



INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DOCENTE SALOMÉ UREÑA

Vicerrectoría de Investigación y Postgrado

Dirección de Investigación

Proyectos de Innovación Docente

Recinto:	Emilio Prud'Homme - EPH
Nombre/s completo/s participante/s:	1. José Luis Abreu Santos
Email/s:	1. joseabreu@isfodosu.edu.do 2. joseabreu0493@gmail.com
Nombre del PID:	Juegos de mesa: un recurso práctico para mejorar la producción oral en el idioma inglés.
Línea de actuación:	Elaboración de recursos de aprendizaje
Código	PID-22-INNV003

Memoria Final de Resultados

Juegos de Mesa: Un Recurso Práctico para Mejorar la Producción Oral en el Idioma Inglés

Board Games: A Practical Resource for Enhancing Oral Proficiency in the English Language

Resumen:

Este proyecto se centró en la creación de juegos de mesa diseñados específicamente para estudiantes del nivel básico-intro en el ISFODOSU, recinto Emilio Prud'Homme. Surgió en respuesta al limitado desarrollo de las habilidades de producción oral que han presentado los estudiantes de la nueva malla curricular a partir del ciclo académico 2022-3. Los juegos de mesa fueron una solución innovadora, ya que proporcionaron una práctica auténtica, contextualizada y colaborativa, al mismo tiempo que hicieron que el proceso de aprendizaje fuera más divertido y efectivo. Estos fueron impresos en papel laminado, se utilizaron fichas de colores y dados como herramientas para su ejecución. Los juegos se implementaron en pequeños grupos donde se fomentó la interacción entre pares y el uso correcto de las estructuras gramaticales. El uso de los juegos fomentó la coevaluación, la pronunciación adecuada de vocabulario y la comprensión de preguntas relacionadas con la vida cotidiana de los estudiantes.

Palabras clave:

Juegos de mesa; producción oral; inglés; innovación educativa

Abstract:

This project focused on creating board games specifically designed for students at the basic-intro level at ISFODOSU, Emilio Prud'Homme campus. It originated in response to the limited development of oral production skills showed by students in the new curriculum starting from the academic cycle of 2022-3. The board games offered an innovative solution by providing authentic, contextualized, and collaborative practice while making the learning process more enjoyable and effective. These games were printed on laminated paper, colored chips and dice were used as tools for their execution. The games were implemented in small groups, promoting peer interaction and the correct use of grammatical structures. The use of these games encouraged co-evaluation, proper pronunciation of vocabulary, and comprehension of questions related to students' daily life.

Key words:

Board games; oral production; English; Educational innovation

I. INTRODUCCIÓN:

El aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en un requisito primordial para el éxito en un entorno globalizado. La capacidad de comunicarse de manera efectiva en diferentes idiomas tanto en el ámbito académico como en el profesional es fundamental hoy en día. Este proyecto de innovación surge de este desafío y se centra en los juegos de mesa como un recurso práctico y contextualizado para mejorar las competencias de producción oral de estudiantes de inglés como lengua extranjera.

Uno de los objetivos principales del ISFODOSU es que sus egresados sean capaces de desarrollar habilidades correspondientes a un nivel B1 de inglés según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Un nivel B1 o intermedio de inglés implica la capacidad de producir textos simples sobre temas familiares o de interés personal, así como describir experiencias, eventos, sueños, esperanzas, ambiciones, y dar brevemente razones y explicaciones de opiniones y planes. Con el fin de cumplir con este objetivo y abordar las dificultades que han presentado los estudiantes del recinto Emilio Prud'Homme en el desarrollo de sus habilidades de producción oral se llevó a cabo el proyecto de innovación, Juegos de Mesa: Un Recurso Práctico para Mejorar la

Producción Oral en el Idioma Inglés, durante el ciclo de verano 2023 con estudiantes del nivel básico-intro de inglés.

Este proyecto tuvo como finalidad el diseño de juegos de mesas adaptados al contexto social de los estudiantes del recinto Emilio Prud'Homme. Estos juegos de mesa se concibieron como una práctica auténtica y contextualizada, implementada en pequeños grupos para promover el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés.

II. HERRAMIENTAS, RECURSOS UTILIZADOS Y METODOLOGÍA APLICADA.

Para llevar a cabo este proyecto de innovación, se implementaron diversas herramientas y recursos didácticos cuidadosamente seleccionados para su efectiva ejecución. En primer lugar, se diseñaron los juegos de mesa basados en el programa de la asignatura ING-100 Inglés Básico Intro adaptados al contexto de los estudiantes del recinto Emilio Prud'Homme. Todos los juegos de mesa se crearon con una estrecha relación entre las estructuras gramaticales requeridas por el nivel de inglés y el vocabulario de cada unidad de clases. Además de su contenido gramatical, los juegos incluyeron ayudas visuales para que los estudiantes pudieran relacionar las imágenes con el vocabulario trabajado en las lecciones de clases. Asimismo, como parte integral de cada juego, se incorporaron frases y acciones interactivas como “retroceda tres espacios”, “avance a la posición líder”, “turno libre”, “vuelva al inicio”, entre otros. La inclusión de estas frases tenía como objetivo crear un ambiente lúdico mientras se trabajaba para lograr los objetivos de aprendizajes propuestos.

