

Actividades Extracurriculares Bilingües como Metodología Alternativa de Enseñanza del
inglés en Jóvenes Mayores de 14 Años de la Ciudad de Pereira

Diana Valentina Hernández

Yerson Enrique Gómez

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Bellas Artes y Humanidades

Licenciatura en Bilingüismo con énfasis en inglés

Noviembre de 2021

Actividades Extracurriculares Bilingües como Metodología Alternativa de Enseñanza del
Inglés en Jóvenes Mayores de 14 Años de la Ciudad de Pereira

Diana Valentina Hernández 1004832408

Yerson Enrique Gómez 1088334315

Trabajo de grado para obtener el título de Licenciados en Bilingüismo con Énfasis en
Inglés

Directora: Mg. Dolly Ramos Gallego

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Bellas Artes y Humanidades

Licenciatura en Bilingüismo con énfasis en inglés

Noviembre de 2021

Contenido

Contenido	3
Abstract	7
Resumen	8
Agradecimientos	9
Planteamiento del Problema	11
Preguntas de Investigación	19
Sub-Preguntas	19
Objetivos	19
Objetivos Específicos	19
Marco Conceptual	20
1. Definición de las Inteligencias Múltiples	21
1.1 Clasificación de las Inteligencias Múltiples	23
1.1.1. Inteligencia Lingüística	23
1.1.2. Inteligencia Interpersonal	24
1.1.3. Inteligencia Kinestésica	25
1.1.4. Inteligencia Intrapersonal	25
1.1.5. Inteligencia Espacial	26
1.1.6. Inteligencia Musical	26

1.1.7	Inteligencia Lógico-matemática	27
1.1.8	Inteligencia Naturalista	27
1.1.9	Inteligencia Existencial	27
1.2	Enseñanza a través de las Inteligencias Múltiples.	28
2.	Definición de Ecología del Lenguaje	33
2.1	Definición del Entorno Lingüístico.	35
3.	La interacción y el aprendizaje.	36
3.1	Elección del Idioma	38
4.	Inmersión	38
4.1	Tipos de Inmersión	39
4.2	Funciones de la Inmersión	41
4.3	Enseñanza por medio de la inmersión	42
5.	Definición de Recreación	43
4.1	Tipos de recreación	45
5.2	Enfoques de la Recreación	46
5.3	Recreación como método de enseñanza	47
6.	Definición de Juego	48
	Revisión de Literatura	51
	Metodología	59

Tipo de Investigación	60
Tipo de estudio	60
Contexto	61
Entorno	61
Participantes	62
Rol de los Investigadores	63
Investigador Principal	63
Coinvestigadores	64
Métodos de Recolección de Datos	64
1. Diario de Reflexivo del Investigador	65
2. Registro Reflexivo para los Participantes	65
3. Observación	66
Análisis de Datos	67
Resultados	70
Impacto de la implementación en el desarrollo de las actividades y el desempeño de los participantes	70
El trabajo en equipo para incentivar a otros a utilizar la segunda lengua	71
Estrategia de modelismo permite el entendimiento de la lengua extranjera a los participantes	73

Percepción de los participantes con relación a las actividades, la interacción con los líderes y su consciencia en el aprendizaje de la lengua	74
Desarrollo de la competencia lingüística de los participantes	79
Limitaciones	83
Implicaciones	87
Implicaciones Investigativas	87
Implicaciones Pedagógicas	87
Conclusiones	88
Referencias	90
Apéndices	96
Apéndice A	96
Apéndice B	97
Apéndice C	98

Abstract

This qualitative research project focuses on analyzing the impact of bilingual extracurricular activities implemented as a partial immersion in a group of 11 participants from Pereira city, Colombia, the participants' ages ranged from 14 to 25 years old. The data was collected by using reflective researchers' diaries, participants' reflective logs, and observation instruments to condense the information that allowed the researchers to register students' second language progress throughout the entire intervention of the partial immersion which was carried out in 12 hours as follows: 2 hours per week for 6 weeks. In this research we found that participants improved their second language skills, that it is necessary to have enough resources to implement this type of project. We suggest making a book with the activities, songs, and recreations that were developed adjusting what was not effective at all in this project to avoid the repetition of mistakes

Key words: Multiple Intelligences, Recreation, Game, Immersion, Language Ecology, Interaction and Learning.

Resumen

Este proyecto de investigación cualitativa se centra en el análisis del impacto de las actividades extracurriculares bilingües implementadas como una inmersión parcial en un grupo de 11 jóvenes de la ciudad de Pereira, Colombia, las edades de los participantes oscilan entre los 14 y los 25 años. Los datos se recolectaron utilizando los diarios reflexivos de los investigadores, los registros reflexivos de los participantes, y observaciones para condensar la información que permitió a los investigadores registrar el progreso de los estudiantes en su segundo idioma a lo largo de toda la intervención de la inmersión parcial, que se llevó a cabo en 12 horas de la siguiente manera: 2 horas por semana durante 6 semanas. En esta investigación encontramos que los participantes tuvieron un mejoramiento en su competencia lingüística, que se deben contar con recursos necesarios para implementar un proyecto como este y finalmente recomendamos realizar una cartilla que contenga las actividades, canciones y recreaciones que se desarrollaron, pero realizando los ajustes, para no repetir los errores de esta primera experiencia

Palabras clave: Inteligencias Múltiples, Recreación, Juego, Inmersión, Ecología del Lenguaje, Interacción y Lenguaje.

Agradecimientos

Considero que este proyecto no pudo haber sido posible sin el papel significativo de varias personas. En primer lugar, quiero agradecer a mi familia, haciendo hincapié en cada uno de mis hermanos Mari, Eri y Alex, quienes constantemente son mi principal apoyo y aliento para culminar de una manera positiva mi carrera. Creo que sin su apoyo fraterno sería muy difícil para mí enfrentar retos y tener éxito en proyectos relevantes a los que me he enfrentado en mi vida. Por lo cual, esta investigación quiero dedicársela a ellos. También, quiero agradecerle a la familia que elegí, la YMCA, por nutrirme de habilidades y amigos que fueron apoyo constante en este proceso. Por otro lado, quiero agradecer a una persona que ha sido incondicional durante todo este proceso de investigación y es nuestra profesora y asesora de proyecto de grado Dolly Ramos Gallego, por llevarnos hasta el límite con sus brillantes ideas que finalmente se materializan mejor de como lo pensaba. Por último y no menos importante quiero agradecerles a mis dos compañeros de la licenciatura, Stevan Campaz, quien con humildad, compromiso y responsabilidad estuvo apoyando este proyecto hasta la fase de implementación y a Valentina Hernández con quien compartí sentimientos de frustración, cansancio, felicidad y ahora al leer esto, el mejor sentimiento de todos, orgullo; gracias por la confianza, saber y compromiso con nuestro proyecto.

Yerson Enrique Gómez.

En primer lugar, quiero agradecer especialmente a mi directora de tesis la Magister Dolly Ramos Gallego quién no sólo fue la autora de esta maravillosa idea, sino que también nos guio y acompañó durante todo el proceso para que este se diera de una forma exitosa. Agradezco también a mis compañeros Jhon Stevan Campaz y Yerson Enrique Gómez por su compromiso, paciencia, y disposición para con el proyecto, además de compartir sus conocimientos. Gracias a la YMCA por facilitarnos material para la ejecución de “Doing is Better”. A la Universidad Tecnológica de Pereira porque durante los últimos 5 años me acogió como una de sus estudiantes y así mismo me formó y orientó brindando una educación de calidad que me llenó de sabiduría. Finalmente, quiero agradecer a mi familia, en especial a mis padres, quienes han sido siempre mi mayor motivación y mi apoyo incondicional en cada momento de mi vida.

Diana Valentina Hernández.

Planteamiento del Problema

La búsqueda de metodologías alternativas de enseñanza y aprendizaje representan un gran reto para los docentes de lenguas extranjeras, en este caso el inglés. Así, encontrar una herramienta metodológica que abarque las inteligencias múltiples y sus respectivas destrezas y simultáneamente desarrolle habilidades lingüísticas productivas y receptivas, podría significar una experiencia significativa para docentes y estudiantes. Es por esto por lo que resulta de gran importancia tener en cuenta lo que las grandes organizaciones de educación han establecido sobre los temas que nuestro proyecto llevará a cabo, ya sean las actividades extracurriculares, la educación bilingüe, las metodologías alternativas para la enseñanza de una segunda lengua o las inmersiones parciales lingüísticas. Para empezar, con el fin de direccionar nuestra investigación de forma correcta, indagaremos dos organismos internacionales como lo son la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y El Marco Común Europeo. Finalmente, nos enfocaremos en un organismo nacional como lo es el Ministerio de Educación Nacional (MEN) para así identificar áreas de mejoras y de este modo plantear la propuesta de nuestro proyecto, por último, saber cuál será la contribución de este en la vida de los participantes.

La UNESCO (1989), define la enseñanza bilingüe como un currículo planificado que incluye distintas actividades y materiales que se muestran en la primera lengua como en la segunda, es decir, los estudiantes pueden enriquecerse con la adquisición de la segunda lengua y asimismo perfeccionar y mantener su lengua materna. Con relación al Marco Común Europeo (2002), este establece algunos objetivos de enseñanza de acuerdo con los propósitos individuales de cada estudiante con relación a una lengua extranjera. Es decir, determinar el campo en el que el estudiante se va a enfocar (educativo, profesional o público), permite el planteamiento de los

objetivos y procedimientos adecuados para ese propósito. Una de las situaciones en donde se ve evidenciado el campo educativo es la inmersión bilingüe, pues esta permite que la segunda lengua sea puesta en práctica durante el tiempo establecido de la inmersión. Estas inmersiones surgieron como experimento en un grado preescolar de Canadá, Montreal en el año de 1965. Ya que los padres francófonos querían que se les impartiera clases en inglés y en francés a sus hijos con el fin de que desarrollaran diferentes competencias en ambas lenguas, además de mantener el promedio académico, estos niños debían adquirir ambas lenguas de forma uniforme.

Tomando en cuenta uno de los campamentos más reconocidos a nivel mundial como modelo a seguir de inmersión, encontramos la YMCA (Young Men's Christian Association) que es una organización global funcionando actualmente en 119 países. Este movimiento busca promover el desarrollo integral del ser humano en espíritu, mente y cuerpo por medio de grandes centros comunitarios, campamentos, hoteles e instalaciones deportivas y recreativas los cuales se enfocan en la construcción de una mejor sociedad en todo el mundo. Una de las actividades recreativas más notorias que imparten son sus campamentos de verano, los cuales consisten en que sus integrantes logren salir de su entorno habitual, pasar algunos días lejos de casa y conocer diferentes personas de diferentes partes del mundo. Los objetivos que predominan en este campamento son la inmersión en inglés, la formación en valores y el desarrollo de habilidades de liderazgo y comunicación.

Por otra parte, Colombia se interesó desde 1982 por instruir a sus habitantes en una segunda lengua con el programa '*The English Syllabus*' el cual consistía en la enseñanza del inglés como segunda lengua en los colegios oficiales que desearan incluirlo en el currículo. Años después, en 1991, algunas universidades colombianas iniciaron un plan de capacitación de profesores en el mismo idioma llamado '*Colombian Framework for English*'. En 1994 la ley

general de educación incorporó la lengua extranjera como materia obligatoria en la educación primaria. Pero fue hasta 1999 que surgieron los lineamientos curriculares para idiomas extranjeros y hasta el 2004 que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) planteó un programa de bilingüismo llamado '*Programa Nacional de Bilingüismo (PNB)*' que tiene como objetivo desarrollar las competencias comunicativas en el inglés de los colombianos en todos los niveles de educación. Este programa ha sido renovado en varias ocasiones de acuerdo con los diferentes gobiernos y propuestas de educación, el primer cambio lo enfrentó en el 2010, su nombre pasó a ser '*Programa para el Fortalecimiento de Lenguas Extranjeras (PFDCLE)*'; luego, la Ley 1651 de julio 12 de 2013 modifica los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-ley de bilingüismo. Finalmente, en el año 2015 surge un nuevo programa '*Plan Nacional de inglés: Colombia Very Well*' el cual tiene como finalidad no solo mejorar el nivel de inglés de los colombianos sino también incrementar la calidad educativa y contribuir al desarrollo personal, social y económico.

De acuerdo con el periódico 'EL TIEMPO', un estudio realizado por Education First en 2015 demostró que, de 70 países, Colombia ocupaba el puesto 57 en nivel de inglés. Después de esto, Colombia implementó nuevas estrategias como el Programa Colombia Bilingüe, el Programa de Inmersión 'English, ¡Please!', Colombia Bilingüe English Kit, y el establecimiento de los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje), con el fin de mejorar el nivel de inglés de los estudiantes. Estas estrategias funcionan desde implementaciones tradicionales donde el estudiante supone adquirir conocimientos en el aula de clase. Como resultado, según el periódico el Portafolio, en el ranking del estudio EF English Proficiency Index (EPI) realizado por EF Education First, en donde se analizó el nivel de inglés de 100 países, Colombia pasó del puesto 60, en el 2018, a la posición número 68, en el 2019, mostrando un desmejoramiento en el

dominio de inglés. Lo anterior da cuenta de la necesidad de redireccionar la enseñanza de lenguas extranjeras, razón por la que proponemos las actividades extracurriculares bilingües como una metodología alternativa para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Resulta entonces necesario indagar sobre los diferentes programas de inmersión planteados por el MEN. En el año 2016, el MEN impulsó el ‘Plan de Incentivos’ que consistía en siete diferentes programas de inmersión tanto nacionales como internacionales para profesores y adolescentes de colegios oficiales. Los programas eran: 1) ‘*International English and Professional Program*’ que consistía en una inmersión de tres semanas para 60 docentes en UC Davis – University of California en alianza con Fullbright. 2) ‘*Colombia Bilingüe Immersion Program*’ cuenta con dos inmersiones, la primera es de dos semanas para 65 docentes de inglés en El Eje Cafetero (La Tebaida, Quindío) y la segunda de dos semanas para 100 docentes de primaria en alianza con Volunteers Colombia, Heart for Change y UNICA. 3) ‘*Teens Adventure Camp*’ que cuenta con una inmersión total en inglés de 3.900 estudiantes de grado décimo de diferentes partes de Colombia de los cuales 100 de ellos irán a Estados Unidos en alianza con YMCA Colombia. 4) Inmersión corta de tres semanas en Estados Unidos para 12 docentes de básica primaria con carga académica en inglés en alianza con el Colombo Americano de Cali y apoyo de la Embajada Americana. 5) Inmersión internacional de seis semanas en la India para 25 docentes de inglés en alianza con la embajada de la India y la Cancillería Colombiana. 6) Inmersión de rectores y docentes en el Reino Unido en alianza con el British Council Colombia.

Con el fin de apoyar en el cumplimiento de las metas del programa “Colombia Bilingüe”, El Ministerio de Educación Nacional y la YMCA de Colombia suscribieron Convenio de Asociación para la realización de 32 Campamentos de Inmersión en inglés, durante el 2016,

involucrando a 3.800 estudiantes en varias regiones del país. Además, los 100 estudiantes de décimo grado de los 10 mejores colegios oficiales participaron a mitad de año, durante dos semanas, en un programa de Liderazgo Juvenil en inglés, ofrecido por la YMCA en varios de sus campamentos en los Estados Unidos.

No obstante, para nuestro proyecto, no es suficiente mencionar los diversos programas y estudios de bilingüismo e inmersión que han surgido tanto en el mundo como Colombia, sino también resulta crucial reflexionar acerca de los diferentes modelos que han sido empleados para el desarrollo de estos ya que influyen en el aprendizaje de la persona y por lo tanto también en los resultados de las inmersiones parciales. Pinta y Bastidas (2015) en su investigación *'Prácticas pedagógicas del docente de inglés con relación a las sugerencias metodológicas del Programa Nacional de Bilingüismo'* afirman que los modelos usados por los maestros para la enseñanza del inglés en el contexto colombiano son el método de gramática y traducción, el método audio-lingual y el enfoque comunicativo. Es por esto por lo que Campo, Florez y Ochoa (2011) señalan que los modelos usados en Colombia para la enseñanza de una segunda lengua necesitan adaptarse a las necesidades comunicativas del individuo teniendo en cuenta el contexto en el que este se encuentra; además, también resaltan que resulta necesario contar con herramientas eficaces para la evaluación diseñadas de acuerdo con el contexto de cada uno de los estudiantes. Y es por esta razón que las investigaciones realizadas con respecto a la enseñanza de un segundo idioma se han basado en la búsqueda de diferentes modelos de enseñanza con el fin de encontrar una que sea más dinámica, eficaz y se ajuste al contexto y necesidades de los estudiantes.

Es por esto que, con el fin de buscar diferentes modelos para la enseñanza del inglés, en nuestro estudio se tuvieron en cuenta las investigaciones elaboradas en relación con la enseñanza

de un segundo idioma a través de la recreación. Por esta razón, se consideró un estudio llevado a cabo en España por González, Villar, Pastor y Gil (2013) en el Colegio de Infantil y Primaria “Ramón y Cajal” de Cuenca, el cual tuvo como objetivo formar personas competentes en el inglés a través de la educación física; además, lograron que los estudiantes pasaran de tener un nivel bajo a tener un nivel medio en el inglés a través de una propuesta interdisciplinar entre las áreas de educación física e inglés, implementada a través de la metodología respuesta física total, donde los estudiantes aprenden los contenidos de ambas disciplinas, de manera conjunta, a través del movimiento y mediante la práctica deportiva del floorball.

