

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas**

Diseño de un juego pedagógico para la atención a clientes extranjeros destinado a la asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

### **Licenciatura en Turismo**

#### **Presentado por:**

María José García Luna

Micaela Brigitte Vilche Yanza

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021-2022

## DEDICATORIA

Le dedico el presente trabajo a Dios por darme sabiduría y perseverancia para culminar este trabajo, a mis padres quienes han sido mi mayor soporte durante toda mi etapa académica, a mis abuelitos por siempre confiar en mí, a mis tías quienes me han apoyado desde el principio y han sido mi fuente de inspiración, tengo 2 ángeles en el cielo a quienes les dedico este logro, a mi abuelito y a mi amiga Judith quien me apoyó desde el día uno en el pre y me cuidan en cada paso que doy.

**Micaela Vilche Yanza**

A mis padres, sin ellos no estaría donde estoy y no hubiese logrado lo que he logrado. A mis hermanos, mis cómplices de vida. A mis primos que, para mí, son hermanos. A mis abuelos que siempre llevo en el corazón. A Eckell, quien siempre estuvo para mí y nunca me faltó.

**María José García Luna**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a todas las personas que han estado en mi camino académico, primero a Dios por permitirme cumplir esta meta en compañía de mi familia, a mis padres por siempre ser mi apoyo en cada paso que doy, a los profesores por todas sus enseñanzas impartidas, a mi ñaño, mis abuelitos, a mis tías por su apoyo incondicional en este importante proceso, a Aldo porque estuvo durante toda mi etapa universitaria desde segundo semestre, a los amigos que me regaló Espol que se han convertido en una familia y siempre nos apoyamos entre todos para salir adelante.

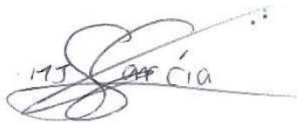
### **Micaela Vilche Yanza**

Agradezco infinitamente a mis padres por apoyarme en cada decisión y respaldarme en cada error. A mis hermanos por enseñarme que, a pesar de la distancia y las circunstancias, siempre estaremos juntos. A Eckell, quien despertaba en la madrugada solo para asegurarse que esté despierta para cumplir con mis responsabilidades. A la familia Bedoya Barreto por abrirnos las puertas y nunca decirnos que no.

### **María José García Luna**

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Micaela Vilche y María José García damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'MJ García'.

María José García Luna

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Micaela Vilche'.

Micaela Brigitte Vilche  
Yanza

# EVALUADORES

---

**Mathias Pecot**

PROFESOR DE LA MATERIA

## RESUMEN

El Parque Nacional Machalilla, área natural protegida del Ecuador, es presentada a sus visitantes a través de la Asociación de Guías Naturalistas, quienes se encuentran preparados para dar a conocer a profundidad el parque. No obstante, solo el 20% de sus miembros logran comunicarse en inglés debido a la falta de los recursos necesarios para invertir en una preparación adecuada, además, no se recibe el apoyo de ninguna entidad pública ni privada. Esto ocasiona desmotivación para los guías y desigualdad de oportunidades. El objetivo de este proyecto es desarrollar un juego pedagógico enfocado en mejorar el servicio a turistas extranjeros. A través de la metodología ESP (English for Specific Purposes) se logró identificar los contenidos claves que cubrirían las necesidades de los usuarios.

Se realizó entonces un juego pedagógico con cartas que contienen la terminología clave clasificada y tratada durante los recorridos acompañados de una imagen referencial y su significado. De esta manera se busca extender el vocabulario de los guías ampliando su conocimiento de una forma divertida y sencilla.

Con la realización de este proyecto se concluye que, si bien el juego pedagógico motiva el aprendizaje en los guías naturalistas, es necesario realizar un seguimiento del progreso de los mismos, a fin de actualizar el juego de acuerdo a la evolución de sus necesidades, sin dejar de lado que el juego fue diseñado para incentivar una formación autónoma por parte de la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla.

**Palabras Clave:** Guianza, Juego pedagógico, ESP (English for Specific Purposes), Turismo, Inglés, Atención a clientes.

## **ABSTRACT**

*Machalilla National Park, a protected natural area of Ecuador, is presented to its visitors through the Association of Naturalist Guides, who are prepared to make the park known in depth. However, only 20% of its members can communicate in English due to the lack of the necessary resources to invest in adequate preparation, in addition, they do not receive the support of any public or private entity. This causes demotivation for the guides and inequality of opportunities. The objective of this project is to develop an educational game focused on improving the service to foreign tourists. Through the ESP (English for Specific Purposes) methodology, it was possible to identify the key contents that would cover the needs of the users.*

*Then, a pedagogical game was played with cards that contain the key terminology classified and treated during the tours, accompanied by a referential image and its meaning. In this way, the aim is to extend the vocabulary of the guides, expanding their knowledge in a fun and simple way.*

*With the realization of this project, it is concluded that, although the pedagogical game motivates learning in naturalist guides, it is necessary to monitor their progress, in order to update the game according to the evolution of their needs, without leaving aside that the game was designed to encourage autonomous training by the Association of Naturalist Guides of the Machalilla National Park.*

*Keywords: Guidance, Educational game, ESP (English for Specific Purposes), Tourism, English, Customer service.*

## ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	5
RESUMEN.....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL .....	III
ABREVIATURAS.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	VIII
CAPÍTULO 1.....	9
1. Introducción .....	9
1.1 Descripción del problema .....	10
1.2 Justificación del problema .....	11
1.3 Objetivos .....	12
1.3.1 Objetivo General.....	12
1.3.2 Objetivos Específicos.....	12
1.4 Marco teórico.....	12
1.4.1 Turismo receptor en Ecuador.....	13
1.4.2 Guías naturalistas .....	14
1.4.3 Guianza dentro del Parque Nacional Machalilla .....	15
1.4.4 Falta de habilidades lingüísticas .....	15
1.4.5 Juegos pedagógicos .....	16
1.4.6 English for Specific Purposes (ESP).....	18
CAPÍTULO 2.....	19
2. Metodología .....	19
2.1 Modalidad de la investigación .....	19
2.2 Necesidades de información .....	20



2.3	Definición del problema .....	21
2.4	Marco metodológico .....	21
2.4.1	Descubrimiento y empatización .....	22
2.4.2	Análisis y definición de criterio .....	23
2.4.3	Ideación y prototipaje .....	24
2.4.4	Experimentación y validación .....	27
2.4.5	Aplicación de criterios de rigor y ética .....	27
2.6	Cronograma .....	28
CAPÍTULO 3.....		29
3.	Resultados y análisis .....	29
3.1	Resultados .....	29
3.1.1	Resultados en relación con el objetivo específico 1.....	29
3.1.2	Resultados en relación con el objetivo específico 2.....	30
3.1.3	Resultados en relación con el objetivo específico 3.....	30
3.1.4	Resultados en relación con el objetivo específico 4.....	31
3.2	Prototipos .....	31
3.2.1	Prototipos de baja resolución.....	31
3.2.1.1	Juego con términos .....	31
3.2.1.2	Juego con camisetas .....	32
3.2.1.3	Folleto didáctico .....	32
3.2.1	Prototipos de alta resolución.....	32
3.3	Análisis de costos.....	34
3.3.1	Juego con términos.....	34
3.3.2	Juego con camisetas .....	34
3.3.3	Folleto didáctico .....	35
3.4	Análisis de resultados.....	35

CAPÍTULO 4.....	37
4. Conclusiones y recomendaciones .....	37
4.1 Conclusiones.....	37
4.2 Recomendaciones.....	38
BIBLIOGRAFÍA.....	40
APÉNDICES.....	43

## **ABREVIATURAS**

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

ESP English for Specific Purpose

OMT Organización Mundial de Turismo

MINTUR Ministerio de Turismo

EF SET EF Standard English Test

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1. Mapa del Parque Nacional Machalilla .....	10
Figura 2.2. Marco metodológico general .....	21

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1. Entrada de extranjeros al Ecuador (MINTUR) .....	14
Tabla 2.2 Necesidades de Información .....	21
Tabla 2.3 Plantillas de Descubrimiento y Empatización .....	22
Tabla 2.4 Plantillas de Análisis y Definición de Criterio.....	23
Tabla 2.5 Plantillas de Ideación y Prototipaje.....	25
Tabla 2.6 Plantillas de Experimentación y Validación .....	26
Tabla 3.7 Detalles del Juego pedagógico de términos .....	32
Tabla 3.8 Análisis de costos del juego con términos .....	34
Tabla 3.9 Análisis de costos del juego con camisetas.....	34
Tabla 3.10 Análisis de costos del Folleto didáctico .....	35

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El Parque Nacional Machalilla fue creado el 26 de julio de 1979, y se declaró como una de las primeras áreas protegidas del Ecuador, esto fue gracias a que se reconoció la importancia del cuidado del medio ambiente. Posee un área protegida extensa que incluye: bosques secos, bosques semisecos y ambientes marinos, ubicados todos en la región costa del país. Actualmente, el Parque Nacional Machalilla recibe miles de turistas tanto nacionales como extranjeros, quienes disfrutan de cada uno de los atractivos turísticos que forman parte del área protegida.

Entre los principales atractivos turísticos se encuentra la Playa de Los Frailes, la cual se encuentra ubicada entre Puerto López y en Machalilla, en esta zona se encuentra una ruta que recorre el bosque seco. Así mismo, a 40 kilómetros de Puerto López se encuentra ubicada la Isla de la Plata, aquí se pueden contemplar un sin número de diferentes especies de aves y de la misma forma se pueden observar los acantilados que posee la isla, sin embargo, la visita debe ser llevada a cabo netamente a través de un guía naturalista autorizado por el Parque Nacional Machalilla. Otro de los atractivos es la Comuna Agua Blanca, misma que se encuentra a una distancia de 5 kilómetros del cantón Puerto López y aquí se encuentra un museo, el cual posee piezas arqueológicas de la cultura Manteño – Huancavilca.

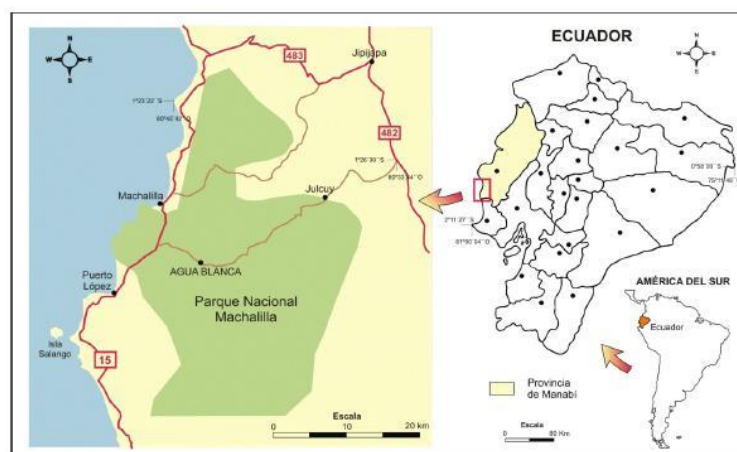
Los senderos que se encuentran en el parque son:

- **Bosque del Sol:** El recorrido que posee es de 3,8 kilómetros, se encuentra cerca de la playa Los Frailes, pasando por la tortuguita, Playa La Prieta y el mirador de Los Frailes.
- **Playita Salango:** Tiene una longitud total de 1,4 kilómetros y se encuentra cerca de la localidad de Salango.
- **Ruinas Arqueológicas:** Esta ruta tiene una longitud total de 2 kilómetros, iniciando en el museo de Agua Blanca, luego se dirige hasta las urnas funerarias, pasa por las ruinas arqueológicas y finalmente terminan el recorrido en la laguna de agua sulfurosa.
- **Isla de La Plata:** El recorrido que se realiza es por medio de embarcaciones, posee un total de 22 millas y dura alrededor de 1 hora y 30 minutos

aproximadamente, se pueden observar ballenas entre los meses de julio y septiembre; y otras especies de fauna marina.

La actividad turística que se ha desarrollado en este parque también ha generado importantes beneficios en diferentes campos, ya sea para la conservación medio ambiental y también para que se pueda alcanzar un desarrollo socio - económico por parte de la comuna Machalilla, situación que se ve reflejada en el potencial que posee este destino turístico. No obstante, se necesita aumentar la participación de proveedores de servicio turístico en el desarrollo de la planificación turística, así como también es necesaria una mejoría en la coordinación administrativa del lugar.

El incremento de la demanda turística, la tendencia de consumo por parte de los visitantes y la accesibilidad, permiten evidenciar un sistema de servicios turísticos integrados, lo cual también les permite ofertar un servicio ideal y de satisfacción óptima para los turistas, empezando con el recibimiento durante cada ruta y finalizando con el mismo. Estos aspectos se combinan y dan como resultado una comunicación efectiva con turistas nacionales y extranjeros en aquellos casos donde la interacción se da en el idioma español al ser este el idioma natal de los prestadores de servicios turísticos, no obstante, el tema se dificulta cuando los visitantes se comunican a través del inglés, pues son pocos los que cuentan con las competencias necesarias para cubrir este tipo de servicio sin necesidad de supervisión o asistencia.



**Figura 1.1 Mapa del Parque Nacional Machalilla**

**Fuente: Michael Elkan**

#### **1.4 Descripción del problema**

La asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla se originó el día 26 de julio de 1996. En el año 2019 recibieron a 40 272 turistas extranjeros que disfrutaron las atracciones y actividades con las que cuenta el área protegida, no obstante, existe una limitación por parte de los guías miembros de la asociación en el momento en que se da la necesidad de comunicarse en inglés con turistas extranjeros debido a la falta de conocimiento del idioma, provocando que el servicio otorgado por el equipo de guías naturalistas sea incompleto y se ocasionen malestar y fallas en los recorridos. Esta problemática causa que los turistas recorran y contemplen la belleza del parque pero que, sin embargo, no conozcan la historia que hay detrás de cada uno de sus rincones. Esto embarca no sólo al Parque Nacional Machalilla sino a otros lugares emblemáticos con gran afluencia turística extranjera pues la carencia de los recursos necesarios en cuanto al servicio en el idioma inglés es una realidad en muchos sitios turísticos. En el caso de la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla, según el señor Winston Bedoya (Representante de los guías naturalistas del Parque Nacional Machalilla) tan solo el 20% de sus miembros son capaces de comunicarse sin problemas en el idioma inglés. Por esto, este trabajo se enfoca en desarrollar un juego pedagógico basado en los principales recorridos organizados y ejecutados por la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla a través del ESP o “English for Specific Purposes” a fin de aumentar la calidad de servicio.

