



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

**Diseño de paquetería didáctica para las actividades
lúdicas y recreativas para los niveles básicos de
enseñanza del idioma español del CEPE-UNAM**

TESINA

Que para obtener el título de

Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

Estefania López Pérez

Asesora: **Lic. María Teresa Lechuga Trejo**

MARZO 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



Dedicatoria

A mis padres que lucharon e hicieron este sueño realidad

A mis hermanas que han estado escuchándome y apoyándome en todo momento

A mis amigos que me brindaron sonrisas, consejos y recuerdos que deseo jamás olvidar.

A los maestros que durante mi formación escolar me brindaron un poco de su conocimiento y que sin su apoyo yo no hubiera logrado terminar esta hermosa carrera.

A todas las personas e instituciones que me han brindado amistad, apoyo incondicional y consejos para poder realizar este proyecto

A la UNAM por abrirme sus puertas

y no por último menos importante...

al Diseño Gráfico por aparecer en mi vida.

Dedicatoria.....	3
Contenido.....	5
Introducción.....	9

Capítulo I

Centro de Enseñanza para Extranjeros.....11

I.I Historia.....	12
I.I.1 Orígenes	
I.I.2 Consolidación	
I.I.3 Desarrollo	
I.I.4 Actualmente	
I.II Misión y Visión.....	14
I.III Departamentos del CEPE.....	14
I.III.1 Departamento de español	
I.III.2 Departamento de arte	
I.III.3 Departamento de historia	
I.III.4 Departamento de literatura	
I.IV Sedes.....	17
I.IV.1 Ciudad Universitaria	
I.IV.2 Taxco	
I.IV.3 Polanco	
I.IV.4 San Antonio	
I.IV.5 Canadá	
I.IV.6 Chicago	
I.IV.7 Los Ángeles	
Conclusión de capítulo	

Capítulo II

Enseñanza del Español como lengua extranjera 21

II.I Sistema formal de la lengua.....	22
II.I.1 Lingüística teórica y aplicada	
II.I.2 Morfosintaxis	
II.I.3 Fonética aplicada al español	
II.I.4 Variantes dialectales	
II.I.5 Aspectos gramaticales de la lengua española	

II.II Sistema de comunicación	30
II.II.1 Estudios del significado	
II.II.2 Análisis del discurso narrativo	
II.II.3 Estudios de interculturalidad	
II.III Pedagogía	37
II.III.1 Didáctica, el enfoque comunicativo	
II.III.2 Diseño de materiales	
II.III.3 Planeación	
II.III.4 Investigación-acción	
II.IV Aprendizaje	41
II.IV.1 Enseñanza	
II.IV.2 Proceso de enseñanza	
II.IV.3 Teorías del aprendizaje	
II.IV.4 Estrategias de aprendizaje	
II.IV.5 Habilidades lingüísticas	

Conclusión de capítulo

Capítulo III

Diseño Gráfico y el Material didáctico 49

III.I Diseño Gráfico

- III.I.1 Elementos que lo componen
- III.I.2 Áreas de práctica profesional

III.II Material didáctico..... 52

- III.II.1 Método didáctico
- III.II.2 Tipos de material didáctico
- III.II.3 Finalidad del material didáctico
- III.II.4 Selección de materiales didácticos

Conclusión de capítulo

Capítulo IV	
Análisis de diseño de Paquetería Didáctica	57
IV. I Acercamiento al CEPE	57
IV.I.1 Difusión cultural en el CEPE	
IV.I.2 Actividades extracurriculares lúdicas y recreativas	
IV.I.3 Ludoteca	
IV.II Paquetería didáctica	60
IV.II.1 Definición	
IV. III Propuesta de paquetería didáctica	60
IV.III.1 Lotería	
IV.III.2 Tema de la lotería	
IV. IV Metodología de Bruno Munari	64
Conclusión de capítulo	
Capítulo V	
Desarrollo de Lotería con la metodología de Bruno Munari	67
VI. I Metodología y desarrollo del proyecto	67
VI.1 Definición del problema	
VI.2 Elementos del problema	
VI.3 Recopilación de datos	
VI.4 Análisis de datos	
VI.5 Creatividad	
VI.6 Materiales y tecnología	
VI.7 Experimentación	
VI.8 Modelos y verificación	
VI.9 Solución	
Conclusión de capítulo	
Conclusión de Tesina	107
Bibliografía	109





Introducción

Este proyecto tiene como fin mostrar el proceso que se ha llevado a cabo para el diseño de materiales didácticos que pueden ser utilizados en el Centro de Enseñanza para Extranjeros que tienen como función brindar apoyo en el método de enseñanza y aprendizaje de lo que es el idioma Español.

Mediante el mismo se encontrarán las fuentes que ayudaron a llegar a este proyecto, cuál era su necesidad y de qué manera el diseño gráfico intervino para brindar una solución. Se brindarán datos acerca de la institución del cómo fue posible llegar a esa solución y las distintas experimentaciones que se llevaron a cabo para el resultado final. Todo esto sustentado con fuentes especializadas de acuerdo al planteamiento del problema y la realización de los diseños, teóricamente y metodológicamente.

Se conocerán las herramientas que ayudaron a brindar esta solución ante la necesidad que tenía el CEPE y también a las personas que se encuentran vinculadas en esta importante función. En general se podrá obtener una visión de lo que fue realizar este proyecto, el desarrollo del mismo y la experiencia que como diseñadora gráfica obtuve durante el mismo.

Objetivo:

Diseñar una paquetería didáctica que sirva de apoyo y reforzamiento de los temas impartidos en los primeros niveles básicos del curso del idioma de español para los alumnos del Centro de Enseñanza Para Extranjeros de la UNAM.

Centro de Enseñanza para Extranjeros

Capítulo I

La Universidad Nacional Autónoma de México es una institución muy representativa de la sociedad mexicana, que al ser fundada en 1921 y ser considerada un proyecto de cultura en la historia; se ha distinguido por su carácter público, laico y gratuito. En ella se pueden encontrar varias áreas del conocimiento que busca formar profesionales útiles para el país. En sus tareas de formación e investigación se encuentra una muy importante: la de EXTENSION donde se busca mostrar la presencia de la UNAM en el contexto universal.

Por tanto en julio de 1921 José Vasconcelos se suma a la tarea de reconstrucción y reorientación de la cultura, pronunciándose por la defensa, exaltación, enriquecimiento, y difusión de los valores mexicanos. Se crea la “Escuela de Verano” y se abren las puertas a lo que hoy se conoce como el Centro de Enseñanza Para Extranjeros que brindaría y enseñaría lo mejor de México a los estudiantes extranjeros de todo el mundo.

Entre los objetivos principales se encuentra la de estrechar lazos con la comunidad internacional, por lo que en los últimos años se ha recibido a estudiantes de más de sesenta nacionalidades de los cinco continentes. Se han abierto convenios con distintas universidades como: E.U.A., Japón y Corea, por lo que es reconocido por Universidades de prestigio Mundial.

Su madurez académica ha tenido como beneficios profesores capacitados, investigaciones que apoyan a la docencia, la enseñanza del idioma español, que sirva como método de enseñanza en más de 130 Universidades.

El CEPE ofrece curso de cultura, diplomados en Estudios Mexicanos actualización de profesores, diplomados en formación de profesores de español. Realiza y reciben videoconferencias, cursos a instituciones nacionales y extranjeros. El departamento de servicios escolares está encaminada a brindar información de todas las actividades, asuntos académicos, asesoría sobre alojamientos, transporte, salud, deporte, trámites migratorios, actividades lúdicas y recreativos dentro y fuera de la institución.

Para cumplir con sus funciones de docencia, investigación y difusión de la cultura, el CEPE cuenta con varias sedes tanto en México, Estados Unidos y Canadá. Su sede principal en Ciudad Universitaria en México, D.F. La sede ubicada en la majestuosa y colonial ciudad de Taxco, El CEPE-Polanco (Centro Multidisciplinario Polanco) forma parte de la descentralización de la UNAM.



CENTRO de
ENSEÑANZA para
EXTRANJEROS
C E P E
U N A M

BIBLIOGRAFIA: Las memorias del centro de enseñanza para extranjeros, 1921-1996, producidas por Solar, Servicios Editoriales, S.A. de C.V.

Con la intención de difundir la lengua y cultura de México se han abierto la Escuela de Permanencia de Extensión de San Antonio (EPESA), la Escuela de Extensión en Canadá (ESECA), la Escuela de Extensión en Chicago (ESECH) y la Escuela de Extensión de los Ángeles.

El CEPE certifica el dominio de la lengua española con el examen EPLE que se aplica como requisito para los alumnos extranjeros que estudian en la UNAM y como certificación de la lengua para instituciones como la CONACYT, SRE, SEP y embajadas. Gracias a lo mencionado ofrece una educación completa e integral de la lengua española y la cultura mexicana a todo aquel que tenga interés de conocerlo con la intención de difundir nuestras raíces y la esencia de la UNAM.

1.1 Historia

1.1.1 Orígenes

En el año 1921, se funda la escuela de verano por el director de la Universidad Nacional Autónoma de México, José Vasconcelos, el objetivo es brindar mostrar y difundir las hondas riquezas de la cultura mexicana con países de los cinco continentes. Inicia sus actividades con el nombre de “Escuela de verano” en julio del mismo año comenzando con un número de 67 alumnos y una gama de intelectuales presididos por el mismo rector sentando así su fundación y mostrando lo que podría ser en un futuro excelente proyecto.

Su dirección es llevada por el licenciado Pedro Henríquez Ureña quien es reconocido como uno de los más prominentes escritores de América y quien impartió cátedra de lengua y literatura castellana en Minnesota y conocía el funcionamiento de este tipo de cursos pues había pertenecido a ellos en España y en los Estados Unidos. El lugar en donde se comenzaron a dar dichos cursos son la Escuela de altos estudios y el Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnología; entre las asignaturas que se encontraba en sus inicios se encontraban: Literatura mexicana y española, Historia de México, Arqueología mexicana, Arte mexicano, Geografía de México, Conversación española, Lectura en voz alta y Fonética.

Además de dichos cursos se organizaban excursiones a sitios de interés histórico y artístico, también se hacían paseos y visitas a edificios de la Ciudad. Fue así como muchos extranjeros que habían llegado o residentes que no sabían hablar el español, encontraron en los cursos no sólo cultura y amor, sino también una forma de identificación y amistad entre pueblos.

Años adelante se comienza a dar una reordenación y ajuste a lo que son los cursos y es por ello que se necesita definir la situación y valor de los mismos con el fin de que tomen el lugar que les corresponde. Se realizan reordenamientos de programas, se establecen programas de intercambio con otras universidades y se realizan revisiones con la intención de reconocimiento internacional. Lográndose que en 1923 se encuentre su espacio en el plan de estudios mexicanos.

Aunque México estaba pasando difíciles momentos, por la Revolución Mexicana eso no impidió que más alumnos se acercaran a la escuela, al contrario, se podía ver la incorporación de profesores intelectuales de la talla de Victoriano Salado Álvarez, Jesús Galindo entre otros. Es por tanto que a las materias habituales se enfrentan a la necesidad de agregar otras que expliquen la evolución política y socioeconómica del país. En 1926 la escuela cambia de sede de la Escuela de los Altos al edificio de Mascarones donde estará por 30 años.



Portada de libro de
Curso de Verano 1921

Durante el periodo de Julio Jiménez Rueda, se habla de cambios importantes: se promueven misiones universitarias, creación de centros de difusión, campañas de alfabetización, en el enfoque de los cursos de verano al conocimiento y difusión de las culturas locales. Se reclasifican asignaturas a tres niveles, se realizan cursos por correspondencia y se instituye el grado de Maestro en Artes, especializado en español. A partir del año de 1933 en adelante se estrechan más los lazos de intercambio con universidades extranjeras, en particular con Texas, que más adelante harán posible la creación de cursos de Extensión Universitaria, en San Antonio. Al cumplirse el primer cuarto de siglo de la escuela su nombre cambia dos veces lo cual hacía ver que el objetivo que tenía en un principio se mantenía y se podía notar al aumento de estudiantes que la visitaban desde Estados Unidos, Canadá y otros países centro-americanos.

Durante la gestión de Enrique Loaiza se notó el apoyo que brindó a la Misión Cultural Mexicana en San Antonio, Texas donde se encontraba la mayoría de los residentes mexicanos que se vieron favorecidos por las actividades de difusión cultural que les permitieron reencontrarse con sus costumbres y tradiciones, lo cual, motivo a la comunidad estadounidense a un mayor entendimiento hacia los nuestros. También se hace la división del departamento universitario en cuatro, quedando: Español, Literatura, Historia y Ciencias afines y Arte.

I.I.2 Consolidación

El año de 1952 es de mucha importancia ya que suceden hechos importantes, la escuela adquiere el rango de Dirección General de cursos temporales y depende ahora del secretario general de la Universidad. Al los cursos de verano se le suman los de primavera, otoño e invierno, en estas nuevas sesiones el número de alumnos provenientes de 10 países aumenta poco a poco. Es por ello que don Francisco Monterde se propone luchar para mejorar sus instalaciones y equipo, se inauguran las instalaciones de la Ciudad Universitaria, pero no será hasta 1955 cuando la escuela transfiera su sede a la Escuela de Filosofía y Letras.

Se necesita replantear problemas, modificar y consolidar con el fin de avanzar hacia una institución de solidez. Se propone constituir la escuela de verano en un Centro o Instituto de Estudios Hispánicos y que la Universidad la reconozca como países del extranjero.

Gracias al trabajo de María del Carmen Millán, se firma un acuerdo entre las autoridades de la Universidad Nacional, el gobierno mexicano y la Ciudad de San Antonio para que la escuela de Extensión utilizara para sus labores un edificio en la plaza HemisFair. Durante el año de 1971 el aumento de estudiantes y las jornadas que antes eran sólo en verano y que ahora abarcaban todo el año dieron lugar a problemas y el más importante solicitar una sede propia. Se puso en peligro los nombramientos de algunos profesores y la validez de los cursos entre dicho.

En 1978 lo que fuera la Dirección General de Cursos Temporales se convirtió en la Dirección General de Extensión Académica la cual incluyó en su estructura a la escuela para Extranjeros y la Escuela de Extensión de San Antonio. Los objetivos se reforzaron y ampliaron además que otro hecho significativo era la preocupación que había por mejorar las relaciones del norte. Estando al frente Álvaro Matute se hace el cambio de nombre de lo que era Escuela para Extranjeros a lo que hoy se conoce como *Centro de Enseñanza para Extranjeros*. En 1981 se festejan los sesenta años de trabajo interrumpido llevándolo a lo que hoy se conoce como el Centro de Enseñanza para Extranjeros dando paso a los cursos regulares y el sistema de universidad abierta.

I.I.3 Desarrollo

Cuando se llega al año 1986 se inaugura el nuevo edificio de la escuela Permanente de Extensión de la UNAM en San Antonio, Texas. Gracias a esfuerzos en los profesores, se da a la luz el primer libro de texto elaborado por la propia institución para la enseñanza del español como segunda lengua. Se inauguran un laboratorio de audio, se crea un archivo fotográfico, se forma un comité de arte, se brindan relaciones con asociaciones lingüísticas que ayudaron para la asesoría de enseñanza del español.

Se adquiere más material bibliográfico que enriquece la biblioteca, se realiza investigación vinculada a la docencia la cual ayuda al desarrollo de los programas y cursos impartidos. Dando como resultado la enorme fluencia de alumnos en su historia, en el año de 1995 se recibieron en la Ciudad de México a 2 782, en la Escuela Permanente de San Antonio, Texas 1 047 y 546 en Taxco que abre sus puertas en el año de 1992 gracias al contrato de comodato de la ex hacienda El Chorrillo, acordado con el gobierno de Guerrero. Llevando como paso en el año de 1995 la inauguración de la Escuela de Extensión de Canadá (ESECA) , en la ciudad de Hull, en Quebec en donde se inscribieron 73 alumnos en el primer curso.

Con ello se puede ver el éxito de se ha tenido con este proyecto, en donde se ha buscado en que los que se integran al mismo no lo sean como turistas o extranjeros, sino, como “ mexicanos transitorios” que quieran participar en las actividades que nosotros como mexicanos consideramos importantes.

I.I.4 Actualmente

Gracias a la experiencia acumulada el CEPE ha ganado el reconocimiento internacional de la UNAM y ha abierto tres sedes más: el Centro Educativo Multidisciplinario-Polanco en el 2001 (CEPE-Polanco), la escuela de Extensión de Chicago (ESECH) en el 2002 y la Escuela de Extensión en Los Ángeles, iniciando actividades en mayo del 2005. Ahora se cuenta con programas de educación a distancia por videoconferencia interactiva y servicio en línea at través de internet y otras herramientas electrónicas.

I.II Misión y visión

Misión

Impulsar la internacionalización de la UNAM, a través de la enseñanza de la lengua española, la historia, el arte y la literatura de México, y de la profesionalización de los docentes formados en cada una de esas áreas académicas, dentro y fuera del país.

Visión

Consolidarse como una institución líder, a nivel mundial, en la enseñanza de la lengua española; la certificación de la lengua, la formación de profesionales de la enseñanza de la lengua y como promotores de la cultura mexicana, mediante un trabajo de excelencia en el ámbito de docencia, investigación, difusión de la cultura y en la formación de embajadores culturales de México en el extranjero.

I.III Departamentos del CEPE

I.III.1 Departamento de Español

El Centro de Enseñanza para Extranjeros cuenta con departamentos encargados de satisfacer las necesidades que este espacio necesita para brindar a los estudiantes una educación íntegra y completa. En especial la de español es la más importante y la cual se encuentra en actualización constante utilizando las herramientas adecuadas para la enseñanza. Esta tiene como fin enseñar de forma interdisciplinaria en donde se junta el aprendizaje de la lengua con la cultura mexicana.

Para cumplir con dicha función, se ha hecho un plan de estudio dividido en 8 niveles con duración de 6 semanas. Su marco de referencia se basa en la europea que facilita la transferencia de créditos entre las instituciones educativas. Ofrece diplomados y especialización para maestros de español en el extranjero. Existe también un curso llamado “técnicas para resolver exámenes certificados” en el cual se practican las cuatro habilidades en relación con preguntas que aparece en el examen del EPLE (Examen de Posesión de la Lengua), el CELA (Certificado de Español como Lengua Adicional) y el DELE (Diploma de Español como Lengua Extranjera. Se brindan estrategias que ayudan a resolver y propiciar su autoaprendizaje.

Al unirse la cultura y el español mexicano se brinda un plan de estudios el cual está dividido de la siguiente manera:

PLAN DE ESTUDIOS DE ESPAÑOL Y CULTURA

Cursos	Descripción
Básico 1	En este nivel aprenden las formas de presentación, el brindar y dar información, objetos y lugares de la vida diaria. Se dan a conocer los verbos regulares en presente, alfabeto, número y expresiones relacionadas con el tiempo.
Básico 2	Los alumnos aprenden a participar en intercambios sociales, expresar acuerdos y desacuerdo, conocimiento y desconocimiento, pedir ayuda, información, opiniones y juicios. Verbos regulares e irregulares, objeto directo e indirecto y vocabulario.
Básico 3	Se les enseña a narrar acciones en pasado, expresar acciones o emociones, las relaciones y comparaciones y los signos de puntuación.
Básico 4	En este nivel estudian y adquieren la habilidad de describir, caracterizar, individualizar o ubicar un lugar. Se da a conocer la forma en que pueden realizar diferentes tipos de oración como los exclamativos, exhortativos, condicionales, entre otros.
Intermedio 1	Este nivel va más enfocado a la expresión de duda, caracterización de momentos y maneras, expresar conjeturas y suposiciones. Conocen la construcción de oraciones interrogativas, enfáticas y adjetivas.
Intermedio 2	Gracias a que ya se cuenta con varias herramientas en el vocabulario se puede aprender en este nivel cómo reclamar y protestar, dar ánimos y tranquilizar, pedir recomendaciones, expresar acciones realizadas sin intención y nexos discursivos muy usuales.
Intermedio 3	Gracias a que ya se cuenta con varias herramientas en el vocabulario se puede aprender en este nivel como reclamar y protestar, dar ánimos y tranquilizar, pedir recomendaciones, expresar acciones realizadas sin intención y nexos discursivos muy usuales.
Superior	Gracias a que ya se cuenta con varias herramientas en el vocabulario se puede aprender en este nivel como reclamar y protestar, dar ánimos y tranquilizar, pedir recomendaciones, expresar acciones realizadas sin intención y nexos discursivos muy usuales.

*Cuadro obtenido de: <http://www.cepe.unam.mx/cepe.php?tema=programa>

I.III.2 Departamento de Arte

En este departamento se reúne la tradición artística de nuestro país llevándolo a las aulas, mostrando desde lo prehispánico, sus pinturas murales, pirámides, monumentos, litografía, arquitectura y pintura desde el siglo XIX hasta el contemporáneo. Ofrece cursos de cultura popular, cine teatro, danza tradicional y bailes de salón. Se realizan los diplomados de “Estudios Mexicanos” y el de “La vida cotidiana en México a través del Arte” realizando un recorrido histórico a partir de espacios, objetos e imágenes de la cultura mexicana.

El departamento tiene como objetivos:

- Enseñar y difundir el arte mexicano y latinoamericano a estudiantes extranjeros y nacionales.
- Participar en la organización de conferencias, visitas guiadas, exposiciones, representaciones de baile, teatro y cine.
- Analizar el arte mexicano con actividades didácticas que refuercen el aprendizaje del español en los distintos niveles para poner en práctica la comprensión oral, auditiva y escrita de su segunda lengua por de la cultura mexicana.

I.III.3 Departamento de Historia

Este departamento ofrece a sus alumnos un panorama sobre temas de historia de México que van desde la época prehispánica hasta el siglo XX, dando a conocer el pasado mexicano desde distintos puntos de vista como lo económico, político, vida cotidiana, manifestaciones sociales y evolución científica. Brinda cursos de geografía, historia de Latinoamérica y de relaciones de México con Estados Unidos, Latinoamérica y el mundo.

Tiene dos diplomados titulados: “Un recorrido por la historia de México” y “Estudios Mexicanos” que buscan que las personas que lo toman conozcan perspectivas sociales, políticas y económicas, así como también, temas de historia, arte y literatura.



*Libros de texto para los cursos de Español nivel I y 4

Sus objetivos principales son:

- * Enseñar y difundir el pasado mexicano y latinoamericano organizando actividades de divulgación de la cultura mexicana.
- * Analizar la historia mexicana y latinoamericana mediante programas didácticos que ayuden a estimular las capacidades auditivas de los alumnos y a poner en práctica sus habilidades lingüísticas y fomentar así la comprensión de textos con la enseñanza de la cultura.

I.III.4 Departamento de literatura

En este departamento se puede tener un acercamiento a las letras mexicanas e hispanoamericanas por medio de la lectura de autores más importantes de Latinoamérica. Hay cursos de producción literaria mexicana e hispanoamericana, análisis de géneros en particular (crónica, poesía y ensayo) o el estudio de alguna época en específico, también hay clases especializadas de literatura mexicana.

Ofrece el diplomado de “Grandes figuras de la literatura mexicana” y al ser interdisciplinario el diplomado de “Estudios Mexicanos integra los géneros literarios.

En este departamento sus objetivos son:

- Reactivar la tradición literaria hispanoamericana en especial la mexicana, por medio de la lectura de obras representativas y el estudio de escritores, movimientos y corrientes literarias.

- Ayudar al estudiante de español en el desarrollo de sus competencias lingüísticas y comunicativas por de la lectura y a través del comentario de textos.

I.IV Sedes

I.IV.1 Ciudad Universitaria

La sede principal del CEPE está ubicada en el campus de Ciudad Universitaria (CU) en México, D. F., donde se ofrecen cursos intensivos de español (8 niveles) y cursos de cultura y estudios mexicanos relacionados con la historia, el arte y la literatura. Cada una de estas áreas ha creado programas de diplomados como “Un recorrido por la historia de México”, “La vida cotidiana en México a través del arte”, “Grandes figuras de la literatura hispanoamericana” y el plan multidisciplinario en “Estudios Mexicanos”; además del de “Enseñanza del español como lengua adicional”, las sesiones se imparten de forma presencial o a distancia (por videoconferencia); se cuenta con un proyecto en línea que busca la “Formación de Profesores de Español a no Hispanohablantes y como Lengua Extranjera”.

Además, organiza visitas guiadas a diferentes puntos de interés histórico, como apoyo a los cursos que ofrece, así como actividades culturales muy diversas como teatro, exposiciones, presentaciones de artistas, escritores, músicos, danza regional y de salón, entre otras. Asimismo, el CEPE certifica la posesión de la lengua española con un examen (EPLÉ) que se aplica como un requisito de inscripción para los alumnos extranjeros que estudian en la UNAM y como certificación del dominio de la lengua para instituciones como el Consejo Nacional de Ciencias y Tecnología (CONACYT), la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE), la Secretaría de Educación Pública (SEP) y Embajadas, y uno más (CELA) que diagnostican el grado de idoneidad de los candidatos en función de su competencia lingüística y comunicativa por niveles (Básico, Intermedio y Superior).



Se encuentra ubicada en Centro de Enseñanza para Extranjeros. Av. Universidad #3002, Ciudad Universitaria. Su página de internet es <http://www.cepe.unam.mx>

I.IV.2 Taxco

La sede ubicada en la ciudad de Taxco, en el estado de Guerrero, ocupa las instalaciones de la ex Hacienda El Chorrillo, donde se ofrecen a nuestros estudiantes cursos de lengua española y de cultura mexicana en un contexto de inmersión; a una hora treinta minutos de la Ciudad de México. En 1992, el gobierno del estado de Guerrero firmó un contrato oficial con la Universidad Nacional Autónoma de México. CEPE Taxco es una opción académica para los estudiantes y es aclamado por otras universidades nacionales y extranjeras, es una institución que mantiene política firme, y permite la satisfacción académica completa de sus estudiantes.

Su misión es Impartir la enseñanza del español como lengua extranjera a estudiantes de todo el mundo y fomentar el acercamiento de estos a las áreas de historia de México, el arte y las culturas mexicana y latinoamericana. Además se dedica a la enseñanza del idioma inglés, teatro y artes escénicas, literatura y redacción, a la comunidad local y presenta eventos de arte y cultura, en coordinación con diversas áreas de difusión cultural de la UNAM

Sus instalaciones están en Ex Hacienda, Taxco de Alarcón, Guerrero, México Tel-Fax: 52 + (762) 622.01.24 / 622.34.10. Su página de internet es: <http://www.cepetaxco.unam.mx>

I.IV.3 Polanco

En enero de 2001, el CEPE abrió una puerta más en el Centro Educativo Multidisciplinario-Polanco (CEPE-Polanco), el cual forma parte del proyecto de descentralización de la UNAM, que ha permitido llevar cursos de español y cultura mexicana a una importante área ubicada al norte de la ciudad de México, donde se encuentran muchas embajadas y empresas extranjeras.

El CEM Polanco, ofrece cursos presenciales de español y cultura mexicana, diplomados en estudios mexicanos, en historia de México, grandes figuras de la literatura hispanoamericana, y el arte de México a través de la vida cotidiana, transmitidos por videoconferencia desde Ciudad Universitaria. Cuenta con instalaciones ideales para la enseñanza del español y la cultura mexicana de manera personalizada, con grupos reducidos de siete alumnos promedio por grupo. Los maestros son profesionales de la enseñanza del español como segunda lengua, formados en la Universidad y con una amplia madurez y experiencia en el ramo. Los alumnos proceden de los cinco continentes del mundo, muchos de ellos son diplomáticos o trabajan en las empresas transnacionales de la zona.

Se encuentra ubicado en: Calle Hipólito Taine # 246, Colonia Polanco, C.P. 11570, Delegación Miguel Hidalgo, México D.F. Su página de internet es: <http://www.cepepolanco.unam.mx>

I.IV.4 San Antonio

Inicia sus actividades en 1944 impartiendo cursos temporales de idiomas adquiriendo presencia importante en 1972. Su misión se ha convertido en ayudar a una mejor relación entre México y Estados Unidos por medio de la enseñanza y difusión del español y la Cultura Mexicana. Brinda cursos de enseñanza de inglés, actividades culturales y apoyan a inmigrantes mexicanos para continuar cultivándose en sus estudios.