Por otro lado, también se encontró información acerca de tres estudios realizados en Colombia. El primero, consistía en la enseñanza del inglés a 34 estudiantes de primero, a través del modelo ‘Total Physical Response’ (TPR) propuesta por Asher (1969) que consiste en que el estudiante responda físicamente a los comandos verbales del maestro en una segunda lengua en un estudio conducido en un colegio privado de la ciudad de Manizales por Buitrago y Herrera (2013), en esta investigación se realizaron actividades que implican destrezas motrices en un lugar amplio, donde el estudiante pudiera movilizarse sin dificultad, explorar otros ambientes y desenvolverse corporalmente, lo que les permitió ir incorporando actitudes positivas y que se acoplaron a la metodología utilizada. Los investigadores querían mejorar la práctica docente con un plan de acción específico para implementar con los estudiantes y de esta manera se pudiera evidenciar en estos una mejora de la competencia lingüística. Como resultado, gracias a los instrumentos utilizados, los investigadores establecieron que los estudiantes mostraron una mejora en el nivel de inglés, ya que al final de las implementaciones, los participantes hacían uso de frases cortas con facilidad y fluidez, además; entendían instrucciones impartidas por las docentes, todo esto en inglés.

El segundo, fue conducido por Arias y Castiblanco (2015) en la ciudad de Bogotá y tuvo como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje de vocabulario y mejorar la habilidad oral en el inglés a través del juego, tuvo como resultado la mejora de las competencias orales en los participantes realizando cada actividad con el correspondiente acompañamiento y coordinación con el fin de mejorar el aprendizaje y las habilidades comunicativas de los estudiantes, este proyecto logró promover los valores personales y proporcionar la comodidad y motivación suficiente para que los participantes no se sintieran presionados al hablar en una lengua extranjera y facilitó el aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales necesarias para entablar conversaciones.

En el tercer artículo, siendo este más reciente, Sierra y Suárez (2017) realizaron un campamento de inmersión en inglés durante tres días con 65 estudiantes de LBI para promover los aspectos cualitativos de la lengua hablada, en donde solo 11 de ellos serían analizados. En esta investigación, los autores descubrieron que, en el contexto colombiano, específicamente en una universidad pública en la ciudad de Pereira, los estudiantes tienen un bajo nivel de inglés y presentan problemas con la habilidad oral. En primer lugar, notaron que la habilidad oral en L2 aún no está bien desarrollada, aunque tienen fluidez y precisión al hablar, los cuales fueron elementos tenidos en cuenta por los investigadores durante la recolección de datos. Además, Sierra y Suarez encontraron que la correlación entre factores afectivos y la personalidad ayudan al mejoramiento en la producción de habilidades orales en el idioma inglés, y consideran la inmersión total como un espacio donde los estudiantes pueden mejorar la habilidad oral del lenguaje a través de múltiples actividades para favorecer aspectos como la fluidez, la precisión y coherencia y demás habilidades orales en el inglés. De acuerdo con esto, mencionan que este

tipo de programas deben ser incluidos en currículo de inglés donde el inglés sea enseñado como lenguaje extranjero para mejorar el nivel de competencia.

Por lo tanto, aunque se cuenta con diferentes políticas, programas y proyectos de inmersión total para adolescentes y profesores propuestos por el MEN, la YMCA, y por otro lado un ejemplo más cercano como el campamento propuesto por Sierra y Suarez con resultados exitosos, el cual fue suspendido después de varios años, se ha identificado que en Colombia aún no se registran programas de inmersión lingüística parcial para adolescentes mayores de 14 años de la ciudad de Pereira que le ayuden a mejorar sus competencias lingüísticas en el idioma, en espacios en donde puedan interactuar libremente entre ellos y sin presiones de una nota. Es por esto, que el presente proyecto busca desarrollar una serie de actividades extracurriculares bilingües para jóvenes de Pereira, en donde se articule el inglés como lengua extranjera con la recreación y las inteligencias múltiples, buscando promover en los participantes un componente de destrezas no sólo lingüísticas, sino también, físicas, cognitivas, y emocionales, siendo esto una iniciativa innovadora en el campo del aprendizaje y la enseñanza de las lenguas en Colombia.

Nuestra propuesta está enfocada en la enseñanza de un segundo idioma en jóvenes mayores de 14 con niveles de básico a pre intermedio de inglés en la ciudad de Pereira, buscando de esta manera fortalecer las capacidades cognitivas en una segunda lengua mediante la implementación de la inmersión parcial como metodología a tratar a través de un modelo recreativo llevado a cabo en diferentes espacios completamente prácticos para que los estudiantes puedan sentirse separados totalmente del modelo educativo actual. Además, se buscará generar un rol diferente tanto para los educadores como para los estudiantes en donde cada una de las metodologías propuestas se puedan implementar satisfactoriamente para así

generar resultados nuevos y positivos para la futura educación bilingüe teniendo en cuenta la creación de un ambiente en el que prime la lúdica, la cual tiene un impacto directo en la motivación de los participantes.

Preguntas de Investigación

¿Cuál es el impacto lingüístico que unas actividades extracurriculares bilingües generarían en jóvenes mayores de 14 años de la ciudad de Pereira como una metodología alternativa para la enseñanza de la lengua inglesa?

Sub-Preguntas

¿Cómo implementar el componente lingüístico hacia jóvenes mayores de 14 años a través de la recreación?

¿Qué efecto tiene la implementación de actividades extracurriculares bilingües en jóvenes mayores de 14 años de la ciudad de Pereira?

Objetivos

Identificar el impacto en la competencia lingüística que unas actividades extracurriculares bilingües generarían en jóvenes mayores de 14 años de la ciudad de Pereira.

Objetivos Específicos

Diseñar una serie de actividades recreativas que nos permita implementar el componente lingüístico de los participantes.

Diseñar e implementar un registro reflexivo que les permitirá a los participantes determinar cuáles son sus aprendizajes después de cada sesión.

Realizar convocatoria para invitar a los jóvenes de la ciudad de Pereira a participar.

Crear un instrumento para la caracterización de los participantes en las actividades extracurriculares.

Marco Conceptual

En la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua, existen metodologías alternativas las cuales ayudan a fomentar el aprendizaje por fuera de actividades tradicionales en el aula de clase; y es por tanto que para Peña (2005), la enseñanza del inglés no debería seguir con un enfoque gramatical como contenido principal de la lengua ya que se debe promover las posibilidades de aprender el inglés a través de la comunicación con otros y en diferentes campos de enseñanza debido a que éste idioma ha tenido un gran desarrollo a través del tiempo y su objetivo cambió de ser una lengua regional a un idioma internacionalmente compartido.

De esta manera consideramos que el propósito de este capítulo es explicar en detalle los diversos conceptos que guiarán el desarrollo de nuestra investigación tales como la inmersión, la cual permite a una población determinada hacer parte de un propósito determinado, también se desarrollarán sus tipos y funciones; las inteligencias múltiples, descritas como un conjunto sistemático de múltiples habilidades con diferentes tipos de operaciones y contenidos mentales para procesar la información; la ecología lingüística, entendida como el estudio de interacciones entre un lenguaje y su entorno; el entorno lingüístico, definida como las interrelaciones entre los hablantes, su demografía y cultura; la interacción y el aprendizaje, los cuales se desarrollan en un entorno social y cultural particular; la elección del idioma, que hace referencia a la

diferenciación funcional del idioma en las interacciones; la recreación, entendiéndose como actividades de ocio o disfrute; sus tipos, enfoques, y la dimensión de la recreación aplicada a la enseñanza. Finalmente, se definirán los juegos; los cuales serán cruciales para el cumplimiento de los objetivos y planteamientos de este proyecto.

A continuación, se desarrollará un análisis referente a los conceptos que abordaremos, sus diferentes enfoques, sus tipos y porqué son importantes en este proceso de investigación. El concepto de las inteligencias múltiples será abordado principalmente desde la teoría propuesta por Gardner (1998). La metáfora de la ecología del lenguaje se fundamenta con las ideas de Haugen (1972), Palmer (1974) y Christoffersen, (2013). El concepto del entorno lingüístico será discutido teniendo en cuenta a Hornberger (2002) y Christopher (2012). También, la interacción y el aprendizaje serán debatidos desde las perspectivas de Allwright (1984) y Vygotsky (1987). El concepto de elección del idioma desde los aportes de Weinreich (1953) y Wei (1994) y la inmersión desde la Real Academia de la Lengua Española, Baker (2001) y Johnson y Swain (1997).

1. Definición de las Inteligencias Múltiples

En los últimos años las ideas sobre las inteligencias múltiples han cambiado mucho, se considera que por lo menos se tienen nueve inteligencias diferentes, cuantificadas por parámetros cuyo cumplimiento les da tal definición, por ejemplo: tener una localización en el cerebro, poseer un sistema simbólico o representativo y tener una evolución característica propia. Con el fin de definir lo que la teoría de inteligencias múltiples involucra, hemos considerado las perspectivas de diferentes autores como Guilford (1991), Gardner (1998), y Quintero (2018), quienes han proporcionado ideas frente a este concepto haciendo referencia a los procesos mentales

subyacentes a la inteligencia general donde se despliegan una serie de habilidades y subhabilidades que dan lugar a múltiples inteligencias presentes en el ser humano.

Se describe a la inteligencia como un conjunto sistemático de múltiples habilidades con diferentes tipos de operaciones y contenidos mentales para procesar la información (Guilford, 1991), mientras existe una noción conceptual más amplia que no incluye solamente las habilidades para procesar la información, sino que considera que la inteligencia en general da lugar a habilidades y subhabilidades, es la de Gardner (1998) quien expresa desde el nivel conceptual que las inteligencias múltiples no insisten en el dominio de un solo constructo en un nivel medio sino en el lugar que ese constructo tiene entre la noción de la inteligencia general y la lista interminable de habilidades y subhabilidades específicas, es decir, cada habilidad (la danza, escritura, oratoria, entre otras) implica una serie de inteligencias y no un solo constructo. Esta definición es complementada por otro autor quien describe los procesos cognitivos que desencadena la inteligencia general, Quintero (2018) plantea que la teoría de las inteligencias múltiples es una consecuencia del concepto de inteligencia general que involucra procesos mentales, deductivos, inductivos, habilidades, competencias, y velocidad de reacción y respuesta.

Aunque los tres autores han logrado desarrollar este constructo desde una perspectiva cognitiva y desencadenante de una lista prolongada de habilidades, consideraremos fundamental para el desarrollo de nuestro proyecto los aportes de Gardner (1998) quien señala desde su concepción nueve inteligencias principales tales como la lingüística, kinestésica, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, lógico matemática, existencial y naturalística que serán desarrolladas a continuación, las cuales tendremos en cuenta en el desarrollo de las actividades extracurriculares para un mejor entendimiento por parte de los participantes.

La posición de Gardner sobre la independencia de las inteligencias es más bien ambigua. Por una parte, él defiende la idea de que las inteligencias son relativamente autónomas. Por otra parte, admite que el ejercicio de una sola inteligencia no bastaría: todo individuo normal posee cada una de estas inteligencias “ya que todas las funciones sociales necesitan más que una inteligencia” (Gardner, 1997, p. 219).

1.1 Clasificación de las Inteligencias Múltiples

Consideramos que el autor que más se adapta para el desarrollo de nuestro proyecto es Gardner, y es por eso que a continuación definiremos cada una de las inteligencias que él propone y que consideramos importantes para la implementación de unas actividades extracurriculares bilingües que busquen propiciar las habilidades que los participantes poseen además de las lingüísticas.

1.1.1. Inteligencia Lingüística

Una de las inteligencias que propone Gardner en la teoría de las inteligencias múltiples es la lingüística, la cual, será la base de nuestra investigación ya que nuestro enfoque es la enseñanza de una lengua extranjera, que en este caso será el inglés. Ferrándiz et al. (2006) la definen como la capacidad implícita en la lectura y escritura que está relacionada con el potencial para estimular y persuadir por medio de la palabra, mientras Peña (2008) concibe tareas cognitivas adicionales, definiéndose como la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. Armstrong (2009), adapta las nociones de Gardner (1998) y define esta inteligencia como la capacidad de usar palabras efectivamente, ya sea de manera oral o escrita. Algunos de sus usos incluyen la retórica mnemotécnica, explicación

y metalenguaje. Inferimos que las definiciones proporcionadas por los autores se complementan entre sí, puesto que todas las cualidades mencionadas pueden ser atribuidas al concepto general, además, estas se relacionan entre sí ya que la describen como capacidad del uso del lenguaje en la vida cotidiana.

1.1.2 Inteligencia Interpersonal

En primera instancia, las habilidades interpersonales hacen parte de un grupo de comportamientos individuales que siendo no-verbales o verbales llevan la comunicación a diferentes niveles dentro de un determinado grupo poblacional. Gardner (1987) interpreta las habilidades interpersonales como la capacidad que tiene cada individuo para comunicarse cooperativamente en grupos, ya sea de manera verbal o no verbal, aquellos que poseen estas habilidades tienden a ser más sensibles a los sentimientos y emociones de las personas que los rodean. El rol de las habilidades interpersonales es definido en el manejo de gestores públicos, o aquellos encargados en organización y quienes además están interesados en la construcción y el aprendizaje sobre cómo comunicarse más efectivamente (Michael Hackman y Craig Johnson, 2004). Se evidencia que ambos autores conciben el concepto desde diferentes perspectivas, para Gardner esta inteligencia se comprende desde la comunicación cooperativa y empática, mientras que Hackman y Johnson la plantean desde la efectividad. Castelló y Cano (2011) dirigen esta definición a la representación de estados internos de otras personas (considerándose como objetos sociales), los cuales incluyen complejas estructuras como son las intenciones, preferencias, estilos, motivaciones o pensamientos, entre otras. Los últimos autores coinciden con Gardner al definir esta inteligencia teniendo en cuenta otras cualidades más subjetivas que

pueden relacionarse con la empatía; tales como los sentimientos, pensamientos, intenciones, entre otros.

1.1.3 Inteligencia Kinestésica

La inteligencia cinestésico-corporal es definida como la habilidad para emplear el cuerpo de manera hábil y diferenciada con fines expresivos, en donde sus componentes principales son todas las aptitudes corporales o manuales, el control y armonización de los movimientos (Gardner, 1994). En otras palabras, podemos decir que esta inteligencia hace referencia a la capacidad de aprender por medio del ‘hacer’ y del uso de nuestro cuerpo como herramienta de aprendizaje. Algunas de las características que más se destacan en las personas con este tipo de inteligencia es la seguridad e intuición en sus movimientos y la habilidad de manipular objetos, por ejemplo, tener seguridad al manejar una herramienta, como un martillo a la hora de clavar una puntilla.

1.1.4 Inteligencia Intrapersonal

La inteligencia intrapersonal hace referencia al conocimiento que un individuo tiene sobre sí mismo y sus sentimientos, le permite descubrirlos y simbolizarlos (Gardner, 1994). Es decir, esta inteligencia le permite al participante tener un completo entendimiento de sí mismo, sus emociones, sentimientos, y el saber cómo deben ser expresados en cada una de las situaciones que se puedan presentar. Para ejemplificar esta inteligencia, podemos mencionar que una persona que dedica tiempo a pensar acerca de cómo se siente o se ha sentido en diferentes situaciones y que además les pone nombres a esas emociones e intenta verbalizarlas con otras personas, es intrapersonalmente inteligente.

1.1.5 Inteligencia Espacial

Esta inteligencia es determinada por cada cultura y definida como todas las aptitudes relacionadas con la percepción exacta de las formas, la capacidad de crearlas y modificarlas sin soporte concreto (Gardner, 1994). En otras palabras, esta inteligencia consiste en la habilidad de cada persona para identificarse a sí mismo, a los demás, y los objetos que los rodean en el espacio. Un ejemplo claro es cuando una persona está jugando una partida de ajedrez ya que esta debe tener en su mente una representación espacial de todo el tablero y de todos los movimientos que tanto él como su contrincante podrían hacer. Por lo tanto, la práctica continua de este juego y la memorización de diferentes estrategias puede mejorar la inteligencia espacial de forma significativa.

1.1.6 Inteligencia Musical

La inteligencia musical se concibe como la habilidad para discernir y producir conjuntos de tonos arreglados de manera rítmica y utilizarlos como un medio para comunicarse con otros; la composición, interpretación, oído y discernimiento son características de esta (Gardner, 1994). Entonces podemos decir que esta inteligencia hace referencia a la capacidad de aprender por medio de sonidos que representen un ritmo, el cual, le permite al participante expresarse por medio de este. Un ejemplo claro de este tipo de inteligencia son aquellas personas que tienen la capacidad de dominar un instrumento musical, ya que es un proceso muy largo y complejo, que requiere de grandes dosis de práctica y de cierta capacidad innata para poder alcanzar resultados adecuados.

1.1.7 Inteligencia Lógico-matemática

Esta inteligencia tiene su origen en la confrontación con el mundo de los objetos, su ordenación, reordenación, cantidad y otras características que estos puedan poseer con relación a las aptitudes lógicas, matemáticas y científicas (Gardner, 1994). Esta inteligencia le permite al participante resolver problemas y anticipar posibles situaciones que se puedan desencadenar de otras anteriores, se caracteriza también por la habilidad con los números que puede llegar a poseer la persona. Un ejemplo claro y cotidiano de esta inteligencia son las personas que presentan una habilidad para calcular el coste de una compra o cuánto debe ser el cambio al pagar, así como son capaces de realizar con facilidad listas y la planificación de agendas.

1.1.8 Inteligencia Naturalista

La inteligencia naturalista se utiliza para observar, organizar y clasificar la naturaleza y del mismo modo establecer conexiones entre la actividad humana y los sistemas ecológicos (Gardner, 2001). Esta inteligencia hace referencia a la capacidad del participante para aprender en ambientes naturales, diferentes a las aulas de clase tradicionales, y tener un gran entendimiento de este. Uno de los ejemplos más claros de este tipo de inteligencia son las personas con que sienten gusto a la hora de explorar en la montaña, el bosque, la selva y en general en la naturaleza

1.1.9 Inteligencia Existencial

Por último, la inteligencia existencial es descrita como la capacidad para situarse a sí mismo en el mundo que lo rodea y del cual forma parte; esta inteligencia busca la forma en que un individuo pueda vivir mejor consigo mismo y con los demás (Gardner, 2001). Podemos decir

entonces, que esta última inteligencia hace referencia a la faceta del ser humano que le lleva a profundizar en aspectos existenciales como quiénes somos, cuál es el propósito de la vida, qué ocurre después de la muerte, siendo estas cuestiones tratadas comúnmente desde el ámbito de la filosofía pero que, en realidad, son cuestiones inherentes a todo ser humano; además, busca también la forma de que un individuo pueda tener mejores relaciones interpersonales, esto mediante la apropiación de sus sentimientos y valores. Un ejemplo claro de esta inteligencia sería que, ante un conflicto, un individuo anime a las personas implicadas a indagar en lo ocurrido, sus causas y sus posibles soluciones desde una perspectiva constructiva.