#### **1.2 Justificación del problema**

En los últimos años el turismo ha sido considerado como una actividad rentable y muy importante para una gran parte de la población ecuatoriana, donde forma parte el Parque Nacional Machalilla, siendo los atractivos naturales y culturales los principales motivos de visita por parte de los turistas. Sin embargo, es fundamental mejorar la calidad del servicio para turistas extranjeros ya que existe carencia de conocimiento en el idioma inglés, esto es debido a que de los 30 guías naturalistas que pertenecen a la asociación del Parque Nacional Machalilla solo 6 saben comunicarse en inglés, en ocasiones las operadoras o agencias de viaje envían a sus colaboradores para que realicen las traducciones de los recorridos, pero en otras ocasiones los turistas que no entienden el idioma español solo les queda contemplar la belleza paisajística del lugar.



Esta problemática nace debido a que los guías no han tenido los recursos suficientes para ingresar a cursos particulares de inglés u otros métodos de aprendizaje, así mismo se suma también la existencia de un miedo de no entender el idioma, lo que provoca que la disminución en el deseo de seguir aprendiendo. Los usuarios expresaron que muy pocos guías tienen la motivación e intención de aprender el idioma por su cuenta, es por esta razón que no solo se busca promocionar y aprovechar los recursos con los que cuenta el parque nacional, si no también desarrollar iniciativas o propuestas que permitan mejorar la atención y la experiencia de cada visitante. La situación hace que sea oportuno desarrollar y diseñar un juego pedagógico basado en los principales recorridos organizados por los guías para la atención de turistas extranjeros, esto pues que este tipo de actividades permiten llevar a cabo un aprendizaje de manera didáctica y entretenida ocasionando la atención constante de todos sus participantes, aspecto que es prioritario en el desarrollo de la solución de este problema, puesto que se busca utilizar un método de enseñanza accesible, económico y factible.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

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

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los principales contenidos tratados durante las guías turísticas a través de investigación primaria para determinar los temas fundamentales que el juego pedagógico debería tratar.
- Determinar el nivel de inglés de los guías que pertenecen al parque por medio de visitas técnicas y entrevistas, con el fin de mejorar el servicio brindado a turistas extranjeros.
- Realizar una evaluación después de cada recorrido a los guías participantes con la finalidad de conocer el nivel de adaptación al juego pedagógico.

## 1.5 Marco teórico

El marco teórico que posee este proyecto proporcionará una idea más clara de los conceptos básicos y específicos del tema principal. Los guías naturalistas buscan un instrumento de apoyo que los ayude a mejorar la atención a turistas extranjeros durante los recorridos brindados en el Parque Nacional Machalilla, se debe tomar en cuenta cada concepto básico, para poder desarrollar la investigación.

### 1.4.1 Turismo receptor en Ecuador.

“El turismo es un fenómeno social, cultural y económico, relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales, de negocios o profesionales” (OMT, 1997). Por otra parte, el turismo receptor, se enfoca en las actividades que realiza un turista visitante, pero que no resida en el país de referencia.

En Ecuador, durante el primer trimestre del 2015, arribaron 416.037 turistas, esto evidenció un crecimiento de 6,4% a diferencia del periodo del año 2014. (Segura, 2015).

**Tabla 1.1 Entrada de extranjeros al Ecuador (MINTUR).**

Años	Cantidad de Turistas	Crecimiento Anual (en %)
2007	937.000	-
2008	1.005.927	7,30%
2009	968.499	-3,70%
2010	1.047.098	8,10%
2011	1.141.037	9,00%
2012	1.271.901	11,50%
2013	1.364.057	7,20%
2014	1.557.006	14,10%

La tendencia indica que Ecuador posee una mayor afluencia de turistas extranjeros en comparación a otros años anteriores, lo que provoca que el turismo extranjero sea progresivo de una forma constante. De igual manera, la promoción y difusión que normalmente se realiza es importa ya que impulsa al desarrollo y contribuye en la mejora de las condiciones de vida, así es como las personas que se dedican al turismo pueden generar empleo y mejorar la infraestructura del país, esto se realiza con el fin de dar una buena impresión a los visitantes extranjeros y posterior a esto puedan

hacer uso de la publicidad *De boca en boca*. La industria del turismo es uno de los sectores de actividad comercial que fue más afectado por el COVID-19, en este grupo se encuentra la industria hotelera, presentando varios problemas de vulnerabilidad.

Cerca de 600 mil empleos se generaban dentro del sector turístico antes de la crisis de COVID-19, sin embargo hoy en día la ocupación máxima que llegan a tener los hoteles solo es del 3%, por esta razón las empresas turísticas solicitan al gobierno el apoyo a través de créditos y flexibilidad en los pagos de las deudas que les dejó la pandemia. (Toledo, 2021).

#### **1.4.2 Guías Naturalistas**

Son profesionales de turismo aquellas personas debidamente formadas en instituciones educativas reconocidas y legalmente facultadas. Están capacitados para conducir y dirigir a uno o más turistas ya sean nacionales o extranjeros, con el fin de mostrar, enseñar, orientar e interpretar los patrimonios y la cultura nacional priorizando una grata experiencia al turista, durante su visita en el lugar. Para el ejercicio de esta actividad en el Ecuador, se requiere cumplir con todos los requisitos, obligaciones y deberes, previstos en la Ley y en el Reglamento. Todo guía turístico necesita una autorización por parte del Ministerio de Turismo, una vez que haya cumplido con todos los requisitos. (Veloz, 2013).

Los guías naturalistas que laboran en las Áreas protegidas del país se los considera personas naturales que no dependen del Estado, sin embargo, poseen la responsabilidad de prestar servicios para la atención a turistas en: interpretación, educación, conservación de los recursos naturales para la educación de aquellos turistas nacionales o extranjeros que visitan el atractivo. (Sierra, 2005).

El conocimiento del sector que es visitado por turistas, se lo considera responsabilidad del guía, pues es el encargado de interpretar todos los ecosistemas que existen durante el recorrido por lo consiguiente el conocimiento que debe tener de la zona es de absoluta totalidad, estos deben ser: conocimientos históricos geográficos, culturales, psicosociales, vías de acceso, altitud, ubicación geográfica, leyendas, historia, etc., ya que los turistas necesitan conocer y saber todo lo que existe en dicho recurso ya sea cultural o natural. (Avilez, 2005).

Es por esta razón que el guía debe saber comunicarse correctamente con el turista, para relacionarnos bien con los demás debemos aprender a comunicarnos. Para poder llegar a ser un excelente comunicador se debe lograr mantener las puertas abiertas ante cualquier situación, de esta forma se mejoran las relaciones con las demás personas. (Sanchís, 2000). La tarea del guía es Informar y Motivar, por lo tanto, los guías deben ser buenos comunicadores. (Obando, 2010).

#### **1.4.2.1 Clasificación de los Guías Naturalistas.**

**1.4.2.1.1 Guía Naturalista I:** Son aquellas personas nativas del área o residentes por muchos años, deben poseer título de bachiller, tener conocimientos vastos de la zona en la que trabajarán, indispensable el dominio del idioma inglés y tienen el permiso de conducir a un grupo de 10 turistas como máximo. (Sierra, 2005).

**1.4.2.1.2 Guía Naturalista II.-** Son personas de nacionalidad ecuatoriana o por naturalización, que hayan terminado el bachillerato o que se encuentren en formación universitaria en Turismo o Biología, deben dominar el idioma inglés, francés o alemán; y, tienen el permiso de dirigir a un grupo de 16 personas como máximo. (Sierra, 2005).

**1.4.2.1.3 Guía Naturalista III.-** Son personas de nacionalidad ecuatoriana o por naturalización y en el caso de extranjeros deben solicitar una autorización de trabajo y finalmente debe ser concedida; deben poseer un título en la rama de Biología y de turismo, es necesario que puedan dominar idiomas como: castellano, inglés, alemán o francés y tienen el permiso de dirigir a un grupo de 16 personas como máximo. (Sierra, 2005).

#### **1.4.3 Guianza dentro del Parque Nacional Machalilla**

Las normativas de visita en áreas protegidas indican que deben ser asistidos por guías naturalistas que sean especializados en patrimonio natural y cultural en las comunidades donde van a trabajar. En el cantón Puerto López se llevó a cabo el primer curso de guías naturalistas bajo la dirección del Ministerio de Ambiente y Turismo en el año 1994 y en el año 1998 se realizó el primer curso de guías de observadores de ballenas y nativos en las comunidades de Agua Blanca, Salango y el Pita. (Pincay, 2020).

#### **1.4.4 Falta de habilidades lingüísticas**

El EF EPI es un ranking global en el cual se evalúa el nivel de inglés promedio real que se posee en cada país. El proceso es llevado a cabo por EF, empresa internacional dedicada principalmente a la enseñanza de idiomas además de otros

servicios relacionados a los idiomas. Este análisis utiliza como base de datos los resultados obtenidos en la mayor prueba de inglés gratuita: EF Standard English Test (EF SET). Esta prueba es empleada por varias instituciones educativas, gubernamentales, entre otras. En el 2019, el EF SET fue realizado por 2.3 millones de personas en todo el mundo que presentan el inglés como lengua complementaria. El desenlace para ese año ubicó a Ecuador en el puesto 81 de un total de 100 países participantes con un promedio de 46.57, es decir, un nivel A1 de acuerdo con el marco europeo. De acuerdo con lo anterior, Ecuador posee “Muy Bajo” conocimiento de inglés, dejando en claro la realidad que se vive. (Michelle, 2020)

Esta deficiencia de educación va de la mano con algunos factores primordiales en cuanto al aprendizaje de un idioma, entre los cuales están:

- **Factor Motivacional:** A fin de aprender cualquier nueva competencia, es de suma importancia que el guía turístico cuente con una motivación que lo aliente a un aprendizaje constante y que le permita lograr los objetivos planteados. (Harahap, 2020).
- **Estrategias de Aprendizaje:** En las estrategias de aprendizaje existen dos tipos: Las directas y las indirectas. Donde las directas se caracterizan por ser métodos donde se estudia el idioma a través de estrategias de memoria, de comprensión y cognitivas, mientras que las indirectas se enfocan más en estrategias sociales donde se ven inmersos los sentimientos, preferencias y gustos del guía. (Harahap, 2020).
- **El rol del educador:** El educador es un factor clave dentro de la enseñanza que cuenta con un instructor de inglés, dónde, sin embargo, este pasa de ser un profesor a ser un facilitador, es decir, se convierte en un apoyo para el guía. (Harahap, 2020).

#### 1.4.5 Juegos pedagógicos

Un juego es una oportunidad donde los participantes pueden relacionarse entre sí y reconocer la importancia que existen entre el trabajo y el descanso resultando siempre en una reflexión. (Bolívar, 2002). Para la creación de un juego pedagógico, sus creadores se enfocan en encontrar un balance que cumpla con los objetivos iniciales del factor de aprendizaje, la comprensión del propósito del juego, y los participantes. (Kalmipourtiz, 2018).

El juego pedagógico se convierte en la herramienta ideal para fomentar el aprendizaje del idioma inglés en los Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla puesto que este elemento da la oportunidad a fallar, es decir que los participantes podrán cometer errores puesto que el juego no es sino, una convivencia armónica ente un grupo de individuos, así como se brinda también la conveniencia para experimentar y permitir que las personas jueguen y exploren su (Kalmpourtiz, 2018), disminuyendo de estas dos formas las inseguridades que se presentarán en un método de educación tradicional.

No obstante, los beneficios de los juegos pedagógicos no siempre percibidos sino hasta el momento en que se experimenta con ellos, por lo cual también es importante darle seguimiento a la opinión de los participantes antes, durante y después de la ejecución del juego. Este proceso fue llevado a cabo y evidenciado con un grupo de estudiantes de postgrado en un curso de *Desarrollo Profesional*, cuyo objetivo se basaba en el uso de juegos digitales como herramienta para la enseñanza de diversas clases. El estudio fue complementado con el uso de un juego digital pedagógico dirigido hacia los mismos estudiantes de postgrado. Los resultados indicaron un cambio de mentalidad positivo sobre esta herramienta donde al finalizar el curso, los alumnos mostraron mayor interés en los juegos como método de enseñanza al desarrollar un ambiente atractivo y cercano a la realidad (An, 2018)

Los juegos pedagógicos pueden ser utilizados y adaptados a cualquier tipo de público de acuerdo con sus necesidades y el objetivo que se desee alcanzar. Esto ocasionado que sus beneficios sean empleados para asistir y mejorar las capacidades personales y sociales que poseen un grupo de niños con discapacidad auditiva a través de juegos tradicionales (Fernández et al., 2021), así como pueden ser usados en el aprendizaje de varios idiomas. De esto existen varios ejemplos enfocados en desarrollar la capacidad de comunicación en el idioma inglés, como en un proyecto llevado a cabo en Tailandia en el cual se desarrolló tres fases que permitieran lograr una mayor eficacia. El primero consistió en dar lecciones enfocadas en las necesidades del turismo local de los participantes. La segunda fase presentó el juego pedagógico, pues se llevaron a cabo una serie de simulaciones con tareas asignadas para un recorrido turístico dónde se pondría en práctica lo aprendido. Finalmente, la última fase examinó los desenvolvimientos obtenidos durante las simulaciones. Los resultados indicaron que la ejecución de una actividad simulada en el contexto habitual de los participantes les

permitiera mejorar y desarrollar sus capacidades lingüísticas obteniendo un desenlace beneficioso. (Budsaba & Todsapon, 2019).

Como ya se ha venido indicando, los juegos pedagógicos han logrado obtener gratificantes resultados. Sin embargo, es primordial hacer un seguimiento del diseño elaborado y de las respuestas obtenidas a fin de comprobar que estén acorde al objetivo y el público inicialmente establecido, pues una mala gestión de estos factores puede provocar un mal desarrollo de ciertos criterios específicos. Esta falla se ve reflejada en un estudio realizado en Australia y Estonia en el cual se analizó los efectos del uso de la herramienta “Kahoot!” durante clases educativas, en la cual se llegó a la conclusión que, a pesar de que este juego online motiva a los alumnos a participar, no los logra motivar a retener la información mostrada debido a que el principal interés recae en la obtención de premios y reconocimientos (Kauppinen & Iftikhar, 2021).

Por esto, es importante que la solución sea enfocada directamente empleada en la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla a fin de mejorar las habilidades en el idioma inglés, es decir, no se puede buscar una estrategia general puesto que sus resultados serían escasamente beneficiosos en comparación al diseño de un juego pedagógico basado estrictamente en las necesidades específicas de un grupo determinado. De esta forma, las características de la solución lograrían no únicamente la atención de los participantes, sino también un exitoso aprendizaje.

