

El juego: una propuesta pedagógica para potenciar, desde la recreación, el aprendizaje de lengua extranjera en la Onda Bilingüe.

Estudiantes: July Milena García Walteros

Jeimy Marcela Mora Urrego

Tutora: Dra. Lilia Cañón Flórez

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad Educación Física

Licenciatura en Recreación y Turismo

Bogotá

2020

A mi mami, por su amor y entrega incondicional.

A mis hermanos, sobrinos y padre, por su amor y apoyo en este proyecto de vida.

A quienes fueron y serán parte de la Onda Bilingüe.

July García.

A mis papás por su amor, trabajo, esfuerzo y apoyo incondicional en estos años, por ustedes he logrado hoy cumplir un sueño más.

A mi hijo por ser mi motivación de lucha y superación permanente.

A mi novio por su apoyo absoluto en cada momento difícil del transcurso de este proyecto

A todas aquellas mamás que dejaron en segundo lugar sus sueños por dedicar su vida a educar a sus hijos.

Marcela Mora.

Agradecimientos:

A la coordinadora y creadora del proyecto Onda Bilingüe, Carolina Guerrero, por la oportunidad de fortalecer nuestro proceso de aprendizaje y por la asesoría para el espacio Play English.

A nuestra tutora Lilia Cañón por su paciencia en estos dos años de trabajo y la motivación a concluir este proceso académico en los tiempos estipulados.

A las profesoras Sandra Villamizar y Catalina Cañas por permitir la triangulación: proceso de formación, práctica pedagógica y proyecto de grado.

A los estudiantes que participaron en los espacios Play English, quienes posibilitaron una amplia gama de conocimientos y fortalecieron el espacio.

A Daniela Téllez por ser participante activa en los talleres y aportar de inicio a fin en este proceso. También a Cielo Ávila y a Brayan Monroy por posibilitar nuevos espacios para la propuesta Play English.

A los compañeros y docente del espacio de provocación creativa, quienes participaron en la elaboración del juego lotería: Patrones Básicos del Movimiento y en la implementación del mismo. En especial a Giselle Casas por compartir sus conocimientos en lengua extranjera y concepciones del juego.

A la Universidad Pedagógica Nacional por la oportunidad de formarnos profesionalmente, por ser un segundo hogar con profesores, amigos y compañeros increíbles.

A nuestras familias, compañeros de trabajo y amigos, quienes ayudaron a recolectar el material y aportaron ideas para la elaboración de los juegos.

Tabla de Contenido

| | |
|--|-----|
| Puntos de Partida:..... | 1 |
| Justificación..... | 5 |
| Marco Contextual: | 7 |
| 3.1. La Facultad de Educación Física | 7 |
| 3.2. La Licenciatura en Recreación y Turismo | 8 |
| 3.3. El Proyecto de Facultad Onda Bilingüe | 9 |
| ANTECEDENTES..... | 10 |
| 4.1. Propuestas desde otras instituciones | 10 |
| 4.2. Propuestas en la Universidad Pedagógica | 16 |
| 4.3. Onda Bilingüe..... | 22 |
| MARCO TEÓRICO: | 25 |
| 5.1. En relación con la Recreación y el Juego | 25 |
| 5.1.1. Importancia del juego en procesos pedagógicos..... | 35 |
| 5.1.2. Aprendizaje Basado en el Juego..... | 37 |
| 5.1.3. Aprender vocabulario con juegos | 39 |
| 5.2. Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera (AICLE) | 43 |
| 5.3. Propuestas pedagógicas de intervención: | 58 |
| 5.4. A propósito del taller | 64 |
| Proceso metodológico | 73 |
| Propuesta de Intervención para la Onda Bilingüe | 75 |
| 7.1. Diagnóstico del proceso, situación o población y sus características..... | 75 |
| 7.2. Identificación de necesidades..... | 77 |
| 7.3. Diseño y planificación de la propuesta | 80 |
| 7.4. Ejecución | 87 |
| 7.5. Retroalimentación y socialización..... | 96 |
| 7.6. Implementación | 98 |
| 7.7. Evaluación | 101 |
| Análisis | 107 |
| Conclusiones | 112 |
| Referencias Bibliográficas | 117 |
| Anexos..... | 123 |

Lista de Tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Teorías de Juego según Gutiérrez (2004) | 31 |
| Tabla 2 Dimensiones trabajadas en una clase bajo la metodología CLIL | 55 |
| Tabla 3 Juegos implementados en el espacio Play English en Onda Bilingüe, Fase Implementación. | 99 |

Lista de Figuras

| | |
|---|-----|
| Figura 1: Resumen Balance Proyecto Onda Bilingüe, Facultad educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. | 23 |
| Figura 2. Bilingualidad, Bilingüismo y Aprendizaje de Lengua Extranjera de acuerdo al contacto con la lengua no materna. | 52 |
| Figura 3. Fases de una Propuesta de Intervención. Barraza (2010, 24-25)..... | 60 |
| Figura 4. Fases de la Propuesta de Intervención para Onda Bilingüe..... | 73 |
| Figura 5: Formato Planeación de Taller Activo para el espacio Play English. Onda Bilingüe..... | 84 |
| Figura 6: Formato ficha técnica del juego. | 87 |
| Figura 7: Formato Guía de Observación..... | 88 |
| Figura 8. Gráfica de resultados ámbito Juego. Guías de Observación (Anexos A)..... | 89 |
| Figura 9. Gráfica de resultados, ámbito Lenguaje. Guías de Observación (Anexos A). | 91 |
| Figura 10: Figura 9: Gráfica de resultados, ámbito Aprendizaje. Guías de Observación (Anexos A). | 93 |
| Figura 11: Gráfica de resultados, ámbito Participación. Guías de Observación (Anexos A). | 94 |
| Figura 12: Gráfica de resultados, ámbito Contenido. Guías de Observación (Anexos A)..... | 95 |
| Figura 13: De izquierda a derecha, Flowers vegetables, Fruits Vegetables, Grains vegetables, leaf vegetables, stem vegetables, root vegetables andd others vegetales..... | 100 |
| Figura 14: Guía de Observación. Fase Implementación. | 102 |

Puntos de Partida:

Parte de la misión de la Universidad Pedagógica Nacional como “Educatora de Educadores”, es formar actores educativos al servicio de la nación y del mundo, con miras de fortalecer el sistema educativo, el cual no exceptúa niveles del mismo ni las diversas manifestaciones de la población; la Facultad de Educación Física contribuye a la formación y cumplimiento de políticas públicas nacionales desde su campo de estudio y acción.

A lo anterior, se unen las licenciaturas que comprenden la Facultad: Educación Física, Deportes y Recreación; siendo esta última, la encargada de comprender el contexto social actual y las posibilidades futuras desde un accionar basado en la pedagogía Crítica, que transforme realidades con propuestas experienciales e incluyentes. Es por ello que surge la propuesta de la Onda Bilingüe en la Facultad de Educación Física, cuyo objetivo es permitir la participación en talleres y sesiones que aportan a la formación de los actuales y futuros licenciados en Recreación, Educación Física y Deporte, para que puedan participar en el ámbito nacional e internacional con un componente comunicacional acertado en su campo de acción.

En el proyecto Onda Bilingüe, se hace evidente la preocupación por el aprendizaje de la lengua extranjera en la comunidad de la Facultad de Educación Física, así que extiende la invitación a estudiantes y docentes para que participen como monitores e incluye a administrativos para participar como asistentes. Por su parte, los estudiantes manifiestan en los espacios académicos de la malla curricular, la necesidad de aumentar el vocabulario para mejorar la fluidez y seguridad al momento de hablar otro idioma, así

mismo quienes presentan las pruebas de estado Saber Pro expresan el desconocimiento de vocabulario incluido en el componente de inglés.

Se realiza entonces una revisión de la evolución del proyecto desde su inicio en el año 2015 y se encuentra la Onda Bilingüe en una construcción permanente, por ello recibe aportes para su fortalecimiento y continuidad semestre a semestre; en tanto que el proyecto se cimienta en la metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera), la cual permite el aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera; es precisamente desde allí donde se propone este trabajo de intervención, ya que permite integrar contenido a utilizar en el contexto formativo y laboral de quienes pertenecen a la Facultad de Educación Física y se hace uso del componente formativo de la licenciatura en Recreación, ya que esta profundiza en el juego desde gran parte de los espacios de provocación creativa e incluye en su componente humanístico cuatro niveles en talleres de lengua extranjera.

Dentro del proyecto Onda Bilingüe se realizan distintas sesiones que comprenden idiomas como inglés, portugués, chino, francés y lengua de señas. Por ello se realiza una propuesta de intervención basada en el diseño de talleres activos que se oferten bajo el espacio denominado *Play English*, donde por medio del juego el participante recuerde, aprenda y contextualice vocabulario de la lengua extranjera inglesa; integrando los procesos de formación del Licenciado en Recreación y Turismo en el ámbito del juego, el aprendizaje de lengua extranjera, el contexto de la facultad de Educación Física y la recreación como eje transversal que posibilita experiencias de aprendizaje y conocimiento. Lo anterior permite al Licenciado en Recreación intervenir con una propuesta clara, concreta y recreada, donde además de proporcionar nuevo vocabulario, el participante tiene

la oportunidad de recibir los beneficios intrínsecos que conlleva cada juego desarrollado en el taller.

Dado que el estudiante de la Licenciatura en Recreación participa en espacios de provocación creativa interdisciplinarios, en donde el juego se convierte en uno de los núcleos comunes entre las licenciaturas de la Facultad, además del componente pedagógico y social; es desde la mirada de juego que las estudiantes pueden converger para fortalecer el aprendizaje de nuevo vocabulario, ello permite robustecer la competencia léxica y motivar la participación en las sesiones del programa Onda Bilingüe. De esta manera, se plantea la siguiente pregunta problema: ¿qué propuesta de intervención pedagógica basada en el juego, puede potenciar el aprendizaje de vocabulario en lengua extranjera en el proyecto Onda Bilingüe de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional?

Para dar respuesta a lo anterior, se plantea como objetivo: desarrollar una propuesta de intervención pedagógica basada en talleres activos, para el proyecto de la Facultad de Educación Física: Onda Bilingüe, de la Universidad Pedagógica Nacional, con el fin de potenciar el aprendizaje de vocabulario de lengua extranjera a través del juego.

Para lograr lo anterior se establece:

1. Caracterizar por medio de la revisión documental el proyecto Onda Bilingüe, cuyo resultado identifica: las propuestas docentes, los participantes, los logros y las proyecciones en la Facultad de Educación Física.
2. Diseñar la estructura del taller y elaborar los juegos que permitan el aprendizaje de contenido léxico al implementarlo en el espacio Play English de Onda Bilingüe.

3. Recopilar la experiencia de los participantes para su respectivo análisis, de tal manera que sirva de insumo para fortalecer la propuesta y proyectar sesiones futuras.

Justificación

Aumentar el vocabulario en lengua extranjera es de gran importancia y hace parte de uno de los puntos a trabajar en el aprendizaje de lengua extranjera, ya que, al unirlo con el componente comunicacional y estructuras ofrecidas en los espacios formativos, permite una mayor fluidez y claridad al momento de querer expresar ideas y compartirlas con otros. Mejor aún, si el léxico aprendido se integra a los contenidos propios del componente pedagógico, académico y social en el cual se encuentra inmersa la formación del estudiante y la labor del Licenciado profesional de la Universidad Pedagógica Nacional.

Al estudiante de la Licenciatura en Recreación y Turismo, se le sugiere con el objeto de “fortalecer los campos académicos recreativo y turístico”¹ (Universidad Pedagógica Nacional. 2013. p. 29), adoptar otras estrategias externas para fortalecer la competencia comunicativa. En el caso de la Licenciatura en Educación Física, la motivación es lograr comprender textos académicos con el fin de analizarlos y realizar una producción propia de material investigativo, de manera semejante corresponde a la Licenciatura en Deporte. Cabe resaltar, que independientemente del requerimiento o no para su graduación, es necesario y se debe aprender por ser evaluado en las pruebas de estado Saber Pro, además la mayoría de los textos de investigación a nivel mundial están escritos en lengua inglesa y los perfiles requeridos actualmente para el campo laboral solicitan el dominio de una segunda lengua, en las vacantes ofertadas sobre todo en colegios bilingües.

¹ Documento Maestro Licenciatura en Recreación y Turismo, Universidad Pedagógica Nacional

Con el propósito de generar una cultura bilingüe a profesores, administrativos y estudiantes, Onda Bilingüe permite un aprendizaje más personalizado donde se tiene en cuenta la cantidad de participantes y así mismo se da la posibilidad del intercambio y la visibilidad de los núcleos comunes entre las licenciaturas de la facultad como lo es el juego; objeto de estudio que se profundiza desde la recreación y sus diversas manifestaciones, tipologías y aplicaciones.

Así que el juego al estar presente en los objetos de análisis en el campo de la recreación: territorio, tiempo, experiencia y ambiente, trabaja esta propuesta desde su transversalidad por ser un componente recreativo; claramente presentar una propuesta de intervención en Onda Bilingüe no corresponde a la enseñanza de lengua extranjera sino que puede ser una ventana de oportunidades del alcance de la recreación en estos espacios de aprendizaje, donde la estructura del taller activo (basado en juegos) permite a los estudiantes recibir los beneficios intrínsecos y extrínsecos del juego mientras aprende vocabulario que aplicará en su contexto de formación cercano.

La intervención de las estudiantes de Recreación, motiva la participación en este tipo de programas, ayuda a fortalecer el proceso de formación de los estudiantes y es acorde a la necesidad actual del campo laboral, para el cual forma la Universidad Pedagógica Nacional. Se potencia el ambiente creado: Play English, al efectuarse la práctica pedagógica con componentes recreativos en su contenido, donde a través de la propuesta de taller activo se alteran la imaginación, la creatividad y la dimensión lúdica de los participantes, para que puedan divertirse y tener un desarrollo personal de manera individual y grupal en un contexto formativo que integra contenido, lenguaje y juego.

Marco Contextual:

3.1. La Facultad de Educación Física

Los programas de la Facultad de Educación Física se complementan, construyendo juntos desde la capacidad investigativa, de gestión y de trascendencia, ya que el campo de conocimiento no solo se evidencia en las instituciones educativas, sino se cuenta con la posibilidad de contribuir en otros espacios, permitiendo una construcción mutua de experiencia y conocimiento. Por tanto, desde la Facultad de Educación Física, que cuenta con un recorrido formativo desde 1962, donde el liderazgo y reconocimiento por la calidad de sus egresados, demuestra su propósito de obtener docentes integrales en su formación.

Así que, se plantea en las Licenciaturas de la facultad un espacio académico de lengua extranjera en este caso inglés, con el fin de cumplir la competencia comunicativa en lengua extranjera requerido tanto por la sociedad actual como en el campo profesional, plasmado en la Licenciatura en Recreación con cuatro niveles de inglés, Educación Física con un espacio denominado Taller de Lenguaje en los semestres seis y siete, con el fin de acceder a temas específicos, hacer análisis y escribir en inglés y para la licenciatura en Deportes, tres espacios denominados lengua extranjera (I, II Y III). En este orden de ideas la existencia de proyectos extracurriculares en la facultad, con miras a mejorar e incentivar el crecimiento investigativo y fortalecimiento docente se hace esencial.

Por ello nace el proyecto de facultad Onda Bilingüe, presentado por la docente de inglés Carolina Guerrero en compañía del profesor Juan Manuel Carreño, el cual tiene como propósito mejorar las habilidades de dominio en lengua extranjera en la facultad, en

la que se invita a toda la comunidad a participar constituida por administrativos, profesores y estudiantes. Los talleres son dirigidos tanto por estudiantes como por profesores de la facultad, que a raíz de estudios complementarios ya poseen una segunda lengua y buscan compartir su conocimiento con sus compañeros, todo esto permite aumentar su experiencia profesional como Licenciados en Recreación y Turismo, Educación Física y Deporte.

3.2. La Licenciatura en Recreación y Turismo

Quienes poseen un papel fundamental son los mismos licenciados que ya tienen conocimientos al respecto y como pensadores críticos, creativos y gestores de experiencias, conscientes de que el hecho social educativo es amplio y complejo por el cual es posible extender el campo de estudio. En concordancia, el licenciado en recreación es un docente investigador en constante renovación y actualización, capaz de planificar, ejecutar, controlar y evaluar idóneamente en los diversos contextos y esto lo lleva a cabo desde su proceso de formación.

El licenciado durante su formación adquiere un amplio conocimiento en la temática y tipología del juego desde el área disciplinar en espacios como: juego, ronda y danza, circo, pensamiento creativo, diseño de juegos y juguetes, por mencionar algunos y participa en los talleres del componente humanístico como lo son los talleres de teatro, manejo de medios multimediales e inglés; por lo anterior, se propone el juego como estrategia de aprendizaje de vocabulario de lengua extranjera, como un apoyo al aprendizaje en la Onda Bilingüe que satisface las necesidades que se encuentran en la Facultad de Educación Física y ayuda a cumplir el propósito de la Universidad Pedagógica Nacional.

3.3. El Proyecto de Facultad Onda Bilingüe

En los cinco años de proyección en Onda Bilingüe, se han ofertado espacios que incluyen inglés para profesores, inglés para estudiantes, francés, lengua de señas, portugués, chino e incluso español para extranjeros; aunque se han desarrollado más a manera de sesión debido a la variabilidad en la participación de los asistentes y a la transición de actividades que experimentan tanto profesores como estudiantes en su proceso de formación profesional.

Durante el proceso hay participaciones intermitentes y deserciones sustentadas en la prioridad a otros procesos, falta de tiempo, ocupaciones laborales y elaboración de tareas para los espacios de formación inscritos formalmente en la malla curricular; hay estudiantes que demuestran interés en participar, pero los horarios se cruzan y no hay manera de ajustarlos antes debido a que el cronograma de Onda Bilingüe se publica cuando ya ha iniciado el periodo académico (en las primeras semanas).

Al terminar semestre hay una retroalimentación final por parte de los monitores a cargo, hasta el 2018 los informes muestran la necesidad de estructurar el diseño de los talleres y sistematizar las experiencias de los mismos; de esta manera posicionar y dar a conocer el programa a los nuevos estudiantes de la Facultad. Los informes finales de los monitores permiten establecer la proyección de trabajo para la oferta del siguiente semestre.

ANTECEDENTES

Estos antecedentes refieren textos e investigaciones relacionadas con el juego y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

4.1. Propuestas desde otras instituciones

Se hallan proyectos de pregrado y de posgrado, en su mayoría propuestos desde el área de lenguas extranjeras y humanidades, en los que se limita demasiado el vocabulario a trabajar; algunos procesos de aprendizaje de vocabulario implementado en jóvenes y adultos, muestran la repetición de vocabulario durante el proceso, pero en cada sesión se cambia el juego, de esta manera refuerzan lo aprendido en la clase anterior. La mayoría de los proyectos en los que se implementa el juego para el aprendizaje de lengua extranjera, tiene como población de estudio: niños y adolescencia temprana. No obstante, nos remitimos a las investigaciones realizadas con adolescencia media/tardía y adultos.

En cuanto a la educación superior, Rodríguez, Moreno, Vázquez, Rodríguez y Ricardo (2015). Entregan un folleto aplicado con 36 Juegos didácticos para el aprendizaje del inglés en la carrera de medicina, con el fin de motivar y perfeccionar el aprendizaje de lengua extranjera en 192 estudiantes del segundo año de la carrera; se utilizaron métodos empíricos de observación, encuestas y entrevistas, de igual manera métodos teóricos de síntesis y análisis de documentos para hallar los resultados correspondientes. El folleto trae en su mayoría juegos de mesa, similares a los diseñados para esta propuesta tipo taller en cuyos componentes y estructura se recrea e incluye un vocabulario más amplio, un contexto hacia el campo de la salud desde una ciencia que no es precisamente la medicina; como resultado la propuesta mencionada, el cambio actitudinal de los participantes y su mejoría

en los resultados de las evaluaciones realizadas a posteriori. Así que se ve viable la creación de juegos que puedan ser implementados por otros maestros, debido a que aquí se consigna su estructura, la cual es susceptible a modificaciones por el tutor.

De igual modo y por la misma línea, Rivas, Texidor y González (2016). Al comprobar que la implementación del *Dominó didáctico en la enseñanza de lengua extranjera y su aplicación técnica en la facultad de Estomatología*, permitió una clase amena y eficaz, aseguran que el juego está lejos de mostrar inmadurez o falta de profesionalismo al ser aplicado en adultos, ya que motivan al estudiante a aprender; para ello, realizan un estudio descriptivo transversal con métodos de análisis teóricos y de igual manera, una revisión bibliográfica y documental para aportar al proceso de habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes.

Los juegos de mesa son parte de la actividad central en la mayoría de los talleres diseñados para este proyecto, por ser parte de la tipología de juego que se aprende a diseñar en los espacios de provocación creativa de la licenciatura, aunque dentro de la oferta no se incluye el dominó; los trabajos acá expuestos dan fe de la eficiencia del juego para aprender temáticas en clase los cuales motivan a los estudiantes que quieren aprender lengua extranjera mientras refuerzan los conocimientos de una temática específica.

A propósito de la motivación para aprender lengua extranjera mencionada por los autores anteriores, Becerril (2014). Muestra una variedad interesante de juegos para aprender y enseñar inglés. La intención es que causen curiosidad y por ende motivación en el aula de clases; aunque muchos de ellos no requieren material de soporte, de ser necesario, lo ideal es que los elementos sean reutilizables para y en otras dinámicas de juego. La metodología cualitativa con intervención directa en el aula, da paso a la

verificación de personalidades que pueden evidenciarse en el juego, algo muy importante al momento de interactuar con los estudiantes y es muy necesario, para evitar herir susceptibilidades al momento de proponer o cambiar las reglas del juego.

El contenido de la técnica didáctica permite flexibilizar la enseñanza y el aprendizaje integrando la cultura, la comunicación, el contenido y la cognición; toda esta estrategia dentro de un aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas extranjeras denominado CLIL (Content Language Integrated Learning) donde se integran el aprendizaje del lenguaje con contenidos, se halla una similitud en el proyecto, ya que precisamente esta metodología es la que en el proyecto Onda Bilingüe cimienta los espacios que oferta a la comunidad.

Desde el arte también se gestan propuestas para aportar al aprendizaje de otras lenguas, tenemos por ejemplo a Lizasoain, Ortiz, Walper, y Yilor (2011). Cuyo *Estudio descriptivo y exploratorio de un taller de introducción a las técnicas teatrales para la enseñanza / aprendizaje de una lengua extranjera*, les permite crear métodos originales para actuar el lenguaje transformándolo en acción y conocimiento, en efecto aprovechan los beneficios del componente comunicativo soportado por los autores que investigan antes de proponer el taller. Con ello mejoran el nivel de confianza y autoestima, la motivación se hace evidente al reducir la ansiedad, la inhibición y la frustración manifestada en los escenarios de aprendizaje; de ahí que se incluya parte de este componente en los talleres activos, a propósito del componente social inmerso en el trabajo pedagógico a través de la conciencia del movimiento corporal, de esta manera la imitación y representación integran la corporeidad, el saber y el contexto.

Hay que mencionar, además, como lo describen Cepeda, López y Pineda (2014). En *El juego didáctico como estrategia para fortalecer la competencia léxica en inglés, de los estudiantes adultos de grado sexto del colegio Miguel Antonio Caro*, que el juego fortalece las necesidades de aprendizaje en los adultos e incrementa su interés por perfeccionar el conocimiento ya que al aumentar el léxico se motiva a utilizarlo en nuevas expresiones y en su cotidianidad. La metodología desarrollada en este trabajo, es interesante ya que contiene una estructura muy bien diseñada, poco vocabulario para cada sesión y cada tema debidamente enlazado con preguntas frecuentes y cotidianas, la sistematización de cada una de las sesiones y la recolección de datos a través de observación y diarios de campo dan un resultado claro y su interpretación incitan a tener presente este tipo de intervenciones para aplicar en otros contextos donde se puede considerar que el adulto puede tener un proceso andragógico de aprendizaje, no se interesa por el juego; aquí se demuestra todo lo contrario y con material no necesariamente tecnológico.