1.2 Enseñanza a través de las Inteligencias Múltiples.

Incluir la dimensión de las inteligencias múltiples en las prácticas pedagógicas supone diversificar los recursos para así darle la oportunidad a los estudiantes de tener éxito en el aprendizaje. También, supone una tarea de planeación rigurosa ya que es necesario pensar en cómo llevar el material de una inteligencia a otra. Es decir, cómo adaptar el material para que su objetivo también desarrolle un tipo de inteligencia diferente. Es importante mencionar que la teoría de las inteligencias múltiples sugiere que ningún conjunto de estrategias de enseñanza funcionará mejor para todos los estudiantes en todo momento. Es decir, “Todos los niños tienen diferentes inclinaciones en las nueve inteligencias, por lo que es probable que cualquier estrategia en particular tenga mucho éxito con un grupo de estudiantes y menos con otros grupos”. (p.83). No obstante, la mayoría de las personas pueden desarrollar las inteligencias múltiples hasta un nivel de dominio relativamente aceptable (Armstrong, 2009). Lo que implica que, aunque no es preciso determinar el éxito de las sesiones propuestas durante las actividades

extracurriculares, todas las personas están predispuestas a desarrollarlas. De acuerdo con Armstrong, el desarrollo de una inteligencia depende de tres factores principales:

Dotación biológica: incluidos factores hereditarios o genéticos y lesiones en el cerebro antes, durante y después del nacimiento

Historia de vida personal: incluidas experiencias con padres, maestros, compañeros, amigos y otros que despiertan inteligencias, impiden desarrollarlas o reprimirlas activamente

Antecedentes culturales e históricos: incluido el tiempo y el lugar en el que nació y se crio y la naturaleza y el estado de la cultura o desarrollos históricos en diferentes dominios.

A continuación, compartimos una serie de estrategias propuestas por Armstrong que sirven para ejemplificar la manera en la que cada una de las inteligencias podría ser fomentada a través de cualquier tipo de modelo instruccional.

Inteligencias	Consideraciones	Estrategias y Actividades para la Enseñanza por medio de las Inteligencias Múltiples
Lingüística	Cómo usar el lenguaje hablado y escrito.	Para desarrollar la inteligencia lingüística es necesario implementar actividades como ‘storytelling’, lluvia de ideas, grabaciones, escribir diarios, y publicar sus escritos. Esto con el fin de potenciar su vocabulario, el conocimiento sobre sus

		<p>pensamientos, su habilidad oral y escrita, e incluso concientizar sobre sus productos escritos; de esta manera, entenderán que la escritura es una forma de comunicarse efectivamente y no sólo una herramienta para realizar tareas.</p>
Kinestésica	<p>Cómo implementar el uso de todo el cuerpo</p>	<p>La inteligencia kinestésica puede desarrollarse mediante actividades como respuestas corporales, teatro, conceptos kinestésicos, pensamiento práctico y mapas corporales, puesto que a diferencia de los libros, nuestro cuerpo nos acompaña a todas partes, lo que lo convierte en una herramienta ilimitada para el aprendizaje, los ejercicios anteriormente mencionados son usados para percibir un completo entendimiento por parte de los estudiantes, hacer más divertidos y motivacionales los ejercicios de lectura, y desarrollan la motricidad fina.</p>
Espacial	<p>Cómo usar ayudas visuales, colores y arte</p>	<p>Actividades como visualización, señales de colores, metáforas de la imagen, esbozo de ideas y símbolos gráficos son usadas en el desarrollo de la inteligencia espacial debido a que lo que buscan es</p>

		<p>un cambio del material lingüístico al visual como un soporte para los aprendices que posean un mejor desempeño en esta inteligencia, así como motivación a la creatividad.</p>
Musical	<p>Cómo implementar la música y los sonidos del ambiente</p>	<p>Para desarrollar la inteligencia musical es importante implementar ritmos, sonidos, canciones, discografías, supermemoria musical, conceptos musicales, y humor musical, de esta manera ampliar el contenido que se desea enseñar y puede ser un buen instrumento que ayude a los participantes a aprender el contenido.</p>
Lógico-Matemática	<p>Como traer los números y el pensamiento crítico a las actividades</p>	<p>Es importante implementar las siguientes actividades con el fin de desarrollar la inteligencia lógico-matemática: Cálculos y cuantificación, clasificación y categorización, Cuestionamiento Socrático, Heurística, y Pensamiento Científico. Estas actividades buscan la implementación de los números en asignaturas diferentes a las matemáticas y ciencias, la potencialización de solución de problemas, y la investigación.</p>
Interpersonal	<p>Cómo motivar a</p>	<p>La inteligencia interpersonal se desarrolla a través</p>

	los estudiantes a trabajar en equipo	del compartir (Incluso información), esculturas humanas, grupos cooperativos, juegos de tablero y simulaciones, con el fin de que los participantes interactúen entre sí y pongan en práctica el trabajo en equipo
Intrapersonal	Cómo evocar los sentimientos personales de los participantes	Actividades como periodos de un minuto de reflexión, conexiones personales, tiempo para elegir, momentos para los sentimientos y sesiones para fijar objetivos para que, de esta manera, los participantes se conecten con ellos mismos, sus sentimientos y emociones.
Naturalista	Cómo incorporar la conciencia ecológica y seres vivientes	Esta inteligencia se desarrolla implementando caminatas en ambientes naturales y actividades fuera de un salón de clase, plantando, llevando mascotas y eco-estudio para conseguir que los participantes se conecten con el medio ambiente y los seres que los rodean, aprendiendo desde lugares menos tradicionales lo que tendría un mejor impacto gracias a la motivación que pueden adquirir de un ambiente diferente al aula de clases.
Existencial	Cómo lograr	Ollé Borgue (2010) propone actividades como la

	convivir mejor con sí mismo y con los demás	meditación, el cuidado corporal, el diálogo socrático, la acción solidaria y la apreciación, práctica y cultivo del arte para desarrollar la inteligencia existencial, así los participantes acceden al conocimiento de sí mismos, favorecen lazos de unión, y accede a otras realidades, posibilidades y verdades a través del cuestionamiento.
--	---	--

El conocer estas inteligencias y la manera de incluirlas en las prácticas pedagógicas es fundamental para el desarrollo del presente proyecto en vista de que nuestras actividades extracurriculares buscan potenciar el aprendizaje de una segunda lengua teniendo como base las habilidades de los participantes para que de ésta forma ellos se sientan más motivados y puedan exponerse a diferentes estrategias hasta encontrar la que más se adapte a cada uno de ellos, permitiéndoles así un mejoramiento continuo de la competencia lingüística.

2. Definición de Ecología del Lenguaje

La ecología del lenguaje representa un factor relevante en relación con el desarrollo de la segunda lengua debido a que es el que media entre las interacciones lingüísticas y los escenarios en los que estos toman lugar. De acuerdo con Haugen (1972), “la ecología del lenguaje puede ser definida como el estudio de interacciones entre un lenguaje y su entorno” (p. 325). El autor considera el entorno como su interacción con otros idiomas en la mente de los hablantes

bilingües y multilingües (psicológico) y la interacción con la sociedad en la que funciona como medio de comunicación (sociológico). A partir de allí se tendrá una percepción de las interacciones (docente-estudiantes-estudiantes-docentes) que se pueden presentar en las actividades extracurriculares y que facilitan el aprendizaje del inglés como una segunda lengua. Esta metáfora de la ecología del lenguaje también es elaborada por Palmer (1974) quien describe a la ecología del lenguaje como una vanidad metafórica que permite organizar nuestro pensamiento acerca de las manifestaciones lingüísticas habladas y escritas. Aunque esta definición no incluye las interacciones que propuso Haugen, sugiere que existe la posibilidad de planificar y ordenar las expresiones orales y/o escritas que toman lugar en el pensamiento obteniendo como resultado la posibilidad de prescribir las manifestaciones lingüísticas que los participantes de las presentes actividades extracurriculares deban realizar; es decir, saludar, argumentar, explicar. Etc.

Con el paso del tiempo, este concepto se ha transformado para dejar de ser el estudio del lenguaje únicamente como interacción o manifestación lingüística, sino también para considerar al lenguaje como una herramienta o comportamiento. Es así como Pennycook (2004) atribuye la ecología del lenguaje al uso del lenguaje determinado circunstancialmente viendo el lenguaje como una herramienta, o al comportamiento circunstancial determinado, donde el lenguaje es visto como un organismo viviente. (Christoffersen, 2013; p.39) descubrió que comúnmente en todas las definiciones se encuentra presente la palabra “interrelación”, lo que implica que un enfoque ecológico del lenguaje consiste, en esencia, en estudiar las interrelaciones. Esto genera consciencia con relación al uso que los participantes de este proyecto le den al inglés y al español, a la naturaleza de las interacciones que puedan emerger de las actividades propuestas, así como la elección de idiomas que los participantes realicen.

Con este constructo podemos inferir la existencia de ciertos patrones de interacción durante nuestras actividades extracurriculares, tales como; el lenguaje no verbal, el gusto interpersonal, el tamaño y la conformación física del grupo, el estatus, la situación de poder, el género, la situación socioeconómica, la creatividad y capacidad de solucionar los problemas. Estos serán tomados en cuenta durante la ejecución de las actividades, con el fin de identificar cada uno de los patrones lingüísticos que se puedan presentar en cada una de estas. Teniendo como base la definición proporcionada por Haugen (1972), Hornberger (2002) amplía la concepción de la ecología del lenguaje incluyendo el término de entorno “lingüístico”, en el que se incluyen la interacción de elementos no solamente referenciales, sino también psicológicos y sociológicos; es decir, la relación que existe entre las personas que utilizan la lengua y las diferentes comunidades con las que estos interactúan.

2.1 Definición del Entorno Lingüístico.

La primera concepción que podemos abordar es la de Hornberger (2002) quien define al entorno lingüístico como las interrelaciones entre los hablantes, los interlocutores y otros factores del ambiente como la demografía y la cultura. La percepción de este autor se complementa con la implementación de las diferentes influencias positivas que el entorno lingüístico puede tener en el proceso de aprendizaje de los alumnos mencionadas por Christopher (2012); tales como, la disponibilidad de oportunidades que tiene el aprendiz de tomar y experimentar con ítems y reglas lingüísticas mientras vivencia un programa de aprendizaje, además; argumenta que el entorno lingüístico es un elemento integral en la adquisición y el aprendizaje de una lengua, que influencia los comportamientos lingüísticos en las personas y es bastante adecuado para facilitar el desarrollo del lenguaje. En relación con este autor, es

importante tener en cuenta que el entorno lingüístico supera el escenario en un salón de clases y va más allá, al mundo exterior, por esto menciona que la situación lingüística donde el aprendizaje toma lugar puede aportar o no las oportunidades de contribuir y/o practicar el lenguaje objetivo.

Tomando otro punto de vista en lo que refiere al entorno lingüístico, Willard, Kohl, Bihler, Agache & Leyendecker (2020) hacen referencia a las características relacionadas con la cantidad y calidad de ‘input’ en los aprendices de dos lenguas debido a que estos factores serán los encargados de influenciar su producción. Por esta razón podemos inferir que el entorno puede influenciar los comportamientos lingüísticos en la segunda lengua, y es por esto que mediante este proyecto buscamos generar escenarios en un entorno monolingüe como es el de la ciudad de Pereira, que influyen de manera positiva el desarrollo de la segunda lengua de los participantes, donde se promueve el uso y la práctica de sus conocimientos y habilidades en L2.

3. La interacción y el aprendizaje.

Los conceptos de entorno lingüístico e interacción están claramente conectados ya que nuestro proyecto busca la creación de un espacio en el que los participantes puedan interactuar entre ellos y con los facilitadores, con el fin de promover el uso de la lengua y la práctica necesaria para desarrollar la adquisición del léxico, entre otras características importantes en la habilidad del habla tales como la fluidez, la forma de comunicar lo que se piensa y la lengua en que estos se expresan. Es por esto que es importante para nosotros tener claridad sobre el concepto de interacción para llevarlo a cabo en la medida que tenga un impacto positivo en los participantes de nuestras actividades extracurriculares bilingües.

La interacción es concebida por Allwright (1984) como una “coproducción” producto de la acción de todos los participantes en determinado tiempo y espacio. Esta definición denota un fenómeno por naturaleza social que luego es complementado con la adición de las funciones interpersonales e intrapersonales propuestas por otros autores como Ellis (1999) quien define este concepto como el comportamiento que ocurre cuando una persona se comunica con otra; es decir, un fenómeno interpersonal. También se argumenta que “puede ocurrir dentro de nuestras mentes cuando participamos en el tipo de 'discurso privado' discutido por Vygotsky (1987) y de manera más encubierta, cuando diferentes módulos de la mente interactúan para construir una comprensión o una respuesta, ocurre un fenómeno intrapersonal.

Por otro lado, Vygotsky muestra que la interacción social da lugar al aprendizaje y posteriormente se convierte en actividad intramental que facilita el entendimiento, apoyando la noción previa del aprendizaje propuesta por Mead (1934) quien aseguró que este se desarrolla en la red de relaciones en un entorno social y cultural particular, es decir, el aprendizaje está siempre “situado” en una interacción simbólica, en un lugar y tiempo particular.

Se ha concebido durante este subconcepto la interacción lingüística y social como pilar del aprendizaje, es por esto que un entorno lingüístico que propicie la interacción interpersonal y que derive espacios para la comunicación, podría representar un aprendizaje significativo con relación a las habilidades lingüísticas. Las actividades extracurriculares propuestas en este proyecto buscan hacer de sus implementaciones los escenarios adecuados donde los participantes elijan la segunda lengua para interactuar.

3.1 Elección del Idioma

Los conceptos de interacción y elección del idioma buscan describir las prácticas interpersonales que están asociadas a las diferentes situaciones comunicativas en las que los hablantes puedan participar. Entendiendo la interacción como un fenómeno mayoritariamente social, se procederá a conceptualizar la distinción funcional que los hablantes realizan al utilizar cada una de las lenguas que emplean.

La elección del idioma, la cual es definida por Weinreich (1953) como la diferenciación funcional de idiomas en las situaciones de contacto o interacción. Según la idea del autor, podemos decir que la elección lingüística es la alternancia de los idiomas en el discurso del hablante. En la ejecución de este proyecto tendremos participantes que hablan español y tienen algunas bases en inglés, el cual queremos que sea usado por ellos durante las actividades. Tenemos también la conceptualización que nos brinda Wei (1994) quien afirma que la elección del idioma es un comportamiento social ordenado y no una cuestión aleatoria de una inclinación momentánea. Con relación a la definición que nos brinda dicho autor, en nuestras actividades extracurriculares, los participantes encontrarán ámbitos y actividades específicas, así como normas de comportamiento asociadas a ellos, las cuales harán que ajusten su lengua a las exigencias de la situación en que se hallen, y usarán formas lingüísticas que faciliten el entendimiento entre sus pares mediante el inglés.

4. Inmersión

Para la realización de un proyecto determinado, se consideran diferentes metodologías con el fin de que sean usadas como herramientas que permitan la implementación de este mismo.

Como metodología, se encuentra la inmersión que es definida por la Real Academia de la Lengua Española como una acción la cual conlleva a una población determinada a hacer parte de un propósito determinado. Por ejemplo, de acuerdo con Baker (2001), durante la segunda guerra mundial, se creó un programa de inmersión en donde las tropas de Estados Unidos tuvieron cursos intensivos de lenguaje antes de viajar a otro continente, para que tiempo después en 1960 este tipo de programa se estableciera como método innovador para la educación bilingüe.

Por consiguiente, el programa de inmersión siguió siendo una herramienta que contribuye en el campo de la educación; es por eso que Johnson y Swain (1997) afirman que el término inmersión educativa se introdujo por los padres y juntas escolares de la ciudad de Saint-Lambert en la provincia canadiense de Quebec en 1960. Este término tuvo como propósito describir los contextos en los que el francés era usado como medio de instrucción a niños hablantes nativos del inglés con el fin de capacitarlos en una segunda lengua. Como resultado, la inmersión fue establecida como método de enseñanza.

4.1 Tipos de Inmersión

La inmersión como metodología en la enseñanza de un segundo idioma, juega un papel importante para el desarrollo de esta, debido a que incorpora distintos modelos pedagógicos que impactan el proceso de aprendizaje. Sin embargo, la implementación de esta metodología está directamente relacionada con los objetivos lingüísticos a cumplir de acuerdo con cada facilitador, ya que hay diferentes tipos de inmersión y cada una conlleva a un resultado diferente. Cloud, Genesee & Hamayan (2000), separan la inmersión en diferentes grupos, uno de esos es la inmersión bilateral (two-way foreign language immersion) que consiste en la unificación de estudiantes con diferentes lenguas maternas, de las cuales una juega el papel de lengua

minoritaria y la otra de lengua principal, y se alternan a su vez para ser la lengua por aprender, es importante aclarar que el uso de las dos lenguas debe ser del 50%. Así pues, los objetivos principales de este tipo de inmersión son el bilingüismo, y el desarrollo de una conciencia multicultural. El segundo tipo de inmersión es la inmersión unilateral (one way foreign language extension) cuyo objetivo es que los estudiantes se conviertan en hablantes competentes de la lengua y entiendan las diferentes dimensiones culturales. Para esto se proponen dos tipos de inmersiones; las cuales son la inmersión parcial y total. La inmersión parcial sugiere que la lengua que se tiene como objetivo se utiliza en el 50% del tiempo, y que necesita a dos instructores en lengua, uno que se encargue de la lengua materna, y otro en la lengua objetivo; por otro lado, la inmersión total indica que la lengua objetivo va a ser utilizada el 100%, mientras la lengua materna solo se utiliza en casos de extrema necesidad; Dentro de este tipo de inmersión también se encuentra la doble Inmersión que consiste en la instrucción y el aprendizaje de dos lenguas objetivo.

