados al tipo y nivel de esta investigación, así como las técnicas e instrumentos a aplicar. A continuación, se realizarán la interpretación de resultados obtenidos por medio de la aplicación de los instrumentos de investigación y su relación con respecto a los objetivos de esta investigación. Por último, se presentarán las conclusiones y sugerencias en torno a esta investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés enfrenta durante estos tiempos ciertos dilemas; por un lado, el hecho de que el COVID 19 haya obligado a una educación virtual, lo cual genera una complicación en las interacciones entre estudiantes y docentes en el ambiente educativo. Por otro lado, el hecho de enfrentar un nuevo desafío al momento de generar una motivación a los estudiantes para enfrentar las clases virtuales, más aún en la enseñanza del idioma inglés. Es por ello, que para esta investigación se ha planteado investigar la implementación de una novedosa metodología para facilitar y estimular la motivación del estudiante.

1.1. Problema de investigación

En la actualidad, la importancia de adquirir o aprender una segunda lengua durante la etapa escolar es vital para la cosecha de futuros aprendizajes y oportunidades académicas y personales en los estudiantes de los distintos colegios del Perú, ya sean públicos o privados. En este aspecto, el idioma inglés gana favoritismo y popularidad frente a otros idiomas como una posible segunda lengua que puedan aprender estudiantes durante su etapa escolar. Para el Ministerio de Educación (MINEDU) (2016), Beltrán (2017) y Chávez et, al. (2017) el idioma inglés es considerado como el idioma de mayor uso en diversos países, ya sea como lengua originaria o lengua extranjera, donde ese mismo uso sirve para reducir brechas entre los habitantes de un mismo país o los hablantes de otras lenguas.

Entonces, se considera que, a mayor importancia del idioma, mayor debería ser laimplicancia del sistema educativo nacional para lograr aprendizajes significativos en losestudiantes. Minedu (2016) comenta que el perfil de egreso de un estudiante que estudiael idioma inglés se caracteriza por comunicarse oralmente en inglés, leer y escribir textosen el idioma inglés. El desarrollo de estas competencias comunicativas debe darse o producirse de una manera integrada, donde normalmente en el proceso de comunicaciónsomos capaces de desarrollar más de una a la vez, por lo tanto, debemos ser capaces de trabajarlas en conjunto y no priorizar más una competencia que la otra. Entonces, parte de nuestra labor docente, es la de innovar las estrategias pedagógicas para

lograr un aprendizaje significativo.

En este aspecto, se refuerzan las ideas propuestas de Friðriksdóttir (2012) y Vásquez (2015), donde se ha de defender a los juegos de improvisación como un medio de aprendizaje para con los estudiantes, ya que están preparados y elaborados para facilitar la interacción social, construcción conjunta de conocimientos y adquisición de aprendizajes. Las actividades que conlleva la improvisación desarrollan las capacidades orales y, a partir de eso, he de adaptar y potenciar las demás capacidades de los estudiantes, todo con el fin de buscar métodos y estrategias novedosas para educar a los estudiantes.

1.2. Pregunta de investigación

¿Cómo los juegos de improvisación teatral favorecen a la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?

1.3. Justificación de la investigación

El tema "El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel" pertenece a un campo de investigación pedagógica, específicamente, a una línea en torno a procesos educativos.

La educación en nuestros tiempos está cambiando, ya que la implementación de nuevas metodologías pueda romper con la hegemonía tradicionalista presente en la educación peruana. Con relación a este punto, quiero hacer hincapié en la teoría de la interacción social de Vygotsky presente en la investigación de Lizasoain et al. (2012), donde se menciona al enfoque socio constructivista como una metodología aplicable en los salones de clase de una lengua extranjera, en particular, del idioma inglés. En respuesta a la necesidad de implementar nuevas metodologías basadas en el socio constructivismo, surge el aporte del teatro. En este caso, el teatro se presenta como un recurso novedoso para implementar en las sesiones de clase del curso de inglés, donde, específicamente mediante la improvisación teatral se trabaje el ámbito comunicativo y se refuerce la motivación en las sesiones de aprendizaje del idioma inglés.

Hubbard (1986, citado en Plaza, 2015) define al teatro como "un conjunto de actividades orales que tienen un elemento de creatividad presente" (p.87). Por otro lado,

Hodson y Richards (1986, como se citaron en Vásquez, 2015) resaltan su importancia en torno a la estimulación de la creatividad, tanto en las habilidades de pensamiento y corporales. Entonces, he de considerar que es importante realizar un cambio en la estructura tradicionalista de las sesiones de clase, donde el docente sea el único que pueda impartir y gestionar conocimientos y aprendizajes y, mediante un trabajo conjunto de los estudiantes, sean capaces de establecer estrategias colaborativas para aprender mediante la aplicación de juegos de improvisación teatral. Además, he de reafirmar la elección de mi tema con la finalidad de proponer nuevas dinámicas que brinden un soporte que involucre metodologías educativas innovadoras, con relación a la enseñanza, en especial del idioma inglés.

Asimismo, no sería justo dejar de lado la situación social que estamos atravesando en la actualidad en relación con la pandemia ocasionada por la propagación del virus Covid-19, donde, con relación a la educación, es fundamental hacer un énfasis especial en una educación a distancia que, por diversos motivos, el sistema educativo peruano no estaba listo para afrontar al menos en un corto plazo. Entonces, bajo esta premisa, surge la intención de promover un nuevo panorama de motivación que permita a los estudiantes mantener sus ganas de aprender frente a todas las adversidades existentes, tales como la señal de internet, problemas de micrófono, cámara, etc.

La importancia y relevancia que considero tiene este tema de investigación es el de poder compartir una "metodología" que, si bien es aplicada y familiar en los aspectos de la enseñanza del arte y las artes escénicas, se busca que pueda ser aplicable y funcional en torno a los colegios del sistema educativo peruano, priorizando la enseñanza del idioma inglés que cada vez más se adapta a la globalización. Con relación a este punto, se ha de considerar que la improvisación teatral brinda oportunidades para una auténtica comunicación y construir en los participantes la confianza necesaria para hablar el inglés fuera del salón de clase (Chauhan, 2004, como se cita en Friðriksdóttir, 2012). Además, es importante brindar nueva bibliografía con respecto a conocimientos de la relación entre la improvisación teatral y la enseñanza del idioma inglés, ya que, con relación al ámbito nacional, no se encuentra una diversidad de literatura en torno a este tema como foco de investigación en la educación. Entonces, surge la necesidad de romper y superar los paradigmas educativos de la actualidad puesto que el constante avance e innovación de la educación y sus metodologías nos exigen reinventarnos como maestros. Por lo tanto, a modo de conclusión, esta línea de investigación cumple con el fin de contribuir y aportar

a la educación peruana, así como de enriquecer con nueva bibliografía para ayudar a futuras investigaciones que se realicen torno a esta temática de investigación.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Examinar los juegos de improvisación teatral como estrategia didáctica que favorezca enla motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un colegio privado de San Miguel.

1.4.2 Objetivos específicos

- Describir qué elementos de la improvisación teatral favorecen en la motivación durante el aprendizaje del idioma inglés.
- Explicar los beneficios de la improvisación teatral en torno a la motivación durante aprendizaje del idioma inglés.

1.5.Antecedentes

En el caso del ámbito peruano son pocas las investigaciones donde se involucren la relación entre la improvisación teatral y la enseñanza del idioma inglés. Sin embargo, luego de una búsqueda en base de datos de tesis peruanas, he seleccionado dos que puedan aportar en información referente a mi tema de investigación.

Una investigación desarrollada por Espinoza (2014) titulada “El teatro como estrategia didáctica para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes del primer grado de primaria en la I.E. 1046 El Agustino”, tuvo como finalidad la de medir el efecto de la implementación de un programa educativo a través de una estrategia didáctica centrada en el teatro para con el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes. Durante esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo y la aplicación de un diseño cuasi experimental, puesto que el autor destacó la intención de prestar atención a la problemática de su tesis y mejorarlo.

La presente investigación estuvo constituida por un total de 30 estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. 1046 El Agustino, de los cuales fueron seleccionados 15 estudiantes del primer grado de primaria para la muestra experimental de los cuales se contó con 6 niños y 9 niñas. Para la investigación, el autor hizo uso de un pre test y post-

test de Evaluación del Lenguaje Oral para poder evaluar las condiciones con respecto al desarrollo del lenguaje oral previo a la aplicación de su programa teatral y si hubo alguna modificación luego de dicha aplicación.

La principal conclusión del autor fue que el desarrollo del lenguaje oral, mediante el uso del teatro, tuvo una mejora significativa en aquellos estudiantes participantes teniendo en cuenta su desarrollo del lenguaje oral previo a la aplicación del programa y los resultados obtenidos en los momentos finales del mismo. Asimismo, el autor tuvo en consideración que los datos obtenidos contaron con un progreso considerable para poder afirmar que la aplicación del teatro, como estrategia didáctica, fue favorable para los estudiantes de primer grado y el desarrollo de su lenguaje oral.

Continuando con esta línea de antecedentes, una investigación por parte de Vásquez (2015) titulada "Improvisación teatral, instrumento para estimular la decisión del hacer" tuvo como objetivo demostrar que el desarrollo del taller de Improvisación teatral, realizado con adolescentes del quinto año de educación secundaria de la I.E.P. Peruano – Japonés "Hideyo Noguchi" del distrito de Comas; estimula su capacidad de decisión de hacer. La presente investigación utilizó un enfoque cualitativo y aplicó un diseño de campo descriptivo, puesto que seleccionó su muestra en base a una evaluación para, posteriormente, aplicar el propósito de su investigación y, al finalizar la misma, evaluar los resultados obtenidos en torno al objetivo propuesto.

Esta investigación contó como su población y muestra a todos los estudiantes delquinto año de la I.E.P. "Hideyo Noguchi". La decisión del autor de mantener a su población como su muestra partió de la realidad educativa, puesto que todos los estudiantes pertenecían a una sola aula. Según el autor, la selección de la población fue intencional, puesto que se tuvo en cuenta las características rurales y el interés de la directora de la institución de que sus estudiantes pudieran desarrollar su capacidad de decisión de hacer. Durante la investigación se utilizó como principal técnica de recojo de información a la observación y como instrumentos: fichas, diarios, encuestas y fichados.

Según el autor, las conclusiones de esta investigación fueron positivas, puesto que la oportunidad de los estudiantes de poder participar en un taller de esta naturaleza, hizo posible que pudieran expresarse sin miedo al qué dirán, donde cada uno sintió libertad de participar, proponer; y escuchar las propuestas de sus compañeros para llegar a una acción basada en la aplicación de la improvisación. Entonces, se permitió comprobar que la improvisación teatral resultó un instrumento favorable para estimular la capacidad de

Decisión de Hacer, en los adolescentes del quinto año de educación secundaria (Vásquez, 2015).

Por otro lado, en un ámbito internacional, una investigación presentada por Díaz (2014) con el título "Aspectos de la pedagogía teatral que inciden en el desarrollo de la expresión oral del idioma extranjero". Esta investigación fue un estudio cualitativo-descriptivo-exploratorio, puesto que no solo se limitó a cumplir los parámetros de una investigación cualitativa en torno a la descripción de los eventos a investigar, sino que buscó explorar un tema de limitada investigación y ampliar dicha base de datos. El objetivo de esta investigación partió de examinar los aspectos de la pedagogía teatral que inciden el aprendizaje del inglés como idioma extranjero durante el desarrollo de la expresión oral.

La investigación tuvo como población y muestra a los estudiantes del cuarto año de la carrera de educación en inglés de la Universidad de Bio-Bio en Chile quienes fueron un total de 36 alumnos (12 hombres y 24 mujeres). A todos los participantes se les aplicaron encuestas semiestructuradas que constaban de 8 preguntas, 5 preguntas con alternativas y 3 preguntas abiertas.

Posterior a su desarrollo, el autor llega a diversas conclusiones en torno a la aplicación de la pedagogía teatral, tales como que la aplicación de la pedagogía teatral no solo aporta significativamente en la producción oral dentro del idioma inglés, sino también en su faceta social, cognitiva, emocional y expresiva. Asimismo, la pedagogía teatral permite que los estudiantes, a través del juego dramático, desarrollen sus competencias y habilidades necesarias para poder adquirir una segunda lengua, en este caso en particular, la del idioma inglés (Díaz, 2014).

Otra investigación de Bedoya et al. (2014) titulada "El juegodirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero" tuvo la finalidad de implementar una serie de actividades que involucren el juego dirigidocomo medio para propiciar la motivación en los estudiantes el juego dirigido de la Institución Educativa la Aurora. Esta investigación partió de un nivel cualitativo con un diseño de investigación-acción, puesto que el principal objetivo de la misma es el de resolver problemas cotidianos de la actualidad para poder mejorar y elaborar practicas concretas, más aún en el entorno de la educación escolar primaria (Bedoya et al., 2014)

La investigación tuvo como población a 370 estudiantes entre niños y niñas del

de la institución educativa La Aurora (Colombia), los cuales contaban con una edad entre los 5 y 12 años, así como 10 profesores con especialización. Cabe resaltar, que los estudiantes contaban con un nivel socioeconómico de bajos ingresos dentro del ambiente familiar. La muestra fue conformada por un total de 30 alumnos del tercer grado de primaria, los cuales contaban con un rango de edades entre los 8 y 10 años. La investigación contó con dos procesos principales, una fase de investigación y una fase de implementación. Durante la primera fase, se utilizaron técnicas e instrumentos, tales como la observación, la encuesta y la indagación para identificar las problemáticas de la institución educativa. Por otro lado, durante la fase de implementación, se realizan talleres y actividades integradoras para desarrollar la motivación escolar entre docentes y estudiantes (Bedoya et al., 2014)

Posterior a su desarrollo, los autores llegan a diversas conclusiones en torno al desarrollo de su investigación, tales como resaltar que la aplicación de juegos dirigidos logra convertir el proceso del aprendizaje en un proceso divertido que permite, mediante la actividad lúdica, un incremento en los intereses por el conocimiento. Asimismo, la implementación de una metodología lúdica permite a los estudiantes una contribución en la construcción de su aprendizaje, así como el desarrollo de sus habilidades sociales (Bedoya et al., 2014).

Por otro lado, una investigación elaborada por Ospina (2017) titulada "Influencia del tutor en el desempeño académico de los estudiantes de educación superior en los entornos virtuales de aprendizaje" tuvo como principal objetivo identificar el perfil de competencias que requieren los tutores de educación superior para llevar a cabo su práctica docente en ambientes de aprendizaje virtual. La presente investigación se desarrolló mediante un nivel cuantitativo no experimental con un diseño descriptivo, puesto que evalúa la información previamente registrada para, posteriormente, poder obtener posibles explicaciones frente a una situación en particular, es decir, no se pretende establecer una relación entre variables, sino comprender las principales características de una situación a investigar (Ospina, 2017).

La investigación tuvo como población a todos los tutores de UNIMINUTO Bogotá Sur de los programas universitarios profesionales virtual y a distancia activos en el semestre de agosto – diciembre de 2016, comprendido por un total de 410 tutores. Asimismo, la muestra fue comprendida por un total de 13 tutores de la población descrita previamente. Durante la investigación, la autora utilizó como instrumento de recolección

de información los cuestionarios, puesto que se incluyeron preguntas cerradas con relación a las variables a medir. Dicho instrumento fue diseñado con base a la escala de Likert, la cual permite medir actitudes y grados de conformidad de los encuestados, las cuales, en la investigación, fueron desde muy de acuerdo (valor 5) a muy en desacuerdo (valor 1). Al ser una investigación de tipo cuantitativa, la autora hace mención que los resultados de los cuestionarios fueron analizados mediante el software IBMN SPSS para el proceso del análisis descriptivo previo a los resultados y conclusiones.

Posterior a su desarrollo, la autora llega a diversas conclusiones, tales como que la motivación en los entornos virtuales es totalmente significativa para el desarrollo integro de los estudiantes dentro de los procesos de aprendizaje. Asimismo, el tutor se ha de convertir en un facilitador del aprendizaje, donde las interacciones entre ellos y los estudiantes permite un mayor control de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por último, y respondiendo al objetivo principal, la autora destaca que el perfil del tutor debe ser el de uno motivador, facilitador y moderador (Ospina, 2017).

A manera de conclusión, la información encontrada en estudios previos sobre la improvisación como estrategia didáctica, ya sea en el ámbito educativo o ámbito personal, donde las teorías, problemáticas, propuestas y resultados influyen de manera positiva y relevante en el desarrollo de esta investigación, dentro de las cuales no solo se ha pretendido abordar la temática de la improvisación teatral, sino que se ha considerado temáticas relevantes, tales como el juego y la motivación virtual, dentro de la cual se abarca la labor del tutor en la construcción del aprendizaje, es decir, no solo priorizando a los estudiantes, sino a la labor docente dentro de este proceso significativo. A lo largo de este proceso de ardua investigación toda la información que aporte con conocimientos sobre el desarrollo y aprovechamiento de las temáticas relacionadas será de suma importancia para el logro de los objetivos propuestos y la aplicación práctica de la misma. Durante este proceso, se pretende lograr ser capaz de conseguir adaptar toda la información posible para desarrollar a profundidad la presente investigación.

CAPÍTULO II: EDUCACIÓN E IMPROVISACIÓN, UNA INNOVACIÓN

Durante el desarrollo de este segundo capítulo se brindará los primeros detalles de esta investigación, la cual corresponde a la redacción del marco teórico, cuya importancia recae en brindar los primeros alcances de definiciones claves y conceptos fundamentales para este trabajo de investigación. Tal y como su nombre lo indica, comenzaremos con la relación entre el aprendizaje y la improvisación teatral, partiendo de su uso como estrategia didáctica en un curso de inglés como lengua extranjera.

2.1. El aprendizaje en un aula English as a Second Language

Uno de los principales pilares de esta investigación reside en el aprendizaje dentro de un aula ESL o más conocido como inglés como lengua extranjera. Esta idea parte de la premisa de localizar esta investigación en un aula de inglés dentro de una institución educativa particular. Asimismo, brindar una definición y relación entre ambos términos resulta fundamental dentro de facilitar un mayor acercamiento a lo propuesto en relación con el tema y objetivo de investigación.

2.1.1. Conceptualización de ESL

El primer concepto que acotaremos tendrá relación a la ESL es desglosar sus iniciales que serían English as a Second Language en relación con la educación. La enseñanza del inglés como una segunda lengua, brindando una traducción, se entiende como la enseñanza propia de este idioma a personas cuya lengua nativa no sea esta y, por lo tanto, se adquiera como una extra (British Council, 2020). Ahora, si abarcaremos a la ESL como su traducción al castellano, encontramos a Beltrán (2017) cuando afirma:

> Todos los estudiantes de idiomas empiezan aprendiendo el idioma, pero no todos lo adquieren. Por tanto, la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero. (p.95)

Con relación con este concepto de ESL, también se concibe como una

especialización o aproximación hacia el idioma inglés de parte de aquellos que cuya lengua nativa es, cualquier otra, menos la del inglés (Nordquist, 2017). Adquirir una nueva lengua o idioma no solo consiste en entender el concepto o formato de un idioma, sino el ser capaces de poder hablarlo de manera fluida, cuya práctica aprovecha la adquisición del idioma en cuestión (Dong & Ren, 2013 como se citaron en Hashim & Yunus, 2018).