De manera semejante, Sánchez y Fernández (2016). En su trabajo *Adaptación del léxico del Inglés a las necesidades de los estudiantes*, comparan las palabras contenidas en el texto asignado a la clase de nivel dos de inglés con el que deberían utilizar y efectivamente desconocen; al realizar una serie de encuestas a los estudiantes y la respectiva revisión al texto de apoyo en las sesiones y la verificación según reconocidos listados de vocabulario sugerido, el docente puede comprobar que el estadio lingüístico en el que se encuentran los estudiantes, requiere vocabulario acorde a sus necesidades.

Los autores mencionan que el aprendizaje de léxico intencional e incidental es objeto de estudio investigativo, pero lamentablemente este tipo de investigaciones no son tenidas en cuenta por quienes diseñan los libros para el aprendizaje de lengua extranjera; de

ahí que se omitan recomendaciones como la cantidad de veces que debe aparecer una palabra para ser aprendida y otros resultados que pueden fortalecer el trabajo lexical en el docente y el estudiante en su interacción en el aula.

Por otro lado, se verifica la situación inversa, el aprendizaje de lengua española; para ello están Alejaldre y García (2014). Quienes también usan los elementos del juego en la enseñanza del español, bajo la premisa de la gamificación (entendida como el conjunto de estrategias realizadas en espacios no necesariamente lúdicos) como motivación a un aprendizaje significativo y duradero; las autoras hacen una reflexión acerca de ello y proponen una serie de actividades a implementar de acuerdo al contexto en el que se va a trabajar, teniendo en cuenta las dinámicas entendidas como las relaciones y emociones que evolucionan durante la actividad gamificada, las mecánicas como motor del juego (reglas, desafíos y suerte) y los componentes materiales o inmateriales para el desarrollo.

De igual modo mencionan las tipologías de jugadores posibles y la concentración que cada persona puede tener durante la actividad, además el interés al participar puede depender de si la gamificación es superficial o de contenido, es decir, implementada una única vez o si por el contrario es estructural o profunda, implementada durante un periodo prolongado en el curso. En otras palabras, no importa la lengua extranjera que se quiera fortalecer ni la edad de la persona que participa en la gamificación, siempre y cuando los componentes de la propuesta se mantengan y a su vez sean llamativos a los diversos perfiles y/o personalidades de los participantes.

De manera semejante, Fernández² (s.f.). Muestra las tipologías de juego que no requieren material especial como lo son los juegos de palabras en su texto *Aprender como Juego, Juegos para aprender español*. La autora hace una definición de las palabras jugar y aprender donde el significado es exactamente igual, querer pasarlo bien al momento de aprender es válido; las reglas de un juego y los recursos para llevarlo a cabo, el papel del juego en el aprendizaje y las dinámicas de estas tipologías dan soporte al concepto de Taller Activo donde se aprende como se juega, según esta reconocida autora en el ámbito de aprendizaje de lengua inglesa y española no nativas; a quien se retoma más adelante por su alto aporte a la dinámica del taller activo.

Habría que decir también, en cuanto a las propuestas de intervención pedagógica que en otros campos de la educación han optado por incluir en sus clases el juego, es el caso de Muñoz (2016). Quien bajo los conceptos de número atómico y valencia química, interviene con una propuesta pedagógica con herramientas de juego, para mejorar las falencias del aprendizaje de la tabla periódica con juegos en versiones adaptadas del adivina ¿quién?, lotería, monopolio y escalera. Luego de hacer un diagnóstico previo que arrojó una necesidad motivacional, implementó la propuesta con material sencillo y económico, parte del mismo fue elaborado por los estudiantes de la clase, obteniendo excelentes resultados en la evaluación de la propuesta y en el aprendizaje de la temática trabajada. De manera similar se propone en cuanto al material para algunos juegos que aquí se proponen.

² Sonsoles Fernández. Doctora en Filología Románica de la Universidad Complutense de Madrid. Formadora de profesores y autora de material para aprender español como lengua extranjera.

Todavía cabe señalar, investigaciones tipo de caso, realizadas con estudiantes de Licenciatura en Lenguas Extranjeras, como la propuesta que desarrolló López (2009). *Acerca de los juegos cuando son didácticos para la enseñanza de inglés en educación superior*, al utilizar la metodología cualitativa con enfoque hermenéutico la investigadora integra la didáctica con los participantes y el juego donde ella misma es parte de la realidad; de esa manera se interpreta la documentación consultada y se contribuye a las teorías de enseñanza de lengua extranjera en la educación superior. Es un grandioso aporte para los docentes al manifestar la timidez y la frustración como motivo por el cual los estudiantes no aprenden inglés, más aún si lo tienen que aprender por obligación y no por motivación.

Dentro de los eslabones que tuvo en cuenta para diseñar y aplicar la propuesta incluye el manejo de las emociones y los sentidos, su manejo durante el aprendizaje y la interacción entre sí. Finalmente, la evaluación de la estrategia didáctica para licenciados que precisamente se especializan en aprendizaje de lengua extranjera, demostró como verdadera la hipótesis planteada en cuanto al placer de aprender cuando se hace a través del juego; motiva además, a investigar cuantitativamente acerca de este tipo de temáticas en la educación superior.

4.2. Propuestas en la Universidad Pedagógica

Por su parte, La Universidad Pedagógica Nacional ofrece talleres para todas las facultades, incluso para familiares y egresados; el encargado de ello es Bienestar Universitario, con el objetivo de: “Fomentar, apoyar y desarrollar actividades que

posibiliten procesos de identidad, participación, creación y libertad a través del juego y el aprendizaje” (Universidad Pedagógica Nacional, cuaderno de Bienestar Universitario N.5).

En este punto documental se realizó una revisión de los trabajos previos de manera institucional que poseen relación con el tema del presente trabajo. Tiene como propósito mostrar desde varios puntos de vista el uso del juego para el aprendizaje de inglés desde otras facultades y así ampliar los contenidos de conocimiento sobre el tema en cuestión.

Se destaca un primer trabajo titulado *“El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés”* de Rodríguez y Galeano (2015). Su concepción de gamificación como actividad en ámbito no lúdico, permite aplicar dinámicas de juego que permitan la concentración y la participación de las persona en ambientes antes considerados aburridos u obsoletos. En ese sentido esta investigación propone desde el videojuego Dracolingual diseñado con el fin de reforzar los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua. Pueden aprovechar ambas perspectivas desde el juego y el mejoramiento del inglés conjuntamente, a medida que el nivel de dificultad aumenta igualmente aumenta su nivel de inglés. La investigación concluye resaltando los resultados arrojados en la prueba final, en el balance de puntos obtenidos en la interacción con el juego Dracolingual, donde se evidenció como el grupo gamificado aumento su vocabulario considerablemente, corroborando la incidencia positiva del uso de videojuegos para el dominio de vocabulario.

Un claro ejemplo del potencial del juego planificado en espacios como el aula de clase. El segundo trabajo se titula *“Estrategias metacognitivas en juegos de mesa para fortalecer la comprensión textual”* de Gómez (2017). Propone, el uso de estrategias

metacognitivas, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del grado 701 de la Institución educativa distrital (I.E.D) Prado Veraniego. En las intervenciones implementó juegos como serpientes y escaleras, la oca, batalla naval y carrera de caballos. Cada uno de ellos modificado y adecuado a la situación problema planteada, posibilitando el aprendizaje de vocabulario básico. La autora finaliza resaltando la recepción positiva por parte de los estudiantes al uso de juegos como herramienta pedagógica, se mostraron más atentos y motivados frente al desarrollo de las actividades, así mismo el avance del problema planteado dio resultados óptimos a medida que el juego transcurría, esta dificultad disminuye en ciertos aspectos.

En tercer lugar, el trabajo titulado “*Enhancing vocabulary acquisition in english through memory games for communicative purposes*” realizado por García (2017). Menciona como objetivo, analizar el impacto de los juegos de memoria en el proceso de adquisición de vocabulario en un grupo de alumnos de 4to grado del Liceo Femenino Mercedes Nariño. De ese modo, por medio del uso de estrategias comunicativas como canciones, *flash cards* e imágenes, los estudiantes desarrollen un proceso de familiarización con el vocabulario de cada sesión de una manera más amena y atractiva, características manifestadas en encuestas, que arrojaron mayor incidencia al aplicar actividades dinámicas para el aprendizaje de vocabulario. Así mismo enfatiza en la consistencia e idoneidad a la hora del diseño de los juegos educativos, ya que deben combinar el aprendizaje con temas específicos de cada investigación. Para concluir la autora señala que, como docentes e investigadores se debe contemplar la diversidad de posibilidades que poseen los juegos como una herramienta para la educación, que mientras se juega se aprende. Sin embargo, cabe resaltar que estos juegos

deben planearse con propósitos específicos para la enseñanza aprendizaje, es decir concatenar el aprendizaje con el tipo de juego que se propone.

De igual modo, el trabajo denominado “*El aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) a través del teatro*” de Suárez (2012). Expone en su objetivo, cómo por medio de procesos teatrales se contribuye al aprendizaje de inglés, basado en la experiencia del grupo “*The E – Theater*” de la Universidad Nacional de Colombia. Cabe señalar que, por medio de una pedagogía teatral compuesta por técnicas como la imitación, la voz, el cuerpo, el juego y la improvisación, tuvieron mayor incidencia en la apropiación de vocabulario al contener situaciones de la cotidianidad, el cuidado de la pronunciación, la palabra y el acento. Además de integrar la emocionalidad y la participación activa dejando de lado el temor y lograr un aprendizaje significativo para el acercamiento al vocabulario y el teatro.

La propuesta tuvo en cuenta juegos en relación a representaciones teatrales como Abecedario, el cual consistía en que cada participante decía una palabra o frase corta con cada una de las letras del abecedario, donde posteriormente se narra una historia de modo secuencial, otro juego fue de preguntas sin respuestas descrito como generar una cadena de preguntas entre ellos, ubicados en forma de círculo, las preguntas no necesitan un orden específico, pero tiene como única condición que las preguntas sean completas y que nadie responda la pregunta de otro compañero. Finaliza destacando los resultados obtenidos con base a la investigación, los cuales arrojan como la baja efectividad de los métodos tradicionales posibilitan la creación de espacios alternos para potenciar el aprendizaje de una lengua extranjera, en ese sentido desde otros espacios y otros saberes se puede construir procesos con el fin del aprendizaje de inglés. Igualmente, por medio de los juegos teatrales contribuye

un incremento frente a la fluidez y su expresión oral, al fortalecimiento del aprendizaje cooperativo lo que ocasiona que sea más significativo.

Adicionalmente, Galvis (2017) en el trabajo de grado “*Enhancing vocabulary acquisition and oral production through the use of songs and games*”. Indica como objetivo, analizar el impacto de canciones y juegos para mejorar el vocabulario. En ese orden de ideas la investigación demuestra cómo por medio del uso de canciones y juegos puede fomentar tanto la adquisición de vocabulario como la producción oral, esto permite que los estudiantes se vinculen mejor con el vocabulario. En las distintas sesiones desarrolladas se aplicaron juegos tales como juegos de mesa, de rol o juegos de competición como Jeopardy e incluso crucigramas a modo de repaso que apoyaron a los estudiantes a instaurar conexión entre ellos y así mismo practicar el vocabulario dado. Esta investigación ultima, como en relación con el uso de diversas estrategias en este caso las canciones y los juegos, se genera un primer acercamiento a la lengua extranjera, donde inducen un nuevo vocabulario que fortalece los componentes gramaticales y comunicativos. A nivel grupal también provocan la creación de un ambiente atractivo y productivo frente al apoyo que se brindan. Como resultado la autora destaca la influencia del trabajo autónomo de los estudiantes para una adquisición enriquecedora.

De igual manera, el trabajo de grado “*Strengthening the Lexical Competence in Fifth Graders by Using Games*” de Triana (2017). El cual plantea como objetivo, analizar los efectos del uso de juegos para mejorar la competencia léxica de los estudiantes de quinto de primaria del colegio Domingo Faustino Sarmiento. Por tanto, se pretende que mientras los estudiantes juegan, mejoren su competencia léxica, además es muy importante que los estudiantes reconozcan aspectos más allá de la competencia de participar en los juegos, sino

aprender el idioma como propósito central. Cabe mencionar, que en varios aspectos educativos el trabajo en equipo también fortalece sus relaciones dentro del aula. La autora finaliza con su perspectiva positiva sobre aquello en lo cual fortalece los juegos en el aprendizaje como es la interacción con el otro y el entorno, dando paso a la imaginación, la exploración y las posibles acciones de creación de nuevos escenarios desde la relación con las habilidades comunicativas. De igual manera, como desde el juego se crea un hilo articulador del trabajo pedagógico que propone el docente y las modificaciones acordes a las necesidades de los estudiantes, sin dejar de lado los intereses mutuos.

En último lugar, el trabajo de grado *“Improving the communicative grammatical competence through games based on flashcards”* de Arévalo (2017). Establece como objetivo, determinar el impacto que tiene la implementación de diferentes juegos comunicativos basados en flashcards en la competencia comunicativa gramatical de los estudiantes. En ese orden de ideas las flashcards tiene bastante incidencia en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que al integrar una frase, palabra o imagen permite asociar de manera efectiva. El autor concluye destacando, como el uso de insumos físicos, en este caso las cartas demostraron mejoras en los estudiantes desde la perspectiva comunicativa, así mismo el trabajo en grupo ya que, fortaleció la adquisición de vocabulario al estar en constante competencia y comunicación entre ellos, donde aquellos que tienen un nivel bajo son motivados por sus compañeros al apoyarse conjuntamente. En concordancia, se evidencia desde la investigación mencionada es fundamental en un primer momento el reconocimiento de aquellas estrategias que posibilitan una adquisición más fructífera y eficaz. Igualmente hacer uso desde cualquiera que sea el requerimiento del idioma sea

gramática, comunicativa y demás, es fundamental el insumo asociativo motivando la imaginación y creatividad.

4.3.Onda Bilingüe

Como se evidencia en la figura 1 en la que se destaca algunos logros alcanzados en el programa, hallazgos de participación y oferta, propuestas por ejecutar presentadas durante el funcionamiento del proyecto y las proyecciones estipuladas semestre a semestre.

Las propuestas por ejecutar son opciones para posibles proyectos de grado, también pueden tomarse como complemento de los talleres que se ofertan en Onda Bilingüe y si así se quisiera podrían convertirse en una práctica pedagógica como ya ocurrió en una oportunidad; ya que actualmente no se cuenta con un monitor que apoye el programa y dé continuidad a propuestas de estudiantes que se van graduado de sus distintos programas, de igual manera algunas propuestas como el Summer Camp no son posibles realizar en el campus debido a los horarios y permisos que éstos requieren.

En Onda Bilingüe se han realizado algunos juegos que han aportado en los distintos talleres, encargados de mejorar las habilidades comunicativas en lengua extranjera; al proponer actividades para el aprendizaje tales como los juegos que a continuación se mencionan: Juegos de palabras, Sketball, Karaoke Fest, Bingo, Concéntrese, Juegos tradicionales enfocados a un idioma; también se realizó la alianza con la plataforma virtual IVECA, la cual incluyó estudiantes de la facultad con estudiantes del Hoover High School de Albama, Estados Unidos, en un ejercicio intercultural de experiencias, en donde se conocieron las tradiones culturales de cada país a través de la comida.

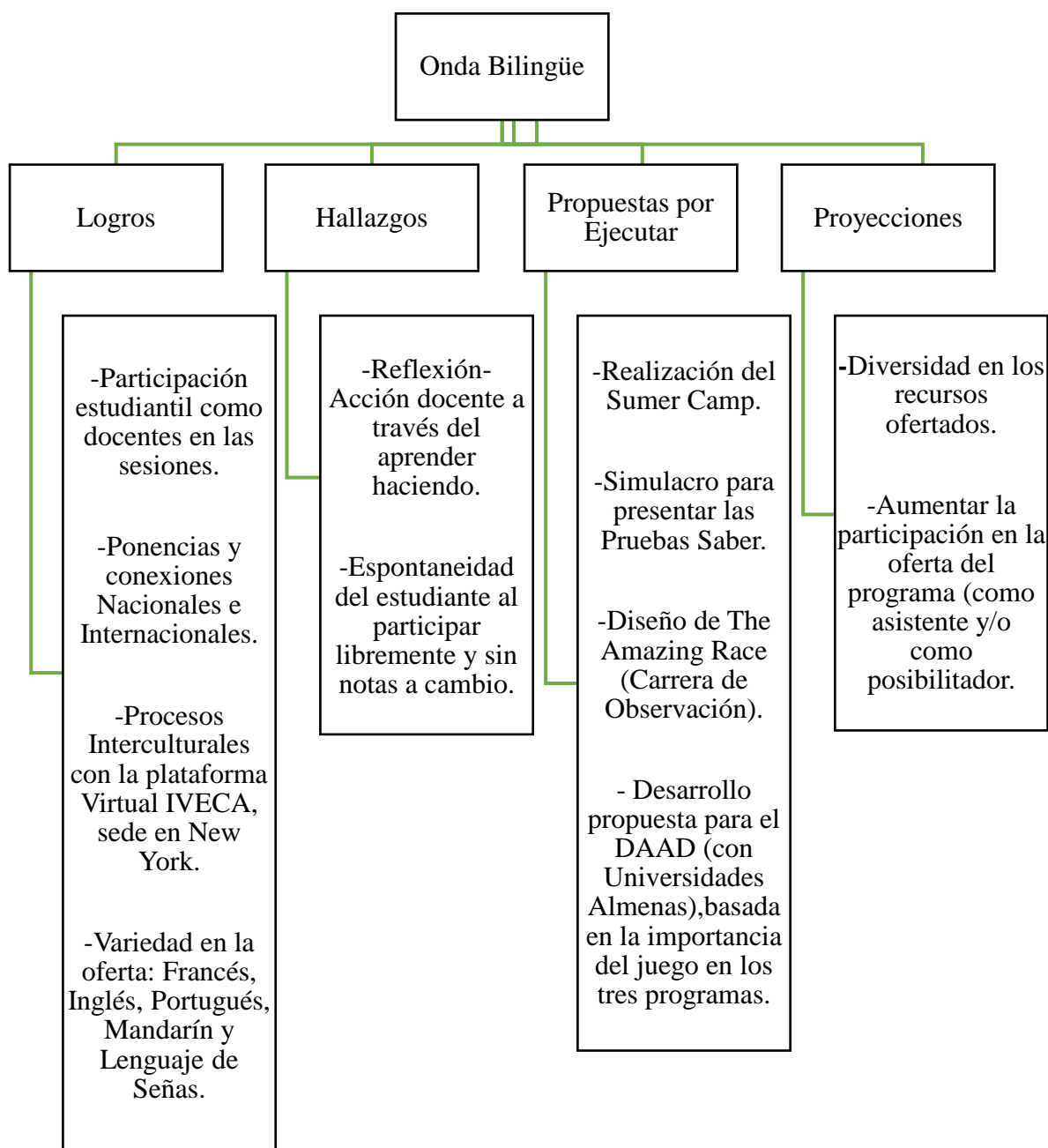


Figura 1: Resumen Balance Proyecto Onda Bilingüe, Facultad educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Fuente propia

Nota: Aspectos relevantes del Balance del Proyecto Onda Bilingüe en cuatro puntos: Hallazgos, Logros, Propuestas por Ejecutar y Proyecciones.

Este tipo de actividades en los talleres, permiten generar interés en el aprendizaje de nuevos idiomas en espacios alternativos en donde se hacen presentes las culturas en los idiomas: Portugués, inglés, mandarín, francés, lenguaje de señas, entre otros; se destaca la creatividad y estrategias que los monitores implementan a propósito de la metodología bajo la cual se trabaja en las sesiones.

MARCO TEÓRICO:

5.1. En relación con la Recreación y el Juego

“El campo social de la recreación, en su extensión ilimitada”, no se concibe en el mismo significado por parte de los académicos ni en los diversos contextos sociales; su concepción social la relaciona con el sector del entretenimiento y placer en prácticas como ir a cine, bailar, visitar lugares, ir al teatro, jugar, entre otros (Doc. Maestro. 2013, p. 34). Por su parte, la etimología la concibe como “volver a crear”, aunque si se considera que el acto de crear es único y lo que se hace es replicar algo ya inventado y adicional a ello, si se agrega un elemento nuevo a una creación, esta sería una nueva creación y no una recreación, el sentido etimológico quedaría un tanto inválido aunque se rescate el hecho de aplicar el entendimiento para convertir lo que está hecho en algo nuevo (Waichman. 2004, p. 134); según Waichman, el estudiante sería un ser más participativo e íntegro si la recreación toma un papel importante en el sistema educativo sino también, entonces todo lo que sea entretenido sería un acto recreativo, sin olvidar su modelo organizativo e intencionalidad temporal.

Visto de ese modo, la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, concibe la recreación como

“una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural, potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre

y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes”(p. 36).

Donde los licenciados se apropian y agencian las situaciones no previstas y se hacen posibles otros modos de ser, de imaginar, de crear; interactuando como agentes sociales cuya intencionalidad transversal implica el pensamiento crítico y reflexivo que influye en sus

“cuatro objetos de análisis: la territorialidad, en cuanto apropiación simbólica del «espacio» por medio de «técnicas corporales» (en términos de Marcel Mauss); la temporalidad, como condición esencial de la existencia en tanto intensidad viva; la experiencialidad, entendida la experiencia como productora de subjetividad; y, finalmente, el ambiente, conforme producto del habitar creativo (tal como lo concibió Heidegger). En seguida se presentan las «definiciones operativas» que se han construido para/desde la LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO.”(Documento Maestro, 2013, p. 24).

Los ejes de estudio transversales para los anteriores objetos de análisis y con los cuales se posicionan los sujetos en concordancia con la capacidad creativa personal y colectiva y se evidencia la resistencia al mundo en el que ya se vive son:

“I) el desarrollo del pensamiento creativo; II) la problematización de las diversas formas culturales de gestionar el tiempo; III) la provocación de experiencias alterativas, alternativas e incluyentes; IV) la interpelación del territorio como creador de identidad y no de propiedad; y, v) la construcción de un ambiente equitativo como reto de la sociedad actual.” (p. 24).

Tomando la recreación desde el ámbito pedagógico se encuentran otras concepciones diferentes que provienen de autores como Mesa (1999), maestra del programa Profesional en Recreación de la Universidad del Valle y cuya perspectiva se acerca a lo planteado desde la Universidad Pedagógica Nacional, quien define la recreación como una actividad diversa y compleja, que requiere de otras disciplinas para ser explicada. Sin embargo, presenta como aproximación teórica, tres dimensiones que se configuran en objetos de estudio: la socio - histórica y cultural que abarca las prácticas en diversos contextos y escenarios, la teórico - práctica refiriéndose a la recreación dirigida, perfiles profesionales, y la construcción de saberes como lugar para la investigación y solución de problemáticas. Según Mesa y Manzano (2009, 24-25), la recreación como estrategia pedagógica, mantiene vínculos con las actividades socioculturales, como lo son las deportivas y artísticas, pero su finalidad es la inclusión y participación colaborativa sin condicionamientos de habilidad o conocimiento” (Como se cita en Documento Maestro, 2013, p.36)

Para Esperanza Osorio (2005) la recreación aporta al proceso del desarrollo humano, siempre y cuando se cumplan unas condiciones éticas que reivindique relaciones con el mundo desde las posibilidades y no desde sus limitaciones, unas condiciones políticas a nivel nacional, municipal y departamental a través de los medios masivos que apoyen el fin con sus contenidos, otras condiciones corresponden a la interacción que facilite el desarrollo de la autonomía para tomar decisiones en el campo recreativo con conocimiento equitativo para la transformación. La práctica recreativa puede ser una herramienta destructiva si se desvía hacia la pobreza, la dependencia, violencia o exclusión, por mencionar algunas; pero también puede ser un excelente complemento en procesos de

aprendizaje y desarrollo que produce beneficios unos beneficios económicos, ambientales y sociales (Osorio, 2005, memorias).