Aunque Cloud et al (2000), propone que la inmersión total y parcial se diferencian principalmente por porcentaje que usan L2 durante el desarrollo de cada programa, Blázquez (2010) agrupa a la inmersión total y parcial en un mismo modelo pedagógico.

Tomando diferentes puntos de vista en lo que refiere a la diferente clasificación de inmersión lingüística, encontramos que Álvarez (2014) distingue otros tipos de inmersión lingüística los cuales van ligados a la aplicación y el nivel de inmersión en el que se ubica al aprendiz. Teniendo en cuenta su aplicación, existen programas de inmersión temprana la cual tiene como punto de partida el inicio de la escolarización, y también se encuentra la inmersión tardía que es trabajada en los últimos años de la educación primaria. Además, considerando el nivel de inmersión se encuentra la inmersión total que va ligado al predominio de la L2 como

único método de comunicación y la inmersión parcial la cual consiste en la fusión de la L1 y L2 con el mismo fin. En este caso, esta investigación necesita conocer a fondo la función de inmersión parcial pues será de gran importancia para esclarecer el rumbo que debe tomar la implementación de esta.

Una definición más amplia sobre la inmersión parcial fue dada por Genesee, Lambert y Holobow (1986) los cuales sugirieron que “la inmersión parcial involucra un sistema de enseñanza en donde se utiliza el segundo idioma como método de instrucción en la mayoría de las materias académicas. El objetivo central que persigue este método es la alfabetización completa y el desarrollo de estrategias comunicativas tanto en la lengua materna como en la nueva lengua” (p. 32). Resulta ser entonces este el modelo que más se adecua a los intereses del proyecto debido a la relevancia que se le otorga al desarrollo de las competencias comunicativas tanto en L1 como en L2.

4.2 Funciones de la Inmersión

La inmersión lingüística conlleva funciones específicas las cuales permiten que esta sea considerada una metodología alternativa del aprendizaje de una segunda lengua. De acuerdo con la Plataforma per la Llengua (2018), la inmersión lingüística cumple con la función de adquirir el máximo conocimiento léxico, gramatical y comunicativo posible de una segunda lengua en el menor tiempo que se pueda llevar a cabo. Así mismo, cada metodología tiene múltiples funciones referentes al contexto ya que se hace uso de diferentes estrategias o procedimientos específicos para el cumplimiento de los objetivos. Por ejemplo, de acuerdo con Sierra (1994), en la inmersión lingüística, se tiene como propósito crear un entorno ‘imitativo natural’ el cual tiene la función de aprender la segunda lengua en términos parecidos a la primera donde existe

comunicación real en situaciones comunicativas reales. De este modo, surgen beneficios a partir de cada una de las funciones de esta metodología. Para con Genesee, Lambert y Holobow, los aprendices que hacen parte de la inmersión lingüística desarrollan destrezas cognitivas de la lengua las cuales los convierten en estudiantes competentes académicamente; además de fortalecer su aprecio por otras culturas y personas.

4.3 Enseñanza por medio de la inmersión

A lo largo del tiempo, debido a que las habilidades cognitivas de las personas aumentaron, surgieron nuevos métodos para mejorar el proceso de enseñanza; uno de ellos es la inmersión. Met (1991) señala que en Estados Unidos existen programas de inmersión que tienen como objetivo enseñar una segunda lengua por medio de contenido, es decir, los estudiantes requieren hacer un esfuerzo cognitivo más alto puesto que están involucrados en un programa de inmersión en el que además de aprender una segunda lengua que es el medio de instrucción de las diferentes materias del currículo, aprenden también contenido de las asignaturas. Aunque la inmersión se ha usado para enseñar una lengua extranjera, desde el punto de vista de Walker y Tedick (2000) los programas de inmersión también han sido diseñados para enseñar una lengua dominante, una minoritaria, y revivir lenguas que están casi extintas. Por ejemplo; en Colombia, a través de la inmersión, las personas de comunidades indígenas podrían aprender el español (lengua dominante en Colombia) y las personas hablantes del español, las lenguas indígenas (lenguas minoritarias).

Sin embargo, la inmersión como método de enseñanza también puede ser usada en contextos y campos diferentes; así lo evidencian Olivares et al. (2018) en su estudio llamado “valor percibido de una experiencia de inmersión educativa para el desarrollo de competencias

transversales”, el cual consistió en una semana de inmersión en la que los estudiantes participaban en actividades de formación creativas y desafiantes con elevadas experiencias que tuvo como objetivo reforzar las competencias transversales; en otras palabras, los estudiantes experimentaron actividades completamente diferentes a las del aula tradicional para así desarrollar diferentes habilidades que les permitiera aplicar sus capacidades en contextos y entornos diferentes.

La inmersión como metodología abarca diferentes funciones y objetivos que varían según el tipo a tratar, de este modo dependiendo de si se trata de inmersión unilateral, bilateral, parcial, o total, los resultados a obtener son diferentes. Resulta entonces útil la inmersión como uno de los modelos pedagógicos a tratar en un proyecto que busca integrar metodologías alternativas para la enseñanza de un segundo idioma a través de la recreación y el deporte. La implementación de esta metodología en un proyecto así podría integrarse el modelo de inmersión unilateral propuesto por Cloud, Genesee & Hamayan (2000), exactamente a inmersión parcial, que sugiere que la lengua que se tiene como objetivo se utiliza en el 50% del tiempo, y que necesita a dos instructores en lengua, uno que se encargue de la lengua materna, y otro en la lengua objetivo; sin embargo, también podría ser instruido por un docente capacitado en ambas lenguas. El modelo de inmersión unilateral parcial podría modificarse en términos del uso de la lengua objetivo, ya que se podría extender su porcentaje de uso, para obtener tal vez mejores resultados en los estudiantes.

5. Definición de Recreación

En las actividades extracurriculares bilingües como inmersión parcial, la recreación juega un papel importante ya que facilita el proceso de aprendizaje de nuevas dimensiones del inglés,

es por esto que consideramos importante incluir dicho término en este proyecto, ya que nos permitirá ampliar nuestra concepción de cómo abordar un modelo recreativo bilingüe y cómo sacar el mayor provecho posible con el fin de obtener resultados y determinar si se impactó de forma positiva las capacidades lingüísticas de los participantes. A continuación, se explicarán algunas de las definiciones de la recreación, los diferentes tipos que existen, sus enfoques y el uso que se le daría como método de enseñanza.

La recreación es un término conocido coloquialmente como lo que puede realizar una persona para sentirse entretenida, para promover su disfrute y su calidad de vida. Como definición encontramos que Richard Krauss (1978) plantea que «la recreación consiste en actividades o experiencias llevadas a cabo en su tiempo libre, generalmente escogidas voluntariamente por el practicante, que le producen placer, satisfacción o porque percibe cierto valor social o personal derivado del mismo. Al igual que el ocio, la recreación no debe tener connotación de trabajo cuando ésta es llevada adelante como parte de la comunidad organizada o de programas de agencias voluntarias, diseñadas para alcanzar metas constructivas y socialmente aceptadas de la participación individual, del grupo y de la sociedad en general» (Como es citado en Bañol, 2002). Tomando en cuenta tal punto de vista, la recreación puede ser usada para alcanzar unas determinadas metas sociales en un determinado grupo y que además produce placer por el que la percibe.

Con relación al ámbito normativo de nuestro país, el Ministerio de Deporte en el artículo número 5 de la Ley 181 de 1995, entiende la recreación como el proceso por el cual diferentes personas participan voluntariamente y de forma dinámica, y que a su vez permite entender la vida como una experiencia de disfrute, de constante creación y de entera libertad. La norma también incluye otros aspectos positivos de la recreación, como lo es el enriquecimiento de la

calidad de vida física y social del ser humano, al potencializar sus habilidades mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales por diversión. Otros puntos de vista que podemos agregar como el de Joffre Dumazedier, destacado sociólogo francés, define la recreación como aquellas actividades donde el ser humano se entrega a su antojo, tras haber terminado con sus obligaciones de tipo profesional, familiar y social. Dichas actividades servirán para disfrutar de su descanso, divertirse y desarrollar su formación de forma liberada (Como es citado en Pérez, 2003). Podemos decir entonces que la recreación es elemental para nuestras vidas, ya que a través de ella contribuimos al restablecimiento psicológico y fisiológico de nuestro cuerpo, debido a que actúa como liberadora de cargas que a diario se dan ya sea desde el punto de vista intelectual o física.

4.1 Tipos de recreación

La recreación puede ser clasificada según el objetivo o finalidad de las actividades. Por este motivo, con relación a Rico (1999) existen siete tipos de recreación: 1) Recreación comunitaria: trabaja de forma colectiva con los participantes con el fin de hacer frente a una situación problemática de la comunidad. 2) Recreación cultural y artística: brinda a los participantes las herramientas y espacios necesarios para el desarrollo de habilidades creadoras. 3) Recreación deportiva: Se enfoca en la salud, el placer y el disfrute de los participantes a través de actividades físicas elegidas voluntariamente. 4) Recreación laboral: vela por el bienestar integral de los trabajadores y sus familiares por medio de actividades planificadas con el propósito de crear un ambiente de trabajo ameno y aportar positivamente al equilibrio emocional, social y físico de los empleados. 5) Recreación pedagógica: se adhiere al proceso de formación de los participantes con la intención de actuar como metodología de enseñanza no formal o

generar diversión y placer y al mismo tiempo enseñar en el tiempo libre. 6) Recreación terapéutica: interviene en el proceso de recuperación de los participantes ya sea como un método de rehabilitación o como forma de aprovechamiento del tiempo libre para evitar afectaciones negativas en otros aspectos de la vida de los implicados. 7) Recreación turística ambiental: promueve la creación de vínculos con el entorno con el objetivo de generar conciencia sobre la preservación del medio ambiente.

Por otro lado, de acuerdo con Gregorio (2008) existen solo dos tipos de recreación; la autónoma y espontánea y la organizada y dirigida. La primera, corresponde a las actividades realizadas de forma individual o grupal que no requieren de planeación o la presencia de un moderador que dirija dichas actividades. Es decir, las personas eligen recrearse por sí mismas y no cuentan con un instructor que las motiven a realizar cualquier actividad; además, al no ser estructuradas o programadas quiere decir que no tienen un objetivo diferente al de generar placer. La segunda; son prácticas planificadas con objetivos planteados que cuentan con un animador, espacio físico y métodos para su realización. Es decir, el moderador o instructor a cargo de la actividad le dará un propósito diferente al de simplemente generar placer en los participantes.

5.2 Enfoques de la Recreación

La recreación cuenta con tres diferentes enfoques donde se puede lograr tener una idea mucho más amplia sobre todos sus rasgos. Estos enfoques se dividen entre: Recreacionismo, Animación Sociocultural y Recreación Educativa.

1) Recreacionismo: Este modelo se basa principalmente en las actividades que se desarrollan al aire libre, las cuales pueden ser organizadas o no. El recreacionismo tiene como actividad más representativa al juego, en el cual el tiempo libre es fundamental ya que no hace

parte de las obligaciones de la persona, y que además tiene connotaciones placenteras y saludables. Este enfoque también se caracteriza por centrar su atención en los espacios y medios, como lo pueden ser instalaciones, formas de trabajo, materiales o instrumentos (Waichman, 1998).

2) La Animación Sociocultural: Este método se enfoca en mejorar la comunicación de las personas y a desarrollar la autonomía de un individuo o grupo. Permite al ser humano interactuar y conocer más a profundidad su propia cultura y transmitir conocimientos de los fenómenos socioculturales que lo rodean. Además, guía a las personas para que participen en su propio desarrollo personal y asuman un rol en la sociedad (Buenos Aires Ministerio de Educación, 2011).

3) La Recreación Educativa: Se caracteriza por enfocarse en el ocio de forma vivencial, como lo son las actividades extraescolares (instituciones formales) y asociacionismo juvenil (no formal). Dichas propuestas son intervenciones educativas con experiencias formativas relacionadas con el tiempo libre, (Cuenca,2004 Citado en Lema, 2011).

5.3 Recreación como método de enseñanza

Como fue mencionado anteriormente la recreación son actividades o prácticas que generan placer y disfrute al ser humano; por tal motivo, resulta importante incorporarlo en el proceso de enseñanza ya que tanto instructor como participantes estarán no solo enseñando y aprendiendo sino también divirtiéndose. De acuerdo con Elizalde y Gomes (2010) la recreación como método de enseñanza tiene sus inicios en Norteamérica; esta tenía como fin influenciar el comportamiento y pensamiento de sus participantes. Además, fue una forma de ocupar el tiempo libre con actividades beneficiosas y aceptadas por la sociedad para el desarrollo integral de la

persona. Por su parte, Rodríguez (2003) considera que la recreación ameniza el proceso de aprendizaje ya que permite a sus integrantes educarse de forma diferente a la habitual generando una actitud positiva que les posibilita crear conocimiento de forma experiencial. Es decir, esta cambia el rol tradicional tanto del estudiante como del profesor y hace que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el estudiante sea el protagonista de su desarrollo y viva por sí mismo el construir conocimiento.

De este modo, la recreación fue reconocida como método de enseñanza por autores como Elizalde y Gomes (2010) y Rodríguez (2003). Por otra parte, años después, Nieves (2017) reconoce que la recreación no solo sirve como forma de instrucción, sino que también permite al ser humano reflexionar a través de ésta y así formarse integralmente. En otras palabras, el ser humano puede profundizar y meditar acerca de su propio proceso de aprendizaje a través de la recreación con el fin de reconstruir o construir no solo conocimientos, también aspectos de su personalidad.

6. Definición de Juego

Teniendo en cuenta entonces que el concepto de recreación inserta una dimensión dinámica y divertida a este modelo bilingüe, se explorará también el concepto de juego, para el cual es importante mencionar que son muchos autores que hablan de él y también los que lo consideran como un factor imprescindible en la vida de todos los seres humanos, especialmente en la de los niños. (Gross, 1998; Lazarus, 1833; Spencer, 1955. Como se citó en Gallardo, 2018). Algunos autores consideran el juego como una actividad innata, que surge de forma natural. Por lo anterior hemos considerado las siguientes definiciones de juego para nuestro proyecto, las

cuales nos sirven como referencia ya que este es una práctica esencial en las actividades extracurriculares bilingües.

Los primeros autores que se consideran son Gimeno y Pérez (1989), quienes definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible, de la misma manera Viciano y Conde (2002), como se citó en Gallardo (2018) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Así mismo, se puede decir que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. Por otro lado, Caillois (2014) se refiere al juego como una actividad libre con resultado incierto que puede ser reglamento o ficticio y que trata de un acto creador que construye un mundo alterno por derecho propio. De acuerdo con estos autores, podemos entonces inferir que el juego constituye a actividades libres que buscan promover un espacio fuera de lo cotidiano, donde se promueva el desarrollo motor y emocional de los participantes.

Ahora bien, nuestro proyecto se inclinará por el diseño y la implementación de una variedad amplia de juegos, los cuales no solamente buscan propiciar un espacio de recreación sino también que fomenten la interacción entre los participantes y por ende el desarrollo de la segunda lengua. Para esto, procederemos a describir los tipos de juegos principales para la ejecución de nuestro proyecto.

De lo anterior se puede concluir que, las inteligencias múltiples juegan un papel importante en el desarrollo del presente proyecto ya que lo que se busca no es solamente

potenciar el nivel de la lengua inglesa sino también de las habilidades y valores de los participantes, propiciando un entorno que influirá de manera positiva en el desarrollo de la segunda lengua a través de la interacción y la comunicación, en donde se opta porque el contexto, el entorno y la situación le ayuden al participante a hacer un uso prioritario del inglés. El juego será tomado como base en la planeación de las actividades con el fin de desarrollar aspectos de la segunda lengua, que puedan ser aplicados por los participantes en situaciones de la vida real y más importante, en su vida cotidiana; de esta forma puede relacionarse con sus intereses, lo que nos permitirá llevar a cabo una implementación en la que prime la motivación y el aprendizaje. Resulta entonces útil la inmersión parcial como uno de los modelos pedagógicos a tratar en un proyecto que busca integrar metodologías alternativas para la enseñanza de un segundo idioma en donde hay una práctica de la lengua en contextos reales y permite expandir el conocimiento de esta, en nuestro proyecto, especialmente habilidades lingüísticas y comunicativas en inglés. El uso de una estrategia metodológica alternativa hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más entretenido y lleno de placer por lo que los estudiantes aceptan fácilmente nuevos métodos y se interesan por estos como una herramienta para estudiar, en ese orden de ideas, este tipo de metodologías alternativas ayudan a los profesores a tener más atención por parte de los estudiantes en el aula. Es por esto que nuestro proyecto tendrá un enfoque metodológicamente alternativo en donde será ser {a posible asociar el juego y la recreación junto con el aprendizaje de competencias comunicativas en una segunda lengua, con el fin de cumplir con las necesidades de los estudiantes mediante instructores capacitados para ofrecer un ambiente diferente al propuesto por el sistema de educación colombiano y así pretender resultados satisfactorios no solamente en la habilidad lingüística de los participantes, sino también en su desarrollo cognitivo, físico y cultural.

Revisión de Literatura

La búsqueda de metodologías alternativas de enseñanza es necesaria debido a que estas brindan herramientas esenciales para la formación, mejoramiento y desarrollo de las capacidades físicas y cognitivas de las personas, y más en Colombia, un lugar en dónde parece que la educación no ha tenido las reformas adecuadas para suplir con las necesidades y exigencias del siglo XXI. De Zubiría (2013), menciona el rol del maestro y los desafíos de la educación en este siglo, en donde resalta el hecho de que Colombia, a pesar de seguir el modelo de un mundo cambiante, en el ámbito de la educación sigue el mismo modelo inflexible y estático desde hace muchos años. Menciona, además, como las personas están siendo educadas con mentes del siglo pasado, pero con modelos pedagógicos y currículos del siglo XIX, y es ahí precisamente donde surge esta propuesta de investigación; se propone la implementación de un modelo alternativo de enseñanza, directamente enfocado en un segundo idioma por medio de una inmersión parcial a través de unas actividades extracurriculares bilingües.