Es considerada como primera embajada universitaria fuera de México, cuenta con servicio de video conferencia que les permite enlazarse desde la UNAM para conferencias y presentaciones.

Organiza actividades extracurriculares como intercambios culturales entre los alumnos estadounidenses, mexicanos y otros. Se brinda tutorías a los alumnos y la preparación de los maestros y su preocupación por el aprendizaje.

El campus de la UNAM en San Antonio se encuentra en pleno corazón de la ciudad, en el parque de la Hemisferia. Su página de internet es: <http://www.unamsantonio.unam.mx>

I.IV.5 Canadá

La escuela de extensión en Canadá abrió sus puertas en 1995 en Gatineau aledaña a Ottawa, capital canadiense para ofrecer cursos de enseñanza de español, francés e inglés, la cual representa la UNAM en Canadá. Está conformada por el personal comisionado desde el campus central y por académicos y administrativos residentes en ese país. Ofrece cursos de diversos temas de cultura nacional y su objetivo es difundir la cultura mexicana a través de la enseñanza del español y diversas actividades académicas culturales.

Esta institución se ha convertido en un referente obligado de la educación y la cultura mexicana en Canadá. Una de sus tareas más importantes es vincular universidades canadienses con diferentes dependencias de la UNAM promoviendo el intercambio académico e impulsando proyectos en conjunto de investigación. En el año 2005 se tuvo la cifra de 1,000 alumnos anuales. Ocupa un edificio propio en Gatineau que cuenta con diez salones, una sala de videoconferencias, una amplia biblioteca, una cafetería y una sala de usos múltiples que es empleada como auditorio y como galería.

Su página oficial es: <http://www.unamcanada.com>

I.IV.6 Chicago

La escuela de extensión de Chicago fue inaugurado en el año del 2002 con el objetivo de ampliar los horizontes de la UNAM en el oeste de los Estados Unidos, la cual se suma a la tarea de extensión. Ofrece diplomados de formación de profesores con base que en los estados unidos hay un alto índice de hispanohablantes.

Ofrece cursos de inglés como segunda lengua. Da cursos para el examen TOEFL, realiza actividades extracurriculares. El campus de la UNAM en Chicago, se encuentra ubicado en el 350 W. Erie Street, en el centro de la ciudad, al norte del “Loop” y al este del río Chicago.

Su página de internet es: <http://www.chicago.unam.mx>

I.IV.7 Los Ángeles

La tarea de UNAM Los Ángeles es la de producir y difundir el conocimiento científico y humanístico para el engrandecimiento espiritual y material de la nación mexicana. en un esfuerzo inspirado en la tradición de lucha social de Rómulo Munguía. Brinda los servicios de educación media y superior en territorio estadounidense, ha difundido las investigaciones de las ciencias naturales y sociales e inducido un cambio mental y perceptivo en la comunidad de habla hispana en el estado de California, impulsando la formación ciudadana responsable y participativa. En suma con un espacio académico superior alternativo para la formación, reflexión y discusión de temas de interés comunitario en California.

Ofrece en línea la Especialización en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (modalidad en línea), diplomados de cultura mexicana por videoconferencias, exámenes de certificación de dominio de español, y cursos presenciales de español, inglés, historia y ciencias sociales con temáticas de actualidad.

Se encuentra en 634 South Spring Street, 1er. Piso, Los Ángeles, CA 90014 y su página de internet es: <http://www.losangeles.unam>

Conclusión

En este primer capítulo conocimos como la UNAM ha estado en busca de brindar y enseñar lo mejor de México al contexto universal. Al crearse el CEPE en sus inicios como “Escuela de verano” buscaba como objetivo estrechar lazos con la comunidad internacional y enseñar de forma interdisciplinaria el aprendizaje de la lengua con la cultura, arte, historia y la literatura mexicana.

Gracias a la experiencia acumulada y su madurez académica se han creado distintos departamentos encargados a satisfacer las necesidades para brindar a los estudiantes una educación integral y completa. Para cumplir dichas funciones de docencia, investigación y difusión de la cultura cuenta con varias sedes, las cuales brindan programas de educación a distancia por internet y videoconferencias, exámenes de certificación de dominio de español, cursos presenciales y actividades culturales.

El conocer estos datos nos hace comprobar el compromiso que esta institución tiene con todo aquel que se acerca a ella con la intención de aprender el español como lengua extranjera. Aunque también es importante conocer las herramientas teóricas que apoyan este proceso y ayudan a que se lleve con éxito. Es por ello que en el siguiente capítulo profundizaremos en los temas que están ligados a la enseñanza del español como lengua extranjera.

Enseñanza del Español como lengua extranjera

Capítulo II

El español es la tercera lengua más hablada del mundo, con más de 400 millones de personas y es igualmente uno de los idiomas con mayor expansión. Según algunas fuentes, actualmente cerca de 50 millones de personas lo estudian como lengua extranjera alrededor del mundo.

La expansión internacional del español, su valor como recurso económico y la importancia demográfica de Latinoamérica -donde viven nueve de cada diez hispanohablantes- son factores clave para la expansión del español en la actual sociedad del conocimiento. Es por ellos que es necesario formar profesores de español como lengua extranjera con amplios conocimientos teórico-metodológicos que sean capaces de ofrecer una respuesta innovadora, ética e independiente a las demandas educativas en su campo a todas aquellas personas que se inclinan por estudiar este idioma. Es necesario conocer algunos aspectos lingüísticos, funcionales y didácticos de la lengua que servirán para llevar a cabo dicha tarea: “El enseñar español”.

II.I Sistema formal de la lengua

Hace unas décadas atrás el consejo de Europa estableció una serie de principios centrados en la diversidad del ámbito europeo y el fomento de aprendizaje de idiomas, con el fin de establecer entendimiento mutuo, integración y la cooperación entre los estados miembros, de los cuales se pretende especificar objetivos de enseñanza y diseñar instrumentos para la planificación y evaluación de las diferentes políticas educativas y así garantizar el aprendizaje eficaz y el reconocimiento de ambas certificaciones que ayude a la movilidad personal, profesional y educativa que es cada vez más frecuente.

Es por ello que en los años sesenta se crea el “Nivel Umbral” fundamentado en la idea de que el sistema formal de una lengua es un instrumento que sirve a unos fines comunes comunicativos y que la eficacia de la comunicación es el criterio por el que debe medirse el éxito del aprendizaje. “El Marco Común Europeo de Referencia para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de lenguas modernas” es un documento publicado en el año 2001 en donde se establece un modelo de competencia en lenguas, se especifican niveles de competencia, se describe una metodología y una evaluación rigurosa. Es por ello que el tener conocimientos de la lengua es fundamental y ésta no puede comenzar si no se tiene un conocimiento de lo que son los siguientes temas.

II.II. 1 Lingüística teórica y aplicada

Como se sabe *la lingüística* es la disciplina encargada de estudiar el lenguaje humano como parte universal y fundamento de presencia del hombre, por tanto su objeto de estudio es el lenguaje.

El lenguaje se concreta con lenguas particulares y la lingüística también se encarga de estudiarlas, esto porque están relacionadas con las comunidades de habla y como van evolucionando a lo largo de la historia.

El estudiar la lingüística establece el conocer dos campos disciplinarios, el general y el particular, esto es resultado al analizar el fenómeno de la lengua y el estudio de una lengua concreta basándose en una serie de reglas y principios. Dando como resultado a lo que se conoce como gramática.

La lingüística general actualizará la dialéctica entre lenguaje y lengua, teniendo como objeto el estudio del lenguaje natural humano y el estudio de las lenguas ya sea desde la teoría de la gramática o desde la teoría de las lenguas. *La teoría del lenguaje* es una realidad plural que no se puede percibir por los sentidos, por lo que se debe abordar de manera idealista desde distintos puntos de vista. La teoría de la lengua estudia la lengua como un objeto empírico que puede ser captada a través de los sentidos.

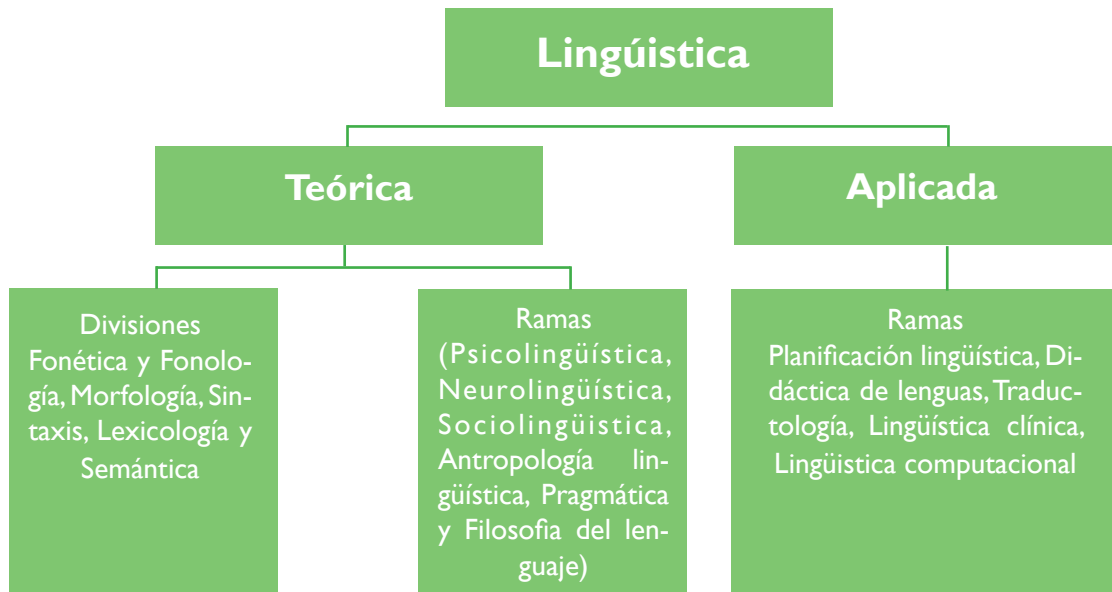
La teoría de la gramática será entonces la vía lingüística que nos acerque a nuestro objeto de estudio, por lo que ya no estaríamos en una teoría si no a una epistemología ya que nos brindará el proceso que explicaría cómo se produce este conocimiento. Es por ello que se realizan propuestas en donde se ha llegado a lo que se conoce como las ramas de la lingüística.

Fernández Pérez es quien sistematiza las disciplinas de la lingüística para que sean formados a lo largo del tiempo y se diferencien entre las de carácter teórico y las de carácter aplicado.

La lingüística teórica estará ocupada en la organización de las lenguas llamadas las divisiones de la lingüística y las que están interesadas por la situación y los marcos de los hechos lingüísticos llamadas ahora ramas de la lingüística. La lingüística aplicada estudiará las aplicaciones de la lingüística destinadas a resolver problemas reales. (Jiménez, 2001, Pág. 51)

El conocer todo esto nos hace llegar a la conclusión de que el lenguaje al no ser estudiado por los sentidos tenemos que acercarnos primero de manera general, para que así se pueda pasar a peculiaridades desde distintos puntos de vista: social, simbólico, semiótico y neuropsicológico.

Otra forma de hacerlo es haciendo un análisis lingüístico de nuestro objeto a través de las lenguas que actualizan nuestra capacidad de lenguaje, para que al final podamos ver a la lingüística desde una perspectiva multidisciplinaria, estudiando sus divisiones y sus ramas tanto teórica como aplicada.



Tomado de: Jiménez, 2001, Pág 54

II.II.2 Morfosintaxis

A veces el lenguaje al ser expuesto se pone especial énfasis en que las ideas atraigan la atención y más importante su comprensión. Lo que ahora es denominado como morfosintaxis, o bien gramática ha permanecido bajo los términos de morfología y sintaxis; etimología y diasintética; analogía y sintaxis, etc. En sí formas que demuestran la complejidad de la ciencia del lenguaje. A pesar de que es difícil encontrar a una persona arraigada a cualquier aspecto gramatical, existen quienes aún en sus planes de enseñanza utilizan la tradicional, en la cual no pueden apoyarse en el plano de la morfosintaxis.

Toda manifestación lingüística tiene como fin la de hacer dar al receptor un mensaje subjetivo y se puede decir que la semántica gobierna todo tipo uso de lenguaje y se reconocen las unidades lingüísticas cuando se tiene un valor significativo directa o indirectamente. Toda manifestación lingüística tiene como fin la de hacer dar al receptor un mensaje subjetivo y se puede decir que la semántica gobierna todo tipo uso de lenguaje y se reconocen las unidades lingüísticas cuando se tiene un valor significativo directa o indirectamente., en el orden metodológico se puede decir que marca los límites y niveles significativos, las articulaciones de estas unidades de conocimiento en unidades lingüísticas es un mecanismo que presenta lengua misma.

Cuando un hablante emplea una lengua tienen a su disposición de unidades lingüísticas con sus correspondientes posibilidades funcionales y combinatorias. Este cuadro se denomina código lingüístico presente en todo hecho del habla que ofrece dos posibilidades de decodificación: una a nivel sintagmático y a nivel paradigmático, ambos con un doble aspecto el fonemático y morfosintáctico. El logro de una comprensión supone acceder al plano semántico para que así se pueda decodificar adecuadamente.

El análisis sintagmático en su plano fonemático equivale a conocer las unidades sucesivas y poderlas diferenciar, que pueden ser las del abecedario en el plano morfosintáctico, implica identificar las unidades significativas por sí mismas las cuales suelen denominarse monemas.

El análisis sintagmático distingue los monemas y puede encontrar las fronteras que los separan entre sí, dentro de una cadena fónica pronunciada ininterrumpidamente. Las respectivas combinaciones de monemas en sintagmas -cosa ordenada- añadiendo una serie de factores. Hay distinciones denominadas contrastes. Por eso decimos que el código lingüístico o paradigma -modelo- está virtualmente presente en cada hecho de habla particular, si bien no realmente.

La morfosintaxis (-forma- y -composición-) opera sobre las unidades posibles del paradigma e investiga los modos en que puede ser actualizadas concretamente. A veces dos monemas presentan una base común de tipo semántico pero se diferencian por su capacidad de funcionar combinándose con los demás monemas posibles del paradigma. Como nombre y verbo, su cualidad funcional se manifiesta a través de la forma del significante, concepto y forma.

Anteriormente desde el punto de vista fonológico, los fonemas podían determinar el final de cada acto comunicativo con la conocida “curva melódica” que podía ser descendente propio de las oraciones aseverativas y otro sostenido o ascendente típico en oraciones interrogativas y exclamativas.

La morfosintaxis es un plano lingüístico donde la integración de las unidades más pequeñas -los fonemas- adquieren un valor semántico, o bien donde lo semántico puede analizarse en unidades oponibles sin significación propia, pero muy claras para la identificación concreta. El transformacionalismo distingue dos tipos de incidencia sobre el concepto de la lengua la del hablante y la del lingüista. Ambos actúan con diferentes propósitos, comunicativos y descriptivo. Las unidades típicas del hablante son los enunciados o expresiones. **(Cerde Masso, 1975, Pág. 115)**

El lingüista establece las condiciones que considera adecuadas para la lengua ya que todo fenómeno lingüístico requiere para una definición no sólo una lengua. Todo fenómeno lingüístico requiere para una definición no sólo una lengua de referencia, también una gramática que ordene sistemáticamente todos los fenómenos de la lengua dada.

La gramática se comporta a base de esquemas que convienen a la estructura de la lengua, pero la lengua es difícilmente estructurable en su totalidad. El análisis semántico presenta complejidad a la hora de poner en combinación los monemas que, aisladamente, parecen tener una significación clara.

Además de los recursos, basados en la curva melódica, (elementos prosódicos) habrá que añadir el énfasis, los elementos tácticos, los mímicos y gráficos. La glosemántica atribuye a cada monema u nivel de expresión y otro de contenido, simplificada, al significante y el significado de Saussure los cuales se subdividen, cada subdivisión determinaría las disciplinas en que se integra la lingüística. Las doctrinas logicistas hicieron distinción excluyente entre “categorías gramaticales” y “partes de la oración” pensando sólo en las lenguas clásicas, pero éstas no podían aplicarse siempre y en cualquier lengua.

Para la persona y el tiempo verbales se siguen unos modelos paradigmáticos mucho más complejos, cuya totalidad constituye lo que tradicionalmente se denomina conjugación. Hay dos clases de señales o marcas: la llamada raíz que soporta la significación genuina de cada monema y la desinencia- o morfema- que determina sobre todo, relaciones funcionales con los demás monemas del discurso. Los lingüistas se sirven de principios estructurales para concluir que las preposiciones tienen, en la mayoría de las lenguas occidentales, significación propia.

II.1.3 Fonética aplicada al español

Para aprender a pronunciar una lengua extranjera se debe adquirir el dominio de hábitos articulatorios nuevos. Es necesario habituarse a producir los sonidos extranjeros exactamente como se lo hace en la lengua en cuestión. Como se sabe el español es la lengua o idioma oficial de España, de países que integran Hispanoamérica y todas las ex colonias españolas. Es hablado por más de 400 millones de habitantes en una veintena de países del planeta. Es la primera lengua romance proveniente del latín y la tercera más hablada después del chino y del inglés. Como se sabe la fonética se ocupa de los sonidos del habla. los estudia como unidades físico-articulatorias aisladas, en su realización material normal, en una comunidad lin-

güística, teniendo en cuenta sus características físicos y fisiológicos, es decir cómo se articulan. Describe las particularidades articulatorias, acústicas y perceptivas, cuando pronunciamos y cuando queremos saber cómo se forman esos sonidos nos estamos refiriendo a la fonética.

El lingüista suizo Ferdinand de Saussure distinguió en el conjunto del lenguaje dos aspectos fundamentales: la lengua y el habla. La lengua es un modelo general y constante que existe en la conciencia de todos los miembros de una comunidad lingüística determinada que determina el proceso de comunicación humana. El habla es la realización concreta de la lengua en un momento y en un lugar determinado en cada uno de los miembros de esa comunidad lingüística. La lengua, por lo tanto es un fenómeno social mientras el habla es individual, cuando dos individuos en el momento que expresan sus ideas oralmente están practicando un acto de habla.

Sin actos concretos de habla, la lengua no existiría y los actos concretos de habla no servirían para la comunicación, si no existiese la lengua. El plano de la lengua como al de habla tiene dos facetas: el significante y el significado: ambos constituyen el signo lingüístico, que está formado por la suma de unos elementos fónicos y por un significado que sería la idea o el concepto que tenemos de lo que es.

El significado en el plano del habla es siempre una comunicación concreta, que tiene sentido únicamente en su totalidad. El significante en el plano del habla es un fenómeno físico capaz de ser percibido por el oído. En el plano de la lengua, es un sistema de reglas que ordenan el aspecto fónico del plano del habla. La faceta del significante o el aspecto fónico del signo lingüístico es cuando el hombre emite sonidos y muchas veces estos se encuentran modificados por el contexto fónico que lo rodea.

El significante se ocupará de estudiar detalladamente la realización articulatoria y acústica de los sonidos que constituyen una lengua dada. Del estudio del significante en el habla se ocupará la fonética. Mientras que el estudio del significado en la lengua se ocupará la fonología.

Los elementos fónicos que estudia la fonética son los sonidos y los elementos fónicos que estudia la fonología son los fonemas. El valor y desarrollo de la fonología y la fonética se condicionan mutuamente. De ahí que algunos lingüistas hayan otorgado a la fonología la denominación de fonética funcional. En lo que concierne a la enseñanza de la pronunciación de una lengua hay que tener en cuenta dos niveles el fonético y el fonológico. Estudiando es necesario descender al fonético y en él describir las realizaciones de los sonidos y corregir los defectos que a la lengua en el aprendizaje traigan de la materna.

Los sonidos de una lengua pueden sufrir variaciones o modificaciones sin que varíe para nada su valor significativo. A veces un fonema puede tener diferentes realizaciones fonéticas de acuerdo con el contexto en que se halle situado. Este fonema puede presentar diferentes realizaciones al articulario. Un solo fonema según las modificaciones que sufre por la acción de los sonidos que los rodean puede variar su lugar de articulación sin que por ello cambie su valor significativo de la palabra. Estos sonidos nuevos que resultan reciben el nombre de alófonos o variantes combinatorias. Hablamos de la distribución cuando los alófonos de un determinado fonema aparecen en unas posiciones concretas y no en otras. No implica que en una posición determinada se encuentre normalmente un solo alófono, si no que pueden ocurrir en ese mismo contorno todos los alófonos que poseen un determinado fonema.

Para la identificación de los fonemas de una lengua es necesario emplear el procedimiento de la conmutación sucesiva, es decir, sustituir cada uno de los fonemas de una palabra por los otros con el fin de encontrar diferencias en su significado. La relación que existe entre dos fonemas conmutables recibe el nombre de oposición. En la práctica es suficiente con conmutar los fonemas que ofrece características similares. Cuando en ciertas posiciones dos fonemas pierden su función distintiva se dice que se neutralizan.

Cuando una vibrante se encuentra en posición final de sílaba, queda neutralizada, ya que, cualquiera que sea su realización, la significación de la palabra no varía en absoluto. El fonema en el uso que la moderna fonología hace, el valor que se atribuye corresponde

al concepto abstracto del sonido como unidad fonética y semántica. Desde el punto de vista fonético la pronunciación de una vocal o consonante puede pasar por modificaciones articulatorias que no afectan a la significación del vocablo en el que el sonido se encuentra. **(Navarro, 1966, Pág 11)**

El mecanismo fonético de la palabra ha hecho también indispensable el examen de la calidad y jerarquía de los detallados materiales que de tales investigaciones resultan. Base esencial para la diferenciación entre los sonidos y fonemas el efecto que los cambios fonéticos ejercen sobre el valor semántico de las palabras. Así como el fonema representa el tipo ideológico que da la unidad a la variedad de sonidos, el sonido por su parte proporciona forma real y concreta a la imagen teórica del fonema. La virtud semántica del sonido reside en el vínculo de su filiación fonológica.

En la descripción de las figuras orales de la palabra es difícil establecer límites precisos entre el sonido y el fonema, entre la fonética y la fonología.

A la fonología corresponde en todo caso el aspecto general de los sonidos, los efectos que resultan de sus combinaciones y sobre todo el papel que desempeñan en relación con la significación de las palabras es el estudio fonético indispensable, para seguir la transformación de los vocablos, para conocer las tendencias que dominan en la evolución del idioma, para la comparación de los dialectos y para la determinación de las zonas y aéreas de la geografía lingüísticas.

Representar la actividad expresiva que las variantes de los sonidos desarrollan en relación con el asunto, ocasión y circunstancia en que se producen. Tanto las modalidades regionales como la pronunciación literaria o normal, bajo cuyas formas producen mayores semejanzas, responden a la coincidente valoración de estas abstractas y esenciales unidades elaboradas a través de una larga y común tradición.

No es fácil medir los límites donde las variantes de un fonema pueden llevar sus cambios sin quebranto de la figura y la función del tipo que representan. La serie fonológica del español consta de cuarenta y dos fonemas. El número de variantes o sonidos que estos fonemas forman presentan en la pronunciación de to-

dos los países en que esta lengua se habla incalculable. Desde el punto de vista fonético, los diptongos y los triptongos se dividen en vocales, semivocales y semiconsonantes. Las semivocales y semiconsonantes no se manifiestan en los vocablos con la individualidad definida que da a los demás sonidos poder aparecer en posición aislada intervocálica o interconsonántica.

El sistema fonético mexicano es relativo a la fonología urbana, ya que se ha visto en distintas investigaciones que la fonética rural de las poblaciones aledañas a la ciudad. Desde el enfoque sociolingüístico observa determinados problemas fonéticos de particular interés, tomando en consideración tres factores o ejes sociológicos: agrupación generacional, nivel socioeconómico y diferencia de sexo. La descripción inicial de sistema fonológico mexicano enmarca y permite situar más precisamente los fenómenos particulares analizados desde perspectiva sociolingüística. Pueden hallarse en ella algunas apreciaciones o interpretaciones que no parezcan enteramente convincentes.

Pero estas y otras afirmaciones que podrían parecer discutibles animan y casi obligan a iniciar nuevas y más detalladas investigaciones sobre los puntos en cuestión. El análisis de los hechos a través de la sucesión generacional, la conservación de los hiatos es bastante más frecuente entre los hablantes de la generación de mayor edad, en tanto que, en el caso particular de las consonantes implosivas agrupadas, su conservación es más bien propia, en cambio, de la generación joven.

II.I.4 Las variantes dialectales

Cuando se habla del lenguaje se habla de un registro de la misma, pero también se habla de algunos tipos de variantes lingüísticas, en especial cuando decimos alguna expresión gramatical decimos que existe alguna variante.

En la lingüística general se distinguen cuatro tipos de variantes:

La variación temporal: también llamada diacrónica, es la que el idioma experimenta en su evolución.

La variación geográfica: comúnmente llamada diatópica, es la que reconocemos al comparar dialectos del mismo idioma, o en general diferencias asociadas con las peculiaridades de cada región o de cada lugar.

La variación social suele dividirse en dos grupos:

- *La variación diastrática* es la que surge al comparar el habla de los individuos que pertenecen a grupos sociales distintos.

- *La variación diafásica* es la que corresponde a las diferencias verbales originadas por la situación en la que se habla o se escribe.

Los juicios de gramaticalidad pueden ser relativos a algunos de estos ejes, por lo cual hay muchas construcciones sintácticas del español que se limitan a alguna variante dialectal. Por variación dialectal entendemos simplemente “variación geográfica”. El término dialecto tiene a menudo connotaciones peyorativas. Se interpretan indirectamente como opciones marcadas frente a otras variantes de la lengua general que pueden ser minoritarias. En la lingüística sincrónica se insiste desde hace tiempo en que las variedades dialectales son iguales a efectos descriptivos. **(Bosque, 2009, Pág. 40)**

La distinción entre lengua y dialecto en función a criterios históricos, algunas opciones incidentales son anteriores a las lenguas generales. Otros limitan la categoría de “lengua” a las variantes que tienen tradición literaria. En la lingüística sincrónica se insiste que todas las variedades dialectales son iguales a efectos descriptivos. La tarea de identificar una “variedad lingüística” exige, por tanto, determinar qué conjunto de palabras y de construcciones garantizan la constitución objetiva de tal subsistema. En las descripciones del español se suele prestar más atención a la información externa que cabe establecer sobre esas construcciones que a la información interna que podemos aportar sobre ellas. Forma parte de la información externa la relativa a las áreas geográficas, al nivel cultural que tienen los hablantes que las usan a los tipos de discurso que se documentan. La información interna es la que nos permite determinar la estructura sintáctica.

Como hemos visto la información interna y externa apuntan en direcciones diferentes: las externas nos ayudan a relacionar las variantes lingüísticas con los hablantes y con las situaciones en las que se usa el idioma; las internas, por lo contrario, nos ayudan a entender el sistema gramatical que ponen en funcionamiento el usarlo. Un hablante culto que domine varios registros tendrá acceso a varios subsistemas y sabrá pasar de uno a otro en las situaciones adecuadas.

Cuando preguntamos si es gramatical en español determinada construcción a veces omitimos las varias interpretaciones que pueden tener la expresión en español. Una interpretación posible es entender que la pregunta se refiere al español estándar; otra posibilidad es entender que se refiere a una variante particular que estamos analizando, la tercera posibilidad es entender que la pregunta alude a cualquiera de las variantes (geográficas, históricas o sociales) del español.

El español estándar podría ser el conjunto de todas las variantes de que esta lengua permite y ha permitido a lo largo de su historia y a lo ancho de su extensión geográfica. Los sistemas gramaticales no se articulan pues sumando o superponiendo conjunto de variantes. La noción de gramaticalidad tiene sentido después de una concepción interiorizada del idioma, es decir, en una concepción de la lengua como propiedad del individuo. Los sistemas lingüísticos son en mayor o menor medida compartido por nuestros interlocutores, pero nunca en su totalidad. Estudiar la gramaticalidad de las construcciones en una concepción exteriorizada del idioma nos forzaría a entender que todas las variedades juntas constituyen un solo sistema.

II.I.5 Aspectos gramaticales específicos de la lengua española.

Como sabemos al hablar es el manifestar lo que se siente, piensa o quiere, esto lo podemos hacer por medio de actitudes corporales, el lenguaje oral y la lengua escrita. Dependiendo de la lengua es el conjunto de palabras de que se vale una nación para expresar oral o gráficamente sus ideas, afectos y sentimientos. Para seguir ciertas reglas que se han de observar para hablar y escribir un idioma existe la gramática.