#### **1.4.6. English for Specific Purposes (ESP)**

El ESP se enfoca no en el “qué” aprende la gente, sino en el “cómo” aprende. El ESP es un método de aprendizaje centralizado que se enfoca en un grupo de necesidades establecidas. (Hutchinson & Waters, 1987).

English for Specific Purposes trata la enseñanza del idioma inglés como segundo idioma con un propósito específico. Esta metodología empezó en la necesidad de la comunicación en áreas como la tecnología y el comercio, son embargo, el su impacto fue creciendo de tal manera que hoy en día es utilizado en varios campos. (Paltridge & Starfield, 2014).

# CAPÍTULO 2

## 1. METODOLOGÍA

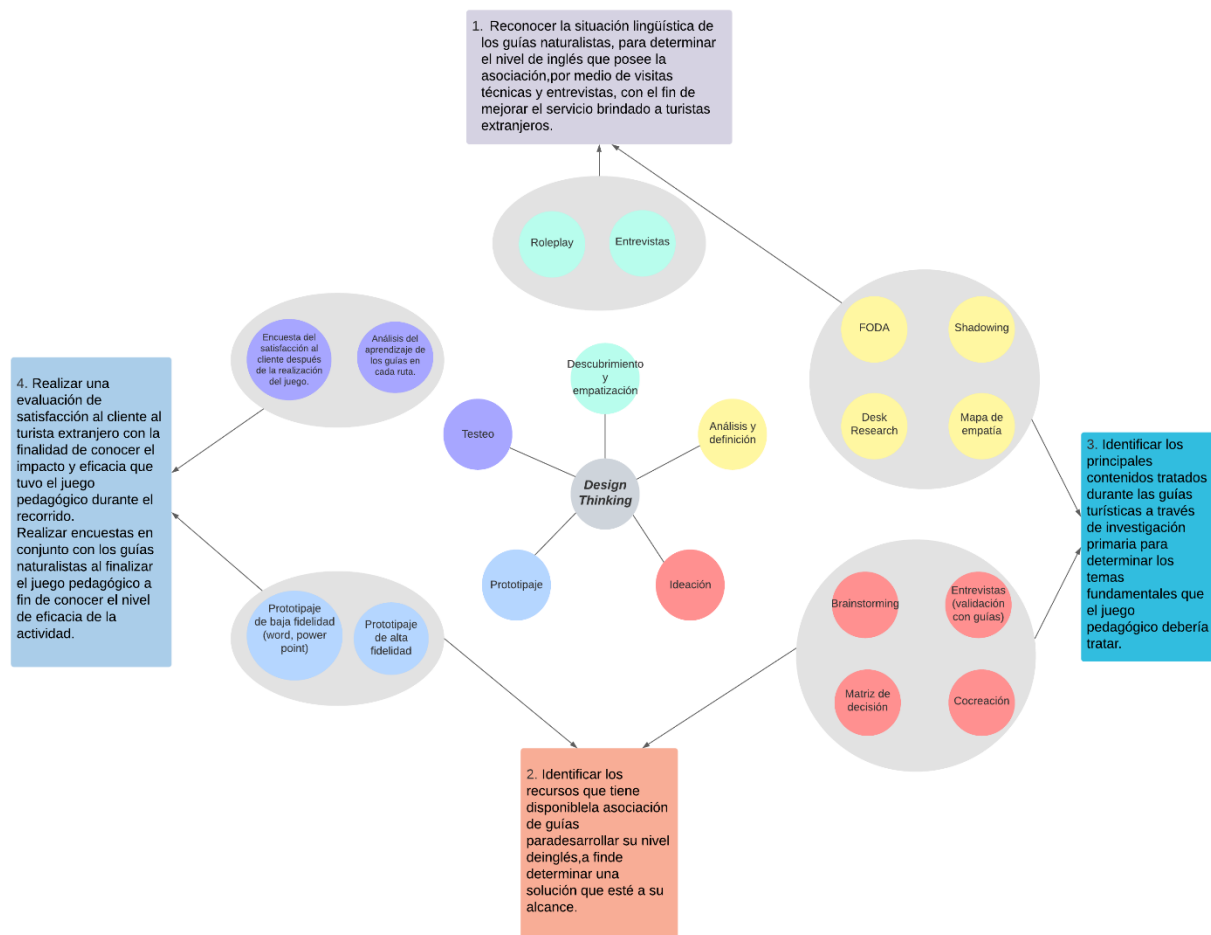
La metodología en este trabajo se encuentra elaborada en un diseño de investigación cualitativa y de carácter descriptivo. La primera describe el marco o situación tal como es observada (Lofland, 1971), permite tener una visión general sobre el tema a tratar, lo cual permite describir y analizar la situación, tanto de las personas involucradas como del Parque Nacional Machalilla. Por otro lado, está la investigación descriptiva, la cual se enfoca en describir una situación específica indicando los rasgos más peculiares o diferenciadores (Morales, 2012) donde se continuó y procedió a crear preguntas y realizar análisis de datos sobre el tema principal, antes de empezar se definió con claridad los objetivos principales de la investigación.

Las herramientas que se aplicaron para obtener la información y realizar el análisis respectivo, fue por medio de entrevistas, las mismas que son realizadas a: Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla, para que nos den su perspectiva acerca de la investigación y las necesidades que poseen tanto con cada recorrido como con los turistas.

### 2.1 Modalidad de la Investigación

La investigación se basa en la información obtenida a través de la investigación primaria, así como también la investigación secundaria. La investigación primaria hace referencia a la reunión que se desarrolló con un representante de los guías naturalistas del Parque el señor Winston Bedoya, quien nos puso al tanto de la situación que se vive actualmente. La información secundaria corresponde al desarrollo de las herramientas de investigación, se recopiló información de artículos científicos, sobre juegos didácticos implementados previamente en sitios turísticos alrededor del mundo, las medidas que se tomaron y estrategias de comercialización.





**Figura 2.2 Marco metodológico general**

Fuente: Elaboración propia (2022)

## 2.2 Necesidades de información

En la siguiente tabla se presentan los objetivos específicos del proyecto, junto a la información necesaria para llegar a obtener los datos que los objetivos específicos planteados requieren:

**Tabla 2.2 Necesidades de Información**

Reconocer la situación lingüística de los guías naturalistas, para determinar el nivel de inglés que posee la asociación.	Obtener la información por medio de visitas técnicas y entrevistas, con el fin de comprender la situación y mejorar el servicio brindado a turistas extranjeros.
Identificar los recursos que tiene disponible la asociación de guías para desarrollar su nivel de inglés, a fin de determinar una solución que esté a su alcance.	Identificar los recursos materiales que posee la asociación de guías para cada recorrido con turistas extranjeros.

Identificar los principales contenidos tratados durante las guías turísticas a través de investigación primaria para determinar los temas fundamentales que el juego pedagógico debería tratar.	Reconocer los temas principales que los guías tratan con los turistas, para poder elaborar una solución en base a dichos temas.
Realizar una evaluación de satisfacción al cliente al turista extranjero con la finalidad de conocer el impacto y eficacia que tuvo el juego pedagógico durante el recorrido.  Realizar encuestas en conjunto con los guías naturalistas al finalizar el juego pedagógico a fin de conocer el nivel de eficacia de la actividad.	Identificar si el juego pedagógico está funcionando de forma regular y si los turistas y los guías se sienten cómodos con el uso de este.

Fuente: Elaboración propia (2022)

## 2.3 Definición del problema

### 2.3.1 Limitación de comunicación entre guías naturalistas y turistas Extranjeros

¿Cómo se puede ayudar a los guías naturalistas a mejorar la comunicación con turistas extranjeros?

### 2.3.2 Nivel de inglés de los Guías Naturalistas.

¿Qué métodos pueden ser utilizados para mejorar el nivel de inglés de los Guías Naturalistas?

## 2.4. Marco Metodológico

El desarrollo de este trabajo se basó en el proceso de Design Thinking, el cual es una metodología que impregna todo el espectro de actividades de innovación con un espíritu de diseño centrado en el hombre (Brown, 2008) y consta de cuatro etapas: Descubrimiento y Empatización, Análisis y Definición de Criterio, Ideación y Prototipaje, y Experimentación y Validación. Cada una de estas cuatro etapas fueron llevadas a cabo en base al grupo objetivo correspondiente a los usuarios pertenecientes a la Asociación de los Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla, sin embargo, durante la experimentación y validación también se incluye a otro actor influenciado por la problemática de falta de conocimientos del idioma inglés en los guías: Los visitantes extranjeros cuyo conocimiento del idioma español es escaso o incluso nulo.

Para el desarrollo de cada etapa dentro del proceso de Design Thinking se estableció al menos un objetivo específico que permitiría un desenvolvimiento adecuado y orden sin perder de vista los principales logros que se deben alcanzar. A continuación, se detalla cada aspecto dentro de las cuatro etapas.

#### **2.4.1. Descubrimiento y Empatización:**

La metodología de Design Thinking empieza con la fase de descubrimiento y empatización. Esta se enfoca en entender la situación que rodea a nuestros usuarios para así comprender lo que es importante para ellos, cómo se sienten y cómo piensan (Plattner, 2010) El desarrollo empezó reconociendo el entorno en el que se encuentran los miembros de la Asociación de los Guías Naturalistas del Parque Nacional ubicado en Machalilla. Para esto, el primer objetivo específico se centró en reconocer la situación lingüística de los guías a fin de determinar el nivel de inglés que se posee.

A fin de lograr la empatización, se estableció las siguientes preguntas de orientación: ¿Cómo la falta de inglés afecta la relación de los guías con los visitantes extranjeros? ¿Qué factores además del económico, impiden mejorar el nivel de inglés que poseen los guías? y ¿Cómo se podría calificar el interés por parte de las autoridades para apoyar la capacitación en cuando idiomas para el sector turístico?

Se escogió tres templates como herramientas de trabajo para organizar y clasificar la información obtenida en esta etapa:

**Tabla 2.3 Templates de Descubrimiento y Empatización**

<b>FODA</b>	Análisis que permite establecer de las Oportunidades, Amenazas, Fortalezas y Debilidades que presentan aquellos miembros de la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla (Ver Anexo 4). Requiere de gran atención al ser ideal para la generación de nuevas estrategias en diferentes escenarios (Gurl, 2017)
<b>Desk Research</b>	Investigación secundaria que ayuda a comprobar si la investigación sobre un tema ya existe (Hormess, 2018) De esta forma se recopila información sobre la asociación y sobre casos de estudios similares.

<b>Mapa de Empatía</b>	Permite conocer al usuario de una forma profunda pasando por su contexto y características generales llegando a sus perspectivas y forma de pensar. (Ferreira, B. et al, 2015) Apoya en gran escala a la comprensión del contexto de la asociación, así como sus pensamientos (Ver anexo 8)
------------------------	--

**Fuente: Elaboración propia (2022)**

Se aplicó entrevistas estructuradas (Ver Anexo 1) a los miembros de asociación como método de recolección primaria puesto que esta metodología es útil principalmente cuando se busca conocer un punto de vista y la respectiva perspectiva con respecto a un tema (Paradis, E. et al, 2016). Las respuestas a estas interrogaciones dieron paso al entendimiento de la situación lingüística desde la percepción de los guías, factor importante puesto que son ellos en quienes se enfoca este trabajo. Así mismo, se utilizaron fuentes secundarias para la recolección de información a través de revistas, trabajos académicos, libros y publicaciones relacionadas con el Parque Nacional Machalilla y casos de estudio similares al de este trabajo.

Esta estamos se enfocó en identificar las principales razones por la que los guías no tienen un conocimiento amplio del idioma inglés y cómo influye en su trabajo. Información que puede ser evidenciada a través de los templates.

#### **2.4.2. Análisis y Definición de Criterio:**

El proceso continúa a través de las preguntas de orientación ¿Qué necesitan los guías? ¿Con qué recursos cuentan? ¿Qué características esenciales necesitan de la solución?

Antes del desarrollo de un prototipo, es importante analizar y definir ciertos aspectos a considerar durante el diseño de la solución, es por esto por lo que el segundo objetivo específico buscó identificar los recursos que tiene disponible la Asociación de Guías para desarrollar su nivel de inglés, a fin de determinar una solución que esté a su alcance. Para esto se decidió llevar a cabo el siguiente Template:

**Tabla 2.4 Templates de Análisis y Definición de Criterio**

<b>Blueprint</b>	Se usaron los objetivos, problemas y necesidades insatisfechas de los guías naturalistas para estimular escenarios y sesiones de ideación sobre interacciones de un servicio existente o desarrollar
------------------	--

	un nuevo servicio (Stickdorn M.,2018), en este caso, la mejora del servicio de guianza mejorando las habilidades lingüísticas.
--	--

**Fuente: Elaboración propia (2022)**

Para recolectar la información pertinente con el tema, se definió a los miembros de la Asociación de Guías y otros proyectos similares existentes, como principales fuentes de información. Con respecto al primer grupo, se utilizó entrevistas que permitieran identificar las principales necesidades o aspectos que los usuarios desean que sean cubiertos a través del juego pedagógico. De igual manera, las entrevistas tenían como hito el identificar los recursos económicos y el tiempo que el grupo dispone para llevar a cabo el juego, lo cual se recopiló en una base de información de forma clara y precisa.

La investigación primaria continuó a través de la observación participante, la cual permitió entender de primera mano la forma en la cual se llevan a cabo los recorridos turísticos por parte de los guías y llevar a cabo el template Blueprint (Anexo 9), donde se realizó un esquema del paso a paso que conlleva el itinerario de estos actores del sector turístico incluyendo todas las interacciones que tienen con los turísticas nacionales y extranjeros. Esta herramienta logró definir aspectos físicos claves durante los trayectos que fueron tomados en cuenta durante el diseño del juego, elemento que cuyo impacto también fue medido con encuestas de satisfacción después de la ejecución del prototipado. Finalmente, se hizo uso de la investigación secundaria enfocada en otros proyectos, con el propósito de reconocer soluciones ya existentes empleados en problemáticas similares, así pues, el diseño de la solución contaría con una base sólida de aspectos que han obtenido resultados beneficiosos.

### **2.4.3. Ideación y Prototipaje:**

Una vez se llevaron a cabo las etapas de Descubrimiento y Empatización, y Análisis y definición de criterio, fue importante iniciar la fase de Ideación y Prototipaje a través de las preguntas ¿Cuáles son los temas y términos que más se repiten dentro de cada recorrido? ¿Cuáles son las preguntas más comunes que son hechas por los visitantes tanto nacionales como internacionales?

