



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INCLUSIÓN LINGÜÍSTICA EN ENTORNOS ESCOLARES NO CONVENCIONALES

COLLAGEVERSE

RESUMEN

La presente propuesta de investigación es una estrategia didáctica de la lengua que se llevará a cabo a distancia con estudiantes en formación (pre-service teachers), donde el aprendizaje de la lengua juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y social del estudiante, es decir que tanto la enseñanza como el aprendizaje está enfocado principalmente en trabajar las habilidades comunicativas de los estudiantes, principalmente en espacios pedagógicos escolares no convencionales; tales como la cafetería, el restaurante escolar, los pasillos, las áreas de deporte, entre otros.

Dando así mismo una nueva perspectiva de la estrategia para mejorar la comunicación, involucrando la diversidad y así mismo permitiendo que la inclusión dentro de la institución educativa ayude a romper paradigmas, a través de la didáctica tradicional por medio de los juegos.

Con esta investigación, se quiere retomar espacios donde los estudiantes comúnmente comparten pero no interactúan, hablan pero no dialogan, comen pero no se alimentan, trabajan pero no están concentrados, hacen parte de redes sociales pero no se conectan con el mundo que les rodea.

Por lo tanto el Semillero SIDILT, quiere innovar con un nuevo método para que ellos se relacionen, encuentren y se conozcan alrededor de una mesa, donde los juegos tradicionales como el parqués, escalera, monopolio, entre otros... sean el punto de partida para generar estrategias de aprendizaje en la lengua.

Finalmente, es así como la propuesta de investigación enmarcada en la primera línea del programa “Enseñanza y Aprendizaje de la Lengua Extranjera Inglés”, se llevará a cabo por los estudiantes del semillero **SIDILT** de la Universidad Santo Tomás de la Licenciatura en Lenguas extranjeras Inglés de la DUAD, permitiendo una mejor comunicación de los estudiantes de la institución, reconociendo las diferencias y estereotipos para complementar el trabajo dentro del aula con procesos de aprendizaje que impacten el grupo, mejoren las relaciones interpersonales e



SEEDS IN DIVERSITY AND INCLUSIVE LANGUAGE TEACHING



interactúen y cerrando una brecha social de manera lúdica. Estas experiencias son fundamentales a la hora de compartir, aprender e interactuar con herramientas lúdicas de apoyo, dando así como resultado un proyecto investigativo.

PALABRAS CLAVES

Estrategia, Didáctica, DUA, Aprendizaje, Lengua, Inglés, Juegos Tradicionales, Desarrollo Social, Desarrollo Cognitivo, Discapacidad Intelectual, Técnica, Innovación, Espacios pedagógicos, Convencional, No Convencional, Enseñanza, Decreto 1421, Flexibilidad, TEA, Psicología del Color, Motivación, Patrones, TDA, DBA, Enseñanza Multinivel, Autonomía, Cerebro, PIAR.

¿CÓMO CITAR ESTE WORKING PAPER?

López, Lili; Beltrán, Mergy; Rincón, Dania; Vega, Maia; Rojas, Ruth; Scarpeta, Nancy; Amaya, Loreans; Camelo, Cristian; Parrado, Diana; Vanegas, Lina; Mora, Yessica; Rivera, Anyi; Pérez, María; Acosta, Laura; Bahamon, Jhoana; López, Claudia; Sánchez, Martha; Torrado, Adriana; Calderón, Danelly; Pineda, Valentina; Perdomo, Yiseth y Walteros, Tania. (2023). Estrategias didácticas para la inclusión lingüística en entornos escolares no convencionales. Universidad Santo Tomás, Nakota. Working Paper No. 1

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA LENGUA EN JUEGOS TRADICIONALES DE MESA

Los espacios educativos, tanto convencionales como no convencionales, desempeñan un papel esencial en la creación de una atmósfera inclusiva y diversa. Los salones de clases deben ser lugares donde cada estudiante se sienta bienvenido y donde sus necesidades individuales sean atendidas. Esto implica adaptar las metodologías de enseñanza, los materiales y las evaluaciones para garantizar que todos los estudiantes puedan participar y tener éxito.

Además, la creación de espacios no convencionales dentro de la institución, como áreas de descanso, puede ser un punto de partida para promover la interacción y la integración entre estudiantes de diferentes orígenes y habilidades. Estos espacios pueden diseñarse de manera que sean accesibles para todos, incorporando características como rampas, asientos adaptados y tecnología de asistencia.