En el caso del español, la gramática española nos enseñará cómo hablar y escribir correctamente la lengua española. El participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua española busca cubrir todos los aspectos que fundamentan el conocimiento de la lengua. La gramática por tanto nos enseñara la naturaleza y la representación de las palabras empleadas en el lenguaje, el modo de agruparlas o combinarlas. Como se ha mencionado anteriormente la sintaxis es la que ayudará a ordenar bien las palabras en las oraciones desde una perspectiva sintáctica. **(Marín, 1999, Pág. 5)**

El conocimiento de la lengua escrita resulta indispensable para la adecuada transmisión de un todo conocimiento. Ya que nos dan la pauta para hacer el uso correcto de conceptos gramaticales en la lengua escrita. Es por ello que en otras de las partes en la que se divide la gramática son: la prosodia, la analogía y la ortografía.

En la analogía se da a conocer el valor de las palabras consideradas aisladamente, con sus accidentes, en ella se han incluido las clases de palabras desde su perspectiva semántica. Ha clasificado las palabras en 9 grupos llamados partes de la oración: Artículo, nombre sustantivo, nombre adjetivo, pronombre, verbo, adverbio, preposición, conjunción e interjección. Las cinco primeras son variables o flexibles, por admitir diferentes terminaciones o accidentes, y las cuatro últimas, invariables o inflexibles, por no sufrir nunca alteración.

En el siguiente cuadro se muestra la función de cada uno de ellos.

ORACION GRAMATICAL

ELEMENTO	VARIACIONES MORFOLICO	FUNCIONES SINTÁCTICAS	CLASIFICACIÓN SEMANTICA
ARTICULO	GÉNERO: Masculino, femenino y neutro. Número: Singular y plural	Atributo: a) De sustantivo b) De construcción sustantiva. En su única función. Sintáctica es una forma especial del adjetivo.	El artículo no tiene significado por sí solo. Es semánticamente vacío.
SUSTANTIVO	GÉNERO: Masculino y femenino NÚMERO: Singular y plural Hay sustantivos invariables.	Sujeto /Objeto directo e indirecto-circunstancial /agente- predicativo- predicado- nominal- término apósito- Vocativo.	Comunes- propios- concretos- abstractos- colectivo- individual- partitivo-múltiplo
ADJETIVO	GÉNERO: Masculino y femenino NÚMERO: Singular y plural Hay adjetivos invariables.	Atributo: a) De sustantivo b) De construcción sustantiva Predicativo Núcleo de predicado nominal. Término de preposición.	DESCRIPTIVOS: Calificativos (Epíteto) y Numerales (cardinales, ordinales, múltiplos, partitivos, distributivos, colectivos y gentilicios) NO DESCRIPTIVOS: Posesivos, Demostrativos Indefinidos y Relativos.
PRONOMBRE	GÉNERO: Masculino y femenino NÚMERO. Singular y plural Hay pronombres invariables.	Funcionan como SUSTANTIVOS Funcionan como ADJETIVOS Funcionan como ADVERBIOS Los relativos tienen doble función: a)Nexo subordinante b) Sustantivo-adjetivo-adverbio	Son palabras no descriptivas de escaso o nulo contenido semántico: no tienen significado es ocasional, debido al contexto.
VERBO	Persona 1ª.-2ª.-3ª. Numero: Singular y plural Tiempo: Pasado, presente y futuro Modo: Indicativo, subjuntivo, potencial, imperativo Voz: Activa y pasiva	La única función sintáctica del verbo es ser el núcleo del predicado. Clasificación sintáctica: Copulativo (SER O ESTAR) Transitivo (Con objeto directo) Intransitivo (si objeto directo) Pronominal: Reflejo Cuasirreflejo Recíproco Auxiliar (HABER Y SER) Impersonal Unipersonal	EL significado del verbo denota diversos aspectos de una realidad atribuida al sujeto: acción, estado, cualidad, relación...
ADVERBIO	Invariable	Atributo: a) De verbo b)De adjetivo c) De otro adverbio	Expresa circunstancias diversas. Tiene tres grados de significación: Positivo- comparativo-superlativo.
PREPOSICION	Invariable	Precede a su término y lo subordina	No tiene significado propio. Es semánticamente vacía.
CONJUNCIÓN	Invariable	Coordinante: relaciona elementos del mismo valor sintáctico. Subordinante: introduce proposiciones incorporadas.	No tiene significado por sí sola. Es semánticamente vacía
INTERJECCIÓN	Invariable	Es un elemento incidental dentro de la oración	Expresa sentimientos, emociones... pero carece de contenido conceptual.

*Cuadro obtenido de Revilla de Cos, 1986, Pág 1 y 2

La prosodia da las reglas para la adecuada pronunciación y acentuación de las letras, sílabas y palabras. Está referido a los fenómenos acústicos y anatómicos que propician el lenguaje oral. De igual manera estudia los elementos mínimos de la lengua y las tonalidades propias en el discurso que imprimen variabilidad de interrogación o admiración a los enunciados. La importancia de la acentuación, así como formas que atañen a las estructuras poéticas, rima y métrica. Estudia principalmente los fenómenos fónicos que afectan a unidades superiores al fonema. Estos fenómenos se les llama suprasegmentales, dado que abarcan más de un segmento, es decir se extienden a los largo de más de un segmento. En el caso del español, los dos fenómenos suprasegmentales más relevantes son la acentuación y la entonación.

La acentuación es un fenómeno fónico que se manifiesta en el habla a través de diversos rasgos- fundamentalmente en: tono, cantidad e intensidad-, mediante los cuales realza una sílaba por encima de otras sílabas de una misma palabra fónica. El hablante realiza un mayor esfuerzo en la sílaba acentuada y el oyente percibe una cierta prominencia en dicha sílaba. La teoría más extendida es que los parámetros principales en varios idiomas son el tono, duración y la intensidad. Intensidad es un hecho físico determinado por la amplitud de las ondas y sonoridad perceptiva un hecho psicoacústico condicionado por el timbre: la sensación que nos causa la intensidad.

Muchos autores ponen entre dicho el papel que desempeña la intensidad en español y consideran que el rasgo principal de la acentuación en esta lengua es el tono. Según otros estudiosos es la cantidad el parámetro decisivo, aunque el estudio acústico sobre el español mexicano estándar llevado a cabo por Simoes (1996) se desprende que la cantidad no es un correlato constante de la prominencia acentual. El timbre también desempeña un papel en la producción y percepción de la acentuación, se considera un parámetro poco relevante en español, salvo en circunstancias especiales. La función de la acentuación en español son en especial tres: contrastiva que permite distinguir entre palabras acentuadas e inacentuadas, la distintiva que permite distinguir entre sí unidades léxicas, y por último la culminativa que consiste en agrupar en torno a una sílaba tónica

una serie de sílabas a tonas, firmando así una palabra fónica. La acentuación es un fenómeno netamente lingüístico, fonológico. (Cortes, 2002, Pág. 71)

Por otra parte *la entonación* es un cúmulo de rasgos prosódicos que emplean los hablantes de una lengua o de un dialecto con fines comunicativos. Esta puede ser significativa, estructurable, sistemática, convencional y arbitraria. Una perfecta interpretación de la entonación sólo es factible cuando el oyente tiene en cuenta, además del contexto lingüístico en sí, el contexto situacional comunicativo; el lugar y el momento de la interacción, el papel de cada participante, la relación entre ellos, la experiencia conversacional compartida previamente. La función básica de la entonación es transformar unidades lingüísticas en unidades discursivas y comunicativas: enunciados, emisiones, diálogos, monólogos. Es decir, contribuye a estructurar el habla en general y cada turno de habla en particular, en porciones discursivas significativas y de fácil manejo, tanto para el hablante como para el oyente. La entonación sí es un fenómeno lingüístico, si bien es cierto que también cumple determinadas funciones no estrictamente lingüísticas. Es un fenómeno íntegramente comunicativo, aunque no exclusivamente lingüístico.

La ortografía es un conjunto de reglas que rigen la escritura de las palabras de una lengua y su sistema de puntuación. Sus objetivos principales son:

- a) Facilitar a los alumnos el aprendizaje de la escritura correcta de un núcleo de palabras de mucho uso y de indudable valor y utilidad social
- b) Proporcionarles técnicas y métodos para el aprendizaje de nuevas palabras ampliando y enriqueciendo su vocabulario ortográfico
- c) Desarrollar en ellos una conciencia ortográfica, es decir, el deseo de escribir correctamente y el hábito de comprobar sus escritos

Además muestra el significado de las siglas y abreviaturas de uso común en español. El propósito es combinar letras, palabras, frases, oraciones y párrafos de tal forma que todo lo escrito quede correlacionado y sea comprendido y sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. De la misma forma que la redacción, ambas son habilidades básicas que permitan desarrollar la habilidad de expresar mejor y ordenada-

mente, ejercitando así su ortografía y escritura.

Durante mucho tiempo el dictado fue el procedimiento común para la enseñanza de la ortografía, el diagnóstico ortográfico comprende la etiología o causas de los errores para detectar las tendencias cacográficas individuales y darles solución.

II.II Sistemas de comunicación

La palabra de comunicación proviene del latín *communis*, común. Al comunicarnos pretendemos establecer algo “en común” con alguien o, lo que es lo mismo, tratamos de compartir alguna información. La esencia de la comunicación consiste en que el emisor y el receptor estén sincronizados respecto a un mensaje en particular. En la comunicación siempre se requieren por lo menos 3 elementos: fuente, mensaje y destino. La fuente puede ser el individuo, el mensaje puede ser una señal que puede ser interpretada significativamente y el destino puede ser un individuo o un público que puede llamarse masivo. Cuando la fuente trata de establecer algo en común con un receptor determinado, la fuente codifica su mensaje, toma su mensaje o sentimiento que desea compartir y la dispone de manera que pueda ser transmitida. Una vez codificado y enviado el mensaje, el mensaje se vuelve independiente del emisor, y cualquier cosa que haga el mensaje está más allá del poder del emisor para cambiarlo.

Esto se debe a que para completar el acto de la comunicación se tiene que decodificar el mensaje, nos estamos refiriendo a el sistema de comunicación humano. En términos de la comunicación humana, si la fuente no tiene información clara y adecuada, si el mensaje no está completa y correctamente codificado, y en signos transmisibles, si los mismos no se transmiten en forma adecuada y con suficiente rapidez pese a las interferencias y a la competencia hasta el receptor deseado, si el mensaje no es codificado de acuerdo con un patrón que corresponda a la codificación y finalmente, si el destinatario no es capaz de manejar el mensaje descifrado de tal forma que se produzca la forma deseada, entonces obviamente, el sistema estará funcionando por debajo de su máxima eficacia.

Un sistema como éste tendrá una capacidad máxima para manejar información, y ello dependerá de la capa-

cidad individual de cada parte en la cadena. Con cierta facilidad se puede advertir que una de las principales habilidades de la comunicación se apoya en saber cuán cerca de su capacidad se puede operar un canal.

Esto es determinado por la naturaleza del lenguaje. En cualquier idioma, la secuencia de las palabras y los sonidos se rige por determinadas probabilidades. La redundancia del lenguaje representa el porcentaje del mensaje que no es susceptible en elegirse libremente, también existe la redundancia del comunicador y es importante para elaborar un mensaje ya que nuestro público tiene problemas para comprenderlo, podemos introducir redundancia.

En otras palabras, siempre tenemos que escoger entre transmitir más información en un momento dado o transmitir menos y repetir más con la esperanza de ser mejor comprendidos. Lo más importante del sistema es el hecho de que el receptor y el emisor deben estar sintonizados, la fuente puede codificar y el destino puede decodificar, pero sólo en función de la experiencia que cada uno haya tenido. Si los círculos no concuerdan- si no ha habido experiencias en común- la comunicación es imposible, si los círculos sólo tienen una pequeña área en común- esto es, si las experiencias de la fuente y del destino han sido evidentemente distintas- en tal caso sería muy difícil lograr alguna comunicación significativa entre las partes.

En tal caso, la fuente trata de codificar de tal forma que sea fácil para el destino sintonizar el mensaje, para relacionarlo con las partes de su experiencia que son similares a la de la fuente. Los mensajes se componen de signos. Un signo es una señal que representa algo para nuestra experiencia. El signo es siempre representa un objeto dentro de un nivel reducido de sugerencias, el signo no conlleva todas las asociaciones que el objeto en si mismo implica, es por ello que cada persona incluida en el proceso de comunicación es tanto como decodificador como codificador. Cuando una señal llega a una persona, la misma viene en forma de signo si se ha aprendido ciertas respuestas del mismo. Podemos llamar a estas respuestas mediadoras, estas respuestas son el significado de lo que el signo representa para uno. Se aprenden con la experiencia, pero se ven afectadas por el estado en que se encuentra el organismo en ese momento. (Fernández, 1995, Pág. 6)

Las respuestas mediadoras determinaran lo que se haga en relación con el signo, esto se debe a que se han aprendido otras series de reacciones conectadas con las respuestas mediadoras. En pocas palabras el significado que resulta de decodificar un signo iniciará una codificación. La codificación exacta dependerá de la elección de las respuestas disponibles en determinada situación y de que estas estén conectadas con el significado.

El hecho de que esta codificación dé por resultado una comunicación abierta, o acción, depende en parte de las barreras existentes, es por ello que el proceso de comunicación en realidad es interminable. La comunicación para a través de nosotros, cambiada gracias a nuestras interpretaciones, nuestros hábitos, nuestras habilidades y capacidades, pero reflejando comunicación.

Otro proceso importante dentro el proceso de comunicación es la retroalimentación que se considera la respuesta que se recibe cuando uno mantiene una conversación un ejemplo es el contestarnos unos a otros. Es evidente que en cualquier tipo de comunicación raramente enviamos mensajes a través de un solo canal, en el proceso de comunicación podemos visualizar el canal de comunicación típico no como un simple, sino más bien como una especie de cable coaxial en el que fluyen muchas señales paralelas de la fuente hacia el destino. Un comunicador puede acentuar el significado de un dato añadiéndole tantos mensajes paralelos como él sienta que son necesarios.

La comunicación según la teoría del aprendizaje

Al nivel del mensaje tenemos una colección de signos objetivamente mensurables. Estos llegan a los órganos sensoriales, en donde constituyen un estímulo para la acción. Cuando eso sucede se presenta atención y el mensaje ha sido aceptado, puede que no como se pretendía, tal vez no igual. Pero todo lo que suceda como resultado del mensaje en ese destino específico será necesariamente resultado del estímulo aceptado por los órganos sensoriales. El estímulo puede traducirse en nivel de integraciones aprendidas (valores, actitudes, tendencias, etc.) estas son las llamadas variables intervinientes y puede pasar dos cosas, es posible que la respuesta se conozca tan bien que no sea necesario pasar al nivel de pensamiento.

A veces el estímulo original se decodifica gramaticalmente, se alimenta a través de las variables intervinientes y se pasa hacia el nivel de representación del sistema nervioso central, en donde se asignan los significados y se consideran las ideas. **(Fernández, 1995, Pág. 9)**

Estos estímulos producen actividad en el sistema nervioso central y se le denomina interpretación. En pocas palabras, la respuesta al significado se convierte en un estímulo que activa el proceso de codificación que activa el proceso de decodificación. El ser humano aprende a asociar los significados con las respuestas deseadas y pasan directamente al sistema nervioso que trae al fin como resultado una respuesta en el nivel motor, lo cual da la salida y el resultado es una respuesta acertada, tendremos otro mensaje que puede ofrecer una gama de signos.

La semiótica

En este campo también se debe tomar en cuenta en este contexto lo que es la semiótica. Una manera informal en la que podemos definirla es como una ciencia que estudia los diferentes clases de signo, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación. Está vinculada con la comunicación, la significación y la acción humana. La conducta comunicativa de una sociedad está organizada y por ello se necesita de una disciplina que se encargue del ámbito del lenguaje hablado y su objetivo será en concreto el estudio de las situaciones comunicativas y en general la organización del comportamiento comunicativo. Tiene entre sus propósitos fundamentales la de definir el concepto de significación y se reconstruye el lenguaje y el signo como un fenómeno comunicativo.

Formular la unicidad del acto comunicativo, la creatividad de la facultad de comunicación y la originalidad de los sujetos comunicantes es el reto de la semiótica. Los elementos no verbales configuran el marco de situación comunicativa. El cuerpo, los objetos, el entorno y la distribución del espacio y el tiempo configuran este ámbito. Por tanto, implica la coexistencia y complementariedad de los elementos verbales y no verbales, y esto parece pedir un ámbito de encuentro de los dos que evidencia su interdependencia.

En sentido estricto su objeto de estudio son los signos, verbales y no verbales y el ámbito en el cual funcionan estos signos, es decir la sociedad entera. Desde el punto de vista metodológico será útil hablar de una semiótica teórica, semiótica descriptiva y semiótica aplicada.

Semiótica teórica:

Tiene como tarea fundamental definir las primeras nociones, los conceptos básicos. Estos conceptos son dos y están interrelacionados: signo y sistema. El concepto de signo se nos hace difícil de preciar y solamente lo podemos fijar si introducimos el concepto de “comunicación” como previo. Se encargara de delimitarse y definirse en ella misma, al delimitar su objeto y construir un mínimo aparato teórico con el cual tratarlo. Dara respuestas a aquellos preguntas que llamamos preguntas fundamentales y fijara el marco en que las podemos contestar. Además se habrá de fijar los criterios para definir y clasificar, que son fundamentales para hacer buenas descripciones.

Semiótica descriptiva:

Su tarea será la descripción de situaciones comunicativas. Esta descripción se hará por los procedimientos de análisis habituales que consisten fundamentalmente en segmentar y clasificar, por tanto la semiótica descriptiva es taxonómica, describir situaciones quiere decir describir frases, actos lingüísticos y no lingüísticos, secuencia de sonidos o de imágenes, o todas ellas mezcladas. La descripción consiste en enumerar de una manera absolutamente intuitiva los diferentes momentos de la secuencia según un orden temporal.

La descripción lleva a la teoría en el sentido que solamente sistemas con unidades bien definidas y clasificadas según criterios también bien definidos so susceptibles de una descripción rigurosa y por tanto de explicación. Por consiguiente el mismo concepto de descripción es hoy objeto de análisis en semiótica.

Semiótica aplicada:

Si hemos dicho que el campo de la semiótica era un buen modelo de dominio interdisciplinario una consecuencia lógica será la enorme cantidad de aplicaciones a diferentes ámbitos de variadas disciplinas. El dominio más interesante de aplicación es la de la vida cotidiana.

En el terreno de la ciencia que se consagra la vida normal y corriente ya que podemos constatar como la preocupación por estos fenómenos es mucho mayor que nuestra capacidad para explicarlos. (Serrano, 2001, Pág 12-14)

En cada domino de la cultura hay una posible aplicación. El universo semiótico hasta llegar al triedro epistemológico teoría-descripción-aplicación ya que los tres conceptos están bien relacionados y cuando utilizamos uno, los otros siempre están presentes aunque sea de forma virtual. De esta propuesta de tres coordenadas puede salir entre otras consecuencias la del ámbito de la semiótica comparada a la que nos referimos al comparar el lenguaje ordinario a los otros sistemas de signos.

II.II.1 Estudios del significado

Al comunicarnos tratamos de alcanzar objetivos, al llevar a cabo los mismos nos hallamos limitados a la producción de mensajes. Los mensajes son eventos de conducta que se hallan relacionados con los estados internos de las personas, el resultado de sus esfuerzos para encodificar sus ideas cuyo objeto es suscitar efectos en los humanos.

Al producir o recibir mensajes necesitamos utilizar un código, elegimos símbolos y los disponemos de una manera sistemática, al recibirlo, lo decodificamos, tratamos de traducir este código de manera que tenga significado. El concepto de significado es esencial para la comunicación. Si el único componente de la comunicación común a la fuente y al receptor es el mensaje nuestra búsqueda de un sentido para el significado podría comenzar con un análisis en sí. Los mensajes son la expresión de las ideas, expresadas en determinada forma mediante el empleo de un código. Existen muchos códigos en la comunicación: símbolos visuales, gestos, señales con las manos, lenguaje, escritura, etc. Debemos elegir uno u otro código cada vez que nos comunicamos. El código que mas comúnmente utilizamos es el verbal. Un lenguaje.

Los orígenes del lenguaje resultan útiles para indicarnos las formas en las que podemos analizar nuestro significado del significado. El hombre creo los sonidos con el fin de que significaran algo para él de tal manera que estuvieran relacionados con significados que ya poseía.

La mayoría de las palabras parecen provenir de orígenes arbitrarios. Por arbitrario queremos decir que no hubo necesariamente una razón para que una palabra se formara con el fin de significar determinada cosa para la gente. Simplemente ocurrió así. Supongamos que el hombre del pre-lenguaje balbuceara con frecuencia. Lo hacía mientras trabajaba con los objetos físicos de su existencia. Después de mucho tiempo, estos sonidos se hicieron relativamente fijos o permanentes. Obtuvieron una respuesta y aumentó su capacidad para influir en su medio ambiente y sus congéneres comenzaron a responder a estos símbolos significantes que pueden definirse como símbolos que producen respuestas similares en más de una persona.

El lenguaje incluye una estructura en la disposición y un conjunto de símbolos (vocabulario) y los métodos significativos para combinar esas unidades (una sintaxis). Una gramática es la descripción de la estructura del lenguaje. Utilizamos el lenguaje para expresar y producir significados. Por lo cual el significado es inherente a la propia definición del lenguaje, el significado está relacionado con los códigos que elegimos al comunicarnos, lenguaje que usamos para encodificar nuestras intenciones en mensajes y para responder a un mensaje decodificado.

Aparentemente, no podemos determinar lo que se quiere decir con “significado” pero podemos convenir en que la palabra parece tener muchos significados. Podrá alegarse que los significados están en la gente, se aprenden. Son personales. Aprendemos los significados, los agregamos algo, los desfiguramos, los olvidamos, los modificamos. Se hallan en nosotros, no en los mensajes. Otras personas que tengan significados similares a los nuestros podrán comunicarse, ya que algunas personas tienen significados para algunos códigos y otras no. La comunicación no consiste en la transmisión del significado. Los métodos de enseñanza de un idioma extranjero habrá de diferir radicalmente, dependiendo de si el profesor supone que los significados están en las palabras o las personas.

Muchos de nuestros argumentos se basan en la suposición de que una determinada palabra tiene un significado específico y que cualquiera que use esa palabra intenta expresar ese significado. A menudo se ha dicho que las palabras no significan lo mismo para todos,

pero las palabras no significan nada, pero en sí todas las palabras no quieren dar a entender lo mismo con todas las palabras. Puede suponerse que cree que los significados están en las palabras y que la comunicación consiste en encontrar las “adecuadas” y enviarlas al receptor. Si este no comprende las palabras, la fuente dice “no puedo darle comprensión, solo puedo facilitarle información” la comunicación se interrumpe porque la fuente cree que los significados están en las palabras y no en las personas. Los significados son personales, difieren de una persona a otra. Durante mucho tiempo se creyó que las personas aprendieron los significados para el lenguaje por medio del “aprendizaje por acondicionamiento” de Pavlov.

Lo que podemos decir es que el significado no es algo que podamos hallar en los objetos o en las cosas. El significado se encuentra en las personas. Nuestros significados para las cosas consisten en los modos en que respondemos a ellas, internamente, y en las predisposiciones que tenemos para responder a ellas, externamente. Existen varias implicaciones de la definición del significado:

1. Los significados están en las personas. Son las respuestas internas que las personas dan a los estímulos, y las estimulaciones internas que estas respuestas provocan.
2. Los significados son el resultado de factores en el individuo, tal como se relacionan con factores en el mundo físico que los rodea.
3. La gente puede tener significados similares solamente en la medida que haya tenido experiencias similares o que pueda anticipar experiencias similares.
4. Los significados nunca son fijos. A medida que la experiencia cambia, cambian ellos.
5. No hay dos personas que puedan tener exactamente el mismo significado para algo. Muchas veces dos personas no tienen si quiera significados similares.
6. Con el fin de comunicarle un significado a una persona, o modificar sus significados para un estímulo, hay que relacionar el estímulo con otros para los cuales ya tiene significados.

(K. Berlo, 2000, Pág 155)

El proceso del aprendizaje del lenguaje es el mismo que el proceso de aprendizaje de cualquier cosa. La conducta del lenguaje es el mismo proceso que el aprendizaje de cualquier cosa. La conducta del lenguaje es una conducta aprendida; el aprendizaje del lenguaje esta inherentemente relacionado con la comunicación. Los significados son nuestras interpretaciones, las conductas de receptor y fuente que realizamos. Aprendemos muchos significados, sin embargo aprendemos significados adicionales, modificamos nuestros significados, los perdemos, los desfiguramos cada vez que nos comunicamos.

En resumen podemos decir que el significado se encuentra en las personas, no en los mensajes, se aprenden y constituyen una función de la experiencia personal, aprendemos palabras y adquirimos significados para ellos recibiendo un término en su relación con otras palabras u objetos, o percepciones, para los que ya tenemos significado.

II.II.2 Análisis del discurso narrativo

La narración no designa una realidad univoca, puede referirse a la novela, el cuento o la novela corta, incluso también puede hablarse de narración cinematográfica. En el ámbito de los estudios literarios, la cuestión de narratividad debe considerarse en relación de diferentes conceptos. El concepto de narratio, por parte de la retórica, proporcionara un marco adecuado a su concepción discursiva, en un sentido amplio y operativo.

La narrativa es una prioridad discursiva que se sistematiza literariamente en la novela con la llegada de la modernidad; puede manifestarse en sistemas sémicos muy diversos, en manifestaciones artísticas pertenecientes a géneros muy distintos entre si. Pese a las múltiples diferencias de tipo formal, el esquema narrativo tiende a caracterizarse por la implicación recurrente de acciones y cambios, lo que exige la presencia de personajes, tiempos y espacios, así como de un “narrador”, que objetive en el discurso a través de determinados procedimientos formales y funcionales. Se manifiestan con frecuencia a través de un recorrido narrativo, en el que cada uno de los cambios fundamentales que se produce es funcional, y hace progresar la acción en un determinado sentido. (Silva, 2001, Pág. 198)

La composición narrativa se caracteriza (conflicto-nudo-desenlace), y sigue una serie de principios a través de cuya aplicación se va convirtiendo en “disposición”. Frente a la variedad de elementos que integran la narración se propone identificar en el relato un conjunto de elementos invariantes, a partir de los cuales resulte posible establecer un determinado número de unidades funcionales, cuya ordenación y disposición estructural facilite la comprensión de discurso y la identidad de sus diferentes elementos compositivos.

El conocimiento del narrador dice o manifiesta tener de la historia puede ser total, parcial o nulo, lo cual se revela a lo largo del discurso, ya que todo texto narrativo incluye una fabula en la que se exponen los acontecimientos que integran la novela y una metanarración en que se dispone el proceso de conocimiento por parte del narrador.

Existen distintos modos de regular la información, que dependen del punto de vista donde se sitúa el narrador para contar la historia. Nos referimos a la modalidad según la perspectiva, representada por la focalización – punto de vista o foco de la narración – y que responde al interrogante de ¿Quién ve lo hechos?, que no debe de confundirse con la voz, otra de las figuras del discurso a través de la que se identifica al narrador y que responde a la pregunta ¿Quién habla?

Paralelamente, el narrador puede decidir la forma en que desea exponer los hechos, y consiguientemente proceder de dos modos:

- 1) Mediante la producción de las escenas en la forma en que se supone que se desarrollan, conservando el lenguaje, el espacio y el tiempo originales (exposición escénica)
- 2) Mediante la reproducción de los hechos desde su propia visión e interpretación, es decir, dándoles la forma lingüística y literaria de su propia competencia y modalidad, con su propio idiolecto, y su personal disposición espacial y temporal (exposición panorámica).

Se constituye de este modo el resumen de varias escenas, las cuales se manifiestan ejemplificadas en rasgos esenciales en una descripción referidas expuestas por

el narrador. En un procedimiento de estas características son dos los hechos que hay que tener en cuenta: a) Una situación espacio-temporal que se reproduce en sus propios términos (1) o se resumen y (2) un lenguaje que se produce miméticamente (1) o se interpreta.