Para esto se estableció el tercer objetivo específico: Identificar los principales contenidos tratados durante las guías turísticas a través de Investigación primaria para determinar los temas fundamentales que el juego pedagógico debería tratar

En este caso se hizo uso de tres herramientas detalladas a continuación:

**Tabla 2.5 Templates de Ideación y Prototipaje**

<b>Templates</b>	
<b>Brainstorming</b>	Se lo describe como un método para generar soluciones a los problemas (Osborn, 1963). Este elemento permitió crear tres posibles soluciones ante la problemática, las cuales fueron analizadas y relacionadas con los criterios establecidos sobre la accesibilidad a la solución, el tiempo de ejecución y los temarios tratados en el mismo (Ver anexo 10)
<b>Cocreación</b>	Consiste en el procedimiento de diseño y mejora de este en conjunto con los usuarios de la Asociación de los Guías a fin de obtener un resultado que cubra todas las necesidades y requerimientos de este grupo, aquí se seleccionó la mejor solución para la problemática.
<b>Matriz de Decisión</b>	Se llevó a efecto la Matriz de Decisión, destinado a reconocer las ideas que maximizan los beneficios de los usuarios. De acuerdo con este análisis se estableció la solución óptima para los Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla. (Ver Anexo 11)

**Fuente: Elaboración propia (2022)**

De igual manera, para la elaboración de los templates mencionados (Ver tabla 2.4), fue necesario entrevistar nuevamente a los miembros de la Asociación de Guías Naturalistas con el propósito de alcanzar el hito en reconocer las principales temáticas y términos que el juego debe abordar con respecto a la información brindada sobre las rutas turísticas y necesaria durante sus ejecuciones.

Por otro lado, también fue importante recopilar información sobre el punto de vista que tienen los expertos con respecto al diseño de la solución, por lo cual se realizó la entrevista a un experto en la enseñanza del idioma inglés a fin de reconocer los temarios cuya presencia no podría ser obviada a fin de obtener los mejores resultados posibles.

Las respuestas de estas dos entrevistas permitieron hacer uso del ESP (Siglas en inglés de *English for Specific Purposes* o) que logró combinar los resultados obtenidos desde dos enfoques para dar a creación una serie de términos en inglés basados en las necesidades de turísticas de los guías, así como en las necesidades básicas para su comunicación en este otro lenguaje.

#### 2.4.4. Experimentación y Validación:

El proceso de Design Thinking no estaría completo sin la etapa de Experimentación y Validación con las preguntas base ¿El prototipo o prueba podría ser ejecutado a través de una reunión virtual? y ¿Qué métodos se usarán para mantener la atención constante de los guías?

Se estableció un objetivo específico para esta etapa, consistiendo en realizar encuestas en conjunto con los guías naturalistas al finalizar el juego pedagógico a fin de conocer el nivel de eficacia de la actividad. De acuerdo con esto, se utilizó entonces los siguientes templates:

**Tabla 2.6 Templates de Experimentación y Validación**

<b>Template:</b>	
Prototipo en papel	Se expuso la idea seleccionada sobre un juego pedagógico de adivinanzas en papel, es decir que se mostró paso a paso cómo sería la ejecución del juego en la vida real.
Roleplay	Se ejecutó una prueba del juego en conjunto con los miembros de la Asociación de Guías.

**Fuente: Elaboración propia (2022)**

Se realizó el prototipo de baja escala utilizando la herramienta de Prototipado en papel donde se representó las herramientas y las acciones a emplear durante el desarrollo de la solución con el hito de obtener una retroalimentación por parte de los principales actores, información recogida con un Focus Group, donde el objetivo principal de la indagación son explicar, predecir y controlar tanto los fenómenos naturales como sociales (Kamberelis G., 2013) a fin de identificar los aspectos más relevantes del feedback emitido por cada participante. De acuerdo con esto, se realizaron las

correcciones necesarias para obtener mejores resultados. Luego se llevó a cabo la ejecución como tal del juego pedagógico a través de un Roleplay o “Juego de roles”, los roles están fundamentalmente involucrados en las entidades, el yo y el autoconcepto de las personas (Owens and Samblanet 2013; Stets and Serpe 2013). La actividad se realizó con el grupo objetivo, es decir, los miembros de la Asociación de Guías Naturalistas con el propósito de permitirles conocer y familiarizarse con el juego y la solución a la problemática. Por último, se realizó la validación del juego pedagógico a través de encuestas de satisfacción a los guías naturalistas (Ver Anexo 3). Este punto fue clave en todo el proceso del proyecto puesto que permitió conocer el nivel de efectividad y eficiencia percibido por los usuarios, el aprendizaje del idioma inglés logrado en los guías naturalistas y el impacto que representaría durante los recorridos turísticos, así como también, la influencia ocasionada dentro de los beneficios económicos, sociales y personales que alcanzaría el grupo objetivo.

## **2.5 Aplicación de criterios de rigor y ética**

El rigor se lo considera un concepto de significado transversal con respecto al proceso de desarrollo del proyecto que está visualizado hacia la investigación y, además, valora de una forma cautelosa y científica acerca de los métodos de investigación y técnicas basados en un análisis que permita la obtención y al mismo tiempo, el procesamiento de los respectivos datos (Selltiz, Wirghtsman L., Cook S., 2000).

Los estudios que son cualitativos son aquellos cuyo grado de interacción y de diálogo pueden ser de mayor hasta menor valor con las personas que están participando en la investigación, por lo que el tema ético es mucho más visible y sutil que en otro tipo de metodologías. El enfoque que se denomina cualitativo posee un contexto con compromisos, colaboraciones, relaciones y conflictos, esto produce que aquel investigador encargado se esfuerce más para mantener las condiciones éticas del estudio, esto refleja los valores, lo que sienten y lo que perciben los informantes. (Sandin, 2003). Uno de los principales puntos más importantes con respecto a la ética dentro de la investigación de carácter cualitativo, se reduce en conseguir que los discursos dictados por las personas que participan en el estudio logren transmitir sus experiencias. En todo este proceso se corre el riesgo de tergiversar los resultados, ya que estos pueden ser recortados, reducidos, interpretados o descritos. En este contexto, es fundamental



entender que el investigador tiene la labor de tratar de que cada discurso visto surja en basado en su dimensión de índole social. (Cerillo, 2009).

Para realizar la investigación se tomó como base el criterio de rigor y ética, así como a la fiabilidad con las personas que fueron entrevistadas al momento de realizar la recolección de datos de otras fuentes bibliográficas, posterior a esto se encuentra la confidencialidad y seguridad que se les brindó a los actores durante la entrevista de investigación, mediante la carta de consentimiento de entrevista para la investigación, la cual indica que la información será usada con fines académicos y de investigación, garantizando que los resultados o productos de la entrevista serán manejados de forma responsable y propicia según los códigos de ética inculcados por ESPOL y bajo supervisión de un tutor a cargo.

La carta de consentimiento fue usada para todas las entrevistas realizadas a los guías naturalistas y representantes, de esta forma se obtiene el permiso para grabar cada entrevista para el progreso de la investigación. También se utiliza la responsabilidad en el momento en el que utiliza de forma correcta los datos recolectados, teniendo como propósito la aceptación de los actores directos de la investigación.

## **2.6 Cronograma**

En cuanto al cronograma de la investigación, el mismo se encuentra dividido en 17 semanas iniciando en el mes de octubre del 2021 y finalizando en el mes de enero del consecutivo año, tiempo en el que se desarrolló el proyecto. De esta forma se programó el avance de cada etapa según la disponibilidad de cada semana, de esta forma, se tiene programa para finales del mes de diciembre realizar la salida de campo al Parque Nacional Machalilla donde se realizaron entrevistas personales a cada uno de los guías naturalistas y se procederá a realizar el proceso de ideación del juego pedagógico junto a los actores principales. De esta forma se obtuvo toda la investigación completamente concluida el 31 de enero que es la presentación del “5 Minutes Pitch”. (Ver anexo 15).

# CAPÍTULO 3

## 2. RESULTADOS Y ANÁLISIS

### 3.1. Resultados

#### 2.4.1 Resultados basados en el objetivo específico #1

Durante el trabajo en el campo que llevó a cabo, se pudo recopilar información mediante varias entrevistas que se realizó tanto a guías naturalistas, como a guardaparques del lugar, una vez recopilada la información y luego de su debido análisis mediante templates que ayudaron con el avance del proyecto, se puede concluir que la falta de conocimiento en el idioma inglés impide el crecimiento de los guías. Bedoya (2021) señala que “Si hablan inglés es mucho más ventajoso para un guía que trabaja en esta área”.

En cuanto al análisis FODA que se realizó (Ver anexo 16), se pudo concluir que una de las fortalezas que tienen las personas encargadas del turismo dentro del parque Nacional Machalilla es que reciben a una gran cantidad de turistas al año, 100000 personas, donde 55000 son turistas ecuatorianos y 45000 son turistas extranjeros, ellos al tener esta gran afluencia de turistas tienen la oportunidad de practicar y conocer más acerca del idioma inglés al recibir constantemente turistas extranjeros.

Luego del análisis del Mapa de Empatía (Ver anexo 17), se concluyó que el entorno de los guías los afecta de forma grave, ya que las personas que se encuentran a su alrededor no los incentivan a seguir aprendiendo inglés, sin embargo, se sienten en la necesidad de brindar un excelente servicio a turistas nacionales y extranjeros, por lo que esperan que el juego pedagógico los ayude a entender las necesidades de aquellos turistas que hablan un idioma diferente.

El representante por parte de los Guías Naturalistas, Bedoya (2021) indicó que “El interés por parte de las autoridades para apoyar la capacitación de idiomas en el sector turístico, es bajo, casi nulo, ya que no considera que han recibido ayuda o cursos para mejorar el nivel de inglés que cada uno de los guías posee, por parte de las autoridades del sector”.

#### **2.4.2 Resultados en relación en relación con Objetivo específico 2**

Los guías necesitan una solución viable que les permita mejorar y extender el vocabulario en el idioma inglés, el único recurso que suelen manejar los guías del parque es el previo conocimiento que tienen del lugar, ya que ellos reciben a los turistas, explica los procedimientos a realizar y que hacer en caso de una emergencia, guía al grupo en cada recorrido, describe los puntos de interés por parte del turista y responde a las inquietudes que tiene cada visitante.

De acuerdo con el análisis que se realizó a través del template Blueprint (Ver Anexo 18) y con la información recopilada de las entrevistas previas, se observa que los guías requieren una solución fácil de entender y explicar, que se adapte al entorno en el que se manejan a diario, que sea de una inversión mínima y en la cual puedan mejorar el nivel de inglés que actualmente poseen. Los resultados arrojaron que el guía naturalista aprenderá a manejar un vocabulario más extenso y podrá ofrecer un servicio con mayor calidad hacia los visitantes extranjeros interesados en conocer sobre el parque.

#### **2.4.3 Resultados en relación con el Objetivo específico 3**

Para poder definir los temas principales a tratar dentro del juego pedagógico se realizó una entrevista al representante de la asociación de guías donde comentó que entre los términos que más se suelen usar durante los recorridos, se encuentran: Isla de La Plata, Piqueros de Patas azules, Aves Marinas, Tortugas Marinas, Palo Santo y sus tradiciones. Con el objetivo de lograr mejores resultados, el representante compartió ilustraciones y documentos que contaban con cada tipo de especie de ave y peces con los que cuenta el área protegida. Posterior a esto se realizó una lluvia de ideas, también llamado Brainstorming (Ver anexo 19), donde se propuso 3 posibles opciones, entre estas estuvieron: Juego con términos el cual necesitaría de pequeñas tarjetas impresas para la realización del mismo; un folleto didáctico donde se pondrían imágenes de los lugares más representativos en el cual los turistas tendrían que reconocer el lugar y ubicar el nombre del mismo; y finalmente una camiseta con figuras representativas donde se esperaba ubicar señalizaciones o términos más comunes durante los recorridos y de la misma forma, bajo cada figura se pondría el significado de la imagen en inglés y español.

Se realizó el análisis de Cocreación (Ver anexo 20), junto a los representantes de guías del Parque Nacional Machalilla, donde se pidió la valorización por parte de ellos de cada una de las propuestas: El juego de términos, el folleto didáctico y la camiseta con ilustraciones. De la misma manera, se pidió añadir un puntaje basado en la matriz de decisión (Ver anexo 21), en la cual se ubicaron variables que representen las características principales que debía llevar el juego pedagógico, se evalúa con puntajes del 1 al 3, donde 1 es para la opción que menos cumpla con la variable establecida y 3 es para la opción que más se asemeje a la variable. Así, se llegó a un consenso sobre el prototipo más adecuado para la problemática: El juego de términos.

Una vez seleccionada la solución, se realizó un prototipo de alta calidad con el que se llevó a cabo un Roleplay junto a los guías naturalistas, donde se pudo mostrar el funcionamiento del juego. Se realizó una encuesta de satisfacción para que indicaran lo conforme que estuvieron con los resultados del juego, obteniendo como resultado que los guías indicaron que efectivamente sí sería posible aprender nuevos términos al poner en práctica el juego, además, pondrían en práctica el juego de forma voluntaria y a la vez recomendarían el mismo a otros guías turísticos o naturalistas. Así mismo, consideran que es fácil de entender y de explicar a otros, por lo que no sería un problema al momento de ponerlo en práctica.

## **2.5 Prototipos**

### **2.5.1 Prototipos de baja resolución**

#### **2.5.1.1 Juego con términos**

El juego posee dos fases: De práctica y En la práctica

- Fase 1 “De práctica”: Está enfocada en el aprendizaje por parte de los guías naturalistas con la finalidad de ampliar su vocabulario en inglés basado en la terminología utilizada durante los recorridos turísticos al mismo tiempo que realizaban una actividad divertida y refrescante en la cual no poseen presión alguna a comparación de un aula de clases. En esta los guías contaron con un término diferente cada uno, el cual tuvieron que describirlo en inglés a sus compañeros para que ellos pudieran adivinar la palabra.
- Fase 2 “En la Práctica”: Busca crear un momento de recreación, convivencia y diversión con los turistas al de igual manera que en la etapa anterior, intentar

adivinar los términos vistos durante el recorrido, mientras el guía utilizó este momento como una oportunidad para poner en práctica lo aprendido durante la fase 1, donde pudo identificar las palabras que ha aprendido usándolas con los turistas para recordar los significados y descripciones de cada término, así como también durante las intervenciones de cada visitante al describir la palabra, pues el guía también puso en práctica sus habilidades auditivas. (Ver anexo 22).

