

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO
CAMPUS SAN MATEO

878531



ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD
NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL
APOYO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS."**

Titulado

"OUR TRIP TO THE ZOOLAR SYSTEM"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

ADRIANA TORRES ROMÁN

DIRECTOR DE TESIS

D.G. MÓNICA ZÁRATE OLVERA

MÉXICO 2005

m344514





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

Finalmente he logrado alcanzar uno de mis grandes anhelos al concluir esta etapa de mi vida, la cual me abre las puertas hacia un nuevo camino.

Es por eso que quiero agradecer a todas las hermosas personas que de alguna u otra forma me han acompañado y apoyado a lo largo de mi vida.

Muchísimas gracias a mi familia y amigos, ya que han sido el pilar de mi vida

A mis maravillosos padres, Amparo y Juan José, por ser lo que son y el mejor ejemplo de amor que he tenido en la vida. Los admiro mucho y los adoro.

A mis súper hermanos, Ale y Pablo, por estar ahí, porque con sus grandes muestras de cariño que siempre me han dado nunca me han dejado caer.

A ti Arturo, porque ya llegaste y por todo lo que estamos por compartir.

Y a todas las personas que de alguna u otra forma me han ayudado a acercarme al mundo de los niños, para influenciar de manera positiva en ellos ya que en sus manos está el futuro del mundo.

Siempre mantengamos vivo al niño que llevamos dentro.



INDICE

Introducción	4
Capítulo 1 Empresa y Usuario	6
1.1 Historia del colegio y objetivos	6
1.1.1 Sistema de enseñanza	8
1.1.2 Nivel Primaria	9
1.2 Usuario	10
1.2.1 Características principales del usuario	11
1.2.2 El desarrollo idiomático del niño	14
1.2.3 Niños Bilingües	16
1.2.4 El poder de la fantasía en los niños	18
1.2.5 El color en los niños	21
Capítulo 2 Teoría	23
2.1 La didáctica	23
2.1.1 Método didáctico	25
2.2 Material didáctico	26
2.2.1 Características del material didáctico	28
2.2.2 Objetivos para un buen material didáctico	29
2.2.3 Clasificación del material didáctico	30
2.3 El juego y los juguetes	31
2.3.1 Aprendizaje por medio del juego	33
Capítulo 3 Proyecto	35
3.1 Objetivos del material didáctico	35
3.2 Objetivos de diseño del proyecto	37
3.3 Desarrollo del proyecto	41
3.4 Proyecto gráfico y actividades	49
Conclusiones	71
Bibliografía	72



Introducción

Dentro de este trabajo se presenta el proyecto "Diseño de material didáctico para el apoyo del aprendizaje del idioma inglés", Titulado "Our trip to the Zoolar System", que fue creado especialmente para el Centro Escolar Patria A. C. dirigido a los alumnos de primero de primaria para la clase abierta. Cada fin de año se realizan estas demostraciones para que tanto los padres de familia así como los directores y vean el avance que los niños logran durante el año escolar.

El objetivo principal de la clase demostrarle al niño el grado de entendimiento de inglés que ha alcanzado de una manera clara, diferente, muy divertida y de igual forma evaluar los conocimientos adquiridos durante el año escolar apoyándose en un material audiovisual muy atractivo.

La forma en como se diseña y se imparte es de gran importancia ya que de esto depende que no se pierda la atención de los niños y se involucren en ella.

Para la presentación de dicho proyecto se diseñó un juego didáctico en el que se hace un recorrido por el espacio donde los niños sean el personaje principal de la historia, los héroes que resuelven las misiones. Se pretende que sea muy dinámico ya que el se incluyen distintas actividades específicas que se realizan a lo largo de la clase para poder abordar los diferentes temas. Dichos temas se tratan de manera innovadora ya que se pretende lograr una estimulación a partir de los sentidos para captar la atención del niño. Se utiliza como medio principal la computadora y la música es un recurso primordial para lograr el éxito de la misma.

Con este proyecto se propone alentar la participación y el grado de estimulación para así mejorar la comunicación en el idioma inglés, recurriendo a distintos métodos.



De igual manera está diseñado para facilitar al maestro de inglés la presentación de la clase pública y es él quien irá llevará la secuencia y la dinámica de la clase.

Es por eso que el JUEGO como una de las herramientas principales en el aprendizaje del niño, es un medio efectivo de estimulación, ya que por medio de él se libera del mundo real y crea el suyo de manera creativa e imaginativa donde él es el personaje principal. El juego es un recurso educativo fundamental en la maduración infantil.



Capítulo 1

"Empresa y Usuario"

1.1 Historia del colegio y objetivos.

El Centro Escolar Patria A. C. es una institución educativa mexicana incorporada a la S.E.P., fundada en 1973 por el Arq. Alfonso Torres de la Peña y la Directora Hortensia Menéndez de Torres.

Actualmente se encuentra ubicada en Paseo de Tullerías # 146 en la Tercera Sección de Lomas Verdes, Naucalpan de Juárez, Estado de México.

Hace 30 años cuando dicha institución abrió sus puertas por primera vez, inició como Jardín de Niños Patria A.C. y conforme la primera generación fue creciendo de igual manera comenzó a crecer la escuela hasta llegar al nivel secundaria.

Actualmente cuentan también con la preparatoria que es el Instituto de Estudios Superiores Patria A.C. ubicado en Km 9.5 Carretera Tlalnepantla Villa Nicolás Romero, Atizapán de Zaragoza Estado de México. Y en este mismo plantel pronto se abrirá la Universidad, para de esta forma contar con una enseñanza sólida e integral.

Un aspecto muy importante es el nivel de inglés que se imparte desde que ingresan a la escuela por lo que es un instituto con enseñanza bicultural. Otro de los atractivos por los que se ha destacado el colegio es que cuenta con una alberca semiolímpica techada en la que se dan las clases a todo el alumnado.

La institución tiene claros objetivos ya que desde sus inicios ha estado comprometida en proporcionar a todos y cada uno de los alumnos una auténtica educación integral en el aspecto físico, intelectual y ético para conformar el espíritu de los jóvenes en busca de la excelencia.



Además de proporcionar a su alumnado el más alto nivel de conocimientos científicos, matemáticos, sociales, artísticos y lingüísticos, que están soportados por una sólida enseñanza bicultural, alcanzando así el dominio del idioma inglés y el español.

El modelo educativo se ha ido adaptando a las necesidades propias del mercado incorporando en él a través del tiempo, metodologías y tecnologías de punta que ha permitido desarrollar en los alumnos las capacidades y habilidades claves para garantizar su exitosa incorporación al mercado laboral. (1)



1.1.1 Sistema de enseñanza

El sistema de enseñanza es tradicional y se desarrolla en un contexto bicultural, con mayor énfasis en el aprendizaje del idioma inglés, permitiendo que los alumnos alcancen el dominio de ambos idiomas.

Los programas están enfocados para alcanzar una educación integral, orientada al saber, saber hacer y el ser. Desarrollan habilidades, capacidades que promueven el crecimiento armónico y simultáneo de las personas a través de la adquisición, asimilación y vivencia de valores.

El desarrollo de habilidades del pensamiento que permita a los alumnos fomentar una capacidad analítica, creativa, lógica y eficiente es una prioridad en todos los niveles escolares. Es de gran importancia incentivar la actitud crítica y la generación de soluciones para lograr que el alumno sea parte activa del proceso enseñanza-aprendizaje. Educar en base a valores es enseñarlos a ser libres aceptando la responsabilidad de sus actos. También cuenta con una atención personalizada la cual ayuda a guiar su proceso de crecimiento maximizando sus habilidades y apoyándolos en sus áreas de oportunidad. (1)



1.1.2 Nivel primaria.

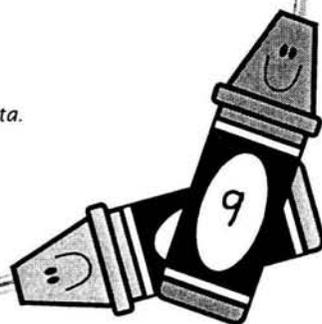
En el nivel primaria es importante desarrollar una estructura de aprendizaje clara y lógica, incluyendo las experiencias de aprendizaje, actividades de la vida diaria y el uso del juego como principal metodología del proceso enseñanza-aprendizaje.

Durante los primeros grados el niño logra un pleno desarrollo de su capacidad psicomotriz concluyendo con el dominio de alguna disciplina deportiva.

A lo largo de su preparación a nivel primaria el alumno adquiere y desarrolla su capacidad de lecto-escritura, comunicación oral y escrita, inicia y consolida el proceso de cálculo mental y razonamiento lógico a partir de situaciones prácticas, se le enseña a vivir en base a valores, adquiere la habilidad del auto-estudio, inicia el desarrollo de su capacidad de análisis y toma de decisiones. A través de un rico programa de artes plásticas, música, exposiciones y festivales se fomenta su creatividad y su sensibilidad al arte.

En primer grado de primaria cabe mencionar que se le da mayor énfasis al aprendizaje del idioma inglés ya que el nivel que se maneja es el mismo que tiene un niño que vive en los Estados Unidos; por lo que para adquirir dicha educación es necesario que tengan el mayor tiempo posible de clase y para lograr esto se imparten 4 horas diarias de inglés. (1)

(1) información obtenida por medio de entrevista.
Torres de la Peña, Alfonso.
Dueño y Director General
13 Marzo 2003.



1.2 Usuario

Este proyecto está diseñado para niños de entre 5 y 7 años que estén cursando el primer año de primaria en una escuela con sistema bilingüe, de nivel socioeconómico medio alto, que cuente con el equipo de cómputo necesario así como las instalaciones para poder presentar la clase.

Es importante señalar algunas de las características que presentan o describen mejor a estos niños ya que de ellas depende en gran medida el diseño y la elaboración del proyecto.

Debido al nivel socioeconómico, social, familiar y cultural donde los niños se desenvuelven, tienen acceso a un bombardeo de información y de tecnología. Por ejemplo todos los niños cuentan con televisión en casa, con programación nacional y por cable, también con sofisticados aparatos de sonido, computadoras, videojuegos, todo tipo de juguetes. Van al cine con regularidad, viajan al menos una vez al año. Son niños muy mimados y consentidos por lo que algunas veces caen en lo caprichoso. (2)

(2) información obtenida por medio de entrevista.
Torres Menéndez, Ma. Del Rayo.
Directora del departamento de inglés.
Castellanos, Raquel.
Maestra de primero de primaria de inglés.
14 Mayo 2003.



1.2.1 Características y desarrollo del niño.

La evolución del niño en los primeros años de la edad escolar es de gran importancia para el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés. Cuando los niños comienzan a asistir a la escuela, con frecuencia se sienten excitados porque tienen nuevas responsabilidades y en este caso el maestro después de los padres se vuelve la persona más importante de su vida.

El desarrollo en el aprendizaje del niño va de la mano con la maduración de determinados sistemas de respuesta. Para que un niño pueda percibir todos los factores que se encuentran a su alrededor debemos saber que tiene su origen en la educación sensorial, de esta va a depender el aprendizaje del niño. La relación con el mundo que lo rodea se inicia a través de los sentidos, ya que a partir de sensaciones la mente comienza a construir sus propias ideas. Es por eso que la educación sensorial depende fundamentalmente de la experiencia y del aprendizaje, por lo que es muy importante estimular al niño desde pequeño. Hay que enseñarlo a mirar, observar, escuchar, descubrir, apropiándose así de todo lo que sus sentidos le puedan proporcionar.

En cuanto al desarrollo físico de los niños de esta edad se puede decir que el crecimiento es lento pero consistente. A los niños les gusta dar saltos, brincos, correr pararse de cabeza y bailar al compás de la música. La mayoría tienen buen sentido del balance. Pueden copiar diseños y figuras incluyendo letras y números.