Con relación a lo anterior, se analizará el impacto que genera la enseñanza del inglés a través de diferentes situaciones prácticas como las que se llevaron a cabo en clases de educación física por González, Villar, Pastor y Gil (2013), igualmente se analizará la investigación guiada por Buitrago y Herrera (2013) que se enfoca en optimizar los entornos de aprendizaje en los estudiantes a través de la metodología “Respuesta física total” del inglés como segunda lengua. Además, se analizará el trabajo realizado por Arias y Castiblanco (2015) que busca facilitar el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en el inglés mediante una propuesta pedagógica basada en el juego, y de la misma manera se tendrá en cuenta la investigación llevada a cabo por Sierra M. & Suarez G. (2017) que da cuenta del impacto de un

programa de inmersión en inglés de tres días en términos de aspectos cualitativos del lenguaje hablado en un grupo de profesores en formación en un programa de enseñanza de inglés.

Respecto a la propuesta didáctica interdisciplinar en educación primaria en España: la enseñanza de la educación física y el inglés, llevado a cabo por González, et al (2013) la cual se basó en el interés por conocer los distintos tipos de enfoques, materiales y actividades que se pueden utilizar en la enseñanza de una unidad didáctica de floorball en inglés para poderlos aplicar en la práctica diaria, de manera que se pueda comprobar el resultado de estos materiales sobre el alumnado, basándose en la siguiente pregunta: ¿Por qué no enseñar-aprender conocimientos comunes a varias áreas en el mismo espacio (aula) y tiempo (horario)?

Para responder a esta pregunta, los investigadores de la Universidad de Castilla - La Mancha, España, realizaron un estudio cualitativo-cuantitativo en el Colegio de Infantil y Primaria “Ramón y Cajal” de Cuenca, del mismo país donde participaron un total de 49 alumnos de Educación Primaria divididos de la siguiente manera; 24 estudiantes pertenecientes al nivel de 4º, quienes fueron el grupo experimental y 25 del grado 5º, quienes fueron el grupo control en el segundo y tercer ciclo del año académico. Según los grados en los que se encontraban los participantes, sus edades quedan comprendidas entre los 9 y los 11 años.

Los resultados obtenidos en este estudio incluyeron el componente lingüístico y el procedimiento instruccional, reflejados en el grupo experimental y el grupo control. De acuerdo con González, et al (2013) se obtuvo un rendimiento satisfactorio y positivo por parte del alumnado en donde el curso cuarto tuvo mayor progresión en cuanto al nivel de inglés adquirido; ya que éstos iniciaron con un nivel bajo y al finalizar pudieron obtener una valoración positiva para un nivel medio. El grado 5º que no logró mostrar avances claros con relación a la segunda

lengua como los obtenidos por el otro grupo debido a la falta de concentración en procesos instructivos y de desarrollo procedimental.

Respecto al profesorado implicado, la relación e implicación de ellos fue constante y fluida mediante las reuniones de coordinación. No obstante, las reflexiones y resultados obtenidos no son definitivos. Los investigadores proponen que se debe hacer constar la necesidad de seguir trabajando en dichas prácticas, y proponen incrementar el número de participantes, tanto docentes como alumnos, así como la modificación de algunas propuestas prácticas, con el fin de obtener una mayor implicación y motivación por parte de los alumnos de quinto curso.

A diferencia de este estudio, el nuestro no considerará la enseñanza dentro del área de lectura y escritura, sino que se basará en los trabajos prácticos del juego y la lúdica como los utilizados en el grupo experimental, con el cual se obtuvieron resultados satisfactorios en consideración del componente lingüístico. Esta investigación nos da bases para continuar con nuestro estudio, por ejemplo: el hecho de tener en cuenta las pruebas para evaluar el nivel de inglés del estudiantado, antes y después de la investigación. Además, nos da idea de la importancia de utilizar herramientas de medición y estudio como diarios de campo, vídeos y audios durante la investigación para hacer análisis, conclusiones y reflexiones de una manera más acertada.

A continuación, se presentará otra investigación realizada por Arias, M. y Castiblanco, D (2015) quienes plantearon “*El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*” con base a la pregunta ¿Qué tipo de juegos favorecen el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en lengua inglesa en los estudiantes de tercer grado de la I.E.D. Marco Tulio Fernández? Por lo tanto, dicho

estudio tuvo como objetivo facilitar el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en el inglés mediante una propuesta pedagógica basada en el juego.

Esta investigación fue llevada a cabo en La Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández de Bogotá, para la realización de este proyecto fueron necesarios 56 estudiantes con edades entre los 8 y 10 años pertenecientes al grado tercero. Respecto a la metodología usada en este estudio, los investigadores basaron la investigación en una metodología “cuasiexperimental”. Dentro de este marco experimental se considera el uso de instrumentos para la recolección de datos como: prueba diagnóstica, encuesta de entrada, encuesta de salida, diario de campo y estudio videográfico.

Los resultados encontrados durante el estudio muestran que el grupo de control presentó ciertas debilidades en cuanto a la producción de enunciados ya que estos estudiantes no tienen un vocabulario en inglés lo suficientemente amplio para crearlos, se apoyan en el español y algunos apuntes que tienen en sus cuadernos. Este grupo de estudiantes presenta dificultades para crear enunciados de palabras cortas, gustos, descripciones y crear preguntas sobre otras personas. De manera que se puede concluir afirmando que el juego resultó siendo una herramienta metodológica para desarrollar el habla en inglés; de esta forma, los estudiantes al estar motivados logran aprender de una forma más significativa.

Por otro lado, desde nuestro punto de vista, este documento es de gran ayuda para nuestro proyecto de investigación en la manera que se evidencia cómo el desarrollo de una segunda lengua se transfiere a escenarios externos que logran: Potenciar y extender el repertorio lingüístico en los estudiantes, desinhibir comportamientos de estados afectivos y sembrar motivación y entusiasmo en los estudiantes. A partir de los beneficios obtenidos en este proyecto

podremos fijar una línea de referencia en nuestra investigación para el desarrollo de las habilidades en la segunda lengua.

En el estudio realizado por Buitrago y Herrera (2013) los autores se plantearon la pregunta: ¿Qué estrategias metodológicas de aprendizaje utilizadas bajo la metodología “Respuesta física total” favorece el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado primero D del Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora? para este planteamiento, los investigadores de la Universidad de Manizales fueron 34 estudiantes de primero D, del Colegio privado El Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora perteneciente a la obra educativa de la arquidiócesis de Manizales, y conducida por la iglesia Católica; de las cuáles 4 de ellas tenían 5 años de edad y las demás 6 años, su nivel de inglés era básico y sus estratos socioeconómicos oscilaban entre 3 y 4.

El principal objetivo de los investigadores fue optimizar los entornos de aprendizaje en los estudiantes por medio de la metodología “respuesta física total” del inglés como segunda lengua; y con esto, identificar el efecto que tenían las actividades basadas en la metodología en el comportamiento de los estudiantes durante la clase de inglés y determinar el impacto de TPR en los procesos de aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Los autores de esta investigación afirman que la respuesta física total implementada en este estudio, abarca un amplio campo de herramientas que se pueden llevar a cabo para mejorar la adquisición de la segunda lengua, pues cuenta con la función de incrementar en los estudiantes interés y curiosidad en aquellos aspectos que logran impactar a los niños; además, resaltan la importancia de realizar actividades que impliquen destrezas motrices en un lugar amplio, donde el estudiante pueda movilizarse sin dificultad, explorar otros ambientes y desenvolverse corporalmente. Sin embargo, sugieren que el manejo de grupo se puede tornar complicado para

el docente inicialmente, pero a medida que se realizan actividades con frecuencia, los estudiantes van incorporando actitudes positivas y acoplan su comportamiento a la metodología utilizada.

Este estudio se basó en la metodología “investigación por acción” que buscaba mejorar el conocimiento de los estudiantes y la práctica docente de los profesores de la Institución. Esta metodología consistía entonces en la identificación de un problema presente en una comunidad con creación de un plan de mejora a la práctica docente con un plan de acción específico para implementar con los estudiantes. Por lo tanto, como instrumentos específicos para el desarrollo total de la investigación se usaron diferentes recursos para la recolección de datos como lo fueron encuestas, entrevistas y diarios de campo.

El diario de campo fue determinado como instrumento principal ya que les permitió hacer autocrítica de sus mismas observaciones, este se realizó según la observación significativa que sirvió como aporte para su proyecto. Se dirigió una entrevista a los docentes que dictaban alguna disciplina en el grado primero D, esta constó de 9 preguntas sobre guías, talleres, cuentos, cartillas, afiches, videos, canciones, sala de cómputo, vocabulario y evaluaciones que emplean en inglés. Cada pregunta contaba con cinco opciones de respuesta: nunca, algunas veces, casi siempre, frecuentemente y no hay disponibilidad de trabajar con guías, talleres, cuentos, etc. Al igual que las encuestas, la información de la entrevista se analizó sumando las respuestas de cada participante y aplicando una regla de tres para obtener los porcentajes.

Los resultados arrojados de esta investigación llevada a cabo en el Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora fueron positivos según los autores respecto a la implementación del método TPR ya que se lograron cumplir todas las expectativas y el nivel de inglés de las estudiantes del grado primero se vio beneficiado, debido a que los estudiantes al contrario de como iniciaron, terminaron haciendo uso de frases cortas con facilidad y fluidez y entendían instrucciones

impartidas por las docentes. La respuesta física total implementada en este estudio abarca un amplio campo de herramientas que se pueden llevar a cabo para mejorar la adquisición de la segunda lengua debido a que cuenta con la función de incrementar en los estudiantes interés y curiosidad en aquellos aspectos que logran impactar a los niños con todos los gestos, movimientos y actividades.

En un artículo más reciente realizado por Sierra y Suárez (2017), se exponen a través de diferentes investigadores y entidades a cargo de la enseñanza de la lengua inglesa, un interés en el campo de los aspectos cualitativos del lenguaje hablado que están presentes al medir la calidad del habla. Sin embargo, los autores descubrieron que en el contexto colombiano, los estudiantes tienen un bajo nivel de inglés y tienen problemas con la habilidad oral. Se expresa que en la primaria la habilidad de hablar aún no está desarrollada y en secundaria, los estudiantes tienen dificultades para hablar con fluidez en una segunda lengua (inglés). Como consecuencia, los estudiantes no pueden practicar el idioma extranjero para avanzar con precisión en la fluidez y muestran un déficit en la competencia comunicativa de los estudiantes en su nivel básico y secundario. Los autores consideran la inmersión como un espacio donde los estudiantes pueden mejorar la habilidad oral del lenguaje a través de múltiples actividades para mejorar aspectos como la fluidez, la precisión y coherencia durante las lecciones.

La pregunta de investigación que guio este estudio fue la siguiente: ¿Qué se puede evidenciar en el rendimiento lingüístico de un grupo de estudiantes de licenciatura quienes participaron en un programa de inmersión de tres días? y sus objetivos investigativos fueron:

Impactar en la producción oral en los aspectos cualitativos del lenguaje hablado en participantes de un programa de inmersión.

Generar oportunidades para practicar las habilidades orales con el fin de aumentar los aspectos cualitativos del lenguaje hablado.

Describir técnicas que pueden ser utilizadas durante un programa de inmersión con el propósito de mejorar los aspectos cualitativos del lenguaje hablado de los participantes.

Este estudio de tipo cualitativo tuvo lugar en la Universidad Tecnológica de Pereira y los participantes fueron 67 estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa quienes previamente debían haber cursado la asignatura de inglés pre intermedio, sus edades oscilaban entre 17 y 28 años. Los métodos para la recolección de datos fueron basados en la teoría fundamentada (Strauss and Corbin 1994). Lo que implica que se utilizaron como instrumentos revistas reflexivas, notas de observaciones de campo, encuestas, evaluaciones y entrevistas. Estos datos fueron recopilados e interpretados cada día durante las actividades del programa de inmersión.

Algunos de los resultados más importantes que se encontraron en este proyecto, reflejan que la interacción y la exposición a la lengua por parte de los estudiantes tuvo mejores resultados en el uso de la habilidad oral. También, en relación con las actitudes de los estudiantes se encontró que en vista de que los propósitos académicos no están incluidos en un programa de inmersión, este produce una actitud más positiva en la práctica y rendimiento de la lengua en diferentes actividades. Esta investigación nos da otra visión de la importancia de usar la autoevaluación como un método de recolección de datos, la cual permite a los participantes reflexionar desde su desempeño en las actividades. Este método lo podemos implementar en nuestra investigación debido a que en las actividades extracurriculares bilingües serán ellos los que vivirán la experiencia. Además, nos muestra la importancia de implementar actividades que den la oportunidad a participantes poco activos de expresar sus sentimientos, comportamientos,

valores, pensamientos y lenguaje poco formal ya que esto nos mostrará mejores resultados en la competencia lingüística (fluidez a la hora de hablar) en ellos.

Por último, consideramos que este artículo apoya nuestra idea de investigación porque considera metodologías alternativas para el desarrollo de la segunda lengua. Adicionalmente, promueve la motivación y la curiosidad en los estudiantes como optimización del desarrollo de habilidades lingüísticas bilingües; los resultados obtenidos señalan que la respuesta física total y la lúdica educativa benefician el desarrollo anticipado de la habilidad de escucha y habla en los estudiantes de primaria. Este estudio, no solo se enfoca en el desempeño de los estudiantes, sino también en la labor del docente y elementos clave de refuerzos que podrían contribuir con el desarrollo efectivo de la competencia lingüística en un segundo idioma.

Metodología

Teniendo en cuenta que nuestro proyecto tiene como objetivo usar un modelo alternativo para la enseñanza del inglés como segunda lengua y que la pregunta de investigación que lo dirige es; *¿Cuál es el impacto que unas actividades extracurriculares bilingües generarían en jóvenes mayores de 14 años de la ciudad de Pereira como una metodología alternativa para la enseñanza de la lengua inglesa?* En esta sección se muestra que este es un estudio de caso con un enfoque cualitativo, se describe el contexto y el entorno en el que se llevará a cabo el proyecto, los participantes, los roles de los investigadores, la descripción de los instrumentos para la recolección de información y el diseño instruccional que aportará en el desarrollo de esta investigación.

Tipo de Investigación

De acuerdo con las condiciones en las que el proyecto se desarrolla, se determinó que este se basa en una investigación cualitativa, descriptiva, interpretativa. Merriam (1998) plantea que una investigación cualitativa trata de explicar y entender el significado de un fenómeno social con una pequeña alteración de su entorno natural. Por consiguiente, en nuestra investigación se busca explorar y describir el impacto de una inmersión parcial en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés, en los jóvenes de 14 años en adelante que se encuentran en un contexto educativo

Tipo de estudio

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos y el proceso investigativo que llevaremos a cabo durante este proyecto, el tipo de esta investigación será un estudio de caso cualitativo. De acuerdo con Muñiz (2010) el estudio de caso cualitativo aborda una unidad dirigida hacia un grupo de personas de forma individual e intensiva. En nuestro caso se determina a un estudio que realizaremos a 11 estudiantes a partir de los 14 años quienes hacen parte de la muestra tomada por los investigadores desde una inmersión parcial dirigida a ellos. Esto, como resultado de un 'bounded system' o sistema acotado denominado por Merriam (1998), y que se refiere a un límite de personas seleccionadas para hacer parte de la muestra a tomar durante el estudio o de un tiempo límite que se establece durante la inmersión. De acuerdo con el tipo de datos que los investigadores obtienen a través de registros reflexivos, diarios reflexivos y observaciones incluyen un componente reflexivo los cuales pueden incluir los sentimientos, reacciones, corazonadas, especulaciones e hipótesis del trabajo (Merriam, 2009).

Finalmente, se puede argumentar que el tipo de estudio de caso presentado en esta investigación es interpretativo porque como mencionó Merriam (2009) los investigadores analizan e interpretan los datos recolectados para entender el fenómeno bajo estudio. A través de métodos como observaciones, entrevistas y documentos. Es decir, la tarea interpretativa en esta investigación constituye un proceso fundamental para determinar el impacto de la implementación de las actividades extracurriculares en el desarrollo del componente lingüístico de los participantes.

Contexto

Este proyecto se llevará a cabo en el departamento de Risaralda, cuyo espacio de implementación es el Parque Metropolitano los Lagos de La Pradera, reconocido a través de los años como patrimonio ambiental y recreativo del municipio de Dosquebradas, se encuentra ubicado en la transversal 24 del barrio La Pradera, el cual tiene cuatro como estrato socioeconómico y es perteneciente a la comuna # 5 del municipio de Dosquebradas. Para el desarrollo de esta investigación se tienen en cuenta jóvenes estudiantes, mayores de 14 años de la ciudad de Pereira que cuentan con un nivel básico en inglés, quienes serán nuestro público objetivo.

Entorno

Las actividades extracurriculares bilingües fueron una idea de negocio creada en el año 2018 por la profesora Dolly Gallego y estudiantes pertenecientes a la Universidad Tecnológica de Pereira. La empresa que apoya el proceso es KAWAYA (Agencia de Tours) los cuales acompañaron a los estudiantes de bilingüismo en la creación de las actividades para compartir

con los jóvenes, el apoyo con materiales, y tiempo dedicado con todo lo que tiene que ver con publicidad. Se espera contar con alrededor de 10 participantes mayores de 14 años con un nivel de inglés de básico al pre intermedio. El lugar con el que se contará para la realización de esta inmersión unilateral parcial se encuentra en Dosquebradas, en una zona urbana, la cual cuenta con diversos escenarios deportivos (piscinas, cancha de tenis, cancha de fútbol, sendero ecológico, gimnasio, cancha de atletismo y pista de patinaje) para un óptimo desenvolvimiento de nuestros jóvenes con todas las actividades propuestas.