Para garantizar la durabilidad y reutilización de estos juegos de mesa, se optó por imprimirlos en papel laminado protegiéndolos de desgastes a lo largo del proyecto. Para la ejecución de los juegos se utilizaron fichas de colores y dados como elementos prácticos dentro de los juegos, brindando a los estudiantes una dimensión práctica en su aprendizaje.

El enfoque metodológico del proyecto se centró en fomentar la interacción entre los estudiantes. En este sentido, se organizaron diferentes grupos de estudiantes cada semana al aplicar los juegos de mesa. Esta estrategia fomentó la colaboración entre compañeros, creando un entorno de aprendizaje menos intimidante donde los estudiantes se sintieron cómodos haciendo preguntas y libres de cometer algún error

sin ser juzgados. Los juegos de mesa se aplicaron una o dos veces por semana, dependiendo del cronograma de trabajo establecido para la asignatura.

Durante el desarrollo de la asignatura, se llevaron a cabo varias evaluaciones periódicas tanto orales como escritas para medir el progreso de los estudiantes en cuanto a competencia gramatical, pronunciación y producción oral. Esta retroalimentación continua y los resultados obtenidos se utilizaron para adaptar y mejorar los juegos y enfoques de enseñanza según las necesidades identificadas.

III. RESULTADOS OBTENIDOS, CON VALORACIÓN Y META-EVALUACIÓN DE ESTOS

El proyecto de innovación arrojó resultados satisfactorios con relación a los objetivos previamente establecidos. A lo largo de todo el proceso de implementación de los juegos de mesa, se observó un alto nivel de motivación y compromiso por parte de los estudiantes quienes esperaban con ansias la aplicación de estos al final de cada lección. Un aspecto que destacar fue la capacidad de los estudiantes para responder las preguntas planteadas en los juegos, aclarar dudas y validar sus respuestas con sus pares de ser necesario, sin necesidad de consultar información en sus libros de texto o cuadernos.

Los logros anteriormente descritos resaltan varios puntos fuertes del proyecto de innovación, entre estos: la participación de los estudiantes, su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica, su autonomía en la resolución de problemas en inglés y un progreso en la pronunciación de ciertas palabras y el uso correcto de las estructuras gramaticales.

En otro orden, uno de los obstáculos identificados fue la gestión del tiempo para la implementación regular de los juegos de mesa. A pesar de que estos se llevaron a cabo según lo planificado, algunas semanas fueron muy cargadas de actividades para los estudiantes debido a que se realizó durante un ciclo de verano. Otro desafío que se presentó fue mantener un seguimiento equitativo de todos los estudiantes durante la aplicación los juegos de mesa. Dado que se formaban varios grupos para la aplicación de los juegos, asegurar un seguimiento equitativo se convirtió en un reto durante el proceso de implementación.

Para contrarrestar el desafío de la gestión del tiempo, se puede considerar oportuno la posibilidad de priorizar en el cronograma de la asignatura las actividades más relevantes y dar prioridad a los juegos de mesa como estrategia principal para desarrollar la producción oral. Por otra parte, durante la implementación de los juegos asignar un profesor asistente o un segundo aplicador para poder dar un seguimiento más equitativo durante todo el proceso.

Como propuesta de mejora, se destaca la diversificación de los juegos de mesas mediante la inclusión de cartas que contengan una variedad de preguntas que puedan ser trabajadas en pares o pequeños grupos. Estas cartas podrían plantear situaciones que requieran que los estudiantes deban de crear conversaciones, especialmente en aquellos niveles de inglés más avanzados.

IV. CONCLUSIONES Y POSIBILIDADES DE GENERALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA.

La implementación de los juegos de mesa promovió una alta participación y motivación de los estudiantes, fomentó su capacidad para aplicar conocimientos de manera práctica y su autonomía en la resolución de problemas en inglés.

En cuanto a las habilidades de producción oral, fue evidente una mejora en la pronunciación de vocabulario, en la entonación apropiada de las preguntas planteadas y en el uso de respuestas con estructuras gramáticas correctas. Este proceso generó una competencia amigable entre los estudiantes, en la que estos se esforzaban por pronunciar con precisión y responder correctamente la mayor cantidad de preguntas, aunque no llegaran a la meta en primer lugar.