En el desarrollo intelectual los niños comienzan a expresar sus ideas, lo cual es importante para tener éxito en la escuela. Mientras juegan practican el lenguaje que aprenden en la escuela. Hablan entre sí de ellos mismos y sus familias. Demuestran una imaginación muy viva por lo que sus historias parecen ser muy reales. Durante esta etapa comienzan a adquirir el proceso de lecto-escritura. Empiezan a comprender la hora y los días de la semana. Los niños deben de ser capaces de usar de forma coherente, oraciones simples y estructuralmente correctas, con un promedio entre 4 y 7 palabras. A medida



que el niño progresa y asciende de grado la pronunciación llega a ser normal e incrementa el uso de oraciones más complejas.

En cuanto al surgimiento del pensamiento la mayoría de los niños pueden resolver problemas sencillos ya que de acuerdo con Piaget se comienza su desarrollo cognoscitivo. Esta etapa es conocida como "Preoperacional" que abarca de los dos hasta los 7 años donde comienzan a desarrollar el lenguaje. En esta etapa adquieren la comprensión de los términos de relación y seriación u ordenamiento. También empiezan a hacer un uso mayor de los conceptos al describir y pensar en el mundo físico, de modo que si se les pide que clasifiquen varios objetos, los niños suelen hacerlo primero en base a color o tamaño, pero más adelante en categorías conceptuales más complejas, que tienen en consideración varios rasgos a la vez.

La capacidad para mantener la atención es importante para alcanzar el éxito tanto en la escuela como en el hogar. Los niños de 6 años de edad deben ser capaces de concentrarse en una tarea durante al menos 15 minutos, por lo que las actividades con los niños deben cambiar constantemente para siempre mantener su atención.

La deficiencia en la audición y la inteligencia pueden tener un impacto negativo en el desarrollo del lenguaje, así como la necesidad de comunicarse y el grado de estimulación.

Las habilidades del lenguaje receptivo van de la mano con las habilidades expresivas, ya que estas son necesarias para entender instrucciones largas, complicada o en otro idioma. Por ejemplo un niño de 6 años puede seguir 3 instrucciones consecutivas.

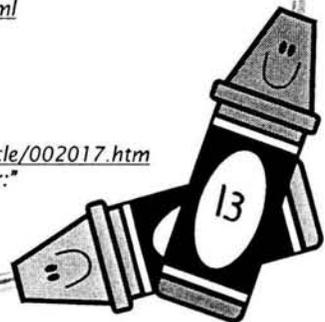
El desarrollo social y emotivo es de igual manera muy importante ya que la aceptación de sus compañeros se vuelve vital durante esta etapa de su vida. La amistad a esta edad tiende a establecerse más que todo con miembros del mismo sexo. Muchos niños tienen un mejor amigo y un enemigo. No les gusta la crítica o el no



triunfar. Es mejor que cada niño compita consigo mismo en lugar de competir con los demás. Les gusta llamar la atención de los adultos. Tienen mucha necesidad de cariño. A esta edad comienzan a desarrollar valores éticos. (3), (4).

(3) www.nncc.org/Child.Dev/sp.des.prim.html
Nuttall, Paul.
Emeritus professor Human Relations
University of Connecticut
21/04/03

(4) www.kernanhospital.com/esp_ency/article/002017.htm
"Desarrollo de los niños en edad escolar:"



1.2.2 El desarrollo idiomático del niño

Entre los cuatro y seis años hay una etapa que es conocida como el "realismo mágico" donde los niños gustan de los cuentos. Utilizan oraciones extensas pero simples. También esta etapa es conocida como la "edad interrogativa" ya que es cuando el niño acosa a sus mayores con preguntas acerca de todo lo que los rodea como personas, animales, vegetales etc.

Cuando el niño tiene de cinco a siete años es posible que aún sin darse cuenta diga preguntas o comentarios de carácter filosófico. Lanzan preguntas espontáneas sobre cualquier tema.

A partir de los cinco años el niño habla con cierta fluidez. A los seis años es consciente de los colores y las formas geométricas, y empieza a formar oraciones más complejas y bien estructuradas incluso frases subordinadas y condicionales. Pero a pesar de que la estructura y la forma del lenguaje está completa, sigue sin comprender la semántica de muchas palabras que requieran un razonamiento lógico o abstracto.

Durante su desarrollo puede pensar en un número cada vez más amplio de objetos y hechos y por lo tanto amplía el contenido cuando se quiere expresar. A los seis años el niño conoce alrededor de 14,000 palabras.

Durante el proceso del aprendizaje idiomático los niños se enfrentan a una serie de dificultades que están en relación con su capacidad perceptiva e intelectual. Por lo que en este periodo presentan dificultades para conjugar verbos en pasado y futuro por lo que hablan en tiempo presente como tiempo vivencial. Entienden el significado de "ayer", "mañana", "verano", "ya", "espera", etc. El niño no maneja muchos adjetivos calificativos, pasa generalmente del sujeto a la acción.

Las palabras no significan lo mismo para ellos que para un adulto, esto es debido al desarrollo semántico, que está íntimamente ligado al nivel de madurez cognoscitiva del individuo.



También es muy común el "trastrueque" (cambio en el orden de las palabras dentro de una oración) de la sintaxis que es otra manifestación de la fantasía infantil y una forma de buscar efectos cómicos en el lenguaje oral. Este tipo de oraciones rompe con todas las reglas gramaticales y leyes específicas de la realidad. (5), (6), (7).

(5) www.kernanhospital.com/esp-ency/article
"Desarrollo del lenguaje."

(6) Ensayo
sincronia.cucsh.udg.mx/idiom.htm
Montoya, Victor
"Desarrollo Idiomático del niño "

(7) www.ed.gov/pubs/parents/lector/part9.html
"Etapas de desarrollo del lenguaje desde el nacimiento hasta los..."



1.2.3 Niños bilingües

Los niños bilingües son los que se comunican en dos idiomas. Según el lingüista George Yule, hay dos formas de aprender un segundo idioma, por medio de la adquisición y el estudio.

La adquisición supone aprender el idioma en situaciones comunes, que favorecen un desarrollo gradual de la capacidad de comunicarse en otra lengua. Es decir, si el niño vive en el país donde se habla este idioma, va al colegio o guardería, se relaciona con gente que habla el nuevo idioma de manera regular, etc. la adquisición de ese idioma va a realizarse de manera natural y sin mucho esfuerzo por parte del niño.

La manera de aprender es muy parecida a la de la adquisición del idioma materno. Se basa en primero entender, pasando por el reconocimiento de palabras sueltas, a frases enteras, y luego a hablar.

Si el niño que tiene acceso al idioma 'extranjero' es muy pequeño y está todavía aprendiendo a perfeccionar el suyo, (alrededor de los 2 a 4 años), es posible que la adaptación a ese nuevo idioma sea más fácil desde el punto de vista de poder emular los sonidos y a querer comunicarse con los demás; siempre y cuando tenga acceso regular a ese nuevo idioma.

La pronunciación perfecta se adquiere también en este caso cuando el niño tiene menos de 5 años. No quiere decir, que un niño mayor vaya a tener dificultades en obtener una buena pronunciación, simplemente le costará un poco más y tardará más tiempo.

El estudio de un segundo idioma, según Yule, es un proceso consciente de acumulación de conocimientos, reducido a unas horas concretas a la semana. Yule destaca que aquellos cuya segunda lengua proviene de la experiencia diaria desarrollan una capacidad de comunicación superior a la de los que la obtienen por medio de el estudio.



Quienes hablan dos lenguas exhiben una mayor flexibilidad cognitiva, por lo que pueden resolver problemas con una creatividad y flexibilidad mayores.

Una buena edad para empezar a adquirir una segunda lengua, según Yule, son los cinco años, ya que a esa edad el niño prácticamente ha completado su proceso de adquisición de la primera lengua.

Hay padres que optan por mandar a sus hijos desde una temprana edad a colegios bilingües, y si los profesores son nativos en ese idioma, puede ser una decisión que aporte algo significativo a su educación.

Aprender una segunda lengua es un ejercicio que implica a todo nuestro sistema cognitivo. Además de la lengua en sí, sus palabras y estructuras, se adquiere otra forma de pensar; en definitiva, se conoce otra forma de entender el mundo y aprender una nueva cultura.

En el ámbito social, el ser bilingüe es una ventaja sobre los que solo hablan un idioma ya que sus habilidades lingüísticas aumentan y a la hora de acceder al mercado laboral tienen mayores oportunidades. (8), (9).

(8) Feldman, Robert S.,
"Psicología con aplicaciones a los países de habla hispana",
3ª edición, Mc. Graw Hill, pp259-261.

(9) www.miniclub.com/reportaje
"La adquisición y estudio de un segundo idioma y las ventajas bilingüismo."



1.2.4 El poder de la fantasía en los niños

La fantasía constituye el grado superior de la imaginación que es capaz de dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad, hacer que hablen los animales o que tengan comportamiento o rasgos humanos.

La fantasía recoge su material de la realidad interna y externa con el cual se concibe una realidad distinta, sirve como válvula de escape a la realidad existencial.

Al igual que el pensamiento, es uno de los procesos cognoscitivos superiores que nos diferencia de la actividad instintiva de los animales irracionales.

Sin fantasía no es posible ningún conocimiento humano. Ya que por medio de la imaginación somos capaces de reproducir mentalmente las causas y soluciones de los problemas reales.

Sigmund Freud definió la fantasía como un fenómeno inherente al pensamiento, como una actividad psíquica que está en la base del juego de los niños y en el arte de los adultos. Cada fantasía es una satisfacción de deseos. Tanto el arte como el juego ayudan al individuo a soportar la realidad.

Todo niño cuando juega se conduce como un poeta creándose un mundo propio grato para él. Toma muy en serio su juego e involucra muchas emociones y afectos.

El niño es el artífice de un mundo hecho de magia y de fantasía donde sólo tienen acceso quienes están dispuestos a seguir sus reglas.

El juego es una de las actividades principales del niño en sus primeros periodos en la escuela ya que le permite desarrollar sus facultades sociales e imaginativas. La fantasía se manifiesta como actividad creativa. Los juegos con personajes que ofrecen rico alimento a la imaginación infantil permiten al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad (valentía, decisión, organización, ingenio, etc.)



confrontando su conducta y la conducta ajena en la situación imaginada y con la conducta del personaje imaginado.

La fantasía que emerge de lo concreto y no de lo abstracto hace que el niño invente y modifique su entorno, por lo que un aburrido salón de clases se puede convertir en una nave espacial que cruzará todo el espacio o en un barco navegará por todos los mares. Los niños por medio de su imaginación inagotable, transforman la realidad en la que viven.

La fantasía es una facultad humana que ocupa un primer lugar en la vida mental de los niños quienes recurren a la imaginación para compensar su falta de capacidad cognoscitiva. La imaginación favorece al desarrollo de la actividad mental del niño. La imaginación está estrechamente vinculada al pensamiento.

Piaget dice que el niño estructura su capacidad y sus conocimientos a partir de su entorno y de sí mismo por medio de estructurar sus experiencias e impresiones y organizar sus instrumentos de expresión. Así que cuando el niño adquiere nuevos conocimientos puede asimilarlos de acuerdo a experiencias anteriores y para alcanzar una comprensión más profunda y desarrollar su nuevo concepto el niño acomoda sus conocimientos nuevos a los ya adquiridos.

La fantasía del niño es una de las condiciones más importantes para la asimilación de la experiencia social y los conocimientos.

