

# Diseño de un juego pedagógico para la atención a clientes extranjeros destinado a los guías del Parque Nacional Machalilla

## PROBLEMA

A pesar de que la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla cuenta con las habilidades y conocimientos necesarios para dirigir recorridos turísticos, únicamente el 20% de sus miembros logran comunicarse en inglés, limitando las oportunidades del 80% restante y la cantidad de información que se logra brindar.



## OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un juego pedagógico enfocado en los recorridos organizados por los miembros de la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla a través de ESP (English for Specific Purposes) que permita la mejora en la atención a usuarios extranjeros que se comuniquen a través del idioma inglés.



## PROPUESTA

Se identificó los temas principales que permitirían mejorar la comunicación en inglés con los visitantes extranjeros a través de métodos de recolección de información principalmente cualitativos con representantes de la asociación, tomando como base el ESP (Inglés para Propósitos Específicos), el cual dio paso a enfocar las necesidades reales de los guías en cuanto al idioma.

De acuerdo a esto, se ideó el **"Juego con términos"** con 2 versiones:

- **"DE práctica"**: Enfocado en la extensión de vocabulario en inglés de los guías a través de un juego pedagógico de adivinanzas donde cada uno tendrá uno de los términos que se utilizan durante los recorridos, pero en inglés, para el cual buscarán durante tres minutos, palabras en este idioma que permitan describir el término inicial. Luego tendrán un minuto para practicar las palabras buscadas al intentar que sus compañeros logren adivinar el término.



- **"EN la práctica"**: Busca poner *en la práctica* el vocabulario aprendido por los guías en un escenario real con visitantes extranjeros. En esta versión son los visitantes quienes tendrán cada uno una cartilla con un nombre de la flora, fauna, o sitios vistos durante el recorrido, y así mismo contarán con un minuto para que sus compañeros adivinen el término. El rol del guía entra antes de la intervención de cada participante, pues tendrá un minuto para recordarle en inglés la explicación y características del término que le tocó, poniendo "En la práctica" lo aprendido en la versión "De práctica".

## RESULTADOS

### Características del juego pedagógico

- Bajo presupuesto.
- Motiva a la participación.
- Corta duración
- Se puede jugar en cualquier espacio.

### Clasificación de términos "DE Práctica"

- Introducción
- Flora
- Fauna
- Atractivos Turísticos
- Consignas de seguridad

### Clasificación de términos "EN la Práctica"

- Flora
- Fauna
- Atractivos Turísticos

### Elaboración de las cartillas del juego



## CONCLUSIONES

- La clasificación de los términos basándose en el ESP, permite una mayor cobertura de las necesidades específicas de los guías.
- El enfoque de vocabulario a través de un juego pedagógico en sus dos versiones reduce la presión y el estrés por aprender un idioma nuevo.
- El juego pedagógico motiva el aprendizaje autónomo en los Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla.
- Es necesario un seguimiento del progreso de los guías a fin de actualizar el juego de acuerdo a cómo evolucionen sus necesidades.