Participantes

Nuestro proyecto se implementará con 11 jóvenes, cuyas edades superan los 14 años y quienes se encuentran en un nivel de inglés de básico a pre intermedio; un aspecto que fue previamente considerado para la elección y adecuación de las actividades y el contenido a tratar con los participantes. En este orden, los participantes serán divididos en 2 grupos de 5 y 6 jóvenes los cuales serán dirigidos por 3 estudiantes de la Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés de la Universidad Tecnológica de Pereira. De acuerdo con Piaget, podemos inferir que la etapa de desarrollo cognitivo de nuestros participantes se ubica en la etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta) en esta etapa, los participantes desarrollan habilidades sofisticadas y avanzadas y un pensamiento abstracto haciendo uso del razonamiento lógico y deductivo que les permite resolver problemas. Teniendo en cuenta los tipos de muestra propuestos por Merriam (1998), el más adecuado para nuestro estudio es el no probabilístico de forma intencional ya que este no busca generalizar con estadísticas, sino que busca analizar particularidades de los participantes. Además, nuestro estudio de caso tomará una “muestra típica” que de acuerdo con Merriam (2009) refleja la persona, situación o instancia

promedio del fenómeno de interés, en este caso los jóvenes que serán partícipes de nuestras actividades extracurriculares bilingües como muestra para estudiar.

Rol de los Investigadores

Es importante definir las funciones que deben desempeñar las personas encargadas de la realización de este proyecto con el fin de contribuir a una mejor organización y con ella obtener resultados óptimos en cuanto a la planeación e implementación de las actividades extracurriculares bilingües. A continuación, se realizará una breve descripción del rol del investigador principal y de los coinvestigadores para proporcionar mayor claridad sobre las responsabilidades que cada uno adquiere antes, durante y después de la intervención de una inmersión parcial en inglés.

Investigador Principal

A lo largo de nuestro estudio, el investigador principal toma un papel significativo en cuanto a la investigación, pues es la persona que se encarga de presentar el problema a los coinvestigadores, acompaña y orienta en el diseño del proyecto durante todo el proceso de estudio que se llevará a cabo. Adicionalmente, en nuestro proyecto, este investigador tiene la función de supervisar el proceso de interacción que tienen los coinvestigadores con los jóvenes participantes durante las actividades extracurriculares bilingües. La persona cumpliendo esta función, también es la encargada de generar alianzas para capacitaciones de los coinvestigadores, de contactar entidades gubernamentales para la facilitación de los escenarios utilizados en el proyecto y para la consecución de recursos económicos. Finalmente, el investigador principal, apoyará en el

análisis de los datos recolectados junto con los coinvestigadores y acompañará en la redacción de los resultados y el desarrollo del informe técnico del mismo.

Coinvestigadores

El rol de los coinvestigadores en este estudio es redactar el proyecto de grado, además; cumple con la responsabilidad de intervenir y recolectar información. Los coinvestigadores tienen también la función de compartir con los jóvenes participantes ya que estos serán los encargados de dirigir las diferentes actividades a lo largo de la inmersión parcial en inglés; por lo tanto, tendrán que interactuar y estar en contacto con los jóvenes todo el tiempo. Por otro lado, los coinvestigadores tendrán que recolectar la información con el fin de analizar el impacto del proyecto en las habilidades lingüísticas de los jóvenes en una segunda lengua, finalmente; este tipo de investigador acompañará en las responsabilidades del investigador principal.

Métodos de Recolección de Datos

En esta sección describiremos los instrumentos que se usarán para la recolección de información. De acuerdo con Merriam (1998) los instrumentos para una investigación cualitativa deben ser flexibles y textuales para la recolección de datos. Por lo tanto, usaremos un diario reflexivo que nos permitirá recolectar información para finalmente analizar qué impacto tienen las actividades propuestas durante la inmersión parcial. Adicionalmente a esto, también se implementará un registro reflexivo para los participantes y una observación llevada a cabo por uno de los líderes durante la sesión, con el fin de conocer no solo los aprendizajes a nivel lingüístico adquirido por los jóvenes después de cada sesión implementada, sino también el efecto de la inmersión parcial en el desarrollo del mismo idioma en ellos.

1. Diario de Reflexivo del Investigador

El diario reflexivo como instrumento de investigación de los procesos de enseñanza resulta bastante útil, Nunan (1992), resalta su importancia mencionando que este es un instrumento a través del cual el investigador identifica factores del estudiante de lenguas en los que se encuentran involucrados aspectos lingüísticos tenidos en cuenta en este proyecto, además se pueden identificar otros componentes a nivel personal como el estilo cognitivo, sociocultural, afectivos, entre muchos otros, todos ellos, difícilmente identificables en el uso de otro instrumento, y que sin embargo resultan de gran relevancia para el logro de los objetivos en una investigación, además los diarios reflexivos nos muestran los aspectos a mejorar y puntos a favor de las actividades que se desarrollan respecto a un grupo específico de individuos. También, el registro resulta ser de gran ayuda en la formación del profesor, ya que a partir de este puede reflexionar sobre la forma en cómo enseña. Como ha resaltado Bailey (1990), incrementar la seguridad en los profesores, les ayuda a medir y corregir sus actitudes y puede ser un gran instrumento de autoevaluación. Con relación a lo anterior, este método de recolección de datos se realizará por el investigador principal y los coinvestigadores después de cada sesión implementada con nuestros participantes, éste será un registro reflexivo semiestructurado con una serie de preguntas guiadas para cada sesión, lo que nos permitirá la realización de un análisis más objetivo y acertado.

2. Registro Reflexivo para los Participantes

Durante la implementación de este proyecto de investigación, es esencial que los participantes puedan analizar eficazmente su propio progreso a nivel lingüístico y lo aprendido a través de las experiencias recreativas y así aplicar los conocimientos teóricos a situaciones

prácticas en sus vidas, es por esto que usaremos el diario reflexivo guiado como método de recolección de datos, en el cual los estudiantes reflexionarán sobre lo aprendido después de cada intervención. Este es definido por Ivori Research- Student Key to Success (n.d), como una reflexión realizada por parte de los estudiantes, en donde se detallan sus experiencias y emociones con respecto a su proceso de aprendizaje en un curso. Teniendo en cuenta lo anterior, este registro reflexivo se llevará a cabo por los participantes del proyecto de una manera guiada por los investigadores, como un instrumento donde se registrará lo aprendido durante la sesión, los aspectos más significativos y actividades a mejorar para las siguientes sesiones. Lo que se espera recolectar con este instrumento reflexivo es reconocer el impacto de la inmersión parcial en las habilidades no solo lingüísticas, sino también si se potencializaron sus habilidades a través de las inteligencias múltiples.

3. Observación

Teniendo en cuenta el número de participantes de estas actividades extracurriculares bilingües, se decide que estos serán divididos en dos subgrupos que estarán a cargo de dos líderes, por lo que, el tercero estará encargado de realizar observaciones para aportar un punto de vista exterior al proyecto. Mendez (1988) argumenta que observar es advertir los hechos como se presentan de una manera espontánea y consignarlos por escrito, mediante este proceso se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar. Para definir estos propósitos tomamos como base las mismas preguntas del diario reflexivo que utilizarán aquellos líderes que implementen; además, es importante mencionar que con el fin de que todos los líderes tengan la oportunidad de desarrollar diferentes

actividades y pueda interactuar de la misma manera con los participantes, un líder diferente tomará el papel de observador cada semana, por lo que las observaciones serán llevadas a cabo por todos los investigadores teniendo asignadas dos observaciones en total cada uno. Las observaciones llevadas a cabo durante las implementaciones de estas actividades extracurriculares bilingües no tendrán formato único, por el contrario, el observador tendrá la libertad de reportar lo que considere necesario con relación a el uso del inglés por parte de los participantes, sus actitudes y desenvolvimiento en las mismas, todo esto permitirá un análisis profundo objetivo de cada una de las sesiones.

Análisis de Datos

En este proyecto se utilizaron tres instrumentos para la recolección de datos: registros reflexivos, diarios reflexivos y observaciones. La información fue recolectada sistemáticamente y analizada de manera manual para permitir a los investigadores el desarrollo de la teoría del fenómeno. Esta metodología es llamada ‘Teoría Fundamentada’ (Grounded Theory), que fue propuesta y definida por Glaser y Strauss (1967), quien argumenta en “Developing Grounded Theory” que la investigación actual verifica o desarrolla la teoría principalmente por medio de la deducción lógica, y permite guiar el estudio en el comportamiento. Los investigadores proponen un conjunto de procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada, que es una de las opciones para el estudio del análisis de datos cualitativos; además, Glaser y Strauss dicen que la codificación y análisis necesitan ser combinados para ayudar a la construcción de la teoría fundamentada. Esta combinación es llamada ‘El método comparativo constante de análisis cualitativo’ (The Constant Comparative Method of Qualitative Analysis), que envuelve cuatro etapas: Comparar los incidentes aplicables en cada categoría, integrar las categorías y sus

propiedades, delimitar la teoría, y escribir la teoría. Nuestro estudio fue basado en la teoría fundamentada incluyendo una etapa de digitalización de la información recolectada a través de los instrumentos para posteriormente realizar la comparación de incidentes, la integración de categorías, la delimitación de la teoría y finalmente su escritura. El Análisis de los datos para esta investigación tuvieron la siguiente secuencia:

Digitalización: La información recolectada a través de los diarios reflectivos por parte de los participantes, el diario de campo y las observaciones fueron primero obtenidas de manera manual, posteriormente se digitalizaron para que hubiera un orden y facilitara la agrupación, la codificación, la edición y el compartimiento de los datos entre los investigadores. (Ver Apéndice A para la digitalización de los datos)

Comparación de los incidentes aplicables a cada categoría: Glaser y Strauss (1967) establecen que los datos recolectados deben ser codificados en diferentes categorías que son definidas de acuerdo a la información encontrada, y luego la información adicional sería agregada a una de las categorías ya existentes. Después de digitalizar la información obtenida a través de las observaciones, diarios reflexivos, y registros reflexivos, ésta fue leída y agrupada en categorías de acuerdo al componente lingüístico, el desarrollo profesional, el trabajo colaborativo, la percepción de los participantes.. A toda la información obtenida por grupos se le asignó un código para que los investigadores pudieran referenciar y saber su origen de manera más fácil en caso de que se tuviera que corroborar en una siguiente etapa.

Los códigos asignados incluyen información sobre el número de sesiones realizadas, el nombre y apellido de los participantes y de los facilitadores, e instrumentos de recolección de datos. Para las sesiones fue asignada la letra S correspondiente a sesión y el número de la misma (S1, S2, S3, S4, S5, S6), para los participantes y los facilitadores, se tuvo en cuenta el nombre y

el primer apellido, codificados por la inicial para proteger su identidad y salvaguardar su integridad (Emilia Acevedo, EA). Para los registros reflexivos, se asignó el siguiente formato; R que indica registro y el número de la sesión en la que se realizó (R1, R2, R3, R4, R5, R6), igualmente para la observación, para la cual se asignó la inicial O que indica observación (O1, O2, O3, O4, O5, O6); finalmente, al diario reflexivo realizado por los facilitadores, se le asignó la letra D que indica diario y el número de la sesión a la que corresponde (D1, D2, D3 4, D5, D6). Cada uno de los instrumentos va acompañado de las iniciales de quien lo desarrolló: D1YG que corresponde al Diario reflexivo de la sesión 1 realizado por Yerson Gómez.

Integrar las categorías y sus propiedades: Glaser & Strauss (1967) explican esta etapa como el método comparativo constante (constant comparative method) que evoluciona al comparar los incidentes para enfocarse en las propiedades emergentes de cada categoría. Aquí, se asignó un título a cada categoría que a la vez hacía una pequeña descripción sobre lo que ésta envolvía, de esta manera fue más fácil para los investigadores asignar la información a las categorías existentes que tuvieran características similares. Si un incidente emergente no podía ser ajustado a ninguna de las categorías establecidas, una nueva categoría debía crearse esperando encontrar otros incidentes que las complementaran. Cuando un grupo no contenía suficientes incidentes, éste se eliminaba. Durante el proceso de agrupación fue necesario realizar pequeños cambios a los títulos para fijar mejor las categorías, y aquellos que eran similares tuvieron que ser combinados y explicados en una forma más detallada (Ver Apéndice B para la clasificación de categorías, subcategorías, y códigos).

Resultados

Este capítulo expone tres resultados, los cuales, explican y desarrollan la pregunta de investigación y los objetivos de este proyecto. Por lo tanto, la información que se presenta a continuación demostrará a través de datos confiables recopilados a lo largo del proceso de estudio y de la teoría encontrada, la sustentación de los siguientes descubrimientos: El impacto de la implementación en el desarrollo de las actividades y el desempeño de los participantes abarcando el trabajo en equipo para incentivar a otros a utilizar la segunda lengua y la estrategia de modelismo que permite el entendimiento de la lengua extranjera a los participantes, La percepción de los participantes con relación a las actividades, la interacción con los líderes y su consciencia en el aprendizaje de la lengua considerando el dinamismo de las actividades y la motivación de los líderes que incentiva el uso de la segunda lengua en los participantes y que los participantes están en un constante autoanálisis durante el proceso de aprendizaje, y El desarrollo de la competencia lingüística de los participantes.

Impacto de la implementación en el desarrollo de las actividades y el desempeño de los participantes

Este resultado se divide en dos partes que nos permiten realizar un autoanálisis de nuestro trabajo como líderes durante la implementación de las actividades extracurriculares bilingües, permitiéndonos conocer lo que podemos mejorar en una próxima oportunidad de llevar a cabo las actividades “Doing is Better”, pero también todas esas estrategias que fueron útiles para el proceso de aprendizaje de nuestros participantes.

El trabajo en equipo para incentivar a otros a utilizar la segunda lengua

Para llevar a cabo la implementación de diferentes tipos de actividades sean grupales o individuales en este proyecto extracurricular se necesita tiempo y dedicación por parte de todos los involucrados, pero es de gran importancia mencionar la forma en cómo se agrupan los participantes y su desarrollo mientras trabajan en equipo, las exigencias de las actividades y las planeaciones propuestas para estas, en las cuáles se tuvo en cuenta el trabajo colaborativo como estrategia para el uso del inglés por lo que el trabajo individual no fue evidenciado.

R6LM: “En los trabajos grupales me ponían a hacer casi todo a mí”, “Siento que podría haber un mayor nivel de inglés si se obliga un poco más a hablar o interactuar a cada integrante”.

R6JV: “Tal vez para aquellos que tienen un nivel menor del inglés sería de ayuda tener una conversación con alguien más avanzado para que permita evidenciar las falencias que la persona tiene y así ir corrigiendo y viendo los puntos a mejorar”.

D6DH: “The implementation of team work as strategy to make students express their ideas was an important point since they found support in the ones that have more knowledge in the language to make their ideas clear, however; participants who have a low English level did not participate as much as other participants but they made an effort to make the activity, some participants did not respect the turn of other people which impeded that some of them participated”.

Teniendo en cuenta la opinión de nuestros participantes, la forma en que se realiza la agrupación de los equipos tiene un gran efecto que puede ser positivo o negativo de acuerdo a la manera en que esta se desarrolla, por lo que inferimos que se necesita hacer primero un reconocimiento de las habilidades de los participantes de forma individual con relación a su nivel

lingüístico y experiencias previas con el inglés para que esta agrupación pueda ser estratégica y beneficiosa para el proceso de aprendizaje de los participantes. La agrupación de los estudiantes influye también en la exigencia requerida a cada uno de ellos, aquellos estudiantes que tienen un nivel de inglés más bajo, tienden a apoyarse en los que tienen un mejor nivel en lugar de exponerse más a la segunda lengua y practicar de forma autónoma, dejando toda la carga sobre los participantes que pueden tener un mejor entendimiento. Arias y Castiblanco (2015) afirman la interacción entre los estudiantes a través de los juegos es esencial, ya que facilita el trabajo grupal y simultáneamente permite la observación, asociación y comparación entre los mismos participantes mientras trabajan en equipo, estimulando una formación integral que cubre aspectos lingüísticos controlados por parte de los líderes.

Así mismo, Sierra y Suárez (2017) argumentan en su estudio que la interacción constante de los participantes en la lengua extranjera contribuye en la creación de conciencia de aquellos aspectos del habla que necesitaban ser mejorados, pues gracias a la exposición al lenguaje pudieron identificar sus debilidades y fortalezas. En los datos obtenidos gracias a los registros reflexivos podemos evidenciar la comparación constante por parte de los participantes mientras trabajaban en equipo, ellos manifestaban que los estudiantes con mayor nivel de inglés, tenían mayores responsabilidades que los de menor nivel durante la realización de cada actividad, a pesar de esto, la interacción fue clave en el desarrollo de 'Doing is Better' debido a que permitió a los participantes reconocer los aspectos a mejorar y trabajar en ellos, además de ser fundamental para promover la confianza en sí mismos la cual les permitió producir la lengua extranjera perdiendo el temor a hablar en público.

Estrategia de modelismo permite el entendimiento de la lengua extranjera a los participantes

Durante todo el proceso de planeación, los líderes tuvieron presente la necesidad de implementar estrategias como la modelización o la ejemplificación para demostrar la relación de palabras en contexto y de esta manera facilitar el proceso de aprendizaje de los participantes dándoles la oportunidad de crear una imagen de los conceptos. Así mismo, se tuvieron en cuenta algunas actividades y materiales como flashcards y avisos de instrucciones que permitieran el desarrollo de estas para lograr un mejor entendimiento de cada una de las actividades, esto se hizo antes de la implementación de la actividad que ellos desarrollaban y se tomó como base la interacción entre líderes y la repetición para la clarificación de dudas que surgieran previamente. La comprensión por parte de los participantes se pudo evidenciar a través de la ejecución de las actividades que daban cuenta del entendimiento de las instrucciones al desarrollarse de manera eficiente, siendo ésta una estrategia efectiva para analizar la evolución de su competencia lingüística en relación con las habilidades receptivas.