La evolución de la fantasía se divide en varias etapas:

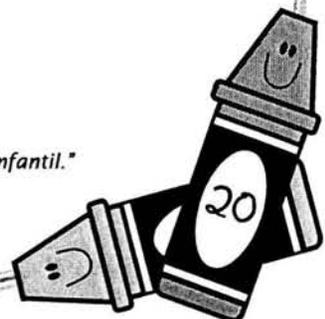
-La primera, consiste en el paso de la imaginación pasiva a la imaginación activa y creadora.

-La segunda, conocida como animismo es la etapa en la cual el niño atribuye conciencia y voluntad a los elementos inorgánicos y a los fenómenos de la naturaleza. La fantasía del niño tiene tanto poder que es capaz de dotarle vida al objeto más insignificante. (Personificar letras del abecedario.)



-La tercera etapa es cuando el niño imagina a personajes sobrenaturales cuyas hazañas lo seducen y empieza a darse cuenta de la complejidad del mundo y coincide con la entrada en la edad de la razón, ya que es la etapa en la que entra en contacto con la escuela, el maestro, etc.

(10) Ensayo
sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm
Montoya, Victor
"El poder de la fantasía y la literatura infantil."



1.2.5 El color en los niños

La expresión de los colores desde el punto de vista psicológico así como el efecto que tienen en los niños es muy importante, ya que cada color posee una expresión específica como estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica así como fisiológica.

Cada color ejerce sobre el niño que lo observa una triple acción.

- *Impresiona al que lo percibe por cuanto que el color se ve y llama su atención.*
- *Tiene capacidad de expresión, ya que cada color expresa un significado y provoca una reacción y una emoción.*
- *Construye, porque todo color posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz de comunicar una idea.*

Las características visuales son dominantes en la mayoría de los niños en los primeros años de escuela ya que se guían por el intenso atractivo perceptual de los colores, pero a medida que crecen los niños adquieren destreza práctica, es decir el niño se inclinará mucho más por formas como medio de identificación decisivo que por colores.

El rojo los estimula; puede mostrar afecto o agresión, depende como se presente. Si es de manera angulosa o es impulsada va a determinar agresividad, si es curva y armoniosa demuestra afectividad.

La utilización del amarillo es muy positiva para los niños ya que los estimula de forma alegre y los invita al juego. Los amarillos así como los naranjas revelan claridad mental.

El azul los hace más reflexivos, calmados, intelectuales, los invita a razonar, de manera más tranquila, prudente y adaptada.

El naranja mezcla de rojo y amarillo posee las cualidades de estos pero en menor grado.



El verde es un color de equilibrio, control disciplinado, casi siempre formal. La abundancia del verde representa defensa o en busca de la protección. Es fresco tranquilo y reconfortante.

El violeta es madurez y en matiz claro expresa delicadeza.

El rosa es el color de la ilusión, de los cuentos mágicos de los sueños donde todas las cosas son posibles.

El negro es un color malo para los niños ya que representa un signo de temor, profundidad, oscuridad, ausencia de color, frío, etc. Si es mezclado con colores llamativos produce excitación en los niños y resalta las cualidades de los demás colores. Además de que estiliza y acerca.

El blanco es la suma de todos los colores símbolo de la inocencia, paz, y unidad. Es un color positivo y afirmativo.

Diversos estudios han demostrado que los colores más atractivos para el niño son los siguientes: En primer lugar el rojo que es el que les produce mayor excitación siguiéndole los naranjas y amarillos y los que los tranquilizan son los azules, verdes y violáceos.

Lo ideal es que con los niños se utilicen todos los colores a plena saturación para de esta forma estimularlos y provocarles distintas sensaciones y emociones.

(11) www.geocities.com/color_ucv/
"Website del color"

(12) Villamarín, Beatriz,
"Grafoterapia y Creatividad"
Psicología del color



Capítulo 2 "Teoría"

2.1 La didáctica

La didáctica viene del griego didaskein (enseñar) y tékne (arte) por lo tanto significa etimológicamente el arte de enseñar que está dirigido especialmente al proceso de enseñanza-aprendizaje a través de técnicas, principios, normas, recursos, métodos y procedimientos.

La didáctica se considera una rama técnica de la pedagogía de carácter práctico y normativo que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, es la dirección total del aprendizaje, por lo que abarca el estudio de métodos de enseñanza, así como los recursos que ha de aplicar el educador para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los educadores. Tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza total, por lo que trata de orientar e incentivar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje.

Por lo que se puede decir que la didáctica es la manera en que el educador transmite y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje al educando.

La didáctica estudia seis factores principalmente:

- *El alumno se debe adaptar a las características del educando.*
- *El profesor no solo explica la materia sino también estimula, entiende y orienta adecuadamente al alumno.*
- *La asignatura o materia. Se encarga de incorporar y sistematizar los valores culturales para así enriquecer la inteligencia y la personalidad del educando. Deben ser funcionales informativas y formativas.*
- *Los objetivos son las metas definidas que conducen a resultados positivos en el comportamiento, en la adquisición de conocimientos, en el desenvolvimiento de la personalidad así como en la orientación profesional.*



- **Métodos y técnicas de enseñanza.** Tienen como propósito alcanzar los objetivos puestos, con más seguridad, rapidez y eficacia. La calidad del método es directamente proporcional al éxito del trabajo escolar, la asimilación de los valores culturales y la integración de la vida social del educando.
- **Medio geográfico, económico, cultural y social.** Es muy importante considerar el medio donde se va a desarrollar la enseñanza ya que los objetivos así como los métodos y las técnicas varían de acuerdo al medio.

La didáctica sigue tres pasos principales

- **Planeamiento** son los planes de trabajo así como los objetivos que se quieren alcanzar.
- **Ejecución** es la práctica de la enseñanza a través de las clases y actividades dentro y fuera de la escuela.
- **Verificación** es la certificación de los resultados obtenidos con la ejecución.

Cuando se quiere realizar una clase dinámica se utiliza la "Didáctica Dinámica", la cual se basa en el tipo de enseñanza donde se origina un suspenso excitante para el alumno y de esta forma se produce una actividad por medio de estímulos exteriores. Resulta mucho mejor cuando el maestro se apoya en herramientas como son los recursos didácticos, ya que de esta forma se refuerza el conocimiento y no queda simplemente en la imaginación o como simple memorización.

Los recursos didácticos son principalmente materiales y actividades que ayudarán al maestro en el proceso de enseñanza-aprendizaje y le darán conceptos para lograr una mayor participación por parte del alumno. Es como el vehículo que le permite establecer condiciones para que el educando adquiera conocimientos, desarrolle experiencias, capacidades y actividades; resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, el cual debe ser exacto, claro sencillo y durable. (13), (14)

(13) Moncada Rodríguez, Ernesto,
 "El papel de la Didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel bachillerato", Tesis Pedagogía de la ENEP Acatlán, 19
 (14) www.educa.aragob.es/aplicadi/didac/dida27.htm



2.1.1 Método didáctico

Los métodos se clasifican en antiguos o clásicos que son los típicamente lógicos en cuestión de aprendizaje y los modernos que son los que en las escuelas activas se fundamentan en cuestiones cognoscitivas, afectivas, apetitivas, motóricas, denominándolos psicológicos y globales.

En este proyecto se utilizará el método didáctico en el que el maestro da la dirección del aprendizaje de los alumnos, es decir el maestro guiará y animará el camino por el cual van a transitar los alumnos, para lograr así los objetivos del aprendizaje. (15), (16).

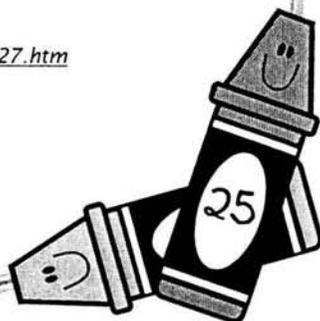
"La organización racional y práctica de los recursos y procedimientos del profesor, con el propósito de dirigir el aprendizaje de los alumnos desde el no saber nada, hasta el dominio de la asignatura, de modo que se hagan más aptos para la vida en común y se capaciten mejor para el futuro." (17).

El método didáctico tiene como objetivo que el alumno llegue a adquirir conocimientos mediante su propio esfuerzo.

(15) www.educa.aragob.es/aplicadi/didac/dida27.htm

(16) Moreno Bayardo. M.,
"Didáctica Fundamentos y Práctica.",
Editorial Anives, México 1998

(17) MATTOS Luis A.,
"Compendio de didáctica General.",
Editorial Kapelusz, Buenos Aires 1994



2.2 Material didáctico

El material didáctico es lo que ayuda a formar e instruir al alumno. Es todo con lo que dispone el educador como medio, que le permite que el niño adquiera conocimientos, desarrolle experiencias, capacidades y actividades, teniendo como finalidad que el aprendizaje sea más claro, atractivo visualmente y efectivo.

El objeto del material no es tan solo mostrar, sino ofrecer una variedad aparente en la marcha de la enseñanza y asegurar el producto positivo del esfuerzo.

Una de las finalidades del uso de material didáctico es aproximar al alumno en la realidad de lo que se quiere enseñar ofreciéndole una noción más exacta de los hechos estudiados. Ayuda a motivar la clase así como concretar e ilustrar lo que se expone verbalmente. Contribuye a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva.

El material didáctico exagera el valor del uso de los dispositivos, ya que puede recurrir a muchos elementos para así atribuir un significado decisivo en el proceso de la enseñanza. Puede ir desde el más simple hasta el más complejo, desde una simple hoja hasta la tecnología más moderna como televisiones, computadoras, medios audiovisuales, etc.

Cuando uno cuenta con un buen material didáctico se obtienen buenos resultados como el interés del alumno hacia lo que se está enseñando, permanencia del aprendizaje logrando mayor aprovechamiento y profundidad, aumento de significados y de vocabulario, nuevas experiencias y clarificar el mensaje de la enseñanza. De no ser así el material didáctico se convierte en algo no funcional puramente ilustrativo e incluso como un distractor.

Es muy importante en la elaboración del material tomar en cuenta las características de la audiencia, público, receptor, etc. Formular los objetivos que se desean lograr al finalizar el te



Definir los contenidos para poder determinar donde se utilizará el material. Seleccionar el tipo de material mas adecuado para la presentación del tema y el logro de objetivos viendo las ventajas y desventajas de cada material. Una vez que esté terminado es necesario probarlo para ver si cumple con las expectativas así como evaluar los resultados obtenidos.

El diseño gráfico es muy importante en la elaboración del material didáctico ya que es la herramienta principal de composición visual, es el estímulo por medio del cual llegamos al receptor en este caso al niño, utilizando los recursos como equilibrio, formas, color, ritmo, composición, etc.