Por otro lado, están Lema y Machado (2015) quienes afirman que en cuanto “al enfoque educativo, la recreación debe atender al enriquecimiento y desarrollo personal a través de las experiencias de los sujetos y de las comunidades involucradas” (p.11); dicho lo anterior, introducen el juego como un componente esencial de la recreación el cual le permite diferenciarse de otras propuestas. Antes de ahondar en el concepto de juego, es importante conocer partes del proceso didáctico en la intervención recreativa, como una orientación para crear mejores condiciones que favorezcan el desarrollo humano y faciliten la condición personal de autonomía del propio tiempo.

Además de contemplar los contenidos a desarrollar en la intervención recreativa, es necesario conocer la metodología sugerida, siendo esta una guía que permite verificar la mejor forma para que las personas aprendan; por ello, establecen tres niveles de análisis antes de la acción recreativa: El teórico constituido por la integralidad, el estratégico y el técnico. El primero, hace referencia a las metodologías integral (contempla las dimensiones de la persona), la recreativa (promueve la interacción hombre-entorno), la participativa y grupal al asumir su aprendizaje en compañía y de manera activa, la proyectiva por organizarse en proyectos y la lúdica porque su eje central es el juego.

El segundo nivel de análisis es el estratégico, este se refiere a la organización de espacios, tiempo, sistemas de comunicación, normas, relaciones humanas, facilitación de los procesos de aprendizaje y organización de tareas. Finalmente, el tercer nivel metodológico de análisis hace referencia a las técnicas y recursos provenientes de diversos

ámbitos cuyo común denominador es el juego. Bonell García (2003, p.86), donde los recursos didácticos hacen posible la técnica para cumplir el objetivo de aprendizaje. Citado en Lema y Machado.

Posterior al análisis de los niveles metodológicos de la intervención recreativa, se da paso al diseño de las actividades para establecer la viabilidad en cuanto a su aplicación en el contexto; aquí entran en juego las fases previas de la intervención donde la creatividad, la inventiva, la sinergia de pensamientos, la lluvia de ideas y la imaginación confluyen bajo unos criterios de programación que se establezcan de acuerdo a los resultados del diagnóstico previo. “Al programar juegos y actividades, el recreador toma en cuenta diversas referencias: los antecedentes de la propuesta, la experiencia de los recreadores, lo que hacen otras instituciones similares y lo que demandan los participantes. Esto lo configura diversos estilos de diseño y planificación”. Duarte, citado en Lema y Machado. 2015, p.93).

Diseñadas las actividades, se deben anticipar y distribuir las acciones en un formato de planificación de manera ordenada que permita cumplir el objetivo, de esta forma tener claro el paso a paso a la hora de la ejecución. En el momento de ejecutar las actividades recreativas se ponen en juego los recursos de planificación y comunicación por ello, es necesario tener claro:

1. Los pasos para conducir el juego: Conocer el juego, captar la atención del grupo, dar el nombre del juego e indicar la forma de jugar con su respectiva demostración, aclarar las dudas, demarcar los límites, administrar los materiales, mantener una actitud de participación activa y tomar decisiones acertadas durante el desarrollo de los juegos.

2. La retórica, entendida como la técnica para comunicarse correctamente frente a un grupo, distingue dos etapas importantes que el orador debe tener presente: La invención, encargada del diseño del discurso, compuesto por las ideas para expresar lo anhelado y establecer los argumentos y la etapa de disposición la cual pretende darle orden a los argumentos constituidos anteriormente e integrarlos, de ese modo propicia los elementos de conducción del discurso.
3. La actitud positiva del animador, enmarcada dentro de los ámbitos de la autenticidad, entusiasmo y amor.
4. La conducción progresiva mediante la metodología de los escalones bajos, considerado como la forma en la que se evita la frustración del participante al ir de lo simple a lo complejo.
5. Desafíos al incorporar y/o combinar los juegos tradicionales con las nuevas tecnologías.

Otro paso fundamental dentro de la recreación es la evaluación, para la cual no solo se tiene en cuenta los resultados sino todo el desarrollo del proceso, sus modificaciones y aciertos; evaluar es una estrategia valorativa que permite la continuidad y mejora de la intervención. Casellas (2003) enfatiza en seis niveles importantes de cuestionamiento: ¿Qué ha ocurrido?, ¿Por qué ha ocurrido de esa manera?, ¿Qué resultados se han obtenido?, ¿Qué se debe corregir para la próxima sesión?, ¿Los aprendizajes adquiridos realmente son aplicados en la realidad cotidiana? y ¿Para qué sirvió todo esto? (p. 232). Para Lema y Machado (2015) “si la recreación pretende ser una herramienta de transformación social, deberá avanzar hacia los niveles de mayor profundidad, evaluando en qué medida esos aprendizajes tienen un impacto en la vida cotidiana y son factores de transformación de la

realidad social.”(p.88), por ello la importancia de re-pensar qué evaluar, cómo y por qué; verificando que esto sea realmente significativo a lo propuesto, en ese sentido la herramienta seleccionada para tal fin, juega un papel importante como transformadora de realidades.

Ahora veamos las teorías de juego que recopila Gutiérrez (2004) (como se cita en Campos. 2017, p. 181-183) para comprender el trascender del juego al entorno académico.

Tabla 1 Teorías de Juego según Gutiérrez (2004)

Teorías de Juego según Gutiérrez (2004).

| Clasificación | Teoría | Autor | Concepto de Juego |
|----------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|--|
| Biológica | Exceso de Energía | Spencer (1987) | Sirve para “gastar” el exceso de energía que el cuerpo no usa. |
| | Relajación | Lazarus (1883) | Relaja después de una actividad que produce cansancio, su efecto es compensatorio y de recuperación. |
| | Práctica | Groos (1902) | Prepara para el desarrollo del adulto, favorece el crecimiento. |
| | Derivación por ficción | Claparede (1927) | Permite fines ficticios, permite vivir actividades no realizadas en la cotidianidad. |
| Psicológica | Juego Infantil | Freud (1920) | El juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos. |
| | Estimulación de la Realidad | Piaget (1945) | Asociado a la edad (fases del pensamiento). Es desinteresado, espontáneo, busca el descanso y distracción. |
| Antropológicas Y Socioculturales | El juego Protagonizado | Vygotski (1933) Elkonin (1978) | La naturaleza del juego es social, de cooperación, de interacción y constitución de roles. |
| Evolutivas | Recapitulación | Hall (1906) | El niño juega como lo hicieron sus ancestros, al imitar a los adultos el juego lo prepara para situaciones serias. |
| | Dinámica Infantil | Buytendijk (1933) | “El ser viviente juega porque aún es joven”, el juego es la expresión de la infancia. |

| | | | |
|--|---------------------------------|-----------------|---|
| | El juego y el espacio potencial | Winnicot (1982) | El espacio entre el niño y la madre que no se encuentra en su interior ni fuera de ella, es el espacio potencial. |
| | Afirmación Placentera | Château (1981) | Por medio del juego se desarrolla la capacidad intelectual en un marco de placer. |

Fuente Propia

Nota: Clasificación de las teorías de juego según Guzmán (2004) (Como se cita en Campos (2017). Teorías según la función con su respectivo autor y concepto.

Como elemento principal de este proyecto se encuentra el Juego, presente en la vida humana desde la antigüedad, las diversas culturas de las diferentes épocas permiten múltiples definiciones de acuerdo a función que cumpla, el origen y los elementos requeridos en su acción como se observa en la tabla 1. Desde tiempos ancestrales el hombre juega, podría decirse que el juego está inmerso como una escuela de vida, como posibilitador de experiencias y provocador de conexiones. En torno a este concepto existen diversas teorías y descripciones, sin embargo, se mencionan los autores que, desde la academia, le dan pie al análisis crítico como objeto de estudio.

Un primer autor, el más citado en los espacios académicos y en los textos que abordan el juego, es Huizinga. Desde la concepción sociológica en su texto: *Homo Ludens* (hombre que juega), asegura que el juego está inmerso tanto en el mundo animal como en el humano y destaca el acto de jugar como ineludible a la cultura humana; es decir, el juego *en* la cultura y no el juego *de* la cultura. El juego no está establecido a alguna etapa específica de la cultura, puesto que todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego; es este aspecto lo que difiere con el mundo animal, ya que el homo ludens, juega y sabe que juega de ese modo es la racionalidad el punto de discrepancia con los animales.

Las características del juego según Huizinga son siete: Es una actividad de libre participación, no es de la vida corriente pero parece, tiene límites de tiempo y espacio, toma una forma cultural que genera un recuerdo, una herencia y gozo. Exige un orden que causa tensión, incertidumbre, azar y competencia debido a que contiene reglas y requiere un disfraz (físico o imaginario) que causa asociación o misterio de acuerdo a la tipología de juego.

Años más tarde, Roger Caillois en su obra *Los juegos y los hombres* (1967), relaciona varios aspectos a la obra de Huizinga y resalta algunas de sus consideraciones conceptuales en relación al juego, aunque cuestiona algunas como amplias y limitadas. De acuerdo con Caillois, “el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión” (pag 31). En ese sentido durante el juego es el jugador quien se desenvuelve espontáneamente, el cual percibe placer, agrado y gusto por participar en él, así mismo tiene presente la libre elección de retirarse del juego cuando lo desee sin ningún tipo de consecuencia. Igualmente destaca que “el juego solo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan, así fuera el juego más absorbente y más agotador, con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente.”(p. 32)

De ese modo el juego es entendido como un actividad separada que ocupa -un tiempo y espacio distinto del tiempo de trabajo, en el que el jugador se sumerge con el propósito de salir de la rutina, donde el juego adquiere la posibilidad de motivar aspectos intrínsecos del participante a nivel emocional y físico, es decir, manifiesta un estado emocional diverso de acuerdo al desarrollo del juego, en comparación de su tiempo de

trabajo, así mismo muestra habilidades y acciones de movimiento agradables para el participante.

Ahora bien, el autor brinda cuatro categorías de juego: *Competencia* como la rivalidad que existe en torno a una cualidad; *-azar* al mencionar aquellos juegos donde la decisión no depende de los jugadores sino del destino; *-simulacro* cuando la imaginación ayuda a copiar situaciones u otredades, y *vértigo* en donde mediante el movimiento rápido se provocan estado de confusión. Todo lo anterior se manifiesta en la diversión (*paidia*) que son las improvisaciones de fantasías incontroladas y lo convencional (*ludus*) que son las repeticiones con el fin de conseguir resultados.

Desde otras perspectivas conceptuales de juego, podemos encontrar cómo se relaciona estrechamente a la persona, ya sea desde una mirada interpersonal o desde aspectos externos como un proceso de aprendizaje, pero en cualquiera de los casos el juego es algo necesario para el ser humano. Brown (2009) menciona que “algunos de los múltiples beneficios del juego tanto para niños como para adultos son su carácter social, su contribución al trabajo imaginativo individual, su importancia como actividad social o los estímulos cerebrales que consigue activar” (párr.3). Partiendo de lo mencionado por el autor se puede decir que el juego es parte natural de las personas, donde no se recalca solo a la infancia sino también se ve reflejada en la edad adulta desde otros puntos de vista, por ejemplo, el juego en el aprendizaje en los adultos se convierte en una gran herramienta, lo que permite revivir momentos agradables e interiorizar mejor la información.

Como es mencionado anteriormente el juego se ve implícito en varios aspectos del ser humano, este posibilita el reconocimiento de la personalidad, la imaginación, la creatividad y demás, el juego ha sido relevante en más ámbitos que el educativo, como el

psicológico, también ha propuesto valiosos aportes a la terminología y trascendencia del juego. Como, por ejemplo, el psicólogo Winnicott (1991), al concebir el juego como una posibilidad para crear y expresarse libremente sin que la edad sea un impedimento, ya que algunos autores atribuyen al juego su relación exclusiva con el niño, así que el adulto puede a través del juego descubrir su personalidad y al conocerse en diversas situaciones. En concordancia todos de alguna manera u otra interactúan con el juego, gracias a él, el ser humano puede explorar la creatividad y las múltiples capacidades que tiene para relacionarse con otros y conocerse a sí mismo.

5.1.1. Importancia del juego en procesos pedagógicos.

“Cuando juegas con un nativo de otra lengua materna, aprendes a darle buen uso a la propia”. July García.

Las teorías y definiciones presentadas permiten conjugar un núcleo fundamental de opiniones y/o concepciones en relación con juego, en los últimos años ha tomado vigor la inclusión del juego en los ambientes educativos.

Es el caso de Silva (1996), quien considera el juego como un elemento más complejo, profundo y amplio. Su bagaje investigativo es más fundamentado y demuestra estar implícito en más ámbitos del ser humano. Para iniciar lo define como un hecho significativo, sujeto a variaciones históricas, culturales y disciplinarias todas en torno al lenguaje. En ese sentido, el juego parte inicialmente de comprender desde el individuo y su contexto o alrededor en los que interviene conjuntamente la lengua y su significado. Según la autora en el juego debe

prevalecer su valor polisémico, disponiendo de la importancia respecto a la diversidad de juegos

Los distintos sentidos y usos que el lenguaje y la cultura le atribuyen al juego, constituyen una red dentro de la cual los sentidos circulan de manera pluridireccional. Según Silva, el juego es una metáfora lúdica y está compuesta por cuatro niveles semánticos, a saber:

1. El material lúdico: objetos con los que se juega, tradicionales o no, abstractos o concretos.
2. Las estructuras lúdicas: las reglas del juego y el sentido que los jugadores le otorgan.
3. El contexto lúdico: Es el conjunto de circunstancias en las que se lleva a cabo el juego tomando en cuenta las variables socioculturales, la recepción individual y colectiva del juego.
4. La actitud lúdica: la actitud de los jugadores (y del docente) hacia el juego.

También tenemos a Decroly y Monchamp (1986), quienes reconocen un valor formativo al juego y preconiza recurrir a juegos educativos. Decroly y Monchamp son quienes más interés y trascendencia han tenido en este tema ya que es quien ha suscitado el interés de la industria juguetera por los juegos educativos. Entre sus aportes se destacan, entre otros, los juegos visuales motores, juegos de asociaciones de ideas, de deducción, de iniciación aritmética, lectora, de comprensión del lenguaje y juegos relacionados con la noción del tiempo.

En cuanto a el juego utilizado por el maestro dentro del ambiente escolar, como una herramienta o estrategia de enseñanza-aprendizaje, Castañeda (2010) lo incluye para cualquier saber específico (disciplina) facilitando de una u otra el quehacer del maestro, pues el juego no es una actividad que requiera muchos elementos, tan solo una gran

creatividad e imaginación por el ejecutor, en este caso el maestro, convirtiéndose en el más efectivo y práctico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños y jóvenes.

Es así que se pueden encontrar variedad de juegos en el comercio para aprender de manera autónoma, de hecho, existe en la internet un gran número de opciones digitales para aprender temáticas variadas. Sin embargo, el aporte pedagógico que da el docente desde el aula y la variedad que satisface necesidades de aprendizaje en niños, jóvenes y adultos, es necesario para desarrollar habilidades y competencias en el ser humano.

5.1.2. Aprendizaje Basado en el Juego.

“Desconocía el verdadero valor del juego, hasta que aprendí, jugando conjuntamente con mis estudiantes”. Marcela Mora.

En un proceso educativo, es indispensable tener en cuenta los diversos modos de aprendizaje que se pueden presentar dentro del grupo o comunidad. Por tanto, reconocerlos le permite al docente conocer cómo se aprende mejor y así mismo qué estrategias utilizar para potenciar dichos aprendizajes. Al aplicar estrategias de enseñanza que varíen en su dinámica, los estudiantes se sienten incluidos porque cada uno tiene su propio proceso y este va acompañado por un gusto y manera de aprender. Estos estilos se vinculan teniendo en cuenta rasgos propios de las personas que indiquen relativamente cómo perciben, interactúan y reconocen en los ambientes de aprendizaje. Cabe resaltar que a lo largo del tiempo se han establecido diversos métodos de aprendizaje; entre los más comunes se encuentran:

1. Visual: Relacionan más imágenes, diagramas, y cuadros. También tienen presente el color y tamaño.

2. Auditivo: Responden a lo que escuchan música, videos, diálogos, rimas.

3. Kinestésico: Requieren de movimiento, interacción con los objetos que lo rodean, por ejemplo, los rompecabezas.

En cuanto al aprendizaje de una lengua extranjera, es importante destacar que, en el momento de planear, diseñar y finalmente ejecutar una actividad, hay que tener presente aspectos como el conocimiento previo que trae el estudiante y en base en eso, proponer la cantidad de vocabulario adecuado para una interiorización correcta, así mismo, cómo se va a enseñar este, qué medio va a emplear que posibilite una experiencia y aprendizaje significativo. Hadfield (1984) explica cómo se posibilita practicar el aprendizaje al usar el juego como herramienta en el aula de clases, la interacción que éste permite entre participantes ayuda a desarrollar las competencias comunicativas. Partiendo de esta afirmación la implementación del juego como parte de la labor docente para aportar al aprendizaje de una lengua extranjera cobra gran valor, para propiciar precisamente constancia en la adquisición de vocabulario, desde el juego.

Más que ahondar en los diversos estilos de aprendizaje, se tendrá en cuenta la transición del adolescente a su etapa adulta y la dinámica que exige pasar de la pedagogía (enseñanza al niño) a la Andragogía (enseñanza a adultos) para generar mediante el juego, una experiencia de aprendizaje gratificante. Teniendo presente lo que presume un proceso de formación andragógico donde se describe según los autores que recopilan Mena, N., Abata, F. y Rosero, J. (2016), el adulto aprende con experiencias y situaciones similares a

la realidad que permitan solucionar problemas y resolver situaciones y mejor aún si ese aprendizaje va acompañado de un contenido que le sirva para desenvolverse en su entorno cotidiano o laboral como lo es el caso de la inclusión de lengua extranjera.

De esta manera los juegos propuestos para enseñar lengua extranjera a adolescentes y adultos deben permitir resolver situaciones reales, aprender temáticas necesarias para su vida personal y/o laboral, teniendo presente la multiculturalidad. Además, es necesario crear variación en los juegos para que se trabajen la mayor cantidad de estilos de aprendizaje posibles. De acuerdo con la afirmación de Fernández (s.f.), la cual no excluye edad o condición social:

“El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre juego en el que entran, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y de haberse superado.” (p. 8)

5.1.3. Aprender vocabulario con juegos

“Divertido y provechoso es el juego de palabras. Decir trabalenguas en otro idioma, conecta culturas y fortalece las neuronas”.

July García.

En cuanto a lo que respecta a este trabajo, se toma sólo el componente de vocabulario, teniendo claro que los demás aspectos como la estructura gramatical, la escucha, la lectura y demás son complemento del proceso de aprendizaje de lengua extranjera pero el vocabulario es el inicio y avance de ello. Thornbury (2002) asegura que para que haya un verdadero aprendizaje, el estudiante debe aprender la forma en cuanto a escritura y el significado en relación al uso. De igual forma indica que la cantidad de palabras presentadas en clase, van a definir las dificultades de acuerdo con la familiaridad que ellos presenten con las palabras y de igual forma al nivel de comprensión y asimilación del aprendiz.

La importancia la dan también varios autores como García, (1995) cuando indica que “un aspecto importante a tener en cuenta en la adquisición de cualquier lengua, en este caso el inglés, es el manejo e incremento del vocabulario puesto que cuanto más amplio es, mayores las posibilidades de expresarse para hacerse entender y para comprender a los demás oralmente y por escrito” (Citado en Cepeda, López y Pineda. 2014, p. 16). Resaltan, dentro de las competencias comunicativas, la competencia léxica como aporte a la comprensión, expresión y fluidez en la lengua que se tenga por **meta aprender** (p.20). Hay distinciones interesantes que clasifican el vocabulario en productivo y receptivo. Aunque no hay unanimidad conceptual y “Las destrezas de escuchar y leer se han asociado con el conocimiento pasivo mientras que la expresión oral y escrita con el conocimiento activo” (Palapanidi, 2013, párr. 1), pareciera querer distinguir de acuerdo a la función y uso que se le da a este.

Concebido el vocabulario como un elemento que parece básico pero es realmente importante para el proceso de aprendizaje de lengua extranjera. Con la certeza de requerir

elementos que posibiliten una dinámica agradable en dicho proceso y en consonancia con lo anterior, Doff (1988) presenta las cuatro etapas en la enseñanza en las que los juegos de mesa cumplen un papel fundamental para el aprendizaje: La presentación de las temáticas con técnicas visuales y verbales para que el estudiante reconozca previamente el vocabulario; la práctica al llevar a cabo ejercicios que desarrollan la habilidad comunicativa al integrar el significado de las palabras; la producción como un paso de interacción entre lo aprendido y la dinámica del juego que permite desarrollar la fluidez del vocabulario, y finalmente la revisión en donde el docente o monitor realiza como preámbulo la retroalimentación, con el sentido de recordarles a los estudiantes el vocabulario visto en la sesión anterior y prepararlos para la próxima presentación, lo cual ayuda al participante a adquirir el vocabulario propuesto.

Doff afirma con sus ejemplos la idoneidad de los juegos de mesa y otros, como forma de repasar y reafirmar el vocabulario de una nueva lengua. A la vez, propone diferentes actividades comunicativas, tales como: el intercambio de información, evocación de ‘estudiante-charla’, juegos y ‘role play’, como los medios más eficaces para motivar a los estudiantes a tener una participación activa en las actividades orales. Expresa del mismo modo, que el vocabulario es revisado principalmente a través de la etapa de calentamiento (warm-up), lo cual significa que los maestros revisan el vocabulario aprendido en una lección anterior y esto apunta a ‘refrescar’ la memoria de los estudiantes o como una preparación para una nueva presentación.

Por lo anterior, la actividad central en la mayoría de los talleres que se diseñan para el espacio Play English, es el juego de mesa. Estos van precedidos de actividades que sirven de repaso del tema anterior y de otras que son el calentamiento introductorio de la

temática del día. Se tiene presente que el juego de mesa aún no está mandado a recoger, para algunos ya está pasado de moda porque su diversión se basa en lo experiencial o en lo tecnológico; aun así, para los chicos, adolescentes y adultos es una excelente estrategia que promueve diversión y permite aprender de una manera activa, en algunos casos, sin involucrar mayor esfuerzo físico.

Los juegos de mesa son una excelente estrategia que permite enseñar y aprender de una manera divertida, en compañía de otros jugadores; dentro de los beneficios más significativos de esta metodología se pueden mencionar algunos identificados en clase y otros propuestos por la revista mejor con salud: Fomenta la creatividad tanto en los participantes del juego como en el mediador, favorece la concentración y la atención al reunir teoría con algo de práctica (juego). También mejora la auto-motivación y la motivación colectiva ya sea para jugar u observar, permite la socialización y el trabajo en grupo, incentiva la toma de decisiones, estimula la comunicación a través del lenguaje corporal. Internaliza mejor el contenido, agrega diversión a quien está participando y se estimulan las neuronas y se refuerzan conexiones cerebrales.