CONCLUSIONES

La promoción del respeto a la diferencia, la inclusión y la diversidad en los espacios educativos es un esfuerzo constante que requiere la colaboración de educadores, administradores y la comunidad en general. La educación es el cimiento sobre el cual se construye una sociedad más igualitaria y justa. Al crear espacios educativos que reflejen y celebren la diversidad de la sociedad, estamos dando pasos importantes hacia un futuro donde el descanso sin barreras sea una realidad para todos.

REFERENCIAS

1. Inclusión y Diversidad en el Aula:

Booth, T., & Ainscow, M. (2018). "Índice de inclusión: Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas". Ediciones Morata.

UNESCO. (2009). "Directrices sobre políticas de inclusión en la educación". UNESCO.

Artiles, A. J., & Dyson, A. (2005). "Inclusion in urban educational environments: Addressing issues of race, class, and disability". Harvard Education Press.

2. Instituciones Educativas Colombianas:

Ministerio de Educación Nacional. (2015). "Documento orientador para la construcción del proyecto educativo institucional (PEI)".

Guerra, S. (2012). "Educación y sociedad en Colombia". Ediciones Uniandes.

3. Juegos Tradicionales como Método de Enseñanza:

Piaget, J. (1962). "Play, dreams and imitation in childhood". W. W. Norton & Company.

Huizinga, J. (1938). "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture". Beacon Press.

4. Aprendizaje de una Lengua a Través de Juegos:

García-Carbonell, A., & Albiol, L. (2018). "Using language games for teaching and learning foreign languages in primary school: A case study in Catalonia". *Innovation in Language Learning and Teaching*, 12(1), 72-84.

Rixon, S. (1986). "Using games in language teaching". *Modern English Teacher*, 3(2), 19-23.

5. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). "Universal Design for Learning: Theory and Practice". CAST Professional Publishing.

CAST (Centro para la Tecnología y la Educación). (2018). "Diseño Universal para el Aprendizaje: Guía didáctica". Recuperado de <https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-implementation-guide>

Novak, K. (2016). "Universal Design for Learning: What You Need to Know". Edutopia. Recuperado de <https://www.edutopia.org/universal-design-learning-introduction>

6. Propuesta de Intervención y Acompañamiento para la Recuperación (PIAR):

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). "Orientaciones para la implementación de la Propuesta de Intervención y Acompañamiento para la Recuperación (PIAR)". Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340656_recurso_1.pdf

López, J. (2017). "Propuesta de intervención y acompañamiento para la recuperación (PIAR)". Universidad Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de <https://revistas.unab.edu.co/index.php/ingenieria/article/view/1772/1602>





SEEDS IN DIVERSITY AND INCLUSIVE LANGUAGE TEACHING

SIDILT

Seeds in Diversity and Inclusive
Language Teaching



TEACHING STRATEGIES FOR LINGUISTIC INCLUSION IN NON-CONVENTIONAL SCHOOL ENVIRONMENTS.

COLLAGEVERSE

SUMMARY

The present research proposal is a language teaching strategy that will be carried out remotely with students in training (pre-service teachers), where language learning plays a fundamental role in the cognitive and social development of the student, teaching and learning are focused mainly on working on students' communication skills, mainly in non-conventional school pedagogical spaces; such as the cafeteria, the school restaurant, the hallways, the sports areas, among others.

Also giving a new perspective on the strategy to improve communication, involving diversity and also allowing inclusion within the educational institution to help break paradigms, through traditional didactics using games.

With this research, the group of SEEDS IN DIVERSITY AND INCLUSIVE LANGUAGE TEACHING wants to return to spaces where students commonly share but do not interact, talk but do not dialogue, eat but do not feed themselves, work but are not concentrated, are part of social networks but do not connect with the world around them.

Therefore, SIDILT innovates. Is an option with a new method for them to relate, find and get to know each other around a table, where traditional games such as “parqués”, ladder, monopoly, among others... are the starting point to generate language learning strategies.

Finally, this is how the research proposal framed in the first line of the “Teaching and Learning of the English Foreign Language” program will be carried out by the SIDILT’s students of Santo Tomás University in English Foreign Languages, allowing the best communication of the students and the institution, recognizing differences and stereotypes to complement the work within the classroom with learning processes that impact the group, will improve interpersonal relationships and interact and closing a social gap in a playful way . These experiences are fundamental when, it comes to sharing, learning and interacting with recreational support tools, thus resulting in a research project.