II.II.3 Estudios de la interculturalidad

De acuerdo a los últimos estudios la interculturalidad es más posible que se dé mediante el campo de la comunicación, la comunicación intercultural. La práctica de la comunicación intercultural entre pueblos y naciones de diferentes culturas se han llevado a cabo a través de la historia de la civilización, la mayoría de estos encuentros iniciales fueron limitados y eran menos complejos de lo que son ahora. La naturaleza de los encuentros culturales ha cambiado de manera importante en la época moderna. Este fenómeno requiere de un nuevo tipo de comprensión para poder entender las ramificaciones en nuestras vidas diarias. Esto ha dado como resultado nuevos niveles de contacto y cercanía entre los pueblos y han despertado la conciencia sobre la inmensa diversidad de intereses y expectativas que conforman la comunidad mundial.

Estas diferencias sugieren posibilidades de cooperación mutua y entendimiento. La comunicación intercultural posee características especiales que le pueden permitir realizar tal función. Estas características son sensibilidad a las diferencias culturales y una apreciación de la singularidad cultural, tolerancia para las conductas de comunicación ambiguas; deseo de aceptar lo inesperado; flexibilidad para cambiar o adoptar alternativas; y expectativas reducidas respecto a una comunicación afectiva.

El conocimiento de la comunicación intercultural no se puede considerar por sí mismo como suficiente para resolverlos problemas de comunicación que puedan surgir. Algunas investigaciones han demostrado que cuando interactúan personas de diferentes culturas, las diferencias que los dividen tienden a volverse importantes, existen variables que entran en juego cuando establecen contacto personas con orientaciones distintas.

La comunicación intercultural es una materia orientada hacia la práctica. Su enfoque central está en las fallas y problemas de comunicación intercultural en contextos interculturales o multiculturales. Los principales objetivos del estudio de la comunicación intercultural incluyen:

- 1) Comprender el impacto de la cultura sobre la comunicación.
- 2) Desarrollar la capacidad de percibir y considerar puntos de vista alternativos
- 3) Desarrollar habilidades para realizar investigaciones en contextos interculturales y multiculturales; para interpretar los resultados empíricos en el área.

Esta misma refleja la naturaleza interdisciplinaria de la materia, así como sus variados orígenes, incluyen las tradiciones y las preocupaciones contemporáneas tanto de las ciencias sociales como de las humanas. Esta base multidisciplinaria proporciona amplios recursos para su desarrollo. Los estudios más recientes sobre comunicación intercultural han empezado a separarse del enfoque “tradicional” y están empezando a considerar el lado dinámico de los encuentros.

Tal vez una de las revelaciones más prometedoras en la investigación de la comunicación intercultural es de que la proposición de que la comunicación intercultural difiere de otras formas de comunicación humana solo en el grado que difieren entre sí los comunicadores. En consecuencia, el proceso fundamental de la comunicación es el mismo que siempre que un individuo se comunica con un extraño, pero si uno de ellos proviene de una cultura nacional diferente, se debe tomar en consideración el efecto cultural de sus respectivas conductas. **(Fernandez, 1995, Pág. 182)**

La comunicación intercultural es el proceso de interacción simbólica que incluye a individuos y grupos que poseen diferencias culturales reconocidas en las percepciones y formas de conducta, de tal forma que estas variaciones afectaran significativamente, la forma y el resultado del encuentro. El marco de referencia cultural en la que cada comunicador interpreta los mensajes puede variar de una mínima o máxima diferencia. Algunas de estas diferencias pueden ser obvias, mientras que en otras pueden ser más sutiles.

El éxito o fracaso de la interacción dependerá de la familiaridad de los participantes con los antecedentes del interlocutor, las percepciones de las diferencias que lo separan y la reciprocidad del propósito.

Esta perspectiva tiene considera la comunicación como una experiencia compartida en vez de cómo un acto individual con ejecutantes individuales. Considera el proceso natural de comunicación y demuestra que la diferencia cultural es la matriz de la comunicación. El concepto de diferencia cultural es una dimensión importante de la comunicación intercultural y sugiere ciertos aspectos de la cultura que pueden afectar el grado de eficacia comunicativa.

El concepto de diferencia cultural proporciona una guía en la preparación de in inventario de componentes culturales que probablemente intergrupales, los cuales explican las respuestas diferenciales a los actos comunicativos. Algunos estudios sobre contactos interculturales concluyen en cuanto mas información tengamos de los otros participantes, mas familiares nos resultaran y los consideraremos mas similares a nosotros mismos. La cultura proporciona el contexto adecuado para que surja, pero una cultura no puede sobrevivir sin comunicación, pues depende de ella para su iniciación, mantenimiento, cambio y transmisión. La cultura es comunicación y la cultura se demuestra en el proceso de la comunicación intercultural.

La cultura es elemento conceptual de la comunicación intercultural y es definida como un sistema de símbolos compartidos creados por in grupo de gente para permitirles manejar su medio ambiente físico, psicológico y social. Proporciona a las personas un marco de referencia cognoscitivo general para su comprensión de su mundo y el funcionamiento en el mismo. Algunas ocasiones se conoce a este marco de referencia como una identidad cultural, considerada como una respuesta de la gente a la parte del medio ambiente hecha por el hombre o como la forma característica de un grupo de percibir su medio ambiente social. El uso de símbolos, la selección de tópicos y canales de comunicación de una persona puede ser afectado por su cultura subjetiva o por su identidad cultural. **(Fernandez, 1995, Pág. 184)**

La comunicación también es importante por lo que se define como el proceso de transmisión de mensajes y compartir significados por medio de símbolos. Los símbolos pueden ser lingüísticos, no verbales, pictóricos, anotaciones o de otra índole. Juntos o en combinación, llevan o transmiten mensajes. Los procesos de selección, organización e interpretación de símbolos están incluidos en la transmisión de mensajes. A menudo puede interferir los significados a partir del medio ambiente y de los rasgos contextuales pues son importantes para predecir el resultado de un acto de comunicación. La retroalimentación es una de las mejores formas para que el transmisor se asegure de la corrección con la que el receptor interpreto el mensaje.

La comunicación es una parte integra a la vida humana que el acto en si mismo se da como un hecho. Por lo tanto difiere entre culturas, la manera de manejar este tipo de problemas representa un reto formidable para la comunicación intercultural. Quienes practican la comunicación intercultural están de acuerdo en que la comunicación exitosa en los contextos intercultural o multicultural requiere del reconocimiento y comprensión del impacto cultural en la conducta de comunicación. Debido a ello se han determinado los factores críticos que marcan la diferencia en el proceso de comunicación entre personas con diferentes antecedentes culturales.

Entre las variables culturales se encuentran: idioma, códigos no verbales, concepción del mundo, rol que se desempeñan en las relaciones y patrones de pensamiento. El idioma es el factor más obvio en la comunicación intercultural. Las personas reciben información por medio del idioma. El desarrollo de un idioma en el contexto de una cultura particular, necesariamente refleja esa cultura.

En el estudio de la comunicación intercultural se cree que el significado asignado a la palabra es en parte el resultado de las diferencias y las experiencias culturales. El código no verbal también juega un importante papel en la comunicación intercultural, el igual que el idioma. Usualmente la conducta no verbal se utiliza para comunicar sentimientos actitudes y preferencias. También se utiliza para reforzar o contradecir el mensaje verbal, así como para proporcionar retroalimentación por parte del receptor.

Otro factor a consideraren la comunicación es la que representa la concepción del mundo, ya que es la representación de la concepción interna de un individuo o un grupo, la cual es modelada y organizada de acuerdo con las preconcepciones culturales, que reflejan calores básicos, creencias y actitudes.

El concepto del rol a desempeñar en las relaciones dentro de un contexto de la comunicación intercultural proporciona un conocimiento profundo de la manera en que la cultura mantiene un orden social y control de sus miembros, se organiza de acuerdo con la edad el sexo, la situación social, el parentesco, el poder, la riqueza y el conocimiento.

En resumen se puede decir que nadie se puede comunicar como si fuera un agente libre, la influencia penetrante de la cultura sobre el comportamiento siempre está presente. La cultura afecta como se envía el mensaje, como se recibe y la forma de interpretarlo. Por lo tanto, cuando interactúan personas que tienen diferentes antecedentes culturales, es muy probable que responda de manera distinta al mismo mensaje, debido al efecto de la filtración de su propia cultura, sus respuestas diferentes puede causar problemas para la comunicación.

La comunicación es importante para la supervivencia de la cultura. Los componentes culturales se transmiten a través de la comunicación a las generaciones siguientes. La comunicación ayuda a darle la forma a la cultura, mientras que la cultura es la sustancia y la dirección. Esta relación interdependiente es vivamente ilustrada en el proceso de comunicación intercultural. La comunicación intercultural se define como el proceso de interacción simbólica entre individuos y grupos que tienen diferencias culturales reconocidas en la percepción y las formas de conducta, de tal manera que esas variaciones afectaran significativamente la forma y el resultado del encuentro. El concepto de diferencia es una dimensión importante de la comunicación cultural. El aspecto crítico es el grado de diferencias que existe entre los participantes. Algunas variables culturales en las que se puede estimar el grado de diferencia incluyen el lenguaje, los códigos no verbales, el rol en las relaciones la forma de ver el mundo y los patrones de pensamiento. Dichas variables pueden influir en la forma, la dirección y el resultado del encuentro intercultural.

Hay un reconocimiento creciente a la utilidad de la capacitación cultural en la educación profesional. Esto ha llevado a la creación de diferentes programas de capacitación para desarrollar o mejorar la habilidad intercultural. Dos métodos ampliamente utilizados para la capacitación y la enseñanza incluyen la cultura general y la cultura específica. El método de cultura general se enfoca en el conocimiento de la cultura propia por parte del individuo para la interacción en una variedad de culturas. El método de cultura específica se centra en el conocimiento de una cultura determinada su objetivo principal consiste en preparar al individuo para responder a ciertas situaciones en una cultura en particular.

(Fernandez, 1995, Pág. 186)

II.III Pedagogía

La pedagogía proviene del griego paidos-niños y agein-guiar. Se define como ciencia y arte, como ciencia es la aplicación de las leyes naturales del entendimiento humano al desarrollo de cada entendimiento o razón individual: o de otro modo, es el estudio del orden en que se han de comunicar los conocimientos, fundado en las leyes de la razón. Como arte, es el conjunto de recursos y procedimientos que emplean los educadores en la transmisión de conocimientos.

La idea que se tiene de pedagogía ha sido modificado porque la pedagogía misma ha experimentado desde principios de siglo cambios favorables. Cada época histórica le ha impregnado ciertas características para llegar a ser lo que en nuestros días se conoce como:

Ciencia multidisciplinaria que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos y brindar soluciones de forma sistemática e intencional, con la finalidad de apoyar a la educación en todas sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano. Es una actividad humana sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos, los cuales son sus elementos constitutivos. Es una aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por su carácter interdisciplinario, fusiona áreas como Filosofía, Psicología, Medicina, Antropología, Historia, Sociología y Economía.

El aporte que hace cada una de ellas a la pedagogía es lo que enriquece y favorece el quehacer pedagógico, además de proveer las bases científicas que dan el carácter de ciencia a la pedagogía. Por un lado permite explicar y plantear de manera eficaz los fenómenos educativos y sus procesos desde todas sus vertientes, culturales, filosóficas, psicológicas, biológicas, históricas y sociales.

La pedagogía al estudiar de forma organizada la realidad educativa y fundamentándose en las ciencias humanas y sociales, trata de garantizar la objetividad de los conocimientos que acontecen en un contexto determinado. Cumple con los requisitos que una ciencia debe poseer, tiene un objeto de estudio propio que es la educación; se ciñe a un conjunto de principios que tienden a constituir un sistema regulador de sus fines, fundamentos y procedimientos, y emplea métodos científicos, tales como los empíricos (observación, experimentación, análisis, síntesis, comparativo, estadístico y de los tests); y los racionales (comprensivo, fenomenológico, especulativo, noológico y crítico). **(Lemus, 1969, Pág 30)**

La pedagogía es teórica y práctica. *Teórica* en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionadas con cambios por vía educativa y, estudia la experiencia educativa y, *Práctica*, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa. Con base en la caracterización cultural y en la identificación de problemas y necesidades propone soluciones educativas que tienen la intención de transformar una realidad, producir cambio individual, colectivo y social.

La ciencia hace uso de técnicas como recursos o procedimientos para obtener resultados visibles y cuantificables, la aplicación de estas técnicas en la educación se conoce como Didáctica. La técnica es una herramienta eficaz para el mejoramiento y facilitación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el apoyo de ellas el educando encuentra o le da un significado a “algo” que era ajeno o desconocido. Como ejemplo están las técnicas espaciales, que son técnicas de aprendizaje que tienen como rasgo general y común posibilitar una representación visual de las cantidades sustanciales de información, si bien se diversifican por la clase de información representada, la forma de representación y las bases intelectuales en que se apoyan.

Se utilizan las tablas, las gráficas o mapas sinópticos que recuperan la información más sustancial.

II.III.1 Didáctica, el enfoque comunicativo.

La didáctica proviene del griego de “didás”-enseñar y “teckne”-arte. Se ocupa del estudio de la enseñanza, de los procesos de enseñanza y aprendizaje y las relaciones entre ambos procesos. Tiene por objeto de estudio todo lo relativo a la enseñanza cuando esta se ejerce como actividad remunerada y socialmente organizada, es decir, se ocupa del estudio profesional de la enseñanza, del ejercicio profesional de la misma.

Comunicación didáctica

Abordar el tema de didáctica es hablar de comunicación entre sujetos que participan en una misma situación comunicativa. Esto permite mejorar la cantidad y la calidad de esas interacciones (docente-discente / discente-docente / discente-discente) que propician el objetivo principal mejorar.

La comunicación es una mezcla de monólogo dialogado. Estas reflexiones inciden en concebir la práctica escolar como un marco donde se ponen en juego saberes, habilidades o subcompetencias necesarias para afianzar y mejorar la competencia comunicativa, discursiva y estratégica.

La comunicación como posibilitadora de acciones de enseñanza y acciones de aprendizaje, forma parte del campo de la didáctica. La comunicación como campo de estudio de la didáctica se ha convertido en un elemento de investigación multi y transdisciplinario en el cual, se encuentran comprometidos y responsabilizados los diferentes sectores y entes profesionales tanto en el ámbito de la lingüística, de la comunicación social, de la psicología y, por supuesto, la educación.

Pero en la praxis didáctica no se hace efectivo debido a que la comunicación en la mayoría de las aulas, es tradicional y no entendida como el intercambio de mensajes con posibilidades de diálogo entre dos polos: emisor y receptor (docente y alumno), ambos entes deben comprender y elaborar mensajes durante el acto didáctico y no permitir el tradicional monólogo.

La comunicación didáctica es un proceso bilateral en el que se percibe un mensaje verbal y gráfico, siendo protagonista el lenguaje como instrumento de la comunicación humana. Por esta razón, el docente debe conocer y apoyarse en recursos didácticos para el momento de la situación imagen (clase).

En la relación pedagógica el conocimiento se construye a partir de la negociación cultural. La interacción de saberes en el aula, permite que cada interlocutor sea sujeto de su proceso por tal razón la relación profesor-alumno refleja redes de comprensión entre todos los elementos de la estructura educativa incluidas las necesidades de los estudiantes. La coexistencia de dos culturas: la académica y la social modela la relación pedagógica, en tanto que puede ser a la vez opuesta y convergente. Esta tregua intercultural muestra la dinámica formal del mundo educativo.

Pensar en la educación significa cambiar la mirada sobre ella y ser capaz de redefinir la cultura en el marco de un cambio que comienza a utilizar con mucha fuerza otras tecnologías intelectuales para la información, producción y conservación de los conocimientos. Este cambio afecta los modos de intervención en la sociedad y de socialización, los imaginarios colectivos y la reorganización de los procesos de pensamiento. Para afrontar este hecho, la escuela requiere de una “cultura comunicativa” de la cual hagan parte las nuevas formas comunicacionales de la época y en la que se reconozcan otros espacios educativos diferentes al salón de clases.

La comunicación didáctica en el aula se caracteriza por una relación terapéutica entre docente y estudiante que luchan por la misma causa: la optimización de los aprendizajes. Si la relación es adecuada, el trabajo del docente es realizado más eficientemente y las situaciones son desarrolladas favorablemente. De esta manera una positiva relación entre docentes y estudiantes cultiva la efectividad en el proceso de aprendizaje. La comunicación didáctica se apoya en las estrategias y los métodos de enseñanzas, los cuales siempre orientan a actividad comunicacional. Esta actividad casi siempre es preparada por el docente quien estimula el desarrollo comunicacional en el marco de la estrategia, o los métodos de enseñanza, sin embargo, hay algunas reglas de carácter general que debe caracterizar toda expresión verbal del docente.

II.III. 2 Diseño de materiales

Los materiales se construyen a partir de herramientas o entornos que la tecnología pone a disposición del docente para favorecer los procesos de comprensión en sus clases. La tiza y el pizarrón, como la simulación y los entornos virtuales que hoy proveen las nuevas tecnologías, potencian las buenas como las malas prácticas de la enseñanza. Los usos que realizamos de ellas, las hipótesis que justifican su inclusión y los procesos de evaluación y reflexión sobre los usos dados son dimensiones claves para comprender el valor educativo de las tecnologías en las aulas.

Hoy en día existen varios criterios para la producción de materiales que puedan brindar una buena enseñanza, es por ello que debe tenerse concepciones de enseñanza, aprendizaje, de conocimiento y tecnología, para así hacer un análisis de los materiales existentes para la enseñanza. El poder conocer la diferencia entre un texto y un hipertexto en términos pedagógicos, tecnológicos y cognitivos, nos ayudara a brindar un mejor resultado durante el proceso de enseñanza.

Existen estrategias para incorporarse a la producción de guías de trabajos prácticas, se han diseñado trabajos para la colaboración y producción del conocimiento, guías de lectura que permiten favorecer los procesos de comprender y validar distintas fuentes de información. En la actualidad hay talleres que se proponen brindar herramientas para evaluar y mejorar materiales didácticos que actualmente se usan en las clases y producir nuevos, reconociendo qué concepciones de enseñanza, aprendizaje, conocimiento y tecnología subyacen en los procesos de diseño, producción y utilización de los mismos.

El conocer los materiales para la enseñanza que favorecen la comprensión, la utilización de imágenes potentes, el pizarrón, las filminas, presentaciones multimedia, las diapositivas y el video son tarea importante del docente, porque son elementos con los cuales puede contar. Las tecnologías permiten recuperar en la clase prácticas profesionales y simulaciones. Hay software para procesamiento y análisis de los datos, los laboratorios y los materiales que orientan el trabajo práctico del alumno.

Algunas tecnologías ponen al alcance del estudiante información actualizada. Los libros. Los textos e hipertextos de divulgación científica.

(Moreno, 2009, Pág 75)

La información científica en Internet. Aprender a como realizar una búsqueda, selección y validación de la información es algo que como docente debe conocer y así poder brindar los materiales que orientan el trabajo del alumno con la información. Esto permitirá trabajar en colaboración con foros, campos virtuales y el trabajo en redes; brindando estrategias para el trabajo en red.

II.III.3 Planeación.

Planear es prever, por lo tanto la planeación didáctica es importante porque en ésta se describe de manera específica las actividades, estrategias y técnicas que se llevarán a cabo tanto dentro, como fuera del espacio de enseñanza, en busca de alcanzar, de un forma consciente y organizada, el objetivo de la materia. En este sentido la planeación didáctica orienta los procesos para el desarrollo exitoso de la enseñanza y el aprendizaje.

El poder conocer como realizar una planeación didáctica brindara como objetivo principal convertir en una tarea más clara, sencilla y sobre todo útil la labor del docente. Existen pasos para tener una planeación didáctica, que son los siguientes:

- *Datos de identificación.* Tiene que ver con los datos de la materia en la cual se ha impartido, nombre de la asignatura, etapa en la que se imparte y las horas dedicadas a la misma.

- *Objetivo general y específico de la materia.* Los objetivos indicaran lo que los estudiantes serán capaces de hacer en dicha materia y el docente deberá vigilar que estos se vayan cumpliendo durante el proceso.

- *Distribución de temas y subtemas.* El conocer el objetivo nos ayudara ahora a distribuir los temas y subtemas del programa en la planeación didáctica, tomando en cuenta la complejidad y la relevancia del tema que serán distribuidas de acuerdo al periodo de enseñanza determinado.

- *Estrategias de enseñanza.* Son los procedimientos que el agente de enseñanza utilizara de forma reflexiva y flexible, que se adaptara a las diversas circunstancias, para promover el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes.

- *Estrategias de aprendizaje independiente.* Son las actividades que realizara el estudiante fuera del espacio del aula, con el objetivo de enriquecer su proceso de aprendizaje, conocidas como tarea.

- *Acciones para el desarrollo de experiencias de aprendizaje con docente.* Son procedimientos o acciones que el estudiante realiza y emplea de forma flexible para aprender y recordar la información, así como el desarrollo de sus habilidades.

- *Estrategias de evaluación de contenidos.* El evaluar los contenidos adquiridos es reunir la información del aprendizaje del estudiante y permite mejorar ese aprendizaje y detectar elementos de juicio acerca de un nivel alcanzado, de la calidad del aprendizaje logrado y de lo que el alumno es capaz de hacer con ese aprendizaje.

- *Estrategias de evaluación de experiencias de aprendizaje con el docente.* Se refiere a como se evaluara el logro de las mismas experiencias y se tendrá que determinar como sabemos si se logro una determinada experiencia.

- *Material didáctico.* Son todas las herramientas y materiales que apoyan o auxilian en el desarrollo de algunas actividades para el aprendizaje del contenido de la materia y que están determinados por el escenario académico.

- *Referencia Bibliográfica por sesión.* Las referencias son aquellos elementos de apoyo como pueden ser libros, revistas, entre otras; que ayuden a reforzar lo visto en la materia.

El tener una planeación didáctica tiene como meta formar seres humanos que de manera integral, se eduquen con un equilibrio entre los enfoques científicos-tecnológico y ético-cultural, acordes con las necesidades sociales, la búsqueda de la verdad y el bien común; fundamentándose en su filosofía institucional y su modelo educativo.

En la planeación dentro del CEPE se propicia y fomenta la reflexión sobre la impartición de una clase de segunda lengua, además de abordar un análisis en relación con algunas cuestiones relativas al quehacer docente frente al grupo, a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, así como la estructuración y ritmo de las mismas. Su objetivo es analizar los distintos factores que inciden en la práctica docente del profesor de lenguas extranjeras, utilizar la observación como fuente de información y análisis y autoevaluar la práctica docente.

Tomando en cuenta las creencias y roles del alumno y del profesor de la lengua extranjera, la planeación de la enseñanza, el plan de clase, las actividades y las tareas de clase, la interacción en la clase de lenguas, el tratamiento del error, las estrategias para la observación de clase y la autoevaluación de la práctica docente.

II.III.4 Investigación-acción

El término investigación – acción fue propuesto por primera vez en 1946 por el autor Kurt Lewin. Se trata de una forma de investigación para enlazar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondan a los problemas sociales principales. Mediante la investigación–acción se pretende tratar de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, de manera que se unan la teoría y la práctica. El proceso consiste en:

1. Insatisfacción con el actual estado de cosas.
2. Identificación de un área problemática;
3. Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción;
4. Formulación de varias hipótesis;
5. Selección de una hipótesis;
6. Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis
7. Evaluación de los efectos de la acción
8. Generalizaciones.

Lewin sugería que las tres características más importantes de la investigación acción moderna eran: Su carácter participativo, su impulso democrático y su contribución simultánea al conocimiento en las ciencias sociales.

El modelo curricular de investigación - acción fue propuesto por Lawrence Stenhouse en su intento por encontrar un modelo de investigación y desarrollo del currículo. En dicho modelo, Stenhouse afirma que el currículo es un instrumento potente e inmediato para la transformación de la enseñanza, porque es una fecunda guía para el profesor. En ese sentido las ideas pedagógicas se presentan como más importantes para la identidad personal y profesional del profesor que como algo útil para su actividad práctica. Esta premisa explica la separación entre teoría y práctica, y entre investigación y acción. El modelo de Investigación – Acción que propone Stenhouse está basado en un proceso que comprende ciertos elementos básicos:

- Respeto a la naturaleza del conocimiento y la metodología
- Consideración con el proceso de aprendizaje
- Enfoque coherente al proceso de enseñanza.

Según Stenhouse, la mejora de la enseñanza se logra a través de la mejora del arte del profesor y no por los intentos de mejorar los resultados de aprendizaje. Los elementos que se articulan en la práctica para dar paso a lo que se conoce como investigación – acción, están relacionados con la labor del profesor. Este debe ser autónomo y libre, debe tener claros sus propósitos y siempre ser guiado por el conocimiento.

(Fals, 1987, Pág. 126)

- La investigación es el potencial del estudiante, la preocupación del mismo, su colaboración y el perfeccionamiento de su potencial.
- La acción es la actividad realizada en acorde con lo teórico para desarrollar el potencial del estudiante.

II.IV. Aprendizaje

Es el proceso mediante el cual los seres modifican su comportamiento como resultado de la experiencia. Este proceso consiste en cambios relativamente permanentes y fácilmente objetivables de conducta, que se traducen en la adquisición de nuevos conocimientos o habilidades a través de la experiencia, el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

A veces se confunde con la memoria, pero se diferencia porque está comprende el proceso mediante el cual la información aprendida se almacena y recupera, mientras que en el aprendizaje la información se adquiere a través de la experiencia. Esta división justifica dos procesos bien diferenciados en cuanto al sistema de adquisición, organización y elaboración de información.

El objeto del aprendizaje son las respuestas, es decir, la naturaleza de la acción aprendida. Para el proceso de aprendizaje se han realizado teorías del condicionamiento clásico u operante. El aprendizaje puede ser gradual, súbito, continuo o discontinuo. El cómo se aprende tiene que ver con las condiciones necesarias y suficientes para establecer nuevas formas de interacción. La identificación de la interacción entre las disposiciones de aprendizaje del organismo y las condiciones estructurales del medio ambiente es la mejor forma de entender cómo se aprende.

Por otra parte para los psicólogos cognitivistas hay componentes cognitivos añadidos al aprendizaje asociativo que en el ser humano contribuyen decisivamente al aprendizaje. No creen que el aprendizaje sea solamente resultado de fuerzas externas, como el condicionamiento, sino que se producen en el organismo un proceso interno, difícil de observar directamente, que intervienen entre el estímulo y la respuesta.

Desde este enfoque hay dos tipos de aprendizajes:

1. *Aprendizaje latente*. El aprendizaje latente tiene lugar cuando el organismo del sujeto es motivado, tiene alguna razón u objetivo para hacerlo.

2. *Aprendizaje por observación*. El aprendizaje por observación se lleva a cabo observando, prestando atención y percibiendo aspectos relevantes del comportamiento de otras personas, recordando dicho comportamiento, convirtiéndolo en acción el comportamiento observado y, obviamente, recordando y, por último, estar muy motivado para adoptar y poner en práctica dicho comportamiento.

II. IV. 1 Enseñanza

La enseñanza es una de las actividades y prácticas que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida.

La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro.

Esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos. Hay muchos diferentes tipos de enseñanza. El término enseñanza hace referencia a la actividad que se desempeña en los espacios y momentos previamente establecidos. La enseñanza que toma lugar en los ámbitos escolares y académicos siempre está mayor o menormente ligada a objetivos, metodologías, prácticas y recursos que son organizados de manera sistemática con el fin de obtener resultados similares en los distintos individuos que conforman una población.

Las teorías propuestas por las diversas corrientes pedagógicas han desarrollado interesantes e importantes datos sobre cómo generar los espacios, métodos y actividades apropiadas para cada tipo de nivel. De tal modo, el proceso enseñanza-aprendizaje que se establece entre el educador y el alumno es variable y depende de cada sujeto específico.

La enseñanza no es una actividad que se ejerza únicamente en espacios escolares. Por el contrario, la enseñanza informal puede darse en todo momento de la vida. La enseñanza entendida en este sentido no requiere planificación ya que es espontánea. Tampoco cuenta con objetivos o recursos específicos, pero sí genera resultados extremadamente variables para cada caso. Esta enseñanza es sin dudas esencial para el traspaso de valores, prácticas y actitudes acordes con el crecimiento del ser humano. **(Pérez, 2008, Pág. 9)**

Implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. El proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura.