El juego de mesa aporta directamente al proceso de formación del maestro, en este caso fortaleciendo el aprendizaje del idioma inglés, convirtiendo el verbo en acción. Cuando se juegan varias partidas, se repiten los contenidos, haciendo que la información recorra un mismo camino en el cerebro; de esta manera las conexiones neuronales se refuerzan y así el recuerdo se evoca de una manera más fácil.

No obstante, se debe combinar con estrategias que incluyan medios tecnológicos teniendo en cuenta la modernidad actual y fusionarlo con actividades físicas al inicio y al

final de cada encuentro. Lo anterior, en concordancia al aprendizaje y formación en la Facultad de Educación Física en donde se generan propuestas de bienestar integral cuerpo-mente y algunas personas mantienen sus extremidades inferiores sedentarias al permanecer horas sentadas frente a los juegos de mesa.

5.2. Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera (AICLE)

“Entendí la necesidad de aprender una lengua extranjera, el día que un turista me solicitó una indicación y no supe responder”. Marcela Mora.

Dado que el nombre del proyecto Onda Bilingüe parece indicar una propuesta de bilingüismo para los estudiantes, en realidad tanto la oferta curricular de las Licenciaturas en Recreación, Deporte y Educación Física como el Proyecto de la Facultad de Educación Física corresponden al aprendizaje de lengua extranjera y no a un proceso completo de bilingüidad.

Este último concepto “entendido como el estado psicológico de una persona que accede a más de un código lingüístico como medio para comunicarse con otros; el bilingüismo por su parte, considerado como un fenómeno que implica tener en cuenta matices de edad, el contexto social en el que se adquiere una segunda lengua y la competencia comunicativa desarrollada” (Hamers y Blanc, 2000, p. 25).

Según Snow (1999), la bilingüidad se adquiere en los primeros años de vida, ya sea porque el niño crece en un ambiente donde se hablan dos lenguas maternas (natural) o

porque desde temprana edad el niño tiene contacto con otra lengua, la cual adquiere de manera cognitiva y comunicativa dentro de un contexto cultural (consecutiva) (Citado en Alarcón. 2002, p.127), o en su defecto porque toma los programas, que en el caso de Colombia se conocen con el nombre de Bebé Políglota; en los dos casos se refiere a un bilingüismo temprano.

Para quienes ya desarrollaron una primera lengua y van a iniciar la adquisición de un segundo sistema lingüístico, se habla de un bilingüismo tardío cuya bilingüidad puede ser consecutiva, es decir, inmersiva o sumersiva de acuerdo al tipo de contacto que se tenga con la nueva lengua. De esta manera, el ambiente social en el que se adquiere una segunda lengua, toma protagonismo, ya que la adquisición de una segunda lengua puede darse de manera sumersiva al tener contacto directo con nativo hablantes o puede ocurrir de manera inmersiva al requerir apoyo adicional de guías o currículos para así adquirir esa segunda lengua objetivo; pero si la persona vive en una comunidad cuya cotidianidad es el uso de una lengua materna distinta a la que se quiere lograr, el proceso que se lleva a cabo es un aprendizaje de Lengua extranjera, donde se reciben clases formales y el reto es practicar lo aprendido en clase en su cotidianidad.

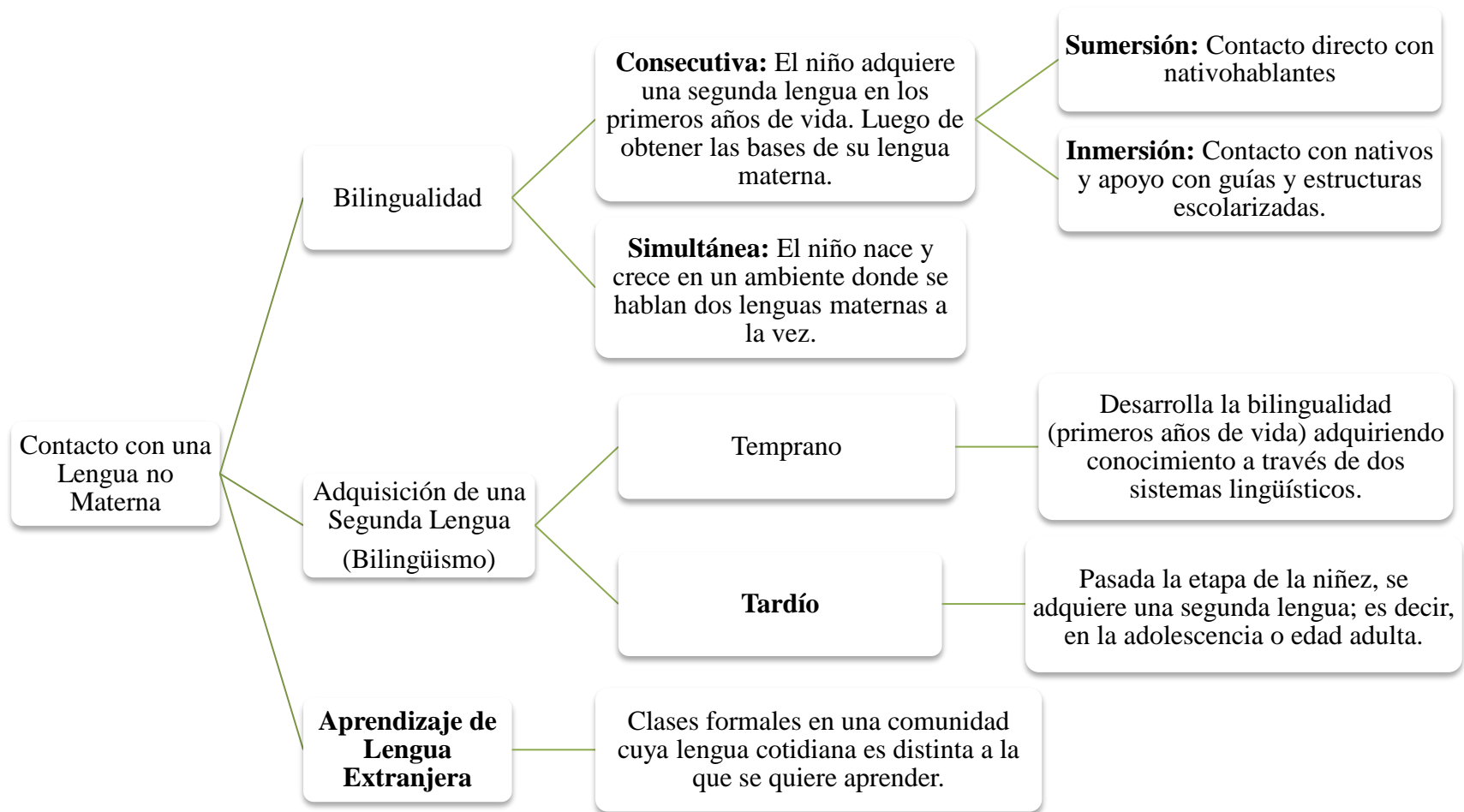


Figura 2. Bilingüidad, Bilingüismo y Aprendizaje de Lengua Extranjera de acuerdo al contacto con la lengua no materna.

Fuente propia.

Nota: Tipos de contacto con lengua extranjera. Descripción de los términos.

Adentrándonos ya al tema específico del Aprendizaje de Lengua Extranjera, existen varios métodos tradicionales que han funcionado en las aulas de clase, aun así, hay quienes se rehúsan a implementarlos por diversas razones, en el caso del profesor Kumaravadivelu (1994), su oposición propone otro tipo de perspectivas como lo es la condición del Post-método, ya que considera que no hay satisfacción de necesidades actuales en las aulas de aprendizaje; por ello “se refiere a las cualidades de la era de moda en la Enseñanza de Lengua Inglesa, en el que previamente los métodos, comúnmente llamados “tradicionales” se someten al análisis o investigación” (p. 29). Además, señala que “el concepto post-método significa la búsqueda de una alternativa al método en lugar de un método alternativo” (p. 29).

La condición posterior al método permite al docente, diseñar micro-estrategias dentro de las macro-estrategias propuestas, donde el resultado esperado se rige bajo los principios al momento de plantear los temas e interactuar con los estudiantes, es decir desde el punto de vista del profesor Kumaravadivelu, es fundamental tener presente “las tres P”: En primer lugar, hay que identificar las **particularidades** en lo que encuentro y ¿cómo lo puedo expresar?, así mismo, lo que desean expresar los estudiantes, detallar sus realidades y ¿qué caracteriza propiamente a cada uno?; en segundo lugar, la **practicidad** para plasmar en contexto y hacer ejercicios prácticos en los cuales se muestren diversas maneras de interactuar con el tema y trascienda a la simple acción de escribir, además de la capacidad de usarlo en ese momento; por último el lenguaje como ejercicio de **posibilidades**, este último desde el reconocimiento de comprender los múltiples universos de aprendizaje que hay en una clase.

Para el mismo año, en la Comisión Europea el experto en prácticas y estrategias pedagógicas innovadoras David Marsh, presenta el método CLIL “Content Language Integrated Learning” como propuesta para el estudiante moderno, donde las necesidades de aprendizaje están ligadas al uso que le pueda dar al mismo y este a su vez “se hace mucho más auténtico en situaciones reales no forzadas”(British Council, 2018), mediante la integración del contenido de materias comunes como matemáticas, ciencias, sociales, educación física, salud, entre otras y la lengua que se quiera enseñar como por ejemplo el inglés, italiano francés y demás. Cabe resaltar el interés común en la Unión Europea dentro del contexto actual de la globalización, donde la misión es educar ciudadanos plurilingües y por ello existen unas políticas lingüísticas claras, en las que métodos como el propuesto por Marsh aporta a la formación de ciudadanos laboral y mundialmente competitivos (Porras, 2013, p. 31-32) .

Aunque CLIL tomó gran auge inicialmente en Finlandia, esta corriente lingüística ha trascendido fronteras con países como Colombia y es justamente esta la metodología seleccionada como la base para desarrollar en el proyecto de Facultad de Educación Física: Onda Bilingüe en la Universidad Pedagógica Nacional, donde la integración de contenidos y aprendizaje-enseñanza de lengua extranjera, la puede realizar un profesor de cualquier especialidad dentro de su espacio de clase para dar lecciones concretas, sin ser necesariamente un experto profesional en lenguas extranjeras, siempre y cuando cumpla los objetivos de enfoque dual (contenido y lengua) aunque en ocasiones predomine uno más que el otro.

Es necesario saber que esta metodología aplica para todas las edades y son múltiples los beneficios que muestran los maestros que han analizado e implementado CLIL en sus

clases, aun así no hay un proceso específico para su aplicación debido a la diversidad de contextos culturales que pueden verse inmersos en las disciplinas que le adopten; de igual manera como lo menciona Porras, es un reto para los docentes ya que implica enseñar y evaluar al mismo tiempo los contenidos y la lengua, pese a la autonomía para hacerlo puede darse prioridad sólo a uno de estos enfoques y ello no es lo adecuado. De todos modos, es necesario conocer los componentes o dimensiones del método CLIL para así mismo, tener una base al momento de planear, llevar a cabo y evaluar el proceso, a continuación, las dimensiones o componentes encontrados:

Tabla 2 Dimensiones trabajadas en una clase bajo la metodología CLIL

| Autor | Frigols-Martín (2012) | Coyle (2005) | Marsh (2002) | Guía CLIL |
|-------------------------------|------------------------------|---------------------|---------------------|------------------|
| Dimensión o componente | Contenido | Contenido | Contenido | Contenido |
| | Lenguaje | Comunicación | Lenguaje | Comunicación |
| | Habilidades de Aprendizaje | Cognición | Aprendizaje | Cognición |
| | | Cultura | Cultura | Competencia |
| | | | Ambiente | Comunidad |

Fuente Propia

Nota: Dimensiones o componentes trabajados desde los autores: Frigols-Meartín, Coyle, Marsh y la Guía Clil, de arriba hacia abajo se organiza su similitud.

Según la tabla 2, las dimensiones o componentes trabajados en un ambiente CLIL varían de tres a cinco, por ejemplo Frigols-Martín, 2012 (citado en Fernández. 2014, p. 35) menciona tres aunque incluye la cultura dentro de su descripción, Coyle, 2005 (Citado en Fernández. 2014, p.16) menciona cuatro componentes y Marsh (2002) define cinco; de

igual manera la Guía CLIL³ menciona cinco cosas a tener en cuenta por parte de los maestros al momento de planificar una clase. A pesar de que cada uno da unas características específicas a estas, se realiza la unión de las mismas para dejar un solo concepto al lector, el cual se relaciona a continuación:

Contenido: Integración e interacción de conocimientos temáticos preparados previamente por el docente, dicho conocimiento se crea y adquiere a través de un idioma que no es el cotidiano (comunicación); este permite el desarrollo de habilidades en diversas disciplinas que preparan al participante para la vida laboral y social.

Comunicación y Lenguaje: Al tener contacto con otros idiomas se genera el desarrollo de habilidades comunicativas y de actitudes e intereses plurilingües, se mejoran las competencias oral y lingüística de la lengua destino y a la vez se fortalece la lengua materna; lo anterior se da, gracias a la interacción grupal que se propicia en el contexto de aprendizaje y que incluye al docente.

Cognición: En las sesiones no se hace transferencia de conocimiento, sino que el participante de manera interactiva desarrolla la habilidad de confluir las habilidades del pensamiento, el procesamiento del conocimiento y el aprendizaje, el cual se construye de manera grupal al investigar y evaluar la nueva información y al efectuar su respectiva utilización.

³ Guía y recursos para docentes que quieren poner en práctica el método CLIL en sus clases.

Cultura: El profesor que implementa CLIL debe pensar en unas competencias para que sus estudiantes actúen después de clase, de esa manera dar uso al contenido de la lección en cuanto a la temática y el nuevo idioma; lo cual es posible debido a que el método permite comprender, interpretar y construir la interculturalidad a través del conocimiento del otro y de la identidad propia; promueve además la cohesión social, al construir conocimientos compartidos aunque se expongan perspectivas variadas.

Ambiental / Comunidad: Los estudiantes aprenden a relacionar el aprendizaje con el mundo real, esta dimensión va enfocada a aportar desde la integración en la clase CLIL al proceso de internacionalización.

Adicional a ello existen un sin número de ayudas virtuales para quienes desde otros campos del conocimiento requieren ayuda para mejorar su nivel de dominio en lenguas extranjeras (principalmente inglés) y de igual manera ejemplos, materiales y beneficios como las que presenta la Guía CLIL de las que se destaca que el contenido es un vehículo para la introducción a la lengua objetivo y este lenguaje en los contenidos de las asignaturas potencia el perfil de formación de los estudiantes, quienes con el tiempo aprenden vocabulario que pueden aplicar a su cotidianidad así no viajen a otros países.

Al tener en cuenta propuestas como las de Kumaravadivelu y Marsh en cuanto a satisfacer las necesidades actuales de los estudiantes en lo que al aprendizaje se refiere, el proyecto de facultad Onda Bilingüe como programa de formación en lengua extranjera, permite el acercamiento a la metodología CLIL conocida en español como AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera) para que la comunidad en la Facultad de Educación Física haya la oportunidad de confluir los núcleos comunes entre

licenciaturas como lo son la corporeidad, el movimiento, el juego, la expresión, la pedagogía y demás que permiten fortalecer el contexto formativo y profesional de quienes participen. En ese sentido los estudiantes perciben los conocimientos de una manera más agradable y real a su cotidianidad, donde esta última adquiere gran significado a la hora de expresar y comunicar de mejor manera el idioma y como tal los conocimientos en ámbitos académicos y profesionales; aunque en la clase se alterne el código lingüístico (lengua materna – lengua extranjera) y se le dé igual importancia al contenido temático, esta metodología de inmersión lingüística aporta al bilingüismo tardío si se desarrolla de manera continua.

5.3. Propuestas pedagógicas de intervención:

Hay que partir de que se considera propuesta de intervención desde la premisa de algunos autores conocedores del tema los cuales, desde trabajos investigativos, tesis y demás brindan aportes conceptuales y constructivos de la caracterización de una propuesta de intervención.

En este orden de ideas, según Barraza (2010) “La Propuesta de Intervención Educativa es una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución constituido por las siguientes fases y momentos planeación, implementación, evaluación y socialización” (p. 24-25)

En este sentido se entiende que una propuesta de intervención parte desde el conocimiento de una necesidad de un contexto inmediato, donde el docente, agente educativo etc. desde su quehacer, proporciona estrategias que posibilitan una solución

viable, respecto al problema temático previamente identificado y así mismo brinda enriquecimiento y control frente a la práctica que lleve en proceso, esto a su vez es orientado por los pasos que ofrece la propuesta para lograr una construcción de la misma acorde a la práctica o contexto profesional en el cual se esté inmerso.

Desde la perspectiva de Touriñán, hay que tener en cuenta la apreciación diferencial que realiza entre intervención pedagógica e intervención educativa desde la mirada del campo educativo, como se refleja en el sistema y como el agente educativo lo lleva al campo profesional, sin embargo, demuestra la relación una de la otra dependiendo de la técnica que sea aplicada, los propósitos y proyecciones planteadas. Por tanto, según Touriñán (2011) “la intervención pedagógica es la acción intencional que desarrollamos en la tarea educativa en orden a realizar con, por y para el educando los fines y medios que se justifican con fundamento en el conocimiento de la educación y del funcionamiento del sistema educativo.”(p. 283 y 307)

Así mismo, asegura que “la intervención educativa es la acción intencional para la realización de acciones que conducen al logro del desarrollo integral del educando. La intervención educativa tiene carácter teleológico: existe un sujeto agente (educando-educador) existe el lenguaje propositivo (se realiza una acción para lograr algo), se actúa en orden a lograr un acontecimiento futuro (la meta) y los acontecimientos se vinculan intencionalmente” (Touriñan. Citado en Touriñan 2011, p. 284).

Con base a lo anterior se puede afirmar que las características centrales con las cuales se puede determinar su discrepancia, es la intencionalidad y las acciones propuestas, además de su composición estructural desde planeación, desarrollo y proyecciones finales.

Por otro lado, si bien cada propuesta es diseñada de acuerdo a los propósitos y contextos inmediatos del docente o agente educativo, la constitución de la propuesta se cimienta por ciertos pasos o fases. Estos pasos pueden depender de la metodología de la cual se guíe u ofrezca el autor que se investigue o en la cual se desee basar. Por ejemplo, el autor Barraza (2010) propone las siguientes fases y son explicadas de la siguiente manera:

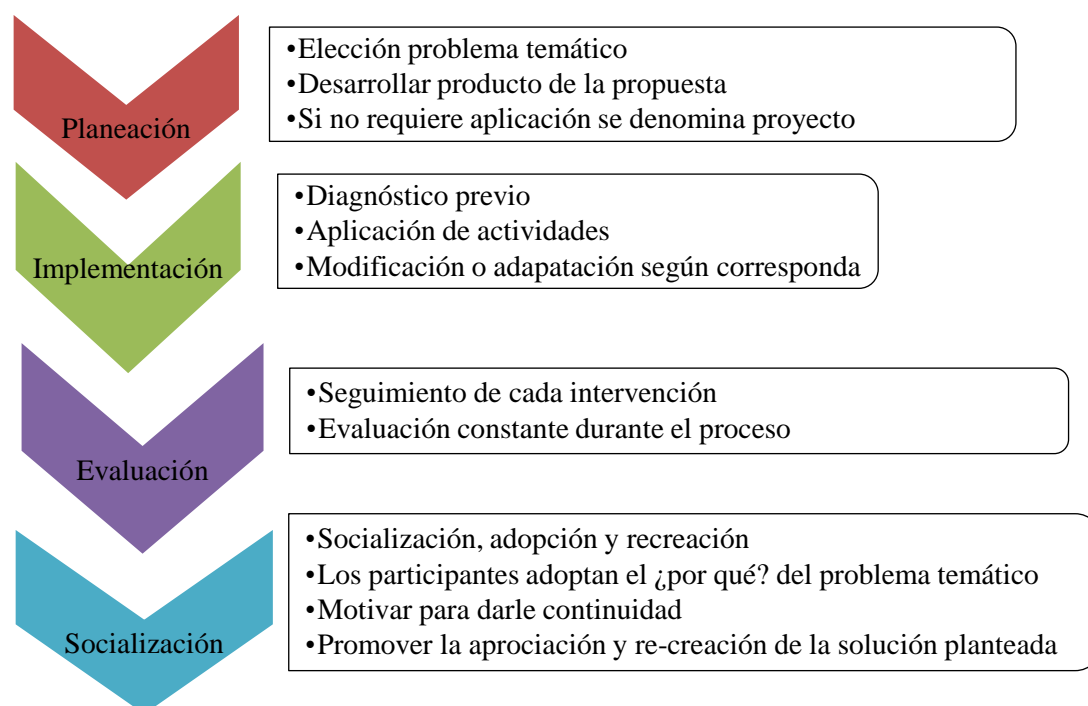


Figura 3. Fases de una Propuesta de Intervención. Barraza (2010, 24-25).

Fuente propia.

Nota: Descripción de los aspectos principales en las fases de la propuesta de intervención

Con base a la figura número 3, se pueden aclarar cada uno de los pasos para desarrollar una propuesta de intervención, su composición y seguimiento, en especial una planeación contundente, viable, reflexiva y dispuesta a no desfallecer a los posibles cambios que puedan ocurrir en el transcurso; que además es uno de los puntos

significativos, ya que la propuesta de intervención de acuerdo a las estrategias y metodología que aplique cada agente educativo permitirá cierta flexibilidad a las modificaciones, adecuación y sugerencias que se presenten. Cabe resaltar que los estudiantes son fundamentales en el tránsito de la propuesta, siendo ellos un engranaje para un desarrollo consiste y una evaluación exitosa, puesto que la participación activa proporciona conjuntamente aprendizaje y mejoramiento continuo, además de realizar observaciones conjuntas, para una construcción, desarrollo y finalización positivas.

No obstante, Mori (2008) afirma que “Es preciso señalar que la Intervención Comunitaria es el conjunto de acciones destinadas a promover el desarrollo de una comunidad a través de la participación activa de esta en la transformación de su propia realidad. Por tanto, pretende la capacitación y el fortalecimiento de la comunidad, favoreciendo su autogestión para su propia transformación y la de su ambiente” (p.81)

En la propuesta de intervención comunitaria el autor parte de la fase de **Diagnóstico**, esta pretende contextualizar una comunidad, la cual previamente se analiza identificando características puntuales tales como socioculturales, nivel educativo, sistema de salud, problemáticas etc. Esto con la intención de plantear propuestas y posibles soluciones alternas, por tanto, un diagnóstico contiene dos propósitos esenciales orientados a la toma de decisiones concretas que proporcionen opciones para formular estrategias de actuación.

Se continúa con las **características** del grupo, esta fase describe varios aspectos que componen la comunidad con el fin de precisar las acciones a tomar frente los datos de las problemáticas priorizadas. Los datos que se pueden consultar son: edad, tipo de

vinculación, participaciones anteriores y determinar que labores desempeña en la comunidad. Luego, da paso la **evaluación** de las necesidades del grupo, esta fase permitirá realizar un estudio de las necesidades, problemáticas y recursos identificados en la fase anterior. Este estudio será base para la construcción de la propuesta, empleando la jerarquización de las problemáticas con el fin de dar paso a la cuarta fase que corresponde al **diseño y planificación** de la intervención, donde se muestra la estructura necesaria para plantear los criterios a seguir con la intervención para ello se tiene en cuenta justificación, objetivos, metas, recursos etc. Esta última fase brinda una guía estructural a los contenidos construidos.