2.1.2. Conceptualización de aprendizaje

En primer lugar, si quisiéramos brindar una única conceptualización y definición de aprendizaje, podríamos caer en el error de restringirnos ante una diversidad sumamente importante para el desarrollo de este apartado. Entonces, podríamos remitirnos a una concepción del aprendizaje como la adquisición o, un posible, incremento del conocimiento de quien se encuentra en el proceso de aprender, donde, se apoyen principalmente en el proceso de memorización (Marton & Saljö, 1984 como se citaron en Gonzáles, 1997). De igual importancia, son los mismos autores los que nos comentan que "[…] el aprendizaje como un proceso que lleva a un mayor conocimiento de la realidad, que facilita una comprensión significativa y que puede generar cambios conceptuales y personales" (Marton y Saljö, 1984 como se citaron en Gonzáles, 1997, p.20).

Si continuamos con la premisa previa, se puede mencionar que la existencia de diversas teorías y corrientes han de ocuparse en brindar una definición de aprendizaje. Bien nos afirma Hergenhahn (1976, como se cita en Freije, 2009): "un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia […]" (p.2). Con relación a esta aproximación es relevante considerar a Kalantiz y Cope (2019) cuando nos brindan esta definición:

> El aprendizaje abarca mucho más que la educación. Los humanos nacen con una capacidad innata para aprender, y a lo largo de todo el ciclo vital el aprendizaje nunca se acaba. El aprendizaje ocurre simplemente cuando la gente se relaciona entre sí, interactúa con el entorno natural y se desplaza a través del mundo que se ha construido. Sin duda, una de las cosas que nos convierten en específicamente humanos es nuestra enorme capacidad de aprender. (p. 7)

Este concepto acopla al aprendizaje con respecto a la experiencia propia del ser humando, puesto que toma en cuenta sus relaciones naturales como punto de partida para su capacidad de aprender, no solo de su experiencia, sino de las experiencias ajenas a las que pueda ser expuesto; como estas serán adaptadas e interiorizadas para el desarrollo de

un aprendizaje personalizado y tomado como propio.

Por su parte, Piaget enfatizó que el aprendizaje se caracterizaba por ser una construcción interna del ser humano, cuyo proceso y desarrollo dependía completamente de la evolución y progresión del ser humano. Además, la experiencia física y la interacción social favorecen en la construcción y logro del aprendizaje (Pedronzo, 2012). Entonces, teniendo en cuenta esta percepción del aprendizaje en torno al pensamiento de Jean Piaget, somos capaces de reforzarlo en base, no solo a la experiencia física, sino a la interacción social. Entonces, se relacionan estos conceptos con lo expuesto por Vygotsky (como se cita en Pedronzo, 2012) cuando define:

> El aprendizaje es un proceso activo en el que se experimenta, se cometen errores, se buscan soluciones; la información es importante, pero es más la forma en que se presenta y la función que juega la experiencia del alumno y del estudiante. (p. 8)

En este aspecto, el aprendizaje puede ser comprendido como una relación entre laexperiencia y el sujeto, donde se considera que las experiencias son el punto de partida para la adquisición de conocimientos y desarrollo de las personas. Asimismo, al partir de la vida cotidiana, se comprende al aprendizaje como un proceso constante y permanente a lo largo de la vida de cada ser humano.

A continuación, se revisa lo expuesto por Gonzáles (2000, como se cita en Viera, 2003) cuando define al aprendizaje como: "proceso de interacción que produce cambios internos, modificación de los procesos en la configuración psicológica del sujeto de forma activa y continua" (p. 2). Siendo así, somos capaces de reforzar las concepciones relacionadas con la interiorización de lo que el aprendizaje representa para cada ser humano capaz de tener una experiencia de aprendizaje a lo largo de su vida. Ahora, podríamos abordar la relación de esta definición con las ideas de Ausubel en torno a la temática del aprendizaje, donde se hace una acotación que un aprendizaje de índole significativo tiene sus premisas en la relación que contemple los nuevos engranajes de conocimientos con los preexistentes, donde su nuevo aprendizaje sea una construcción entre lo que ya es un conocimiento propio, es decir, previamente adquirido, con lo nuevo que ha de experimentar (Viera, 2003).

Teniendo en cuenta la propuesta integradora de Gonzáles (2000, como se cita en Viera, 2003) se relaciona al aprendizaje significativo de Ausubel con un impulso externo, donde la interiorización de los contenidos es, en gran medida, determinado entre la

interacción del estudiante con un ambiente físico y social. El contenido a aprender ha sido recibido de un impulso de un agente externo, es decir, de la relación con el ambiente o sociedad a la que pertenece y las personas que componen dicho ambiente (Viera, 2003).

Con base a esta información, encontramos un margen de similitud entre los pensamientos de Ausubel, Piaget y Vygotsky en relación con la conceptualización de aprendizaje, donde, con base a las definiciones previas, se brinda un resumen de toda la diversidad de opiniones y teorías expuestas a lo largo de este apartado. Principalmente, que el aprendizaje es considerado como un proceso netamente interno de cada ser humano, el cual consta de la adquisición de conocimientos, pero que sean significativos para la persona y, próximamente, puedan ser utilizados durante su vida diaria. Además, para la construcción del aprendizaje es fundamental la interacción con su ambiente, tal y como pudimos encontrar en Vygotsky y su teoría socio constructivista. Por último, podríamos intentar cerrar este apartado con la premisa de que el aprendizaje es un proceso constante y sin fin dentro de nuestras vidas, ya que todo proceso que se relacione con el aprendizaje genera una modificación en nuestra vida diaria.

2.1.3. Los procesos cognitivos

"Los procesos cognitivos, "son estructuras o mecanismos mentales"" (Banyard, 1995 como se cita en Fuenmayor y Villasmil, 2008, p. 190). Esta es una primera definición que nos acerca al concepto de los procesos cognitivos como tales dentro de un proceso educativo. Dentro de esta misma se brinda el comentario de estructuras mentales, es decir, suceden en un proceso interno dentro de la mente de cada persona. Ahora, estos procesos han de activarse en cada momento de la vida del ser humano respondiendo a estímulos externos que lo obliguen, en su mayoría, a activarlos y utilizarlos.

Asimismo, los procesos cognitivos han de ser procedimientos que el ser humano lleva a cabo para incorporar conocimientos, donde intervienen diversas facultades muy diversas como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje para analizar distintas situaciones cotidianas (Merino y Pérez, 2013). Por consiguiente, un proceso cognitivo permite a la persona recuperar información para utilizarla dentro de sus necesidades cotidianas. Pongamos por caso, que un niño quiere aprender a escribir, para esto necesita observar el procedimiento, debe prestar atención al proceso de escritura, recordarlo mientras lo realiza y, por último, plasmarlo mediante un tipo de lenguaje, en este caso, el lenguaje escrito.

Ciertamente, la definición previa coincide con la definición de Rivas (2008, como se cita en Teulé, 2015): "[…] los procesos cognitivos son la vía a través de la cual se adquiere el conocimiento. Por lo tanto, son las habilidades mentales que el ser humano, necesariamente, desarrolla al realizar cualquier actividad" (p.7).

Con base a estos autores, se logra definir que los procesos cognitivos se encuentran presentes en el desarrollo de todas las personas durante cualquier actividad en su vida diaria. Pérez y Merino (2013) destacan la participación de facultades muy diversas tales como: la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje. Además, es Banyard (1995, como se cita en Fuenmayor y Villasmil, 2008) quien había destacado a la percepción, atención, pensamiento, memoria y lenguaje como los principales procesos cognitivos básicos que se ponen en práctica al momento de interactuar con un estímulo externo o enfrentarnos a la adquisición de un nuevo conocimiento en la búsqueda de la adquisición de un aprendizaje.

2.1.3.1. Procesos cognitivos básicos

En este apartado habremos de desarrollar con mayor profundidad los tres primeros procesos cognitivos, señalados por Duarte, et. al. (1988, como se cita en Teulé, 2015), tales como la percepción, la atención y la memoria, así como la inclusión de la sensación como los procesos cognitivos básicos fundamentales en el proceso de aprendizaje. Primero, autores como Atoranz y Villalba (2010, como se cita en Teulé, 2015) y Matlin (2002, como se cita en Teulé, 2015) nos comentan que la sensación ha deser el primer proceso cognitivo básico entre los cuatro previamente mencionados ya quese considera que se producen a través de los receptores sensoriales con la finalidad de captar estímulos externos.

Siguiendo un orden lógico previamente mencionado, se prosigue con la definición de la percepción como proceso cognitivo básico. En este punto, Matlin (2002, como se cita en Teulé, 2015) afirma: "[…] la percepción que es proceso en el que se extrae la información, de los estímulos captados, para ser organizada e interpretada, y finalmente ser dotada de significado" (p. 9). Bajo esta lógica, es posible inferir que el proceso de la percepción nace de los estímulos asimilados por lo sentidos del ser humano, es decir, son el primer paso hacia la comprensión de este estímulo.

De igual importancia, continuamos con lo respectivo a la atención. La atención sepuede manifestar en distintos ámbitos de nuestra vida cotidiana, donde la persona ha de

enfocarse en cierto estímulo que, previamente, ha podido percibir. Asimismo, la atención puede ser concebida como un proceso de concentración dentro de la actividad mental (Matlin, 2002 como se cita en Rivas, 2008).

Finalmente, continuando con la definición del cuarto proceso cognitivo básico, elcual corresponde a la memoria. Con respecto a este proceso, se define: "[…] entendiendo por memoria la capacidad para almacenar y recuperar información. (Teulé, 2015, p. 10) Asimismo, es la memoria un proceso cognitivo fundamental, ya que será el que permita seguir desarrollando los siguientes procesos cognitivos, en este caso, los de nivel superior. Según Rivas (2008, como se cita en Teulé, 2015) dentro de los aspectos de la memoria operan los conceptos, imágenes visuales, olores, melodías, movimientos, entre otros. Además, no involucran necesariamente una reproducción literal de los mismos, sino que han de priorizar los estímulos que iniciaron en la percepción mediante los sentidos.

2.1.3.2. Procesos cognitivos superiores

Una vez desarrollado el apartado con relación a los procesos cognitivos básicos es momento de iniciar el establecer el concepto al siguiente escalón con respecto a los procesos cognitivos superiores. En referencia a este término, Rivas (2008) define:

> Adquisición de conceptos, como aprender a identificar y definir el paralelogramo, aprender el concepto de volumen y comprender las relaciones entre volumen, presión y temperatura, así como el aprendizaje de estrategias cognitivas, aplicadas a la solución de problemas. (p.29)

Entonces, con respecto a esta definición, se advierte un crecimiento referente a las habilidades cognitivas y proceso de adquisición de conocimientos, puesto que, a diferencia de los procesos cognitivos básicos, se añade una mayor gama de posibilidades y habilidades a implementar para el logro de una habilidad. Continuando con la definición de los procesos cognitivos, debemos enfatizar con relación a la complejidad, desde el paso más básico hacía lo más complejo. Con base a esta premisa, Duarte et, al. (2008, como se cita en Teulé 2015) nos comenta que los procesos cognitivos superiores son el pensamiento, el lenguaje y el aprendizaje (p.11).

En primer lugar, el pensamiento, partiendo de lo expuesto por Peña (2006, como se cita en Teulé, 2015) nos define a este proceso como "la acción para procesar mentalmente la información" (p.11). Entonces, continuando con esta definición, entra a ser idea prioritaria la de diferenciar el pensamiento y la cognición, donde se prioriza al

pensamiento como un conjunto de procesos cognitivos involucrados en la conceptualización, resolución de problemas y toma de decisiones, mientras que la cognición es el proceso por el cual adquirimos y utilizamos la información que adquirimos (Peña, 2006 como se cita en Teulé, 2015).

Continuando con la descripción de los principales procesos cognitivos superiores, se brinda la concepción del lenguaje. Dentro de esta definición es importante precisar que el lenguaje es concebido como la función por la cual se comunica el ser humano, donde se puede valer de expresiones verbales o no verbales para poder transmitir un mensaje (Peña, 2006 como se cita en Teulé, 2015).

Por último, tenemos el proceso de la inteligencia, la cual puede ser comprendida como el mecanismo neural que está programado para activarse frente a determinadas clases de información que provengan de un estímulo interno o externo (Gardner, 1987, como se cita en Teulé, 2015). Ahora, bajo la misma visión de Gardner (1987) se destaca que no solo nos restringimos al pensamiento de una inteligencia aplicable a manera global, sino que se presentan 8 diferentes tipos de inteligencias que puede poseer, en este caso, un estudiante.Cada una de estas inteligencias responde a una problemática y propósito único y detalladoen la vida del estudiante.

2.2. Las estrategias en el aprendizaje virtual.

2.2.1. Conceptualización de estrategia

Como punto de partida a la percepción de estrategia es relevante acotar a Contreras (2012) cuando define:

> Actualmente se habla de estrategia en todos los ámbitos: en los negocios, en la política, en la religión, en la cultura, en fin, en cada aspecto de la vida diaria. Esta palabra se convirtió en una acepción de uso generalizado, que debe adornar o formar parte en toda la literatura relacionada con distintos campos del conocimiento. (p.155)

Si nos enfocamos a conceptualizar el término de estrategia, no se puede pretender encontrar una definición absoluta o universal, puesto que diversos autores sostienen su propio significado según la visión que ellos sustentan. Según Evered (1993, como se cita en Benavides et al., 2017) "[…] el origen epistemológico proviene del vocablo griego *strategos* que se refiere al arte del general en la guerra, proviene de las palabras, *stratos* que significa ejército y *agein*, conducir o guiar" (p. 27). Pero, si bien el origen de la

palabra estrategia es fundamental para su concepción, no necesariamente es la definición prevaleciente en la actualidad. Asimismo, la estrategia se basa en el análisis de las situaciones, los recursos y la elaboración de cambios considerados necesarios para el logro de una meta (Bracker, 1980, como se cita en Rivera y Malaver, 2011).

A este respecto, la concepción previa coincide con lo expuesto por Kauffman (1967, como se cita en Benavides et al., 2017) donde define a la estrategia como: "la decisión establecida de antemano para el logro de un objetivo fijado, considerando todas las posibles reacciones del adversario o sistema" (p. 28). Esta definición bien puede ser relacionada por su parte con la visión de la estrategia como un programa de acción, donde se ponga en práctica una misión básica para cumplir un propósito en particular (Koontz, 1991, como se cita en Castillo, 2012).

Con base a lo mencionado, se logra obtener un panorama más cercano con relación a la definición de estrategia, donde se prioriza el análisis de una situación para la próxima elaboración de un plan de acción con base a un propósito. Sin embargo, ahora debemos ser capaces de relacionar estas concepciones con el ámbito educativo para profundizar en el desarrollo de esta investigación.

2.2.1.1 Estrategia de aprendizaje

Como punto de partida a la conceptualización de una estrategia de aprendizaje esrelevante revisar los aportes de Vásquez (2010) cuando afirma:

> Se entiende por estrategia, en general, toda aquella actividad conscientemente planeada para lograrun fin, o como una meta o un plan que integra los principales objetivos, políticas y sucesión de acciones de una organización en un todo coherente, cuya implementación va a depender, entre otros factores, de la habilidad y actitud del maestro, el tipo de contenidos que se desea desarrollar,las características del grupo, el número de estudiantes en el aula, el diseño de la sala de clases, la filosofía educativa, el tiempo del cual se dispone para cubrir una temática, la intencionalidad prevista de aprendizaje, el clima organizacional y comunicacional generado en el aula (pp. 24-25).

Según lo mencionado, se comprende que la estrategia coincide en el desarrollo oplanteamiento de una actividad a implementar en una situación en particular, donde su éxito o fracaso dependerá de factores internos o externos de la actividad. Ahora, esta visión coincide con lo expuesto por Dansereau (1985, como se cita en Cuevas, et al., 1998) al expresar que las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como la secuencia de procedimientos que se eligen e implementa con la finalidad de facilitar el

proceso de adquisición o transmisión de la información en una sesión de clase. Asimismo, pueden ser relacionadas como guías en el establecimiento de acciones a implementar para conseguir un objetivo de aprendizaje (Monereo, 2000, como se cita en Meza, 2013).

De igual forma, las estrategias de aprendizaje son complementarias con relación al estilo del docente y los estudiantes con los cuales se van a desarrollar, puesto que se necesitan comprender las características sociales, educativas y comunicativas de los agentes presentes en la sesión de clase (Vásquez, 2010). "[…] son guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje (Álvarez, et al., 2007, como se citaron en Meza, 2013). Por lo tanto, se comprenden a las estrategias de aprendizaje como guías o planes de acción, pero relacionadas en su totalidad al ámbito educativo, donde cuyo propósito no solo sea la educación, sino la relación entre los agentes educativos, puesto que para una implementación correcta de estas se necesitará de diversos factores que les permitan un próspero desarrollo.

2.2.2. Aprendizaje virtual

En la actualidad, nos debemos haber familiarizado con la educación virtual que conlleva a que el aprendizaje sea de la misma forma, con base a la virtualidad. "El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes […]" (Aguilar, 2020, p.216). Entonces, el aprendizaje virtual supone un cambio con relación al ambiente en el que se desarrollan las sesiones de clase, ya que al desarrollarse las sesiones de clase en un entorno virtual los procesos de conocimiento y enseñanza-aprendizaje son remitidas y recibidas por medios digitales.

En la educación virtual, tanto el docente como el estudiante se sostienen del entorno digital, donde la planificación y ejecución de la sesión de clase parten de la virtualidad, por lo tanto, el acompañamiento y aprendizaje del alumno se delimitan a ser uno, específicamente, virtual (Atarama, 2020). Bajo esta perspectiva, el estudiante ubica su centro de aprendizaje en los entornos digitales, por lo que, necesariamente, toda su relación y logros se fundamentan en la misma. En consecuencia, el aprendizaje virtual se basa en las adquisiciones y funciones del aprendizaje, pero en torno a la adaptación del estudiante ante los medios digitales y enfocando sus principios en la virtualidad.

2.3. La improvisación teatral como motivación educativa

2.3.1. El teatro

La construcción de una definición con respecto al teatro resulta en un camino complejo, puesto que es una conceptualización que se transforma, y actualiza con el avance del tiempo y sus características. Con relación a este aspecto, Mendoza (2017) propone:

> El teatro es, quizá, la disciplina artística que crea un laberinto al intentar ser definida; asimismo, es de todas las artes la que ha encontrado mayor complejidad al pretender acoplarse a los discursosdel arte moderno para poder hablar de él como obra de arte. Hacemos referencia a un pensamiento que, a través de una técnica y de manera sincera y consiente, es trabajado con el fin de ser llevadoa escena o con la finalidad de serlo, de ser arte. (s.f)

Entonces, teniendo en cuenta la complejidad de la conceptualización de teatro, será relevante revisar a Stanislavsky (1999, como se cita en Berza, 2007) quien comentó "el teatro es el arte de reflejar la vida" (p. 102). Pero, ¿qué significa esta afirmación por parte de uno de los padres del teatro? Para Stanislavsky el teatro no es solo la representación de una obra ante un público, sino va acercando a la complejidad de la representación o, en cierto grado, simulación de la vida diaria, donde todo lo presentado en el teatro tenga fundamento o su inspiración en la cotidianidad de las personas.

Prosiguiendo con nuestra definición de lo que representa el teatro, es de suma importancia profundizar en la renovación del concepto "teatro" de parte de Bertolt Brecht (s.f, como se cita en De Tavira, 2014) cuando define "el teatro es un camino de conocimiento" (p. 38). Entonces, partiendo de esta concepción, se puede concebir al teatro como una vía, una oportunidad para la representación de un conocimiento, uno de la realidad. Mediante el teatro se encuentra un camino de comunicación de lo que acontece en la actualidad, donde el teatro pueda desvelar lo que sucede en la actualidad del espectador de parte de quienes han decidido realizar el teatro, he de ahí el hecho de re-presentar (De Tavira, 2014). Siendo así la visión de Brecht con respecto al teatro, resulta inviable desvincularla a lo expuesto previamente por Stanislavsky, donde el teatro sea un medio artístico para una comunicación o, en un término más preciso, una representación de la realidad de la sociedad que intenta representar aquel que haya motivado la realización de la obra.