SEEDS IN DIVERSITY AND INCLUSIVE LANGUAGE TEACHING

SIDILT

Seeds in Diversity and Inclusive
Language Teaching



KEY WORDS

Strategy, Didactics, DUA, Learning, Language, English, Traditional Games, Social Development, Cognitive Development, Intellectual Disability, Technique, Innovation, Pedagogical Spaces, Conventional, Non-Conventional, Teaching, Decree 1421, Flexibility, TEA, Color Psychology, Motivation, Patterns, TDA, DBA, Multilevel Teaching, Autonomy, Brain, PIAR.

HOW TO CITE THIS WORKING PAPER?

López, Lili; Beltrán, Mergy; Rincón, Dania; Vega, Maia; Rojas, Ruth; Scarpeta, Nancy; Amaya, Loreans; Camelo, Cristian; Parrado, Diana; Vanegas, Lina; Mora, Yessica; Rivera, Anyi; Pérez, María; Acosta, Laura; Bahamon, Jhoana; López, Claudia; Sánchez, Martha; Torrado, Adriana; Calderón, Danelly; Pineda, Valentina; Perdomo, Yiseth and Walteros, Tania. (2023). Estrategias didácticas para la inclusión lingüística en entornos escolares no convencionales. Santo Tomás University, Nakota. Working Paper No. 1

DIDACTIC STRATEGIES OF THE LANGUAGE IN TRADITIONAL BOARD GAMES

Educational scenes, conventional and unconventional, play an essential role in creating an inclusive and diverse atmosphere. Classrooms should be places where every student feels welcome and where their individual needs are met. This involves adapting teaching methodologies, materials, and assessments to ensure that all students can participate and succeed.

Furthermore, the creation of unconventional spaces within the institution, such as breakout areas, can be a starting point to promote interaction and integration between students of different backgrounds and abilities. These spaces can be designed to be accessible to all, incorporating features such as ramps, adaptive seating, and assistive technology.



SEEDS IN DIVERSITY AND INCLUSIVE LANGUAGE TEACHING



Seeds in Diversity and Inclusive
Language Teaching



CONCLUSIONS

Promoting respect for difference, inclusion and diversity in educational scenes is a constant effort that requires the collaboration of educators, administrators and the community in general. Education is the foundation on which a more equal and fair society is built. By creating educational spaces that reflect and celebrate the diversity of society, we are taking important steps towards a future where barrier-free rest is a reality for everyone.

REFERENCES

1. Inclusion and Diversity in the Classroom:

Booth, T., & Ainscow, M. (2018). "Índice de inclusión: Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas". Ediciones Morata.

UNESCO. (2009). "Directrices sobre políticas de inclusión en la educación". UNESCO.

Artiles, A. J., & Dyson, A. (2005). "Inclusion in urban educational environments: Addressing issues of race, class, and disability". Harvard Education Press.

2. Colombian Educational Institutions:

Ministerio de Educación Nacional. (2015). "Documento orientador para la construcción del proyecto educativo institucional (PEI)".

Guerra, S. (2012). "Educación y sociedad en Colombia". Ediciones Uniandes.

3. Traditional Games as a Teaching Method:

Piaget, J. (1962). "Play, dreams and imitation in childhood". W. W. Norton & Company.

Huizinga, J. (1938). "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture". Beacon Press.

4. Learning a Language Through Games:

García-Carbonell, A., & Albiol, L. (2018). "Using language games for teaching and learning foreign languages in primary school: A case study in Catalonia". *Innovation in Language Learning and Teaching*, 12(1), 72-84.

Rixon, S. (1986). "Using games in language teaching". *Modern English Teacher*, 3(2), 19-23.

5. Universal Design for Learning (UDL):

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). "Universal Design for Learning: Theory and Practice". CAST Professional Publishing.

CAST (Centro para la Tecnología y la Educación). (2018). "Diseño Universal para el Aprendizaje: Guía didáctica". Recuperado de <https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-implementation-guide>

Novak, K. (2016). "Universal Design for Learning: What You Need to Know". Edutopia. Recuperado de <https://www.edutopia.org/universal-design-learning-introduction>

6. Proposal for Intervention and Support for Recovery (PIAR):

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). "Orientaciones para la implementación de la Propuesta de Intervención y Acompañamiento para la Recuperación (PIAR)". Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340656_recurso_1.pdf

López, J. (2017). "Propuesta de intervención y acompañamiento para la recuperación (PIAR)". Universidad Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de <https://revistas.unab.edu.co/index.php/ingenieria/article/view/1772/1602>