### **2.5.1.2 Juego con camisetas**

A fin de buscar una manera fácil y sencilla en la que los guías del Parque Nacional Machalilla puedan mantener una comunicación y puedan darse a entender en el idioma inglés, se optó por la elaboración de camisetas con gráficas representativas de las rutas que se dan dentro del Parque, gráficas donde se encontrarían los temas y términos más relevantes dentro de cada recorrido, los mismos que estarían en inglés y en español, lo importante de esta opción es que si los turistas quieren referirse a algo en específico podrían hacerlo a través de la camiseta, de esta forma se mejoraría la comunicación entre guía y turista. (Ver anexo 23).

### **2.5.1.3 Folleto didáctico**

El tercer prototipo se basó en una herramienta más visual que sea de utilidad tanto para los guías como para los turistas. Es por esto por lo que se diseñó un folleto que contuviera imágenes de los principales puntos tratados durante el recorrido (Ver anexo 24). Este fue entregado al final de cada recorrido a cada uno de los visitantes, en el cual su tarea principal sería identificar cada elemento o atractivo, reconocerlo, y relacionarlo con las opciones que se muestran en el folleto. El papel del guía recae en dar una explicación o características de cada imagen a fin de dar un apoyo a los participantes. Las intervenciones estuvieron previamente escritas con el propósito de que el guía únicamente tuviera que aprenderlo y practicar la pronunciación.

### **3.2.2 Prototipo de alta resolución**

Los tres prototipos fueron analizados debidamente en conjunto con los integrantes de la Asociación de Guías Naturalistas perteneciente a Machalilla (Anexo 25). El análisis resultó en la elección del prototipo del juego pedagógico con términos dividido en dos fases para la realización del prototipo de alta resolución. De acuerdo con esta decisión,

se procedió a definir cada aspecto y los detalles de la realización del juego pedagógico, los cuales se detallan a continuación:

**Tabla 3.7 Detalles del Juego pedagógico de términos**

<b>Fases</b>	<b>Recursos</b>	<b>Actividades</b>
<b>De Práctica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Esfero</li> <li>* Papel</li> <li>* Cartillas con los términos utilizados en los recorridos en inglés</li> <li>* Mínimo 4 personas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada participante elige una cartilla y tiene 2 minutos para poder memorizar el significado de la palabra que le tocó, mismo que se encuentra en la cartilla.</li> <li>2. Se dividen en grupos aleatorios.</li> <li>3. Cada participante cuenta con un minuto para describir el término de la cartilla utilizándolos adjetivos que se encuentran en la misma cartilla (También puede utilizar mímicas), mientras su grupo intenta adivinar el término. El participante que está describiendo no puede hablar en español.</li> <li>4. Si el grupo adivina la palabra en el tiempo determinado, ganan un punto. Si dicen la palabra también en inglés, tienen un punto extra.</li> <li>5. Si no adivinan la palabra, el otro grupo tiene dos oportunidades para adivinar la palabra. Si dicen la palabra también en inglés, tienen un punto extra.</li> <li>6. Los turnos van rotando y gana el equipo con más puntos.</li> </ol>
<b>En la Práctica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Cartillas con los términos utilizados en los recorridos en inglés</li> <li>* Mínimo 4 turistas</li> <li>* Pluma y papel para el guía</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Cada turista elige una cartilla y tendrá 30 segundos para hablar con el guía a fin de recodar el significado y explicación del término.</li> <li>8. Se dividen en grupos aleatorios.</li> <li>9. Cada participante cuenta con un minuto para describir el término de la cartilla en inglés (También puede utilizar mímicas), mientras su grupo intenta adivinar el término. El guía por su parte anota las palabras que reconozca.</li> <li>10. Si el grupo adivina la palabra en el tiempo determinado, ganan un punto.</li> <li>11. Si no adivinan la palabra, el otro grupo tiene una oportunidad para adivinar la palabra.</li> </ol>

		12. Los turnos van rotando y gana el equipo con más puntos.
--	--	---

Fuente: Elaboración propia (2022)

Después se realizó el prototipo de alta resolución del juego con los términos utilizados en los recorridos en inglés presentado a través de una página web enfocada en brindar y exponer la mayor cantidad posible sobre el juego y que contara con el formato de las cartillas a utilizar por los miembros de la Asociación de los Guías Naturalistas pertenecientes a Machalilla (Ver anexo 25). Con el propósito de realizar una simulación del juego pedagógico en conjunto con los guías, se realizó una reunión virtual para exponer el trabajo final en la cual el usuario demostró una fácil comprensión del juego, así como un gran interés en el mismo, obteniendo una respuesta satisfactoria en la rúbrica elaborada para la validación con el cliente (Ver anexo 26).

## 2.6 Análisis de Costos

Uno de los principales aspectos para tener en cuenta al analizar cada prototipo, es el costo de estos, pues es uno de los elementos primordiales para los guías, razón por la cual fue considerado de igual forma en la matriz de criterios (Anexo 1.5.6). Es por esto por lo que a continuación se detalla el análisis de cada prototipo a continuación:

### 3.3.1 Juego con términos

Se realizó el análisis de costos respectivo para la opción de juego con términos, donde se tomó en cuenta los materiales a usar durante toda la planificación del juego, se usará cartulina, donde se espera imprimir 4 tarjetas y posterior a esto cortarlas para poder compartirlas con todos los guías dispuestos a ampliar su vocabulario en el idioma inglés. (Ver anexo 1.5.9)

**Tabla 3.8 Análisis de costos del juego con términos**

Material	Unidades	Costo Unitario	Costo Total
Cartulina	50	\$0,10	\$5,00
Impresión láser	50	\$0,50	\$25,00
Plastificar	50	1	\$100,00
Diseño de página web express	1	\$300,00	\$30,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$430,00</b>

Fuente: Elaboración propia (2022)

### 3.3.2 Juego con camisetas

Para el juego con camisetas se necesitarían más implementos, los cuáles son descritos en la parte inferior con cada uno con sus valores respectivos. Teniendo en cuenta que para esta opción se necesitan las camisetas como parte fundamental, se consideró 60 unidades. La decisión de este número se basó en el total de individuos que conforman la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla, es decir, un total de 30 miembros, donde a cada uno le corresponderían 2 camisetas. Posterior a esto, se necesita un diseño para las 4 rutas diferentes que existen dentro del Parque Nacional, ya que el propósito principal es que cada camiseta tenga términos representativos de cada ruta. Es por esta razón que se realizarían 4 diseños de camisetas, los cuales están valorados en \$50,00 por unidad, además de la sublimación respectiva de cada una de las unidades, las cuales tendrían un costo de \$5,00 por cada prenda, y finalmente el diseño correspondiente a una página web con un valor de \$300,00, cuyo objetivo se enfoca en la exposición de la solución. Cabe recalcar que estos costos están planteados en base a una estimación promedio de los valores reales. (Ver anexo 23).

**Tabla 3.9 Análisis de costos del juego con camisetas**

Material	Unidades	Costo Unitario	Costo Total
Camisas	60	\$10,00	\$600,00
Diseño	4	\$50,00	\$200,00
Sublimación	50	\$5,00	\$250,00
Diseño de página web express	1	\$300,00	\$300,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$1350,00</b>

Fuente: Elaboración propia (2022)

### 3.3.3 Folleto didáctico

Para el folleto didáctico se tuvo un proceso similar al que se realizó en el juego con términos, donde se necesitó una cartulina para cada folleto, también se utilizó un diseño adecuado y llamativo para la elaboración de este, en el cual se estimó un costo aproximado de \$50,00 por el mismo. Finalmente, al ser folletos que se entregarán a cada turista extranjero que visite el parque, también se realizarían 600 impresiones de cada



lado de la cartulina, donde el costo total por implementar esta posible solución sería de \$410,00 debido al diseño e implementación de una página web que potencie la solución (Ver anexo 24).

**Tabla 3.10 Análisis de costos del Folleto didáctico**

<b>Material</b>	<b>Unidades</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Costo Total</b>
Cartulina	300	\$0,10	\$30,00
Diseño	1	\$50,00	\$50,00
Impresión	600	\$0,10	\$60,00
Diseño de página web express	1	\$300,00	\$300,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$410,00</b>

Fuente: Elaboración propia (2022)

## 2.7 Análisis de Resultados

Se identificó que tan solo el 20% de los miembros de la Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla, logran entablar una comunicación básica en el idioma inglés. Además, el desconocimiento del idioma y el miedo de errar, afectaron negativamente y en grandes proporciones a la motivación de los usuarios por aprender el idioma. Sin embargo, mostraron interés por los tres prototipos planteados inicialmente, puesto que cada idea tiene un enfoque diferente y cubre varias necesidades teniendo siempre en cuenta la necesidad de los guías en aprender el idioma inglés. No obstante, sus necesidades son claras y se encuentran señaladas en la matriz de decisión (Anexo 21), en este se puede ver la importancia del factor económico, pues los guías no desean invertir grandes cantidades de dinero en el juego pedagógico debido al desequilibrio que habría en relación con las ganancias, nos indicaban que después de la pandemia los ingresos de turistas al parque Nacional Machalilla habían reducido exponencialmente y a pesar de que estén dispuestos a mejorar el idioma inglés, no sería posible para ellos en términos monetarios invertir en una solución costosa, es por esta razón que sugerimos implementar el juego con términos para que de esta forma la inversión que realicen no sea tan alta y tengan la facilidad de poner en práctica el juego cuantas veces quieran.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para la elaboración de este trabajo académico, fue de gran importancia el constante trabajo en equipo en conjunto con los miembros de la Asociación de LOS Guías Naturalistas del Parque Nacional que se encuentra ubicado en Machalilla. Solo de esta manera se logró obtener un prototipo con resultados reales que sea entendible y fácil de usar para los usuarios. Así pues, se puede decir que el juego pedagógico motiva el aprendizaje autónomo en los guías del parque ya que presenta una propuesta de enseñanza independiente que no requiere de personal externo. De igual manera, y de acuerdo con el procedimiento que se ha realizado a lo largo del proyecto, se puede determinar las principales conclusiones permitiendo estimar el cumplimiento de los objetivos específicos y del objetivo general.

### 4.1 Conclusión con respecto al Objetivo Específico 1.

Se puede reconocer entonces, que se ha efectuado una investigación primaria pertinente a través de la recolección de datos de forma directa con los guías utilizando diferentes métodos como entrevistas estructuradas, observación participativa y encuestas, los cuales sirvieron de gran ayuda al identificar y definir los principales temas tratados durante los recorridos turísticos. Igualmente, la investigación secundaria dio paso a un análisis profundo acerca de soluciones implementadas para solucionar varias problemáticas similares. Es fundamental mencionar también que el uso de la metodología ESP (English for Specific Purposes) fue un aspecto clave durante todo el trabajo, puesto que permitió direccionar de forma idónea el desarrollo de la investigación, evitando un análisis inadecuado que conllevara a resultados inadecuados. De esta forma, se logró completar el primer objetivo específico recordando que este buscaba identificar los principales contenidos tratados durante las guías turísticas a través de investigación primaria para determinar los temas fundamentales que el juego pedagógico debería tratar.

### 4.2 Conclusión con respecto al Objetivo Específico 2.

Así mismo, la investigación primaria mencionada anteriormente, fue concluyente al hablar sobre el segundo objetivo específico: Determinar el nivel de inglés de los guías que pertenecen al parque por medio de visitas técnicas y entrevistas, con el fin de

mejorar el servicio brindado a turistas extranjeros. La interacción con los guías miembros de la asociación fue decisiva en el proceso de investigación a fin de reconocer las capacidades y habilidades lingüísticas de los guías con respecto a la segunda lengua mencionada, encontrando como resultado, la gran diferencia de habilidades lingüísticas entre los usuarios, en la cual la mayoría no contaba con los requerimientos básicos con respecto al idioma inglés. Esta fue una de las principales evidencias de la necesidad e importancia de la producción de una solución ante esta problemática, siendo también un factor clave que permitió diseñar un prototipo adecuado basado en el nivel de necesidad de los guías, donde el establecimiento de los criterios de decisión fue primordial, debido a que, al realizar el respectivo análisis, se determinó las características esenciales con las que debía contar el juego pedagógico. De esta forma se logró desarrollar un juego pedagógico que brinde un aprendizaje que motiva la autonomía a través de una forma divertida de aprender que no ocasiona el estrés que los usuarios sentirían a comparación de otros métodos de estudio.

#### **4.3 Conclusión con respecto al Objetivo Específico 3.**

El tercer objetivo específico, que consistió en realizar una evaluación después de cada partida a los guías participantes con la finalidad de conocer el nivel de adaptación al juego pedagógico, fue una de las mayores herramientas vitales para el desarrollo de la solución, pues permitió identificar los sectores y aspectos primordiales del prototipo que debían ser mejorados, cambiados, o modificados para aumentar el nivel de efectividad que presentaría el juego. Así mismo, esta evaluación dio paso al reconocimiento y análisis de los efectos causados en los usuarios que fueron partícipes de la actividad, demostrando un proceso nuevo de aprendizaje de fácil adaptación y entendimiento, así como la ejecución del mismo de manera tranquila y en un ambiente adecuado sin presión de aprendizaje.

#### **4.4 Conclusión con respecto al Objetivo General.**

Por otra parte, se reconoce una muestra de motivación en el aprendizaje de inglés provocado por el desarrollo del juego pedagógico. Esto puesto que en todo momento se contó con la disposición de todas las personas que conforman la asociación de los guías del área protegida de Machalilla para poder ejecutar los prototipos de la investigación realizada. Así mismo, el señor Winston Bedoya presentó una gran disposición para poder realizar las entrevistas y las validaciones correspondientes de los prototipos realizados,

siendo parte fundamental en la selección de una de las 3 opciones de los prototipos que se realizó, escogiendo el “Juego con términos”, e indicando también que se encuentra de acuerdo en poner en marcha el proyecto de forma frecuente. Se busca que el proyecto llegue a tener éxito dentro del Parque Nacional Machalilla y que pueda replicarse en otros Parques Nacionales o atractivos turísticos del país, por esto, de igual manera se logró desarrollar un poster académico en el cual se resume todo el proceso de trabajo y se muestran los principales resultados y conclusiones (Anexo 27).

Se puede decir entonces que el juego pedagógico fue diseñado para desenvolver y motivar un aprendizaje autónomo por parte de la asociación de guías naturalistas del Parque Nacional ubicado en Machalilla, donde la clasificación de los términos se basó en la modalidad ESP (English for Specific Purposes) enfocado siempre en las necesidades específicas de los miembros de la Asociación de Guías Naturalistas, lo cual permite una mayor cobertura de las necesidades específicas de los guías. El enfoque de vocabulario a través de un juego pedagógico en sus dos versiones reduce la presión y el estrés por aprender un idioma nuevo, motivándolos al aprendizaje en ambas fases del juego, tanto en la fase “De práctica” y en la fase de en “La práctica”.