Ortega y Gasset (1973, como se citaron en Sáenz, 1989) definen al teatro como

una manifestación integral, dentro de las que están comprendidas naturalmente las obras poéticas, pero también inseparablemente unida a ellas, los actores representan, la escena que se ejecutan y el público que las presencia (p. 250). “La obra de teatro es un agujero de idealidad perforado en la realidad humana (Ortega y Gasset, 1973, como se citaron en Sáenz, 1989, p. 250). Dentro de estas concepciones de parte de Ortega y Gasset se refuerza lo expuesto en líneas previas, solo que ahora se nos brinda un mayor panorama a lo interpretado por autores anteriores, ya que es esta visión la que nos acerca a la idea de teatro, donde se da la unión del escenario y los participantes de la obra la encargada de contar y re-presentar la historia que, valga la redundancia, parte de una intención de representar un aspecto de la realidad que necesita ser contada.

A partir de las definiciones de estos tres autores, se inicia el camino hacia una aproximación de lo que el teatro, no solo significa, sino de lo que representa según los expertos ante los ojos de la sociedad. Bajo nuestra interpretación se rescata la noción de un teatro como medio, bajo un aspecto artístico, de representación de la realidad, donde según la época y contexto, ha de contener un mensaje a transmitir ante los espectadores de una obra en particular.

Sin embargo, sería precipitado restringirse ante la diversidad de definiciones y opinionesexistentes respectos a lo que el teatro representa, no solo con relación al arte, sino en losaspectos de la cotidianidad. Ante esto, Bueno (1954) nos afirma: “El teatro sería no otra cosa sino un modo de expresión de la ideología del individuo – el Autor – ofrece a la sociedad” (p. 112). Bajo esta percepción podríamos brindar una relación o, en todo caso,una conexión entre las concepciones de lo que el teatro significa, no solo ante los ojos delespectador, sino del propio autor, donde la principal sea la de un medio de comunicaciónante la sociedad en aras de la transmisión de un mensaje relevante. “En ocasiones, el teatro expresa situaciones reales que corresponden casi puntualmente con acontecimientos históricos” (Berenguer, 1992, p. 160).

Cada autor sostiene una definición y percepción única de lo que representa el teatro, pero, en base a la información recopilada en este apartado, se afirma que el teatro o el trasfondo de lo que significa este, parte de la necesidad de una representación de la realidad, donde el teatro sea ese medio artístico que ayude a todos los miembros involucrados para la transmisión de ese mensaje que, obviamente, busca recalar de manera profunda en el espectador.

2.3.2. Concepto de la improvisación teatral

Stanislavsky (1988, como se cita en Rodado, 2015) concibe a la improvisación como un instrumento de la actuación, en el cual el actor asume un rol propio del momento e irá, paulatinamente, acercándose a una transformación plena de él. Ahora, hemos de resaltar la presencia de una palabra sumamente importante: "momento". La improvisación teatral, tal y como su nombre lo puede indicar, es el arte de actuar algo totalmente, valga la redundancia, improvisado, sin la necesidad o limitación de sostener un guion encima. "Técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado deantemano e 'inventado' al calor de la acción" (Pavis, 1987 como se cita en Vásquez, 2015, p. 67). Esta es otra de las afirmaciones o estimaciones que se mencionan con respecto a la improvisación, donde, a similitud con Stanislavsky, no se promueve un concepto previo, sino que se remite a la acción instantánea sin una base o idea previamente establecida.

Para Bullón (1989, como se cita en Vásquez, 2015) la improvisación se define como: "la creación de una escena dramática en la que determinados personajes dialogan espontáneamente. Plantea que las motivaciones o punto de partida para una improvisación pueden darse en objetos, muebles, o sonidos, personajes, temas o narraciones" (p. 75).

Bien hacen Cortés, et al. (2016) al afirmar que la improvisación teatral, es teatro, ya que es otra forma de representarlo, donde las escenas son creadas de forma instantánea y el actor, ahora improvisador, represente la ficción del momento. Además, el improvisador será el mayor responsable de la dramaturgia, por lo tanto, es también escritor y director de esta puesta en escena (p. 15). Entonces, a una primera instancia se concibe que la definición de improvisación teatral nace de partir de una idea del momento, donde, a diferencia del teatro, no exista un guion o idea prescrita antes de representar.

Asimismo, se destaca la creación de historias que nacen de un punto de partida desarrollado o pensado en el momento, donde, la imaginación, rapidez y cooperación toman la posta en el desarrollo de esta herramienta teatral propiamente dicha, pero que ha dado un paso más adelante en su independencia a ser reconocida como, tal y como hemos mencionado anteriormente, una de las ramas del teatro. Ahora, optando por adelantarnos en una definición de la improvisación teatral seconceptualiza: "improvisar es acordar; establecer y renovar continuamente los acuerdos establecidos con uno, con el compañero y, si lo hubiera, con el público" (Argentino, 2013,como se cita en Duarte, 2018). Por

consecuente, ahora la improvisación parte de un hechosignificativo, el cual se remite a acordar, pero no es un proceso que se derive del individualismo, sino que se remonta al trabajo colectivo; el trabajo entre ambos individuos en el hecho de la improvisación teatral.

2.3.3. Elementos de la improvisación teatral

Una vez desarrollada la concepción de improvisación teatral se prosigue con la búsqueda y definición de elementos propios de la improvisación que constituyen a la existencia de esta. Asimismo, hemos de reconocer que la coexistencia de estos elementos no hace más que fortalecer el progreso de la improvisación teatral, así como su influencia en los participantes. Motivación, trabajo en equipo e imaginación.

Los principales elementos de la improvisación teatral son la motivación, el trabajo en equipo y la imaginación. Con respecto a estos elementos se resaltan que no son permanentes en el desarrollo de la improvisación teatral, sino que evolucionan durante el tiempo, pero hay algunos que mantienen una relación y concuerdan según la exploración de esta, tales como, la aceptación, la escucha, la propuesta y la imaginación (Gravel, 1987, como se cita en Castañeda, 2019).

De igual forma, sería importante mencionar a Rodado (2015), puesto que reafirma la existencia de estos elementos, pero bajo una mirada creativa. Ahora, el concepto de la creatividad toma un mayor foco de atención, ya que se considera como un factor fundamental dentro de los elementos de la improvisación teatral, así como un eje que permite que estos elementos fluyan libremente durante el desarrollo de cualquier juego de improvisación teatral. Por lo tanto, se observa que los elementos de la improvisación no son partes independientes, sino que existe una relación intrínseca propia entre ellas que les permitereforzar y, todas juntas, poder componer lo que la improvisación teatral, donde se resalteel hecho de la creatividad como motor que impulse el desarrollo de los juegos y la improvisación teatral como sí para con cualquier persona que la realice.

2.3.4. Beneficios de la improvisación teatral

Si nos centrarnos en lo que respecta a los beneficios de la improvisación teatral, necesitaríamos remitirnos a Rodríguez-Martín (2017) y mencionar tres aspectos de la vida de un practicante de la improvisación que se pueden ver afectados, tales como la

creatividad, el clima lúdico y la democracia. Con respecto a la creatividad, se ha de trabajar con los chicos la mayor motivacióne innovación de ideas, donde no debe haber un espacio de bien o mal, blanco o negro. Loque se propone es el cómo del proceso y no, en este espacio, el logro de un resultado bueno o malo (De Prado, 1999 como se cita en Rodríguez-Martín, 2017). Asimismo, en lo que supone un clima lúdico es de suma importancia reducir los prejuicios en los practicantes de la improvisación, ya que debería ser una de las primeras enseñanzas en las personas (Huizinga, 2012 como se cita en Rodríguez-Martín, 2017). Asimismo, la democracia recae en la eliminación de jerarquías en la toma de decisiones o resolución de una actividad (Dewey, 2009 como se cita en Rodríguez-Martín, 2017). Cada estudiante debe sentirse y ser parte fundamental del desarrollo de una actividad o juego de improvisación. De esa manera, los participantes deben asimilar de manera progresiva susroles en la práctica.

En adición, Ryan (2005, como se cita en Rodríguez, 2020) sostiene: "Un buen improvisador es una persona despierta, no centrada en sí misma, movida por el deseo de hacer algo útil y generoso y que actúa sobre este impulso" (p. 11). Entonces, hemos se resume que la improvisación impulsa el beneficio de convertir, en este caso, al estudiante en una persona generosa y basada en un espíritu de compañerismo, ya que el desarrollo de juegos de improvisación debe sostener un trabajo colectivo más que uno individualista. Ahora, sería imposible mencionar este punto sin comprender la relación entre la improvisación teatral y el impulso del liderazgo que esta implica en su desarrollo.

2.4. Motivación en el aprendizaje

Con relación a lo que la motivación significa, Carrillo, et al. (2009) nos definen "[…] es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana" (p.21). Entonces, partiendo de esta premisa, nos iremos acercando brevemente a lo constituye la motivación dentro de cada aspecto personal y social de nuestra vida. Asimismo, Núñez (2009) define la motivación "[…] como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta" (p. 43). En tal caso, ambas concepciones previas nos aproximan a una visualización de la motivación como un factor intrínseco de nuestra vida diaria, donde la intensidad de nuestras acciones serán resultado posterior a los estímulos motivantes que hayamos recibido.

En este instante, se profundiza con mayor empeño en lo que la motivación puede

implicar en el ámbito educativo, donde uno de los principales exponentes de este tipo de motivación recae en Heckhausen al presentar la "motivación del rendimiento", la que se puede definir como un intento para mantener lo más alto posible una habilidad que vaya a ser realizada durante una actividad, en la cual se espere una excelencia que, obviamente, puede resultar en un logro o fracaso (Junco, 2010). Sin embargo, bajo este mismo concepto, el autor resalta que este proceso de motivación se sostiene como un fenómeno muy complejo, ya que depende de distintos factores que se involucren activamente el desarrollo motivacional (Junco, 2010).

Bajo una mirada profunda a los conceptos mencionados previamente, se destaca que la motivación es un factor presente constantemente durante nuestras vidas y, más aún, durante un proceso de aprendizaje, donde, tanto los maestros y estudiantes deben mantener un estricto factor de motivación que permita facilitar este proceso en beneficio de la adquisición de conocimientos. Asimismo, si no hay motivación para aprender, no puede ser considerado un ambiente propicio para el aprendizaje, por lo tanto, todos los agentes educativos estarían perdiendo el tiempo (Aebli, 2001, como se cita en Sellan, 2017).

2.4.1. Motivación a través de entornos virtuales.

En nuestro tiempo actual, debemos percibir la educación virtual como una gran oportunidad para mantener los objetivos propuestos en el ámbito educativo, pero, como se podría decir, un gran poder conlleva una gran responsabilidad, puesto que, si bien la educación virtual es de las pocas alternativas que tenemos para sostener la educación en la actualidad, debemos tener en cuenta que las reglas del juego cambian y la motivación entra como gran factor para que el estudiante se adapte a este tipo de educación y mantenga sus intereses. En torno a esta necesidad, Rumble & Latchem (2004, como se citaron en Beltrán, et al., 2020) afirma:

> La escasa motivación se ha identificado como un factor decisivo para contribuir a las altas tasas de abandono de los cursos en línea. Esto, junto con una población estudiantil cada vez más diversae inclusiva. (p. 317)

Bajo este panorama, es relevante hacer mención que la motivación se presenta como un factor fundamental a la hora de desarrollar una sesión de clase en una plataforma virtual, puesto que la variedad en los entornos que usan los estudiantes ha aumentado y

se ha diversificado con relación a lo que se enfrentaba en las clases presenciales. Además, cabe resaltar que la interacción entre docente-estudiante se ha limitado al uso de los medios digitales, tales como programas o aplicaciones (Cáceres, 2020).

Ahora, es de suma importancia enfocarnos en puntos fundamentales que nos permitan facilitar e incrementar la motivación estudiantil en un entorno virtual. Algunos factores que puedan influir en la motivación de los estudiantes pueden ser: el entusiasmo por parte del profesor, la relevancia de la sesión de clase, una sesión bien planificada y una expectativa positiva del docente hacia el estudiante (Selvi, 2010, como se cita en Beltrán, et al., 2020). Asimismo, se considera relevante que el docente cree un espacio virtual de convivencia y afectividad entre los estudiantes con base en la comunicación e interacción teniendo en cuenta que, tanto docente como estudiante, debe familiarizarse con el dispositivo y fomentar el encendido de cámaras dentro de las posibilidades del estudiante (Cáceres, 2020).

2.5. Teorías relacionadas

A continuación, siguiendo el desarrollo de este marco teórico, haremos mención y definición de tres teorías fundamentales en el desarrollo de esta investigación. Asimismo, brindaremos los mayores aportes de estas teorías en relación con la educación, con la finalidad de brindar un mayor alcance a lo propuesto durante la implementación de esta investigación para con los estudiantes.

2.5.1. Teoría sociocultural

Una de las teorías relevantes para el desarrollo de esta investigación es, sin duda, la teoría sociocultural. Del mismo modo, si nos enfocamos en esta teoría se nos hace imposible no mencionar a su principal exponente, quien es Lev Vygotsky. Lev Vygotsky fue un psicólogo soviético que priorizó su investigación en torno a las funciones psíquicas superiores, tales como la memoria, atención, razonamiento y solución de problemas. Así pues, en el desarrollo de esta investigación surge la teoría sociocultural, la cual vincula los aspectos socioculturales de una persona, tales como los conocimientos históricos o su propia cultura, se vean relacionados netamente con los procesos psicológicos que se involucran en el aprendizaje (Matos, 1996 como se cita en Chaves, 2001).

Ahora, podríamos dividir la palabra sociocultural en dos: social y cultural. De esta

manera, iniciaríamos una mejor visión de lo que Lev Vygotsky sostenía. Por una parte, tenemos la palabra social. La RAE (2020) la define como "perteneciente o relativo a la sociedad". Por lo tanto, brindando una aproximación para con los seres humanos, el término social puede ser entendido como la relación del ser humano para con su sociedad, es decir, con el dónde y con quienes habita dentro de un lugar determinado.

Asimismo, se procede a definir el siguiente concepto, el cual sería la cultura. La RAE (2020) la define como "conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.". Entonces, la cultura sería el equivalente a todo lo que compone a la personalidad de una persona, ya que una persona no actúa, realizando una comparación, como los animales en base a instintos, sino que realiza alguna acción en base a un razonamiento previo, donde se distingan las buenas acciones de las malas. Pero ¿qué indica esta distinción en cada persona? Sin lugar a duda, su cultura, a causa de que su modo de vida ha sido desarrollado en base a una crianza propuesta a una cultura particular. Si se profundiza en las conceptualizaciones e ideas de Vygotsky es relevante revisar las aproximaciones de Molón (1995, como se cita en Lucci, 2006) cuando afirma:

> […] los intereses de Vygotsky por la psicología tienen su origen en la preocupación por la génesisde la cultura. Al entender que el hombre es el constructor de la cultura, él se opone a la psicologíaclásica que, según su visión, no daba respuesta adecuadamente a los procesos de individualizacióny a los mecanismos psicológicos que los generan. (p.4)

Entonces, con base a la teoría sociocultural de Vygotsky se pretende generar un nuevo medio de la comprensión del ser humano y su aprendizaje. En consecuencia, este pensamiento es que la sociedad y la cultura son notablemente considerados en la teoría de Vygotsky como un medio idóneo en la construcción significativa del aprendizaje y personalidad de la persona.

2.5.1.1. Pensamiento y lenguaje

Uno de los principios de Vygotsky dentro de su teoría sociocultural parte de entender el pensamiento y lenguaje durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En un inicio, Vygotsky parte del supuesto que el pensamiento y lenguaje pueden ser considerados como líneas apartes, paralelas, durante la formación del ser humano, pero, a medida que va creciendo, estas líneas están destinadas a encontrarse para desarrollar un

pensamiento verbal y un lenguaje racional (Carrera y Mazzarella, 2001).

> […] la transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás, requiereun sistema mediatizador y el prototipo de éste es el lenguaje humano. Además, indica que la unidaddel pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado. (Carreray Mazzarella, 2001, p.42)

Teniendo en cuenta las definiciones previas, se comprende la relación del pensamiento y lenguaje parte de la posición y relación del significado de las palabras y su compresión para con el trasfondo que conlleva ir más allá de lo que se dice de manera oral o escrita. Entonces, el pensamiento y el lenguaje son comprendidos como un proceso conjunto que avanza hacia la elaboración del aprendizaje.

2.5.2. Teoría del aprendizaje social

A continuación, otra de las teorías relevantes para con la investigación parte de la denominada teoría del aprendizaje social, cuyo principal referente sería Albert Bandura quien, tal y como lo hizo Vygotsky en su momento, centró su fuente de interés e investigación sobre los procesos de aprendizaje, más aún entre la relación del estudiante, quien puede ser considerado aprendiz, y su entorno. Con relación a esta aproximación, se encuentra una similitud con la teoría previamente desarrollada, a partir de la idea de sociedad y entorno. El ser humano no es una persona aislada o que se eduque a una distancia considerable del otro, sino que convive en un entorno rodeado de diversos elementos, dentro de los que resaltan los demás estudiantes.

Con respecto a esta teoría, Bandura (1977 como se cita en Tadayon, 2012) afirma:

> Esta teoría se basa en la idea de que aprendemos de nuestras interacciones con otros en un contextosocial. Por separado, al observar los comportamientos de los demás, las personas desarrollan comportamientos similares. Después de observar el comportamiento de los demás, las personas asimilan e imitan ese comportamiento, especialmente si sus experiencias de observación son positivas o incluyen recompensas relacionadas con el comportamiento observado. [la traducción es mía]. (2012, p. 5)

Por consiguiente, sería apropiado resaltar que el principio de Bandura radica en cómo el ser humano se relaciona con el exterior, ya sea con su ambiente o con quienes habitan ahí. De la misma manera, como ha sido previamente mencionado, se hace acotación a un factor de "imitación" por parte del ser humano en su proceso de aprendizaje; la relación observación-imitación cobra mayor sentido con respecto a la

propuesta educativa de Bandura.

Con respecto a esta teoría, se deben reportar tres aspectos o principios fundamentales que la sostienen, tales como la observación, la imitación y el modelo. Siendo aquellos que hemos mencionado en un párrafo previo, partiendo de la premisa de ser recursos necesarios para sostener el aprendizaje social, de otra manera no podría sostener un aprendizaje significativo, ya que el ser humano no puede aprender sin partir de la interacción con el prójimo y que, significativamente, puede conllevar a un cambio en su comportamiento en futuras ocasiones (Bandura, 1965 como se cita en Tadayon, 2012).

2.5.2.1 Aprendizaje basado en la observación

Uno de los principios de la teoría del aprendizaje social es, tal y como hemos mencionado en líneas previas, partir de la observación, lo que significa relacionar al estudiante con lo que observa diariamente. Asimismo, este proceso conlleva a uno nuevo que sería considerado la imitación de un estudiante con respecto a lo que puede observar. Según este proceso involucrado, Bandura y MacDonald, (1963, como se citaron en Bandura y Walters, 1974) sostienen:

> En tales casos la imitación es un aspecto esencial del aprendizaje. Incluso en los casos en que se sabe que hay algún estímulo capaz de suscitar una aproximación a la conducta deseada, la provisión de modelos sociales puede acortar considerablemente el proceso de adquisición. (p. 9)

Como resultado de estas definiciones somos capaces centrar nuestra visión ante la necesidad de vincular la imitación con la observación partiendo, claramente, de la visión de Bandura y su relación con la educación. El proceso de aprendizaje del ser humano subyace en la idea de aprender viendo a otra persona realizar una actividad que le interesa recrear. Si bien, no se tiene un pleno conocimiento o, en todo caso, certeza de lo que está presenciando, no cabe duda de que ya se da a luz a una concepción de idea previa o, haciendo un llamado al método científico, una hipótesis en base a un fenómeno observable para la persona.