Con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías y hace uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de comparar un mismo espacio físico.

II. IV. 2 Proceso de enseñanza

Dentro de las prácticas de la enseñanza se cumple un proceso que abarca tres fases principales, correspondientes a tareas específicas del docente: la planificación, la ejecución y la evaluación de la enseñanza. En cada una de estas tres fases deben considerarse al menos siete dimensiones de la enseñanza: los objetivos, el encuadre espacio-temporal, el sujeto que aprende, los contenidos, los recursos, las estrategias didácticas y las estrategias de evaluación del aprendizaje.

Todo docente realiza siempre, espontánea o reflexivamente, las tareas de planificar, enseñar (ejecutar lo planificado) y evaluar el proceso de enseñar. El resultado de este incidirá en su futura planificación, con lo cual el proceso de enseñar tiene asegurada una realimentación permanente. La tarea del docente, como dijimos, abarca las fases de planificar, ejecutar y evaluar el proceso de enseñanza cumplido. Examinemos cada fase con mayor detenimiento.

1. Planificación

En la planificación consideramos siete dimensiones básicas de la enseñanza: los objetivos, el encuadre espacio temporal, los alumnos, los contenidos, las estrategias didácticas y las estrategias de evaluación. Son, precisamente, los siete puntos que suelen incluirse en un plan de estudios cuando una cátedra entrega lo anualmente.

- **Objetivos.**- Los objetivos de la enseñanza se fijan en el momento de la planificación y antes que cualquier otra cosa, por cuanto los contenidos y todo lo demás dependerán de ellos. Los objetivos pueden ser generales y específicos. Los objetivos generales dependen de cuestiones políticas e ideológicas, pero no está de más que el docente las conozca y las mantenga concientizadas.

En función de ellos, se fijarán objetivos más específicos, tales como por ejemplo enseñar conceptos, enseñar habilidades o destrezas y enseñar actitudes.

- **Encuadre espacio-temporal.**- Esta planificación implica considerar dónde y cuándo se impartirá la enseñanza. El encuadre espacial incluye también cuestiones como los recursos físicos disponibles (retroproyectores, tizas, etc.), la distribución de los pupitres (por ejemplo en círculo), la ubicación del pizarrón, la iluminación, etc., mientras que el encuadre temporal los horarios de recreos, los turnos, la duración del año académico, etc.

- **Sujetos del aprendizaje.**- Aunque tengamos los mismos objetivos, las mismas aulas y los mismos tiempos, no será lo mismo enseñar a niños que a adolescentes, adultos o ancianos, y la planificación de la enseñanza debería tener en cuenta estos perfiles. A modo de ejemplo, se han desarrollado algunas investigaciones que parecen demostrar que la enseñanza se optimiza si se tienen en cuenta las dominancias cerebrales de los alumnos, ciertas estrategias didácticas pueden ser más efectivas con unos que con otros.

- **Contenidos.**- Una vez fijados los objetivos, el encuadre ET y el perfil del alumno, la planificación puede continuar especificando los contenidos que se enseñarán. En los planes de estudios, por ejemplo, los contenidos suelen figurar también bajo los títulos “Programa analítico” y “Bibliografía”.

- **Recursos.**- Los recursos pueden ser materiales o humanos. En función de las posibilidades materiales existentes se fijan qué recursos materiales se utilizarán: pizarrón, retroproyector, videos, pupitres, tizas de colores, e incluso el aula misma como espacio físico (dimensiones, iluminación, sonorización) etc. Los recursos humanos somos nosotros mismos más todas aquellas personas que eventualmente podrán acompañarnos en la tarea docente.

- **Estrategias didácticas.**- En función de los objetivos se fijan contenidos, y en función de éstos se fijarán las estrategias para enseñar. Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: aquellas que consisten en algo que hace el profesor y aquellas otras en que el profesor hace hacer algo a los alumnos.

- Estrategias de evaluación del aprendizaje.- La planificación debe incluir, finalmente, qué estrategias de evaluación del aprendizaje serán utilizadas, por cuanto su instrumentación le permiten al docente controlar si lo que enseñó fue efectivamente aprendido. Existen diferentes criterios para clasificar las estrategias de evaluación del aprendizaje, de los cuales mencionaremos dos, a título ilustrativo.

2. Ejecución

La ejecución no es otra cosa que llevar a la práctica lo planificado, aún cuando esto último no se cumpla tal cual. Mientras la planificación y la evaluación de la enseñanza pueden llevarse a cabo en cualquier lugar, el espacio físico de la ejecución es típicamente el aula, razón por la cual es la única fase del proceso de enseñanza que queda expuesto en forma tangible frente al alumno.

Esta última cuestión es importante en la medida en que en algunas instituciones educativas se pide la opinión de los alumnos sobre los docentes, y por tanto la información que reciben las autoridades concierne sólo a la ejecución. La planificación llega por otra vía, a saber, cuando el docente entrega un plan de estudios y un cronograma de su asignatura, mientras que la evaluación de la enseñanza generalmente es la misma institución quien lo hace, y no suele pedir al docente su propia autoevaluación.

3. Evaluación de la enseñanza

En la tercera y última fase, el docente evalúa la eficacia de la enseñanza que impartió. Los resultados de la evaluación de la enseñanza se realimentan con la planificación. Nótese entonces la diferencia de la evaluación de la enseñanza con la evaluación del aprendizaje: la primera apunta a evaluar al docente, mientras que la segunda a evaluar al alumno. En efecto, el alumno aprende muchas cosas que no le enseñamos o que no nos proponemos enseñarle explícitamente, por lo que el proceso de enseñanza no es lo único que determina el aprendizaje del alumno. La evaluación de la enseñanza adquiere, en todo caso, especial importancia cuando hemos constatado que el alumno no ha aprendido de acuerdo a nuestras expectativas.

(Cazau, 1999, Pág. 83)

II.IV.3 Teorías del aprendizaje

Una teoría del aprendizaje es un constructo que explica y predice como aprende el ser humano, sintetizando el conocimiento elaborado por diferentes autores. Es así como todas las teorías, desde una perspectiva general, contribuyen al conocimiento y proporcionan fundamentos explicativos desde diferentes enfoques, y en distintos aspectos. Existen 4 teorías del aprendizaje en las cuales se diferencian los tipos de aprendizaje:

Teorías conductivas.

Consideran que el aprendizaje es un cambio en la forma o la frecuencia del comportamiento. Desde este punto de vista, se evalúan las conductas de los estudiantes para determinar cuándo comenzar la enseñanza. El aprendizaje requiere organizar los estímulos del medio de manera que los alumnos puedan dar las respuestas apropiadas y recibir el refuerzo. El progreso marcha a pasos cortos merced al refuerzo diferencial de las respuestas (moldeamiento).

La meta de enseñar para un teórico conductista es hacer que los estudiantes realicen la conducta esperada en respuesta al estímulo. Es evidente que los principios conductistas de la enseñanza guardan estrecha relación con el aprendizaje, aunque estas descuidan mucho la influencia del aprendizaje por observación.

Teoría Humanista

Surgió como reacción al conductismo y al psicoanálisis, dos teorías con planteamientos opuestos en muchos sentidos pero que predominaban en ese momento. Pretende la consideración global de la persona y la acentuación en sus aspectos existenciales (la libertad, el conocimiento, la responsabilidad, la historicidad), criticando a una psicología que, hasta entonces, se había inscrito exclusivamente como una ciencia natural, intentando reducir al ser humano a variables cuantificables, o que, en el caso del psicoanálisis, se había centrado en los aspectos negativos y patológicos de las personas.

Teorías cognoscitivas.

Estas teorías destacan la organización mental del conocimiento y el desarrollo de redes proposicionales de información y sistemas de producción.

Han sido aplicadas para explicar fenómenos como el aprendizaje de conceptos, la reflexión y el razonamiento, la solución de problemas, la transferencia y el aprendizaje de habilidades complejas. Se concentran en la forma en que los estudiantes reciben, procesan, almacenan y recuperan información de la memoria.

Están menos interesados en lo que los estudiantes hacen y más en lo que saben y cómo llegaron a saberlo. Están más interesados por los procesos de pensamiento que originan la conducta que por el propio comportamiento.

Los principios de enseñanza más importantes son la participación activa de los estudiantes, el uso de análisis jerárquicos para diseñar la educación, el énfasis en la estructura y la organización del conocimiento, y la vinculación del nuevo conocimiento con las estructuras cognoscitivas que los estudiantes ya poseen. Quienes diseñan la educación necesitan ser conscientes de las estructuras cognoscitivas de los estudiantes y proyectar la enseñanza en concordancia.

Teorías constructivistas.

Presumen que la subjetividad es crucial porque cada estudiante toma la información y la proceso de manera única que reflejan sus necesidades, disposiciones, actitudes, creencias y sentimientos. El constructivismo sustenta la creación de significados a merced de la experiencia.

También piensan que la enseñanza depende de los estudiantes y el entorno, destacan la interacción de ambas influencias. El aprendizaje debe ocurrir en un contexto. Quienes proyectan la educación constructivista determinan qué métodos y estrategias de enseñanza harán que los estudiantes exploren activamente sus materias y adelante su capacidad de reflexionar. Se les anima a desarrollar su propia comprensión de los conocimientos concediendo más libertad a los estudiantes para que elaboren sus estructuras de conocimiento. Conservará la libertad de construir el conocimiento de otra manera. Las cuatro teorías buscan lograr el compromiso activo de los estudiantes y estructurar las situaciones de modo que estos puedan extraer la máxima cantidad de datos. Están de acuerdo en que los estudiantes avanzan por etapas o fases de aprendizaje.

Las teorías de la enseñanza y el aprendizaje destacan la importancia de factores en la adquisición de habilidades, estrategias y comportamientos, factores que incluyen la organización del material por enseñar, su presentación en pasos breves, oportunidades para que el alumno se ejercite, provisión de retroalimentación correctiva y programación de sesiones de repaso. Subrayan la importancia de los factores motivacionales del estudiante, incluyendo el valor percibido del aprendizaje, la autoeficacia, las expectativas de resultados positivos y las atribuciones que resaltan la habilidad, el esfuerzo y el uso de estrategias. (Stockholm, 2003)

II. IV. 4 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son secuencias integradas de procedimientos o actividades mentales que se activan con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información. Es decir, se refiere a los procedimientos que exige el procesamiento de la información en su triple vertiente de adquisición, codificación o almacenamiento y recuperación o evocación de la información. Su finalidad consiste en la integración del nuevo material de aprendizaje con los conocimientos previos.

Por proceso cognitivo hay que entender aquella actividad cerebral encargada de transformar, transportar, reducir, coordinar, recuperar o utilizar una representación mental del mundo. Tales procesos, pues, se traducen en una entrada de información sensorial en una representación conceptual, transforman una representación conceptual en una salida de información motriz.

Podemos definir entonces, que la estrategia de aprendizaje como: “habilidad o destreza para hacer algo” o “modo de actuar que facilita el aprendizaje”. Algunos de los componentes de las estrategias del aprendizaje son:

Estrategias. Son modos de aprender antes, más y mejor, es evidente que solo un uso metacognitivo de las estrategias puede conseguirlo.

Procedimientos. Es un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas dirigidas a la consecución de una meta.

Se puede hablar de procedimientos más o menos generales en función del número de acciones o pasos implicados en su realización, de la estabilidad en el orden de estos pasos y del tipo de meta al que van dirigidos.

Habilidades. Hace referencia a la capacidad y disposición para algo. Es cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza y el enredo dispuesto con ingenio, disimulo y maña. Es el grado de competencia de una persona frente a un objetivo determinado.

Destrezas. Reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

Métodos y técnicas. Ambos términos pueden ser parecidos pero uno no puede hablar de una manera de hacer las cosas y el otro de las herramientas o cosas que nos ayudarán para llevarlo a cabo. El método se refiere al medio utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar. La técnica es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo, obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

II.IV. 5 Habilidades lingüísticas

Para poder definir lo que son las habilidades lingüísticas debemos regresar al significado de lo que es la lengua, que puede entenderse como una forma de acción o de actividad que se realiza con alguna finalidad en concreto, es un instrumento múltiple, que sirve para conseguir mil y un cosas. Cada acción lingüística es un acto de habla y consiste en la codificación o descodificación de un mensaje oral o escrito. El conjunto de los actos de habla son las acciones verbales que se pueden realizar con una lengua y también constituyen objetivos de aprendizaje. Con esto podemos saber que el uso de la lengua solamente puede realizar de cuatro maneras distintas, según el papel que tiene el individuo en el proceso de comunicación. (Cassany, 2007, Pág. 83)

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles.

- *Hablar.* Se denomina hablar a la capacidad de comunicarse mediante sonidos articulados que tiene el ser humano.

- *Escuchar.* Hace referencia a la acción de oír, para la cual se requiere utilizar el sentido auditivo. Puede estar relacionada con una actitud más que con una práctica física y esta es la razón por la cual se recurre al término 'oír'

- *Leer.* Es reconocer ciertos símbolos y reflexionar hacia lo descifrado. Que si no se tiene ideas previas no se va a poder transformar a una información, ya que el objetivo de saber leer, es interpretar un código con su comprensión.

- *Escribir.* Se le llama escribir al ejercicio de la escritura con el propósito de transmitir ideas, redactar un tratado, documento o texto de ficción, trazar notas y signos musicales, inscribir datos o cualquier otra acción de transposición de letras y símbolos en una superficie dada.

Aquí las llamamos habilidades lingüísticas porque se desarrollan en una clase de lengua con un enfoque comunicativo. Las habilidades se clasifican según el código oral o escrito y el papel receptivo o productivo que tengan en la comunicación.

		Según el papel en el proceso de comunicación.	
		RECEPTIVO (o comprensión)	PRODUCTIVO (o expresión)
Según el código	ORAL	ESCUCHAR	HABLAR
	ESCRITO	LEER	ESCRIBIR

*Cuadro obtenido de Cassany, 2007, Pág. 88

La habilidad en la lengua oral es más coloquial, subjetiva, redundante, vierta, con una sintaxis más simple, en cambio la lengua escrita suele ser estándar, mas objetiva, precisa y cerrada.

Conclusiones

En este capítulo pudimos abundar en los aspectos lingüísticos, funcionales y didácticos de la lengua que sirven para llevar a cabo de “El enseñar español”. Gracias a su expansión en la actual sociedad del conocimiento, el idioma español se ha convertido en la tercera lengua más hablada del mundo.

El tomar amplios conocimientos teóricos - metodológicos que puedan ofrecer una respuesta innovadora, ética e independiente a las demandas educativas, es lo que plantea el CEPE en su plan de estudios y en la preparación de sus profesores. El conocer el sistema de la lengua y el sistema de la comunicación nos ayuda a ver que se toma en cuenta, no solo aspectos relacionados con la lengua español como tal, también la lengua materna que cada persona tiene al aprender este idioma y de qué manera puede apoyarse de la misma para lograr un rápido aprendizaje.

No solo es importante la lengua, la pedagogía y las distintas formas de aprendizaje son las que harán que la enseñanza del español sea de una manera más fácil. El conocer la didáctica; los procesos, teorías y estrategias de enseñanza nos ayuda a saber cómo podemos hacer llegar un conocimiento nuevo a todo tipo de personas. En el siguiente capítulo hablaremos del papel que tiene el diseño gráfico dentro de este proceso de enseñanza y como apoyado de material didáctico tratan de hacerlo de manera adecuada.



Diseño Gráfico y el Material Didáctico



Capítulo III

III.I Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico es la adecuación de elementos gráficos previamente seleccionados en un espacio visual, combinándolos para que puedan aportar un significado, consiguiendo transmitir un mensaje. Ha de tener en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones Urales que pueden tener ciertos elementos, de forma que cada uno tenga un porqué en la composición y un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida. El diseñador busca la máxima eficacia comunicativa, transmitiendo ese mensaje por medio de una composición que impacte al espectador y le haga receptivo.

Es el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

Debe conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada.

El resultado final de un diseño gráfico se denomina grafismo, y es una unidad por sí misma, aunque esté compuesto por multitud de elementos diferentes. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, que mediante un método específico construye mensajes con medios visuales.

El componente de toda composición gráfica es el mensaje. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, los más comunes son:

- *Elementos gráficos simples*: puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, , etc.)
- *Elementos geométrico*: con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.
- *Tipos*: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para mensajes textuales.
- *Gráficos varios*: logotipos, iconos, etc.
- *Ilustraciones*
- *Fotografías*
- *Cualquier otro elemento visual apto para comunicar un mensaje.*

De esta combinación surge un resultado final, entre los que destacan:

- *Las agrupaciones*: conjuntos de elementos relacionados mediante proximidad, semejanza, continuidad o simetrías.
- *La forma*: forma de cada elemento gráfico aislado y de las agrupaciones de elementos.
- *Los contornos*: partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante border, cambios de color o cambios de saturación.
- *La ubicación*: lugar que ocupa cada elemento gráfico o agrupación de ellos en el espacio del grafismo.
- *El tamaño*: tamaño relativo de cada elemento gráfico respecto los que le rodean. Escalas.



- **El color:** color de cada elemento individual, colores de cada agrupación de elementos, conjunto total de colores usado en un grafismo, disposición relativa de los elementos con color y armonía entre colores.

- **El contraste:** intensidad de visualización de cada elemento con relación a los que le rodean y al grafismo completo.

- **El equilibrio:** cada grafismo conlleva un sistema de referencia espacial que consigue un nivel de equilibrio mayor o menor.

- **La simetría:** disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica.

III.II.1 Elementos que componen el diseño gráfico.

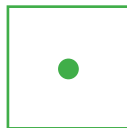
Un diseñador puede realizar diseños ya sea por gusto personal o por su sensibilidad a la creación visual, sin embargo conocer de estos principios. En general se distinguen 4 grupos de elementos

- A. Elementos Conceptuales
- B. Elementos Visuales
- C. Elementos de Relación
- D. Elementos Prácticos

A. Elementos Conceptuales

Los elementos conceptuales son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no son visibles a la vista. Se dividen en 4 elementos

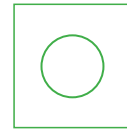
- **Punto:** Indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea.



- **Línea:** Es una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho, tiene una posición y una dirección.



- **Plano:** Un plano tiene largo y ancho, tiene posición y dirección y además está limitado por líneas.



- **Volumen:** El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen, tiene posición en el espacio, está limitado por planos y obviamente en un diseño bidimensional el volumen es ilusorio.



B. Elementos Visuales

Por ejemplo cuando se dibuja una figura en el papel, esa figura está formada por líneas visibles, las cuales no solo tienen un largo, sino que un ancho, un color y claro una textura.

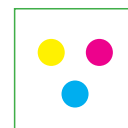
- **Forma:** Todo lo visible tiene una forma, la cual aporta para la percepción del ojo una identificación del objeto.



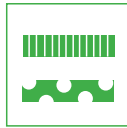
- **Medida:** Todas las formas tienen un tamaño.



- **Color:** El color es un fenómeno físico de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y algunos animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos del espacio con mayor precisión.



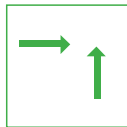
- **Textura:** Tiene que ver con el tipo de superficie resultante de la utilización del material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al visual.



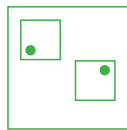
C. Elementos de Relación

Se refiere a la ubicación y a la interrelación de las formas en un diseño.

- **Dirección:** La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.



- **Posición:** La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga.



- **Espacio:** Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio, el espacio así mismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad)



- **Gravedad:** El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.



D. Elementos Prácticos

Los elementos prácticos van más allá del diseño en sí y como es de esperar son conceptos abstractos.

Representación: Se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta.

Significado: Todo diseño conlleva consiente o sub-conscientemente un significado o mensaje.

Función: Para lo que esta creado dicho diseño.

Si bien la información recopilada y analizada en este artículo trata sobre el diseño en general, puede ser aplicada muy fácilmente al diseño web o al diseño gráfico. Si bien es cierto cada rama tiene sus diferencias parten de una misma base para todos, al fin y al cabo la función de un diseño es crear un elemento tanto estéticamente adecuado como al mismo tiempo funcional y práctico.

III.II.2 Áreas profesionales del Diseño Gráfico

El diseño gráfico tiene distintas variantes, entre el diseñador de un cartel, presentaciones multimedia, pasando por ámbitos del grafismo como son el T.V., la prensa y muchos otros medios. El poder dominar cada una de estas áreas es necesario tener las bases para que se puedan desempeñar el trabajo de diseño, el especializarse conducirá a tener mejores posibilidades de desarrollo profesional. El campo del diseño es muy extenso y el tener conocimiento ayudara a brindar mejores resultados en la transmisión de mensajes. Los campos importantes de desarrollo del diseño grafico son:

- **Envase, empaque y embalaje.** El diseñador de utilizar toda su técnica y creatividad sobre el soporte del envase tridimensional el mensaje mercadológico del fabricante. Se puede influir en la forma, tamaño y proporciones del producto que se va a envasar, siempre y cuando el producto todavía no esté diseñado, así mismo puede participar en el diseño del envase y en el diseño de la etiqueta.

- **Material didáctico.** Es, en la enseñanza, el nexo entre las palabras y la realidad, pero como no es posible, se dice que debe suplantar a la realidad, pero no indica que el material de apoyo no este bien representado de la mejor manera posible para que el alumno o destinatario quede totalmente enterado de lo que se quiere dar a conocer.

- **Ilustración.** Es la más común, la más viva y dinámica, habla en un lenguaje del momento, despierta emociones, se desarrolla en todos los lugares, visualiza las ideas, expresa servicios, da a conocer novedades, etc.

- **Diseño Editorial.** Es necesario conocimiento profundo de los caracteres, medios de impresión, papeles, maquetación, programas para la elaboración de todo tipo de material impreso como libros, revistas, folletos, entre otras.

- **Medios Audiovisuales.** El diseño no está limitado a las páginas impresas, también en la pantalla puede tener vida, moviéndose y cambiando constantemente para lanzar el mensaje.

- **Informática.** La computadora ha dado un mayor número de posibilidades para que el diseñador pueda desenvolverse en una gran variedad de opciones de trabajo, ya que mediante el ordenador, se puede realizar en muchas áreas del Diseño Gráfico. **(Alamilla, 2000)**

El diseño gráfico puede encontrarse en diversos ámbitos. Se encuentra, por ejemplo, el diseño publicitario (que implica la creación de avisos gráficos y audiovisuales para la venta de productos), el diseño editorial (para revistas y publicaciones gráficas como libros), el diseño de identidad corporativa (desarrollo de una identidad a través de la imagen para una marca o empresa, por ejemplo, con la creación de un isologotipo), el diseño multimedia y web (o diseño a través de la informática e Internet), el diseño de envase (creación de piezas contenedoras para productos comerciales), diseño tipográfico (vinculado a la escritura), la cartelería y señalética (diseño para espacios internos y externos que requieren de avisos o señales informativas) y otros.

Los productos del diseño gráfico también son múltiples y entre ellos podemos contar etiquetas (de seguridad, envoltorios, colgantes, decorativas, identificadoras), envases (rígidos, flexibles, de plástico, de vidrio o aluminio), editorial (afiches, volantes o folletos, libros, periódicos, revistas, catálogos), señalética (señales de tráfico y de peligro, de transporte y en espacios públicos y privados), cartelería (informativa o publicitaria), corporativo (marcas, isologotipo, papelería, accesorios e indumentaria), folletería (dípticos, trípticos, publicitarios, turísticos, educativos), tipográfico (en fuentes con serif o sans serif, góticas, de fantasía, formales o informales, educativas o lúdicas), instrumentos (aparatos y dispositivos tecnológicos), infografía (organización de información con gráficos para mapas, formularios y otros).

III.II Material didáctico

Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje. Los especialistas afirman que, para resultar didáctica, una obra debe ser comunicativa tener una estructura y ser pragmática para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos.

III.II.1 Método didáctico

El método didáctico consiste en la transmisión de información de información al alumno a través de clases y experiencia del docente.

Las ventajas del método didáctico son muchas y se pueden definir en:

- Control sobre la materia a tratar por parte del docente.
- Control sobre el tiempo disponible y adecuación del mismo a las necesidades de cada caso.
- Minimización del riesgo de desviaciones o deformaciones de los conceptos impartidos.

Las desventajas son:

- Escasa participación del alumnado.
- Débil realimentación procedente del alumnado.
- Dificultad para mantener la atención.

III.II.2 Tipos de material didáctico

Los materiales didácticos pueden ser utilizados tanto en un salón de clases como también fuera de ella, debido a la accesibilidad y la convivencia puede adaptarse a una amplia variedad de enfoques y objetivos de enseñanza. Dependiendo del tipo de material didáctico que se utilice, estos siempre van a apoyar los contenidos de alguna temática o asignatura, lo cual va a permitir que los alumnos o las personas que se estén presentes formen un criterio propio de lo aprendido, además que estos materiales ayudan a que haya mayor organización en las exposiciones.

Son herramientas básicas que contribuyen al mejoramiento del aprendizaje, siempre y cuando lleven inmersos un objetivo enfocados al tema. Sirven como apoyo al profesor y ayuda a captar la atención de los estudiantes. Promueven el aprendizaje significativo, la reflexión crítica de lo que se lee o la aplicación de lo aprendido en contextos reales y de relevancia para el sujeto que en enseña y aprende.

Clasificación de materiales didácticos

Materiales impresos

La cultura escrita es el principal instrumento de desarrollo cultural y científico.

Los textos deben ofrecer:

- Una organización reconocible y un desarrollo ordenado.
- Ofrecer elementos suficientes para concretar la idea global.
- Disponer de proposiciones de síntesis.
- Simplificación de la sintaxis y vocabulario.
- No demasiadas inferencias, especialmente aquellas que aluden a supuestos saberes de los estudiantes.

Materiales gráficos

Permite la incorporación de otras estrategias novedosas para favorecer la comprensión, permite utilizar variadas formas perceptivas, textuales y musicales, animaciones, etc.

Para ello es muy recomendable convertir el contenido del multimedia (el ¿qué?) en una narración, historia, suceso, situación cotidiana, ... a través de la cual podemos contar aquello que nos interesa transmitir a una audiencia determinada en función de unos objetivos educativos.

Materiales mixtos

Permite la incorporación de otras estrategias novedosas para favorecer la comprensión, Permite utilizar variadas formas perceptivas, textuales y musicales, animaciones, etc. La producción de video puede ser mucho más económica que la producción para televisión. Cada medio, en función de sus propias características expresivas, aporta diversos acercamientos al objeto de conocimiento.

La imagen dentro de esta perspectiva hace aportes particulares en relación con la percepción. La construcción del conocimiento. La incorporación del video puede responder a la intención de facilitar al alumno procesos cognitivos que partan de la representación icónica- Esto:

- Favorece la construcción de objetos en su plano concreto.
- Da bases a procesos de reflexión que permitan conceptualizar sobre dichos objetos.

Materiales auditivos

El contenido del audio debería ser diseñado en distintos segmentos, con una estructura definida y resúmenes efectivos de los puntos clave. Si el objetivo principal es distribuir contenido son fáciles de usar, portables y proveen mayor flexibilidad y acceso que las tecnologías de tiempo real como audioconferencia.

III.II.3 Finalidad del material didáctico

La finalidad del material didáctico es la transmisión de contenidos de aprendizaje significativos, ordenados con lógica para que puedan ser fácilmente comprendidos; y por lo tanto pasen a la memoria operativa del estudiante. En el caso del aprendizaje de una segunda lengua se pretende que el alumno esté capacitado para: a) usar el léxico disponible; b) elaborar las oraciones básicas con las que posteriormente genere nuevas oraciones; y c) construir el texto y el discurso.

Lo importante es no perder de vista que la finalidad del material didáctico a este respecto, el contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo tanto desde el punto de vista lógico, como desde el punto de vista psicológico. Otro elemento no menos importante es la participación del estudiante sobre el autocontrol del proceso de enseñanza-aprendizaje; en tanto que el asesor debe estar presente como guía que motiva y retroalimenta el proceso.

III.II.4 Selección de materiales didácticos

Para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de un aprendizaje, hemos de considerar en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo:

- Los objetivos educativos que pretendemos lograr.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material
- Las características de los estudiantes que los utilizarán
- Las características del contexto en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando
- Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material como la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades.

La selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta teniendo en cuenta los elementos curriculares particu-

lares que inciden determinadas posibilidades de utilización en el aprendizaje que, en función del contexto, le pueden permitir ofrecer ventajas significativas. El esfuerzo realizado por el profesor al preparar, desarrollar y evaluar las actividades que realicen los estudiantes utilizando el material didáctico no sea desproporcionado a los resultados que se pueden obtener.

Tampoco es conveniente que el uso de un determinado recurso educativo condicione los contenidos a tratar o la estrategia didáctica que se va a emplear. Son los medios los que deben estar subordinados a los demás elementos curriculares y no al revés; los medios deben contribuir a facilitar los aprendizajes que se pretenden y problemas aprendizaje específicos que puedan tener algunos alumnos.

Al planificar una intervención educativa y antes de iniciar una sesión de clase en la que pensamos utilizar un recurso educativo conviene que nos aseguremos tres apoyos:

- **El apoyo tecnológico.** Nos aseguraremos de que todo está a punto y funciona
- **El apoyo didáctico.** Revisión del material y prepararemos actividades adecuadas a nuestros alumnos.
- **El apoyo organizativo.** La disponibilidad de los espacios adecuados y pensaremos la manera en la que distribuiremos a los alumnos, el tiempo que durará la sesión, la metodología que emplearemos **(Moreno, 2009, Pág 45)**

Conclusiones

En este capítulo repasamos el concepto del diseño gráfico y sus componentes, el papel que desempeña cada uno y como pueden ser utilizados en las distintas áreas en que se desarrolla. El diseño gráfico puede estar implicado en varios campos, como son: la ilustración, el diseño editorial, diseño web, entre otras. En este caso lo aplicamos al campo del Material didáctico.

Los materiales didácticos reúnen medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Conocer los métodos didácticos, tipos de materiales y su finalidad, nos hará seleccionar de manera adecuada cada elemento a utilizar para tener un eficaz aprendizaje. Gracias a lo mencionado en este capítulo y en los tres anteriores podemos comenzar a formular lo que tomaremos en cuenta para la elaboración de la paquetería didáctica.



Análisis de diseño de Paquetería Didáctica

Capítulo IV

De acuerdo a lo visto en capítulos anteriores podemos comenzar a desarrollar el planteamiento de la solución para el proyecto. Conocer el papel del CEPE, su función y el papel que toma para la enseñanza del idioma español es importante. Conocer los conceptos teóricos que ayudaran a aplicar de forma correcta esta paquetería didáctica y los medios prácticos que la representaran de forma adecuada. Conocer perfectamente las necesidades a cubrir para la elaboración de la paquetería didáctica es lo que revisaremos en este capítulo.

IV.I Acercamiento al CEPE

Como se ha mencionado al principio de esta tesina El CEPE es una entidad educativa de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), cuyo nombre original fue “Escuela de Verano” y fue fundada por José Vasconcelos en 1921 con la misión de “universalizar el conocimiento sobre la lengua española y la cultura mexicana, así como apoyar académicamente a las comunidades mexicanas en el exterior”. La experiencia acumulada en más de ocho décadas se manifiesta en su sólida oferta académica; el CEPE ha contribuido al reconocimiento internacional de la UNAM y ha sido un espacio de fortalecimiento de los cursos de extensión abiertos al público en general.

IV.I.1 Difusión cultural en el CEPE

El programa de difusión cultural del CEPE tiene como principal objetivo acercar a los estudiantes extranjeros a la cultura mexicana. A través del colorido de las celebraciones tradicionales y las actividades culturales como conferencias, conciertos, exposiciones, obras de teatro, homenajes, mesas redondas, videoconferen-

cias; el estudiante refuerza lo aprendido en las clases de español, conoce nuestras costumbres y logra comunicación intercultural al practicar el uso adecuado de los medios lingüísticos.

Algunos ejemplos de estas actividades son el montaje del “Altar de Dolores” antes de la celebración de la “Semana Santa”; la tradicional fiesta mexicana que se organiza en el mes de septiembre, la “Ofrenda de Difuntos” que se presenta en los últimos días de octubre y la tradicional posada mexicana que se lleva a cabo al comienzo de diciembre. Todas estas fiestas son acompañadas por sus respectivos talleres: danza tradicional, papel picado, piñatas, villancicos así como encuentros de artesanos indígenas.

Además se ofrece orientación a los estudiantes que desean asistir a las actividades que ofrece la Universidad Nacional Autónoma de México en los diversos recintos culturales que se publican en www.cultura.unam.mx

IV.I.2 Actividades Extracurriculares lúdicas y recreativas

Actividades Recreativas

Dos veces a la semana, entre las 10:30 y las 14 horas, en el Patio Central del CEPE se abre el espacio de la ludoteca. Este servicio incluye tanto facilidades materiales como instructores especializados. Los alumnos pueden aprovechar su tiempo libre practicando español jugando ajedrez y otros juegos de mesa, así como ping-pong.

También pueden realizar paseos en bicicleta por el campus universitario, esto les permitirá tener contacto con otros estudiantes de la UNAM. Aquellos estudiantes que desean mejorar su condición física, reciben orientación para que se integren a los programas de cultura deportiva y recreativa que ofrece la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas en las diversas instalaciones deportivas del campus de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Actividades lúdicas

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

Las actividades rítmicas de expresión tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz -es más competente no sólo quien es más ágil o fuerte, sino también aquél cuyo movimiento es más creativo y expresivo-. Por ello, a través de juegos de ocupación del espacio y de ejercitar aspectos temporales, concreta estas estructuras y aprende a utilizar y organizar al movimiento. Luego, combina aspectos de espacio y tiempo en estructuras más complejas (velocidad, simultaneidad, inversión, periodicidad, duración, intercepción, puntería, etc.).

IV.I.3 Ludoteca

Las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría. Su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas que deberán ser preparados para estas funciones. Son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades.

Tienen entre otros objetivos:

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes carenciados tengan acceso a los juegos y los juguetes, (trabajando el consumismo).
- Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos Individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Sus funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. Algunas formas básicas para organizar una Ludoteca:

- Ofreciendo un espacio fijo con instalaciones adecuadas.
- Ludoteca móvil, itinerante, o circulante, como una biblioteca móvil, que recorrerá los barrios periféricos de la ciudad.
- Ludoteca en espacios abiertos.

El tipo de juguetes actividades, instalaciones, atención y los servicios prestados por la ludoteca, varían de una situación a otra. Las necesidades y características del público a ser atendido deben ser observadas con cuidado en el momento de hacer la planeación o el proyecto de implantación de la ludoteca (o red de ludotecas para los centros comunitarios educativos etc.), pues determinarán la configuración del espacio, estructura, materiales, entrenamiento del personal y las actividades a ser realizadas.

El primer paso para la implantación de una Ludoteca es definir cuales serán sus objetivos y el público a ser atendido. En función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales y el curso de

capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen.

Es necesario realizar un estudio de mercado, una investigación de la comunidad, las condiciones de vida, los hábitos, los juegos para orientar y definir las actividades. Es muy importante conocer y acompañar las tradiciones culturales locales.

La creación de una ludoteca es posible con pequeñas inversiones o aportes que varían en función del tamaño, de sus equipamientos, de las instalaciones y del equipo. El espacio para los usuarios puede ser de varias salas o de un único salón dividido en pequeños espacios, ambientes o rincones para diferentes actividades. Es conveniente que si la ludoteca funciona en un espacio cerrado, esté cerca de un patio, parque o área descubierta, permitiendo así la utilización de varios espacios y actividades diversificadas.

Tipos de ludoteca

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños, jóvenes y adultos. Así como existen niños diferentes, existen situaciones diferentes. Para atender estas diferencias las ludotecas tienen que ser diferentes también. Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que los niños jueguen bien, a pesar de las dificultades que puedan existir “A pesar de cualquier deficiencia física o mental, a pesar de estar hospitalizada, a pesar de vivir en situación de pobreza, los niños necesitan jugar; de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido.

1. Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.

2. Ludoteca Circulante: También conocidas como itinerantes. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados.

La ludoteca itinerante es una buena alternativa

para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

3. Ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, escuelas y buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

4. Ludoteca Terapéutica: Son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas.

5. Ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

6. Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos:

- Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

- Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

Otra modalidad son las ludotecas temporarias y funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación. Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

Es el profesional serio que estudia, se prepara constantemente, piensa, investiga, experimenta, llora, ríe, canta y juega, juega sin parar ¡No podemos olvidar al voluntario que aprende y se forma junto al ludotecario para cumplir y desarrollar un papel fundamental de apoyo en la ludoteca!. Es necesario destacar que durante estas dos últimas décadas y gracias a este movimiento de ludotecas, la importancia del juego como derecho de todos, vital para el desenvolvimiento humano, ha tomado gran trascendencia y lugar en las discusiones, exposiciones, talleres y trabajos científicos dentro de los innumerables congresos y encuentros organizados, promovidos y apoyados por organizaciones internacionales.

IV.II Paquetería didáctica

Definición

El Paquetes Didáctico tiene como objetivo dotar al profesor y al estudiante de materiales de calidad que les permitan trabajar conjuntamente para lograr los objetivos institucionales en las diversas áreas académicas del Instituto.

Estos objetivos se conciben como la dimensión didáctica para las ciencias y las tecnologías. El paquete didáctico es un conjunto de materiales que concretan operativamente los cuatro organizadores del currículo: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. En particular, las estrategias didácticas y metodológicas, los conocimientos en ciencias básicas y las tecnologías y los elementos teóricos para ampliar la cultura de los estudiantes.

1. El paquete didáctico brinda los medios necesarios para lograr los objetivos del Curso.
2. El paquete didáctico permite un tratamiento equilibrado de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del curso respectivo.
3. El paquete didáctico es congruente con la metodología que establece el modelo educativo del nivel y modalidad respectivas en la institución.

4. El paquete didáctico contiene los elementos que se requieren para evaluar los aprendizajes conforme con lo que establece el modelo educativo de la institución.

IV.III Propuesta de paquetería didáctica.

En un principio al acercarme a este espacio, se me brindó la oportunidad de conocer más acerca de lo que era su método de impartir la enseñanza del idioma español y la vez, conocer su plan de estudios y la inquietud de llevar a cabo la formación de una paquetería didáctica que brindara ayuda a el personal docente y al espacio de la ludoteca.

Como primera instancia, se hizo la propuesta de elaborar un material didáctico que brindara ayuda a las actividades lúdico-recreativas de la enseñanza del idioma español en sus distintos niveles. A lo cual la Maestra Waltreut Guadalupe Rosas Aigster, encargada del espacio de Difusión cultural en el Centro de Enseñanza para Extranjeros, me permitió y brindó los medios para poder realizar propuestas de material didáctico que ayudaran a la comprensión y el reforzamiento de los temas vistos durante estas etapas.

Gracias a los datos brindados se llevó a cabo la realización de un cuadro que contenía la paquetería didáctica y los distintos materiales didácticos a elaborar. La cual se presenta a continuación.

PROPUESTA DE MATERIAL DIDACTICO PARA ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

LÚDICAS Y RECREATIVAS DE LOS CURSOS DEL CEPE

NIVEL	DESCRIPCIÓN DE NIVEL	PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO	JUSTIFICACIÓN
<p>Básico I</p> <p>Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los saludos y las presentaciones 2. Las personas 3. Los lugares 4. El tiempo 5. La salud 6. Las vacaciones 	<p>En este nivel aprenden las formas de presentación, el brindar y dar información, objetos y lugares de la vida diaria. Se dan a conocer los verbos regulares en presente, alfabeto, número y expresiones relacionadas con el tiempo.</p>	<p>-LOTERIA 30 Tarjetas (10.5 cm. X 7cm.) 8 Tableros (21.5cm x 28cm.)</p> <p>-BINGO 30 Tarjetas (10.5 cm. X 7cm.) 8 Tableros (21.5cm x 28cm.)</p>	<p>-Esta lotería contendrá ilustraciones de los principales alimentos de México.</p> <p>-El bingo se utilizará para conocer los distintos integrantes de una familia y horarios y tipos de comida.</p>
<p>Básico 2</p> <p>Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuida de las 3 culturas 2. Transportes de ayer y hoy 3. Viajar es un placer 4. Cultura y diversidad 5. Entretenimiento y diversión 6. Las celebraciones 	<p>Los alumnos aprenden a participar en intercambios sociales, expresar acuerdos y desacuerdo, conocimiento y desconocimiento, pedir ayuda, información, opiniones y juicios. Verbos regulares e irregulares, objeto directo e indirecto y vocabulario.</p>	<p>-ROMPECABEZAS Tablero (28cm. X 43cm.) Con 30 piezas</p> <p>-TARJETAS DE ASOCIACIÓN (10.5cm. x 7cm.)</p>	<p>-El rompecabezas contendrá imágenes de las distintas festividades que se celebran en México.</p> <p>-Las tarjetas se utilizaran para el tema de verbos principales de español.</p>
<p>Básico 3</p> <p>Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. México lindo y querido 2. Vida moderna 3. Aspectos de la ciudad 4. Los cambios en el mundo 5. Lo que el tiempo se llevó 6. La torre de babel 	<p>Se les enseña a narrar acciones en pasado, expresar acciones o emociones, las relaciones y comparaciones y los signos de puntuación.</p>	<p>-MEMORAMA 30 Tarjetas (10.5 cm. X 7cm.)</p> <p>-ROTAFOLIO (28CM. X 43 CM.)</p>	<p>-Este material será enfocado a las distintas delegaciones en los cuales se pondrá una imagen representativa del mismo</p> <p>-Este rotafolio dará una breve descripción de algunos temas como son: LEYENDAS, MITOS, REFRANES. Dando ejemplos de los mismo en México.</p>

PROPUESTA DE MATERIAL DIDACTICO PARA ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

LÚDICAS Y RECREATIVAS DE LOS CURSOS DEL CEPE

<p>Básico 4 Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ecología y medio ambiente 2. Salud y bienestar 3. Juegos deporte y tiempo libre 4. Publicidad 5. A simple vista una ventana a México 	<p>En este nivel estudian y adquieren la habilidad de describir, caracterizar, individualizar o ubicar un lugar. Se da a conocer la forma en que pueden realizar diferentes tipos de oración como los exclamativos, exhortativos, condicionales, entre otros.</p>	<p>-ARMABLE 8 Cubos (10cm x 10cm.)</p> <p>-TARJETAS DIDACTICAS 28 Piezas (10.5 x 7cm.)</p>	<p>-El armable en cada una de sus diferentes caras nos dará un mapa con características de ecosistemas y biodiversidad del país.</p> <p>-Este material servirá para asociar los distintos juegos que se practican en México.</p>
<p>Intermedio I Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De viajes, historias y anécdotas 2. Sociedad y familia, cambio y continuidad 3. Lo que dicen los demás 4. El mundo laboral 5. Experiencias de película 	<p>Este nivel va más enfocado a la expresión de duda, caracterización de momentos y maneras, expresar conjeturas y suposiciones. Conocen la construcción de oraciones interrogativas, enfáticas y adjetivas.</p>	<p>-SERPIENTES Y ESCALERAS Tablero (28 cm x 43cm) 2 DADOS</p> <p>-CRUCIGRAMA Hoja carta</p>	<p>-Se tomará como referencia el original pero en él se mostrará las distintos empleos que son comunes.</p> <p>-Se realizarán crucigramas dependiendo de las películas que se lleguen a mostrar en este periodo.</p>
<p>Intermedio 2 Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De visita por el pasado de México 2. Acercamiento a manifestaciones culturales latinoamericanas 3. Maravillas de la naturaleza 4. Festival a través del tiempo 5. Vida vacaciones y proyectos 6. Aportaciones de México al mundo 	<p>Gracias a que ya se cuenta con varias herramientas en el vocabulario se puede aprender en este nivel como reclamar y protestar, dar ánimos y tranquilizar, pedir recomendaciones, expresar acciones realizadas sin intención y nexos discursivos muy usuales.</p>	<p>-CHITON Juego Grupal</p>	<p>-Se tomará la idea base de un programa de tv en donde el elemento mencionado se dibujaba y se trataba de adivinar la palabra original.</p>

PROPUESTA DE MATERIAL DIDACTICO PARA ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

LÚDICAS Y RECREATIVAS DE LOS CURSOS DEL CEPE

<p>Intermedio 3 Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Turismo y su arqueología maya 2. La ciudad: su arquitectura y su atmosfera 3. Agricultura y alimentación 4. Pueblos indígenas en Latinoamérica 5. Vivir en la ciudad 6. Cruzando la frontera 	<p>Conocen las formas de organizar un texto, reformular ideas, diferenciar la situación o interlocutor. Conocen más de las expresiones coloquiales de la variante mexicana del español.</p>	<p>-TURISTA MEXICANO Juego de MESA</p>	<p>- Se modificará un turista normal modificándolo con datos de la Ciudad de México.</p>
<p>Superior Unidades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La lengua española: unidad y variedad 2. La descripción 3. La narración 4. Exposición y explicación 5. Textos argumentativos 6. Textos dialógicos 	<p>En este último nivel se analizan diferentes tipos de discurso, tanto orales como escritos, conocen los rasgos de variantes dialectales del español.</p>	<p>-CUADERNO DE ACTIVIDADES</p>	<p>-este cuaderno de trabajo servirá para el reforzamiento de varias lecturas y su enseñanza de las mismas.</p>

De acuerdo al siguiente cuadro eso fue la propuesta de paquetería didáctica para los distintos niveles de enseñanza del idioma español. Pero para el desarrollo de esta tesina se enfocará en la realización de la lotería, para el nivel básico 1 de la enseñanza del idioma español.

IV.III.1 La lotería

El juego de la lotería, es un juego de azar en el que los participantes colocan semillas o fichas en tablas con ilustraciones en la medida en que las imágenes ahí impresas coinciden con las extraídas de un mazo de 54 cartas. La lotería debe contar con un Gritón, que improvisa versos relacionados a las ilustraciones

Lo que permite que los participantes pongan atención, el gritón no puede detenerse o volver a cantar cartas anteriores, en la medida que las cartas van siendo cantadas, los participantes colocan un marcador en sus tarjetas gana quién llene su tarjeta, normalmente con 9 o 12 ilustraciones, al hacerlo, debe gritar “¡Lotería!” para dar por terminado el juego.

En muchas ferias populares se acostumbra jugar por dinero o compitiendo por un premio, para participar hay que dar una cuota que es recogida por el gritón o un asistente, al acumulado del dinero se le llama “la vaquita”, en referencia a la costumbre de algunas comunidades rurales mexicanas que en los días de fiesta hacen una cooperación económica para poder comprar una res para una comida colectiva; cuando los

jugadores no compiten por una apuesta económica o por un premio se dice que juegan “de a frijolito”, porque los frijoles con los que se van marcando las tarjetas es lo único que está en juego.

Aunque la lotería se acostumbra a jugar en lugares públicos (ferias, kermeses, festivales escolares, etc.), también es un popular pasatiempo casero, por lo que resulta muy sencillo encontrar a la venta este juego en mercados públicos, papelerías o tiendas de autoservicio. Es un juego para niños y para adultos. Además la lotería es muy representativa del diseño gráfico popular mexicano por los gráficos que en ella se maneja. Al ser un juego muy representativo de la cultura mexicana, se decide utilizarla como primer material a realizar dentro de la paquetería didáctica.

IV.III.2 Tema de la Lotería

El programa de español del CEPE consta de nueve cursos: cuatro básicos, tres intermedios y un superior. El material didáctico que se desarrolló para apoyar el aprendizaje de los estudiantes está dirigido a los niveles básicos, especialmente a los primeros tres. En estos niveles, el desarrollo del vocabulario es esencial para el aprendizaje de la lengua, por lo que el material se centró en esta área. Uno de los campos semánticos que destaca en el programa de los tres primeros niveles es el de los alimentos. De acuerdo al plan de estudios en este nivel se cubren los siguientes temas:

1. La vida diaria: hábitos y horarios en ámbitos familiar y escolar.
2. Horario de los establecimientos públicos: clases, bibliotecas, servicios.
3. Relaciones interpersonales: con los amigos, los vecinos, familiares, con los compañeros de la escuela y con el profesor.
4. El trabajo y el tiempo libre.
5. Las comidas y bebidas.
6. Visita al médico.

Para material didáctico de apoyo para este nivel se ha propuesto una lotería y un memorama que conste de 54 pares de tarjetas de 10.5 cm x 7cm con 9 tableros de 18cm x 18cm y 54 fichas de plástico. Contendrán imágenes del vocabulario antes mencionado en donde se pueda generar un conocimiento y reforzamiento del

campo semántico seleccionado, que en este caso son los alimentos. Para brindar un apoyo para el juego de lotería se plantea que en un juego de tarjetas se ponga la frase que debe ser cantada al momento. Este material tiene como propósitos educativos los siguientes:

- Promover en los estudiantes el uso de sus estrategias de aprendizaje como relacionar imágenes con palabras, memorizar a partir de la repetición oral que, a su vez, constituye una práctica de comprensión auditiva para los participantes que escuchan mientras colocan las fichas en el tablero.
- Practicar el uso de los artículos, pues el estudiante en turno, al cantar la lotería, debe agregar el artículo adecuado (masculino, femenino, singular o plural).

Para básicos 2 y 3

- Describir objetos (frutas, verduras y platillos) mencionando sus características esenciales como forma, color, sabor, consistencia.
- Clasificar los alimentos por sus características (dulces, salados, picantes, ácidos, los que contienen vitaminas o minerales o proteínas, etc.)
- Motivar la interacción entre los estudiantes al mencionar los alimentos (o platillos) que les gustan, que no les gustan, que pueden preparar, etc.

Propósitos educativos

- Aprender a interactuar entre compañeros
- Aumentar su capacidad de retención de información por medio de memoria visual
- Trabajar en campo semántico relacionando las imágenes con su distinta clasificación. En este caso, verduras, frutas, platillos, etc.
- Ampliar su capacidad de investigación para el conocimiento de algunos de los elementos expuestos y generen un mayor conocimiento.

IV. IV Metodología de Bruno Munari

La metodología que se ha decidido aplicar para este trabajo es la de Bruno Munari. Este diseñador industrial plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas. Consiste en una serie de pasos necesarios, ordenados lógicamente. Él expresa que no

es correcto proyectar sin una metodología y tratar de encontrar una solución sin haberse documentado previamente. Las partes que componen su metodología son los siguientes:

Problema. Surge de una necesidad y contiene todos los elementos para su solución

Definición del problema. Marca los límites en lo que debe moverse el proyectista y en ella se define el tipo de solución.

Elementos del problema. En ella se descompone el problema, se descubren aspectos particulares del problema, se ven características y en ella se requiere una serie de informaciones sobre cada problema particular para poder brindar seguridad y coordinación creativa.

Recopilación de datos. En ella se busca documentar y buscar información que ayude a la solución del problema.

Análisis de datos. Al conocer cada dato, se deberá analizar para ver cómo será resuelto el caso, brindando sugerencias de lo que no se debe hacer, orientando los materiales, tecnologías y costos a utilizar.

Creatividad. En ella se mantienen los límites del problema, los límites derivados del análisis de datos considerando las operaciones necesarias buscando de forma artística la solución.

Materiales y tecnología. Se brindan los instrumentos, recursos, herramientas posibles para una correcta proyección.

Experimentación. Permite extraer información de los trabajos existentes que puedan llevar a la construcción de modelos de nuevos usos para determinados objetivos, que ayudaran a resolver problemas. Se experimenta con los materiales y las técnicas disponibles.

Modelos. Son las propuestas que podrán ser una posible solución del problema

Verificación. Los modelos se someten a prueba.

Dibujos constructivos. Sirven para comunicar a una persona que no está al corriente del proyecto, la información necesaria para hacer un prototipo.

Solución. Propuesta final que resuelve la necesidad.

En mi experiencia las fases que la conforman son claras lo que ayuda a la realización del material didáctico. Creo que el análisis de datos y la experimentación tienen que ser constantes, ya que cada vez que analizamos algún dato o material podemos experimentar de nuevo.

Conclusión

El capítulo cuatro nos muestra los puntos importantes que se tomaron en cuenta para desarrollar la paquetería didáctica; el tener definido el objetivo de la misma, conocer el público al que va dirigido y el espacio en el que será utilizado ayudaran a cumplir de forma adecuada las necesidades planteadas por el CEPE.

El cubrir los diferentes temas que se ven dentro del plan de estudios con los 13 propuestas de los diferentes del material didáctico para cada nivel y el tener cada uno su metodología. Se decide que para el planteamiento de esta tesina se desarrollara en el capítulo siguiente la realización del primer material didáctico de primer nivel de enseñanza del español, La lotería.

Desarrollo de Loteria con Metodología de Bruno Munari



Capítulo V

En este capítulo se dará a conocer la etapa práctica del proyecto, se desarrollará la metodología antes mencionada dando a conocer los elementos que me ayudarán a llegar a la solución que he propuesto para la propuesta de este material didáctico. Con ello se busca brindar una justificación de cómo el diseño gráfico es una multidisciplinaria objetiva y creativa con la cual podemos conjuntar varios recursos para brindar una respuesta a las necesidades que se planteen de forma completa.

V.I Metodología y desarrollo del proyecto.

En el centro de enseñanza para extranjeros es un espacio que ha sido abierto con la intención de brindar un lugar para la enseñanza y el aprendizaje del español. Gracias a las labores que se realizan día a día en el departamento de actividades culturales se le ha brindado un espacio para las actividades de recreación. La ludoteca del CEPE en la cual se quiere dar a conocer distintas actividades lúdicas y recreativas en donde los alumnos tienen la oportunidad de conocer más personas y de alguna forma aplicar los conocimientos adquiridos en clase.

Para que se pueda llevar a cabo esta misión es necesario requerir de materiales que ayuden a que se cumplan dichas funciones, es por ellos que se ha planteado una paquetería didáctica que pueda ayudar a desarrollar sus conocimientos y de alguna manera acercarlos a la cultura mexicana y a las actividades lúdicas recreativas que existen en nuestro país. Una de las maneras de lograrlo es darles a conocer algunos juegos populares mexicanos.

Anteriormente se apoyaban con juegos que se han diseñado y son adquiridos en cualquier establecimiento y sólo las adecuaban a sus necesidades. Podíamos encontrar juegos como turista mundial, bingo, damas chinas ajedrez y ping pong. Pero lo que necesitan son medios que les ayudarán a fortalecer de alguna manera los temas dados en su plan de estudios.

Es por ello que se brinda la posibilidad de diseñar juegos que tienen que ver con la cultura mexicana y a la vez que puedan ayudar a la fortalecer los temas, al hacer la propuesta de paquetería didáctica de los materiales didácticos para las actividades de los distintos niveles de la enseñanza del idioma español se ha buscado que cumpla las expectativas de los alumnos y profesores que lo utilizarán en la clase y tomando en cuenta que es para personas mayores de 18 años que se ha acercado a la institución, con diferentes conocimientos y diversidades culturales.

V.II.1 Definición del problema

El Centro de Enseñanza Para Extranjero es un lugar que brinda un cobijo a los extranjeros que llegan a nuestro país para aprender el idioma Español. Esta institución que al ser fundada en el año de 1921 por el rector de ese tiempo, José Vasconcelos, tiene como intención brindar la enseñanza de la cultura, idioma e historia de nuestro país. El programa de español del CEPE consta de nueve cursos: cuatro básicos, tres intermedios y uno superior.

Al recibir a alumnos de distintas nacionalidades es importante encontrar un método adecuado que sirva para que la enseñanza de una nueva lengua sea fácilmente comprendida por ellos.



El material que comúnmente se utiliza es el libro de actividades en sus distintos tomos dependiendo al nivel que se va a trabajar:

- NIVEL BÁSICO 1
- NIVEL BÁSICO 2
- NIVEL BÁSICO 3
- NIVEL BÁSICO 4
- INTERMEDIO 1
- INTERMEDIO 2
- INTERMEDIO 3
- SUPERIOR

Pero, para brindar una mejor ayuda e interacción en la enseñanza de los temas vistos; se plantea material de apoyo que pueda ser utilizado en clase o fuera del mismo para tener una mejor comprensión de los mismos. Esto brindaría ayuda a los profesores; ya que generaría un medio que sirva a dar la clase cuando los alumnos se cansen un poco de la rutina común. A los alumnos, para poder digerir la información de una manera un tanto inconsciente ya que se buscara que a partir de dichos materiales se guarde vocabulario o temas que sean importantes para su aprendizaje del idioma español. La paquetería propuesta en el capítulo cuatro se ha formado por 8 niveles con sus respectivas propuestas de material didáctico, para el desarrollo de esta tesina solo se enfocará a la realización y diseño de la lotería para el nivel Básico 1 de la enseñanza de la Lengua española. Por tanto:

Se diseñará un juego de Lotería que contenga el tema de alimentos.