Es por eso necesario que cuando se utilice un método didáctico se recurra a ciertos elementos materiales para hacer una referencia y de esta forma constituir el proceso reflexivo. (18)

(18) Martínez, del Campo C,
"A ti educadora.",



2.2.1 Características del material didáctico.

Algunas de las características con las que debe contar el material didáctico son las siguientes:

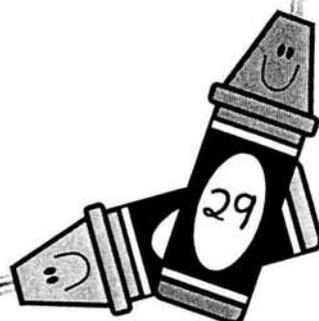
- *Simple o sencillo conforme a su contenido y manejo.*
- *Funcional, es decir que sea adecuado para lo que se va a enseñar.*
- *Suficiente para que también lo manipule el niño no solo el maestro.*
- *Organizado debe existir cierta preparación previa para que sea expuesto.*
- *Atrayente y original ya que debe excitar al niño a participar y esto se logra por medio de los colores y formas.*
- *Durable que esté diseñado para el manejo que le dará el niño y se mantenga en buenas condiciones.*
- *De fácil manejo para todos y que su operación no distraiga la atención. (19), (20), (21).*



2.2.2 Objetivos para un buen material didáctico.

El material didáctico además de contar con ciertas características específicas también debe cumplir ciertos objetivos tales como:

- *Estimular el interés y la actividad para que el alumno participe.*
- *Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.*
- *Concentrar su atención.*
- *Facilitar la percepción y comprensión de los hechos y conceptos.*
- *Estimular el desarrollo de la creatividad del educando.*
- *Contribuir a la fijación y apropiación del aprendizaje a través de la impresión viva y sugestiva que puede provocar el material.*
- *Proporcionar los medios de observación y experimentación para que no sean complicados.*
- *Aproximar al alumno a la realidad que se le quiera enseñar ofreciéndole una noción más exacta de los hechos y fenómenos estudiados.*
- *Evitar el uso rutinario del mismo para que promueva el interés y no se convierta en algo obsoleto.*
- *Producir agrado hacia lo que se está aprendiendo, lo cual se logra con distintos medios del diseño.*
- *No producir el rechazo hacia el material didáctico. (19), (20), (21).*



2.2.3 Clasificación del material didáctico

- *Material permanente de trabajo: Pizarrón, gis, borrador, cuadernos, reglas, compases, etc.*
- *Material informativo: mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, discos, filmes, ficheros, etc.*
- *Material ilustrativo, visual o audiovisual: esquemas, cuadros sinópticos, grabados, retratos, cuadros cronológicos, discos, proyecciones, películas, rotafolios, etc.*
- *Material experimental: aparatos y materiales variados que presenten la realización de experimentos.*

Los medios y materiales son dos conceptos que van ligados pero son diferentes. Los medios es el canal que se utilizará para que circule la información y los materiales son los interlocutores en el proceso de comunicación. Los medios son la radio, TV, libros, proyectores, computadoras y los materiales son los programas radiofónicos, películas, audiovisuales, diapositivas, programas, etc. El medio que se elige afecta la estructura formal y exige que se respeten reglas y se utilicen códigos específicos; como el código de imagen (dibujos, fotografías, pinturas, etc.), el código lingüístico (lenguaje verbal, oral o escrito) y el código sonoro (música, efectos especiales, ruidos, etc.)

Dependiendo de la clasificación del material didáctico es el medio y material que se utilizará. (19), (20), (21).

(19) www.educa.aragob.es/aplicadi/didac/dida27.htm

(20) Villalpando, José Manuel,
"Didáctica",
Editorial Porrúa, México 1990

(21) Aranda Velásquez, Maira G.
"Diseño de Material Didáctico Infantil para la enseñanza m
por medio del método Kodaly.",
Tesis Diseño Gráfico UNUM, México 2003



2.3 El juego y los juguetes

El juego es un recurso educativo fundamental en la maduración infantil ya que es una actividad cotidiana.

El papel del juego en el desarrollo de la personalidad infantil es de gran importancia ya que se puede abordar desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa la manera de ver su mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le permite abrirse a los demás.

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño, desde éste punto de vista partiremos para considerar el gran valor educativo del juego.

Los padres tienen un papel fundamental en la educación de sus hijos, ya desde la cuna, con la palabra y los gestos transmiten el afecto y la seguridad que necesita el niño para su desarrollo; en la elección de sus primeros juguetes y en el juego con sus hijos ya están educándolos, transmitiéndoles unos valores éticos, morales y estéticos, una forma de interpretar la realidad; les están ayudando a desarrollar sus capacidades tanto intelectuales como afectivas."

En la escuela el juego infantil tiene un lugar importante en el horario y las rutinas diarias. Se desenvuelve a través de los llamados rincones o zonas de juego donde el niño encuentra todo lo necesario para desarrollar el juego simbólico (representación del mundo que le rodea, con el que así se identifica) como en la zona de "casita" tanto para niñas como para niños; en la zona de construcciones y puzzles desarrollan



su creatividad y dominio del espacio y los materiales; en el rincón de los disfraces juegan a ser "mayores" (bombero, medico etc.) y desarrollan su fantasía representando al pirata o a la princesa de sus cuentos. No son los únicos rincones, también están la biblioteca, con libros infantiles o el rincón del artista, otra faceta del juego infantil, el trabajo manual, los dibujos, la plastilina o las pinturas, donde expresar su imaginación. Las representaciones dramáticas como el guiñol, el teatro o los juegos de expresión corporal desarrollan el lenguaje, el dominio del cuerpo y la creatividad.

El juego tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Hoy en día, con el desarrollo que han alcanzado las nuevas tecnologías como la computadora o los juegos de video, el niño tiene acceso a nuevas formas de expresión lúdicas, a las que hay que estar abiertos pues tienen un gran poder educativo, todo depende del uso que se haga de ellas.

El niño hace de cualquier actividad un juego, como vestirse, comer, bañarse, etc. para ellos cualquier actividad puede ser atractiva desde el momento en que puede convertirlo en diversión, por lo que es de gran importancia el juego en el desarrollo del niño.

Un juguete es todo aquello que se usa generalmente por los niños como instrumento de diversión. Desde un palito que puede hacer las veces de coche árbol, señor, etc. hasta el más sofisticado de los aparatos. Es importante destacar la utilidad de un juguete ya que si no está bien elegido es decir que cumpla con sus funciones educativas tomando en cuenta los intereses propios de la edad no permitirá al niño desarrollar su creatividad al máximo y poner en práctica todas sus habilidades motoras e intelectuales. (22), (23).

(22) www.bibliogsca.unam.mx/tesis/tes15marq/sec2.htm
"Teorías del Juego y el Juguete."

(23) http://paidos.rediris.es/genysi/xjorp/x_lifter_esp.pdf
"El juego y sus rel. con el lenguaje y las conductas sociales en niños con y sin trastorno generalizado del desarrollo."



2.3.1 Aprendizaje por medio del juego.

El aprendizaje es el proceso por el cual la conducta se modifica a consecuencia de una experiencia. El aprendizaje tiene éxito a medida de que se comprendan las ideas o que las imágenes en la mente del niño se asocien con el mundo que lo rodea. Después del aprendizaje viene el proceso de almacenamiento y retención los cuales se encuentran en la memoria.

Una de las herramientas principales en el aprendizaje del niño es el JUEGO, ya que por medio de él el niño se libera del mundo real y crea el suyo de manera creativa e imaginativa donde él es el personaje principal. El niño al realizar esto expresa algunos aspectos de su vida lo cual lo lleva a conocerse a sí mismo y todo lo que lo rodea. Todo lo que nos rodea es un estímulo para los niños por su forma, color, movimiento, estructura, etc.

El juego puede a su vez ser utilizado como evaluador, ya que puede revelar lo que los niños han aprendido y los distintos grados de complejidad de los conocimientos. Los niños aprenden algo nuevo con distintas actividades.

Muchas veces el juego se realiza por medio de un juguete. Cuando un juguete es bien seleccionado además de divertir y entretener ayudan al desarrollo de la imaginación, creatividad, interés, etc. Existen otros juguetes que además desarrollan conocimientos y habilidades en el niño estos juguetes se llaman Juguetes Educativos. El juguete educativo forma parte del material didáctico ya que se toma como herramienta para llevar acabo el aprendizaje y la enseñanza. El juguete va orientado a ciertos objetivos específicos y si los cumple quiere decir que está funcionando al cien por ciento. Existen distintos tipos de juguetes educativos que forman parte del material didáctico como libros, ilustraciones, audiovisuales, etc.



Es muy importante que el juego esté bien estructurado y con objetivos claros, ya que algo muy rápido o muy tardío provocaría el aburrimiento así que el estímulo debe llevar un buen colorido y diseño para obtener la mayor atención por parte del niño.

(24) http://paidos.rediris.es/genysi/xjorp/x_lifter_esp.pdf
"El juego y sus relaciones con el lenguaje y las conductas sociales en niños con y sin trastorno generalizado del desarrollo."



Capítulo 3 "Proyecto"

3.1 Objetivos del material didáctico

Los objetivos principales para el desarrollo del proyecto fueron determinados específicamente por el cliente y bajo esos lineamientos fue que se diseñó el audiovisual.

Debido a los avances de la tecnología y la modernización en el aprendizaje uno de los requisitos que pide la escuela para este tipo de clases es que sea un audiovisual presentado en la computadora específicamente en Power Point para que se pueda proyectar en la pantalla (2.30m x 3m.) del auditorio (7m x 13.5m) ya que como no es una clase común y corriente no se lleva acabo en el salón de clases. Se pide que estas presentaciones se realicen utilizando este software ya que es mucho más convencional y fácil de manejar que otros ya que si es necesario hacer cambios en el momento como saltar pantallas para acortar el tiempo se puede hacer sin alterar la programación de la presentación y del juego.

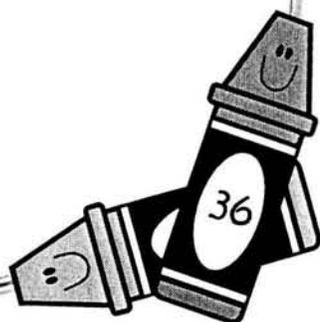
Esto es algo muy importante que se debe tomar en cuenta al momento de elaborar y diseñar el material ya que debido situaciones como sacar al alumno del salón, la visita de los padres de familia y directores son fuertes distractores que alteran el ritmo normal de una clase por lo que el novedoso diseño, la composición, el color, la música, la estructura de la clase, etc. serán los elementos principales que nos ayudarán a captar la atención del niño.

Otro de los requisitos que solicitó tanto el maestro como los directores es que durante la clase se trataran al menos 4 materias de las 6 que llevan en clase. La duración de la clase debía ser al menos de 1 hora y todo el material y la clase debía ser en inglés.



La maestra quería una clase diferente, llamativa, dinámica, de acuerdo a la edad de los niños, en la que se involucraran y participaran sin sentir que estuvieran en clase y no se perdiera la atención ya que la duración de la clase es un poco larga tomando en cuenta que son niños de primer año de primaria, que difícilmente se están quietos tanto tiempo y que además se distraen fácilmente, sobretodo con tantos factores externos.

El realizar distintas actividades durante la clase también era importante ya que con niños tan pequeños es conveniente cambiar constantemente el ritmo de la clase para no aburrirlos.



3.2 Objetivos de diseño del proyecto.

Este material fue diseñado especialmente para la clase de inglés que se presentó en el Centro Escolar Patria A. C a fin de año para los padres de familia con el objeto de demostrarles el avance que tuvieron sus hijos durante el transcurso del año con este segundo idioma. Cabe mencionar que este material nunca había sido visto por los niños.

En cuanto al diseño se manejaron diferentes elementos para la elaboración de dicho proyecto.

Color:

*Uno de los elementos principales fue el color que es un elemento sugestivo e indispensable que presenta la naturaleza y los objetos creados por el hombre y da la imagen completa de la realidad. El principal componente del color es la longitud de onda de la luz, y tiene tres atributos principales: **Matiz, Brillantez o Intensidad y Saturación.***

- ***Matiz** es el color real propiamente dicho sin mezclar y está determinado por la longitud de onda de luz. Como lo son el azul, rojo y amarillo.*
- ***Brillantez o Intensidad** se refiere a la cantidad de luz contenida en el color. El amarillo tiene más brillantez que un azul.*
- ***Saturación** es la combinación de luz y color, es decir el grado de pureza del matiz. Cuando se le agrega luz blanca al matiz lo desaturiza.*

A través de el color el diseñador comunica un sin fin de emociones además que para los niños es un elemento que los sensibiliza, estimula y atrae mucho; ya que cada color tiene una triple acción en el niño. Llama su atención, lo impresiona siendo capaz de expresar y provocar reacciones y emociones, finalmente construye significados propios para comunicar ideas. (25)

(25) www.geocities.com/color_ucv/
"Website del color"



Por todo lo anterior en este proyecto se utilizan matices brillantes a plena saturación tanto primarios así como toda la gama de secundarios y complementarios para que al ser proyectados en la pantalla y contrastados con el fondo negro no pierdan la intensidad y logren captar el interés y atención del espectador.