2.5.3. Teoría del aprendizaje basado en el juego

A menudo cuando se escucha la palabra juego en el ámbito educativo se suele

relacionar al descanso o tiempo libre de los estudiantes, pero esta preconcepción no puede estar más distante de lo que la educación actual representa para los estudiantes. Sin embargo, el juego es algo propio del ser humano, en especial, de la naturaleza del niño, donde el niño necesita de accionar, interactuar y relacionarse con su entorno y con otros niños mediante la actividad lúdica propia del juego (Rios, 2013).

Uno de los mayores exponentes con respecto a la importancia del juego durante el proceso de aprendizaje es, sin duda alguna, Jean Piaget quien resalta la importancia del juego en el niño, puesto que le permite la interacción constante con su realidad mientras que nos enseñan sus estructuras mentales, las cuales estarán presentes durante el proceso de adquisición de enseñanzas y aprendizaje constante (Ruis, 2017). Asimismo, misma importancia es destacada por Lev Vygotsky al hacer mención de que el juego es un factor considerable en el desarrollo constante de los niños quienes participan del mismo. Los niños no solo establecen un contacto con su entorno, sino que fortalecen su imaginación y se facilita su incorporación a lo que el trabajo escolar significa (Ruis, 2017).

Zapata (1990, como se cita en Meneses et al., 2001) nos define: “El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo” (p. 117). Siendo así, todo lo expuesto previamente bajo sustentos teóricos nos aproxima a la importancia y relación del juego de los estudiantes en su etapa infantil y escolar, donde sus beneficios recaen, no solo, en la estimulación, sino en su relación interpersonal y beneficios activos durante su proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se señalan los puntos respectivos en torno a la investigación, sus niveles y tipos que responden a dicho proceso. Asimismo, se hace una descripción y explicación de los participantes que formaron parte de este proceso de investigación. También, se justifica la elección de la muestra para el desarrollo de la misma. Además, se menciona las técnicas e instrumentos de investigación fundamentales para la recojo de información referente a los aspectos a indagar y analizar alrededor de a los principios de los juegos de improvisación a través de los entornos virtuales de la enseñanza del idioma inglés.

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

En este apartado de la investigación se brinda la información con relación a la línea de investigación que se desarrolló durante la misma. Sampieri et al. (2014) destacan a la investigación como un conjunto de procesos sistemáticos, críticos yempíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema. Con este fin, se podrá determinar el tipo y nivel de una investigación.

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo cualitativa, ya que enfoca su contenido en examinar, interpretar y explicar la función y aspectos de los juegos de improvisación teatral que favorezcan en el aprendizaje del idioma inglés. La investigación cualitativa ha de entenderse como toda investigación que produzca un hallazgo con relación a un tema que no pueda ser entendido mediante procedimientos estadísticos (Corbin & Strauss, 2002).

Entonces, a lo largo de la investigación cualitativa, se pretende, mediante la recolección y análisis de información, descubrir o afinar las respuestas que giren en torno a la pregunta de investigación mediante un proceso de interpretación en base a los datos cualitativos recolectados por parte de los investigados (Universidad para a Cooperación Internacional, 2020). Por su parte, Corbin y Strauss (2002) nos afirman al respecto: “[…] los métodos cualitativos se pueden usar para obtener detalles complejos de algunos

fenómenos, tales como sentimientos, procesos de pensamiento y emociones, difíciles de extraer o de aprehender por métodos de investigación más convencionales" (pp. 20-21).

Bajo este panorama de investigación, se procede a estudiar los aspectos propios de los juegos de la improvisación y su impacto en el aspecto motivacional de los estudiantes dentro de una sesión de clase de inglés. Por lo tanto, esta investigación, toma en cuenta la perspectiva del docente con relación a lo observado por parte de los estudiantes acerca de la implementación de los juegos de improvisación teatral improvisación teatral en clases de inglés con la finalidad de interpretar y explicar, de manera racional, los beneficios y los factores propios de esta partiendo del principio de su inclusión como estrategia motivacional.

Se trabajó con los estudiantes como actores a explorar y, durante el desarrollo dela investigación, se recolectó información en torno al proceso de motivación para el aprendizaje para, posteriormente, brindar información en torno a la mejora de las prácticas educativas a partir de la implementación de juegos de improvisación teatral en los entornos virtuales de la enseñanza del idioma inglés.

3.1.2. Nivel de investigación

El alcance, o nivel, de esta investigación responde a un nivel exploratorio y descriptivo. "Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes" (Baptista et al.,1997). Según esta información, se profundizóen los juegos de improvisación teatral, no solo como una inclusión pedagógica, sino, partiendo de un panorama general, no es una herramienta teatral muy investigada o seleccionada para realizar proyectos de investigación. "Los estudios exploratorios en pocas ocasiones constituyen un fin en sí mismos, por lo general determinan tendencias, identifican relaciones potenciales entre variables y establecen el 'tono' de investigacionesposteriores más rigurosas" (Dankhe como se cita en Baptista et al.,1997).

Además, es propia de nivel descriptivo, porque recogió, identificó e interpretó información independiente sin la necesidad de generar alguna relación dependiente entre las mismas categorías, como los juegos de improvisación teatral y el proceso de motivación frente al aprendizaje del idioma inglés. "Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, -comunidades o cualquier

otro fenómeno que sea sometido a análisis" (Dankhe como se cita en Baptista et al., 1997). En tal caso, podemos referir que esta investigación tiene el propósitode especificar, por una parte, los elementos de los juegos de improvisación teatral y, por otro, explicar los beneficios de estos juegos para con la motivación de la sesión de clase.

3.1.3. Diseño de investigación

Por último, la presente investigación desarrolló un diseño de investigación-acción, puesto que, tal y como mencionan Sampieri et al. (2014) "debe conducira cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación.Se indaga al mismo tiempo que se interviene" (p. 496). De igual manera, Sandín (2003, como se cita en Sampieri et al., 2014) hacen mención que la investigación-acción cuenta con la finalidad de propiciar un cambio social, en el cual se transforme una realidad social y que sean las personas tomen conciencia de su rol duranteeste proceso de transformación.

La investigación-acción se desarrolla como una metodología por la cual se orienta a la investigación con el propósito de generar un cambio en el ámbito educativo (Bausela, 2004). Por lo tanto, esta investigación tomó como base la implementación de los juegos de improvisación teatral durante la motivación de las sesiones del idioma inglés para los fines acordes a los objetivos de la presente investigación, así como la de partir de su inclusión con relación a una metodología innovadora relacionada al arte que genere, a su vez, un cambio a comparación de las metodologías tradicionalistas de la educación.

3.2. Población y muestra

Lepkowsi (2008, como se cita en Sampieri et al., 2014) mencionan que la población es un conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Por lo tanto, una población, en el panorama de una investigación, debe mantener una característica en común que sea beneficioso para el investigador. "La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados" (Arias et al., 2016, p. 201).

Al ser esta una investigación realizada en un centro educativo sería adecuada mencionar que la principal característica de la población seleccionada en esta investigación es que todos los participantes fueron estudiantes regulares pertenecientes a la presente institución educativa, la cual se encuentra localizada en la región Lima, en el

distrito de San Miguel. La I.E sostiene una gestión privada perteneciente a la UGEL 03. Además, es una I.E que cuenta con más de 20 años de experiencia con la misión de formar jóvenes bajo una propuesta integral con relación a la excelencia académica y desarrollo de habilidades múltiples. Asimismo, atiende los niveles de educación inicial, primaria y secundaria mediante una modalidad presencial. Entonces, se delimita a la población quienes fueron los estudiantes pertenecientes al 5to grado de primaria con un rango de edad entre los 10 a 12 años. Esta población fue constituida por un total de 7 secciones, las cuales se dividieron desde 5to A hasta 5to G de primaria.

Según Sampieri et al. (2014) la muestra consiste en un grupo selecto de personas, sobre la cual se habrán de recolectar datos acerca de un fenómeno aestudiar. "[…] la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población" (Baptista et al., 2010).

A continuación, se procede a detallar el proceso por el cual se realizó la selección de la muestra en base a estos estudiantes. Según Baptista et al. (1997)se dividen en muestras probabilísticas y pruebas no probabilísticas. Para esta investigación, se ha decidido optar por una muestra del segundo tipo, es decir, no probabilística, la cual se basa en el principio que la elección de los elementos humanos participantes en la muestra de investigación parte de causas relacionadas con el propósito de la investigación o características que elija el investigador para cumplir de manera exitosa con el fin de su estudio. (Baptista et al., 1997).

Se seleccionó como parte de la muestra 2 secciones de las 7 existentes del 5to grado de primaria, las cuales fueron el 5to grado E y 5to grado G. Estas secciones cuentan con características similares, tales como pertenecer a la misma institución educativa, los estudiantes pertenecientes contaron con un rango de edad entre 10 a 12 años y fueron participantes de la educación a través de los entornos virtuales. El aula de 5to grado E contó con un total de 23 estudiantes, 10 niños y 13 niñas, mientras que el aula de 5to grado G contó con un total de 21 estudiantes, 12 niños y 9 niñas, haciendo un total de 44 estudiantes dentro de la muestra seleccionada. Cabe destacar que la muestra fue seleccionada tomando en cuenta la cooperación, interacción, participación activa de los estudiantes de ambas secciones en comparación a las demás.

3.3. Operacionalización de variables

La matriz de variables permitió guiar el proceso por el cual se llevó a cabo la

investigación o estudio a realizar. Asimismo, cumple con la función de organizar información para luego iniciar la elaboración de un instrumento de recojo de información.

En este aspecto, por medio de la siguiente matriz, se muestran los datos que son necesarios recoger para este estudio. Igualmente, se presentan la dimensión, categoría e indicadores que ayudaron a la creación del instrumento de recolección de datos.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel	• Examinar los juegos de improvisación teatral como estrategia didáctica que favorezca en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un colegio privado de San Miguel. • Describir qué elementos de la improvisación teatral favorecen en la motivación durante el aprendizaje del idioma inglés. • Explicar los beneficios de la improvisación teatral en torno a la motivación durante aprendizaje del idioma inglés.	• Juegos de improvisación teatral • El aprendizaje del idioma inglés	• Juegos de calentamiento • Juegos de palabra •	• Lista de cotejo

Tabla 1: Matriz de las dimensiones

3.4. Técnicas e instrumentos de la investigación

Durante el desarrollo de este apartado se mencionan las técnicas e instrumentos

que forman parte de esta investigación, las cuales son de vital importancia para la recolección de información necesaria para cada una de las variables previamente expuestas a lo largo de esta investigación, donde se brinda una definición de estas y una explicación de la importancia y rol que cumplen a lo largo de este estudio cualitativo.

3.4.1. Observación

Sampieri et al. (2014) desarrollan que durante la investigación cualitativa debemos ser capaces de poder observar, prestar atención a cada detalle de lo que se pretende investigar y estudiar, ya que son estos aspectos los que nos van a beneficiar en nuestro propósito. Entonces, durante esta investigación, debemos tener unaobservación cualitativa, observar cada pequeño detalle acerca de los ejercicios teatrales yel aprendizaje del idioma inglés para verificar el cumplimiento del objetivo. Durante estainvestigación se utilizarán listas de cotejo creadas específicamente para el desarrollo de la misma, las cuales pasaron por un proceso de revisión, verificación y juicio de expertosprevio a su implementación.

3.4.2. Lista de cotejo

Según Pérez (2018) una lista de cotejo presenta un listado de enunciados que señalan ciertas actitudes, procesos, características observables en una población a estudiar y/u observar. De esa manera se podrán registrar los avances y aspectos presentes, en este caso, durante las sesiones de clase de inglés.

Este instrumento, partiendo del centro de atención, el cual sería esta investigación, sería poder recabar información respecto a los estudiantes y su desempeño durante las sesiones de clase. Pero, no solo eso, sino que profundiza respecto al rol de los estudiantes durante el desarrollo de los juegos de improvisación, siendo la principal temática si los estudiantes están logrando ciertos objetivos referentes a los principios o características propias, tales como aspectos orales o de interpretación.

La lista de cotejo (ver Anexo 3) cuenta con 8 ítems, los cuales responden a criterios necesarios para la observación del desarrollo de los juegos de improvisación. Para la asignación de estos criterios se tuvo en cuenta la participación de los estudiantes, la comprensión de lo que los juegos de improvisación solicitaban, el desarrollo de los estudiantes durante la aplicación de los mismos y los momentos finales de los juegos previo

a continuar con el desarrollo de la sesión de clase. Estos criterios fueron evaluados con base a 2 escalas: “Si” si los criterios fueron logrados o “No” si los criterios no fueron logrados.

Para la aplicación de las listas de cotejo, se solicitó la validación de instrumento por parte de un experto (ver anexo 4) y, también, se comentó y envió un consentimiento informado a la coordinadora de acreditación y calidad educativa (ver anexo 1) con la finalidad de contar con el permiso y conocimiento de la institución educativa para la aplicación del instrumento y desarrollo de la investigación. Las listas de cotejos fueron aplicadas según la aplicación de los juegos de improvisación con base a la siguiente calendarización.

BIMESTRE	SEMANA	JUEGO DE IMPROVISACIÓN TEATRAL	INSTRUMENTO
• 3er bimestre	• 1	• La pelota imaginaria • El espejo	• Lista de cotejo
• 3er bimestre	• 2	• El espejo	• Lista de cotejo
• 3er bimestre	• 3	• La pelota imaginaria	• Lista de cotejo
• 3er bimestre	• 4	• Los 7 niveles de energía	• Lista de cotejo
• 3er bimestre	• 5	• La pelota imaginaria	• Lista de cotejo
• 3er bimestre	• 6	•	•
• 3er bimestre	• 7	•	•
• 3er bimestre	• 8	• El espejo	• Lista de cotejo

• 3er bimestre	• 9	• La pelota imaginaria	• Lista de cotejo

2. Cronograma de actividades. Fuente: elaboración propia

Finalmente, la obtención de información de estas listas de cotejo, las cuales fueron aplicadas por mi persona mediante mi rol docente, permitió obtener una serie de información que será posteriormente analizada y presentada en el siguiente capítulo.

3.4. Plan de acción

La presente investigación, con base a lo expuesto previamente con relación a la inclusión de los juegos de improvisación teatral en la motivación del idioma inglés por medio de los entornos virtuales de aprendizaje, sugirió como inicio de un plan de acción la inclusión de estos mismos en el desarrollo de las sesiones de clase del idioma inglés, donde no solo partieran de una implementación teórica, sino práctica de la búsqueda de una innovación pedagógica con fundamentos relacionados a la importancia del juego de Jean Piaget y la construcción de un aprendizaje con principios de una teoría socio-constructivista de Lev Vigotsky. Entonces, durante el desarrollo de esta investigación, no solo se realizó con la finalidad de responder a la pregunta y objetivos de investigación, sino la de sentar un precedente que promueva un plan de acción con base a los conceptos, teorías, metodologías, juegos y resultados que se expongan durante el desarrollo de estos capítulos. Para el desarrollo correcto de este plan de acción se diseñaron e implementaron sesiones de aprendizaje (ver anexo 7) para generar evidencias correspondientes a la implementación de estos juegos y su correspondiente ubicación dentro de una sesión de clase.

3.5. Análisis de la información

Para el procesamiento de la información se tuvo en consideración, en primer lugar, la información recolectada mediante la aplicación de las listas de cotejos y resultados en torno a los objetivos de la investigación, los cuales responden a un panorama del uso de los juegos de improvisación teatral y su integración en torno al momento de la motivación durante las sesiones de inglés.

Entonces, la recolección e interpretación de la información nos permite tener un mayor conocimiento con respecto al tema de investigación, siendo así un punto importante el de verificar la viabilidad de la propuesta de innovación pedagógica, ya que, en base a los resultados obtenidos, somos capaces de validar su éxito o fracaso su éxito o fracaso conforme a los objetivos previamente propuestos. Este análisis partirá de la

obtención de información con relación a las listas de cotejo, las cuales fueron aplicadas para cada uno de los juegos implementados. Asimismo, el análisis de las listas de cotejo fue evaluada en conjunto teniendo en cuenta nuestra muestra, siendo los alumnos pertenecientes a las aulas de 5to grado E y G de primaria de la I.E, es decir, el análisis de las muestras fue la de una visión grupal.

Por último, cabe resaltar que, tras la aplicación de nuestro instrumento, se tuvo en consideración los criterios de la misma para poder rescatar información en torno al cumplimiento de los objetivos, así como las de priorizar el análisis de los elementos y beneficios en torno a los juegos de improvisación teatral. Este análisis fue dividido por cada semana en que se aplicaron los juegos de improvisación teatral para realizar la interpretación de datos teniendo en cuenta los logros más relevantes para el propósito de esta investigación y las metas de nuestro plan de acción. Por último, la presente investigación contó con un consentimiento informado a la coordinadora de acreditación y calidad educativa (ver anexo 1) con la finalidad de contar con el permiso y conocimiento de la institución educativa para el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Durante este capítulo de la investigación, se mencionarán los resultados obtenidos mediante las técnicas e instrumentos utilizados para la comprobación de nuestro planteamiento inicial con relación al uso de juegos de improvisación y su factor motivacional durante las clases de inglés. En todo momento los estudiantes participantes se mostraron activos y dispuestos a la realización de juegos lo que se verá reflejado a lo largo de estas líneas.

Además, se realizará la división de los resultados basándonos principalmente en cada uno de los juegos de improvisación teatral que fueron: el espejo, la pelota imaginaria y los 7 niveles de energía, los cuales fueron realizados durante el momento de la motivación de las sesiones de inglés en un entorno virtual. Los juegos fueron seleccionados bajo 3 premisas claras: un juego que permita el desarrollo de la corporalidad, la interacción entre los compañeros, y que fomente la imaginación y creatividad de los estudiantes participantes. A través del análisis de la información se mencionará la interacción de los estudiantes de los salones pertenecientes a la muestra, es decir, 5to grado E y 5to grado G de primaria. Asimismo, se tendrán en cuenta los resultados de las listas de cotejo aplicadas y los diarios de campo recopilados.

4.1 Juego de improvisación: el espejo

Este primer juego basa sus principios en que los estudiantes debían realizar una actividad frente a la cámara cuando el docente llegue a la cuenta de 3. El docente observa las actividades que están realizando frente a la cámara. Luego de unos segundos el docente menciona el nombre de uno de los estudiantes y todos los demás detienen su acción e imitan la actividad del estudiante que ha sido mencionado, tal y como si se tratara de un espejo reflejando la imagen. La dinámica se repite las veces que el docente considera necesario y acorde al tiempo de la clase. Este juego fue seleccionado con la finalidad de proporcionar un ambiente favorable para el momento de motivación en torno a la enseñanza del idioma inglés para los estudiantes, así como el de examinar su impacto

la determinación de los estudiantes de continuar, positivamente, con la sesión de clase y el de generar beneficios en torno a un aspecto académico y personal.