#### **4.2 Recomendaciones**

Actualmente, en el Parque Nacional Machalilla, ha disminuido el ingreso de turistas extranjeros en los últimos meses, debido los niveles de contagio y aparición de nuevas variantes que se están dando por el Covid-19. Sin embargo, es necesario un seguimiento del progreso de los guías a fin de actualizar el juego de acuerdo con cómo evolucionen sus necesidades, debido a que se puede necesitar una actualización de términos una vez que ya hayan aprendido la primera lista de términos planteados.

Se busca mejorar la atención a turistas extranjeros, por lo que la asociación de guías debe mantenerse comprometida con este proyecto para poder fortalecer el vocabulario del idioma inglés, es necesario mencionar que el juego está diseñado para que pueda ser realizado tanto en los recorridos dentro del Parque y también para que los guías puedan realizarlo en su zona de confort con amigos o familiares, de esta manera podrán aprender mientras se divierten en el proceso del juego.

Finalmente se recomienda a los guías ser perseverantes con el juego y ponerlo en práctica periódicamente, de esta forma incrementará el conocimiento en los términos aplicados en cada una de las recorridos que se realizan dentro del Parque Nacional

Machalilla, se cumplirá con los objetivos planteados, mismos que son importantes para mantener los intereses de mejorar en el idioma de una forma práctica y divertida mediante un juego de palabras, esto permitirá demostrar a los turistas lo comprometidos que se encuentra cada uno de los miembros de la asociaciones.

# BIBLIOGRAFÍA

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- An, Y. (2018). The effects of an online professional development course on teachers' perceptions, attitudes, self-efficacy, and behavioral intentions regarding digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 66(6), 1505-1527.
- Anguera Argilaga, M. T. (1986). La investigación cualitativa. *Educar*, 1986, núm. 10, p. 23-50.
- Blanco, C. (2005). Reseña " Investigación cualitativa en Educación: fundamentos y tradiciones" de M.<sup>a</sup> Paz Sandín Esteban. *Revista de Pedagogía*, 26(77), 525-528.
- Bravo, L. L., alemán, A. A., & Pérez, M. P. (2018). La actividad turística en el Ecuador: ¿Turismo consciente o turismo tradicional? *ECA Sinergia*, 9(1), 97-108.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Chicaiza Ortega, M. S., & Rivadeneira Sabando, V. H. (2019). Plan estratégico de desarrollo turístico del Cantón Puerto López 2019-2023.
- Gómez, C. C. (2009, May). Evaluación de la calidad de la investigación cualitativa en salud: criterios, proceso y escritura. In *Forum Qual Soc Res* (Vol. 10, No. 2, pp. Art-17).
- Fernández-Gavira, J., Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). Design of Educational Tools Based on Traditional Games for the Improvement of Social and Personal Skills of Primary School Students with Hearing Impairment. *Sustainability*, 13(22), 12644.
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (Julio, 2015). Designing Personas with Empathy Map. In *SEKE* (Vol. 152).
- Franco, W. C., Naranjo, M. T., & Franco, M. C. (2017). Análisis del perfil y satisfacción del turista que visita montaña-Ecuador. *Cuadernos de Turismo*, (39), 113-129.
- Gutiérrez, M. L. B. (2002). *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros*. Paulinas.

- Harahap, H. J. P. (2020). The Importance of German Language Skills in the Tourism Sector. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BioLAE) Journal*, 2(3), 817-824.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for specific purposes*. Cambridge university press.
- Kalmpourtzis, G. (2018). *Educational Game Design Fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences*. AK Peters/CRC Press.
- Kamberelis, G. 8. Dimitriadis, G. (2013). Focus groups-from structured interviews to collective conversations.
- Kanoksilapatham, B., & Suranakkharin, T. (2019). Tour guide simulation: A task-based learning activity to enhance young Thai learners' English. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 16(2), 1-31.
- Kauppinen, A., & Choudhary, A. I. (2021). Gamification in entrepreneurship education: A concrete application of Kahoot!. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100563.
- First, E. E. (2020). Ecuador queda en el puesto# 81 en el ranking de inglés EF EPI. Retrieved from *EF Education First*: <https://www.ef.com/ec/blog/language/ecuador-queda-en-el-puesto-81-en-el-ranking-de-ingles-ef-epi>.
- Mendoza, Á. G. F., & Reinoso, N. G. (2020). Estudio de pérdidas y estrategias de reactivación para el sector turístico por crisis sanitaria COVID-19 en el destino Manta (Ecuador). *Revista Internacional de Turismo y Empresa. RITUREM*, 4(1), 79-103.
- Morales, F. (2012). Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. *Recuperado el, 11, 2018*.
- Muñoz, A., Carrera, P., Inostroza, G., & Cupueran, E. (2009). Nivel de satisfacción de los servicios de guiados en el parque Nacional Galápagos, Ecuador. Evaluación de las competencias laborales de los guías naturalistas y necesidades de dotación futura basado en la proyección de la demanda turística. *Gestión turística*, 59-76.

- Owens, T. J., & Samblanet, S. (2013). Self and self-concept. In *Handbook of social psychology* (pp. 225-249). Springer, Dordrecht.
- Paltridge, B., & Starfield, S. (Eds.). (2014). *The handbook of English for specific purposes*. John Wiley & Sons.
- Paradis, E., O'Brien, B., Nimmon, L., Bandiera, G. y Martimianakis, MA (2016). *Diseño: Selección de métodos de recolección de datos*. Revista de educación médica de posgrado, 8 (2), 263-264.
- Ronquillo, S. S. (2015). El aporte de la actividad turística y el ingreso de divisas para el Ecuador. *Empresarial*, 9(35), 35-43.
- Selltiz, C. (1959). *Research methods in social relations* (No. H62 R45 1959).
- Sierra, R. (1999). *Áreas prioritarias para la conservación de la biodiversidad en el Ecuador continental: un estudio basado en la biodiversidad de Ecosistemas y su ornitofauna*.
- Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: applying service design thinking in the real world*. " O'Reilly Media, Inc."
- Toledo Villacís, M. (2021). Estrategias post-COVID 19 para reactivar el Turismo local en el Ecuador: Caso provincia de Tungurahua. *Green World Journal*, 2021, vol. 4, num. 1-003, p. 1-12.
- Wilson, C. (2013). *Brainstorming and beyond: a user-centered design method*. Newnes.



# APÉNDICES

## 6. Anexos

### ANEXO 1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITERAL (ESPOL)  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICA

#### GUÍA DE ENTREVISTA

<b>Nombre del entrevistado:</b>	<b>Nombre del entrevistador:</b>
<b>Lugar:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Información General de los Guías del Parque Nacional Machalilla</b>	
1. ¿Desde qué año empezaron las actividades de guianza dentro del parque como asociación?	
2. Breve introducción a cerca de las actividades que realizan.	
3. ¿Cuáles son los recorridos que realizan y los servicios que ofrecen a los turistas?	
4. ¿Cuántos guías conforman la asociación de guías del Parque Nacional?	
5. ¿Cómo asociación cuenta con un registro de visitas?	
<b>Descubrimiento y empatización</b>	
6. ¿Cuál es el nivel de inglés en manera general de los guías que conforman la asociación?	
7. ¿Qué métodos de aprendizaje de inglés ha empleado usted por su propia cuenta?	
8. ¿Existe algún programa de idiomas que se esté aplicando actualmente o se haya aplicado en el pasado?	

9. ¿Cómo calificaría usted el interés por parte de las autoridades para apoyar la capacitación en cuanto idiomas para el sector turístico?	
10. ¿Cuál es el impacto que considera usted que tiene el idioma inglés en el sector turístico?	
<b>Ideación y prototipaje</b>	
11. ¿Cuál sería su capacidad monetaria que estaría dispuesto a emplear con el fin de mejorar sus capacidades de inglés?	
12. ¿Cuáles son los temas, títulos o términos que más se repiten dentro de cada recorrido?	
13. ¿Cuántos guías cree que estarían dispuestos a participar del juego pedagógico?	
14. ¿El juego pedagógico debería buscar algún método de aprendizaje autodidacta para los guías?	
<b>Experimentación</b>	
15. ¿Se podría realizar una simulación corta donde los guías imiten el servicio para comprobar la efectividad del prototipo de baja y alta resolución a corto plazo?	
16. ¿El primer prototipo a prueba podría ser por medio de una reunión virtual?	
17. ¿Qué métodos se podrían usar para mantener la atención constante de los guías?	

*Fuente: Elaboración propia, 2021*

**ANEXO 2**  
**Formato de consentimiento de entrevista**



### CONSENTIMIENTO DE ENTREVISTA PARA INVESTIGACIÓN

Estimado ciudadano (a):

Con fines académicos e investigativos, nosotras María José García Luna y Micaela Vilche Yanza, estudiantes de la carrera de Licenciatura en turismo, solicitamos a usted compartimos información personal y familiar acerca de sus vivencias, costumbres, estilo de vida y cualquier otro particular con respecto a los recorridos que se realizan dentro del Parque Nacional Machalilla. Garantizamos que los resultados o productos de la entrevista serán manejados de forma responsable y propicia según los códigos de ética inculcados por nuestra institución de educación superior y bajo supervisión de un tutor a cargo.

Agradecemos su cordial aporte para el desarrollo de nuestra investigación

\_\_\_\_\_  
Micaela Vilche Y.

Entrevistador #1

\_\_\_\_\_  
María José García L.

Entrevistador #2

\_\_\_\_\_  
Entrevistado (a)

*Fuente: Elaboración propia, 2021*

## ANEXO 3

### Encuesta de satisfacción al cliente para Guías Naturalistas

## Parque Nacional Machalilla

### GUÍAS NATURALISTAS

#### Encuesta de satisfacción al cliente

Complete los espacios en blanco ubicando una X junto a la palabra o frase que se adapte a su respuesta:

¿Cuál es su género?

<input type="checkbox"/>	Masculino
<input type="checkbox"/>	Femenino

¿En qué rango se encuentra su edad?

<input type="checkbox"/>	Menor a 16
<input type="checkbox"/>	17 – 25
<input type="checkbox"/>	26 – 35
<input type="checkbox"/>	36 – 50
<input type="checkbox"/>	51 – 65
<input type="checkbox"/>	Mayor a 65

En una escala del 1 al 5, dónde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto, indique si ¿Cree usted que logró aprender nuevos términos en inglés a través del juego pedagógico?

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

¿Volvería a jugar el juego pedagógico por voluntad propia?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

¿Recomendaría el juego pedagógico a otros guías turísticos?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

En una escala del 1 al 5, dónde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto, indique la facilidad que tuvo al entender cómo se ejecutaba el juego pedagógico:

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

¿Cree usted que, con la práctica constante de este juego pedagógico, usted podrá expandir sus conocimientos en inglés?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

En una escala del 1 al 5, dónde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto, indique si siente que confianza en el inglés aumentó después de la ejecución del juego

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2

En una escala del 1 al 5, dónde 1 es lo más bajo y 5 lo más alto, ¿En qué nivel está usted de acuerdo en que el juego pedagógico logra cubrir las temáticas tratadas durante los recorridos turísticos?

<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	5

En nivel general, califique la efectividad del juego pedagógico

<input type="checkbox"/>	Excelente
<input type="checkbox"/>	Muy bueno
<input type="checkbox"/>	Bueno
<input type="checkbox"/>	Regular
<input type="checkbox"/>	Malo
<input type="checkbox"/>	Otro _____

Fuente: Elaboración propia, 2021

#### ANEXO 4



Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)

## ANEXO 5



I want to collect input from others  
by defining my goals and the path to reach them

### PEOPLE SHADOWING

#### Where & When

**LOCATION:**

**DATE:**

**TIME:**

#### Who

**PERSON SHADOWED:**

**AGE:**

**GENDER:**

**REASON FOR SHADOWING:**

#### Key findings


<b>Likes</b> eg: observations on personal preferences	<b>Dislikes</b> eg: observations on particular concerns	<b>Habits</b> eg: observations on existing routines
<b>Activities</b> eg: observations on actions triggered by situation	<b>Objects</b> eg: observations on the use of specific objects	<b>Space</b> eg: observations on the effect of the environment

Fuente: Development Impact and You (2022).

## ANEXO 6

 <b>Design Thinking</b> www.designthinking.services	<h1>Mapa de actores</h1>	
---	--------------------------	---






Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)

## ANEXO 7

 www.designthinking.services	<h3>Método Persona</h3>	
	<p>¿Dónde vive?</p> <p>¿Trabaja o estudia...?</p> <p>¿Nivel cultural?</p> <p>¿Qué motivaciones tiene?</p> <p>¿Qué preocupaciones?</p> <p>¿Cómo se relaciona con sus amistades?</p> <p>¿Cuáles son sus deseos?</p>	<p>¿Cómo es la relación con su familia?</p> <p>¿Tiene manías?</p> <p>¿A que le tiene miedo?</p> <p>¿Cual es su color favorito?</p> <p>¿Qué hobbies tiene?</p>
Nombre: _____		
Edad: _____		
Nuestro personaje físicamente es... _____		

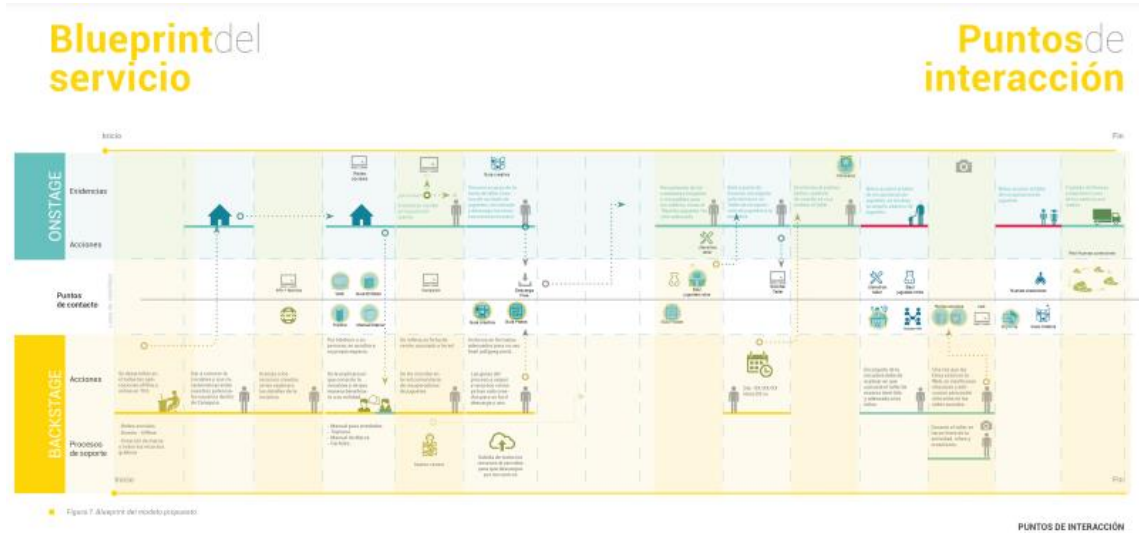
Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)