En quinto lugar, se encuentra la fase de **evaluación inicial** orienta la línea base del programa, está concatena los resultados de fases previas, por tanto, se debe establecer criterios valorativos en cuanto a las temáticas o aspectos propuestos y el problema central. Enseguida la fase de **Ejecución** e implementación compone la parte operativa de la propuesta, con la estructura constituida en las anteriores fases, se ejecutan las sesiones teniendo en cuenta las estrategias participativas, en esta fase es fundamental diligenciar una matriz con el fin de comprobar la efectividad, las fortalezas y debilidades identificadas en las implementaciones. En cuanto a la séptima fase de **Evaluación final** pretende determinar de manera constante y objetiva, aquellos aspectos relevantes que tuvieron impacto durante el programa en ejecución, permiten conocer cuál fue el resultado del trabajo, es importante resaltar que en esta fase se aplica nuevamente la matriz de observación, realizada en la evaluación inicial, los cuales son comparados bajo los mismos indicadores. Para concluir la fase de **Diseminación** de los resultados se refiere a una retroalimentación efectiva de los

programas desarrollados en la comunidad. Se presentan los resultados obtenidos, se reciben opiniones o sugerencias, además de los aprendizajes que se fortalecieron y el seguimiento.

En este sentido, adoptar el diseño de una propuesta de intervención permite seleccionar la estrategia o técnica más adecuada y así mismo permite modificaciones en el momento que se requiera, las cuales se desencadenan cuando algún elemento no está aportando al trabajo, sin dejar a un lado lo ya logrado; igualmente se debe tener en cuenta la percepción de los participantes en la ejecución e idoneidad de las mismas.

En concordancia a las concepciones anteriores y en base a la investigación, se puede mencionar que no hay una concepción única e inamovible en cuanto a lo que corresponde a una propuesta de intervención pura, sino esta es concebida y diseñada de acuerdo con la necesidad, contexto y práctica profesional como menciona el primer autor. Además de recalcar una premisa fundamental y es que quien se anime a realizar una propuesta de intervención debe ser con el fin de transformar aquellos sujetos desde los conocimientos y experiencias que le permiten a un docente transmitirlos, haciendo uso de múltiples herramientas para poder llegar a cada uno de manera significativa, donde no impacte solo su ser sino su entorno, dejando un precedente de re-creación, innovación y transformación que perdure y sea utilizado en diversos momentos de la vida. Barraza (2010) manifiesta que “está claro que quien pretenda hacer propuestas de intervención innovadoras debe partir de su propia experiencia y comprender que el cambio de los sujetos es una condición necesaria para llevar a cabo cambios en el entorno.”(p. 7)

5.4. A propósito del taller

“Ser creativo requiere ejercitar la mente todos los días. Identificar necesidades, imaginar para inventar posibles soluciones y hacerlas realidad de manera organizada”.

July García.

En el transcurso del tiempo la pedagogía ha integrado a su quehacer diversas estrategias que fortalezcan y apoyen sus objetivos frente a una propuesta o un tema que se desea transmitir, una de esas estrategias es la aplicación de talleres; si bien es cierto, su construcción tiene una base aparentemente sencilla, esta debe contar con ciertos parámetros de planeación, para que en su ejecución y posterior evaluación tenga los resultados deseados.

Uno de los autores más citados por quienes trabajan propuestas de Taller es Ander-Egg (1999) quien reconoce en su obra *El taller como renovación pedagógica*, una didáctica que posibilita brindar nuevas ideas para promover la construcción de estrategias pedagógicas acordes a cada contexto, además de integrar la participación de los estudiantes propiciando la creatividad y la investigación, todo esto es posible y se fortalece cuando el ambiente en que están inmersos le otorga participación activa a los estudiantes.

Desde la perspectiva del autor lo más relevante del taller en el campo pedagógico, se resume en tener la capacidad de promover la autoformación a través de la iniciativa,

creatividad y decisión de actuar en y fuera del taller. Esto quiere decir que “aprender a aprender” le va a permitir “aprender a hacer” para que en su cotidianeidad tome acciones con ese “saber hacer”. Si el tutor integra la teoría y la práctica, facilita la comprensión y favorece la habilidad de registrar/sistematizar las actividades y experiencias propias y grupales.

El utilizar e implementar la palabra “taller” dentro del mundo pedagógico acarrea tener en cuenta aspectos aclaratorios que componen el mismo. Es decir, el taller tiene características únicas que potencian su uso, ya que se constituye como una herramienta polifacética, a pesar de tener ciertos requerimientos para su construcción se adecua y se modifica de acuerdo a las necesidades que se identifiquen; por ejemplo no es indispensable un espacio exclusivo para su desarrollo sino que permite de acuerdo a la temática, población, contexto y demás adecuarse o desplazarse al lugar más acorde para tener una mejor experiencia tal vez más significativa que así mismo aumente el aprendizaje por fuera del aula y de aquellos que poseen diversas maneras de aprender. Además, el taller no impone aspectos para su ejecución o construcción, por el contrario, ofrece al docente, guía o facilitador como se quiera denominar, la oportunidad de ser quien proponga en un primer momento sus materiales e insumos, para que sea de creación autónoma o modificado de acuerdo a sus propósitos, sin dejar de lado la participación activa de los estudiantes los cuales juegan un papel fundamental como integradores del taller, ya que al ser un trabajo en conjunto se desarrolla un aprender constante e integrado.

La concepción de taller es muy similar entre autores, algunos indican más elementos o características que otros, por ejemplo el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (1993), manifiesta que el taller es “un espacio para hacer, construir, comunicar e

intercambiar ideas y experiencias...es ante todo un espacio para escuchar, es, ante todo, un espacio para acciones participativas utilizar diversas técnicas, elaboración de material y otros”; el taller se puede concebir “como el espacio que propicia el trabajo cooperativo, en el que se aprende haciendo, junto a otras personas al tiempo que pone énfasis en el aprendizaje, mediante la práctica activa” (como se citó en Alfaro y Badilla. 2015, p. 87). Por otra parte, Jiménez (2004) asegura que el taller elabora diagnósticos cerebrales dentro de la innovación educativa al desarrollar ambientes de aprendizaje lúdicos propios de la edad y la cultura, utiliza la risa, la fantasía y la creatividad; es interdisciplinario, rescata los preconceptos y preteorías de los alumnos con lo que permite la apropiación de nuevos conceptos.

Así que se toma el taller como herramienta para plantear y desarrollar la propuesta de intervención en Onda Bilingüe y se profundiza en su base estructural sugerida desde las diversas aplicaciones que se le ha dado en el campo de la educación, para ello se tiene en cuenta la clasificación y los pasos, fases o momentos. Para iniciar se verifica la clasificación de estos, para ello Egg menciona tres tipos de taller: El vertical, aplicado en cursos de primaria y secundaria y abarca todas las edades y cursos; el horizontal, desarrollado en los mismos niveles, pero engloba estudiantes y docentes del mismo nivel y el Taller Total que hace mención a las propuestas para niveles universitarios, superiores y cursos completos donde hay una participación activa entre docentes y estudiantes. Existen otros autores que catalogan el taller acorde a la población, los materiales y objetivos establecidos, pero aun así convergen en varias características y componentes en general.

Es el caso del Taller Recreativo, visto como una oportunidad para aprender de manera placentera, en la que se amplía la capacidad de expresión al trabajar en colectivo,

Enciso y Rico (1988) mencionan que “el taller debe estimular la vivencia del proceso y el trabajo en equipo, se unifica la teoría con la práctica de tal manera que se aprenda haciendo y se aprenda a aprender, trayendo la realidad desde su experiencia a la temática del taller” (FUNLIBRE, memorias congreso). Los principios orientadores para un taller son desde estos autores: el estímulo a la vivencia, donde la creatividad y el interés cultural desarrollen la inventiva en los participantes, la orientación para que haya claridad en conceptos y métodos a emplear y el aprender haciendo unifique la teoría y la práctica, por último, recuperar la experiencia personal para que cada uno aprenda a aprender en colectivo durante su participación en el taller. (Citado en FUNLIBRE, 2014).

Para el desarrollo de este tipo de talleres hay tres orientaciones que debe tener el guía o docente, las cuales corresponden al desempeño del recreador como generadoras de un mayor impacto en el desarrollo de las actividades: deducción, inducción y casuística; las cuales permiten recolectar, analizar y dar posibles soluciones a la presentación teórica inicial, donde al final el estudio de caso tiene unas conclusiones y soluciones, que generan bienestar. El taller recreativo puede contener alguno o varios tipos de actividades a realizar, las cuales se clasifican en ecológicas, sociales, deportivas, culturales, manuales o artesanales y lúdicas, involucrando en esta última diversas tipologías de juego (Enciso y Rico, 1988).

A propósito de las actividades lúdicas en los talleres recreativos que mencionan Rico y Enciso, pero con el enfoque netamente en el uso del juego para aprender vocabulario en las aulas de clase, Fernández (s.f.) asegura que “la clase debe ser un Taller Activo”(p. 9) en donde la motivación para aprender es la propuesta del juego guiada por el docente; quien acompaña la actividad enseña y aclara las normas del juego de tal manera que la

participación activa de los asistentes, permita descubrir y desarrollar actitudes, aptitudes y habilidades acordes al perfil de cada jugador. Lo anterior quiere decir, que tanto los asistentes como quien está a cargo son participantes activos en el taller, por ende, debe se ejercer una comunicación dialógica que permita el desarrollo personal, profesional y social en los jugadores. Es por ello que se deben tener en cuenta los pasos para diseñar adecuadamente un taller y sus componentes en los cuales el protagonista es el juego.

Con los beneficios y características expuestas hasta el momento, se da paso a la presentación de cada una de las fases que constituyen el taller, no sin antes resaltar que el planear, aplicar y evaluar un taller debe tener un precedente que corresponde a un estudio de campo que permita caracterizar la población y a la vez establecer el ámbito y contexto bajo el cual se aplicará el taller, de esta manera, poder iniciar la fase uno que corresponde a la Planeación del Taller (Betancourt, Guevara y Fuentes. 2011, p. 103).

Fase uno, Planeación:

Para Betancourt, Guevara y Fuentes (2011) es fundamental conocer la temática a tratar, el tiempo dispuesto para ello, el espacio en el que se va a realizar y los recursos con los que se cuenta conveniente establecer el rol del guía y facilitador en cuanto a la coordinación, la dirección y la logística; también establecer si se llevará un proceso de coevaluación (evalúan todos los participantes), autoevaluación (la realiza el participante) o heteroevaluación (la realiza el monitor) para reflexionar y mejorar las sesiones.

Es importante planear y preparar previamente el programa, también alistar el material a utilizar, para evitar improvisaciones o extensiones de tiempo mayores a cuatro horas por sesión; el taller pedagógico debe contar con una base teórico-práctica que permita

trabajar en grupos pequeños (máximo 25 participantes), cada facilitador debe cumplir una función diferente, pero apoyar las que no le correspondan para que de esta manera sea una actividad dinámica, flexible y participativa. El objetivo de la actividad debe ser claro para que la relación teoría práctica sea efectiva, de esa manera la fase de implementación se puede dividir en etapas: motivación, desarrollo de la temática, recapitulación y evaluación (Alfaro y Badilla. 2015, p. 98)

Builes (2012) por su parte, resalta el papel de la diversión en la ejecución del taller, por ende, las actividades deben cumplir los objetivos planteados y a la vez generar un ambiente agradable, de esa manera se puede brindar una experiencia satisfactoria a los participantes. No se puede pasar por alto, el tener en cuenta las condiciones del espacio físico a utilizar y un plan de contingencia previamente planeado que prevea situaciones que afecten la actividad.

Fase dos, Aplicación:

Desde la educación experiencial, se da importancia a la idoneidad de la persona que va a dirigir las actividades en la sesión, comúnmente se utiliza el término facilitador para designarlo, ya que guía y acompaña pero no hace parte del proceso; en el caso del taller “estas personas pueden ser llamadas de diferentes formas: maestros, líderes, instructores, facilitadores, terapeutas o consultores, entre otros” y es necesario que “estén familiarizadas, capacitadas y/o entrenadas” (Builes. 2012, p. 115) en las temáticas que se van a trabajar, sobre todo en el caso de los talleres donde no solo se toma un rol de participación importante durante el desarrollo de la experiencia creada sino que también es quien tiene la potestad de tomar decisiones para sacar el máximo provecho de las capacidades

emocionales, físicas e intelectuales de los participantes, con el fin de obtener los resultados planeados.

En esta fase se realiza la presentación entre participantes, se indica el nombre del taller y se comparte el objetivo de la reunión, relacionándolo con la necesidad del grupo; por ello es recomendable brindar una información relevante y práctica que fomente la participación activa, permita la resolución de situaciones y cree un ambiente amigable para aprender. Las actividades desarrolladas deben ser adaptables en tiempo y forma de acuerdo al desempeño de la sesión (Rico y Enciso, citado en FUNLIBRE, 2014); se sugiere utilizar actividades adicionales de acuerdo a la necesidad de activación como por ejemplo el uso de rompehielos / conocimiento mutuo para que los integrantes se sientan cómodos y se diviertan trabajando juntos, actividades desinhibidoras que permitan correr riesgos sin miedo al público; también están las actividades de confianza, empatía, comunicación, responsabilidad personal y/o social con las que se permite la interacción grupal que conllevan a una toma de decisiones en conjunto (Builes, 2012).

Fase tres, Evaluación:

Hacer una síntesis del proceso entre monitores, permite establecer estrategias para mejorar el proceso, se puede realizar de manera verbal, pero se sugiere usar un diario de campo que registre lo ocurrido en el taller. Finalmente se evalúa el contenido del taller y el aprendizaje de los participantes, de igual forma se debe evaluar la metodología implementada (Betancourt, Guevara y Fuentes. 2011, p. 108), se hace una socialización del resultado de la actividad y el grupo retroalimenta la experiencia.

Al unir los conceptos de taller, se evidencia su consideración didáctica, pedagógica y activa, la cual requiere una preparación previa en donde además de realizar un diagnóstico preliminar a la población con la que se va a trabajar, se verifican: espacio físico, condiciones del lugar, fechas y horas de ejecución, cantidad de participantes y/o monitores por taller, elaboración del material y las instrucciones con un respectivo plan de contingencia para prever situaciones que impidan el buen desarrollo de la sesión.

El encuentro lo puede guiar un maestro, un facilitador, un guía, un instructor, un pedagogo, un líder u otro quien debe estar capacitado y dominar las temáticas a trabajar, además tiene la responsabilidad de tener claro el objetivo y la temática del taller, facilitar los materiales e instrumentos necesarios para el desarrollo del mismo, motivar con la introducción a los asistentes para que participen, tomar decisiones acertadas dentro de la sesión como el incluir, alargar, modificar o quitar actividades para lograr el buen desarrollo de esta. Cuando el monitor a cargo del taller, toma una participación activa dentro del mismo, motiva y propicia los beneficios nombrados anteriormente como el desarrollo de actitudes, habilidades y aptitudes al integrar la teoría y la práctica en un contexto de comunicación y dialogicidad que contribuyen al desarrollo individual y colectivo de los participantes; dentro de un ambiente que permite descubrir y aprender – haciendo de acuerdo a la participación activa de cada uno de sus integrantes

Finalmente, se debe evaluar y sistematizar el proceso, donde es válida la percepción del monitor y la retroalimentación de los participantes; para hallar un resultado que permita la implementación de próximas sesiones con la misma temática y elementos u otros completamente modificados.

Lo dicho hasta aquí supone que el taller en sí es una propuesta activa, sin embargo, de lo que se habla es de una participación activa en la que los asistentes experimentan un aprendizaje dinámico. Teniendo en cuenta lo anterior, para este trabajo se diseña una secuencia denominada Talleres Activos en donde el aprendizaje teórico – práctico está constituido por contenidos temáticos con su respectivo vocabulario en lengua extranjera ajustado para cada sesión, las cuales son independientes y a la vez se complementan entre sí; contiene también, diversas tipologías de juego (previamente diseñadas y susceptibles a modificación de acuerdo al desarrollo del mismo, dentro de la estructura del taller) donde “la recreación es la estrategia educativa y el juego es la herramienta de intervención en el proceso” (Lema y Machado, 2015, 60); de este modo, la clase se torna un Taller Activo en el que no sólo se producen conocimientos sino que también se aprende a través del juego.

Proceso metodológico

Para este trabajo se desarrollaron los pasos correspondientes a la construcción de una propuesta de intervención, compuesta por:



Figura 4. Fases de la Propuesta de Intervención para Onda Bilingüe.

Fuente Propia.

Nota: Nombre de las ocho fases y su orden para el desarrollo de propuestas de intervención.

Para el proceso metodológico de este trabajo, se tomaron los pasos de la propuesta de intervención. En primer lugar, se desarrolló el diagnóstico a la Onda Bilingüe con el fin de caracterizar las necesidades de la población, esta acción arrojó unos resultados, los cuales dieron base para la planeación y diseño de la oferta de talleres para la Onda Bilingüe llevada a cabo en el espacio denominado Play English. Continuó con la implementación inicial, evaluada por medio de una guía de observación, esta condujo nuevos resultados

para una posterior retroalimentación y así una nueva implementación. Luego se realizó, una última evaluación donde se obtuvieron resultados que aportaron a la proyección con miras a fortalecer el proyecto de la Facultad de Educación Física de la Universidad pedagógica Nacional, Onda Bilingüe.

Se destaca el proceso de evaluación como una acción constante durante el proyecto (antes, durante y después). Se profundizará en los siguientes puntos del trabajo las acciones ejecutadas en cada una de las fases con sus respectivos resultados.

Propuesta de Intervención para la Onda Bilingüe

7.1. Diagnóstico del proceso, situación o población y sus características

Los monitores del proyecto Onda Bilingüe de la Facultad de Educación Física presentan al finalizar semestre, un informe que da cuenta del desarrollo del espacio dirigido. Se hace una revisión documental de dichos informes elaborados desde el 2015, fecha de inicio del programa, hasta el primer semestre del año 2019. Se extraen los siguientes aspectos relevantes para este trabajo:

Logros:

- La oferta del proyecto ha sido variada: francés, inglés, portugués, mandarín, español para extranjeros y lenguaje de señas.
- Participación estudiantil como monitores en Onda Bilingüe
- Creación de un grupo de Interculturalidad y realización del Karaoke Fest.
- Certificación para los estudiantes que participan como monitores.
- Propuestas desde Onda Bilingüe en las salidas de campo.
- Revisión y corrección de los resúmenes que vienen en inglés de los artículos aceptados en la revista Lúdica Pedagógica.
- Docentes de otros países realizan un video para invitar a docentes de la Facultad de Educación Física a aprender inglés.
- Convenio con la plataforma virtual IVECA con sede en New York, en donde se generan procesos interculturales a través de una interacción entre países.

- Ponencias en el II Encuentro de jóvenes investigadores de Lenguas Extranjeras en Colombia y en el 2do Coloquio Itinerante de pedagogía y apropiación significativa de las TIC para la enseñanza y el aprendizaje.

Propuestas por Ejecutar:

- Diseño de The Amazing Race, Discovering Valmaria: Prueba de inglés a modo de Carrera de Observación.
- Consolidar la ruta de trabajo para la sistematización de la experiencia del proyecto de Facultad: onda Bilingüe
- Crear el espacio de un Cine Club para la Facultad, en donde se proyecten videos en varios idiomas.
- Simulacro de las competencias básicas para presentar las pruebas Saber Pro
- Realización del Summer Camp

Hallazgos:

- Hay baja efectividad al enviar tareas vía internet, como complemento del proceso.
- Los estudiantes son más espontáneos cuando tienen la oportunidad de elegir el taller y más aún cuando no hay presión de obtener una nota por su participación.
- El proceso promueve la reflexión del docente en formación y posibilita la creación de alternativas para realizar el acto educativo, desde el Aprender – Haciendo.
- Para la realización de algunas actividades propuestas en los talleres, es necesario contar con instalaciones físicas.

- Se analiza la importancia de crear Club de Conversación en una segunda lengua en la Universidad Pedagógica Nacional.
- Hay estudiantes que se sienten obligados a aprender inglés, cuando realmente les interesa conocer otras culturas e idiomas.

Proyecciones:

- Aumentar la participación del cuerpo administrativo y del estudiantado.
- Fortalecer los canales de promoción y publicación de los talleres a desarrollar cada semestre.
- Crear una plataforma virtual que sirva como apoyo al proyecto Onda Bilingüe.
- Verificar el uso de los recursos didácticos para optimizar la calidad de los talleres.
- Consolidar la propuesta de la convocatoria del DAAD (Servicio Alemán de Intercambio Académico) para participar en la modalidad de visita académica.

7.2. Identificación de necesidades

El diagnóstico realizado en el paso anterior, bajo la modalidad de revisión de los informes entregados por los monitores y estudiantes semestre a semestre permite identificar:

En los cinco años de funcionamiento del proyecto Onda Bilingüe, se han logrado una serie de participaciones en el ámbito educativo que ha trascendido a la conexión con estudiantes y profesores de otros países. En la Facultad se ha aportado en procesos desarrollados en el ámbito práctico en las salidas de campo y teórico de la investigación

con la corrección de resúmenes de los artículos aceptados por la revista de la Facultad de Educación Física, denominada *Lúdica Pedagógica*. Se destaca la participación estudiantil como monitores en el proyecto, quienes cuentan con la asesoría y apoyo de la coordinadora de éste en el inicio del ejercicio docente; además es de resaltar, la variedad de idiomas que hay en la oferta cada semestre, la cual intenta satisfacer de acuerdo a la preferencia, las necesidades y gustos por el aprendizaje de una lengua extranjera.

Así mismo, se han realizado propuestas interesantes que en algunos casos como el Karaoke Fest, han sido cedidos a nuevos estudiantes interesados en perpetuar el evento y otros han tenido un cese como el caso del Cine Club. Otras propuestas como el simulacro para presentar las pruebas Saber pro y la prueba de inglés a modo carrera de observación en la sede de la facultad, Valmaría, están prestas para que el estudiante o profesor que quiera retomar y diseñar la propuesta lo haga con la seguridad de ser una necesidad y aporte en el proceso de aprendizaje de lengua extranjera. En el caso del *Summer Camp*, propuesta que se quiso retomar y ejecutar en el espacio Play English, los permisos y las condiciones tanto académicas, como físicas y sociales, no permitieron retomarla, aunque se contaba con material y experiencia en los aspectos de campamentos.

Los monitores manifiestan la motivación que hay por parte de la comunidad de la Facultad de Educación Física en asistir, sobre todo cuando los espacios son de libre participación en los que se puede ser espontáneo, estar más tranquilo y accionar sin temor a equivocarse mientras se aporta a la construcción y formación académica propia y de los compañeros. Sin embargo, esta condición también muestra ser un indicador de baja asistencia.

Sin embargo, enviar tareas para repasar los temas en casa no es una opción viable ya que al no tener nota por ello, muy pocos las realizan. Los más favorecidos son aquellos estudiantes que se atreven a ser monitores en Onda Bilingüe, ya que adquieren experiencia mientras aprenden – haciendo y con ello la reflexión crítica de su futura profesión cobra sentido, se fortalece y se re-crea. Un factor común en los informes, es la necesidad de un espacio físico para desarrollar de manera amena la sesión; para ese caso se tiene en cuenta dentro de las tipologías de juego, el poder emerger en espacios no comunes y que permitan el reconocimiento del entorno que se habita y es la universidad Pedagógica Nacional, sede Valmaría.