4.1.1 El espejo realizado con 5to E y G

Esta actividad se realizó con las aulas de 5to grado E y 5to grado G durante las semanas 1; 2; 4 y 8 del tercer bimestre del año académico de la institución educativa. A lo largo de cada semana se observaron actitudes relevantes por parte de los estudiantes, tales como su participación mediante el encendido de cámaras y desarrollo de los juegos, su desempeño corporal durante los juegos, interacción con sus compañeros y predisposición a la continuación de la sesión de clase. La recolección de estos datos se basa en la información recogida mediante la lista de cotejo, la cual cuenta con los criterios correspondientes a cada uno de los aspectos mencionados.

4.1.1.1 Semana 1

En esta primera semana, los estudiantes realizaron por primera vez la actividad en la sesión de clase como parte del momento de la motivación. A lo largo de la actividad, se les solicitó a los estudiantes el encendido de sus cámaras, ya que es un factor fundamental, no solo para el desarrollo integral de la sesión de clase, sino para el juego.

Si bien hubo una gran cantidad de estudiantes que comprendieron las indicaciones de la actividad y las realizaron, hubo estudiantes que se mostraron confundidos mientras se desarrollaba el juego, por ejemplo, no sabían qué actividad realizar, no podían observar a los compañeros que debían imitar o solo hacían su actividad sin cambio alguno. Asimismo, hubo estudiantes que no fueron observados durante la realización de la actividad por un tema de problemas de conexión/cámara o por ausencia a la clase. Estas observaciones fueron destacadas con base a los primeros criterios de la lista de cotejo, las cuales van en base al encendido de cámaras para el desarrollo de la actividad, la comprensión de las indicaciones para su desarrollo y su interacción con sus compañeros de aula.

Por otra parte, que se destaque de esta primera ejecución de la actividad, sería que fue un momento en el que los estudiantes jugaron y se despejaron para el inicio de la clase, puesto que, al momento de continuar con la sesión, se apreciaba por las cámaras y el chat la disposición de los estudiantes de avanzar a la siguiente etapa de la clase. Este fue un punto resaltante en la lista de cotejo, puesto que se obtuvo gran cantidad de “Si”

en lo que refiere a la iniciativa de los estudiantes durante el desarrollo del juego, así como el de mostrar una predisposición para continuar con la sesión de clase.

4.1.1.2 Semana 2

A la semana siguiente, se volvió a proponer el juego del espejo basado enel hecho de la acogida que había tenido dicha actividad la semana anterior. El juego partía con las mismas instrucciones y premisas, con la diferencia de que estavez los estudiantes ya contaban con una experiencia previa que les permitía realizar la actividad con mayor fluidez.

Durante el desarrollo de este juego, los estudiantes mantuvieron un mejor control de las indicaciones y la interacción entre los compañeros; situación justamente esperada en la realización de este. Además, los estudiantes que habían comprendido las indicaciones la semana previa pudieron sostener el rendimiento esperado, pero, lo que sí se pudo evidenciar considerablemente es que la mayoría de los estudiantes que no habían comprendido las indicaciones de la semana previa en su totalidad pudieron participar del juego con un margen de mejora considerable. Dicha situación de mejora fue observada con base a los criterios de la lista de cotejo que tienen como base el desarrollo de los cotejos y las relaciones dentro de los mismos. Cabe resaltar que los primeros indicadores con relación a la actitud previa de los estudiantes, tal como el encendido de cámara y comprensión de las indicaciones fueron fundamentales para continuar con el juego.

Estas actitudes permitieron que el juego sea más fluido y divertido. Asimismo, alexistir un aumento de participación en el juego, se pudo observar un incremento de los estudiantes con cámaras encendidas y predispuestos a continuar con la sesión de clase al culminar este. No obstante, igual se observó que hubo estudiantes que no participaron del juego al contar con las cámaras apagadas durante el desarrollo de este, por lo que se procedió a señalar en las listas de cotejo correspondientes al juego.

4.1.1.3 Semana 4

El juego del espejo se realizó nuevamente 2 semanas después, ya en la semana 4 del bimestre. Para este momento, los estudiantes ya contaban con una experiencia de los juegos, no solo del juego “el espejo”, sino de los otros que, posteriormente, serán mencionados. Las instrucciones fueron las mismas en todo momento, pero haciendo un énfasis especial en el encendido de la cámara, puesto que a lo largo de la investigación es

un factor fundamental para la observación de la participación y evidenciado según los primeros criterios de la lista de cotejo.

Esta fue la tercera vez que los estudiantes fueron partícipes de este juego que, para estas alturas, parecía ser uno de sus favoritos porque, según ellos, les permitía levantarse por unos momentos del lugar en el que se encontraban para poder desarrollar una actividad que los relaje de las constantes clases y la rutina del día a día, más aún cuando se encuentran en una educación con mediante los entornos virtuales. En lo particular, no se observó gran diferencia con lo observado durante la semana 2, pues se mantenía un promedio de estudiantes que participaban activamente del juego, pero siempre había uno que otro estudiante que por algún motivo no encendía la cámara, acto que no le permite la interacción con sus compañeros durante el juego.

4.1.1.4 Semana 8

Y con el pasar de los días llegó a la semana 8, semana en la cual sería la última vez que se realizaría el juego en el bimestre. A estas alturas, a pocos días del final del bimestre, los estudiantes ya contaban con una vasta experiencia del desarrollo de los juegos de improvisación en comparación con el inicio cuando recién se les presentó por primera vez. Como siempre, las instrucciones fueron las mismas en todo momento: cámara encendida, micrófono apagado y muchas ganas de divertirse.

Comparando con experiencias previas relacionadas a este juego, se precisa que fue el juego donde hubo mayor participación e interacción de los estudiantes durante el desarrollo de este, asimismo, con base a los primeros criterios de la lista de cotejo que desarrollan la presencia del estudiante y comprensión del juego, hubo poca cantidad de estudiantes que se queden sin participar por no haber encendido cámara, si bien hubo inasistencias estas no afectaron el desarrollo del juego, ya que, como en juegos anteriores, la mayor influencia recae en la participación de los estudiantes que están presentes en clase. A continuación, con base a los criterios de la lista con relación al desarrollo físico, interacción grupal, respeto y comprensión de los juegos, se observó un incremento considerable de estudiantes que participaron del juego con un dinamismo interesante que permitió la creación de un espacio de armonía y juego para, posteriormente, continuar con el desarrollo de la sesión.

4.2 Juego de improvisación: la pelota imaginaria

Este segundo juego basa sus principios en que los estudiantes debían imaginar que tenían una pelota que pueda caber en su mano sin ningún inconveniente. El docente daba la orden y los estudiantes debían jugar con la pelota lanzándola de arriba abajo sin dejarla caer. Luego, al pasar unos segundos, el docente menciona que la pelota va creciendo o se va encogiendo y los estudiantes debían pretender que debían sostener la pelota en todo momento. A continuación, los estudiantes debían hacer una pausa y el docente decía que iban a pasar la pelota imaginaria a quien estuviera a su costado según la plataforma Google Meet. La dinámica se realiza durante el tiempo que el docente considera necesario y acorde al tiempo de la clase. Este juego fue seleccionado con la finalidad de proporcionar un ambiente favorable para el momento de motivación en torno a la enseñanza del idioma inglés para los estudiantes, así como el de examinar su impacto la determinación de los estudiantes de continuar, positivamente, con la sesión de clase y el de generar beneficios en torno a un aspecto académico y personal.

4.2.1 La pelota imaginaria realizada con 5to E y 5to G

Este segundo juego basa sus principios en que los estudiantes debían imaginar que tenían una pequeña pelota imaginaria en cualquiera de sus manos, luego irían jugando con la pelota lanzándola, cambiándola de mano, entre otras acciones. Durante el desarrollo del juego, la pelota podía ir cambiando de tamaño, es decir, podía incrementar o disminuir su tamaño. Asimismo, también se podía "intercambiar" pelotas entre los compañeros mediante el uso de la atención a las cámaras de todos los participantes. Este juego fue seleccionado con la finalidad de proporcionar un ambiente favorable para el momento de motivación en torno a la enseñanza del idioma inglés para los estudiantes, así como el de examinar su impacto la determinación de los estudiantes de continuar, positivamente, con la sesión de clase y el de generar beneficios en torno a un aspecto académico y personal. Asimismo, una de las principales características de este juego es el de la interacción entre compañeros, puesto que permite el juego conjunto e intercambio de ideas con base a la creación de una situación con objetos imaginarios. . La recolección de estos datos de este juego se basó en la información recogida mediante la lista de cotejo y sus criterios.

4.2.1.1 Semana 1

En esta primera semana, los estudiantes también realizaron por primera vez el juego de la pelota imaginaria como parte de la motivación inicial de la sesión de clase. Se les solicitó a los estudiantes el encendido de cámaras, ya que es necesario para el desarrollo integral de la sesión de clase y del juego a realizar.

Durante el desarrollo se observó a varios estudiantes que comprendieron las indicaciones de la actividad y realizaron el juego según las expectativas iniciales, a pesar de que hubo un grupo pequeño de estudiantes confundidos durante el desarrollo. Estos aspectos fueron observados y analizados según los criterios de la lista de cotejo con relación al encendido de cámaras y comprensión de las indicaciones. Pongamos por caso que algunos estudiantes tuvieron dificultad al pretender tener una pelota imaginaria, al visualizar a su compañero o comprender las variantes que se mencionaban durante el juego. Estos inconvenientes fueron examinados según los criterios de la lista de cotejo, los cuales hacen mención de la interacción, iniciativa y desarrollo del juego. Igualmente, hubo estudiantes que no pudieron ser observados durante la realización de la actividad por un tema de problemas de conexión, cámara o ausencia.

Por otro lado, sería relevante hacer un énfasis especial en que fue el juego resultó en un momento en el que los estudiantes jugaron y se despejaron para el inicio de la clase, puesto que, al momento de continuar con la sesión, se apreciaba, según el último criterio de la lista de cotejo, la disposición de gran cantidad estudiantes de continuar con la clase a través de las cámaras encendidas y el chat de clases.

4.2.1.2 Semana 3

En la semana 3 se volvió a realizar el juego de la pelota imaginaria. El juego conserva las instrucciones de la semana 1. Aunque, con la diferencia de que esta vez los estudiantes contaban experiencia previa que les permitiría progresar durante el desarrollo del juego.

Durante el desarrollo, se observó, con base a los criterios de la lista de cotejo de con relación a la comprensión de las instrucciones y la interacción entre los compañeros una mejora por parte de los estudiantes en el desarrollo del juego. Además, los estudiantes que tuvieron una participación correcta la semana pasada pudieron mantener dicha actitud esta semana. A causa de esta situación el juego pudo ser más fluido. Asimismo, al aumentar los estudiantes participantes activos del juego, se observaron más cámaras

encendidas y estudiantes dispuestos a continuar con la sesión de clase. A pesar de ello, se observó que hubo estudiantes que no participaron del juego al contar con las cámaras apagadas durante su desarrollo. Con relación al último criterio, se mantuvo lo observado la semana pasada con relación a la disposición de los estudiantes para continuar con la sesión de clase.

4.2.1.3 Semana 5

El juego de la pelota imaginaria se realizó nuevamente en la semana 5. Las instrucciones se conservaron en todo momento resaltando el encendido de las cámaras, puesto que es un factor fundamental para la evidencia del desarrollo y comunicación de lo observado durante el juego.

Esta fue la tercera vez que los estudiantes fueron partícipes de este juego. En esta ocasión, no se observó una diferencia considerable con el juego de la semana 3, pues se mantenía un promedio de estudiantes que participaban activamente del juego, pero, igualmente, había algún estudiante que no encendía la cámara o no participaba de la interacción con sus compañeros durante el juego. Este criterio se mantuvo igual con relación a lo observado en la lista de cotejo, la cual nos hace mención del encendido de cámara y comprensión de las actividades. No obstante, esta situación no fue impedimento para el desarrollo correcto del juego y cumpliendo su factor motivacional con los estudiantes, los cuales fueron observados según los criterios de participación, desarrollo e interacción entre compañeros durante el juego.

4.2.1.4 Semana 9

En la semana 9, última semana del bimestre, sería la última vez que se realizaría este juego. A estas alturas, los estudiantes ya obtuvieron abundante experiencia para el desarrollo de los juegos de improvisación en comparación a las primeras semanas. Como en semanas anteriores, las instrucciones fueron las mismas en todo momento: cámara encendida, micrófono apagado y ganas de divertirse.

A diferencia de lo observado en experiencias previas con base a este juego, se señala que hubo mayor participación e interacción de los estudiantes durante el desarrollo a diferencia de semanas anteriores, el cual fue notoriamente observado en un aumento considerable en un indicador positivo en los primeros criterios de la lista de cotejo.

Asimismo, hubo inasistencias, pero no afectaron el desarrollo del juego, ya que la interacción principal se basó en la participación de los estudiantes que estuvieron presentes. Entonces, otros criterios que tuvo un mayor crecimiento positivo fueron los que se relacionan con el pleno desarrollo y participación durante el juego. Del mismo modo, según el último criterio, el cual nos indica la voluntad de los estudiantes participantes en continuar con la sesión de clase, también tuvo un incremento considerable en lo que un indicador positivo refiere.

4.3 Juego de improvisación: los 7 niveles de energía

Este tercer y último juego basa sus principios en que los estudiantes debían realizar la actividad de su preferencia frente a la cámara. Luego, el docente debía decir un número del 1 al 7 y los estudiantes debían variar la velocidad e intensidad en la que se realizaba la actividad, siendo 1 la intensidad más lenta y 7 la intensidad más alta. La dinámica se realiza durante el tiempo que el docente considera necesario y acorde al tiempo de la clase. Este juego fue seleccionado con la finalidad de proporcionar un ambiente favorable para el momento de motivación en torno a la enseñanza del idioma inglés para los estudiantes, así como el de examinar su impacto la determinación de los estudiantes de continuar, positivamente, con la sesión de clase y el de generar beneficios en torno a un aspecto académico y personal.

4.3.1 Los 7 niveles de energía realizada con 5to E y 5to G

Esta actividad se realizó con las aulas de 5to grado E y 5to grado G durante la semana 4 del tercer bimestre del año académico de la institución educativa. A lo largo de cada semana se observaron actitudes relevantes por parte de los estudiantes, tales como su participación mediante el encendido de cámaras y desarrollo de los juegos, su desempeño corporal durante los juegos, interacción con sus compañeros y predisposición a la continuación de la sesión de clase. La recolección de estos datos se basa en la información recogida mediante la lista de cotejo, la cual cuenta con los criterios correspondientes a cada uno de los aspectos mencionados.

4.3.1.1 Semana 4

En esta cuarta semana de clase, los estudiantes realizaron por primera vez este

juego como parte del momento de la motivación. A lo largo de la actividad, se les solicitó a los estudiantes el encendido de sus cámaras y ganas de jugar, ya que son factores fundamentales del desarrollo pleno del juego.

Al inicio de la actividad hubo una considerable cantidad de estudiantes que comprendieron las indicaciones de la actividad y realizaron las instrucciones tal y como dicta el juego, pero hubo estudiantes que se mostraron confundidos mientras se desarrollaba el juego. Estos aspectos que fueron visualizados fueron considerados según los primeros criterios de la lista de cotejo. Esta situación sucedió durante los primeros minutos de la actividad. Conforme el juego iba avanzando se pudo observar que hubo estudiantes que fueron comprendiendo las instrucciones mediante la observación del desarrollo del juego por parte de sus compañeros. Para el final de este juego, se alcanzó a observar que la mayoría de los estudiantes se encontró jugando según las indicaciones, lo cual se fue evidenciando y considerando en los criterios de participación del juego de la lista de cotejo.

Además, si hay algo que se tuviera que destacar de esta primera y única ejecución del juego, sería que fue un momento en el que los estudiantes realizaron la actividad con gran disposición, algo que les permitió en estar con una atención constante, puesto que, al momento de continuar con la sesión, se apreciaba por las cámaras y el chat la disposición de los estudiantes de avanzar con el desarrollo de la sesión de clase.

4.4. Interpretación de resultados

Una vez resumidas las experiencias con relación a todos los juegos de improvisación realizados con nuestro grupo de muestra se avanza progresivamente a una revisión más exhaustiva con relación a examinar si los aspectos de los juegos de improvisación teatral han favorecido en el factor motivacional de los estudiantes, asimismo, de ser el caso, cuáles han sido los beneficios que estos juegos han podido impartir para con los estudiantes.

A causa de todo lo observado en las sesiones de clase se concluye que la inclusión de juegos de improvisación cumple un rol de romper la cotidianidad de las sesiones de clase, donde se aleja, no solo de una posible metodología tradicionalista de educación, sino de lo que sería un día escolar rutinario, más aún si nos ubicamos en la situación de la educación virtual. Bien nos plantea UNICEF (2018) “Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes

oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo" (p. 8).

En consecuencia, el desarrollo de los 3 juegos de improvisación en distintas sesiones de clase, sin existir una mención previa a los estudiantes, permitió la creación de cierta expectativa a saber cuándo sería la siguiente ocasión en la que se desarrolle el juego y la sorpresa el día que se realice. Esta situación posibilita un factor positivo en los estudiantes, ya que se generó una incertidumbre positiva frente a la posibilidad de un cambio en la cotidianidad de lo que ellos comprenden como un día normal de clase. Por lo tanto, se destaca que uno de los roles principales que comprende la inclusión de los juegos de improvisación teatral en las sesiones de inglés fue el de la innovación al ser capaz de producir un cambio, bajo un panorama positivo, de lo que un estudiante espera del desarrollo de una clase de modalidad virtual.

Otro de los roles con los que cumple la inclusión de los juegos de improvisación teatral en el momento de la motivación es el de ser una estrategia de cambio, ya que fomenta la idea de que el "juego" no es solo una actividad que los estudiantes deben realizar lejos de la sesión de clase, sino que pueden ser un elemento didáctico primordial para el proceso de enseñanza-aprendizaje. "[...] los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar" (Vygotsky, s.f, como se cita en Ruis, 2017, p. 12). Bajo esta premisa, respaldada en los principios del constructivismo social de Vygotsky, somos capaces de destacar más aún que los juegos, en esta ocasión de improvisación teatral, deben ser observados como una estrategia lúdica de aprendizaje que, tal y como se ha citado textualmente, permita a los estudiantes cierta mejora a la inclusión del trabajo escolar a desarrollar.

Por último, otro rol que cumplen los juegos de improvisación durante el desarrollo de las sesiones de inglés es función creativa, basándonos en el principio de que todos los juegos han sido desarrollados sin la necesidad especial de ningún material extra, puesto que todos se realizaron con base en la imaginación de los estudiantes, por ejemplo, el pensar estar frente a un espejo, contar con la creatividad suficiente para imaginar una pelota que cambia de forma y se desplaza, o tener la capacidad de realizar una actividad aumentando o disminuyendo la intensidad. A razón de lo comentado y observado previamente, sería ideal hacer un especial énfasis en lo que a este rol respecta, puesto que la creatividad es uno de los principales aspectos de la improvisación teatral, por lo tanto, era de esperar que la creatividad sea uno de los aspectos favorables durante el desarrollo de los juegos.

Ahora, se debe pensar en estos roles mencionados como un trabajo conjunto y no

como roles individuales, ya que, por decirlo de alguna forma, en la unión yace la fuerza, por lo tanto, el desarrollo de los juegos de improvisación nos permite la observación y progreso en torno a estos roles que, a largo plazo, pueden significar una mejoría con relación al desarrollo de las sesiones de clase y las expectativas de los estudiantes.