RIDO: “Se trabaja el vocabulario al decirnos las cosas con las acciones para que las comprendieramos”

R1EA: “Se trabaja la comprensión con los movimientos para explicar los ejemplos y las actividades”

R6JV: “funciona para mi aprendizaje del inglés poder relacionar las palabras con los hechos o con algún acontecimiento y este espacio lo permitió”

Como se puede observar en los datos obtenidos a través de los registros reflexivos, los participantes se sentían seguros al exponerse al inglés gracias a que las estrategias implementadas durante cada sesión les permitía comprender las actividades y crearse la idea de

que era posible el uso de la segunda lengua durante el desarrollo de estas, mientras trabajaban en conjunto con sus pares. Es por lo anterior que la modelización y/o la ejemplificación, fueron claves en el entendimiento de los participantes a las instrucciones proporcionadas por los líderes y su exitosa ejecución viéndose esto evidenciado en la realización de las actividades, brindándoles a los participantes más confianza en sí mismos y motivándolos en la permanencia de cada una de las sesiones.

En una investigación llevada a cabo por Salisul y Ransom (2014) afirman que el uso de modelos como ayuda al aprendizaje tiene dos ventajas principales; en primer lugar, los modelos proporcionan representaciones precisas y útiles del conocimiento necesario para resolver problemas en un dominio particular, y en segundo lugar, la estrategia de modelismo, facilita el proceso de comprensión de un dominio de conocimiento porque es una expresión visual de la materia. En nuestro estudio pudimos evidenciar cómo los participantes respondían de forma positiva a la implementación de estrategias como el movimiento y trabajo en equipo, dando una respuesta física a todas las instrucciones proporcionadas en cada actividad demostrando un alto nivel de comprensión gracias al modelismo por parte de los facilitadores que buscaba complementar el estímulo oral con otro visual. De esta manera, los participantes lograron asociar el vocabulario presentado con objetos de la vida real para comprender lo que los líderes buscaban compartir. Esta estrategia fue útil en nuestro proyecto ya que no solamente los jóvenes entendían muy bien las instrucciones, sino que también las dudas presentadas durante cada actividad pudieron resolverse, dejando así grandes enseñanzas de la lengua en los partícipes.

Percepción de los participantes con relación a las actividades, la interacción con los líderes y su consciencia en el aprendizaje de la lengua

Este resultado se divide en dos partes, ya que los datos obtenidos pudieron dar muestra de

que los jóvenes participantes estuvieron analizando no sólo el impacto que las actividades tenían en su desempeño lingüístico sino también otros factores que fueron esenciales para el desarrollo del mismo. El primer subresultado que podemos encontrar nos habla sobre el dinamismo de las actividades trabajadas durante la implementación y la motivación transmitida por los líderes para promover el uso de la segunda lengua en los participantes, esto se logró con el acompañamiento en el desarrollo de cada actividad, de esta manera conseguimos que éstos se sintieran más cómodos, evadiendo así el temor a hablar en público. Por otro lado, en el segundo subresultado pudimos encontrar que los participantes estuvieron en un proceso constante de autoanálisis con relación a su avance y uso de la segunda lengua durante cada una de las sesiones de las actividades extracurriculares bilingües, lo que les permitió conocer su propio progreso desde sus habilidades iniciales hasta el último día de implementación.

El dinamismo de las actividades y la motivación de los líderes incentiva el uso de la segunda lengua en los participantes

Los participantes manifestaron la importancia del impacto de cada una de las actividades desde la primera implementación de las sesiones, siendo estas dinámicas y divertidas para ellos, esto debido a que lo que las actividades extracurriculares bilingües buscaban era lograr enseñar la lengua inglesa en un escenario diferente a un salón de clases, es decir, sacar la academia que tiende a estar estigmatizada como aburrida y pesada a un lugar abierto y con espacios lúdicos y recreativos, permitiendo a los jóvenes explorar diferentes estrategias como el movimiento, la interacción, el juego, y el trabajo en equipo como herramientas útiles para el aprendizaje de una segunda lengua. Lo anterior facilitaba a los participantes del proyecto la retención de información para que después se convirtiera en aprendizaje; además, destacaba el impacto positivo que tuvieron los líderes en los participantes con relación a su motivación para seguir

aprendiendo durante el desarrollo de cada sesión ya que los jóvenes encontraron el estímulo necesario para trabajar en las competencias lingüísticas de manera individual y grupal gracias al entusiasmo, compromiso, paciencia y constancia de los facilitadores.

R6CO: “La verdad cómo manejan las actividades me gustan mucho ya que son demasiado entretenidas”

R6LM: “En Doing is Better hay un ambiente de confianza y está claro que nadie va a juzgar a nadie por lo cual el que se arriesgue lo único que se va a llevar es un nuevo aprendizaje”, “Como tal las actividades me parecieron espectaculares, admiro todo el trabajo, dedicación, energía, tiempo, etc para poder desarrollar todas estas propuestas”

Como podemos observar en los datos obtenidos en los registros reflexivos por parte de los participantes CO y LM, ellos manifiestan que las actividades extracurriculares bilingües fueron un ambiente divertido, valoran el hecho de que los líderes se involucraron y tuvieran una constante participación mientras ellos desarrollaban alguna actividad, pues esto les permitía no solamente desarrollar la confianza, sino también entretenerse lo suficiente para perder el miedo a hablar en público, convirtiéndose este en un espacio en el que pudieron arriesgarse a practicar y aprender más sobre una segunda lengua, en este caso particular el inglés, mientras podían también divertirse, lo que hizo más ameno el proceso de aprehender la lengua. En el estudio realizado por Arias y Castiblanco (2015) los autores concluyeron que el juego y el dinamismo en las actividades motiva a los estudiantes a aprender más vocabulario y mejorar su habilidad oral, puesto que el aprendizaje de éste, depende la inclusión y participación de ellos en las diferentes actividades propuestas; además, encontramos que las actividades que requieren estrategias como el movimiento, desplazamiento y trabajo conjunto, motivan en gran medida al estudiantado

considerando que es importante tener un manejo de grupo óptimo para que su desarrollo se dé en las mejores condiciones. Adicionalmente, lo autores afirman que en actividades de este tipo en su proyecto, como los estudiantes no se sentían evaluados al hablar, no percibían ningún tipo de presión exterior que les impidiera o cohibiera al hacerlo y aunque se equivocaran, buscaban la manera de salir adelante, debido a que estaban en un ambiente natural que promovía un aprendizaje inconsciente.

Esto fue algo que se evidenció también en nuestro proyecto, el hecho de que los estudiantes pudieran realizar actividades como the octopus, el tie dye shirt, the shepherd, en donde había una interacción constante entre ellos ayudaba a que hablaran en inglés entre pares y pudieran utilizar el vocabulario en un contexto real sin miedo a ser juzgados, todo esto de una manera inconsciente mientras realizaban las actividades. Debemos considerar también que los participantes manifestaron en los registros reflexivos que el movimiento y trabajo conjunto en cada uno de los juegos les permitía un mejor desarrollo de la lengua al promover un espacio en el que se pudieran desenvolver de una forma más activa en comparación a los salones de clase tradicionales, y con esto, sentían mayor confianza al hablar en la segunda lengua al no ser evaluados en ningún momento eliminando la presión de equivocarse, transformándose ésta en una nueva oportunidad de aprendizaje.

Los participantes están en un constante autoanálisis durante el proceso de aprendizaje

Los participantes estuvieron en un constante autoanálisis durante la implementación de las actividades extracurriculares bilingües, por lo que pudieron monitorear su proceso de aprendizaje expresando que podían entender mejor el inglés, algunos de ellos manifestaron que durante las sesiones empezaban a pensar en la segunda lengua e incluso que ya no tenían

hablarla. Consideramos que esto impactó positivamente a los jóvenes ya que además de divertirse podían dar cuenta de cuánto iban avanzando en relación al aprendizaje de la lengua extranjera logrando otro tipo de motivación, en este caso intrínseca, al ver el progreso que tenía cada uno desde sus habilidades iniciales al momento de vincularse a “Doing is Better”.

Las muestras a continuación son fragmentos de la información recopilada a lo largo del proceso que ilustran el autoanálisis de algunos participantes con relación al aprendizaje de la lengua durante todo el proceso de implementación del proyecto.

R6BM: “Al comenzar estas actividades me costaba bastante entender las cosas que decían, pero a medida que pasaban las clases, noté una gran diferencia, entiendo muchísimo mejor lo que dicen”

R2DO: “Hoy se me dificultó más comprender”

R5JV: “El día de hoy tuve que esforzarme más”

R6JV: “El hecho de estar rodeada de actividades que están completamente en inglés hizo que mi mente se esforzara”

R6DO: “Si, cuando comenzaron las actividades no entendía mucho, pero a medida que iban avanzando las clases comencé a comprender mucho más”

R6MG: “Ya puedo hablar con más naturalidad que al inicio”

Podemos evidenciar que gracias al autoanálisis constante del progreso de los participantes, los datos recopilados anteriormente nos permiten comprender cómo estos jóvenes fueron conscientes no sólo del aumento de dificultad que se daba de forma gradual con el paso de las implementaciones, sino también de cómo esto les llamaba a realizar un mayor esfuerzo logrando su concentración y con ello la exitosa ejecución de las actividades propuestas para luego tener la satisfacción de haber mejorado su competencia lingüística y reconocer su avance

desde el momento inicial de las actividades extracurriculares bilingües hasta su último día. En la investigación por Sierra y Suarez (2017) se encontró que sus participantes manifestaban un autoanálisis de los factores afectivos y personales que les facilitaba adquirir confianza para su participación durante los tres días de implementación del proyecto. Algunos de sus participantes manifestaron que tuvieron que lidiar con diferentes factores para producir y comprender el idioma considerando que en cada interacción había dos o más hablantes. Entendiendo el autoanálisis como un ejercicio de introspección, autoevaluación y autovaloración que permite lograr un conocimiento más preciso de las capacidades, habilidades, y destrezas propias, podemos evidenciar que en nuestro proyecto, algunos participantes tenían en cuenta los factores externos como el nivel de sus compañeros y facilitadores, los materiales e instrucciones utilizadas para el desarrollo de las actividades, y el lugar en donde estas se estaban ejecutando para evaluar su proceso de aprendizaje.

Desarrollo de la competencia lingüística de los participantes

A través de los instrumentos de recolección de datos, los investigadores encontraron que los jóvenes participantes mayores de 14 años tuvieron un impacto en el componente lingüístico mientras estaban inmersos en las actividades extracurriculares bilingües, esto les permitió estar expuestos de forma explícita a las habilidades y subhabilidades como el habla, la escucha, la lectura, el vocabulario, la pronunciación, y de forma implícita la gramática y a la escritura, además de aprender nuevas expresiones en la segunda lengua que les facilitó la comprensión e interacción. Los siguientes extractos de datos tomados de dos registros reflexivos y un diario reflexivo, en dos momentos diferentes de las intervenciones muestran evidencia del impacto

lingüístico y cultural en los participantes.

RIEA “De las siguientes habilidades, ¿Cuáles crees que están siendo trabajadas de manera positiva durante las actividades extracurriculares que realizaste el día de hoy?”

Vocabulario ¿cómo? “con los objetos utilizados durante las actividades”

Comprensión ¿cómo? “con los movimientos para explicar los objetos y actividades”

Pronunciación ¿cómo? “Al escuchar la pronunciación de los líderes, uno puede aprender a aprender como se dice.”

R6LM: “Según su experiencia en las actividades extracurriculares bilingües "Doing is Better", ¿considera que tuvo aprendizaje de la segunda lengua (inglés)?”

“... Resalto el hecho de hablar todo el tiempo en inglés, ya que al escucharlos hablar aprendemos nuevas cosas y si no entendemos las podemos preguntar”, “... Me gusta que nos hagan hablar y que nos arriesguemos ya que cuando lo hacemos nos obligamos a pensar diferente, a pensar en otro idioma”

D4VH “How effective were the activities to promote second language use?

Activities were effective because in ‘Pizza man’ the participants learned new vocabulary related to commands; in the ‘Chinese whisper’ they learned some expressions used in English context the same way they were repeating them to pass the voice to the next person. Then, in the senses activities participants learned how to describe sensations and identified their senses in English, and finally in the helmet with a needle activity, participants read, speak, and write in English in order to read the general culture questions that were written in English, speak to redact the answer, and write the answer in a paper to then socialize them.”

Según los datos obtenidos, se evidencia que las actividades extracurriculares bilingües son un espacio en donde los participantes se sienten seguros y les permite comprender la segunda lengua, para utilizarla y mejorar sus habilidades lingüísticas en la misma a medida que interactúan con otros. A continuación, encontraremos algunos ejemplos de lo que fue la producción lingüística de los participantes, tomados de algunos audios y videos que nos permitieron realizar un análisis más profundo de lo que fue su progreso en las habilidades lingüísticas.

En un video de la segunda sesión de las actividades extracurriculares encontramos el siguiente fragmento de una conversación entre el líder Yerson y un grupo de participantes que se encontraba desarrollando una actividad en el lago: *“Can you please tell me what’s the description of this place?” “It is a place where you can do sports, push-ups, or...” “Yeah, and what is the name of this place?” “This is a gym”*. Es importante resaltar que los jóvenes contaban con un conocimiento previo de la lengua que se utilizó como base en las actividades para exponerlos a nuevo vocabulario y conocimiento.

Teniendo en cuenta lo anterior podemos evidenciar que en este tipo de conversaciones cortas hay un buen entendimiento por parte de los jóvenes que además les permite llevar un diálogo fluido al poder comprender lo que se les dice, y de acuerdo con esto, dar una respuesta corta pero coherente que posibilita que la conversación pueda fluir gracias a la relación del conocimiento que tenían y lo que se trabajó durante la actividad. Por otro lado, en la sesión número 5 se evidenció que los participantes tuvieron más autonomía en el momento de expresarse en la segunda lengua, el siguiente es un fragmento de la obra de teatro *“Romeo & Juliet”* que algunos participantes presentaron frente al resto de sus pares, esto se realizó de acuerdo a unas lecturas proporcionadas por los líderes previo a la ejecución de la misma: *“I can’t*

to live without you” “Too late Juliet wake up, she sees what happened” “Oh my god, What happen with you Romeo? No Romeo, you are death” ‘Oh no, he did not leave any poison for me, but here is your knife” “You drank poison for me, so I will die for you”.

Si bien en esta parte encontramos que los participantes cometieron algunos errores gramaticales al hablar, también podemos identificar que podían entender verbos, y otro vocabulario que utilizaron de manera autónoma para el desarrollo de la obra de teatro, sin la necesidad de que uno de los líderes estuviera motivándolos a hablar. Esto sucedió gracias a su conocimiento previo y a que durante las sesiones anteriores, se realizaron actividades en donde usaban la segunda lengua en contexto, desde el momento en que llegaban al parque, hasta que se terminaba cada sesión.

Las siguientes frases son un ejemplo de la presentación de sus grupos ante sus compañeros durante la primera sesión: *“Hi, we are spider team, the spider is cool” “The spider is amazing” “Strong, scary, powerful, dangerous”.*

Es importante resaltar que hubo un progreso en cada participante desde el primer momento hasta la última implementación, lo que se puede evidenciar con los fragmentos presentados durante este capítulo en los que en la primera sesión las frases eran cortas, se limitaban al verbo to be, y palabras aisladas sin estructura gramatical; durante la segunda sesión, los jóvenes proporcionaban respuestas cortas a las preguntas de los líderes con un poco más de seguridad que la sesión anterior; mientras que en las sesiones cuatro y cinco, los participantes fueron capaces de producir frases compuestas completas para explicar el por qué de las cosas, en este caso, dar razones de por qué un sentido era el más importante para ellos, y finalmente, desarrollar una obra de teatro en la que no hubiera un mediador que los incentivara a producir

sino que ellos mismos se prepararon para mostrar la evolución de sus habilidades lingüísticas a través de juegos de roles.

Sierra y Suárez (2017) encontraron en su investigación que durante una inmersión es importante utilizar la lengua con fines comunicativos (en contextos de la vida real en los que puedan utilizar lo previamente aprendido) debido a que los alumnos tienen la posibilidad de mejorar no sólo el conocimiento de la lengua, sino también su uso, ya que la viven a través de actividades cotidianas, como las comidas, las historias y las actividades en grupo.

Teniendo en cuenta lo anterior, los autores afirman que los participantes mejoraron aspectos lingüísticos como la fluidez, fonología, precisión, e interacción. En nuestra inmersión parcial en inglés, se evidenció un desarrollo y mejoramiento en la competencia lingüística con relación a la pronunciación, la adquisición e interiorización de vocabulario nuevo, la comprensión, y la fluidez de los jóvenes durante su participación en las actividades. Similar a lo que proponen los autores, nuestros resultados están alineados gracias a la utilización de la lengua con fines comunicativos, a través de las actividades en equipo, los roleplays, el compartir con los líderes experiencias personales y la constante reflexión después de cada implementación de una actividad. Fue evidente que al inicio de las actividades extracurriculares, los estudiantes solo se atrevían a decir con seguridad frases muy cortas en donde utilizaban el verbo to be o palabras aisladas sin contexto, además, solo usaban adjetivos y verbos sueltos sin una estructura para dar la explicación de lo que querían compartir.

Limitaciones

Durante el proceso de implementación de este proyecto se presentaron diferentes limitaciones relacionadas con la consecución de estudios o proyectos previos implementados en

un contexto académico en los que nos pudiéramos basar, el lugar de implementación, los recursos utilizados a lo largo de cada una de las sesiones, el público específico a trabajar y la movilidad de los mismos hasta el lugar del desarrollo de las actividades, a esto se le suman los acontecimientos de pandemia y las actividades de manifestación nacional que surgieron durante el tiempo de ejecución y finalmente la adaptación de las planeaciones con los juegos predeportivos, las cuales explicaremos detalladamente a continuación.