Composición:

La composición gráfica de todo el proyecto es muy importante ya que es la que unifica al proyecto, debe ser equilibrada no sólo en contenidos, sino también visualmente, hasta tal punto que podemos decir que el orden en la disposición espacial de los elementos de la misma es uno de los factores más importantes para su éxito. Así el espectador contemplará una obra gráfica. Se debe crear una jerarquía visual adecuada, con objeto de que los elementos más importantes de la misma se muestren debidamente acentuados. Mediante un adecuado diseño se puede establecer un camino visual que conduzca el ojo del espectador y le vaya mostrando la información contenida en la composición de forma organizada, lógica y fiable, que dirija su percepción por la ruta más idónea. (26)

El audiovisual que se presenta a pesar de que contiene distintas actividades y temas durante el desarrollo del juego finalmente tiene una secuencia y un principio y final. Se manejó el primer plano durante todo el proyecto ya que por la edad de los niños era mejor manejar una composición sencilla para evitar confundirlos o saturarlos de información. Solo hay manejo de algunos acercamientos cuando estamos en cada planeta. Cuando se comienza cada actividad lo primero que se ve es un sistema solar que hace la función de camino visual para ubicar al niño y que sepa la secuencia que debe seguir, luego un acercamiento del planeta donde se debe cumplir cierta misión y finalmente un acercamiento más donde se aprecia que se está trabajando sobre el planeta.

(26) www.desarrolloweb.com/articulos/1407.php?manual=47
"El diseño equilibrado"



Una de las soluciones gráficas que se dieron para la presentación de este proyecto fue la presentación de los personajes del "Zoolar System" o sea los animales que aparecen durante el recorrido. Estos personajes fueron diseñados a partir de fotografías de animales reales y de ahí se fueron simplificando formas para lograr caricaturas simples de los animales con ciertas actitudes o poses humanas. Las caricaturas que se presentan son sencillas, formas simples, colores brillantes, llamativos, no agresivos y adecuados para la edad de los niños. En cuanto a los fondos y los ambientes donde se presentan dichos personajes fueron diseñados de acuerdo a los animales para que armonizaran con dichos diseños en cuanto al color y a la forma.

El manejo de imágenes es muy importante ya que de acuerdo a las características de las caricaturas, se logró una composición armoniosa, no violenta, sana, muy atractiva, con una secuencia lógica y que además lograron transportar al niño hacia nuevos lugares.

Música:

La utilización de la música fue un recurso vital para cambiar constantemente el ritmo de la clase. Se eligió el tema de la película "Star Wars" de John L. Williams (1977) ya que la fuerza de la composición evoca mundos lejanos, batallas épicas y un mundo surreal. En este caso en específico la música es el vehículo o la nave con la que se llegará al espacio y se cumplirá la misión. Con esta se enmarcaba el comienzo así como el final de cada misión. Al principio se creaba expectación, entusiasmo, interés por continuar, inquietud por conocer lo que se presentaría y al final de las actividades una gran satisfacción por haber completado con éxito la misión establecida.

Tipografía:

Finalmente otro elemento de gran importancia para la composición del proyecto fue la tipografía que se utilizó. La tipografía es el auxiliar en la comunicación visual; ya que por medio de ella se logra la funcionalidad, estética y buen efecto psicológico del material gráfico.



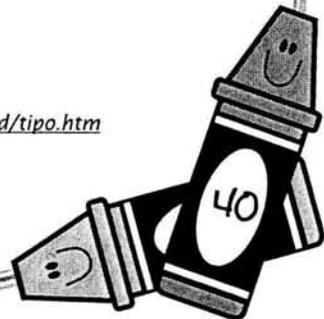
La tipografía puede sugerir formalidad o informalidad, ser artística o sobria, sencilla o rebuscada, etc.

Como son niños de primer año de primaria que acaban de aprender a escribir, se utilizó la tipografía KIDS, ya que es una tipografía sin serifa o sanserif ya que se ve y se lee mejor en pantalla a diferencia de una serif. Sin llegar a ser estilo bold tiene el grosor adecuado para ser vista desde cualquier distancia y para los niños es de más fácil lectura. Los trazos que utiliza son muy similares al tipo de letra que ellos hacen de esta forma se sienten más identificados con lo que ven en la pantalla. El puntaje de la tipografía varió mucho de acuerdo a cada ejercicio y tema, entre 24 pts. que fue la más pequeña y 60 pts. la más grande utilizada para algunos títulos. La cual era perfectamente visible desde cualquier punto del auditorio.(27).

Aprender una segunda lengua es un ejercicio que implica a todo nuestro sistema cognitivo, ya que se adquiere otra forma de pensar; en definitiva, se conoce otra forma de entender el mundo y aprender una nueva cultura.

El juego es un recurso educativo fundamental en la maduración infantil.

(27) www.acatlan.unam.mx/academicos/linea/word/tipo.htm
"Tipografía."



3.3 Desarrollo del proyecto

Para desarrollar el proyecto "Our trip to the Zoolar System" se pueden considerar varias etapas:

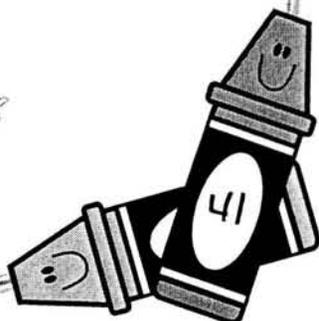
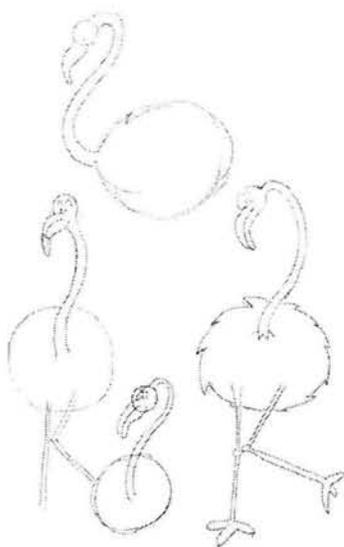
- Se diseñó cada uno de los animales que aparecen durante todo el recorrido. A partir de fotografías reales de animales se fue haciendo una abstracción de los mismos hasta llegar a los resultados que se presentan (caricaturas).

Proceso de bocetaje:

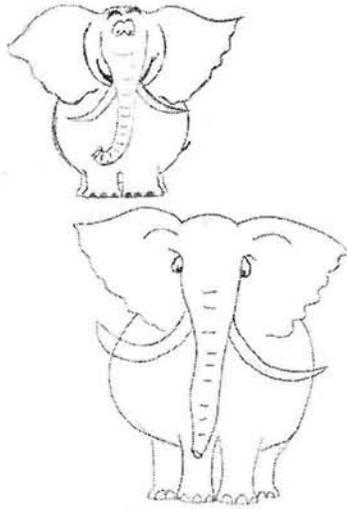
* Jirafa:



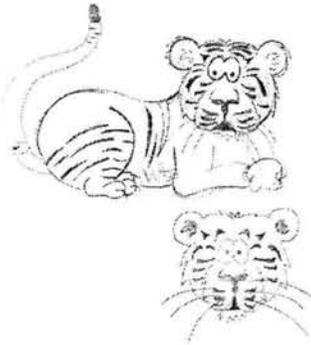
* Flamingo:



* Elefante:



* Tigre:



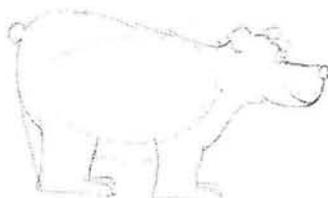
* Yac:



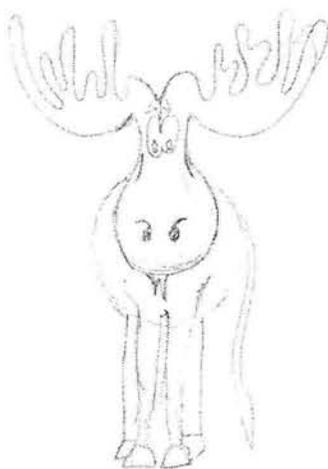
* León:



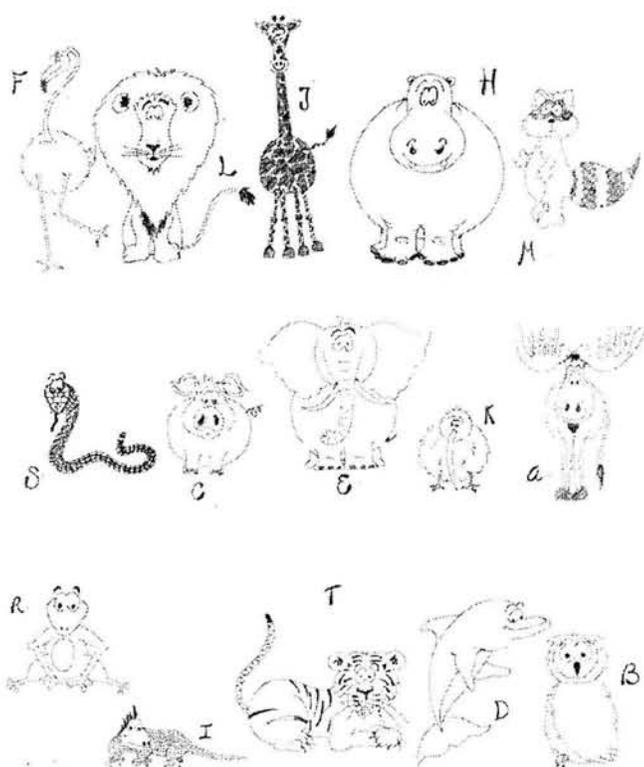
* Oso:



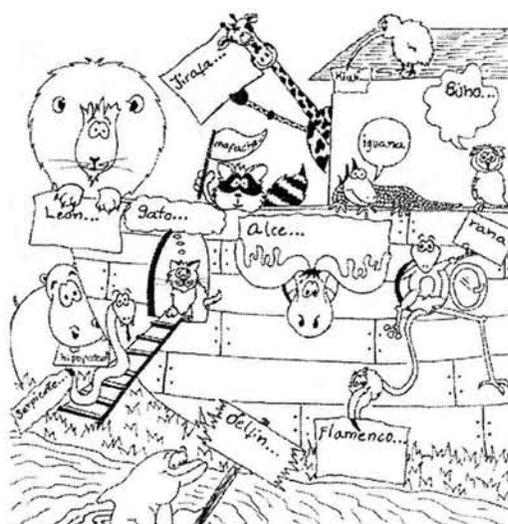
* Alce:

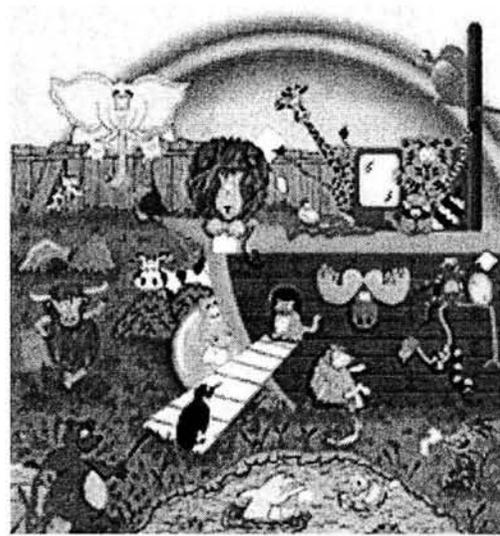


* **Animales:**



- Una vez terminados todos los dibujos se fue diseñando los distintos escenarios donde se presentan. El arca, los planetas, y el sistema solar.