Continuando con los resultados de nuestra investigación, utilizaré este espacio para poder interpretarlos con base en los puntos de las listas de cotejo que se utilizaron para el recojo y discusión de los resultados, las cuales evaluaron el desarrollo de los estudiantes durante los juegos de improvisación teatral realizados durante el bimestre, asimismo, cabe resaltar que las listas de cotejo se aplicaron de forma grupal por aula. Bajo esta perspectiva, resaltando el primer y segundo criterio de esta lista, los cuales refieren que el estudiante mantiene la cámara encendida y el hecho de la comprensión de las actividades que se observaría mediante las mismas. Considero que estos criterios son relevantes para el seguimiento de esta investigación, puesto que facilitan el hecho de que como docente haya podido observar un desarrollo continuo de estos juegos de improvisación. Entonces, en torno a estos dos criterios, se pudo observar que hubo cada semana una gran cantidad de estudiantes con cámara encendida y partícipe, tanto en 5to E y G, que nos permite desarrollar a mayor profundidad los siguientes puntos de la lista de cotejo, puesto que, a una mayor cantidad de participantes activos, un mayor nivel de participación y desarrollo del juego.

Los siguientes criterios a considerar serían el segundo y el tercero, los cuales priorizan la observación de los movimientos físicos de los estudiantes, tales como participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante, además de resaltar el hecho de que es capaz de demostrar sus actividades de ser necesario. En torno a estos puntos, sería relevante comentar que fue uno de los hechos en los cuales se observó una mejora gradual conforme avanzaban las semanas, ya que la repetición de los juegos les permitió adaptar con mayor facilidad las indicaciones y actividades. Entonces, esta adaptación les permitió desarrollar mejor los juegos y, luego, sentirse motivados para continuar al término de estos.

Por otro lado, con relación al cuarto, quinto y sexto criterio de la lista de cotejo, se destaca el hecho del trabajo en equipo y el compañerismo, puesto que estos criterios detallan la interacción virtual con sus compañeros con una actitud de respeto. Ahora, estos puntos favorecen el trabajo en equipo entre los estudiantes, donde el hecho que se fortalezca su interacción propicia un ambiente de clase idóneo para continuar con las sesiones de clase, es decir, con la motivación para continuar con el desarrollo de la sesión.

Asimismo, el último criterio de la lista de cotejo detalla uno de los puntos más importantes con relación a esta investigación, pues precisa la disposición de los estudiantes para continuar con el desarrollo de la sesión de clase, el cual es un hecho observable mediante el encendido de cámaras y su participación durante el desarrollo del juego y escritura en el chat. Entonces, este criterio fue observado durante cada sesión de clase en la que se aplicaron los juegos de improvisación teatral, ya que al culminar cada uno se destinó un momento de la sesión para comentar sobre el desarrollo del juego y verificar el encendido de cámaras. Ahora, este hecho fue de gran importancia que nos permite pensar en el buen funcionamiento e implementación de los juegos cumpliendo con su rol de motivar a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

A continuación, desarrollaré en este espacio la descripción de los elementos de laimprovisación teatral que favorecen a la motivación del aprendizaje de las sesiones de clase virtuales del idioma inglés entre los cuales se destacan tres: la aceptación, el trabajo en equipo y la imaginación mencionados previamente por Gravel (1987) y Spolin (2010).

En primer lugar, iniciando por la aceptación, se hace interpretación del segundo criterio de nuestra lista de cotejo, la cual menciona que el estudiante comprende las indicaciones de la actividad y las realiza frente a la cámara. Entonces, un primer indicador de la aceptación es la que parte del estudiante al asumir las indicaciones del docente y realizarlas durante el juego, puesto que el estudiante acepta la idea de juego del docente con base a que resulta de su interés y se compromete con la realización de este. Por ejemplo, cada juego partió con premisas distintas que requerían su participación, pero un juego no puede ser desarrollado sin participantes y el hecho de que los estudiantes se integren se sostiene en la aceptación de ellos hacia los mismos. Por lo tanto, el principio de la aceptación es uno de los pilares fundamentales para el progreso del juego en cuestión.

Por otro lado, continuando con la aceptación, se realiza énfasis en el cuarto criterio de nuestra lista de cotejo, la cual destaca la participación de algún estudiante al ser llamado para realizar alguna demostración. Bajo este panorama, según lo observado a lo largo de estas nueve semanas, no todos los alumnos manifiestan un entusiasmo ante la participación o uso constante de cámara, pero conforme iban avanzando las semanas, la mayoría de los estudiantes, de forma progresiva, fueron aceptando cada vez más el hecho de ser partícipes y ser el “centro de atención” durante unos segundos. A medida que se fueron avanzando y se repitiendo los juegos, no solo aumentó la aceptación hacia los

juegos, sino la aceptación de los estudiantes a ser participantes activos en la demostración de algún momento durante el juego.

Entonces, la aceptación como elemento de los juegos de improvisación teatral hapodido ser apreciado bajo una mirada de aceptación del juego y una aceptación personal a lo que el estudiante realizó durante el juego, ya que para los estudiantes no se debe restringir a aceptar lo que un docente puede proponer durante clase, sino partir de una aceptación personal a lo que puede realizar y demostrarlo frente a la clase. Entonces, con base a lo expuesto previamente, se establece una mayor relación el ámbito educativo, pues el desarrollo de un aspecto como la aceptación permite un crecimiento personal de los estudiantes el cual no solo será utilizado durante los juegos, sino al hecho de aceptar actividades, indicaciones y recomendaciones durante el trabajo de las sesiones de clase del idioma inglés.

Continuando con este apartado de elementos favorables de la improvisación teatral, se hace mención del trabajo en equipo, pues es uno de los elementos fundamentales en las listas de cotejo que se utilizaron, siendo más exactos en los criterios 5 y 6, ya que ambos criterios destacan la interacción virtual entre los compañeros y la existencia de una actitud favorable entre ellos durante el desarrollo de los juegos a realizar durante la sesión de clase. Ahora, a lo largo del desarrollo y observación de los juegos se logró destacar que la interacción entre los compañeros fue persistente y progresivo conforme los juegos se iban repitiendo. Este elemento es de suma importancia, ya que la coexistencia entre estudiantes en un salón de clase, ya sea en un entorno virtual o presencial es necesario para la existencia de un buen clima educativo y relación entre estudiantes y docentes.

Por otro lado, los juegos de improvisación elegidos se sostienen en un trabajo colaborativo, puesto que han sido seleccionados para trabajarse en salones de una gran cantidad de estudiantes, por lo tanto, el hecho de que el trabajo en equipo haya sido uno de los elementos destacados a lo largo de estas semanas nos permite pensar en una conformidad e impacto positivo de los estudiantes. Entonces, con base a esta información se considera que los elementos de los juegos de improvisación están teniendo gran incidencia en la participación de los estudiantes que, luego, relacionaremos con su motivación en los entornos virtuales y su educación.

Asimismo, el siguiente elemento de la improvisación teatral a desarrollar es el dela imaginación. Este elemento es esencial para los juegos, ya que, al encontrarnos en un entorno virtual y por la naturaleza de los juegos, los estudiantes se han tenido que

imaginar encontrándose en una situación particular o interactuar con un objeto imaginario. Entonces, es uno de los elementos que se encuentran intrínsicamente mencionados en los puntos de nuestra lista de cotejo, puesto que el hecho del desarrollo correcto de la actividad o la interacción entre los compañeros fomenta en sí la imaginación del estudiante. No obstante, este elemento resalta los talentos y habilidades que tienen los estudiantes en su entorno educativo y, a su vez, les permite intensificar este en otros cursos.

Adicionalmente, estos elementos no solo han sido beneficiosos para los estudiantes y su crecimiento personal, sino que han favorecido en su motivación al momento de continuar con la sesión de clase del idioma inglés con base en el último criterio de nuestralista de cotejo, la cual hace mención en la disposición de los estudiantes para continuar con la sesión de clase, la cual puede ser verificada por su interacción y participación en la cámara o por el chat de clase. Ahora, los elementos previamente mencionados han facilitado que los estudiantes sean participantes de los juegos de improvisación y aumenten su motivación para continuar con la clase, ya que este solo era el inicio de la sesión y se generaba una expectativa con lo que sucedería después, independientemente,del tema a trabajar durante la sesión.

Del mismo modo, se resalta que el desarrollo de los elementos de los juegos de improvisación responde a un trabajo en conjunto entre los estudiantes, puesto que ellos son los agentes principales para el desarrollo de los juegos y el docente un guía que los acompaña en el descubrimiento de estos. Para este fin, es relevante recordar a Betancur y Rairán (2017) cuando mencionó: “La improvisación es entonces un ejercicio de creación y descubrimiento colectivo” (p. 24). Entonces, los juegos han sido una implementación novedosa e interesante, puesto que han intensificado la existencia de ciertos elementos que han ido, conforme a cada avance, teniendo mayor incidencia y significancia en los estudiantes. Ahora, estos elementos no solo han de ser vistos como propios del arte, sino relacionar su importancia al ámbito educativo, ya que serán favorables en el constante desarrollo de los estudiantes, no solo en el momento de la motivación, que es lo que esta investigación sugiere, sino en un aspecto integro de su educación y sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

4.4.1. Beneficios de los juegos

A continuación, durante estos párrafos finales se realiza la interpretación de

resultados con base a los beneficios de los juegos de la improvisación teatral en torno a la motivación de los estudiantes durante las sesiones de clase del idioma inglés, los cuales no solo son de utilidad para el momento de la motivación de la sesión de clase, sino para la formación integral de los estudiantes en su etapa escolar.

En primer lugar, se hace mención del beneficio del compañerismo. Ahora, este beneficio puede ser relacionado con el elemento del trabajo en equipo, pero en este apartado se relacionará con mayor incidencia a la interacción y conexión entre los compañeros durante y después de los juegos de improvisación teatral. Así pues, cada uno de los tres juegos realizados durante esta investigación se destaca por el hecho de ser juegos colaborativos, donde la interacción entre los participantes sea constante.

Al mismo tiempo que se desarrollaban los juegos los estudiantes no solo participaban de un momento de diversión, sino que los vínculos amicales entre ellos se iban afianzando, teniendo en consideración que comparten las clases en los entornos virtuales durante todo el año escolar. Por lo tanto, el desarrollo de los juegos los ha ayudado a reforzar este vínculo que, en ese momento, beneficiaría en el hecho de su motivación. Con base a lo recopilado con base en las listas de cotejo, se puede hacer mención que cada estudiante interactuaba con sus compañeros bajo un clima de ayuda, respeto y diversión durante cada juego.

Ahora, estas actitudes permitieron que el hecho de interactuar con sus compañeros y apoyarse mutuamente entre ellos pueda ser un motor para el desarrollo de la clase, puesto que al trabajar como un salón unido se observó un incremento en la motivación de los estudiantes para continuar con las sesiones de clase. Asimismo, este factor pudo ser observable con base a los gestos de los estudiantes frente a la cámara y sus interacciones en el chat. Teniendo en cuenta lo observado, se destaca el compañerismo como uno de los beneficios fundamentales, pues el hecho de que los estudiantes hayan podido jugar con sus compañeros y ver entre ellos una motivación para continuar fueron factores no menores para que ellos se hayan integrado de estos sentimientos positivos.

En segundo lugar, otro de los beneficios que se destacan es el de la imaginación cuyo valor influye en la motivación de los estudiantes, puesto que cada uno de los juegos la desarrolla, ya sea realizando una actividad o suponiendo que tienen un objeto con ellos. Asimismo, cada persona mantiene una relación con la imaginación a lo largo de su vida y esta se refuerza con base a experiencias tal como el caso de los juegos de improvisación teatral. También considero importante mencionar el hecho de que es un elemento fundamental para el pensamiento, así como un talento, una facultad que se encuentra en

la mente de cada ser humano (Rarrúrez, 1995, y Warnock, 1076, como se citaron en Beltrán, 2018). Iglesias-Casal (2000, como se cita en Beltrán, 2018) menciona:

> "La imaginación es una capacidad a través de la cual el ser humano une, combina, asocia imágenese ideas, independientemente de su voluntad, y de este modo consigue resultados brillantes, trabajoscreativos. Es el lenguaje del inconsciente y siempre ha sido considerado uno de los indicadores dela creatividad" (p. 29).

Con base a lo mencionado, según lo observado durante los juegos y listas de cotejo, para esta interpretación de resultados se hace un énfasis especial en que la imaginación fortalece el pensamiento del estudiante y lo lleva a encontrarse en un estado de atención espacial a lo que está desarrollando en el momento, por lo tanto, esta atención se traslada a los momentos posteriores de la sesión de clase y, en especial, al momento de la motivación. En este aspecto, la imaginación es un beneficio que genera un impacto en el pensamiento y creatividad del estudiante, en consecuencia, incrementa sus ganas de jugar y aprender.

Por último, otro de los beneficios de la improvisación teatral que contribuyen al factor de la motivación de los estudiantes es el de la creatividad. Sería oportuno establecer una relación entre la creatividad y la imaginación, ya que, según definimos en líneas anteriores, la imaginación era un factor que favorecía al desarrollo de la creatividad, entonces, sería fundamental resaltar una coexistencia entre ellos. Robinson (2015, como se cita en Beltrán, 2018) nos comenta: "la imaginación es el motor de la creatividad. Nos permite pensar cosas que no percibimos a través de los sentidos. Creatividad es poner a trabajar la imaginación; es imaginación aplicada" (p. 28). Siendo este el caso, se puede tener una mayor referencia de la influencia de la creatividad en la motivación de los estudiantes, pues ambas parten del hecho del trabajo y enfoque a la imaginación durante los juegos.

Los estudiantes no solo se observaron promoviendo el uso de su imaginación durante cada juego, sino que conforme avanzaban las semanas y los juegos se volvían a realizar se pudo observar una modificación en el desarrollo de las actividades, lo cual resultó en un aspecto positivo, ya que cada vez que se realizaban los juegos al transcurrir de las semanas, los estudiantes desarrollaban nuevas actividades cada vez más creativas en los que aprovechaban el espacio en el que se encontraban y utilizando las plataformas virtuales. Por ejemplo, si un estudiante no contaba con suficiente espacio para moverse

con la libertad esperada, realizaba movimientos que no requerían de una mayor movilidad física, pero podía ser reconocible por el docente y sus compañeros de ser necesario.

Asimismo, el hecho de que los retos de cada juego los hayan incentivado en torno a su creatividad influyó en la motivación de los estudiantes al momento de continuar con la sesión de clase, puesto que, al igual que con la imaginación, los estudiantes pudieron encontrar un momento de la sesión que les permita reforzar sus habilidades creativas que deberían ser reforzadas en todo momento de su vida académica y social. También, sería importante mencionar que el hecho del trabajo en torno a la creatividad no solo fue importante para el juego y su motivación, sino para un desarrollo personal de los estudiantes y ser capaces de reforzar sus habilidades naturales que emplearán a lo largo de su día a día escolar.

4.5. Propuesta educativa

Como uno de los últimos puntos a desarrollar, se profundizará en lo que se considera una propuesta educativa, la cual destaca la implementación de los juegos de improvisación teatral durante el desarrollo de las sesiones del idioma inglés, ahora, con base en los resultados obtenidos durante la misma, no solo con la información rescatada en fundamentos teóricos, sino de los elementos y beneficios que son propios de los juegos de improvisación teatral.

Entonces, si se revisa los datos obtenidos mediante la aplicación de las listas de cotejo, se logra enfatizar que la implementación de los juegos de improvisación teatral resultó beneficiosa para el proceso de motivación de los estudiantes del 5to grado pertenecientes a nuestra muestra de investigación. En tal caso, el diseño de las sesiones de clase del idioma inglés (ver anexo 7) funcionó como una idea fundamental para lo que se sugiere aplicar en siguientes oportunidades, donde cada una de ellas se realizó con base en todos los momentos que debe contener una sesión de clase. Por lo tanto, la propuesta educativa se destaca por sugerir la implementación de los juegos de improvisación dentro de un momento correspondiente a una sesión de clase, si bien la presente investigación se enfatiza en el momento de la motivación, los resultados obtenidos nos han brindado suficiente información para considerar la inclusión de dichos juegos en algún otro momento dependiendo de la finalidad con la que se usen los mismos, no solo en un factor motivacional, sino de un proceso constante de la enseñanza-aprendizaje.

Por último, si bien esta propuesta de aprendizaje se basa en una realidad y un

contexto educativo específico, invita a su lectura, revisión y posible reproducción teniendo en cuenta sus principios y finalidad para los beneficios de los estudiantes dentro de sus procesos educativos, y nuestro rol docente, el cual debe priorizar nuestra constante evolución y mejora con relación a nuevas metodologías educativas.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación, se ha analizado la relevancia del uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en el aprendizaje del idioma inglés

A partir de aquel estudio, se han determinado las siguientes conclusiones:

- La implementación, aplicación y desarrollo de los juegos de improvisación han sido factores que han favorecido en la motivación de los estudiantes durante el desarrollo de las sesiones de clase del idioma inglés. Asimismo, la inclusión de estos juegos de improvisación, no solo han sido favorables en el proceso de la motivación, sino que también han de ser relevantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje y su desarrollo tanto en el aspecto académico y personal.
- Los elementos propios de los juegos de improvisación teatral que favorecen a la motivación de los estudiantes son los de la aceptación, el trabajo en equipo y la imaginación, puesto que influyeron no solo en la acogida de los estudiantes con respecto a los juegos aplicados, sino que contribuyeron a la aceptación de las propuestas de sus compañeros y su autoaceptación mientras participaban del juego. Además, reforzaron los lazos que existen entre ellos a lo largo de su día a día escolar, el cual fue relevante para estimular con relación a su motivación paraseguir aprendiendo. Por último, han sido capaces de fortalecer sus estímulos creativos pues generaron que los estudiantes traten de dar su mayor esfuerzo durante el desarrollo continuo de las sesiones de clase.
- Los beneficios que brindaron los juegos de improvisación teatral fueron los del compañerismo, la imaginación y la creatividad. Estos beneficios fueron seleccionados con base a la recolección de información académica, pero fueron visualizados e interpretados mediante la recolección de las listas de cotejo aplicadas en los juegos. La implicancia de estos beneficios de los juegos permitióreforzar en los estudiantes, sus interacciones y estimular su unión que favorece asu motivación en torno a su aprendizaje, también a su crecimiento académico y personal, y fortalecer sus estímulos creativos que favorecieron al proceso de su motivación.

RECOMENDACIONES

En esta sección, se describirán las pautas que deben ser consideradas para futuras investigaciones relacionadas con este estudio. En las siguientes líneas, se expondrán detalladamente cada una de estas recomendaciones.