En la fase de recopilación de material académico para la escritura de este proyecto se encontró que había muy pocas investigaciones o proyectos relacionados a las actividades extracurriculares como metodologías alternativas de la enseñanza de una segunda lengua; para esto fue necesario contactar a una de las investigadoras de un proyecto de inmersión total del inglés implementado en una universidad pública en la ciudad de Pereira, el cual nos brindó ideas para tener en cuenta en la ejecución de nuestra inmersión parcial a través de las actividades extracurriculares bilingües. Es importante mencionar que para el desarrollo de las actividades extracurriculares se tenía en cuenta el campus de una universidad pública de la ciudad de Pereira que cuenta con diferentes escenarios deportivos como canchas de fútbol, pista de atletismo, piscina, gimnasio, entre otros; al momento de realizar la implementación esta se encontraba cerrada debido a la emergencia sanitaria causada por el covid-19, por lo que nos vimos en la obligación de buscar otro espacio que fuera propicio para una implementación exitosa de las actividades, así que éstas se desarrollaron en el Lago La Pradera en Dosquebradas, un lugar con zonas que se adaptaban a nuestras necesidades y que podía ser usado siguiendo todos los protocolos de bioseguridad.

Con relación a los recursos e implementos utilizados, desde un inicio se tuvo en cuenta el pago de una inscripción por parte de los participantes del proyecto para la compra de algunos

materiales que se pudieran usar durante las actividades extracurriculares, el precio de esta tuvo que ser reducido al máximo para lograr una participación moderada que permitiera la implementación del proyecto, esto nos limitó en la compra de recursos deportivos y otros materiales, sin embargo el equipo de investigadores logró generar alianzas con una organización, la cual facilitó el préstamo de algunos insumos que permitieron el desarrollo óptimo de cada una de las sesiones. En cuanto a los participantes buscábamos que éstos fueran estudiantes de licenciatura en bilingüismo con énfasis en inglés de una universidad pública de la ciudad Pereira que se encontraran matriculados en los cursos de inglés básico, pre intermedio, o intermedio que garantizaran bases en la lengua inglesa, esta convocatoria tuvo que ampliarse a jóvenes mayores de 14 años que vivieran en ciudades aledañas a Pereira y tuvieran cualquier conocimiento básico de la lengua, debido a que los estudiantes de la licenciatura encontraban dificultad para desplazarse hasta el lugar de la implementación y otros no accedían por la alarma sanitaria del momento. Ampliando la convocatoria, se logró vincular 11 participantes de Pereira, Dosquebradas y Santa Rosa de Cabal, familiares, amigos y conocidos de los investigadores y 2 de ellos pertenecientes al programa académico anteriormente mencionado.

Con la llegada del Covid-19 las implementaciones de las actividades extracurriculares bilingües se vieron retrasadas puesto que la movilidad en la ciudad era limitada y cualquier tipo de reunión se encontraba prohibida con el fin de salvaguardar la salud de los habitantes y evitar el aumento de contagios, después de un año las medidas restrictivas cambiaron por lo que siguiendo los protocolos de bioseguridad como espacios abiertos, uso constante del tapabocas, desinfección de manos y toma de temperatura, se pudo dar inicio a 'DOING IS BETTER' con la apertura de escenarios deportivos. Por otro lado, las actividades extracurriculares bilingües tuvieron que ser suspendidas por dos semanas debido al paro nacional que dio inicio el 28 de

abril del presente año, esto porque no se podía garantizar la seguridad de los participantes al movilizarse hacia el Lago La Pradera y las principales vías que conectan a Pereira y Santa Rosa de Cabal con Dosquebradas se encontraban totalmente bloqueadas por lo que se hizo imposible el acceso al escenario acordado, por lo anterior, nos vimos en la obligación de suspender las actividades mientras estos impedimentos nos dieran la oportunidad de continuar con las actividades.

Es importante mencionar que inicialmente se buscaba implementar unas actividades extracurriculares bilingües como metodología alternativa de la enseñanza del inglés teniendo como base las diferentes inteligencias múltiples y los juegos predeportivos; estos últimos tuvieron que ser descartados debido a que al momento de implementar estos juegos en las actividades, observamos que estos no requerían de mucho uso de la lengua inglesa por lo que no aportaba positivamente a nuestro objetivo principal que es el inglés. La integración de la lengua paralelamente con los juegos fue un reto para los co investigadores en el momento de la planeación de las actividades, sin embargo esto pudo ser solucionado gracias al acompañamiento constante de la investigadora principal quien con sus conocimientos en deporte y recreación facilitó la incorporación de los mismos en cada una de las sesiones planeadas y posteriormente implementadas.

Si bien se presentaron varios acontecimientos que estaban cambiando el panorama de la ejecución de este proyecto, el trabajo en equipo y la comunicación constante por parte de los investigadores fue esencial para resolver cada una de estas adversidades, permitiendo el desarrollo óptimo y cumplimiento a cabalidad de las actividades extracurriculares bilingües “DOING IS BETTER”.

Implicaciones

Implicaciones Investigativas

Dentro de las recomendaciones que podemos dar a futuros proyectos, cabe resaltar la forma en cómo se recolecta la información, consideramos importante que realización de los registros reflexivos por parte de los participantes sea de una manera anónima, para que estos no se limiten a manifestar lo que realmente sienten. En nuestro proyecto se evidenció que en estos diarios reflexivos, los jóvenes no se atrevían a exteriorizar de forma exacta lo que sucedía con ellos quizá por el temor a que su nombre apareciera en los formatos.

Implicaciones Pedagógicas

La participación en las actividades propuestas por los estudiantes del programa es crucial en la realización de una inmersión parcial; esto puede lograrse promoviendo actividades en donde se tengan en cuenta los intereses y las necesidades de los mismos para cubrir la cantidad total de asistentes necesarios para el programa de inmersión. Un ejemplo claro de ello en este proyecto fue el hecho de utilizar lugares abiertos y el juego como metodología de enseñanza que permitiera practicar tanto el idioma como conocer sobre los diferentes tipos de aprendizaje, además es importante mencionar que el desarrollo de las actividades debe estar en función de los intereses de los participantes y de su deseo de ser parte de ellas. Después de un profundo análisis de cada una de las intervenciones realizadas y las experiencias vividas con los participantes y las actividades, para un próximo proyecto recomendamos realizar una cartilla que contenga las actividades, canciones y recreaciones que se desarrollaron, pero realizando los ajustes que desde

este proyecto se recomiendan para que tengan un mayor impacto y no repetir los errores evidenciados en la primera experiencia.

Conclusiones

El objetivo de nuestro trabajo de grado fue diseñar unas actividades recreativas extracurriculares bilingües para la enseñanza del inglés con el fin de mejorar las competencias comunicativas de algunos jóvenes mayores de 14 años, con un nivel inicial básico de inglés, pertenecientes a los municipios de Pereira, Dosquebradas y Santa Rosa de Cabal. Teniendo en cuenta los datos recolectados y su interpretación, podemos decir que la práctica de la segunda lengua en estas actividades trae consigo resultados favorables en aspectos como la pronunciación, adquisición e interiorización de vocabulario nuevo, la comprensión, y expresión de sus ideas en oraciones cortas. Además, descubrimos que estrategias como el modelismo facilitan el entendimiento de la lengua extranjera a los participantes. Finalmente, el dinamismo de las actividades y la motivación por parte de los líderes promueve el uso de la segunda lengua en los jóvenes.

En primera instancia, los participantes de las actividades extracurriculares bilingües ‘Doing is Better’ expresaron que al estar expuestos al inglés notaron un progreso en el entendimiento de las instrucciones y de los comandos en la segunda lengua que posteriormente se evidenció en la ejecución de las actividades. Los participantes también expresaron que no sentían temor o vergüenza en cometer errores al usar la segunda lengua ya que se creó un espacio de confianza que les permitió entender que todos estaban en un proceso de aprendizaje.

Por otro lado, argumentaron que gracias al modelaje de cada actividad, pudieron crear relaciones entre vocabulario y objetos o instrucciones que les facilitaba el entendimiento de la

lengua, pudiendo comprender esto en contexto y no de forma aislada y desarrollar las actividades propuestas. Es por esto que el modelismo fue un factor importante durante la implementación de este proyecto ya que facilitaba la realización de las actividades en donde era evidente la autoconfianza que se tenían los jóvenes.

Es importante mencionar que este proyecto no incluía propósitos académicos para los participantes, ellos decidieron ser parte de estas actividades por su propia voluntad sin obtener una certificación académica o una nota.

Encontramos que los participantes consideran importante el dinamismo en las actividades y confirman que estas tuvieron un ambiente divertido, además valoran el hecho de que los líderes se involucraron y tuvieron una constante participación mientras ellos desarrollaban alguna actividad. Para nosotros como facilitadores fue fundamental la implementación del componente dinámico y a través de éste motivar a los participantes a aprender y/o desarrollar habilidades en la segunda lengua en un ambiente diferente a los contextos académicos tradicionales que a veces pueden ser aburridos y poco interesantes.

Referencias

Álvarez, M.A. (2014) *Adel Alas*. Estado Unidos: Palibrio.

Arias, M. y Castiblanco, D (2015). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés*. Universidad Libre de Colombia.

Armstrong, T (2009) *Multiple intelligences in the classroom* (3rd ed.). ASCD.

<https://erwinwidiyatmoko.files.wordpress.com/2012/08/multiple-intelligencies-in-the-classroom.pdf>

BAILEY, Kathleen, 1990, «The use of diary studies in teacher education programs». En Richards and Nunan eds.), *Second Language Teachers Education*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 215-226.

Baker, C. (2001) *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism*:357. Clevedon: Multilingual Matters.

Betancourt Betancourt, F.F., Machángara Quilca, A.D., y Gibert O'farrill, A.R. (2020). Juegos predeportivos y perfeccionamiento del ataque en voleibol escolar. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(266), 87-97 <https://doi.org/10.46642/efd.v25i266.232>

Bish, D. (08 de Octubre 2016). Colombia está todavía muy lejos de ser bilingüe. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/bilingueismo-en-colombia-no-avanza-42776#:~:text=Colombia%20est%C3%A1%20todav%C3%ADa%20muy%20lejos%20de%20ser%20biling%C3%BCe,David%20Bish%2C%20experto&text=Seg%C3%BAn%20el%20%C3%8Dndice%20de%20Nivel,%2C%20o%20sea%2C%20muy%20bajo.>

Buitrago y Herrera (2013). La metodología “respuesta física total” como herramienta para el

aprendizaje del inglés en grado primero del liceo arquidiocesano de nuestra señora.
Universidad de Manizales.

Castelló, Antoni & Cano, Meritxell (2011). Inteligencia interpersonal: conceptos clave.

REIFOP,14 (3). <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217022109002.pdf>

CAILLOIS, R. (2014). Anotaciones del arte de jugar. Artes De México, (113), 12-19.

<http://www.jstor.org/stable/24319085>

Cloud, Genesee & Hamayan, (2000). Dual Language Instruction: A Handbook for Enriched
Education 1st Edition.

CONSEJO DE EUROPA 2002 (2001): Marco común europeo de referencia para las lenguas:

aprendizaje, enseñanza, evaluación. (traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid,
Anaya.

De Zubiria, Julià. (2013). El maestro y los desafíos a la educación en el siglo XXI. REDIPE
825. Disponible en: http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-327345_recurso_1.pdf

Elizalde, R. y Gomes, C. (2010). Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y
posibilidades de resignificación. Polis, 26. Recuperado desde:

<https://journals.openedition.org/polis/64>

Ferrándiz, c., Prieto, m., Bermejo, m., & Ferrando, m. (2006). Fundamentos psicopedagógicos de
las inteligencias múltiples. Revista Española De Pedagogía, 64(233), 5-19. Retrieved

September 12, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/23765971>

Gardner, H (1993). Frame Of Mind. The theory of Multiple Intelligences.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>

Gardner, H (1998). "A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by

- eight". Canadian Journal of Education 23 (1): 96–102. doi:10.2307/1585968. JSTOR 1585790.
- Gallardo, J. A. (2018) IV congreso virtual de sobre innovacion pedagógica y praxis educativa. Universidad Pablo de Ovaide.
- Genesee, Fred, Lambert, William y Holobow, Naomi (1986) Universidad de Mc Gill.
Traducción: Seminario de Bilingüismo de la Universidad Complutense. Revista Infancia y Aprendizaje. 33, 27-36. Extraído el 13 de agosto de 2017. Desde:
<https://dialnet.unirioja.es>.
- GIMENO, J., & PÉREZ, A. (1989). La Enseñanza, su Teoría y su Práctica. Akal. Madrid, España.
- Glaser, B. & Strauss, A. (1967) The Discovery of the Grounded Theory: Strategies for qualitative research. London and New York, Routledge Taylor and Francis Group.
- González Villora, S., Villar García, L., Pastor Vicedo, J. and Gil Madrona, L (2013). Propuesta didáctica interdisciplinar en educación primaria en España: la enseñanza de la educación física y el inglés. Universidad de Castilla-la Mancha.
- Gregorio, A. (2008). La recreación en la Niñez: “Conceptualización, Características y Aportes de la Recreación al desarrollo de los Niños” (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Hackman, M., & Johnson, C. (2004) Leadership: A Communication Perspective. United States: Waveland Press
- Haugen, E. (1972) The Ecology of Language. Ecolinguistics Reader: Language, Ecology, and Environment.. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Hernando, A.V & Martínez, A.L (2015)La enseñanza de ELE centrada en el alumno, ISBN 978

84-608-5228-5. 1117-1124

Hubackova, S. (2015). Alternative Methods in Language Teaching. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 185. 13-17. 10.1016/j.sbspro.2015.03.435.

Hymes, D. 1971. "Competence and performance in linguistic theory" *Acquisition of languages: Models and methods*. Ed. Huxley and E. Ingram. New York: Academic Press. 3-23.

Johnson, R.K., Swain, M. (1997) *Immersion Education: International Perspectives*. New York, USA: Cambridge University Press.

Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. *Revista Latinoamericana de Recreación*, 1 (1). Ley 181 de 1995. Ministerio de Deporte, Colombia, 18 de Enero de 1995.

Lodico et al. (2010). *Methods in educational Research: from theory to practice*.(2nd ed.)

López, S. (2011). La adquisición del lenguaje, un resumen en 2011. *Revista de Investigación En Logopedia*, 1, 1–11. Retrieved from

<https://revistas.ucm.es/index.php/RLOG/issue/view/3227>

Manzur, T., & Ramírez, Y. (2014). Content and Language Integrated Learning as Dynamic bilingual education in two state schools. Ed. Jossey-Bass, San Francisco

Merriam, S. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.

MENDEZ A, Carlos. (1988). "Metodología, guía para elaborar diseños de Investigación en ciencias económicas, contables y administrativas". Editorial MacGraw-Hill Latinoamericana, S.A. Bogota, Colombia.

Merriam, S. (2009). *Qualitative research and case study applications in education: Revised and expanded from case study research in education*. NY: John Wiley & Sons

Met, M (1993) Foreign Language Immersion Programs.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. 25 de junio de 2016. Mineducación despidió a un nuevo grupo de estudiantes que participarán en los Campos de Inmersión en Inglés en Estados Unidos.

Muñiz, M. (2010). Estudios de caso en la investigación cualitativa. División de Estudios de Posgrado Universidad Autónoma de Nuevo León.

Nunan, D., (1992). Research in Foreign Language Learning, Cambridge, Cambridge University Press.

Ocio y Tiempo libre | YMCA. (s.f.). Recuperado 05 de Octubre, 2020, de

<https://www.ymca.es/sabemos-ayudar/infancia/ocio-y-tiempo-libre>

Ollé Borgue, A.M. (2010). Inteligencia Espiritual. Revista Global nº 36. Recuperado de:

<http://revista.global/inteligencia-espiritual/>

Palmer, J. (1974). Language Ecology, TESOL Quarterly, 8, (3) pp. (225-232)

Pennycook, A. (2004) Language policy and the ecological turn Lang. Policy, 3 (3), pp. 213-239.

Peña, M. L. (2005). Métodos de Enseñanza del Inglés en Institutos Públicos de San Pedro Sula y una Propuesta del Método Comunicativo como Alternativa para la Enseñanza del Inglés.

Peñas, M. (2008) Características Socioemocionales de las personas adolescentes superdotadas, Editorial CIDE, 2008)

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6226/1/FCHE-SEB-1048.pdf>

Pérez, A. (2003) Recreación: Fundamentos teórico-metodológicos. México: Inst. Politécnico

Nacional para el Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo”, Departamento de Recreación y Turismo.

Plataforme per la Llengua, (La inmersión Lingüística en Cataluña, Un modelo Eficaz y de Éxito,

2018)

Portafolio. (12 de Noviembre de 2019). Nivel de Inglés en Colombia uno de los más bajos de América Latina. Portafolio.

<https://www.portafolio.co/economia/nivel-de-ingles-de-colombia-uno-de-los-mas-bajos-de-e-america-latina-535494>

Quintero, J. (2018). INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Educación y administración en un mundo globalizado (pp. 119-127). Colombia: Editorial Unimagdalena. Retrieved September 14, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/j.ctvb4bt8z.9>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.2 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2019].

Rico, C. (1999). RECREACIÓN Y ADULTO MAYOR: La tercera edad en el Plan Nacional de Recreación. Obtenido de:

http://www.redcreacion.org/articulos/terceraedad.html#Uso_apropiado_del_documento

Rodríguez, A. (2003). LA RECREACIÓN: UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO DEL CONTENIDO ACTITUDINAL DEL DISEÑO CURRICULAR EN ALUMNOS DE TERCER GRADO, DE LA ESCUELA BOLIVARIANA AMBROSIO PLAZA*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 4(2).

Salazar, C.G. 2000. Juegos: Tipos y Características. Revista Educación 24(2). pp. 165-174.

Salisu, A & Ransom, E (2014). "The Role of Modeling towards Impacting Quality Education", International Letters of Social and Humanistic Sciences, Vol. 32, pp. 54-61

UNESCO. (1989). Educación bilingüe: materiales de apoyo para la formación docente. Santiago de Chile: S.R.V. Impresos.

Waichman, P. (Noviembre de 1998). Acerca de los enfoques en recreación. 5° Congreso

Nacional de Recreación. Congreso llevado a cabo en Manizales, Colombia.

Walker, C., Tedick, D. (2000). The complexity of immersion education: teachers address the issues. *The Modern Language*