- *Posteriormente se creo el concepto de todo el proyecto, es decir ubicarlo en lugar, tiempo, espacio, etc. En una galaxia muy lejana había un sistema solar muy peculiar llamado el "Zoolar System" ya que solo estaba habitado por animales...*

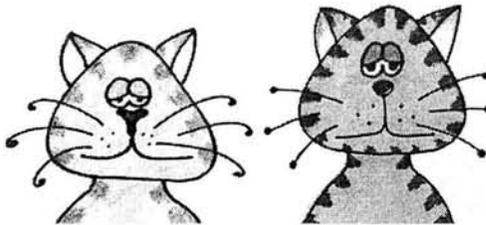




- *Ya una vez creado el ambiente gráfico se fue recopilando la información para decidir los temas que abordaría dicho proyecto, es decir las materias que se verían durante la clase abierta.*
 - *Se escogieron cinco temas: Spelling, Grammar, Math, Reading, y Health se idearon, crearon y diseñaron los juegos, dinámicas y ejercicios que se realizan durante toda la presentación así como la forma y el orden en que se presentan.*
1. *Spelling: Se eligieron diez palabras de las que se han visto durante el año. (cap, box, nest, tub, fish, candle, kite, clown, page, school.) Se presenta un juego de memoria en dos tableros o pizarrones se van a dividir las tarjetas de palabras y las de dibujo. El niño deberá primero voltear las tarjetas de dibujo para que adivinen lo que es, dirá la palabra en voz alta, después la deletreará y si lo hace correctamente tendrá derecho a encontrar la pareja que es la tarjeta que contiene la palabra escrita. Tiene dos oportunidades. Si no encuentra el par pasa el siguiente niño. Cuando tengan las parejas de cartas todo el grupo repite la palabra en voz alta. Participan 10 niños aproximadamente.*



2. **Grammar:** Se abordarán 2 temas "Prepositions and Describing Words." (Preposiciones y adjetivos). Participan 14 niños aproximadamente. El niño pasa al frente lee en voz alta la oración y debe completar con la palabra adecuada. Las ilustraciones que se utilizan en las preposiciones así como en los tipos de día son parte del material diseñado.
3. **Math:** Se manejará a manera de concurso creando dos equipos con los alumnos y tendrán que resolver ejercicios como los que se presentan en clase "Additions, Substractions, Sequence and Written Numbers" (sumas y restas de dos dígitos, completar la secuencia hasta el 4000 y nombres de números hasta el 400). A cada lado de la pantalla se encuentran dos pizarrones uno por equipo y los niños pasarán de dos en dos a escribir la respuesta de lo que se les pide en la pantalla, si es correcta ganan un punto para su equipo. Participan 24 niños.
4. **Reading:** Se evaluarán temas como "Oral Reading, Reading Comprehension, and Classify and Categorize" (Lectura oral, lectura de comprensión y clasificaciones). Para esta materia primero se creo el cuento, posteriormente se diseñaron todas las ilustraciones de la lectura y finalmente todas las preguntas y ejercicios. Participan 19 niños aproximadamente.



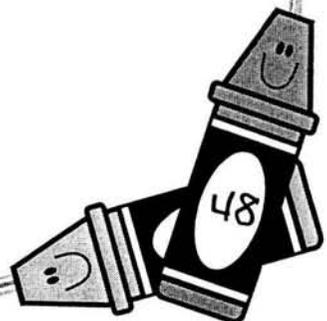
5. **Health:** Se hablará acerca de los sentidos, donde cada niño dirá una oración previamente aprendida y terminaremos recitando un poema.



- *Por último el diseño de la dinámica de toda la clase para que tenga una secuencia lógica así como divertida para que el niño no pierda la atención de la misma.*
- *Finalmente se desarrollo y diseño toda la presentación de Power Point se eligió este software porque es uno de los requerimientos del cliente ya que es fácil de manejar y si es necesario hacer cambios en el momento como saltar pantallas para acortar el tiempo se puede hacer sin alterar la programación de la presentación y del juego. Cabe mencionar que la última diapositiva de toda la presentación contiene un collage de fotografías de los alumnos que tomadas y retocadas por la diseñadora.*



- *En cuanto a la selección de la música fue muy cuidada ya que esta composición ayuda a transportarnos a mundos lejanos y surrealistas. "Star Wars" de John L. Williams (1977) es un tema que como ha sido utilizada para películas espaciales, inmediatamente hace que el espectador viaje hacia el espacio, es por eso que el tema se considere como el vehículo o nave que estuvo guiando el recorrido.*



3.4 Proyecto gráfico y actividades.

- Duración aproximada de la clase 1 hora 30 min.
- La maestra solo puede hablar en inglés.
- Usando la imaginación viajarán al espacio a un mundo fantástico donde harán un recorrido planeta por planeta donde se presentarán distintas misiones y retos los cuales se deberán cumplir para seguir adelante y de esta forma llegar al final de la aventura.
- Todos los niños deben participar.

1. Bienvenida y saludo a los niños por parte de la maestra.

"Good morning children, good morning parents thank you for being here today. For us it's a very important day because we want to show you how we have improve during this year..."

2. Bienvenida de los niños hacia los padres de familia.

"Welcome parents to our open class, we are very happy to have you here with us, we hope you enjoy it, WELCOME"

3. Introducción a la clase. Diapositiva 1. Duración aprox.25 segundos.

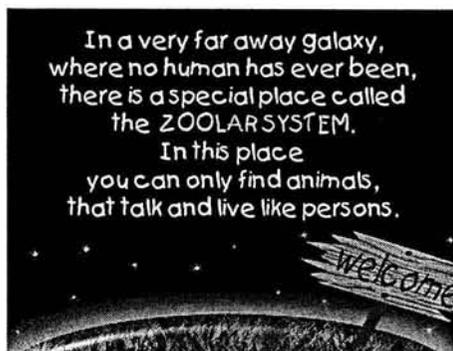


Teacher: "Today we will make a special trip to a singular place called the "Zoolar System" here we have to travel through all the planets and we will learn many new things, so sit correctly, fasten your seat belts and get ready for this exciting adventure"

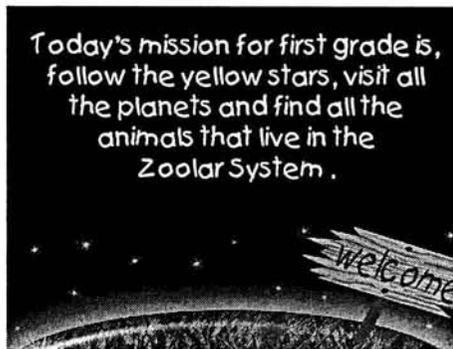


(en la pantalla la maestra señala el recorrido que se hará durante la clase y a lo lejos se escucha el soundtrack de la película "Star Wars" cuando acaba de hablar sube el volumen de la música).

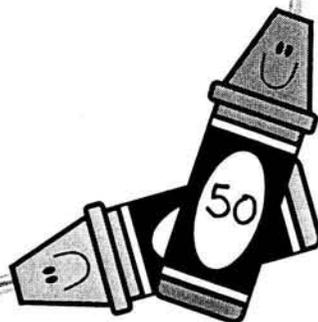
4. Inicio. Diapositiva 2. Duración aprox. 30 segundos.



Después de la introducción se sube el volumen de la música mientras se cambia a la Diapositiva 2. Las palabras comienzan a aparecer volando y los niños leen en voz alta lo que deben de hacer durante el recorrido mientras van leyendo se baja el volumen de la música y se cambia a la Diapositiva 3. Duración aprox. 30 seg.

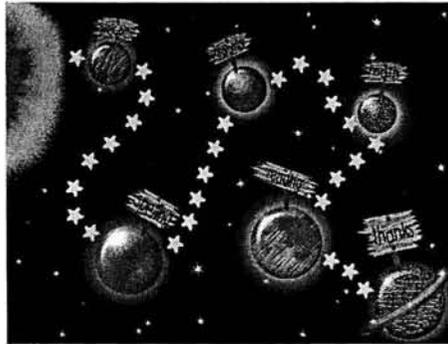


Cuando terminan de leer se vuelve a subir el volumen de la música y se cambia a la Diapositiva 4 y 5 Duración aprox. cada una 10 y 20 seg. respectivamente.





Al llegar a la Diapositiva 5 la maestra señala con el láser nuevamente el recorrido en la pantalla que harán y específicamente señalará su primera parada.



5. Primera misión. (Purple Planet) (Spelling) (Diapositiva 6) (Duración aprox. 10 a 15 min.)



Comienza a bajar la música para que la maestra explique las instrucciones del juego y de un ejemplo.

Teacher: " Have you ever play memory?, First you have to look carefully at the pictures and then you must say the word that belongs to the drawing, spell correctly the word and if



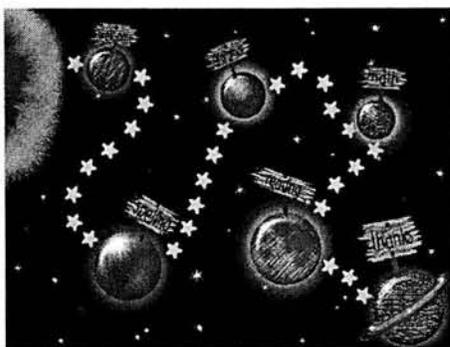
you say it correctly you can look for a card in the board to find the right match. You only have two chances to find the correct card. If not another person will look for the pair.

Se baja completamente el volumen de la música para que se puedan concentrar.

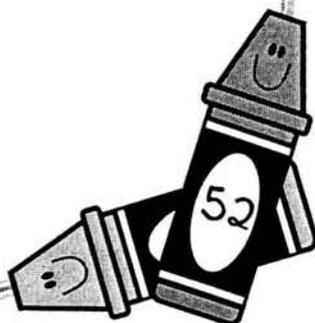
En este primer planeta los niños van a jugar memoria con las palabras de Spelling.



Quando terminen se cambia a la Diapositiva 7 (Duración aprox. 10 seg.) donde dice que la misión de ese planeta se completó, la música vuelve a subir de volumen, pasa a la Diapositiva 8 (Duración 10 seg.) donde está todo el sistema solar y la maestra señala hacia donde se dirigen.



6. Segunda Misión. (Blue Planet) (Grammar)
(Diapositiva 9) (Duración 10 seg.)





En este planeta se hablará de dos temas que se vieron durante el año

Prepositions

Para las "Prepositions" antes de entrar de lleno a los ejercicios que se presentan en la pantalla la maestra deberá hacer un recordatorio de las preposiciones jugando con los niños y demostrando cada una de ellas.

Por ejemplo:

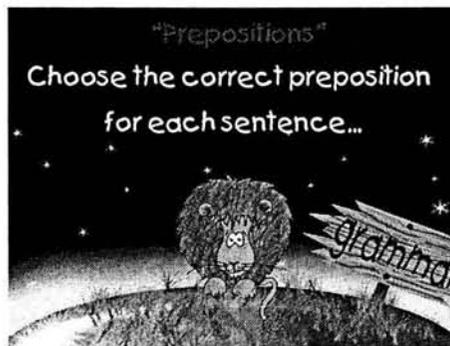
Put your head under the chair.

Everybody stand on your chair.

Put your hands in your sweater. Etc.