Anexos



Anexos (facturas y acuerdo de trabajo)

LENDOTRO
CALLE EL SOL

CALLE EL SOL #69, TEL.: (809) 247-3330 EXT.: 1.
LIBRERIA LENDOTRO, S.A.S
RNC 102006067
RES DGII: 23-2009 DEL 06/ABRIL/2009
COMPROBANTE AUTORIZADO POR DGII
15/05/2023 11:34:35
NIF: 104648000095538
NCF: 000000000200740227

FACTURA PARA CONSUMIDOR FINAL

DESCRIPCION	ITBIS	VALOR
4.000 x 120.00 152293 - DADOS 16MM. BLISTER 6 PIEZAS	73.22	480.00
Subtotal	73.22	480.00
TOTAL	73.22	480.00
Tarjeta de Credito		480.00
CAMBIO		0.00
TOTAL ITBIS PAGADO		
TOTAL 18% ITBIS PAGADO: 73.22		

SIRENA
C/DeI Sol 104 Tel (809) 241-6262
GRUPO RAMOS, S. A.

RNC 101796822
Res DGII : 02-2009 Del : 02/02/2009
AUTORIZADO POR DGII
15/05/23 12:08:08
NIF:1505960000739228 NCF: B02715904600000000

FACTURA PARA CONSUMIDOR FINAL

DESCRIPCION	ITBIS	VALOR
BAZAR 789125334446		
CATEDRA 5MAT GDE	0.00	450.00 E
789125334434		
CATEDRA 10MAT GD/	0.00	525.00 E
955609114110		
2.129.00		
BOLIG 508NFBL2	0.00	258.00 E
692213942111		
FELPA 142111	0.00	59.00 E
955609111210		
OSTABILD BOLIGRAFID	0.00	43.00 E
692213942113		
FELPA 142113	0.00	139.00 E
000067351206		
2.520.00		
JGO MESA 051206	158.64	1,040.00 I2
TOTAL A PAGAR	158.64	2,514.00
TARJETA DE DEBITO		
VISA		2,514.00

Santiago de los Caballeros, República Dominicana

ACUERDO DE TRABAJO DE CAMPO Y SUPERVISIÓN

Por medio de la presente se establece un acuerdo de trabajo de campo y supervisión entre **Albert Agustín Espinal Taveras**, con Cédula de Identidad y Electoral No 402-2656271-4, y **José Luis Abreu Santos**, con Cédula de Identidad y Electoral No 031-0550884-4, investigador principal y representante administrativo del proyecto de investigación: *Juegos de mesa: un recurso práctico para mejorar la producción oral en el idioma inglés*.

Albert Agustín Espinal Taveras se compromete a cumplir los siguientes objetivos:

- Diseñar, imprimir y laminar los tableros (juegos de mesa) que serán utilizados para la ejecución del proyecto de investigación antes mencionado.

Entregables

- Tableros laminados realizados de acuerdo con las especificaciones de lugar establecidas por el investigador del proyecto de investigación y representante administrativo.

Fecha de inicio y finalización

Inicio: 24 de abril, 2023

Finalización: 06 de mayo, 2023

Modalidad de Pago

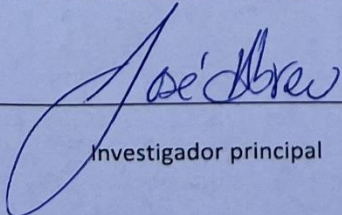
La suma total de pagos por servicios del presente acuerdo es de **RD\$ 47,000.00** (cuarenta y siete mil pesos dominicanos).

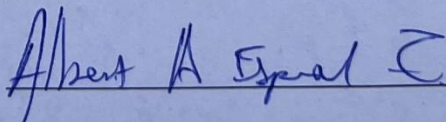
Un primer pago correspondiente al 50% del pago total, es decir, la suma RD\$ 23,500 (veintitrés mil quinientos pesos dominicanos) a la firma del presente acuerdo.

Un último pago correspondiente al 50% restante, es decir, la suma de RD\$ 23,500 (veintitrés mil quinientos pesos dominicanos) contra entrega y recepción conforme y a satisfacción por parte del contratante.

Nota: Este acuerdo de servicio no genera vínculo laboral con la institución que financia el estudio, dado que el contratado llevará a cabo las actividades acordadas, bajo su cuenta y riesgo, con plena autonomía para el manejo de tiempos, recursos, movilidad y otros para entregar los productos convenidos, en los tiempos fijados en el presente documento, de acuerdo los criterios de calidad que se establezcan.

Aceptando los términos anteriormente mencionados.


Investigador principal


Contratado