VI.1.2 Elementos del problema

Una vez que se ha conocido el problema, nuestros elementos del problema son los siguientes:

- Público al que va dirigido.
- Personas que utilizaran el material didáctico.
- Tiempo y lugar de uso del material didáctico.
- Número de tableros y tarjetas a usar.
- Medio de transporte del material.
- Lugar de almacenamiento.
- Número de personas que lo jugaran.

- Presencia de elementos que sirvan de apoyo que sirvan de apoyo.
- Desarrollo de la actividad.
- Otras especificaciones.

VI.1.3 Recopilación de datos

De acuerdo a lo antes mencionado se ha hecho la recolección de datos que nos ayudará a realizar el diseño de la lotería.

- Público al que va dirigido

A los alumnos inscritos en el CEPE y que participen en las actividades lúdico recreativas de la Ludoteca y las actividades culturales. Mayores de edad que provienen de los 5 continentes del mundo con diferentes conocimientos.

- Personas que utilizarán el material didáctico

Al número de personas aproximadamente que se brindará este material es de entre 12 a 15 personas, ya que es el número que puede ver dentro de cada clase.

- Persona que dirige el material didáctico

Puede ser el maestro de clase o la ludotecaria del CEPE.

- Tema a tratar en el material didáctico

El tema desarrollado y escogido en esta lotería es la de alimentos y busca ser un apoyo en los 3 niveles básicos de la enseñanza del español, pero haciendo énfasis en el nivel 1 del mismo.

- Tiempo y lugar de uso del material didáctico

Este material se ha planteado para ser usado tanto en la ludoteca, como también dentro de la clase, según las necesidades que requiera el maestro. Por lo regular la duración de una clase es de una hora y la ludoteca se encuentra a disposición del alumnado 2 veces por semana en un horario de 10:30 a.m. a 2:00p.m.

- *Presencia de elementos que sirvan de apoyo que sirvan de apoyo*

Dentro de clase puede que los elementos que ayuden a esta actividad pueden ser los propios libros de textos que de alguna manera ayudaran a entender la importancia de dicho tema en el juego de la lotería. En la ludoteca al ser un espacio abierto pueden ser utilizados algunos elementos que pueden ser mencionados en las tarjetas como puede ser el café.

- *Material didáctico similar*

La lotería tradicional mexicana o el Bingo aunque éste es más enfocado al uso de números.

- *Elementos que conforman el material didáctico*

El juego de lotería estará conformado por los siguientes elementos:

9 TABLEROS, 55 TARJETAS, 55 FICHAS UN INSTRUCTIVO Y UNA CAJA.

Para material didáctico de apoyo para este nivel se ha propuesto una lotería que conste de 55 tarjetas de 8cm x 10cm con 9 tableros de 22 cm x 19cm, 55 fichas de plástico y un instructivo. Contendrán imágenes del vocabulario en donde se pueda generar un conocimiento y reforzamiento del campo semántico seleccionado, que en este caso son los alimentos. Para brindar un apoyo para el juego de lotería se plantea que en un juego de tarjetas se ponga la frase que debe ser cantada al momento.

- *Medio de transporte del material*

Se ha planteado el diseño de una caja que permita llevar en si los tres elementos antes mencionados con las medidas de 27 cm x 30cm x 8cm en un material resistente que puede ser caple o cartón de manera que ayude a proteger los elementos que se lleven dentro de ella.

- *Material propuesto para el material didáctico*

El material propuesto para la realización de esta lotería está planteado, más que nada para la impresión de las tarjetas, tableros y lo que el empaque del mismo. Los tipos de materiales que se proponen son:

CROMACOTE:

Este tipo de papel se utiliza para imprimir tarjetas de presentación, manuscritos, entre otras cosas. Es una cartulina que puedes encontrar en calibre estándar de 12 pts., tiene un recubrimiento de apariencia brillante por una cara y la calidad de impresión digital es lo recomendable, tiene un costo aprox. de 2.00 tamaño doble carta o menos dependiendo del proveedor y pueden llevar un recubrimiento en ambas caras con resinas y minerales.

CARTULINA SULFATADA:

La Cartulina Sulfatada, es una cartulina plegadiza compuesta de fibra virgen de gran resistencia, alta blancura y excelente recubrimiento garantizando una impresión de alta calidad. Su alta rigidez y resistencia la hacen la mejor elección para una gran variedad de aplicaciones y acabados, incluyendo realzado, plecado, barnizado, etc. Puede ser usado en la manufactura de empaques, que tengan contacto con alimentos. Sus características la hacen el sustrato ideal para plecar y doblar. Se fabrica en una y dos caras.

CAPLE

El cartón caple, está optimiza el consumo de tinta obteniéndose una hoja impresa, lo que favorece la maquinabilidad en las prensas de impresión. Evita variaciones en la calidad final de impresión. El proceso de formación de la hoja y las propiedades del recubrimiento aplicado, dan como resultado un cartón con una apariencia superior a otros cartones de la competencia. Cumple con el protocolo establecido por FDA, para poder ser usado en la manufactura de empaques, que tengan contacto con alimentos. Para empaques y envases finos, perfumería, cosméticos, medicamentos, alimentos, cubiertas para libros, tarjetas postales, displays de alta calidad y un gran número de aplicaciones. Para todo tipo de empaques y envases de tipo industrial, farmacéutico y alimenticio, así como para material de display.

Medio de impresión

Los medios de impresión propuestos son los siguientes:

Digital

Ventajas:

- Recomendada para tirajes súper cortos y muy urgentes o con datos variables
- Precio muy inferior al offset sólo en tirajes supercortos y cortos.
- Plazos de impresión muy cortos.
- Posibilidad de imprimir muchas páginas diferentes y pocos ejemplares incluso con información variable, tanto en blanco y negro como a color.

Desventajas:

- Limitaciones en calidad frente a offset.
- Sólo es posible imprimir en cuatricromía o blanco y negro, nunca Pantones directos.
- Gama de papeles imprimibles limitada.
- Más delicado en cuanto a acabados.
- Las masas de tinta (toner) se pueden agrietar por el uso con cierta facilidad.

Offset

Ventajas:

- Recomendada para tirajes medios y largos
- Coste por ejemplar mucho más bajo que digital, una vez superados los costes fijos de entrada máquina.
- Permite imprimir tintas directas.

Desventajas:

- Limitaciones en plazos de ejecución y muy alto coste en tirajes cortos.

- Lugar de almacenamiento

La ludoteca cuenta con un espacio en el departamento de actividades culturales en donde puede ser guardado en estantes y puede ayudar así a que pueda ser llevado y ocupado en todo momento.

- Número de personas que lo jugaran

El juego está planteado para ser jugado por 9 personas ya que contendrá nueve tableros y éstos contendrán 55 cartas pero puede que sea jugado en parejas y eso ayuda a que tengan más interacción entre compañeros. Aunque también la persona que canta las tarjetas juega un papel importante por lo que puede decirse que pueden participar entre 10 a 12 personas.

- Desarrollo de la actividad

Se reparten los tableros entre los jugadores y se selecciona a uno para que cante la lotería con frases que describan la imagen del alimento. Los jugadores tendrán que colocar una ficha sobre la tabla cada vez que se mencione una de las figuras en caso de tenerla en su tablero. El que termine primero de completar su tabla tendrá que gritar ¡LOTERIA! para dar a conocer que ha ganado.

- Otras especificaciones

Variantes del juego de la lotería.

- Trabajar en campos semánticos relacionando imágenes con su distinta clasificación. Ejemplo: verduras, frutas, platillos, etc.
- Formular preguntas relacionadas a la utilidad del alimento en la cocina mexicana. Ejemplo: ¿Para qué platillo mexicano utilizamos el _____?

V.I.4 Análisis de datos.

En este cuadro se presenta el análisis de que posible material funcionaría para la elaboración de esta lotería, para después proseguir con la etapa de creatividad.

Análisis de Material

Elemento	Material propuesto	Ventajas y desventajas	Observaciones
Tarjetas y tablero.	- Cromacote - Cartulina sulfatada	El cromacote da una mejor calidad en impresión, mientras que la cartulina sulfatada suele perder calidad conforme su uso.	Ambas con el cuidado adecuado pueden durar lo suficiente y el costo de ambas es el mismo.
Caja de la lotería.	- Cromacote - Caple	El cromacote puede servir para la caja si es que su tamaño es pequeño, pero si grande el montar la impresión en caple es lo mejor, más porque no es grande el tiraje.	La medida de impresión en cromacote es un poco más que el tabloide por lo que puede que sea mejor el uso del caple aunque puede maltratarse fácilmente.
Fichas	- Plástico	Son duraderas y se pueden conservar por mucho tiempo.	Puede adquirirse en cualquier tienda que sea proveedora de material didáctico.
Instructivo.	- Opalina - Bond - Couché	La opalina puede durar un poco más que el bond, aunque el couché da un mejor acabado.	En las tres se puede imprimir en lasser o inyección de tinta, la mejor calidad la brinda el lasser.

V.I.5 Creatividad

Recolectada la información anterior se iniciará el análisis de los elementos que ayudarán a la realización de las tarjetas y los tableros. Se comenzará por hablar como es que se decidió el campo semántico para la realización del material didáctico. En el nivel básico 1 de la enseñanza del español las unidades que se manejan son las siguientes:

Unidades

1. Los saludos y las presentaciones.
2. Las personas.
3. Los lugares.
4. El tiempo.
5. La salud.
6. Las vacaciones.

Al analizar cada uno, se llegó al acuerdo que el tema que puede ayudar a desarrollar los diferentes temas que se llegan a ver es el de los alimentos por lo cual se procedió a hacer una lista del vocabulario que pudiera ayudar a llevar a cabo dichas tarjetas para la lotería, tomando en cuenta la información que había en el libro de texto. La cual se llegó a que sería la siguiente:

Vocabulario

- | | | |
|---------------|-----------------|---------------|
| 1. Aguacate | 22. Jitomate | 43. Piña |
| 2. Ajo | 23. Jugos | 44. Plátano |
| 3. Alcachofa | 24. Leche | 45. Queso |
| 4. Apio | 25. Lechuga | 46. Refresco |
| 5. Arroz | 26. Limón | 47. Salmon |
| 6. Bistec | 27. Maíz | 48. Sándwich |
| 7. Brócoli | 28. Malteada | 49. Sopa |
| 8. Café | 29. Mango | 50. Té |
| 9. Camarón | 30. Manzana | 51. Tocino |
| 10. La Carne | 31. Mantequilla | 52. Toronja |
| 11. Cereal | 32. Melón | 53. Uvas |
| 12. Chorizo | 33. Mermelada | 54. Yogurt |
| 13. Coco | 34. Naranja | 55. Zanahoria |
| 14. Durazno | 35. Nopal | |
| 15. Ensalada | 36. Papas | |
| 16. Espagueti | 37. Papaya | |
| 17. Fresa | 38. Pavo | |
| 18. Galletas | 39. Pepino | |
| 19. Helado | 40. Pera | |
| 20. Huevos | 41. Pescado | |
| 21. Jamón | 42. Pimiento | |

Después de ellos se buscó encontrar y realizar con ayuda de la ludotecaria algunas frases que ayudaran a cantarlas cuando los alumnos digan la lotería, que tengan que ver con características de las mismas o que hicieran referencias con temas que se hayan visto en clase. La cual también se fundamenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que el profesor o la persona que use dicho material deben de dar una introducción a las imágenes de manera que los alumnos puedan relacionarlo a su ámbito social.

Las imágenes deben de titularse y llevar una frase que ayude a su refuerzo adicional. Se puede hacer preguntas de las imágenes para que así los alumnos hagan conexiones con conocimientos previos.

Las frases propuestas para esta actividad fueron las siguientes.

Frase a cantar	Imagen
La mantequilla de los dioses aztecas.	1. EL AGUCATE
Tiene dientes y no come. Tiene cabeza y no es hombre.	2. EL AJO
De tierno corazón y vasto abrigo.	3. LA ALCACHOFA
De rica frescura son sus bracitos, ¡Ah! Que rico dice un pollito: ¡Ah pío, pío pío!	4. EL APIO
Arroz salado, arroz dulce, el arroz de México es un disfrute.	5. EL ARROZ
Lo morado de un ojo quita, no es bueno comerlo en exceso, pero al hambre no le importa eso	6. EL BISTEC

Frase a cantar	Imagen
De olor que hace dudar, pero delicia del paladar, ramitos verdes que te van a gustar.	7. EL BRÓCOLI
Inseparable compañero de mañanas, tardes y noches.	8. EL CAFÉ
Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.	9. EL CAMARÓN
Carne de res, carne de cerdo y de pollo, carne de mi carne después de que la como.	10. LA CARNE
Acompañado con leche y fruta es un buen desayuno.	11. EL CEREAL
¿Qué le dice el chorizo a la sartén? Morena, me tienes frito.	12. EL CHORIZO
Tiene agua y no la bebe, tiene carne y no la come tiene barba y no es hombre.	13. EL COCO
Tortillas duras y duras no.	14. EL DURAZNO
Fiesta de verduras, reunión de sabores, el tazón con ensalada, que alegra corazones.	15. LA ENSALADA
Hilitos de pasta hecha con trigo, Dame un poco que yo te lo pido que rico espagueti, si me caso contigo.	16. EL ESPAGUETTI
Una fresa, dos fresas, si no me quieres para que me besas.	17. LA FRESA
No te vendas por un pan o una galleta.	18. LA GALLETA
Frío, muy frío estoy y con mi sabor a los niños ánimo doy.	19. EL HELADO
Blancos son, la gallina los pone, con aceite se fríen y con pan se comen.	20. EL HUEVO
Estando sano me cortan, sin ser enfermo me curan y en rebanadas o pedacitos, dicen que estoy exquisito.	21. EL JAMÓN
Mis ojitos cierro, toma mi corazón, mátenme rapidito que jitomate soy.	22. EL JITOMATE
Agua de vida, color y sabor, las frutas su jugo nos dan con amor.	23. EL JUGO
¿Qué se corta sin tijeras y aunque a veces sube y sube nunca usa la escalera?	24. LA LECHE
Hojitas verdes solitas, con aderezo o limón ¡que ricas son!	25. LA LECHUGA
Cambia el gesto de la cara y el sabor de la ensalada.	26. EL LIMÓN
Maíz de mi tierra, sonriente estás, que hasta de tus dientes, vida me das.	27. EL MAÍZ
Mal, no hacen, te digo la verdad, hadas las hacen, con leche, helado y bondad.	28. EL MALTEADA



Frase a cantar	Imagen
Mango come el chango, mango como yo, yo no soy un chango, pero como mango... ¡yo sí estoy!	29. EL MANGO
A esta fruta se le culpa y fue cosa del demonio, pues comieron de su pulpa los del primer matrimonio.	30. LA MANZANA
Yo me llamo, mante, mante, pero me dicen quilla, quilla.	31. LA MANTEQUILLA
Me lo das o me lo quitas.	32. EL MELÓN
Úntala en pan y más rico te sabrá.	33. LA MERMELADA
Naranja dulce, limón partido, dame un abrazo que yo te pido...	34. LA NARANJA
El que todos van a ver, cunado no tienen que comer.	35. EL NOPAL
Fritas, rellenas, cocidas o acompañadas las papas son las favoritas.	36. LA PAPA
La llaman también: melón de árbol, mamón, fruta bomba y lechosa.	37. LA PAPAYA
Puesto en la mesa para la cena de Navidad en México.	38. EL PAVO
En México es el rey, el limón, la sal, y el chilito, son su corte real.	39. EL PEPINO
El que espera, desespera.	40. LA PERA
El que por la boca muere.	41. EL PESCADO
Pi, pi, cantan los pájaros, miento y digo la verdad; por muy listo que seas, creo que no acertarás.	42. EL PIMIENTO
Tiene escamas y no es pez. Tiene corona y no es rey.	43. LA PIÑA
No soy de plata, plata no soy; ya te he dicho quién soy.	44. EL PLATANO
Se hace con leche de vaca, de oveja y de cabra y sabe a beso. ¿Qué es eso?	45. EL QUESO
Burbujas de colores en aguas de sabores.	46. EL REFRESCO
Hago siempre como el salmón y contra la corriente voy, pero si me das un pedazo de salmón me vuelvo un oso comelón.	47. EL SALMÓN
Entre dos paredes estoy a mordidas me comes y mi relleno es tu elección ¿que soy?	48. EL SANDWICH
Ya sea de fideos, estrella, coditos y letras, servirla bien calentita.	49. LA SOPA
Te lo digo y te repito y te lo debo avisar, que por más que te lo diga no lo vas a adivinar.	50. EL TÉ
Ni olla sin tocino, ni boda sin tamborino, ni cena sin vino.	51. EL TOCINO

Frase a cantar	Imagen
Deliciosa fruta rosa redonda y olorosa con azúcar o sola que buena es la toronja.	52. LA TORONJA
El sol las madura, las manos las recogen, el pie las tritura, la boca las come.	53. LA UVA
Es amigo del cereal, compañero de la fruta, solito al natural o acompañado, se disfruta.	54. EL YOGURT
Lleva gorro verde y blusa anaranjada.	55. LA ZANAHORIA

Diseño gráfico

Imagen

La imagen es un medio de representación de la realidad y también es un medio de conocimiento de ella. En el esquema básico de la comunicación todos sabemos que existen tres elementos indispensables: quien emite el mensaje, el mensaje y quien lo recibe.

Estudiosos del tema han dilucidado acerca de las características de cada uno de ellos, revistiendo enorme importancia el mensaje, cuestionándose en dos aspectos centrales, cómo se construye y cómo se interpreta. En la comunicación que se efectúa mediante imágenes es útil tomar en cuenta que el emisor construye el mensaje según un código que el receptor debe conocer. Como vimos antes, desde siempre la imagen ha sido utilizada como un medio para comunicar ideas y sentimientos. Las imágenes tienen un lenguaje, transmiten mensajes, configuran la cultura, la sociedad y los valores que la sostienen.

La comunicación visual, según Bruno Munari (1985), “es un medio imprescindible para pasar información de un emisor a un receptor, pero la condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria y la ausencia de falsas interpretaciones”. Para Munari es un proceso que puede ser de dos tipos: casual o intencional. Es una comunicación casual si todo lo observamos espontáneamente y lo interpretamos de forma libre, y es intencional cuando se pretende que la información sea recibida con el significado correspondiente a la intención del emisor. Este proceso intencional, a su vez, puede ser de dos tipos: una comunicación práctica o bien estética.

Para Busquets la imagen es un signo para transmitir ideas, es fundamentalmente un vehículo de comunicación.

Es importante considerar que a través de una imagen se puede intentar representar una realidad en una serie de imágenes mentales basada en contornos, o bien se puede intentar expresar una idea mediante tal representación, y ahí su doble función: representativa y expresiva. Así, podemos entender a la imagen que únicamente enseña o muestra, y la que simboliza, que construye un conocimiento.

De lo anterior podemos deducir que el proceso de comunicación a través de imágenes es una transferencia simbólica de conocimientos.

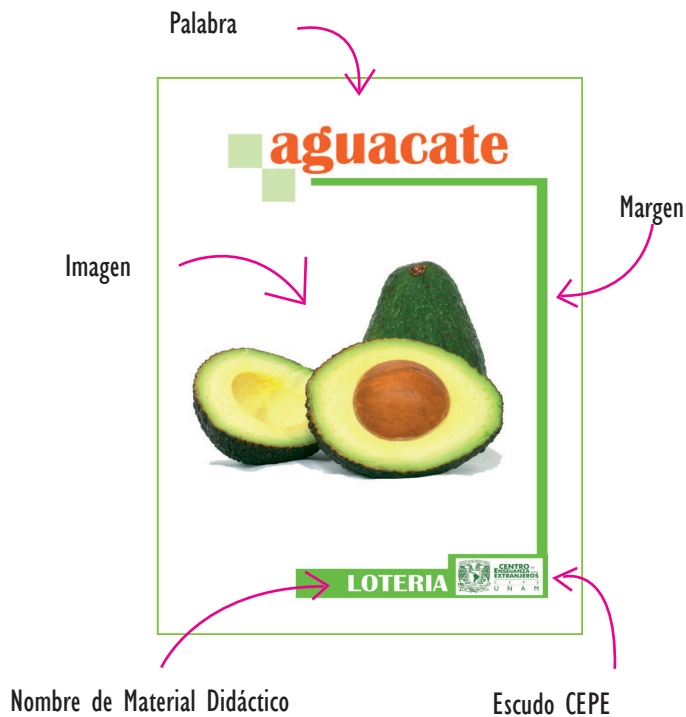
Por lo mencionado anteriormente, se tomó la decisión de utilizar las imágenes de los alimentos tal y como son en su forma real, ya que al ser nuestro usuario alumnos procedentes de distintos países es difícil que se pueda hacer una representación gráfica del mismo, ya que al ser representada de alguna manera en especial puede que para todos los que trabajen en ella no pueda quedar claro el mensaje que se quiere transmitir.

Diseño gráfico de tarjetas y tableros.

TARJETAS

Las tarjetas fueron desarrolladas en un espacio rectangular de una medida de 8cm. X 10cm. En posición vertical. Esto con el fin de que al ser mostrada la tarjeta a las personas que participan en el juego tengan más clara la imagen y sea el punto de atención la imagen presentada.

El acomodo de los elementos en la tarjeta fue el siguiente.

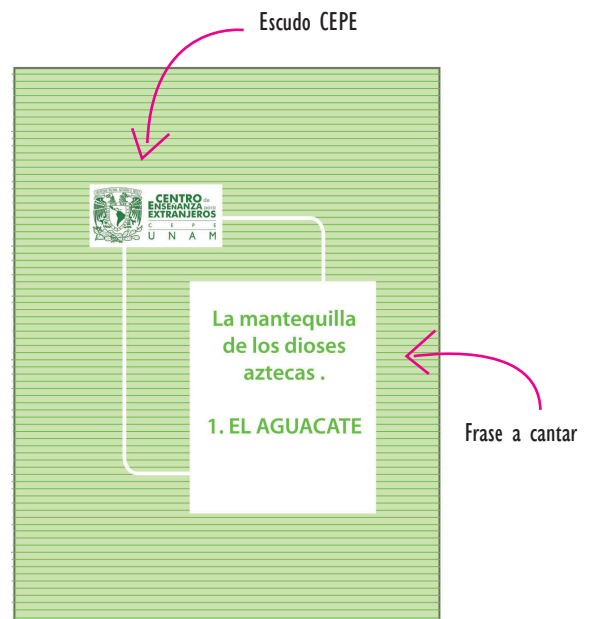


Frente tarjeta.

La palabra que da nombre a la imagen se encuentra centrada y arriba de la imagen la cual se encuentra envuelta en un margen que hace resaltar y recalcar el alimento del cual se está hablando, para tener un medio de identificación y apropiación del proyecto se ha insertado el escudo del Centro de Enseñanza para Extranjeros en duotono con el color del diseño de la tarjeta. En un acomodo por orden de importancia.

Atrás tarjeta.

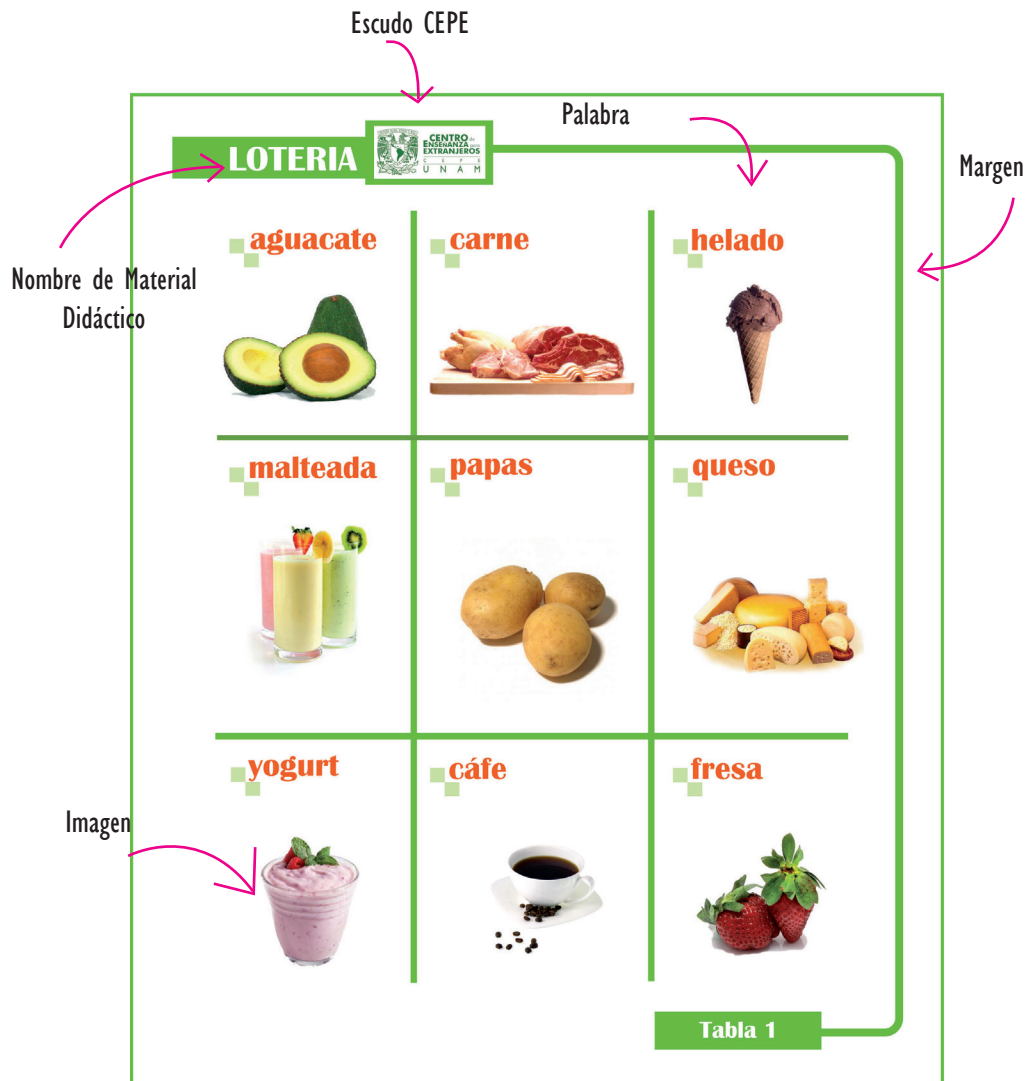
En la parte de atrás se puede observar que de fondo se creó una textura y que el color que tiene de fondo va de acuerdo al libro de nivel I del curso. Se integran a la composición el escudo del CEPE y de ella podemos observar que se encuentra el recuadro que encierra la frase propuesta para el canto de la tarjeta. Cada una foliada para que en caso de pérdida sea fácil su reimpresión.



TABLEROS

Los tableros fueron desarrolladas en un espacio rectangular de una medida de 18cm. X 22cm. El acomodo de las imágenes es igual que en la lotería normal, pero en esta, solo se hace un modulo de 3x 3 en los que están distribuidas las imágenes

El acomodo de los elementos del tablero fue el siguiente.



Frente tablero.

Al igual que la tarjeta, el tablero de frente contiene un margen que encierra las imágenes que contiene para el juego, cada una acompañada de la palabra que nombra la imagen, como también tiene el nombre del material didáctico y escudo del CEPE. También se encuentra foliado cada tablero.



Atrás tablero.

En la parte de atrás del tablero se mantiene la textura manejada en las tarjetas y también se encierra en un margen y se centra el escudo del Centro de Enseñanza para Extranjeros.

Diseño de caja e instructivo

El diseño de la caja y del instructivo no varía mucho de lo que es la propuesta de lo que son las tarjetas y el tablero, ya que el fin es que ambos contengan una unidad y representen el nivel al cual está dirigido dicho material. Es por ello que manteniendo esas características, se comenzó con el diseño del instructivo. Esto se planteó por que al ser ocupado tanto por maestros, alumnos y ludotecario era necesario tener alguna fuente que brindara ayuda en caso de que existiera alguna duda con el material.