## ANEXO 8

 www.designthinking.services	<h3>Mapa de empatía</h3>	
<p>¿Qué piensa y siente?</p>		
<p>¿Qué oye?</p>		<p>¿Qué ve?</p>
<p>¿Qué dice y hace?</p>		
<p><b>ESFUERZOS</b></p>		<p><b>RESULTADOS</b></p>

Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)

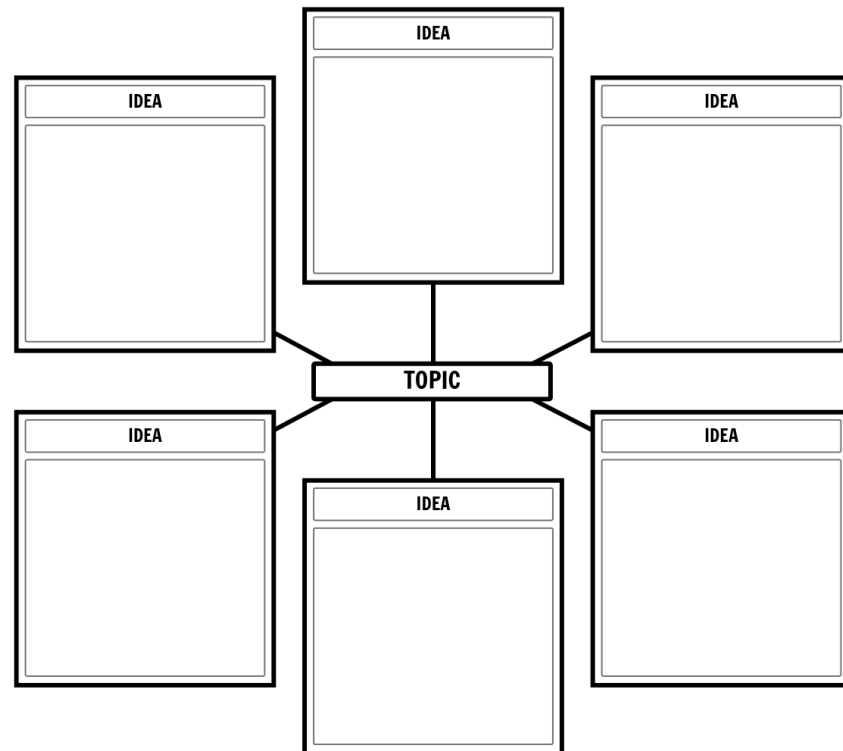
## ANEXO 9



Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)

### 1. Ideación y prototipaje

## ANEXO 10



Create your own at Storyboard That

Fuente: Brainstorming Template (2022)



## ANEXO 11

CRITERIOS ORIENTADORES	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4	IDEA 5	IDEA 6
CRITERIO 1	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 2	✓	✓	✓	✓	✗	✗✓
CRITERIO 3	✗	✓	✗	✓	✗	✓
CRITERIO 4	✓	✗✓	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 5	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 6	✓	✗✓	✓	✓	✓	✓
CRITERIO 7	✗	✗	✗	✓	✗	✗
	8,0	8,0	9,5	11	4,0	7,5

Fuente: Design Thinking Comunidad Online, Matriz de decisión (2022)

## ANEXO 12

MOOD BOARD		
Create a visual representation of ideas and inspire fresh thinking		
Visually communicate a feeling and gather inspiration by curating images on a mood board. Work collaboratively as part of a creative kickoff, or build your own to pitch ideas to others.		
<b>Photos</b> 	<b>Colors and Textures</b> 	<b>Graphic Styles</b> 
<b>Art</b> 	<b>Fonts / Type</b> 	<b>Other Inspiration</b> 

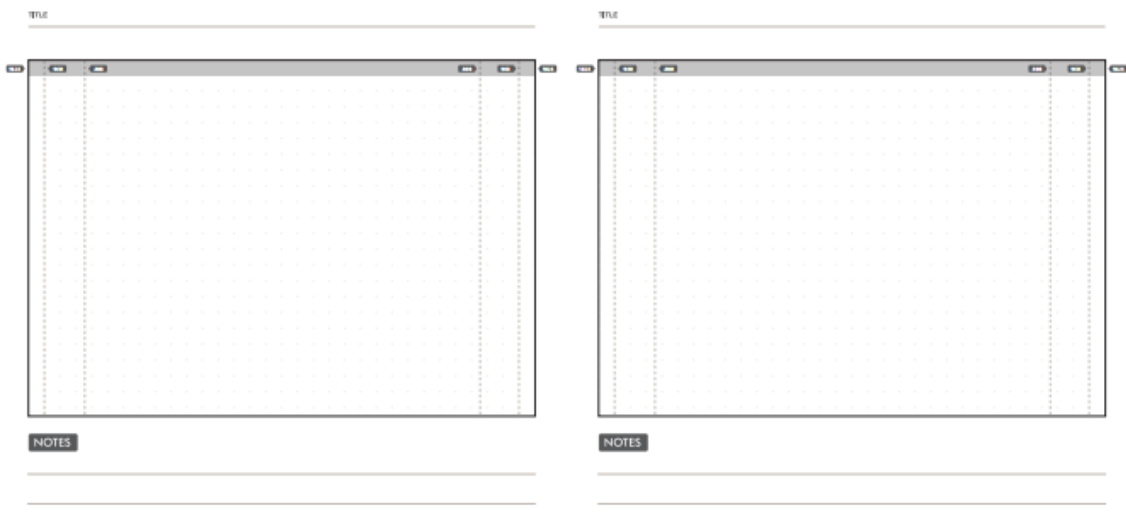
Fuente: Mural, 2022

## ANEXO 13



*Fuente: Design Thinking Comunidad Online, Roleplay (2022)*

## ANEXO 14



*Fuente: Design Thinking Comunidad Online (2022)*

## ANEXO 15 Cronograma

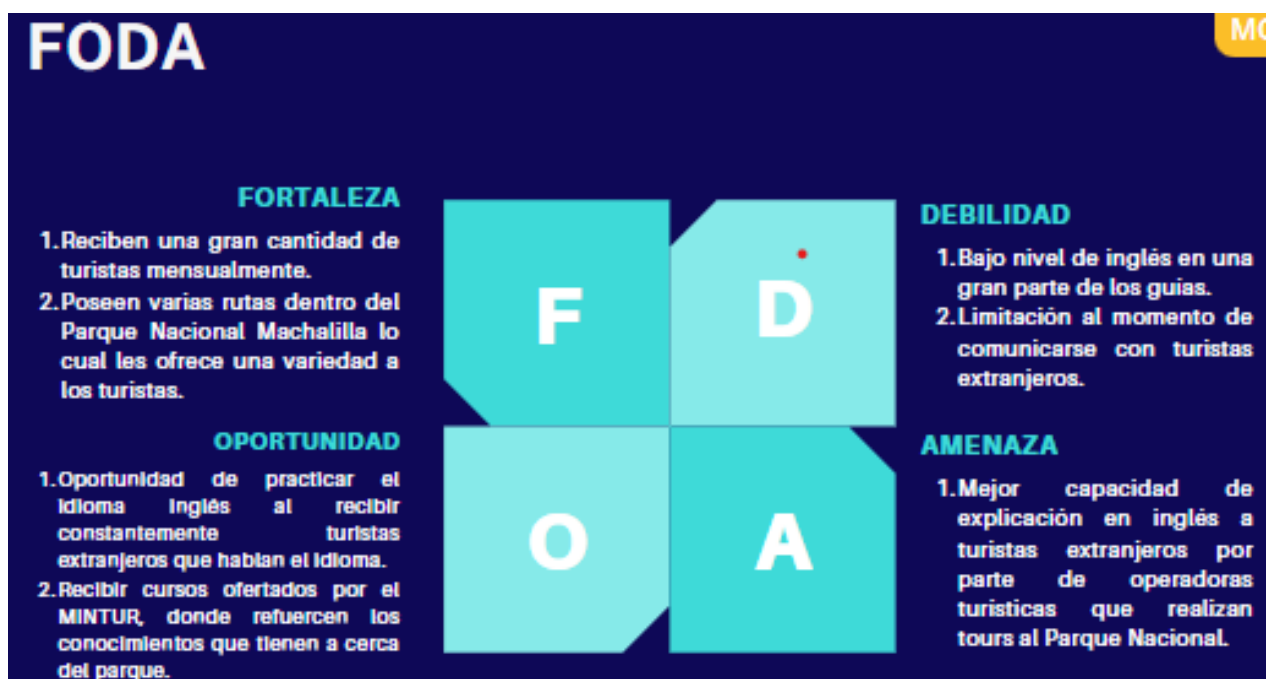
### Cronograma del proyecto integrador

Cronograma de investigación asociado con las diferentes etapas del design thinking y research loops.

Activity / Day	Octubre				Noviembre				Diciembre					Enero						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	31 de enero		
Definición de tema y problemática.	✓	✓	✓	✓																
Investigación primaria y secundaria.				✓	✓															
Ejecución del capítulo 1 del proyecto.					✓	✓	✓													
Definir métodos de investigación y templates.							✓	✓	✓	✓										
Criterios a evaluar para la posible propuesta de solución											✓	✓	✓							
Procedo de ideación de juego pedagógico.													✓	✓	✓	✓				
Realización de prototipos y feedbacks																	✓	✓		
Presentación del proyecto final.																		✓		

Fuente: Elaboración propia, 2021

## ANEXO 16



Fuente: Elaboración propia, 2022

### ANEXO 17



Fuente: Elaboración propia, 2022

### ANEXO 18



Fuente: Elaboración propia, 2022

## ANEXO 19



Fuente: Elaboración propia, 2022

## ANEXO 20



Fuente: Elaboración propia, 2022

## ANEXO 21

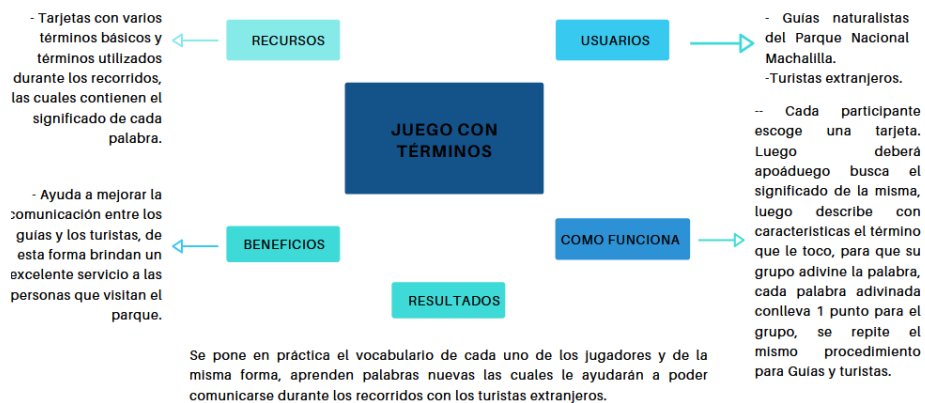
# MATRIZ DE DECISIÓN

FACTORES	Económicamente accesible	Motivar a la participación	No ocupar mucho tiempo	Fácil comprensión	Puntuación
Juego con términos	3	2	3	3	11
Juego con camiseta	2	2	2	2	8
Folleto didáctico	1	2	3	3	9

Fuente: Elaboración propia, 2022

## ANEXO 22 Prototipo de baja escala del Juego con Términos

### JUEGO CON TÉRMINOS



Fuente: Elaboración propia, 2022

### ANEXO 23 Prototipo de baja escala del Juego con Camisas

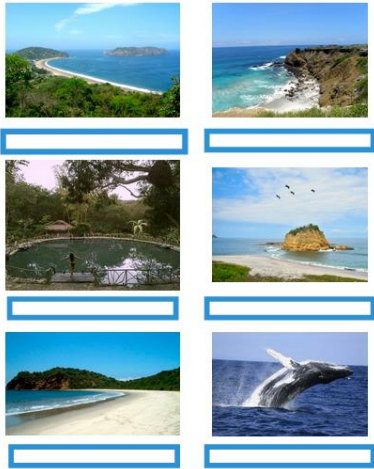
#### CAMISETA CON FIGURAS



Fuente: Elaboración propia, 2022

### ANEXO 24 Prototipo de baja escala del Folleto Didáctico

#### FOLLETO DIDÁCTICO



- Observación de Ballenas
- Isla De La Plata
- Playa Los Frailes
- Comuna Agua Blanca
- Playa La Tortuguita
- La Playita

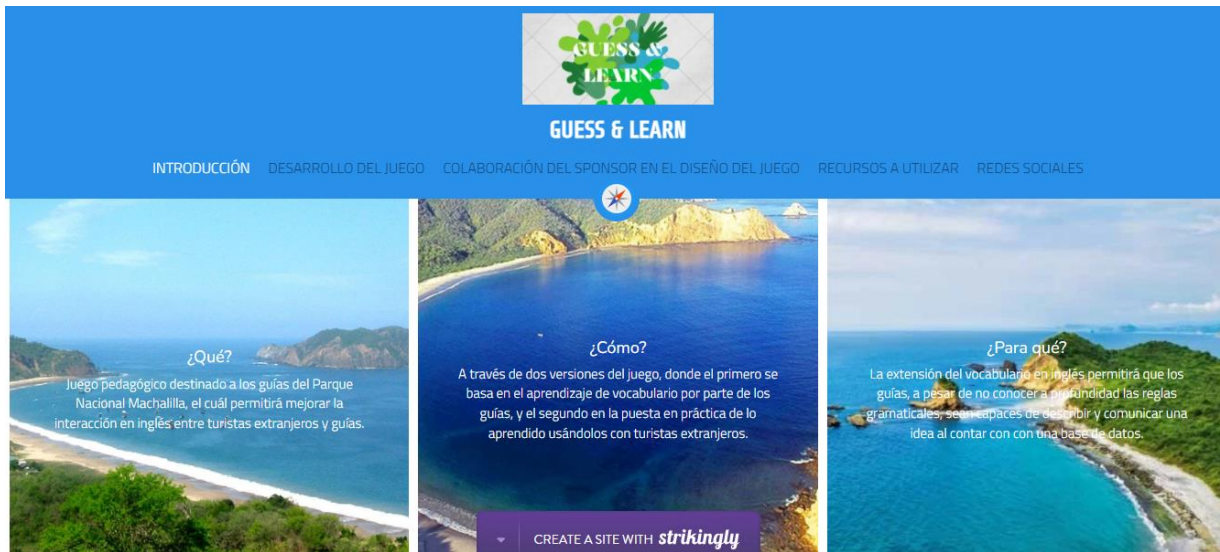
Activar Windows  
Ve a Configuración para activar