- Generar desde las instituciones educativas espacios en los cuales se puedan considerar metodologías innovadoras en torno al arte, las cuales bajo la orientación de un docente, puedan resultar beneficiosas para los estudiantes, no solo en los momento de una sesión de clase, sino a potenciar el crecimiento de losestudiantes, en el aspecto académico y personal, puesto que, bajo una perspectivadocente, se deben enfatizar los recursos y metodologías a implementar en aras delaprovechamiento de los estudiantes.
- Capacitar a los docentes para que cuenten con conocimientos actualizados que les posibiliten generar metodologías y estrategias didácticas novedosas que favorezcan no solo en la motivación en los estudiantes, ya que, como se evidenció en la investigación, la implementación de juegos de improvisación teatral ha sido favorables en torno a este aspecto. Asimismo, tener la posibilidad de trabajar estrategias relacionadas con el arte, donde se pueda ayudar al estudiante brindándole nuevas herramientas y metodologías necesarias para que pueda favorecer sus ganas de aprender.
- Seguir desarrollando investigaciones sobre temas relacionados a metodologías innovadoras con relación al arte para poder contar con una mayor bibliografía nacional, puesto que la revisión de bibliografía asociada facilitará la capacidad delos docentes de considerar y aplicar dichas prácticas educativas. Todo ello desdelos aportes de estrategias educativas novedosas basadas en fundamentos y principios educativos en los cuales se reconoce que el juego sea factor importantepara los procesos de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 48(3), pp. 213-223. https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf

Arias, J., Miranda, M. & Villasís, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), pp.201-206 https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf

Atarama, T. (2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia.* https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/

Bausela, E. (2004). *La docencia a través de la investigación-acción. Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), pp.1-10 https://rieoei.org/RIE/article/view/2871/3815

Bedoya, S., Duque, V. & Pérez, G. (2014). *El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero* [tesis de licenciatura]. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá. https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/906

Beltrán, G., Amaiquema, F. & López, F. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(75), pp. 316-321. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199086442020000400316&script=sci_arttext

Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista* Boletín *Virtual*, *6*(4), pp. 1-8. https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227

Beltrán, W. (2018). *La imaginación y la creatividad como elementos de formación en el desarrollo académico y social de un estudiante. Un estudio de caso realizado a un grupo de estudiantes de la institución educativa Monseñor Jaime Prieto Amaya de Cúcuta* [tesis de licenciatura]. Universidad Santo Tomás, Cúcuta. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/19610/beltranwilliam2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Benavides, K., Maldonado, B. & Buenaño, J. (2017). Análisis dimensional del concepto de estrategia. *Revista Ciencia UNEMI*, 10(25), pp. 25-35. https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/617

Berenguer, A. (1992). El Teatro y la Comunicación Teatral. *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies*. (1), pp. 155-179.

https://core.ac.uk/download/pdf/58905026.pdf

Betancur, J., y Rairán, H. (2017). *Elementos de la improvisación teatral para la construcción de las habilidades psicomotrices en discapacidad cognitiva* [tesis de licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9357/TE-20073.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Borges, F. (2005). La frustración del estudiante en línea. Causas y acciones preventivas. *DIGITHUM*,7(1), pp.1-8. https://www.redalyc.org/pdf/550/55000706.pdf

Bueno, G. (1954). La esencia del teatro. *Revista de ideas estéticas, 1(*46), pp. 113-135. http://www.fgbueno.es/med/dig/gb54tea.pdf

Cáceres, K. (2020). Educación virtual: creando espacios afectivos de convivencia y aprendizaje en tiempos de Covid-19. *Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica* , 9(2), pp.38-44 http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/284/424

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. & Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. Alteridad. *Revista de educación,* 4(2), pp. 20-32. https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf

Castañeda, J. (2019). *La improvisación como estrategia en la construcción del personaje teatral en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa Rosa 2019.* [tesis de licenciatura]. Escuela Superior de Arte Dramático "Virgilio Rodríguez Nache", Trujillo https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1607168/1/TRABAJO%20INVESTIGACION%20_Bachiller_%20JENNY%20CASTA%C3%91EDA%20ROMERO.pdf

Chávez, M., Saltos, M. & Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista científica dominio de las ciencias,* 3(3), pp. 759-771. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234740

Contreras, E. (2012). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento y Gestión*, 8(25), pp. 155-181. http://www.scielo.org.co/pdf/pege/n35/n35a07.pdf

Corbin, J. & Strauss, A. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar a teoría fundamentada.* https://www.academia.edu/29601295/Bases_de_la_investigaci%C3%B3n_cualitativa_T%C3%A9cnicas_y_procedimientos_para_desarrollar_la_teor%C3%ADa_fundamentada

Crisol-Moya, E., Herrera, L. & Montes, R. (2020). *Educación para todos: una revisión sistemática. Education in knowledge society*, 21(1), pp.1-15. https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20202115/22477

Cuevas, L., Gonzáles, R., Cuevas, L. & Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, 6(1), pp. 53-68. https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf

Davies, P. (1990). *The Use of Drama in English Language Teaching*. *TESL Canada Journal.* (8) 1. pp. 87-99. https://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/581

De Tavira, L. (2013). El teatro de Bertolt Brecht, una reinvención del drama. *Revista arbitrada de artes visuales, 1* (33), pp. 36-44. http://www.discursovisual.net/dvweb33/PDF/4_El_teatro_de_Bertolt_Brecht.pdf

Díaz, T. (2014) *Aspectos de la pedagogía teatral que inciden en el desarrollo de la expresión oral del idioma extranjero inglés.* [tesis de licenciatura]. Universidad del Bío Bío, Chillán. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/285/3/D%c3%adaz_Quinchagual_Pablo.pdf

Dirección de Educación Media Superior. (2019). *Catálogo de listas de cotejo.* Universidad Autónomo de Hidalgo. https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf

Dirección de la Cultura Física y el Deporte. (s.f.) *Técnicas e instrumentos*. https://www.academia.edu/33366131/Direcci%C3%B3n_de_la_Cultura_F%C3%ADsica

Espinoza, O. (2014). *El teatro como estrategia didáctica para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes del primer grado en la I.E. 1046 - El Agustino* [tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo, Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14673

Facultad de Educación Universidad Alberto Hurtado. (2020). *Escuelas innovando en tiempos de Pandemia*. Santiago. https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2021-02/escuelas-innovando-en-la- Pandemia_1.pdf

Friðriksdóttir, S. (2012). *Clowning and improvisation in the ESL classroom: Observations and suggestions.* [tesis de licenciatura].University of Iceland, Islandia. https://skemman.is/bitstream/1946/13419/1/SiggaThesisFINAL.pdf

Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2008*). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 9(22), pp. 187-202. http://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf

Giribaldi, A., Muñoz, J., Cortés, B., Pundik, P.& Corrales, E. (2017*). Impro: 90 juegos y ejercicios de improvisación teatral.*

https://www.perlego.com/book/1869315/

González Cabanach, R. (1997). *Concepciones y enfoques de aprendizaje*. *Revista de Psicodidáctica*, (4), pp. 5-39. https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf

Hernández, E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato* [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado de https://docta.ucm.es/entities/publication/d12763e6-551f-4f4b-836d-6ced871867f9

Junco, I. (2010). *La motivación en el proceso de aprendizaje. Temas para la educación*, 1(9), pp. 1-14. https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf

Kalantzis, M. & Cope, B. (2019). Nuevo aprendizaje: Elementos de una ciencia de la educación. https://www.perlego.com/book/1918412/

Lizasoain, A., (2012) Estudio descriptivo y exploratorio de un Taller de Introducción a las Técnicas Teatrales para la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera. *Estudios Pedagógicos, 38* (2), pp. 157-166. https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v38n2/art10.pdf

Martín-Crespo, C, & Salamanca, A. (2007). *El muestreo en la investigación cualitativa.* Departamento de investigación de FUDEN. http://www.sc.ehu.es/plwlumuj/ebalECTS/praktikak/muestreo

Mendoza, J. (2017). Sobre teatro y lo indefinible: Una perspectiva sobre la deslimitación del teatro. Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas, 6 (12).Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503954320012

Meneses, M., et al. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación*, 25(2),pp. 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

Merino, M. & Pérez, J. (2013). Definición. https://definicion.de/procesos-cognitivos/

Meza, A. (2013*). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Propósitos y Representaciones*, 1(2), pp. 193-213.

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de educación secundaria*. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular- educacion-secundaria.pdf

Neal, B. (2012). *Drama in the mixed-ability EFL classroom: Observing its effect on motivation and self-confidence* [tesis de licenciatura]. University of Iceland, Islandia. https://skemman.is/bitstream/1946/14050/1/BRNEALthesisfinal.pdf

Núñez, J. (2009). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. Braga. https://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/p

dfs/cc/cc3.pdf

Ospina, N. (2017). *Influencia del tutor en el desempeño académico de los estudiantes de educación superior en los entornos virtuales de aprendizaje* [tesis de maestría].

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud.* 4, pp. 158-160. https://www.redalyc.org/pdf/562/56209917.pdf

Palanca, X. (2013). *Módulo: Improvisación pedagógica y teatral.* Valencia. http://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2017/10/Improvisaci%C3%B3n-pedag%C3%B3gica-y-teatral-Xema-Planca.pdf

Pérez, C. (2018) *Uso de listas de cotejo como instrumentos de observación. Una guía del profesor. Universidad Tecnológica Metropolitana.* https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf

Rios, M. 2013). *La motivación y el aprendizaje* [tesis de licenciatura]. Universidad Internacional de la Rioja, Madrid.https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ES TUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Rivas, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. http://www.deposoft.com.ar/repo/publicaciones/A9R6652.pdf

Rivera, H. & Malaver, M. (2011). *¿Qué estudia la estrategia?* https://www.urosario.edu.co/urosario_files/a0/a0235d32-301a-4066-9027-789035821cb3.pdf

Rodado, V. (2015). *La Improvisación dramática como mecanismo de aprendizaje*. [tesis de doctorado]. Universidad Carlos III de Madrid, Madrid. https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/22377

Rodríguez-Martín, A. (2017). *Prácticas innovadoras inclusivas retos y oportunidades.*https://www.researchgate.net/publication/323292651_Improvisacion_teatral_co mo_herramienta_favorecedora_de_la_inclusion_educativa

Roselli, N. (2015). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicablesen la enseñanza universitaria. *Propósitos y recomendaciones,* 4(1), pp. 219-280 https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/90

Sampieri, R., Baptista, P. & Fernández, C. (2014). *Metodología de la Investigación.* https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

Sánchez, L. (2013). *El Teatro, actuación creativa, una estrategia para potenciar la competencia comunicativa de los estudiantes de grado tercero de primaria (301) de la Institución Educativa IED Tomás Carrasquilla jornada tarde* [tesis de licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3143

Sellan, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Revista electrónica sinergias educativas*, 2(1), pp. 56-59. https://www.researchgate.net/publication/331640002_IMPORTANCIA_DE_LA MOTIVACION_EN_EL_APRENDIZAJE

Silva, M. (2006). *La enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en latitulación de filología inglesa: el uso de canciones de música no sexistas como recurso didáctico* [tesis de doctorado]. Universidad de Malaga, Malaga. http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16853805.pdf

Teulé, J. (2015). *Procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje de la lectura del alumnado de Educación Primaria* [tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Rioja, Argentina. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3268/TEULE%20MELERO%2C%20JUDITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* Nueva York. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Universidad para Cooperación Internacional. (2020). *Sustento del uso justo de Materiales Protegidos*.https://www.ucipfg.com/Repositorio/MATI/MATI-12/Unidad-01/lecturas/1.pdf

Valencia, R.(s.f.). *Tipos de aprendizaje. Academia.* https://www.academia.edu/8224425/TIPOS_DE_APRENDIZAJE

Vásquez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto.* http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategia s.pdf

Vásquez, L. (2015) *Improvisación teatral, instrumento para estimular la decisión de hacer.* [tesis de licenciatura]. Escuela Superior de Arte Dramático de Trujillo "Virgilio Rodríguez Nache", Trujillo. https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1607168/1/TRABAJO%20INVESTIGACION%20_Bachiller_%20JENNY%20CASTA%C3%91EDA%20ROMERO.pdf

Viera, T. (2003).*El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural.* Universidades, (26), pp. 37-43. https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf

ANEXOS

ANEXO 1: CONSENTIMIENTO INFORMADO

UARM
Universidad Antonio Ruiz de Montoya

Reglamento General de Grados y Títulos de Pregrado y Posgrado
Anexo N.º 5 Aprobado por Resolución Rectoral N° 215-2021-UARM-R

DECLARACIÓN JURADA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor Rector de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya:

Dr. Rafael Fernández Hart

Por la presente declaración Jurada, YO: Gianlucca Rafael Tagle Chan domiciliado(a) en Cooperativa Ayllu Mz. D. Lt.5, Callao, identificado(a) con DNI N° 70864196, email gianlucca.tagle@uarm.pe y teléfono de referencia N° 976852973, egresado(a) de la Facultad de Educación de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

DECLARO:

Que, el producto académico denominado denominado "El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel", del cual soy autor, fue elaborado bajo el consentimiento de la institución educativa Santo Domingo, El Apóstol, que autorizó mi participación e investigación relacionado al producto académico presentado para la obtención de mi título profesional de licenciado en Educación con especialidad en Inglés.

Que, el representante de ***Institución educativa Santo Domingo, El Apóstol*** *firmante de esta declaración tiene el pleno conocimiento de que producto académico será publicado en el Repositorio Institucional, al que tiene acceso el público en general.*

DATOS DEL REPRESENTATE DE LA INSTITUCIÓN	
+ *Nombre completo*	Rómulo Francisco De la Cruz Moreno
+ *Cargo*	Director
+ *Documento de identidad*	08103959
+ *Firma y sello del representante*	

Por lo expuesto:
Ruego a Ud. proceder de acuerdo con lo declarado.
Firmado en Lima, el 11 del mes de agosto de 2022

Firma
Gianlucca Rafael Tagle Chan

Red de Universidades Jesuitas

Av. Paso de los Andes 970
Pueblo Libre, Lima 15084
(511) 719 5990
uarm.edu.pe

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	DIMENSIONES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
• ¿Cómo los juegos de improvisación teatral favorecen a la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?	**Objetivo general** • Examinar los juegos de improvisación teatral como estrategia didáctica que favorezca en la motivación del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un colegio privado de San Miguel. **Objetivos específicos** • Describir qué elementos de la improvisación teatral favorecen en la motivación durante el aprendizaje del idioma inglés. • Explicar los beneficios de la improvisación teatral en torno a la motivación durante aprendizaje del idioma inglés.	• Juegos de improvisación teatral • Influencia de los juegos de improvisación teatral y favorecimiento a la motivación de los estudiantes.	**Tipo de investigación** • Cualitativa **Nivel de investigación** • Exploratorio-descriptivo **Diseño de investigación** • Investigación-acción	**Técnica** • Observación **Instrumento** • Lista de cotejo

ANEXO 3: LISTA DE COTEJO SIN APLICAR

Grado: **Sección:** **Curso:** **Semana:** **Actividades:**		
CRITERIOS	**SI**	**NO**
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.		
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad yse evidencia a través de las demostraciones mediante las cámaras encendidas.		
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.		
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de laactividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.		
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.		
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con sus compañeros y el docente durante el desarrollo de laactividad.		
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de la actividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborandoen equipo con las consignas dadas.		
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.		

ANEXO 4: CARTAS A EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lima, 17 de junio de 2021

Presente.-

Me dirijo a usted para saludarla cordialmente y al mismo tiempo, solicitarle tenga a bien brindar su apoyo como experto validador del instrumento del estudio titulado: "EL USO DE JUEGOS DE IMPROVISACIÓN TEATRAL QUE FAVOREZCAN LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN UN COLEGIO PRIVADO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL", el cual estoy realizando en el marco de la elaboración de la tesis de licenciatura en la carrera de Educación de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

Quedo atento a sus comentarios.

Muchas gracias. Saludos cordiales.

Atte. Gianlucca Tagle.

Lima, 17 de junio de 2021

Presente.-

Me dirijo a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo, solicitarle tenga a bien brindar su apoyo como experto validador del instrumento del estudio titulado: "EL USO DE JUEGOS DE IMPROVISACIÓN TEATRAL QUE FAVOREZCAN LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN UN COLEGIO PRIVADO DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL", el cual estoy realizando en el marco de la elaboración de la tesis de licenciatura en la carrera de Educación de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya.

Quedo atento a sus comentarios.

Muchas gracias. Saludos cordiales.

Atte. Gianlucca Tagle.

ANEXO 5: VALIDACIONES DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo

Estimado/a experto validador: en el presente documento se presentan dos tablas. En la primera se encuentra la información relevante del estudio, asi como las indicaciones para la validación; y la segunda tabla, contiene la información del instrumento para que usted marque su acuerdo o desacuerdo con cada uno de los ítems y escriba sus comentarios de ser el caso.

1. DATOS GENERALES

Datos generales	
Título del estudio	El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel.
Objetivo	Recoger amplia información sobre el desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de juegos de improvisación teatral en el aula de una institución educativa pública de Lima Metropolitana.
Variable/Dimensión	Las variables presentes en este instrumento han sido seleccionados con la función de poder seleccionar los aspectos visibles en los estudiantes durante la aplicación de juegos de improvisación durante el desarrollo de la motivación en las clases de inglés.
Población	Estudiantes del 5to grado de primaria
Instrumento	El instrumento contiene como primer punto recoger los datos de la fecha, semana en la que se ha trabajado la actividad, el grado y sección, y la actividad que se ha desarrollado. A continuación, se presentan 5 ítems a tener en consideración de la actividad durante clases. Por último, se presenta una sección de comentarios para añadir cualquier dato extra que se deba mencionar sobre el desarrollo de la actividad.
Criterios de valoración	Los criterios en función de los cuales se valorará cada pregunta son: - Pertinencia: si el ítem contribuye a recoger información relevante para el estudio. - Adecuación: formulación adecuada para el público objetivo y lenguaje claro.

2. ÍTEMS DEL INSTRUMENTO

	DIMENSIÓN / ÍTEM	GRADO DE ACUERDO		OBSERVACIONES/ SUGERENCIAS
	DIMENSIÓN: Desempeño del estudiante durante el desarrollo de la actividad	DE ACUERDO	EN DESACUERDO	
1	El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	X		
2	El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante las cámaras encendidas.	X		
3	El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta en el juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.	X		
4	El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizar	X		

	alguna demostración.			
5	Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	X		
6	El estudiante mantiene una actitud de respeto para con sus compañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	X		
7	El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de la actividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	X		
8	Acercándose al final, el estudiante muestra disposición para continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	X		

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Comentarios:

El instrumento es aplicable

DATOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Nombre y apellidos	**Marcela Emperatriz Beriche Lezama**
DNI	**09302498**
Firma	

Lima, 14 de julio de 2021

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo

Estimado/a experto validador: en el presente documento se presentan dos tablas. En la primera se encuentra la información relevante del estudio, así como las indicaciones para la validación; y la segunda tabla, contiene la información del instrumento para que usted marque su acuerdo o desacuerdo con cada uno de los ítems y escriba sus comentarios de ser el caso.

1.DATOS GENERALES

Título del estudio	El uso de juegos de improvisación teatral que favorezcan la motivación en elaprendizaje del idioma inglés en un colegio privado del distrito de San Miguel.
Objetivo	Recoger amplia información sobre el desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de juegos de improvisación teatral en el aula de una institución educativa pública de Lima Metropolitana.
Variable/Dimensión	Las variables presentes en este instrumento han sido seleccionados con la función de poder seleccionar los aspectos visibles en los estudiantes durante la aplicación de juegos de improvisación durante el desarrollo de la motivación en las clases deinglés.
Población	Estudiantes del 5to grado de primaria
Instrumento	El instrumento contiene como primer punto recoger los datos de la fecha, semana en la que se ha trabajado la actividad, el grado y sección, y la actividad que se ha desarrollado. A continuación, se presentan 5 ítems a tener en consideración de la actividad durante clases. Por último, se presenta una sección de comentarios para añadir cualquier dato extra que se deba mencionar sobre el desarrollo de la actividad.
Criterios de valoración	Los criterios en función de los cuales se valorará cada pregunta son: • Pertinencia: si el ítem contribuye a recoger información relevante parael estudio. • Adecuación: formulación adecuada para el público objetivo y lenguajeclaro.