Al tener presentes los logros y las propuestas por ejecutar o continuar, así mismo la intermitencia en la participación de los estudiantes. Onda Bilingüe se proyecta semestre a semestre para mejorar y habilitar espacios en los que el estudiante pueda aprovechar en la academia la oportunidad de interactuar en lengua extranjera con sus compañeros y prepararse para asumir su rol docente en la sociedad. Por lo anterior, desde el espacio Play English, se da fuerza a la publicidad de la oferta semestral para que la comunidad se entere por medios virtuales (redes sociales y correos institucionales) y físicos (carteleras y espacios públicos de la sede Valmaría) en las fechas de inscripción y en el transcurso de las sesiones.

Se unifica en parte, la creación de una plataforma virtual que apoye los procesos de la Onda Bilingüe con la verificación del uso de los recursos didácticos para optimizar la calidad de los talleres en la propuesta y espacio Play English, en el que se integran el aprendizaje de lengua extranjera, inglés para esta propuesta, el contenido temático de aspectos que son núcleo común y a la vez necesarios para ser aplicados en el diario vivir y


en los contextos laboral y social, todo ello en la herramienta de juego como elemento de una mediación recreativa, acompañada por dos estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Quienes en cumplimiento de su perfil pedagógico, académico y social. Generan una propuesta de intervención pedagógica, cuya mediación es recreativa, que aporta a la resolución de necesidades y motivaciones de los estudiantes y fortalece no sólo el proyecto Onda Bilingüe sino que también es propicio en su propio proceso de formación.

7.3. Diseño y planificación de la propuesta

Para diseñar la propuesta de intervención, se elabora un formato de planeación con los datos base del programa, las monitoras, la universidad y las fases del taller. Cada uno con su respectiva descripción de actividades y el paso a paso para ejecutarlas. Se incluye también la relación de las temáticas que se trabajará en cada sesión.

Como los pasos del taller son estables, se elaboran las fichas de apoyo para cada sesión. Esto debido a que los juegos y sus dinámicas tienen una temática distinta y variaciones en su implementación, además hay que resaltar, que durante la fase de diseño se realizaron pruebas piloto para probar la viabilidad del mismo. Algunas pruebas se realizaron en el espacio de provocación creativa de la Licenciatura en Recreación y Turismo denominado: Diseño de Juegos y Juguetes, donde estudiantes y docente a cargo compartieron sus apreciaciones acerca de la estructura y la puesta en escena del juego. Otros, se probaron en las áreas sociales de la Universidad Pedagógica Nacional y en una prueba de ludoteca móvil realizada en compañía del compañero Brayán Monroy, estudiante de la Licenciatura en Recreación, para el espacio Pensamiento Creativo; en ambos casos se

creó un ambiente pedagógico de juego, en donde el participante elegía las actividades y los implementos que quisiera usar para jugar. A continuación, el formato de planeación diligenciado y el formato base de las fichas técnicas de los juegos.

| | | | |
|--|--|--|----------------------------------|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i> | | UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL | |
| | | FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA - LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO | |
| DATOS GENERALES | | | |
| Nombres: | Jeimy Marcela Mora Urrego y July Milena García Walteros. | Códigos: | 2015123036 / 2015223014 |
| Asignatura: | Proyecto de Grado | Periodo académico: | Del 2019-I al 2020-I |
| Proyecto a intervenir: | ONDA BILINGÜE | Metodología del taller: | Aprendizaje Basado en el Juego |
| Nombre de la propuesta: | PLAY ENGLISH. Sin notas ni estructuras complejas; simplemente, aprende inglés jugando. | | |
| Profesional que acompaña: | Carolina Guerrero | Cargo: | Coordinadora de la Onda Bilingüe |
| Número de participantes: | De 2 a 20 personas | Rango de Edad de la Población: | Entre los 15 y 40 años |
| Descripción general de la población: Estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. | | | |
| Objetivo: Disponer Talleres Pedagógicos para el programa La Onda Bilingüe, donde los participantes puedan incrementar su vocabulario de lengua extranjera a través de la didáctica del juego. | | | |
| Logros proyectados: | | | |
| A. Incentivar y motivar la participación en la Onda Bilingüe con la puesta en acción de los juegos en cada sesión. | | | |
| B. Incluir los elementos de la recreación en los talleres pedagógicos de Onda Bilingüe y temáticas interesantes para el participante. | | | |

| C. Verificar el aprendizaje de nuevo vocabulario, en los participantes de la sesión. | | |
|---|--|--|
| Saber(res) Disciplinares | Competencias | Procesos |
| <ol style="list-style-type: none"> Los chicos tienen un nivel básico de inglés, visto en el colegio y en algunos casos en las clases de inglés su programa académico actual. Las temáticas a trabajar corresponden a los ámbitos de la salud los cuales se pueden practicar en cotidianidad de los participantes. | <ol style="list-style-type: none"> Auto-motivación e integración de cada participante en la sesión. Participa en las distintas modalidades del juego generando sana convivencia con los compañeros. Relaciona formas, imágenes y vocabulario. Propone nuevas didácticas de juego. Aprende nuevo vocabulario a través del juego. | <p>Los estudiantes en el transcurso de su vida personal y académica han tenido la oportunidad de participar en varios tipos de juego. Por tratarse de un núcleo común en las tres licenciaturas de la Facultad de Educación Física, evidenciados en los espacios de clase y en el uso del tiempo libre, se integran el juego, temáticas pertinentes al perfil profesional, vocabulario en lengua extranjera y los pasos de la actividad recreativa, para que esta manera la práctica pedagógica recreativa cumpla su función desde la propuesta del Taller Activo.</p> |
| ACTIVIDAD | Descripción de la Actividad | Duración |
| <p>Introductoria: Saludo, Bienvenida Presentación Motivación Objetivo del Taller</p> | <ul style="list-style-type: none"> Saludo, bienvenida y presentación a través de una actividad (de arranque o rompehielos) que permita la integración de los participantes. Indique el objetivo del taller a realizar en la sesión del espacio Play English. | 10 minutos |

| | <ul style="list-style-type: none"> ● Realice una actividad para dividir el grupo cuando ello aplique. (Ver ficha técnica de la sesión del día). | | | | | | | | | |
|--|--|------------|--------------------|-----------|-------------|--------------------------------|--------------------|---------------------------------|---------------------|---|
| <p>Central:</p> <p>Información</p> <p>Reglas del Juego</p> <p>Juego de Prueba</p> <p>Desarrollo del Juego</p> <p>Observación</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Narra brevemente la historia del juego a implementar. ● Entregue el material y lea las instrucciones para jugar. ● Realice un ejemplo de prueba para verificar que todos los participantes comprendan las instrucciones del juego. <p>Nota: Ver la ficha técnica de cada sesión.</p> | 40 minutos | | | | | | | | |
| <p>Cierre:</p> <p>Socialización y Evaluación</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Se reciben las percepciones y opiniones de los participantes del taller para establecer los alcances y limitaciones de las actividades realizadas. | 10 minutos | | | | | | | | |
| Formas de Evaluación: | <ul style="list-style-type: none"> ● Las monitoras diligenciarán la guía de observación durante la sesión, al final tomarán nota de las apreciaciones de los estudiantes. | | | | | | | | | |
| Presupuesto: Recursos y/o materiales | <ul style="list-style-type: none"> ● Los que indique la ficha técnica de cada sesión. | | | | | | | | | |
| OBSERVACIONES: | | | | | | | | | | |
| <p>Cada sesión tiene su propia ficha técnica en donde se encuentran los pasos para el desarrollo de la planeación según la temática del día.</p> <p style="text-align: center;">Temas a desarrollar en las sesiones del espacio PLAY ENGLISH:</p> <p>Basado en el libro Los ocho ámbitos de la educación para la salud en la escuela (Proyecto COMSAL, 2016) cuya pertinencia compete al perfil ocupacional del egresado de la Facultad de Educación Física, se establece las siguientes temáticas:</p> | | | | | | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Ámbito de la Salud</th> <th style="text-align: center;">Temáticas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- Nutrición</td> <td>Vegetales y Frutos Colombianos</td> </tr> <tr> <td>- Actividad Física</td> <td>Patrones Básicos del Movimiento</td> </tr> <tr> <td>- Higiene de la Voz</td> <td>Ejercicios de Relajación: Lingual, Labial, de</td> </tr> </tbody> </table> | | | Ámbito de la Salud | Temáticas | - Nutrición | Vegetales y Frutos Colombianos | - Actividad Física | Patrones Básicos del Movimiento | - Higiene de la Voz | Ejercicios de Relajación: Lingual, Labial, de |
| Ámbito de la Salud | Temáticas | | | | | | | | | |
| - Nutrición | Vegetales y Frutos Colombianos | | | | | | | | | |
| - Actividad Física | Patrones Básicos del Movimiento | | | | | | | | | |
| - Higiene de la Voz | Ejercicios de Relajación: Lingual, Labial, de | | | | | | | | | |

| | paladar, y facial. |
|--|---|
| - Salud Emocional | Habilidades Blandas |
| - Educación Vial | Señales de Tránsito |
| - Salud Ambiental | Fauna Colombiana |
| Otros Temas: | |
| Tipo de Juego | Temática |
| - Juegos de Palabras | El Alfabeto, Signos de puntuación y los Números |
| - Adivina ¿Quién? | Profesiones Colombianas |
| - Fanzine | Preguntas frecuentes en el salón de clase |
| - Ruleta de retos (Challenge Roulette) | Repaso de Temáticas |
| - Carrera de observación | Lugares turísticos de Bogotá |

Figura 5: Formato Planeación de Taller Activo para el espacio Play English. Onda Bilingüe.

Fuente Propia

Nota: Datos de los participantes y descripción de cada uno de los pasos en el taller. Temáticas del taller y tipo de juego a realizar en cada sesión.

FORMATO FICHA TÉCNICA: (Nombre del Juego)

1. Justificación de la pertinencia temática:

| |
|---|
| Descripción de la pertinencia temática |
| 2. Jugadores: |
| Cantidad de jugadores y población. |
| 3. Componentes de la Sesión: |
| Materiales tangibles e intangibles para cada fase del taller. |
| 4. Finalidad del Juego |
| Objetivo a cumplir con cada juego. |
| 5. Nombre de la actividad, disposición, instrucción y criterio de éxito: |
| Descripción de los pasos para realizar una actividad recreativa principal: Saludo, Presentación, Rompehielos, Calentamiento, División de Grupo, Actividad Central y Actividad de cierre. En español e inglés con algunos cuadros de ejemplos y ayuda para el monitor. |
| 6. Variables de juego: |
| Otras opciones de juego en caso de no funcionar la sugerida. |
| 7. Vocabulario: |
| Palabras en el juego para la sesión. |
| 8. Procedencia del Juego a implementar en la sesión: |
| Breve descripción de la procedencia de los juegos a implementar. |
| 9. Ventajas del Diseño Objetual (cuadro descriptivo de los componentes del juego, tomado de la Clase Diseño de Juegos y Juguetes 2019-1): |

Fotografía y cuadro descriptivo de los componentes del juego. (Cambiar publicidad de Onda Bilingüe por foto del Juego).



Imagen Publicitaria del espacio Play English ofertado en el proyecto Onda Bilingüe.

Fuente Propia.

Nota: Nombre del espacio ofertado y una breve descripción, logo del proyecto y datos de las monitoras.

| Descripción de los componentes del Juego Central: | |
|--|--|
| Forma | |
| Color | |
| Escala-tamaño | |
| Material | |
| Textura | |
| Ergonomía y Transporte | |
| Proceso de elaboración (producción) | |

| | |
|-----------------|--|
| Función | |
| Utilidad | |

Figura 6: Formato ficha técnica del juego.


Fuente Propia.

Nota: Descripción del proceso físico y teórico de elaboración de los juegos.

En anexos A, puede ver las fichas técnicas elaboradas para cada taller activo de las sesiones Play English del proyecto Onda Bilingüe.

7.4.Ejecución

Se lleva a cabo la guía de planeación diseñada en el paso anterior con su respectivo soporte correspondiente a la ficha técnica de los juegos del día. Al finalizar cada sesión se diligencia la guía de observación estipulada desde el momento de la planeación. Es de aclarar que los juegos tuvieron esta primera ejecución en distintos semestres de acuerdo a su fecha de creación.

| | |
|--|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i> | UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL |
| | FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA – LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO |
| | GUÍA DE OBSERVACIÓN |

| | |
|---------------------|--|
| Semestre aplicado: | |
| Nombre del Monitor: | Marcela Mora y July García |
| Grupo Participante: | Asistentes al espacio Play English de la Onda Bilingüe |

Tipo de Juego:

Temática del Taller:

Vocabulario:

Califique de acuerdo con su observación de la sesión:

- 1:** No satisfactorio con sugerencias de cambio
- 2:** Satisfactorio, pero los participantes dan opciones de mejora
- 3:** Bueno, sin observaciones
- 4:** Satisfactorio, motiva a participar en el taller

Nota: Este espacio lo diligencia el monitor de la sesión.

| ASPECTOS CENTRALES | EJES PRINCIPALES POR EVALUAR | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------------------|---|----------|----------|----------|----------|
| Juego | El material es de fácil manipulación | | | | |
| | El material es adecuado | | | | |
| | El diseño es llamativo y apropiado | | | | |
| Lenguaje | Es apropiado para la población | | | | |
| | Permite interacción grupal | | | | |
| | El vocabulario es aplicable al contexto | | | | |
| Aprendizaje | La dinámica del juego permite aprender, recordar o reforzar vocabulario | | | | |
| | Los estudiantes tienen conocimiento previo de la temática | | | | |
| Participación | Hay motivación en seguir jugando durante la sesión. | | | | |
| | El monitor maneja situaciones como la desmotivación durante el juego | | | | |
| Contenido | La temática es apropiada | | | | |
| | El monitor tiene claro el vocabulario del juego | | | | |
| | Fortalece el proceso de formación del estudiante. | | | | |

Figura 7: Formato Guía de Observación.

Fuente Propia.

Nota: Datos de los participantes, elementos de la intervención, valores de observación, aspectos centrales a observar y los ejes evaluados.

La guía de observación diligenciada por las monitoras, en la ejecución inicial de los talleres, arroja los resultados identificados en el desarrollo de las sesiones, los cuales se organizan en las siguientes gráficas que facilitan la identificación de cada uno de los aspectos centrales, con cada uno de los ejes principales por evaluar y su respectiva descripción. Las observaciones adicionales se tienen en cuenta al momento de ajustar los procesos y materiales dentro del taller. Ver anexos B.

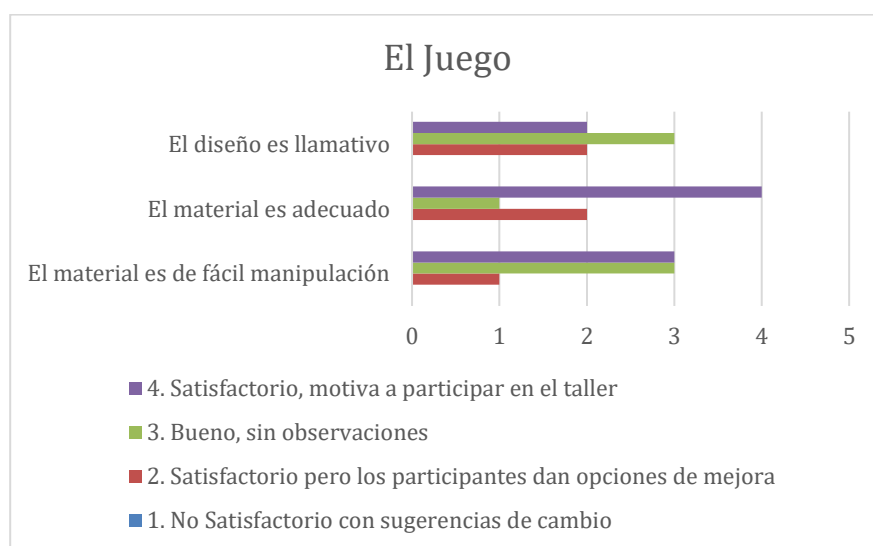


Figura 8. Gráfica de resultados ámbito Juego. Guías de Observación (Anexos A).

Fuente Propia.

Nota: Se relacionan los resultados del aspecto analizado, El Juego y los ejes evaluados.

El primer aspecto por analizar corresponde al juego, para este se consideraron tres ejes a evaluar:

El primero corresponde a la facilidad en la manipulación del material dispuesto para su ejecución. Tres de los juegos motivan la participación de los estudiantes porque su interacción incluye la sana competencia. Además, el límite de tiempo que se da para

cumplir el reto, elegir una respuesta y/o desafiar la memoria complementada con el uso de ortografía en lengua extranjera y la escucha activa, despiertan el interés y la emoción para continuar jugando.

Los componentes de tres juegos propuestos son de fácil manipulación y permiten un buen desarrollo en la sesión. Sin embargo, en el caso del Juego de Pares cuya temática es la fauna colombiana y el ejercicio durante el mismo consiste en cumplir tres condiciones para acertar la jugada, los participantes en su mayoría muestran dificultad para lanzar la carta e indicar con los dedos y decir el nombre de la figura encontrada al tiempo. Por ello, tanto las monitoras como los participantes deciden re-establecer las condiciones y habilidades motrices, pues no se tuvo en cuenta en la elaboración de las instrucciones que la forma de señalar varía si la persona es diestra o zurda.

El segundo eje de evaluación, corresponde al material con que se elaboraron los juegos de acuerdo a su tipología y a su durabilidad a la hora de llevarlo a cabo. Cuatro juegos presentan un material que permite una dinámica satisfactoria al momento de realizarlo. En el caso de la ruleta y el kahoot, cuyas temáticas son repaso y **educación vial** respectivamente, se utilizan plataformas y programas de juego que al ser guiadas por las monitoras permiten un uso adecuado de los elementos del juego. Por otro lado, el juego de pares y adivina quién cuya temática es profesiones, recibieron mejoras debido a que el material aplicado sufrió algunas afectaciones como pérdida de pintura, caída de imágenes y fracturas en algunas de sus partes durante las sesiones; para el caso específico del Juego de Pares se sugirieron materiales más resistentes que soporten la dinámica de lanzar las cartas, aunque cabe aclarar que este juego se implementó en más de diez oportunidades.

El tercer eje hace referencia al diseño del material, si es llamativo a la hora de jugar o de disponerlo en un ambiente sea el aula de clase o un espacio social. Dos juegos contienen un material llamativo y bien diseñado, tres de ellos con imágenes elaboradas por las monitoras; el juego de palabras, la ruleta de retos y el kahoot no recibieron sugerencias en cuanto al diseño y de igual manera motivaron la participación. En el caso específico del Juego de Pares, se explica a los participantes que la presentación a blanco y negro es para agregarle dificultad a los niveles, en cuanto al adivina ¿quién? el diseño de las preguntas se cambia debido a la variedad del nivel de inglés que tiene cada jugador y en el caso del concétre se le adiciona un nivel que permite encontrar tríos combinados entre imágenes y nombres.

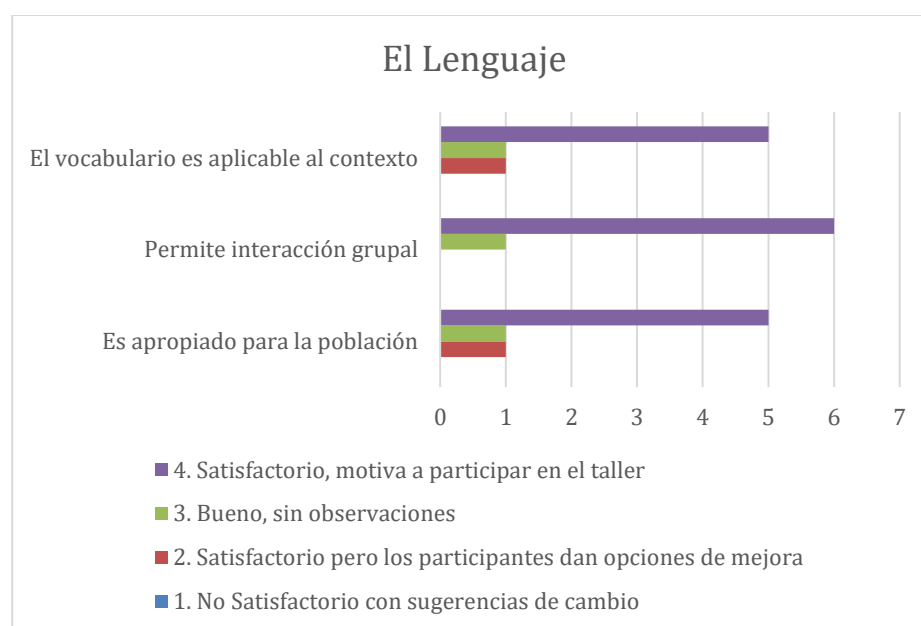


Figura 9. Gráfica de resultados, ámbito Lenguaje. Guías de Observación (Anexos A).

Fuente Propia.

Nota: Se relacionan los resultados del aspecto analizado, El Lenguaje y los ejes evaluados.

En relación con el lenguaje que se comunica y expresa durante el juego. Se valida si es apropiado para la población, hallando una elocuencia entre el proceso de formación y la necesidad que sienten los participantes en adquirir palabras específicas para usar en su entorno y cotidianidad. El lenguaje en el juego de Kahoot, no presenta sugerencias por parte de los jugadores, se ve apropiado en la temática trabajada y de fácil comprensión. Para el adivina ¿quién? cuatro jugadores sugieren ubicar tres niveles de preguntas para que sea más fácil iniciar, sobre todo cuando el nivel de inglés es muy básico.

También se observa la interacción grupal ya que, aunque el juego de por sí permite la comunicación y el uso del lenguaje permanente. Pueden presentarse casos de aislamiento o derrota en su aplicación; situación que no ocurre debido a que la metodología AICLE permite el uso de la lengua materna en el proceso de inmersión lingüística que propone el proyecto Onda Bilingüe, es decir, que el participante puede hacer preguntas en español y el monitor hace la retroalimentación para que en una próxima ocasión lo haga en inglés y a la vez aclara su pregunta.

Es satisfactorio ver la idoneidad del vocabulario propuesto para utilizarlo en la cotidianidad del jugador, no obstante, cabe resaltar que el uso del mismo en algunos casos va a depender de la constancia y práctica autónoma de cada participante y en especial del contacto que se tenga con algunas profesiones y objetos.

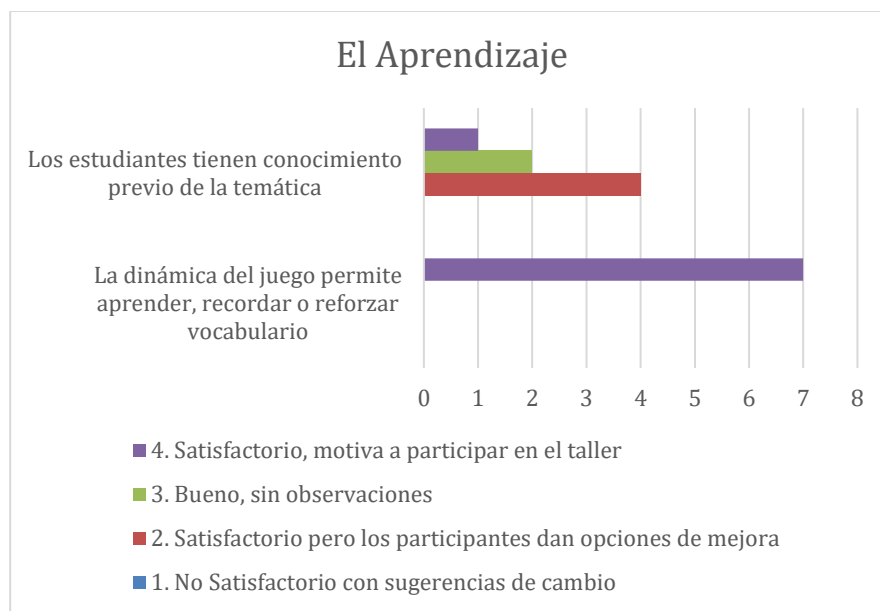


Figura 10: Figura 9: Gráfica de resultados, ámbito Aprendizaje. Guías de Observación (Anexos A).