Una vez terminado esto los niños resolverán de forma oral los ejercicios que se presentan en las Diapositivas 10 a la 16.

Duración aprox. 6 min.



in
on
under
out
over
behind



The rainbow is over the fence.

in
on
under
out
over
behind



The elephant is on the fence.

in
on
under
out
over
behind



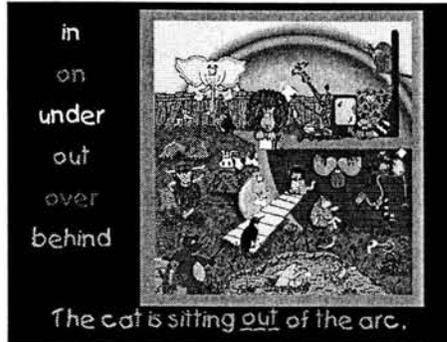
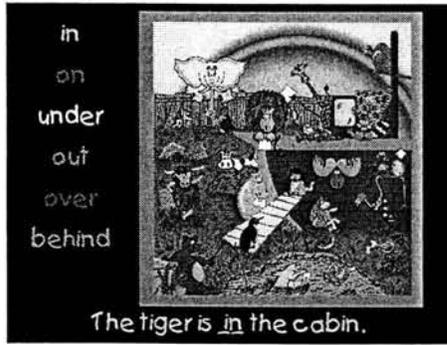
The cow is behind the arc.

in
on
under
out
over
behind

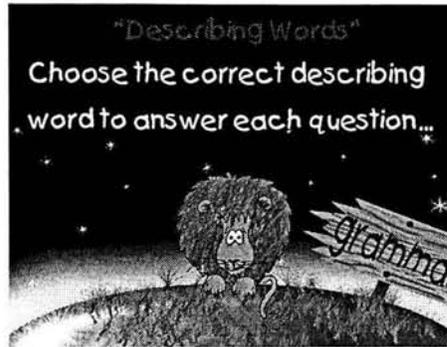


The sheep is under the moose.





Describing Words Diapositiva 17. Duración 2 min.



Para las "Describing words" primero la maestra hará preguntas a los niños donde ellos tengan que contestar usando adjetivos para que ellos recuerden.

Por ejemplo:

Teacher : "How many students are there in first A?"

Student: " twenty seven"

Teacher : "What color is the sweater of the uniform?"

Student: " brown"

Teacher : "How is the day?"

Student: " It's a rainy day."



Finalmente resolverán de forma oral los ejercicios de las Diapositivas 18 a la 25. Duración aprox. 4 min.

How many things you see?



The house has ___ windows.

How many things you see?



There are _____ green chairs.

How many things you see?

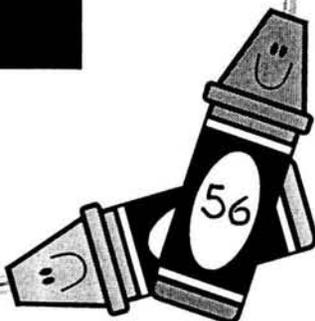


There are _____ butterflies.

How many things you see?



There are ___ penguins.



How many things you see?



There is ___ camel.

What kind of day is it?

cloudy

sunny

rainy

windy



It is a _____ day!

What kind of day is it?

cloudy

sunny

rainy

windy



It is a _____ day!

What kind of day is it?

cloudy

sunny

rainy

windy



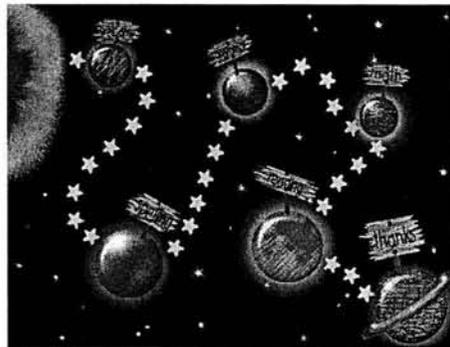
It is a _____ day!

Cuando terminen se cambia a la Diapositiva 26 donde dice que la misión de ese planeta se completó, la música vuelve a subir de volumen.





Duración 10 seg. pasa a la Diapositiva 27 donde está todo el sistema solar y la maestra señala el nuevo destino. Duración 10 seg.



7. Tercera Misión. (Red planet) (Math) (Diapositiva 28). Duración 10 seg.



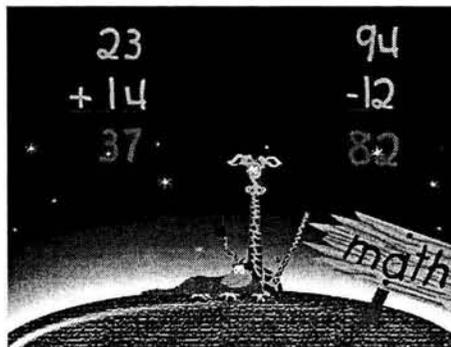
Aquí se divide el grupo en dos equipos a los lados de la pantalla hay dos pizarrones donde dos niños pasarán a escribir la respuesta correcta de lo que aparezca en la pantalla. Los ejercicios que aparecen son similares a lo que se manejan durante todo el año por lo que no son necesarias las instrucciones escritas.

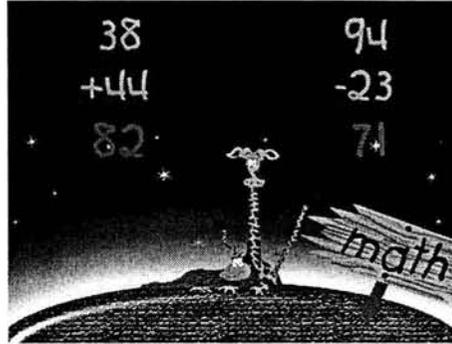


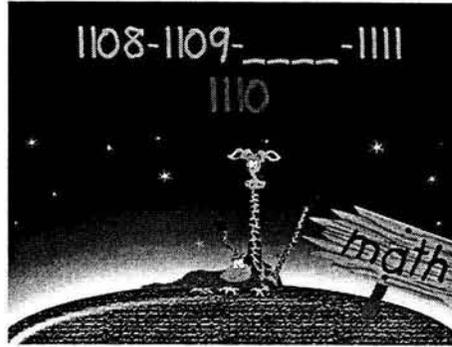
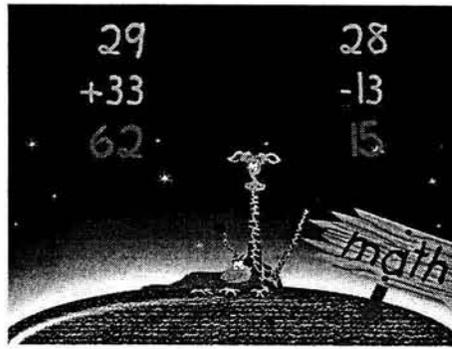
- *Sequence* escribir el número faltante en la secuencia dada.
- *Additions* resolver la suma.
- *Subtractions* resolver la resta.
- *Written Numbers* escribir el nombre del número en inglés correctamente sin faltas de ortografía.

El alumno que tenga la respuesta correcta gana un punto para su equipo.

Los ejercicios aparecen en las Diapositivas 29 a la 37. Duración 15 min.







Cuando terminen se cambia a la Diapositiva 38 (duración 10 seg.)



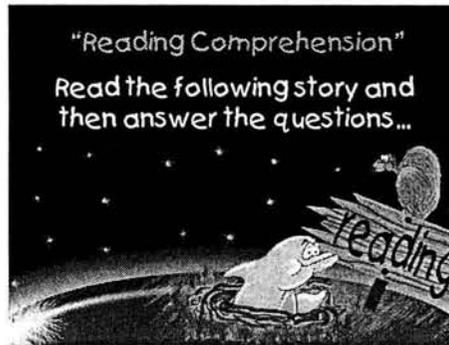
donde dice que la misión de ese planeta se completó, la música sube volumen, pasa a la Diapositiva 39 (duración 10 seg.) el sistema solar y la maestra señala el nuevo destino.



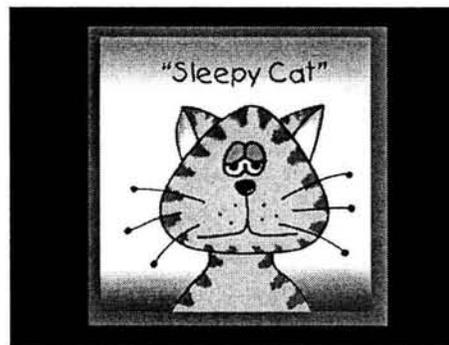
8. Cuarta misión (Yellow planet) (Reading)
(Diapositiva 40). (duración 10 seg.)



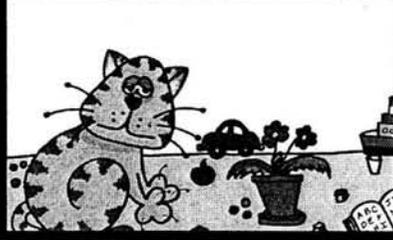
En la Diapositiva 41 aparecen las instrucciones y baja el volumen de la música. (duración 20 seg.)



Se leerá una historia de las Diapositivas 42 a la 50 (duración 5 min.) donde cada niño leerá una.



The cat was very tired. He wanted to take a nap. Where could he sleep?



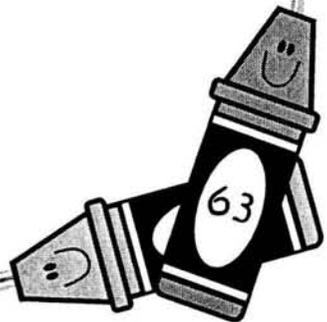
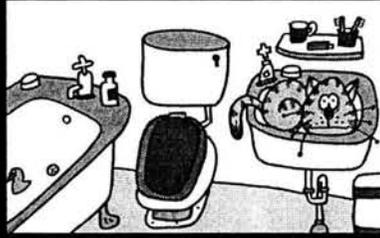
The cat went to the living room but the boy was playing the piano. "No, there is too much noise in here!" cried the cat



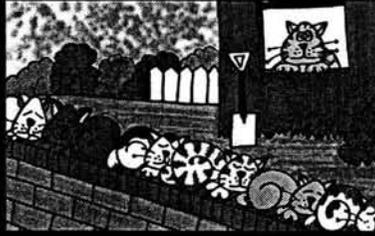
Then he went to the kitchen, "Its very uncomfortable." said the cat.



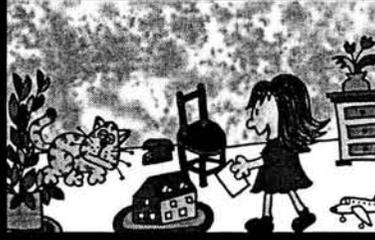
The cat went to the bathroom and exclaimed: "Its very cold and slippery in here!"



"Mmmm there is no place for me outside in the garden."



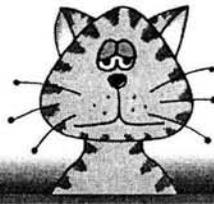
"Meow...where could I sleep I'm so tired!" the cat cried.



Finally he found the most comfortable and nice place. "Meow" and the cat slept.



"Sleepy Cat"



The end.

De la Diapositiva 51 a la 54 (duración 10 min.) aparecerán una serie de preguntas relacionadas con la lectura para evaluar el grado de comprensión. (Reading Comprehension).



What does the cat want to do?

- play
- sleep
- eat

Why he couldn't sleep on the piano?

- It was not comfortable
- A dog was on the piano
- It was too noisy

Which places did the cat visit?

- The bed and the kitchen
- The kitchen and the bathroom
- The bathroom and the garage

What is the setting of this story?

- The house
- The sofa
- The garden

What is the main idea of the story?