Fuente: Elaboración propia, 2022

### ANEXO 25 Prototipo de alta resolución

#### Página web de Guess&Learn

Link de página web: <https://site-6503255-6061-4783.mystrikingly.com>

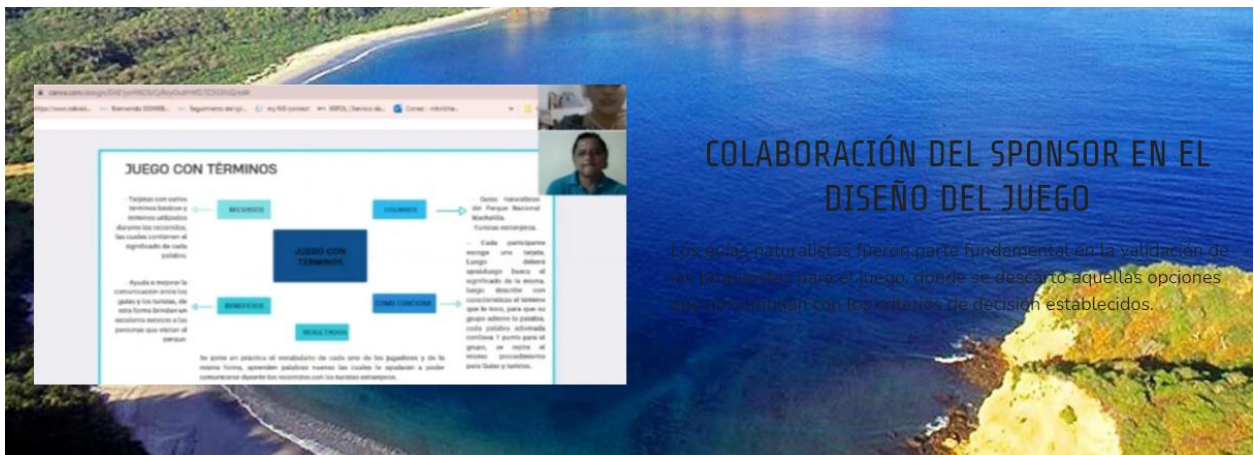


## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolló en diferentes etapas:

- Brainstorming
- Definición de características
- Diseño de prototipos de baja resolución
  - Integración y pruebas
- Elección de la opción más factible
- Diseño de prototipo de alta resolución

Submit



## COLABORACIÓN DEL SPONSOR EN EL DISEÑO DEL JUEGO

Las guías naturalistas fueron parte fundamental en la validación de las propuestas para el juego, donde se descartó aquellas opciones que no coincidían con los criterios de decisión establecidos.

Fuente: Elaboración propia, 2022





## Instrucciones del juego

"De práctica"



**1. Cada participante elige 1 cartilla aleatoriamente**

Tiene 3 minutos para memorizar el significado en inglés del término que le tocó.



**2. Dividirse en grupos aleatorios**

Para poder empezar a jugar.



**3. Cada participante tiene 1 min**

Para describir el término de la cartilla utilizando los adjetivos que se encuentran en la misma.



**4. Gana 1 punto**

Aquel grupo que adivina la palabra a tiempo.



**5. En caso de no adivinarla**

El otro grupo tiene 2 oportunidades para adivinar la palabra.



**6. Los turnos son rotativos**

Y finalmente gana el equipo que más puntos obtiene durante el juego.



tocó.



## RECURSOS A UTILIZAR

1. Papel
2. Mínimo 4 personas.
3. Cartillas con los términos a utilizar en las recorridos.



PORTADA "DÉ PRÁCTICA"



INSTRUCCIÓN ES DEL JUEGO



CATEGORÍA 1



CATEGORÍA 2



CATEGORÍA 3



CATEGORÍA 4



CATEGORÍA 5



EJEMPLO DE CARTILLA 1



EJEMPLO DE CARTILLA 2



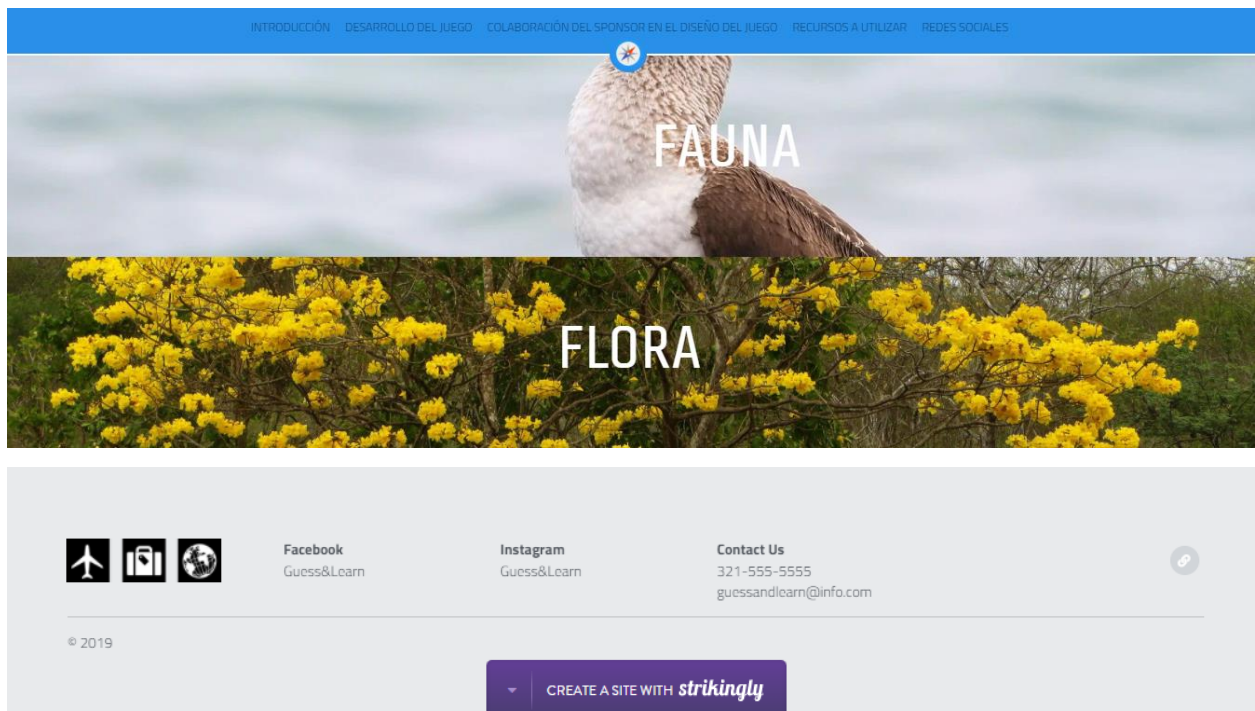
EJEMPLO DE CARTILLA 3



EJEMPLO DE CARTILLA 4



EJEMPLO DE CARTILLA 5



Fuente: Elaboración propia, 2022



Portada del juego en ambas fases.

Fuente: Elaboración propia, 2022

↓ ¿DE QUÉ SE TRATA?

Son dos versiones:

**"DE PRÁCTICA"**

Juego didáctico donde los Guías Naturalistas del Parque Nacional Machalilla podrán aprender vocabulario en inglés basado en sus necesidades.

Mínimo 4 personas.

↓ ¿CÓMO JUGAR? **"DE PRÁCTICA"**

- Divídanse en grupos y cada participante elija la misma cantidad de cartillas.
- Tienen 3 minutos para buscar y anotar palabras en inglés que les permita describir el término de sus cartillas.
- Por cada ronda intervendrá un miembro de cada grupo.
- Cada uno tiene 1 minuto para describir en inglés el término que le tocó.
- Si tu equipo adivina el término en español, ganan un punto, si dice el término en inglés, ganan 1 punto adicional.
- Gana el equipo con más puntos.

↓ ¿CÓMO JUGAR? **"EN LA PRÁCTICA"**

Juego didáctico donde los Guías ponen en práctica lo aprendido mientras conviven con los visitantes creando en ellos un deseo de volver.

Mínimo 4 personas.

↓ ¿CÓMO JUGAR? **"EN LA PRÁCTICA"**

- Divídalos en grupos para que cada participante elija la misma cantidad de cartillas.
- Por cada ronda intervendrá un miembro de cada grupo.
- El participante tiene 1 minuto para hablar con el guía, donde él describirá el término en inglés.
- El participante tiene 1 minuto para describir el término que le tocó.
- Si el equipo adivina el término, gana un punto.
- Gana el equipo con más puntos.

*Instrucciones del juego.*

*Fuente: Elaboración propia, 2022*



*Categorías de la fase "En la práctica" para turistas.*

*Fuente: Elaboración propia, 2022*



*Categorías de la fase "De práctica" para los guías.*

*Fuente: Elaboración propia, 2022*

↓



A high area of rock particular area or part of the world, or any of the large official areas into which a country is divided.

**REGIONS  
REGIONES**

↓



A high area of rock with a very steep side, often on a coast.

**CLIFF  
ACANTILADO**

↓



A sea turtle with an olive-brown shell, often living close to the coast and extensively hunted for food.

**GREEN TURTLE  
TORTUGA VERDE**


↓



A brightly coloured bird of the parrot family found in Central and South America

**MACAW  
GUACAMAYO**

↓



A mammal that eats ants or termites and has a long nose and tongue and no teeth

**ANTEATER  
OSO HORMIGUERO**

↓



Like most sea birds, blue footed boobies belong to multiple worlds.

**BLUE-FOOTED BOOBY  
PIQUERO DE PATAS AZULES**

↓



Something that lives and moves but is not a human, bird, fish, or insect:

**ANIMALS  
ANIMALES**

↓



A creature with feathers and wings, usually able to fly.

**BIRD  
AVE**

↓



The oval object with a hard shell that is produced by female birds, especially chickens, eaten as food.

**EGGS**  
**HUEVOS**

↓



A leaf from a bay tree, often dried and used in cooking to add flavour.

**BAY LEAF**  
**HOJA DE LAUREL**


↓



Ejemplo: And the best trees, the lignum vitae and copal, were all chopped down except in this place.

**LIGNUM VITAE**  
**PALO SANTO**


↓



The property is surrounded by lush, mature gardens with carob tree, lemon tree and mediteranean plants.

**CAROB**  
**ALGARROBO**

↓



The attractive, coloured part of a plant where the seeds grow.

**FLOWERS**  
**FLORES**


↓



A plant with thick leaves for storing water and often sharp points that grows in deserts.

**CACTUS**  
**CACTUS**

↓



Something such as an apple or orange that grows on a tree or a bush contains seeds, and can be eaten as food.

**FRUIT**  
**FRUTA**

↓



a living thing that grows in the soil or water and has leaves and roots, especially one that is smaller than a tree.

**PLANT**  
**PLANTAS**

↓



Something that people and animals eat, or plants absorb, to keep them alive.

**FOOD**  
**COMIDA**

↓



The hard material that trees are made of a piece of wood.

**WOOD**  
**MADERA**

↓



A small round or oval object produced by a plant that a new plant can grow from.

**SEED**  
**SEMILLA**


↓



A tall plant with a thick stem that has branches coming from it and leaves.

**TREE**  
**ÁRBOL**

↓



A flat, green part of a plant that grows from a stem or branch.  
Ejemplo:  
A lot of trees shed their leaves in the autumn.

**LEAF**  
**HOJA**

↓



The plants and trees that grow in a particular area.

**VEGETATION**  
**VEGETACIÓN**

↓



A pleasant-smelling liquid that people put on their skin. The smell of an animal or a person that is left somewhere

**SMELL  
OLOR**

↓



Ejemplo: plants provide you with medicinal properties

**MEDICINAL PROPERTIES  
PROPIEDADES MEDICINALES**

↓



Water that falls from the sky in small drops:  
Ejemplo  
- Heavy rain had saturated. the playing field

**RAIN  
LLUVIA**

*Cartillas que usarán los guías para poner en práctica el juego.*

*Fuente: Elaboración propia, 2022*



## ANEXO 26 Validación de prototipo final por parte del cliente

### RÚBRICA DE PROPUESTA FINAL DE MATERIA INTEGRADORA TURISMO

**Nombre del proyecto:** DISEÑO DE UN JUEGO PEDAGÓGICO PARA LA ATENCIÓN A CLIENTES EXTRANJEROS DESTINADO A LA ASOCIACIÓN DE GUÍAS NATURALISTAS DEL PARQUE NACIONAL MACHUALILLA  
**Integrantes:** MARIA JOSÉ GARCÍA LUINA - MICHAELA BRIGITTE VILCHE YANZA  
**Nombre del evaluador:** WINSTON BEDOYA  
**Tipo de usuario:** Empresa Asociación de Guías Naturalistas del Parque Nac. Machuilla  
**Institución:**  Comunidad  Otro:   
**Fecha de presentación:** 3/2/2022  
**Usuario final:**  Otro:   
**Instrucciones:** Indicar con una X el nivel de ALCUERDO con cada uno de los tres criterios listados a continuación:

CRITERIO	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO	NEUTRAL	DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO
La propuesta es entendible y responde a las necesidades de la asociación de guías.				X	
La propuesta refleja un análisis de datos relevantes para el proyecto. Se evidencia la resolución del principal problema que poseen los guías.					X
La propuesta es factible, de bajo presupuesto y consideraría implementarla.					X
La propuesta es innovadora y divertida.					X
La implementación del juego pedagógico contribuiría a mejorar el servicio brindado a los turistas extranjeros.				X	

**Firma del evaluador:**   
**Correo electrónico:** [winston.bedoya@latmad.com](mailto:winston.bedoya@latmad.com)

## ANEXO 27 Poster académico

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

#### PROBLEMA

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



#### OBJETIVO GENERAL

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



#### PROPUESTA

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

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

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



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

#### RESULTADOS

### Características del juego pedagógico

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

### Clasificación de términos "DE Práctica"

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

### Clasificación de términos "EN la Práctica"

- Flora
- Fauna
- Atractivos Turísticos

### Elaboración de las cartillas del juego



## CONCLUSIONES

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