Fuente Propia.

Nota: Se relacionan los resultados del aspecto analizado, El Aprendizaje y los ejes evaluados.

En cuanto al aspecto aprendizaje, es bastante satisfactorio el compartir de conocimiento que se genera en el espacio de participación ya que, a través de preguntas permite recordar, reforzar y aprender el vocabulario propuesto. El conocimiento previo del estudiante es importante debido a que al final de cada encuentro y de la serie de talleres al final del semestre, llena de satisfacción a los participantes que dan cuenta del aprendizaje de nuevo vocabulario y concepciones teóricas de las temáticas trabajadas.

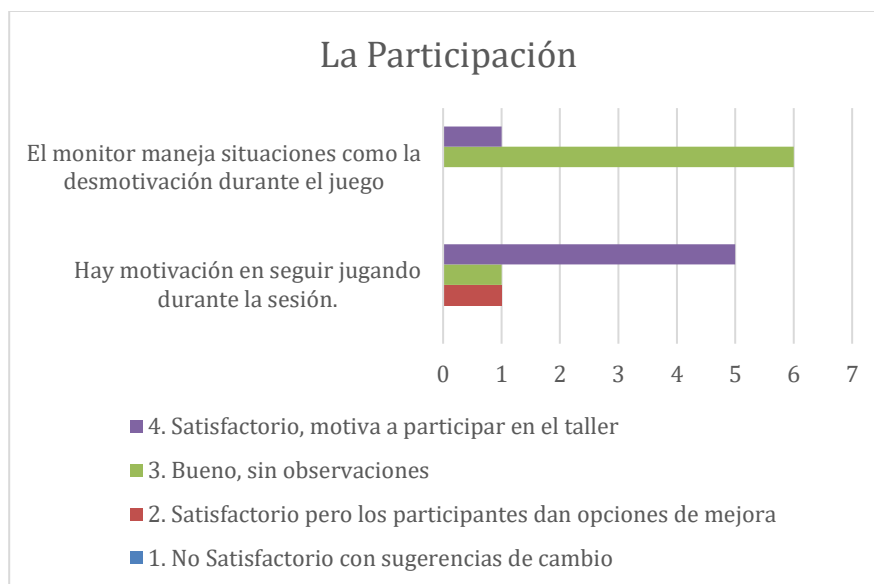


Figura 11: Gráfica de resultados, ámbito Participación. Guías de Observación (Anexos A).

Fuente Propia.

Nota: Se relacionan los resultados del aspecto analizado, La Participación y los ejes evaluados.

Durante el juego es posible percibir desmotivación en continuar debido a que el estudiante al sentir que no comprende el vocabulario que se propone tiende a alejarse, al no considerar igualdad de condiciones para interactuar con el juego y los compañeros. Por ello, es importante la idoneidad del monitor en el conocimiento y dominio de procesos de formación e implementación desde la recreación, para que el participante vea sus debilidades como una oportunidad de aprendizaje, donde sea motivado a su mejoramiento continuo desde el acompañamiento grupal y de la percepción frente a la comprensión del juego, para que así la participación sea significativa.

En la gráfica 11, el aspecto central es el contenido. Este hace referencia a las temáticas seleccionadas para los talleres y al vocabulario correspondiente. Los cuales, deben ser muy bien manejados por el monitor para que la sesión tenga éxito, al cumplir esta

condición se dio un resultado satisfactorio. Se percibe mayor interés en estos juegos al estar conectados con contenidos tratados durante la carrera.

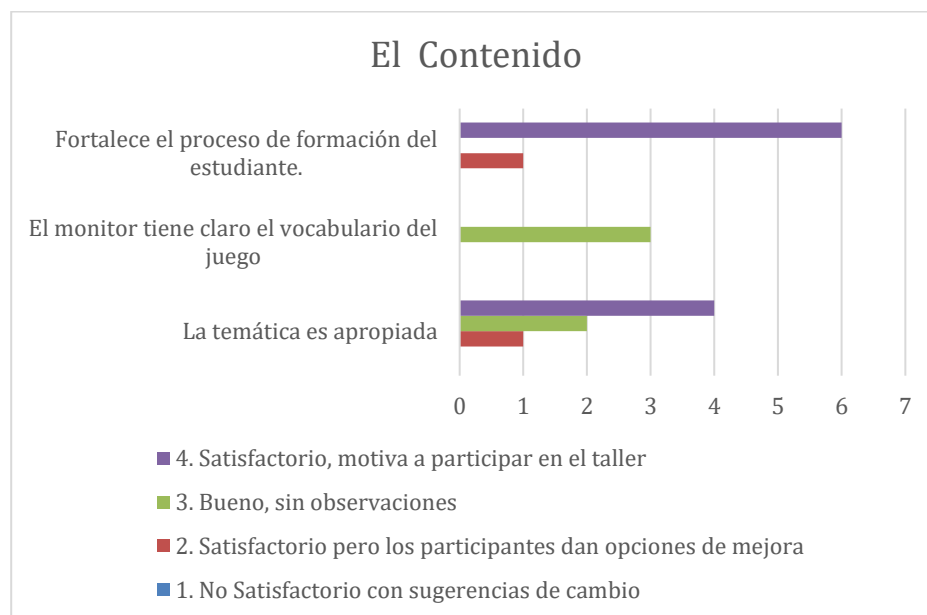


Figura 12: Gráfica de resultados, ámbito Contenido. Guías de Observación (Anexos A).

Fuente Propia.

Nota: Se relacionan los resultados del aspecto analizado, El contenido y los ejes evaluados.

Otro de los ejes de evaluación, verifica si el contenido fortalece el proceso de formación del estudiante en relación con la licenciatura que cursa y cómo el juego le permite adquirir contenido de una forma más interactiva y divertida. En ese sentido, seis juegos mostraron un índice de favorabilidad considerable con respecto al enlace de las temáticas, su contexto cercano y cómo estos apoyan sus particularidades para que así mismo se puedan modificar y aplicar en otros espacios educativos.

Por último, se observa la idoneidad de las temáticas que para esta ocasión corresponden a los ámbitos de la salud las profesiones, frases comunes en el aula de clases, el alfabeto y los números. Solo hay una observación en cuanto a la temática de las profesiones y es, aunque es un tema aparentemente general, puede potencializarse con la ampliación de los objetos comunes de su cotidianidad.

Cabe mencionar que el juego denominado Observation Race no se implementó, en un primer momento debido a irregularidad del semestre, que ocasionó no poder desarrollar la sesión. En consecuencia, el cronograma establecido en el proyecto continuó y se dio prioridad a otros juegos. En segunda instancia, hubo dificultad para modificarlo a modo virtual, de ese modo no se tuvo implementación en ninguno de las modalidad. Por otro lado, se dejaron dos juegos para desarrollar autónomamente por los estudiantes.

7.5.Retroalimentación y socialización

La fase de socialización conduce al monitor a verificar la viabilidad de la estrategia ejecutada para dar solución a la pregunta problema y desde allí se describe el proceso desarrollado en el transcurso del proyecto en cada uno de los talleres activos. Al final de cada sesión se da paso a recibir todas aquellas percepciones en relación con lo establecido en la propuesta, con miras a reestructurar, mejorar, modificar y/o mantener lo que se considere necesario para realizar una nueva implementación. Estas observaciones se incluyen en el informe entregado al final del semestre a la coordinación del proyecto Onda Bilingüe y allí mismo se elabora la proyección para la oferta del siguiente semestre en la Facultad de Educación Física.

Es así que, en cuanto al diseño del material, se elaboran imágenes propias que en lo posible parezcan reales y se sigue utilizando material reciclado. En el caso del Juego de Pares no se atiende a la sugerencia de agregar color debido a que esto le da una dificultad especial a cada nivel del juego. Otras retroalimentaciones como la elaboración de más fichas y el cambio en las preguntas base para el Concéntrese y el Adivina Quién, se atienden ya que se ve el valor agregado y la viabilidad de las mismas. Para el semestre hay un rediseño de todos los juegos, debido a que las clases se realizan de manera virtual, así que se utilizan las variables relacionadas en las fichas de los juegos; el juego de palabras se adapta sin necesidad de apoyos interactivos debido a que las temáticas son muy cotidianas y el juego permite usar la creatividad, la lógica y la memoria para su desarrollo, de igual forma ocurre con la lotería, debido a que la representación corporal a través de la mímica es la protagonista que propicia el aprendizaje en el taller activo.

Para los demás juegos se utilizan plataformas como: kahoot y Learning App, y el programa power point para tener un elemento visual en la reunión. Para ello se digitalizan las imágenes y algunas de las indicaciones; las monitoras deben preparar una actividad extra para realizar en caso de tener fallas con la aplicación Microsoft Teams en la que se realizan los espacios de Play English. Las instrucciones de los juegos se mantienen casi que en su totalidad y se realizan pruebas piloto con familiares y amigos igualmente de manera virtual.

Como los niveles del juego motivan la participación, el monitor debe tener claro el orden de las actividades y el tiempo de duración de cada una, por ello se tiene como guía interna la ficha técnica del juego.

En cuanto al lenguaje, es acertado y semestre a semestre los estudiantes son quienes le dan la validez con su participación. La variedad se mantiene para que las sesiones no se hagan repetitivas, las dinámicas de los juegos retoman temas anteriores y complementan el vocabulario de la nueva sesión de manera que quien participe siempre pueda repasar y quien ingrese en el transcurso del proceso sienta que está al mismo nivel con los demás.

Se da nombre a los temas seleccionados, ya que inicialmente sólo se había pensado en el vocabulario. Se fortalece el marco teórico de los juegos con la información que dan los estudiantes en cuando al conocimiento previo del tema. La Onda Bilingüe publica dos horarios para Play English debido a que la participación se realiza en los espacios libres de las clases inscritas en el periodo académico y el espacio de desarrollo en las sesiones presenciales, varía para dar un ambiente distinto a la sesión y permitir la interacción y accesibilidad a los juegos a participantes no inscritos en el programa.

7.6. Implementación

En la segunda implementación se modificaron los juegos de acuerdo a las observaciones previas de la ejecución inicial, esto permitió realizar mejoras tanto al material como a la estructura como tal del juego. Adicional a ello, se ajustaron las clases y algunos de los juegos a modo virtual, debido a que el semestre académico se realizó por medio de la conexión a la plataforma Microsoft Teams. Motivo por el cual se presentan los juegos con apoyo del recurso otorgado por la plataforma (cámara, fotos, videos, audios y otros) en clases online, hay un traspaso de herramientas físicas a programas como Power Point, Word, entre otros y de igual forma a plataformas como kahoot y Learning Apps que permiten implementarse en clase y de manera autónoma como repaso.

Los juegos que se aplicaron para esta fase son:

Tabla 3 Juegos implementados en el espacio Play English en Onda Bilingüe, Fase Implementación.

| <u>Tipo de Juego</u> | <u>Temática de la Sesión</u> | <u>Vocabulario (cantidad)</u> |
|-----------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Juegos de Palabras | Números y Abecedario | Números y Abecedario (64) |
| Adivina Quién | Profesiones Colombianas | Insumos y Profesiones (64) |
| Juego de Pares | Salud Ambiental | Fauna Colombiana (120) |
| Concéntrase | Nutrición y Alimentación | Vegetales en Colombia (44) |
| Lotería | Actividad Física | Patrones Básicos del Movimiento (48) |
| Lotería y Kahoot | Educación Vial | Señales de Tránsito (70) |
| Cartas / Ruleta | Repaso de los Temas | Varios (30) |

Fuente Propia

Nota: Tipo de juego, temática de la sesión y vocabulario utilizado para dicha temática. Cantidad de palabras expuestas en e juego.

Para esta ocasión, el ámbito higiene de la voz cuyo tema son los ejercicios de relajación: Lingual, labial, de paladar, y facial se envía a manera de ejercicios para que los estudiantes de manera autónoma los practiquen y mejoren su pronunciación y gesticulación al hablar. La temática de las habilidades blandas y otros dos juegos como el fanzine y la carrera de observación no se implementaron por tiempo y disposición del espacio respectivamente. No obstante, se agrega a los anexos el diseño de la carrera de observación, teniendo en cuenta que es posible que algún monitor de Onda bilingüe quiera retomarlos y aplicarlos en sus sesiones.

En el caso de los juegos con gran cantidad de vocabulario, se diseñan los concéntrese en la plataforma Learning Apps, la cual permite enviar a los estudiantes el link del juego como por ejemplo: <https://learningapps.org/watch?v=pwe2ge59t20> ó <https://learningapps.org/watch?v=pi1o1frjc20> , en su defecto el código qr que lo lleva de igual manera al juego. La diferencia en esta opción es que se juega de manera individual y no hay un apoyo para pronunciar correctamente el vocabulario, los niveles son similares pero sólo da la opción de escoger pares.



Figura 13: De izquierda a derecha, Flowers vegetables, Fruits Vegetables, Grains vegetables, leaf vegetables, stem vegetables, root vegetables andd others vegetales.

Elaboración propia, en el programa Learning Apps.


Nota: Las imágenes se escanean con un lector de códigos Qr, de click en el link que aparece en el lector y siga las instrucciones para jugar.

Por su parte Kahoot, cuya plataforma gratuita permite la creación de cuestionarios de evaluación, estadísticas y juegos. Es una herramienta que permite al docente crear concursos para aprender, recordar y reforzar el aprendizaje, mediante interacciones interesantes como elegir su nombre de usuario, añadir fotos y videos y demás. Así que se diseñó el juego y este otorgó un código (PIN) que permite a los participantes acceder en la página web (kahoot.it) para jugar en línea. Para quien quiera jugar de manera autónoma puede acceder creando su cuenta personal en la página principal de la plataforma y buscar el juego Road Signal Play English.

7.7.Evaluación

La evaluación es un proceso integral, sistemático y continuo. Tiene como objetivo principal el mejoramiento de los procesos educativos, al identificar y caracterizar los aciertos, fortalezas y debilidades. Todos los procesos educativos son susceptibles de ser evaluados, pero el más conocido por todos los integrantes de una comunidad educativa, es la evaluación centrada sobre las acciones en desarrollo o desarrolladas para la enseñanza y el aprendizaje

La evaluación es un proceso alterno al aprendizaje y a la enseñanza el cual debe ser: permanente, continuo y sistemático; para ello se lleva un proceso que permite revisar las prácticas docentes e implementar mejoras en las mismas. Los pasos de un proceso para el mejoramiento continuo del espacio Play English en la Onda Bilingüe se establecen desde la propuesta de intervención, donde se planea bajo un diagnóstico previo para poder ejecutar un instrumento que permita verificar y replantear para continuar haciendo. El proceso se evalúa en todo momento: Antes, durante y después; de ese modo es posible que el monitor adopte medidas correspondientes para la siguiente sesión. Para esta fase se establece la siguiente guía de observación, los aspectos a evaluar son los relacionados en la metodología AICLE y la condensación de los resultados se encuentran a continuación. Ver Anexos C.

| | |
|--|--|
|  UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i> | UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL |
| | FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA – LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO |
| | GUÍA DE OBSERVACIÓN |

| | |
|---------------------|--|
| Semestre aplicado: | 2019-II |
| Nombre del Monitor: | Marcela Mora y July García |
| Grupo Participante: | Asistentes al espacio Play English de la Onda Bilingüe |

Tipo de Juego:

Temática del Taller:

Vocabulario:

Espacios diligenciados por el monitor.

| Dimensión CLIL | Observaciones de la(s) monitora (s) | Apreciaciones de los participantes |
|------------------------------|--|---|
| Contenido | | |
| Lenguaje Comunicación | | |
| Aprendizaje | | |
| Cultura | | |

Figura 14: Guía de Observación. Fase Implementación.

Fuente Propia.

Nota: Datos de los participantes, elementos del taller activo, observaciones de los participantes según las dimensiones seleccionadas de la metodología CLIL.

Condensada la información de las guías de observación se hallan puntos de convergencia entre las observaciones de las monitoras y los estudiantes.

Contenido: Hace referencia a la integración de la temática del día, la lengua extranjera y la disposición del juego para la sesión. La estrategia del juego hace que se requiera apoyo y orientación por parte del monitor, sobre todo si hay un tiempo límite para realizar las actividades y el reglamento requiere la verificación de su cumplimiento. El diseño del juego es fundamental para llevar al estudiante a superar esos niveles que le permite sentir que realmente está aprendiendo de una manera divertida ya sea con elementos digitales y/o físicos.

Usar tipologías de juego variadas dentro de la sesión, permite que el estudiante mantenga una participación activa, más aún si están acompañados de elementos llamativos y variados como imágenes, música, aplicativos digitales y diseños coloridos que se asemejen a los objetos reales. Cuando el vocabulario se extiende y permite conocer más palabras de las que normalmente se consideran básicas y comunes en clase, la motivación es mayor. Las combinaciones que se hagan entre vocabulario y acción durante el espacio permiten que se aprenda y adapte de mejor manera al léxico utilizado. Usar la competencia es un generador de emociones y personalidades que hacen interesante el juego, ya que ocasionan que el error permita comprender y recordar de manera ágil significados, pronunciación y escritura; incluso el estudiante crea nuevas normas de juego y estrategias que le faciliten ganar mientras aprende.

Los temas pueden ser aparentemente comunes y repetitivos en las clases de idiomas, sin embargo, retomarlo para repasar a manera de juego, permite verificar las falencias en cuanto a pronunciación, escritura y recordación de palabras; para ello la dinámica de los juegos y sus herramientas permiten fortalecer y construir nuevo conocimiento de tal manera que se pueda replicar el juego y/o el conocimiento de acuerdo a los elementos requeridos y

a la disposición del futuro docente. El Taller Activo provoca diversión, ansiedad y expectativa antes, durante y después de las clases.

Aprendizaje: El juego brinda la opción de adecuarse a la necesidad del estudiante en cuanto al aprendizaje, por ello las reglas pueden ser recreadas durante la sesión de tal forma que permitan aprender mientras se juega. Lo anterior al condicionar y motivar el avance en el juego con la integración del conocimiento y la interacción.

Los juegos exigen agilidad mental, concentración, recordación, memorización y asociación. Se evidencia desconocimiento gramatical de varias palabras, sin embargo, el vocabulario es común y se reconoce en la cotidianidad de los participantes, quienes dan valor al complemento contextual en los juegos que posibilita proyectarlo a otras áreas. La dinámica de los juegos reta a la memoria, se aprende de los errores y aciertos de los compañeros. La interacción de las monitoras dinamiza el uso del lenguaje propuesto. Se presentan situaciones de cooperación entre participantes, hay una comunicación activa entre estudiantes y las monitoras en la sesión. Se mantiene la concentración e interacción durante los cambios de turno.

La participación del docente permite variar las condiciones del juego para lograr el objetivo proyectado. Los jugadores tienen la posibilidad de crear, imaginar, inventar, aportar desde su campo del saber al proceso habilitado por las monitoras. Las preguntas obligan a la mente a procesar mejor el conocimiento, ya que es evidente la falencia en el uso adecuado de vocabulario básico.

Lenguaje: El factor común en la participación de los estudiantes es la timidez y el miedo a expresar oraciones que posiblemente estén mal pronunciadas, una gran minoría se

atreve a tratar de mantener una conversación fluida o a realizar preguntas básicas en el espacio de clase. Los elementos recreativos, manifestados en las tipologías de juego, permiten la interacción entre participantes, entre ellas la expresión corporal, el uso de imágenes, la música, el reto, entre otras.

Es favorable el manejar la participación por turnos a modo de competencia, esto desarrolla situaciones de competencia y cooperativismo entre jugadores. Las sesiones tienden a extenderse porque se pierde la noción del tiempo y al estar en un ambiente de diversión se quiere continuar. Se hace necesario reforzar conocimientos básicos, ya que se evidencia debilidad en la correcta pronunciación y en la escritura del mismo, motivo por el cual sienten inseguridad al participar; cabe resaltar, que al ser pocos los asistentes hay mayor número de turnos para jugar y eso facilita y amplía la oportunidad de comunicar la lengua extranjera. El uso de recursos como la creatividad y la memoria hacen que no sea indispensable un material sofisticado a la hora de jugar e interactuar. El taller se torna divertido, los espacios con pocos estudiantes permiten una clase “casi” personalizada donde se pueden expresar de manera más espontánea. Realizar una contextualización previa y el uso de preguntas cortas, facilita la comunicación en Play English.

Todo lo anterior, da lugar a la dimensión de Contexto: La metodología del espacio Play English enlaza la cotidianidad del estudiante de la Facultad de Educación Física con vocabulario es común en el diario vivir. Conocer los tipos de propuestas de aprendizaje a través del juego que surgen desde la Licenciatura en Recreación, permite pensar en realizar implementaciones propias en el campo profesional.

Los licenciados se ven como agentes viales y educativos en su propia vida y en la de sus estudiantes. La aplicabilidad de lo aprendido en las sesiones se dará según el interés y la

interacción real con los objetos o situaciones que se plantean en los juegos, sin embargo, se sugiere tratar de integrar el contenido a la cotidianidad y repasar la pronunciación del vocabulario aprendido. Las temáticas son propicias para la población, se envía un material de repaso/consulta para que puedan jugar autónomamente y aprender bien los nombres de los alimentos y las señales de tránsito. Los estudiantes manifiestan el uso inmediato del contenido de los juegos y ven la posibilidad de guiar actividades con población directamente en las que se utilice el juego y el vocabulario para una mejor comprensión y adaptación del conocimiento al aprender lengua extranjera.

Análisis

En cuanto al vocabulario utilizado en las sesiones. La experiencia soportada en los trabajos de grado elaborados en posgrado demuestran la selección que se debe realizar para asignar el vocabulario en cada juego, el cual debe ser no muy extenso, así se permite el uso más frecuente de cada palabra dentro del juego y su aprendizaje es más rápido y acertado. Es la misma recomendación que realiza la coordinadora de Onda Bilingüe, sin embargo, los estudiantes manifiestan en las sesiones, el gusto por conocer un vocabulario amplio que deja de ser el comúnmente considerado base y de aplicación cotidiana, además, ello permite sentir que se está avanzando de un nivel básico a uno más avanzado.

Los juegos con mayor extensión en vocabulario son más propicios para comercializar en el mercado, ya que su demanda satisface la integración familiar, motivo por el cual los juegos se utilizan una y otra vez sin un límite de tiempo como ocurre en el espacio Play English de Onda Bilingüe. Algo similar ocurrió con los juegos, los estudiantes interesados en aprender jugando preguntaban fechas y lugares para volver a jugar con determinados materiales, ya que efectivamente en una sesión no se aprende todo el vocabulario aunque se vivió la experiencia divertida. Así que se sugiere incorporar vocabulario común y el no tan común así como una estructura (básica) para que el participante complementa lo aprendido en la malla curricular de esa manera asimilar las imágenes con las palabras y asociar por medio de las frases construidas en la cotidianidad.

Respecto al diseño y el material de los juegos. La responsabilidad educativa, social y ambiental del licenciado y más aún la del licenciado en Recreación y Turismo en consideración a los objetos de estudio Territorio y Ambiente. Debe inclinarse hacia la preservación y cuidado del entorno con acciones que permitan darle un segundo y hasta

tercer uso a los elementos que normalmente se llevan a la caneca de basura y cuyo destino puede generar hacinamiento en centros de desechos. Es claro que los diseños elaborados con materiales resistentes, los cuales en ocasiones son costosos, suelen ser más duraderos pero se deja la opción para elaborar y crear material con características similares que aporten al cuidado del medio ambiente.