- The cat looks for a friend
- The cat looks for food
- The cat looks for a place to sleep

Who is the main character in the story?

- The boy
- The cat
- The girl

Finally, where did the cat sleep?

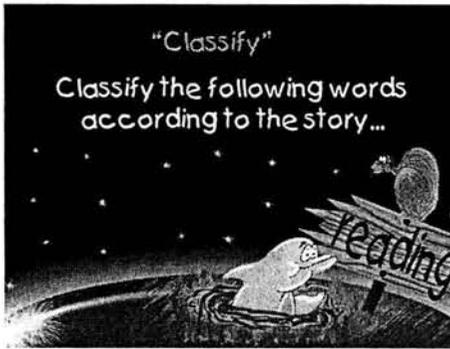
- In the garden
- In the bedroom
- On the sofa

At the end of the story how did the cat feel?

- Sad
- Angry
- Happy

De la Diapositiva 55 "Classify"(duración 10 seg.)





se leen las instrucciones. De la 56 a la 59 aparecerán una serie de ejercicios donde de acuerdo a los dibujos de la lectura los niños clasificarán las palabras que se encuentren ahí. (duración 5 min.)

fork - tub - living room - toothbrush - piano - soap
- horn - kitchen - spoon - plant - garden - pot -
violin - shampoo - bathroom - tomato.

Things in the kitchen

fork
spoon
pot
tomato

fork - tub - living room - toothbrush - piano - soap
- horn - kitchen - spoon - plant - garden - pot -
violin - shampoo - bathroom - tomato.

Things in the bathroom

toothbrush
shampoo
soap
tub

fork - tub - living room - toothbrush - piano - soap
- horn - kitchen - spoon - plant - garden - pot -
violin - shampoo - bathroom - tomato.

Things in the living room

violin
piano
horn
plant

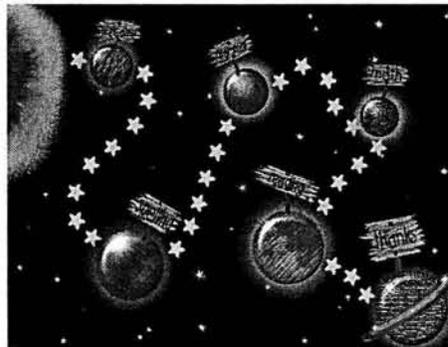




Cuando terminen se cambia a la Diapositiva 60 donde dice que la misión de ese planeta se completó, la música vuelve a subir de volumen. (duración 10 seg.)



Pasa a la Diapositiva 61 la música continua. (duración 10 seg.)



9. Quinta misión (Health) (diapositiva 62).





Súbitamente se baja completamente el volumen de la música cuando pasa a la diapositiva 62 "And what about health?" donde cada niño dirá una oración acerca de los sentidos y terminaremos recitando un poema. (duración 10 min.)

Kid #1: "Teacher I think I remember something..."

Kid #2: " Yes, me too about our senses..."

Kid #3: " My senses help me grow."

Kid #4: " We use our senses everyday."

Kid #5: " People have five senses."

Kid #6: " The senses are: ..."

Kid #7: " Sight..."

Kid #8: " Eyes to see"

Kid #9: " Hearing..."

Kid #10: "Ears to hear"

Kid #11: "Smell..."

Kid #12: "Nose to smell"

Kid #13: "Taste..."

Kid #14: "Mouth to taste"

Kid #15: "and touch..."

Kid #16: "Hands to touch"

Kid #17: " We use a different part of our body for each sense"

Kid #18: "Our senses are important"

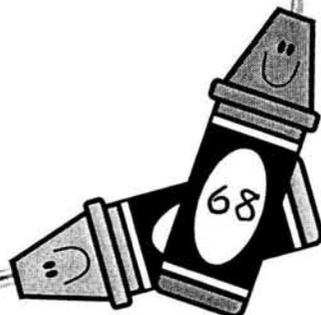
Kid #19: "They help us find out about the world"

Kid #20: "They help us enjoy things"

Kid #21: "Our senses help to learn things"

Kid #22: "We also know a poem about our senses"

Kid #23: "Yes!!!"



Everybody: "Two little eyes
that look around.
Two little ears
that hear each sound.
Two little hands
that touch and feel.
One little nose
that smells what's sweet
One little mouth
that likes to eat.

Teacher: "Excellent kids now you know
everything about your senses and how to use
them but also remember to take care of them."

Cuando terminen se cambia a las Diapositivas
63 y 64. (duración 1 min.)



Teacher: "Congratulations children you are
excellent students!!" Se sube el volumen de la
música y aparece un texto donde dice que la
misión de todos los planetas se completaron.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



Thank you parents
and teachers for all
your help and support
during this year.

It has been very
important!!



*Pasa a la Diapositiva 65 (duración 1 min.)
donde un niño leerá el agradecimiento, la
música vuelve a subir de volumen, pasa a la
Diapositiva 66 donde aparece un collage con
las fotografías de los niños. Baja el volumen de
la música.*



Termina la clase.



Conclusiones

El método que propongo para el apoyo del aprendizaje del inglés titulado "Our trip to the Zoolar System" es básicamente el juego ya que considero que es la actividad más importante en la vida de un niño, que le permite relacionarse con su medio e incorporarlo a sus experiencias. De esta forma se acercará de una forma amena divertida e interesante al nuevo idioma. Además es un medio unificador que nos va a llevar de forma más sencilla a la adquisición del idioma inglés ya que el alumno participa jugando en su aprendizaje.

De esta forma también los padres de familia y directores podrán evaluar el avance que tuvieron los niños durante el año escolar.

Como experiencia personal considero que fue doblemente satisfactoria, plena y gratificante ya que tuve la experiencia de desempeñar el papel de la Diseñadora Gráfica así como de la Maestra Titular de Inglés, quién presentó el proyecto al grupo, a los padres de familia y a los directores. Por estas razones el idear, diseñar, elaborar y presentar esta clase representó un gran logro ya que se cumplió con todo los objetivos y requisitos que el cliente pedía, así como también me di cuenta de la enorme capacidad y facilidad de aprendizaje que tienen los niños.

Es importante esta clase porque de una u otra forma esta es una auto-evaluación para la maestra.

Cabe señalar que como este material nunca ha sido visto por los niños su reacción inicial es de gran relevancia para el desarrollo de la clase por lo que fue muy interesante que desde el inicio hubo expresiones de asombro, emoción y principalmente lo fue que en ningún momento de la clase se perdió la atención del espectador, por el mismo manejo de imágenes, sonidos, contenidos, estructura, composición las cuales fueron del total agrado de ellos.



Al momento de impartir la clase se presentó algo muy sorprendente, ya que además de que los niños se involucraron totalmente en la clase, no perdieron el interés, ni la secuencia de la clase de igual forma lo hicieron los padres de familia y directores que definitivamente no eran el grupo objetivo, pero si una parte importante para el buen desarrollo de la clase.

Por todo lo anterior y lo alcanzado durante la realización de dicho proyecto el haber traducido todas las necesidades del cliente en un juego didáctico fue un gran éxito para la evaluación del aprendizaje del idioma inglés.

Es por eso que es muy importante "Motivar para aprender" y una forma muy sencilla con la que se puede motivar es con material didáctico novedoso.



Bibliografía

Baqués Trenchs, Mariano
"Proyecto de Activación de la Inteligencia",
S.M. Editorial, 1997.

Casona, Alejandro
"La hora de la fantasía",
Boletín 24 el Centro de Divulgación de Prácticas
Escolares, Montevideo.

Feldman, Robert S.,
"Psicología con aplicaciones a los países de habla
hispana",
3ª edición, Mc. Graw Hill

Hildegard, Hetzer
"El juego y el juguete."

"Introducción a la comunicación Visual,"
Limusa 1992.

López, Juan Manuel,
"Semiótica de la Comunicación Visual",
DAM México.

Martínez, del Campo C,
"A ti educadora."

MATTOS, Luis A.,
"Compendio de didáctica General.",
Editorial Kapelusz, Buenos Aires 1994

Moreno Bayardo, M,
"Didáctica Fundamentos y Práctica.",
Editorial Anives, México 1998

Mulherin, Jenny
"Técnicas de representación para el artista gráfico",
Ed Gilli, México, Barcelona, Madrid, Bogotá, 1993

Munari, Bruno
"Diseño y Comunicación Visual",
Edit. Gustavo Gilli.

Otl, Aicher, Krampen Y., Martín
"Sistemas de signos en comunicación",
Editorial Gustavo Gilli

Ruan, Mc. Leon
"Manual de Tipografía,"
Edit. Tursen Hermann Blume.

Schiffman Harvey, Richard
"La percepción sensorial",
Edit. Limusa, México D.F., 1983.



Varley, Helen
"Color",
Marshall Edition.

Vilchis, Luz del Carmen
"Método del Diseño,"
Edit. Centro Juan Adia, UNAM.

Villalpando, José Manuel,
"Didáctica.",
Editorial Porrúa, México 1990

Villamarín, Beatriz,
"Grafoterapia y Creatividad"
Psicología del color

Internet:

http://paidos.rediris.es/genysi/xjorp/x_lifter_esp.pdf
"El juego y sus relaciones con el lenguaje y las conductas
sociales en niños con y sin trastorno generalizado del
desarrollo."
Agosto 2003.

Montoya, Victor
" El poder de la fantasía y la literatura infantil."
sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm
Junio 2003

Montoya, Victor
"Desarrollo Idiomático del niño "
sincronia.cucsh.udg.mx/idiom.htm
Junio 2003

Nuttall, Paul.
Emeritus professor Human Relations
University of Connecticut
www.nncc.org/Child.Dev/sp.des.prim.html
Abril 2003

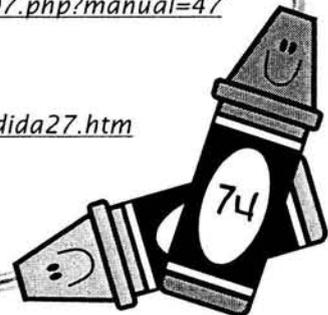
sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm
Abril 2003

www.acatlan.unam.mx/academicos/linea/word/tipo.htm
"Tipografía."
Noviembre 2003

www.bibliogsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec2.htm
"Teorías del Juego y el Juguete.",
Agosto 2003

www.desarrolloweb.com/articulos/1407.php?manual=47
"El diseño equilibrado"
Septiembre 2003

www.educa.aragob.es/aplicadi/didac/dida27.htm
Agosto 2003



www.ed.gov/pubs/parents/lector/part9.html
"Etapas de desarrollo del lenguaje desde el nacimiento hasta los..."
Agosto 2003

www.geocities.com/color_ucv/
"Website del color"
Octubre 2003

www.kernanhospital.com/esp-ency/article
"Desarrollo del lenguaje."
Agosto 2003

www.kernanhospital.com/esp_ency/article/002017.htm
"Desarrollo de los niños en edad escolar."
Agosto 2003

www.miniclub.com/reportaje
"La adquisición y estudio de un segundo idioma y las ventajas del bilingüismo."
Septiembre 2003

Otras Fuentes:

Entrevistas:

Torres de la Peña, Alfonso
Dueño y Director General
13 Marzo 2003

Torres Menéndez, Ma. Del Rayo
Directora del departamento de inglés
14 Mayo 2003

Castellanos, Raquel
Maestra de primero de primaria de inglés
14 Mayo 2003

Tesis:

Moncada Rodríguez, Ernesto,
"El papel de la Didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel bachillerato",
Tesis Pedagogía de la ENEP Acatlán, 1991

Aranda Velásquez, Maira G.
"Diseño de Material Didáctico Infantil para la enseñanza musical por medio del método Kodaly.",
Tesis Diseño Gráfico UNUM, México 2003