2.ÍTEMS DEL INSTRUMENTO

	DIMENSIÓN / ÍTEM	**GRADO DE ACUERDO**		**Observaciones /sugerencias**
	DIMENSIÓN: Desempeño del estudiantedurante el desarrollo de la actividad	**De acuerdo**	**En desacuerdo**	
1	El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**		
2	El estudiante comprende las indicaciones dela actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante las cámaras encendidas.	**X**		

3	El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con laactividad propuesta en el juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.	**X**		
4	El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.	**X**		
5	Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**		
6	El estudiante mantiene una actitud de respetopara con sus compañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**		
7	El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de la actividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	**X**		
8	Acercándose al final, el estudiante muestradisposición para continuar con la sesión declase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**		

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Comentarios:

DATOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Nombre y apellidos	**ALIER ORTIZ PORTOCARRERO**
DNI	**10725083**
Firma	

Lima, 26 de julio de 2021

ANEXO 6: LISTA DE COTEJO 1

Grado: Quinto grado **Sección: E**

Curso: inglés

Semana: 1

Actividad: El espejo

CRITERIOS	SI	NO
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante lascámaras encendidas.	**X**	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.	**X**	
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizaralguna demostración.	**X**	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	**X**	
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**	

ANEXO 7: LISTA DE COTEJO 2

Grado: Quinto grado **Sección: E** **Curso:** inglés **Semana: 3** **Actividad: Pelota imaginaria**		
CRITERIOS	**SI**	**NO**
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad yse evidencia a través de las demostraciones mediante las cámaras encendidas.	**X**	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.		**X**
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de laactividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.	**X**	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.		**X**
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciacióny comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**	

ANEXO 8: LISTA DE COTEJO 3

Grado: Quinto grado **Sección: E** **Curso:** inglés **Semana: 4** **Actividad: El espejo**		
CRITERIOS	**SI**	**NO**
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante lascámaras encendidas.	**X**	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.	**X**	
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizaralguna demostración.	**X**	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	**X**	
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**	

ANEXO 9: LISTA DE COTEJO 4

Grado: Quinto grado **Sección: E**

Curso: inglés

Semana: 6

Actividad: Nieles de energía

CRITERIOS	SI	NO
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante lascámaras encendidas.	**X**	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.		**X**
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizaralguna demostración.	**X**	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	**X**	
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**	

ANEXO 10: LISTA DE COTEJO 5

Grado: Quinto grado **Sección: G**

Curso: inglés

Semana: 1

Actividad: El espejo

CRITERIOS	SI	NO
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante lascámaras encendidas.	**X**	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.		**X**
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de laactividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.	**X**	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	**X**	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	**X**	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	**X**	
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	**X**	

ANEXO 11: LISTA DE COTEJO 6

Grado: Quinto grado **Sección: G**

Curso: inglés

Semana: 3

Actividad: La pelota imaginaria

CRITERIOS	SI	NO
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	X	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad y se evidencia a través de las demostraciones mediante lascámaras encendidas.	X	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.	X	
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de laactividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.	X	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	X	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	X	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de laactividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborando en equipo con las consignas dadas.	X	
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	X	

ANEXO 12: LISTA DE COTEJO 7

Grado: Quinto grado **Sección: G**

Curso: inglés

Semana: 6

Actividad: Niveles de energía

CRITERIOS	SI	NO
El estudiante mantiene la cámara encendida durante el desarrollo de la actividad.	X	
El estudiante comprende las indicaciones de la actividad yse evidencia a través de las demostraciones mediante las cámaras encendidas.	X	
El estudiante realiza movimientos físicos que le permita cumplir de manera eficiente con la actividad propuesta enel juego de improvisación teatral, como por ejemplo participación, movimiento de manos, movimiento corporal y juego constante.		X
El estudiante sigue, constantemente, las indicaciones de la actividad, al ser llamado por micrófono para realizar alguna demostración.	X	
Durante el desarrollo de la actividad, el estudiante interactúa virtualmente con sus compañeros.	X	
El estudiante mantiene una actitud de respeto para con suscompañeros y el docente durante el desarrollo de la actividad.	X	
El estudiante muestra iniciativa para el desarrollo de la actividad con sus compañeros, y lo demuestra colaborandoen equipo con las consignas dadas.		X
Acercándose al final, el estudiante muestra disposiciónpara continuar con la sesión de clase, dando su apreciación y comentarios sobre la actividad realizada y participando activamente en la sesión.	X	

ANEXO 13: SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

TÍTULO DE LA SESIÓN: ¿Somos saludables?

I.DATOS INFORMATIVOS

1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 1
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Explica con vocabulario sencillo en relación a **some/any** que escucha, a partir del lenguaje audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor; para ello, se apoya en el contexto.	Los estudiantes realizan un test para conocer sobre sus hábitos alimenticios. Además, tienen un primer vistazo con respecto a los alimentos contables y no contables.

III.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas de convivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** Libro de trabajo Cuaderno Mimio

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes realizan el juego "el espejo". En esta actividad, los estudiantes comienzan a realizar una actividad libre frente a la cámara, pero sin encender su micrófono. Luego, el docente indicará el nombre de un estudiante e inmediatamente	

todos comienzan a imitarlo, luego el docente puede cambiar de estudiante las vecesque considere necesaria siguiendo la temática de imitar como si fuera un espejo. Por último, para terminar la actividad basta con decir 3, 2 ,1 STOP para continuarcon la clase.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video de saber previo https://www.youtube.com/watch?v=1LjTa2Wvmm0&t=1s se les pregunta: ¿El queso es contable o no contable?

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante comer saludable en familia?

Propósito de la sesión

Realizar un test para conocer sobre sus hábitos alimenticios. Además, tener un primer vistazo con respecto a los alimentos contables y no contables.

DESARROLLO	**40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Abren su "student book" en la página 49 y practican la pronunciación de laactividad 1. Observan y completan la actividad 2. Luego, verán sus resultados para comprobarsi son saludables o están en proceso.
Observan el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=sCTnesjej8gCopian la presentación de los contables y no contables (Week 1- Lesson 1)
Luego, con la ppt (Week1-Lesson 1) seleccionan si el alimento frente a ellos escontable o no contable.

A continuación, resuelven mediante un draw it en nearpod ejercicios paracompletar oraciones utilizando some or any según corresponda. Al terminar,
corrigen con el docente. Para corregir se puede utilizar la ppt (Week 1 - Lesson 1),ya que el nearpod estará con los ejercicios de cada estudiante.

CIERRE	**5'**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron respondiendo en Nearpod ¿Cuáles son algunasactividades para mantenernos saludables?

ANEXO 14: SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: Un menú

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 1
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
ESCRIBE EN INGLÉS DIVERSOS TIPOSDE TEXTOS -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo a su nivel; organiza sus ideas para establecer relaciones lógicas; amplía información de forma pertinente con vocabulario apropiado (**some/any).**	Los estudiantesidentifican los contables y no contables, asimismo elaboran conversaciones utilizando los mismos.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** • Libro de trabajo • Cuaderno Mimio

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes juegan a la pelota imaginaria, donde se invita a los estudiantes a imaginar que tienen una pelota en las manos. Los estudiantes comienzan a jugar lapelota lanzándose de arriba a abajo, luego el docente puede indicar a los chicos	

que la pelota cambia de tamaño, puede ser más grande o más pequeña. Para terminar, se indica que deben “lanzar” la pelota lo más alto posible y termina la actividad.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video de saber previohttps://www.youtube.com/watch?v=WlkcFyeFsto preguntamos a los estudiantes:

¿Es la música contable o no contable?

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante saber cómo seleccionar nuestros alimentos?

Propósito de la sesión

Identificar los contables y no contables, y practicar mediante una conversación.

DESARROLLO	**40’**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Abren su “student book” en la página 50.Escuchar el diálogo de la actividad 2.
Completan la actividad 3 y corrigen sus respuestas con el docente.Copian la presentación de much/ many

(Week 1- Lesson 2)

Elaboran conversaciones siguiendo el modelo presente en la diapositiva (Week 1-Lesson 2) utilizando los contables o no contables.

CIERRE	**5’**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron ¿Cuál es la importancia de comer saludable?

ANEXO 15: SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: Conversemos

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 2
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE ENINGLÉS -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Explica con vocabulario sencillo en relación a **contables y no contables** que escucha, a partir del lenguaje audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor;para ello, se apoya en el contexto.	Los estudiantes resuelven ejercicios, asimismo elaboran sus propias oraciones para trabajar los contables y no contables.

III.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes realizan el juego "el espejo". En esta actividad, los estudiantes comienzan a realizar una actividad libre frente a la cámara, pero sin encender su micrófono. Luego, el docente indicará el nombre de un estudiante e inmediatamentetodos comienzan a imitarlo, luego el docente puede cambiar de estudiante las veces que considere necesaria siguiendo la temática de imitar como si fuera un espejo.	

Por último, para terminar la actividad basta con decir 3, 2 ,1 STOP para continuarcon la clase.

Recuperación de saberes previos
Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=Srglu-yI9Ow preguntamos a los estudiantes: ¿La sal es contable o no contable?

Conflicto cognitivo
¿Por qué es importante diferenciar los contables y no contables?

Propósito de la sesión
Resolver ejercicios, asimismo elaborar sus propias oraciones para trabajar loscontables y no contables.

DESARROLLO **40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Abren sus libros en la página 53.

Realizan la actividad 4 y corrigen con el docente.Observan el repaso del uso de much y many.

Resuelven los ejercicios (Week 2-Lesson 2) en el nearpod utilizando much y many,dependiendo de que sean contables o no contables.

Luego, observando la imagen del (Week 2-Lesson 2) completaran en el nearpod como pregunta abierta lo que observan utilizando There is some / There are some dependiendo que si es contable o no contable. Asimismo, algunos estudiantes voluntarios para que digan las oraciones que han colocado en su nearpod.

CIERRE **5'**

Evaluación
Reflexionan cómo aprendieron ¿Qué fue lo más fácil y más difícil de la clase dehoy?

ANEXO 16: SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: Recetas

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 3
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOPRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas deforma coherente y cohesionada.	Explica con vocabulariosencillo en relación a**conectores de secuencia**que escucha, a partir dellenguaje audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor; paraello, se apoya en el contexto.	Los estudiantes identifican las partes deuna receta, asimismo,aprenden sobre los conectores de secuencia.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? • Preparar previamente el materialaudiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes juegan a la pelota imaginaria, donde se invita a los estudiantes a imaginar que tienen una pelota en las manos. Los estudiantes comienzan a jugar lapelota lanzándose de arriba a abajo, luego el docente puede indicar a los chicos que la pelota cambia de tamaño, puede ser más grande o más pequeña. Para terminar, se indica que deben "lanzar" la pelota lo más alto posible y termina la actividad.	

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=zdYz8GXoqmg preguntamos a los estudiantes:

¿Cuándo utilizamos a little?

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante seguir las instrucciones?

Propósito de la sesión

Identificar las partes de una receta, asimismo, aprender sobre los conectores desecuencia.

DESARROLLO 40'

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Observan las imágenes del ppt (Week 3, Lesson 1) y practican la pronunciación conel docente.

Observan el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=4AMptAmS_xMAbren sus libros en la página 55.

Observan y escuchan la receta de la torta de chocolate.

Luego, algunos estudiantes voluntarios pueden tomar turnos para practicar lalectura.

Observan el writing tip sobre los conectores de secuencia.

A continuación, en el nearpod, practican colocando en orden el cómo preparar unataza de té para practicar los conectores de secuencia.

Realizan el time to climb de la sesión.

CIERRE **5'**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron y consultando cuál fue la parte más difícil de la clase

ANEXO 17: SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

TÍTULO DE LA SESIÓN: Repasemos

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 4
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
SE COMUNICAORALMENTE EN INGLÉS -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Adapta el texto oral ala situación comunicativa **some/any** de acuerdoal interlocutor y al contexto.	Los estudiantes realizan un repaso de lo aprendidoy dialogan con respecto a las actividades querealizan en familia.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes juegan a los 7 niveles de energía. En este juego, se indica que hay 7 niveles de energía, donde 7 es el nivel más alto y 0 el nivel más bajo. Entonces, los estudiantes comienzan a realizar una actividad frente a la cámara, luego el docente dirá un número y los estudiantes deberán realizar la misma actividad según el nivel de energía, por ejemplo, si es un 7 será con demasiada energía, si es un 3	

puede ser un nivel normal y un 1 puede ser muy lento o demasiado tranquilo. Paraterminar el juego, se dice el nivel 0, ya que detiene toda actividad.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=oQ6k8hUdgTo preguntamos a los estudiantes:
¿La honestidad es contable o no contable?

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante practicar los contables y no contables?

Propósito de la sesión

Realizar un repaso de lo aprendido y dialogar con respecto a las actividades querealizan para relajarse en casa.

DESARROLLO **40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Observan el vocabulario e imágenes del ppt (Week 4- Lesson 2) Abren sus libros en la página 58.

Realizan la actividad 1 y corrigen con el docente.

Revisan el repaso de "a little" & "a few" del ppt (Week 4-Lesson 2).

Resuelven los ejercicios del nearpod con respecto a "a little" & "a few" / "much"& "many"

Luego, escriben 2 oraciones, 1 oración con "There is some" y 1 oración con "Thereare some", en una pregunta abierta de nearpod. Esto lo harán observando una imagen que se presentará mediante el ppt, ya que en el nearpod estará la preguntaabierta.

Luego, algunos estudiantes voluntarios presentan sus oraciones frente a la clase.

CIERRE **5'**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron ¿Qué aprendimos? ¿Qué me gustaría reforzar?mediante un panel colaborativo

ANEXO 18: SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

TÍTULO DE LA SESIÓN: Y ese es

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 5
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOPRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE ENINGLÉS -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Explica con vocabulario sencillo en relación a **los pronombres relativos** que escucha, a partir del lenguaje audiovisual, gestos y expresiones corporales del emisor; para ello, se apoya en el contexto.	Los estudiantes identifican el uso de los pronombres relativos y elaboran sus propios ejemplos.

III.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**

Motivación

Los estudiantes juegan a la pelota imaginaria, donde se invita a los estudiantes a imaginar que tienen una pelota en las manos. Los estudiantes comienzan a jugar lapelota lanzándose de arriba a abajo, luego el docente puede indicar a los chicos que la pelota cambia de tamaño, puede ser más grande o más pequeña. Para terminar, se indica que deben "lanzar" la pelota lo más alto posible y termina la actividad.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=0ZsQJy3wNd4 preguntamos a los estudiantes: El perro es un animal_ladra.

Conflicto cognitivo

¿Por qué es recordar a los personajes famosos?

Propósito de la sesión

Identificar el uso de los pronombres relativos y elaborar sus propios ejemplos.

DESARROLLO	**40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Abren sus libros en la página 60.Escuchan la actividad 1.
Luego, escuchan la historia de la actividad 2.

A continuación, resuelven la actividad 3 y 4, y corrigen con el docente. Repasan el uso de los pronombres relativos y realizan algunos ejemplos.

Utilizando un modelo de ejemplo, deberán utilizar la información de la diapositiva(Week 5-Lesson 3) para formar dos oraciones en una pregunta abierta del nearpodutilizando which/who/that y luego, estudiantes voluntarios, las mencionan frente a
la clase.

CIERRE	**5'**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron conversando respecto al uso de which y who.

ANEXO 19: SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

TÍTULO DE LA SESIÓN: Practiquemos

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 8
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOPRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
ESCRIBE EN INGLÉS DIVERSOSTIPOS DE TEXTOS -Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente.	Emplea algunasconvenciones del lenguaje escrito, como recursos ortográficos y gramaticales básicos, que dan claridad al tema (**pronombres relativos)**.	Los estudiantes realizan un repaso de lo aprendido y practican utilizando vocabulario aprendido a lo largo del bimestre.

III.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el material audiovisual del tema a tratar. • Diseñar el Mimio de la sesión. • Revisar el contenido de la unidad • Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes realizan el juego "el espejo". En esta actividad, los estudiantes comienzan a realizar una actividad libre frente a la cámara, pero sin encender sumicrófono. Luego, el docente indicará el nombre de un estudiante e inmediatamente	

todos comienzan a imitarlo, luego el docente puede cambiar de estudiante las vecesque considere necesaria siguiendo la temática de imitar como si fuera un espejo. Por último, para terminar la actividad basta con decir 3, 2 ,1 STOP para continuarcon la clase.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=b2iW7lAEwr0 preguntamos a los estudiantes: Yo conozco a una mujer_siempre cocina.

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante saber cómo describir los trabajos?

Propósito de la sesión

Realizar un repaso de lo aprendido y practicar utilizando vocabulario aprendido alo largo del bimestre.

DESARROLLO	**40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Copian las indicaciones de la tarea 3.Abren su libro en la página 68.

Realizan la actividad 1 y corrigen con el docente.

Observan el repaso de los relative pronouns (Week 8-Lesson 2), pero lo completanutilizando la opción pizarra para que sean los alumnos los que completen la información faltante.

Realizan los ejercicios del nearpod (Week 8 - Lesson 2) utilizando micrófono y la opción pizarra.

A continuación, observando la imagen y ejemplo del ppt (Week 8-Lesson 2)reescriben tres oraciones utilizando los pronombres relativos which o who.

CIERRE	**5'**

Evaluación

Reflexionan cómo aprendieron mediante una pizarra colaborativa, donde escriban que aprendieron durante la clase de hoy.

ANEXO 20: SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

TÍTULO DE LA SESIÓN: Escribamos

I.DATOS INFORMATIVOS
1.1. DOCENTE: Gianlucca Tagle
1.2. GRADO/SECC : 5° A-B-C-D-E-F-G
1.3. ÁREA : inglés
1.4. SEMANA: 9
1.5. DURACIÓN: 50'

II.PROPÓSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
ESCRIBE EN INGLÉS DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS -Utiliza convencionesdel lenguaje escrito en inglés de forma pertinente.	Emplea algunas convenciones del lenguaje escrito, como recursos ortográficos y gramaticales básicos, que dan claridad al tema **(pronombres relativos)**.	Los estudiantes realizan un repaso de lo aprendido, y practican elaborando un pequeño párrafo usando los pronombres relativos.

III.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Antes de la sesión:	
¿Qué necesitamos hacer antes de lasesión? • Preparar previamente el materialaudiovisual del tema a tratar. Diseñar el Mimio de la sesión. Revisar el contenido de la unidad Presentar las normas deconvivencia	**¿Qué recursos o materiales seutilizarán en esta sesión?** Libro de trabajoCuaderno Mimio

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA: MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	**5'**
Motivación Los estudiantes juegan a la pelota imaginaria, donde se invita a los estudiantes aimaginar que tienen una pelota en las manos. Los estudiantes comienzan a jugar la	

pelota lanzándose de arriba a abajo, luego el docente puede indicar a los chicos que la pelota cambia de tamaño, puede ser más grande o más pequeña. Para terminar, se indica que deben "lanzar" la pelota lo más alto posible y termina la actividad.

Recuperación de saberes previos

Según lo observado en el video previo https://www.youtube.com/watch?v=nGNvzbM0LM preguntamo a Mestudiantes: Me gusta el regalo__me diste.

Conflicto cognitivo

¿Por qué es importante saber cómo dar

Propósito de la sesión

Realizar un repaso de lo aprendido, y practicar elaborando un pequeño párrafousando los pronombres relativos.

DESARROLLO	**40'**

Gestión y acompañamiento en el desarrollo de las competencias

Abren su "student book" en la página 65.
Escuchan la actividad 1. Dentro de esta misma actividad se puede invitar aestudiantes voluntarios para leer.

Luego, observan el writing tip con respecto al uso de but & or.Luego,

observan un ejemplo del ppt respecto a un párrafo.

A continuación, en el nearpod colocan en orden un párrafo en relación a la reseñade una película.

Realizan el quizizz de la sesión.

CIERRE	**5'**

Evaluación

Reflexionan con respecto a lo que aprendieron colocando/recomendando películasa sus compañeros.