En relación con los modelos de aprendizaje. Profesores y estudiantes mostraron apatía a la propuesta, al preguntarles la razón la respuesta fue de incredulidad en la idoneidad del taller activo como propuesta de intervención para el aprendizaje de vocabulario en lengua extranjera, la acción provino de personas que no dominan lenguas extranjeras; en contraste, los participantes y varios observadores manifestaron motivación e interés en la propuesta aunque las situaciones de tiempo y prioridades les impidan participar de manera activa, en las sesiones se comprueba que efectivamente el juego es un elemento que permite el aprendizaje.

Llama la atención que los participantes indagan sobre el diseño de los juegos y sobre todo en las sesiones online, manifiestan el interés por conocer didácticas que permitan hacer una clase activa. Los estilos de aprendizaje varían en cada estudiante pero las propuestas recreativas y sus elementos incluyen a absolutamente todos los estilos de aprendizaje, por ello el interés en participar aprender y mejor aún si no se adquieren responsabilidades adicionales al aprender. Lo anterior en consideración a los diversos estilos de aprendizaje y experiencias previas de los estudiantes.

No obstante, y a pesar de aprender, durante la carrera Licenciatura en Recreación y Turismo, espacios teóricos y prácticos que motivan el desarrollo de la creatividad, entendida como la capacidad de tener una idea, imaginarla, desarrollarla mentalmente y

luego llevarla a la realidad; es comprensible que los estudiantes prefieran re-utilizar juegos ya elaborados o usar el recurso de la recreación dirigida en sus propuestas de proyecto de grado. Lo anterior debido a que el proceso de elaboración de cada juego fue bastante extenso y dispendioso, que duró entre uno y cuatro meses de acuerdo con el nivel de dificultad seleccionado para cada uno y las diversas modalidades de juego. También se cuenta el tiempo que se tardó en recolectar y seleccionar el material a utilizar y la investigación teórica para soportar cada juego, si bien la propuesta permitió a los participantes incluir modalidades de juego, las opciones iniciales fueron pensadas por las monitoras.

Las pruebas piloto de los juegos se realizan con población cuya edad oscila entre los cinco y los setenta y siete años, en el caso de los niños y los adultos mayores se juega utilizando la misma temática pero el vocabulario en español. De esta manera, es posible verificar la viabilidad de la dinámica del juego y posibilita desde la experiencia del adulto y la lógica y/o comprensión del niño, fortalecer la propuesta. También se prueba con adolescentes y jóvenes, antes de llevarlo a cabo en los espacios Play English, así que los juegos dan la posibilidad de adaptarse al contexto en el cual se ve inmerso y permite cumplir un objetivo diferente o similar de acuerdo a la necesidad de la población.

Otro factor importante para desarrollar este tipo de propuestas, es la inversión económica, motivo por el cual para esta ocasión se opta con material reciclado; en la práctica pedagógica Empresarial se gestiona con empresas la posibilidad de elaborar los juegos con material más resistente, pero por temas como derechos de autor y retribuciones económicas, no es posible seguir las sugerencias del profesor a cargo del espacio Diseño de Juegos y Juguetes. La visita a distintas jugueterías en la ciudad de Bogotá, permiten

verificar la disposición que debe tener el material y las condiciones que estos deben tener, así que, se comparan con la normatividad Colombiana para la elaboración de juegos cuyo diseño y material no impliquen riesgos de salud en los participantes.

En el ejercicio de desarrollar cada paso de la propuesta de intervención y de reconocer los elementos que componen el taller activo, se consagra un aprendizaje en doble vía, tanto los estudiantes de Play English como las monitoras, comparten y construyen conocimiento más allá de la temática trabajada y del vocabulario seleccionado en los juegos, como resultado de ello: un trabajo pedagógico integral en el aprendizaje de lengua extranjera. En ese sentido, sin tener un conocimiento amplio de la lengua extranjera, se logra el objetivo planteado para este proyecto, desde la recreación y con el uso del juego como estrategia de aprendizaje de vocabulario y la acción profesional que brinda el proyecto, por tanto, la mediación recreativa es transversal en todos los procesos educativos ya que trabaja con las habilidades blandas (emociones) de los participantes y fortalece las habilidades duras (formativas) a través de la motivación y el aprendizaje desencadenado con los aciertos y desaciertos en ambientes pedagógicos de diversión.

Finalmente, pareciera que los pasos de una propuesta de intervención en comparación con las fases del taller y las características para diseñar una actividad recreativa fueran iguales; ya que las tres tienen un momento preliminar de diagnóstico y planeación como base para la ejecución de una estrategia y una evaluación final. Así que la aclaración se realiza desde la propuesta de Talleres Activos diseñada para la propuesta de intervención pedagógica en el proyecto Onda Bilingüe. En donde, los talleres se complementan entre sí dentro del proceso cíclico e interminable de la propuesta de intervención, que evalúa constantemente para volver a implementar; en cuanto al

contenido del Taller Activo, este se constituye por actividades recreativas cuyo elemento principal es el juego y cada uno (taller y juego) tiene una planeación, ejecución y valoración individual. El componente adicional es el contenido temático que permea en el aprendizaje de lengua extranjera con el que se aprende mientras se juega. En esta ocasión, se agrega a la dimensión de contenido, el componente de juego para que de esta manera no sólo se construya conocimiento sino que se aprenda jugando.

Conclusiones

Como bien dicen los maestros en los espacios de provocación creativa de la Licenciatura en Recreación y Turismo no todo está hecho y todas las propuestas que se creen o re-creen en el campo de la educación tienen un potencial y aportan a los procesos de investigación actual. Esto quiere decir que se pueden retomar propuestas que otras personas hayan realizado y ello no quiere decir que se copie o falte inventiva, sino que por el contrario desde la experiencia y el conocimiento interdisciplinar, como es el caso de la recreación, se pueden generar experiencias desconocidas para las nuevas generaciones.

La experiencia personal y formativa de las monitoras es distinta aunque hayan estado en los mismos espacios académicos (de provocación creativa en la Licenciatura en Recreación), por ende, el espacio se complementa cuando hay más de un monitor presente; ello posibilita también repartir funciones en cuanto a los diferentes apoyos que se pueden necesitar en los momentos del Taller Activo. Se constituye un complemento, ya que a pesar de estar en un mismo contexto las percepciones y conocimientos de cada una son distintos, se planifican distinto y se ven desde una perspectiva de aprendizaje - enseñanza diversa.

El proyecto Onda Bilingüe brinda la oportunidad a los estudiantes, que posiblemente no han tenido la experiencia en diseñar, planear y llevar a cabo experiencias educativas; para que en asesoría de la coordinadora del proyecto, pueda vivir desde su proceso de formación en pregrado y compartir conocimientos de un idioma. Quien aprovecha el espacio para fortalecer su potencial, desarrolla la capacidad de enlazar y establecer estrategias que enlazan sus propias potencialidades y habilidades con el compartir de conocimientos en el dominio de lenguas extranjeras, sin ser un experto en el idioma pero con la responsabilidad de manejar

los temas que va a trabajar en clase. Es un proyecto que se debe mantener y fortalecer desde la participación de los mismos estudiantes, ya que las ideas que surgen en este tipo de espacios de discusión, reflexión y creación son replicables en el ámbito laboral del docente. Así mismo, al constituirse por y para estudiantes, se forjan lazos de apoyo para afrontar tal vez malas experiencias en el aprendizaje de una lengua extranjera, además se conocer de cerca las características de la Facultad de Educación Física.

Aunque uno de los objetivos de Onda Bilingüe es aumentar la participación en los espacios ofertados por el proyecto, en el caso de Play English, se hace necesario tener varias opciones de juego para que la cantidad de jugadores sea la menor posible, debido a que esto permite que el jugador tenga mayor interacción con el juego y pueda aprender mayor cantidad de vocabulario. La variedad en los juegos motiva y facilita el aprendizaje, ya que se adoptan los estilos de aprendizaje y las percepciones del lenguaje a través de los sentidos y los dispositivos propuestos. Esto también permite integrar las diversas personalidades de los jugadores, quienes crean una estrategia personal que aporta a la dinámica del juego.

Es necesario que los monitores de la sesión sean recursivos y creativos. Ser creativo es un proceso de aciertos y errores, en el que primero se imaginan todas las posibilidades, se juegan las opciones mentalmente; luego, se llevan a la realidad permitiendo una construcción colectiva. Hay que practicar la inventiva para ser eso que espera la sociedad del Licenciado en Recreación, un ser creativo que tenga ideas nuevas que den soluciones a las necesidades actuales en la educación. Como ocurrió este último semestre, en el que las monitoras asumieron el reto de brindar el espacio Play English de manera virtual, teniendo que modificar los elementos del taller activo y llevarlos a la virtualidad.

Desde la recreación se demuestra la capacidad que se tiene para intervenir en campos multidisciplinares, debido a las herramientas y a los aprendizajes que brinda la licenciatura durante la carrera. Se apropian herramientas y estrategias desde cómo se re-piensa o se recrean objetos de estudio con la intención de propiciar enseñanza- aprendizaje desde el aprender jugando. Con la implementación de talleres activos se comprueba que los estudiantes perciben y familiarizan el vocabulario con mayor facilidad, agrado e interés. La mayoría de los estudiantes manifestó al finalizar las sesiones que:

- Les gustó que se implementaran principalmente juegos
- El aprender jugando, es una experiencia significativa
- Los juegos propician el aprendizaje
- Las temáticas en conexión con el contexto cercano, potencia tanto el aprendizaje como el juego

Los juegos le brindan al estudiante elementos que le permiten aprender de una manera dinámica, cómoda, motivadora y significativa en cuanto su formación profesional.

El aprendizaje de inglés y como tal de vocabulario requiere de un tiempo considerable para obtener resultados de su práctica, es decir, los métodos tradicionales explicativos quedan cortos de alguna manera para completar las habilidades necesarias que abarca su aprendizaje. En ese sentido, la Onda Bilingüe al ser un proyecto alternativo a las clases, proporciona cierta autonomía en la creación del taller. En concordancia, el Taller Activo no tiene las características de la enseñanza tradicional aunque posee una estructura seria de elaboración donde la mediación recreativa le da un valor extra de diversión, espontaneidad, corporeidad

y pedagogía propias de la Facultad en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.

Hay que darle un lugar importante al juego como elemento esencial dentro de la educación al tener una relación recíproca con el aprendizaje. Además, el juego fortalece el desarrollo personal de sus diversas dimensiones, el trabajo en equipo y los distintos ambientes de aprendizaje. Los estudiantes que juegan varias veces el mismo juego son quienes refuerzan y amplían el vocabulario aprendido.

Por otro lado, hay que reconocer los cambios constantes en el tiempo, en cuanto a tendencias educativas que llaman la atención en la población, en los jóvenes, en este caso la comunidad estudiantil de la universidad que es donde se lleva a cabo la propuesta. La interacción desde los gustos, las potencialidades, la emotividad y sobre todo la realidad le permiten al monitor ser más acertado en la construcción de la propuesta y que los estudiantes se sientan satisfechos al aplicar lo aprendido a su realidad profesional.

A pesar de que los juegos se proponen para adultos jóvenes de la universidad. Estos tienen la capacidad de utilizarse con otro tipo de población de acuerdo a la necesidad y al interés del grupo o individual si fuere el caso. Igualmente puede ser modificado en cuanto su contenido sin perder su estructura, en especial aquellos que se elaboran en plataformas digitales y que desde este trabajo se pretende dar una base y contraste a quienes quieran emerger en los campos digitales pedagógicos, sin olvidar los materiales físicos y sus características, a propósito de la actual situación mundial que obliga a impartir las clases de una manera no presencial.

En lo que se refiere a las temáticas trabajadas, los ámbitos de la salud son necesarios y fundamentales en el proceso de formación del licenciado de la facultad de educación Física, su aplicabilidad instantánea y la trascendencia en la cotidianidad social proyecta al estudiante hacia su campo laboral, permitiéndole tener elementos básicos y reforzar conocimientos que puede necesitar en su rol docente.

Referencias Bibliográficas

- Ander, E. (1999). El taller una alternativa de renovación pedagógica. Viamonte, Buenos Aires. Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Alarcón, N. (2002). Bilingüismo y adquisición de segundas lenguas: inmersión, sumersión y enseñanza. Simposio CONCYTEC “La investigación y el desarrollo Tecnológico en Queretano 2002” pp. 124- 133. Recuperado el 20 de mayo de 2020 en https://luisalarcon.weebly.com/uploads/2/7/8/4/2784997/bilingismo_y_adquisicin_de_segundas_lenguas-_inmersin_sumersin_y_enseanza_de_lenguas_extranjeras.pdf?c=mkt_w_chnl:aff_g eo:all_prtnr:sas_subprtnr:742098_camp:brand_adtype:txtlnk_ag:weebly_lptype:hp_var:358504&sscid=61k4_8pqit
- Alejaldre B. L. y García J. A. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Alfaro, V. y Badilla, M. (junio, 2015). El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana. Revista Electrónica Perspectivas, Ed. 10, 81-146. Recuperado de <https://www.drea.co.cr/sites/default/files/Contenido/El%20taller%20pedag%C3%B3gico%2C%20una%20herramienta%20did%C3%A1ctica.pdf>
- Arévalo, M. (2017). *Improving the communicative grammatical competence through games based on flashcards*. study submitted as a requirement for obtaining the title of. (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/9981>.
- Arias Corrales, I. (abril, 2014). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. Revista de Lenguas Modernas, N° 20, 259-272. Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jNLKDsIsFnoJ:https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rfm/article/download/14982/14241/+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>
- Barraza, A. (2010). Propuestas de intervención educativa. México: Editorial Universidad Pedagógica de Durango.
- Becerril, H. (2014). El Juego como técnica didáctica en el aprendizaje y la enseñanza del inglés dentro de un contexto CLIL (Trabajo de grado). Universidad de valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7780/TFG-G886.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Betancourt, R., Guevara, L. y Fuentes, E. (2011). El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en el uso de tecnologías de la información y la comunicación (tic) con docentes de lenguas

- extranjerías. Caracterización y retos (Trabajo de Grado). Universidad de La Salle. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&context=lic_lenguas
- Brown, H. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. (4th ed.) Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall. BROWN, H. Douglas. *Teaching by Principles*
- Brown, S. (octubre, 2016) "El juego es algo más que diversión": Stuart Brown y el juego como fuerza de transformación. Presidente del Instituto Nacional para el Juego de los EE.UU, <http://tizasyborrador.blogspot.com/2016/10/el-juego-es-algo-mas-que-diversion.html> 2009)
- Campos, A. (2017). *Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje. y otros métodos basados en el aprendizaje*. Ediciones de la U.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. Barcelona: España. Editorial Seix Barral.
- Casellas, L. (2003). Evaluación de los procesos formativos. Domínguez, R. y Lamata, R. (Eds). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. pp. 223-255. Recuperado de <http://iniciativas-cse.coop/wp-content/uploads/docs/lorenzo/Evaluaci%C3%B3n%20de%20procesos%20formativos.pdf>
- Cepeda, G., López, M. y Pineda, U. (2014). El juego didáctico como estrategia para fortalecer la competencia léxica en inglés de los estudiantes adultos de grado sexto del colegio Miguel Antonio Caro. (Proyecto de pregrado). Universidad Libre de Colombia. Recuperado de <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/822>
- Davies, M. y Eric P. (2000). *Éxito en la enseñanza del inglés*. Oxford University Press, libro en rústica. Oxford Handbooks for Language Teachers.
- Decroly, O. y Monchamp, O. (1986). *El Juego Educativo*. Madrid: Morata.
- Doof, A. (1988). *Teaching English*. Cambridge: Cambridge University Press
- Duarte, H. (1998). Organización de eventos recreodeportivos y socioculturales. V Congreso Nacional de Recreación. Manizales, Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/HDuarte.htm>
- Enciso, H. y Rico, C. (1988). *Fundamentos de la recreación*. Cerlibre. Funlibre. Bogotá. Recuperado de http://funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html#_8._EL_TALLER%20CREATIVO%20RECREATIVO Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. (2014). *Modulo 3 Formación de líderes comunitarios en Recreación (Programa Realizado por FUNLIBRE para el IDRD): Fundamentos de la Recreación*, Costa Rica. Recuperado de <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>.

- Fernández, L. (2014). Efectos en el vocabulario productivo de diferentes metodologías de aprendizaje del inglés: enfoque tradicional, BEDA y CLIL. (Tesis de Maestría). Universidad de Oviedo. España. Recuperado de <http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/27554>
- Fernández, S. (s.f). Aprender como juego: Juegos para aprender español. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/41/41_007.pdf
- Gavidia, V. (2016). Los ocho ámbitos de la educación para la salud en la escuela. Proyecto COMSAL, competencias en salud. {Versión digital adobe reader}. Recuperado de https://www.uv.es/comsal/pdf/librocomsal.pdf?_sm_au_=iVVjJjMZ0J76TNJD
- Galvis, M. (2017). *Enhancing vocabulary acquisition and oral production through the use of songs and games*. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10011>
- García, A. (2017). *Enhancing vocabulary acquisition in English through memory games for communicative purposes*. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10032>
- Gómez, C. (2017). *Estrategias metacognitivas en juegos de mesa para fortalecer la comprensión textual*. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/3191>
- Guía CLIL. (s.f). Lifelong Learning Programme, Clil4U. Recuperado de <https://www.languages.dk/archive/clil4u/book/CLIL%20Book%20ES.pdf>
- Hamers, J. y Blanc, M. (2000). *Bilinguality and Bilingualism*. Cambridge University Press, UK, 2nd ed.
- Heffington, V. (2009). Grado de retención de vocabulario mediante el uso de estrategias de aprendizajes superficiales y profundas. (Trabajo de grado). Universidad Interamericana. México.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens* (Trad. de Eugenio Imaz). España: Historia Alianza/Emecé.
- Jiménez, C. (2004). *Pedagogía lúdica, el taller cotidiano y sus aplicaciones*. Armenia Colombia. Editorial Kinesis.
- Kumaravadivelu, D. (marzo,1994). The postmethod Condition: Emerging Strategies for Second/foreign Language Teaching. *TESOL Quarterly*, 28(1), 27-48. Recuperado de <http://bkumaravadivelu.com/articles%20in%20pdfs/1994%20Kumaravadivelu%20Postmethod%20Condition.pdf>
- Lema y Machado (2015). *La Recreación y el Juego como Intervención Educativa*. Uruguay. 2a.ed. Montevideo. IUACJ

- Lizasoain, A., Ortiz, A., Walper, K. Yilorm, Y. (2012). Estudio descriptivo y exploratorio de un Taller de Introducción a las Técnicas Teatrales para la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(2), 157-167. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000200010&lang=es
- López, M. (2008). Acerca de los juegos cuando son didácticos para la enseñanza de inglés en educación superior. (Tesis de Maestría en Educación). Universidad de Antioquia, Medellín. Recuperado de http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/7433/1/MariaLopez_2008_didacticaense%C3%B1anza.pdf
- Marsh, D. (2013). Contend and Language Integrated Learning (CLIL). A development trajectory. Servicio de Publicaciones Universidad de Córdoba. Recuperado de <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/86899>
- Martínez, E. (enero, 2019). Descubre los 6 grandes beneficios de los juegos de mesa. Buenos hábitos. Bienestar. Portada. Recuperado de <https://mejorconsalud.com/beneficios-juegos-de-mesa/>
- Mena, N., Abata, F. y Rosero, J. (2016). La andragogía y las estrategias metodológicas en el aprendizaje del idioma inglés en adultos. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(6), 101-114. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6672793>
- Mesa, G. (1988) La Recreación: Algo más que volver a hacer. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación. Memorias. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/GMesa.html>
- Mori, M. (agosto, 2008). *Una propuesta metodológica para la intervención comunitaria*. Liberabit. *Revista Peruana de Psicología*, 14, 81-90. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601409.pdf>
- Muñoz, R. (2016). Diseño de una propuesta de intervención pedagógica, para la enseñanza de la tabla periódica de los elementos químicos a partir de los conceptos número atómico y valencia química (Proyecto de Maestría). Universidad Nacional de Colombia, Medellín. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/52328/1/8026868.2016.pdf>
- Osorio, E. (2005). La Recreación y sus aportes al desarrollo humano. Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/EOsorio.html>
- Palapanidi, K. (2013). Conocimiento receptivo y productivo del vocabulario de LE. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 7(6), Recuperado de https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_526a6b6c2ca3e.pdf

- Pita, R. (2017). "Los inicios del juego de lotería en Colombia: entre la suerte, el control social y el beneficio público". En *Anuario de Historia Regional y de las Fronteras*. 22 (1). pp. 169-192. Recuperado de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/anuariohistoria/article/view/5885/6634>
- Porras, D. (2013). Análisis de CLIL (Content Language Integrated Learning) como metodología para enseñar inglés como segunda lengua. (Tesis de grado). Universidad Internacional de la Rioja, España. Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1779/2013_03_27_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1
- Preciado Mora, G. (2016). Inicios y presente de la formación de docentes para la educación física colombiana. *Lúdica Pedagógica*, (24), p.11-22. Recuperado de <https://doi.org/10.17227/01214128.4450>
- Ravensburger. Memory. Recuperado el 8 de junio de 2020 de <https://www.ravensburger.org/es/descubre-nuestro-mundo/nuestras-marcas/memory/index.html>
- Redacción Salud. (2014, julio,11). El espectador. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/salud/colores-en-frutas-y-verduras-nutrientes-y-beneficios/>
- Rivas, M., Texidor, R. y González R. (noviembre, 2016). El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 15(1), 113-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7000372>.
- Rodríguez, A., Moreno, J., Vázquez, M., Rodríguez, B. & Ricardo, M. (marzo, 2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de medicina. *Correo Científico Médico*, 19(1), 119-127. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812015000100011.
- Rodríguez, C. y Galeano C. J. (2015). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés (Tesis de Grado)*. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/369>
- Sánchez, M. y Fernández, F. (2016). Adaptación del léxico del inglés a las necesidades de los estudiantes. *Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos (AELFE)*, (32), 133-152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5714920>
- Silva, H. (1996). Paradigmas y niveles del juego. Universidad de París III. Sorbonne Nouvelle; UNAM. https://www.academia.edu/556163/_Paradigmas_y_niveles_del_juego_

- Suárez, C.(2012). *El aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) a través del teatro*. (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá.
Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/>
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Harlow: Longman.
- Touriñán, L. (2011). Intervención educativa, intervención pedagógica y educación: La mirada pedagógica. *Revista Portuguesa de Pedagogía*. Extra-Serie, 283-307.
- Triana, P. (2017). *Strengthening the Lexical Competence in Fifth Graders by Using Game*. (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Bogotá.
Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10016>
- Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. (2013). Documento Maestro Facultad de Educación Física Licenciatura en Recreación y Turismo.
- Universidad Pedagógica Nacional. Subdirección de Bienestar Universitario. Cuaderno de Bienestar Universitario número cinco. Recuperado de http://bienestar.pedagogica.edu.co/wp-content/uploads/2018/08/Cuaderno_Bienestar_Universitario.pdf
- Vasquez. M. (2018). 'Who's she?', el '¿Adivina quién?' de las grandes mujeres de la historia. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/1693-who-s-she-el-advina-quien-de-las-grandes-mujeres-de-la-historia>
- Winnicott, D. (1991). *Realidad o juego*. Barcelona: Gedisa.
- Waichman, P. (2004). *Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico. Segunda Parte. El Sentido de la Recreación o Animación*. Editorial Kinesis.

Anexos.

Los anexos los puede verificar en el siguiente hipervínculo:

<https://drive.google.com/file/d/1wO29O464B6sQQwOdy0znhtrLL6sf2UJY/view>