En ella se trata de marcar el contenido del material didáctico, los propósitos del juego, las instrucciones del juego y también otras opciones en las que puede ser jugado. En la siguiente página se muestra el diseño del instructivo.

Instructivo

Nombre de Material Didáctico

Descripción del juego

Imagen del contenido

La lotería es un juego tradicional mexicano para niños y adultos que es comúnmente encontrado en las ferias de los pueblo o en las kermesses, en donde "los puestos de lotería" el escuchar el grito de ¡LOTERIA! te hace saber que un jugador ha completo su tabla de juego y ha ganado desde un muñeco de trapo, hasta un rifle de madera.

Lotería
de alimentos

Edad recomendada: De 6 en adelante
De: 3 a 19 jugadores

Objetivo
La lotería de alimentos es un juego que tiene como objetivo aprender el vocabulario utilizado en el nivel básico de la enseñanza del idioma Español como lengua extranjera, extraída de la colección de libros Así hablamos Volumen 1

Contenido:
55 tarjetas de un tamaño de 10 cm x 8 cm impresas a color en opalina y encapsuladas, 9 tableros de tamaño 19 cm x 22 cm impresos a color en opalina y encapsuladas con 55 fichas de plástico.

Propósitos educativos del juego:

- Aumentar la capacidad de atención y concentración por medio de la discriminación y memoria visual
- Trabajar campos semánticos (relacionando figura con información ya obtenida por el alumno o adquirido a través de su cultura)
- Aprendizaje del vocabulario de los alimentos
- Ampliar su capacidad de investigación de los elementos expuestos y así generar un mayor conocimiento

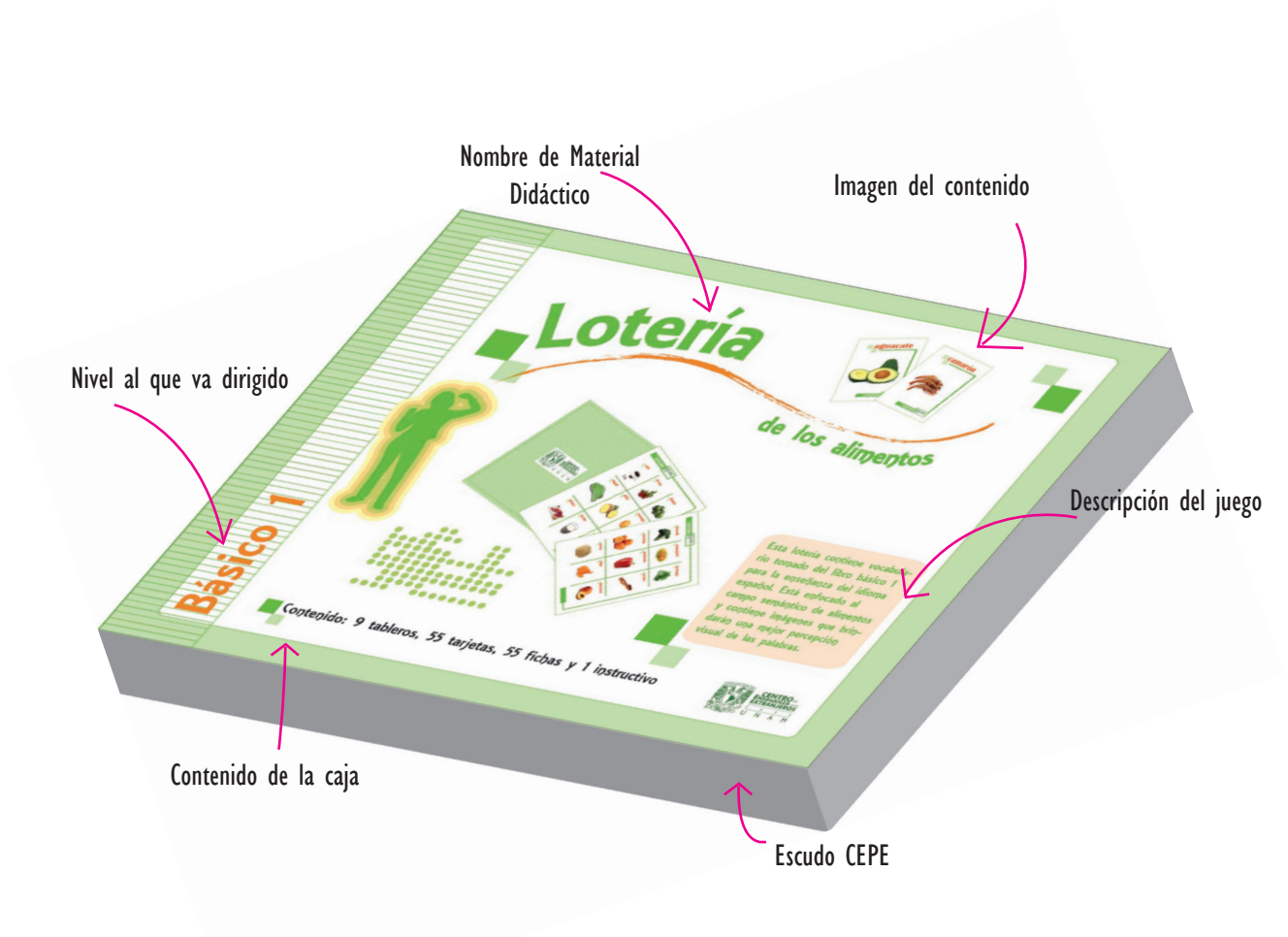
Instrucciones de juego:
Se reparten los tableros entre los jugadores y se selecciona a uno para que cante la lotería con frases que describan la imagen del alimento. Los jugadores tendrán que colocar una ficha sobre la tabla cada vez que se mencione una de las figuras en caso de tenerla en su tablero. El que termine primero de completar su tabla tendrá que gritar ¡LOTERIA! para dar a conocer que ha ganado.

Variantes del juego de la lotería.

- Trabajar en campos semánticos relacionando imágenes con su distinta clasificación. Ejemplo: verduras, frutas, platillos, etc.
- Formular preguntas relacionadas a la utilidad del alimento en la cocina mexicana.
Ejemplo: ¿Para qué platillo mexicano utilizamos el _____?

Escudo CEPE

Para la formación y acomodo de los elementos dentro del instructivo y del diseño de la caja se tomo como base una reticula aurea que busca que, tanto, texto como imagen lleven una armonía y brinden un sentido de lectura agradable para la persona que estará en contacto con ella.



Caja de la Lotería

Como se ha mostrado en ambos casos lo que se trata de mantener es la unidad en lo que es el material didáctico, cuidando que cada uno, contenga también los elementos requeridos y así se pueda cumplir su misión eficientemente.

Se muestra el diseño de la cara de la caja ya que está es quien llevará más el foco de atención de los alumnos y del docente. Esto con la intención de que se sientan atraídos y deseen conocer lo que hay en su interior.

Tipografía

La tipografía utilizada en el diseño de este material fue el de:

Britanic bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 !"#%&/()=?;1234567890

Esta tipografía ayudó para dar título al alimento a mencionar el alimento en las tarjetas en las tarjetas su puntaje es de 32 y en los tableros es de 20 puntos. se trata de una tipografía sin serifs con un marcado contraste entre palos finos y gruesos, especialmente en las versiones más pesadas. Posee una elegancia tal que no existen muchas tipografías de este tipo que se puedan emparejar con ella. Su gran altura de la "x" permite utilizarla a tamaños pequeños y grandes.

Myriad pro regular
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!"#\$%&/()=?;1234567890

Era para las frases a cantar y que están por la parte de atrás de la tarjeta, el puntaje para las frases es de 12 y está en minúsculas y mayúsculas. Esta tipografía tiene como fin brindar una fácil lectura y al ser un palo seco brinda una seguridad de que el contenido es importante.

AR ESSENCE

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!"#\$%&/()=?;1234567890

Esta tipografía es usada en lo que es el diseño de lo que es la caja que contendrá la lotería. Al ser un estilo de fantasía nos trata de invitar a conocer este juego sin dejar de lado que es un materia de aprendizaje.

Color

Además de los colores que nos brindan las imágenes de las frutas al natural, se buscó que existiera unidad en el trabajo por lo cual para lograrlo se recurrió al uso de dos colores para el diseño de disco material didáctico. Como sabemos el color cumple una función importante en todo diseño, los colores escogidos, tratan de cumplir factores tanto de diseño como de integración a la paquetería didáctica propuesta.

Los colores escogidos fueron el:

VERDE

El color verde está socializado con las buenas relaciones y también con la naturaleza, lo cual nos puede hablar del tipo de ambiente en el cual, podemos utilizar este tipo de material.



Otra justificación de su uso es por el nivel al cual estamos dedicando este material didáctico y así pueda tener una clasificación dentro de su ámbito de trabajo.

NARANJA

Se asocia con la alimentación sana y estimula el apetito. Es un color que ayuda a crear un buen contraste unido al verde, tiene visibilidad alta y es útil para captar la atención.



V.I.6 Materiales y tecnologías.

Con los datos recabados, se llevó a cabo el diseño de la lotería contando como medios de apoyo: Imágenes recabas en internet de los alimentos, el uso de diseño de programas de diseño, en especial las que integra la Suite Adobe como son el PHOTOSHOP, INDESING Y EL ILLUSTRATOR.

Se propone para que sea de mayor duración el que las **tarjetas y los tableros** sean impresos en papel cromacote e impresas en láser, para que, puedan tener una mayor durabilidad y sea a la vez un material atractivo para el estudiante que lo use. Las medidas propuestas para estos casos son:

Tarjetas: 8 cm. X 10cm.

Tableros: 19cm. X 22cm.

Para **el instructivo** es mejor que sea impreso en papel couché ya que este ayudará a que sea un poco más su duración además, de que da un acabo interesante al mismo. La cual debe estar impreso en un formato carta, ya que eso ayudará a que sea más legible.

Para la caja se propone que se haga con cartón y se monte en ella el diseño de la misma, ya que al imprimir en cromacote, no se asegura que pueda soportar el peso de los elementos que contendrá.

Las fichas pueden ser de plástico y del color verde para que así lleve una unidad con el material didáctico.



V.I.7 Experimentación.

Como proyecto inicial y teniendo los datos adquiridos y recopilados en el primer proceso de la metodología se decide realizar la impresión del trabajo para ver cómo reaccionan los alumnos ante este material y si realmente es funcional.

Esta primera prueba se realizó con las herramientas con las que se contaban a la mano. En este caso se recurrió a la impresión de tarjetas y tableros en una impresora inyección de tinta en opalina gruesa tamaño carta. Al estar impresas, para que tengan mayor duración se decidió enmascararlas y así puedan resistir más; se compraron fichas y cajas de cartón que las resguardaron mientras se terminaba el diseño de la caja.

Una vez impreso el material, se trabajó con un grupo de primer nivel de enseñanza de español en un aula de clase. A continuación se muestran fotografías de cómo fue realizada la dinámica y como fue recibido por los alumnos del CEPE.

A continuación se muestran imágenes de esta experimentación



Las frases utilizadas en la lotería hacia que participarán y brindarán su respuesta de lo que ellos creían que podía ser



Al ser un nuevo material, les resultó interesante y llamo su atención, el ver que tenía unidad con su libro de texto fue un punto a favor, además de que era una nueva actividad en medio de su clase.



El saber que el tema de la lotería tenía que ver con una de las unidades de su libro de textos los entusiasmó más pues sabían que mientras jugaban aprendían cosas nuevas

RESULTADOS

De acuerdo a esta primera experimentación, me di cuenta de algunos errores que tenía la lotería.

La formación de las imágenes en los tableros las hice tomando como base el orden alfabético y de hecho las tarjetas al ser foliadas para saber cuando llegue a faltar alguna se hizo en base a el orden alfabético también.

El día en que la ludotecaria cantó las cartas para jugar lotería, lo hizo de acuerdo a la numeración, como las imágenes salían una tras otra y así es como estaban en consecuencia en el tablero cada que se cantaba una carta un alumno ponía una ficha y a la siguiente carta su compañero de al lado era quien ponía la siguiente ficha.

Dando por hecho que el ganador sería quien puso la primera ficha. De acuerdo a esta experimentación es como se hizo algunos cambios para corregir dichos errores, los cuales se muestran en el siguiente apartado.

V.I.8 Modelos y verificación

Gracias a la experimentación realizada se hicieron los cambios necesarios, los cuales son los que se muestran a continuación.

Tarjetas

De acuerdo a lo experimentado en las tarjetas no se realizó ningún cambio, ya que no tenían problemas, solamente se propuso que los alumnos al momento de jugar la lotería propusieran nuevas frases. Quedando un total de 55 tarjetas de tamaño 8cm. X 10cm.

Tableros

De los cambios que se realizaron en los tableros podemos decir que fueron el reacomodo de las imágenes de forma que sea aleatorio y cuando se halle el caso de que las cartas de lotería sean leídas en orden pueda existir un ganador al azar. En total son 9 tableros de 18 cm x 21 cm.

Instructivo

Dentro de los cambios que se realizaron en el instructivo se hizo la aclaración de formar nuevas frases al momento de cantar la lotería y la de no olvidar revolver las cartas.

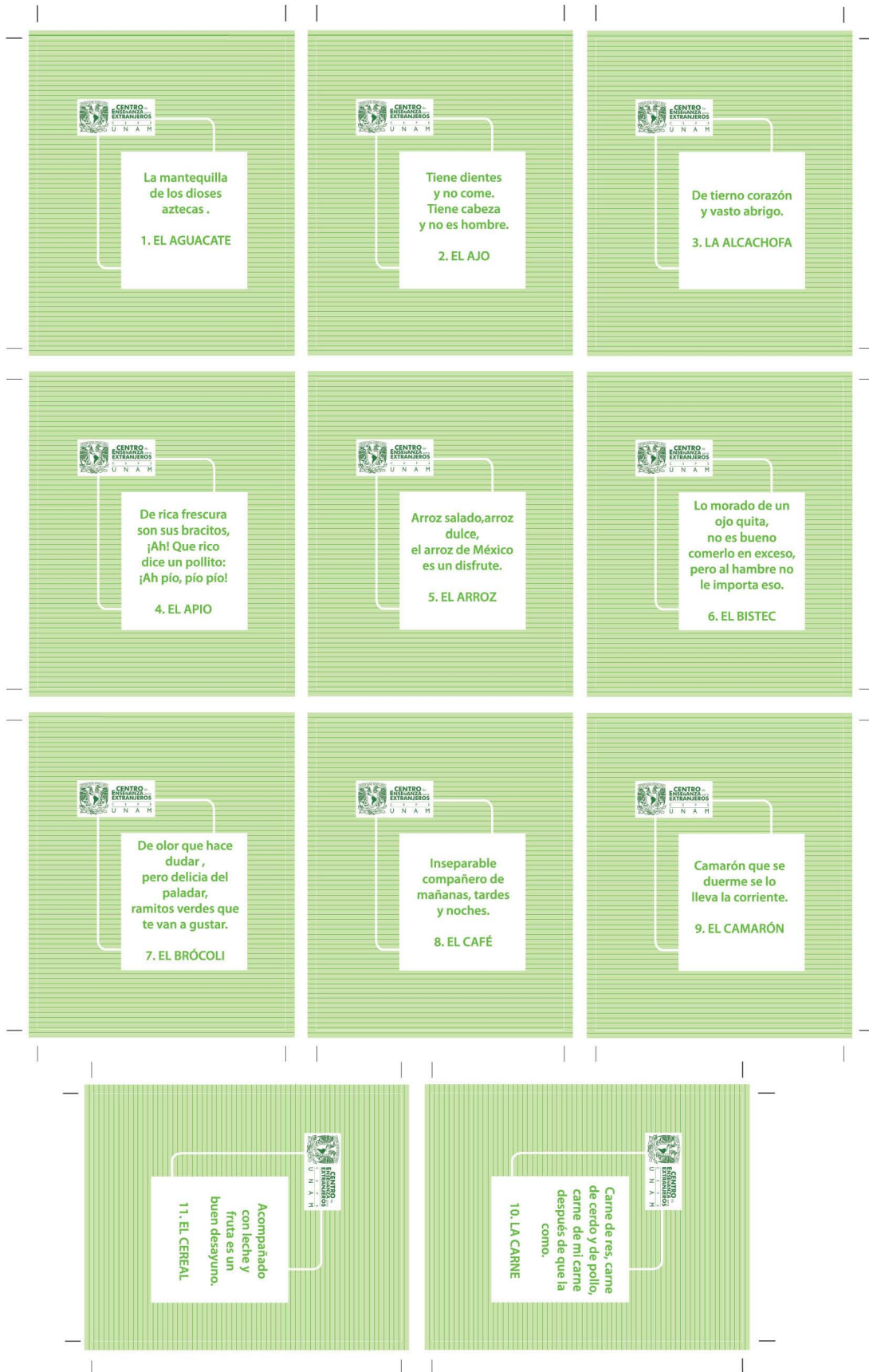
Caja

El diseño propuesto está tratando de mostrar la unidad y relación con el nivel al que va dirigido y a la vez trata de mostrar los elementos que contiene la lotería. Agregando los datos importantes acerca del contenido que puede encontrarse en ella.

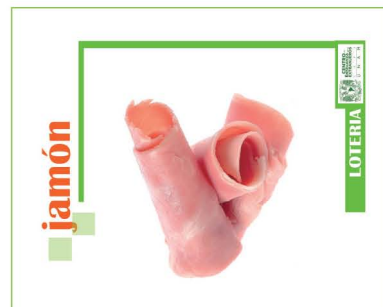
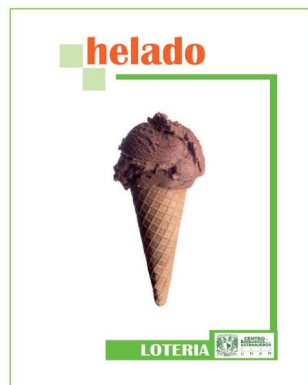
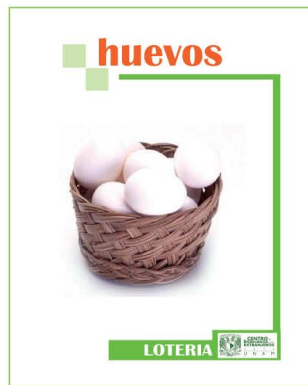
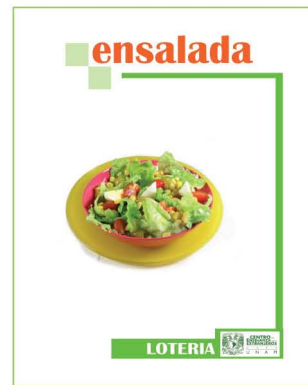
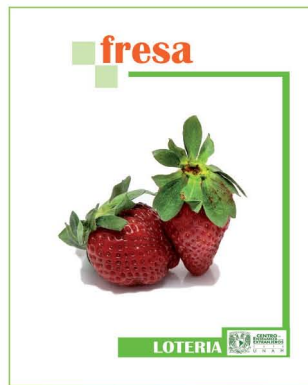
Tanto de la caja como del instructivo solo se cambiaron y agregan unas frases, pero el diseño sigue siendo el mismo. Por lo cual solo se muestran a continuación el juego completo de tableros y tarjetas, frente y vuelta de como quedaron finalmente.



Frente tarjetas del I al II



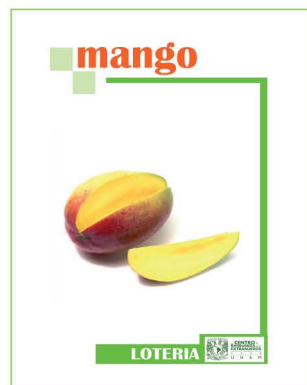
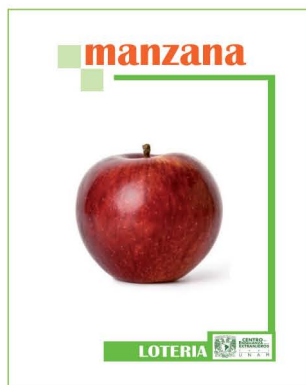
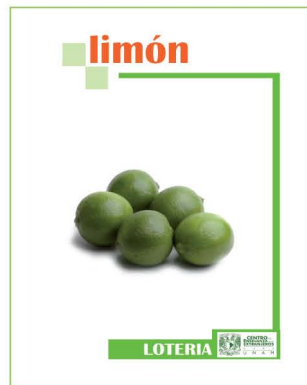
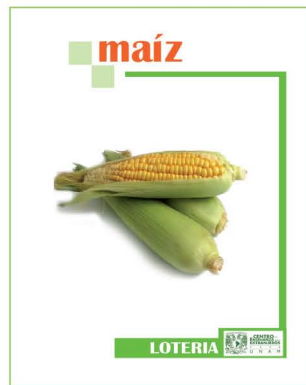
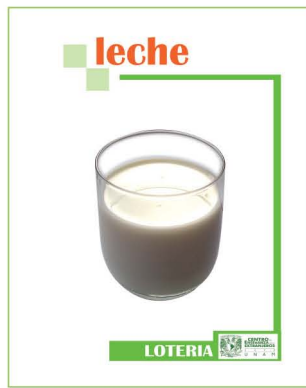
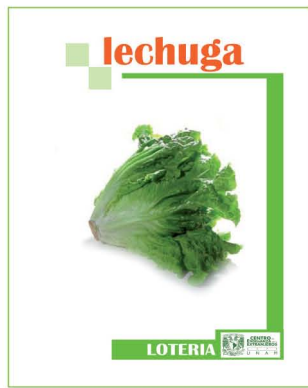
Parte trasera de tarjetas del I al II



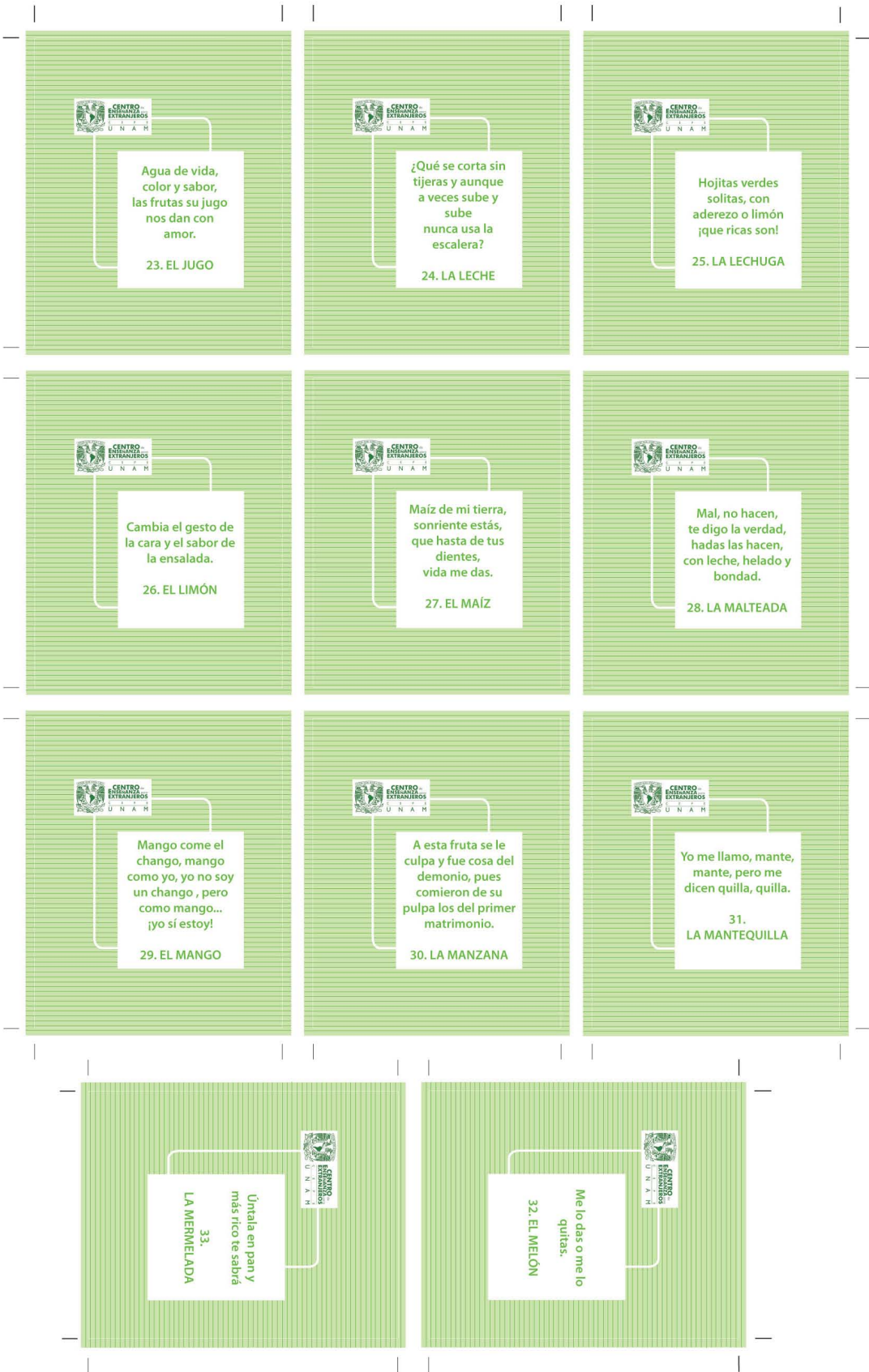
Frente tarjetas del 12 al 22



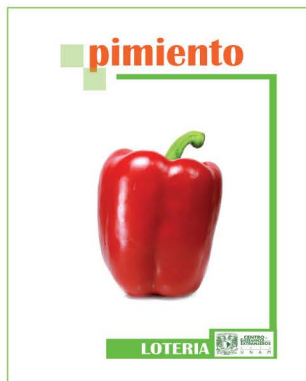
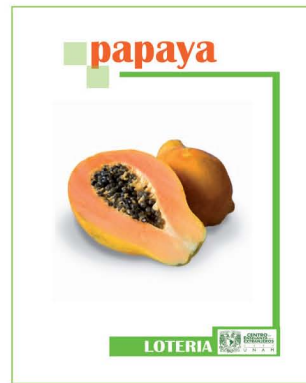
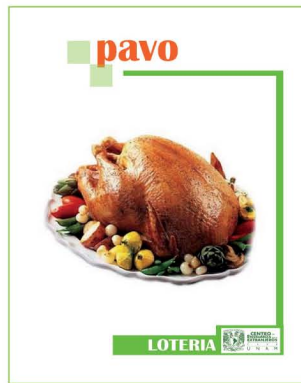
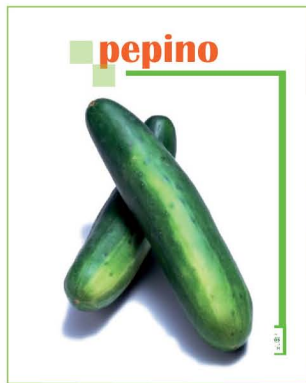
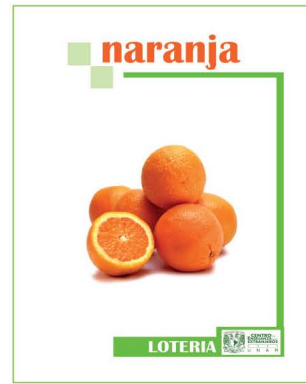
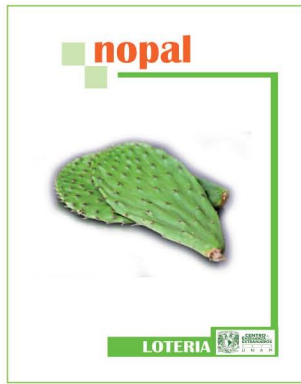
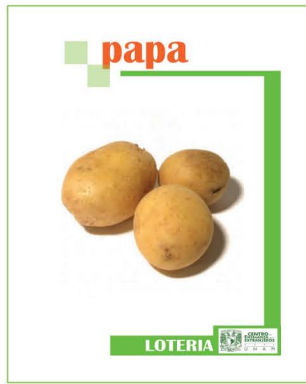
Parte trasera de tarjetas del 12 al 22



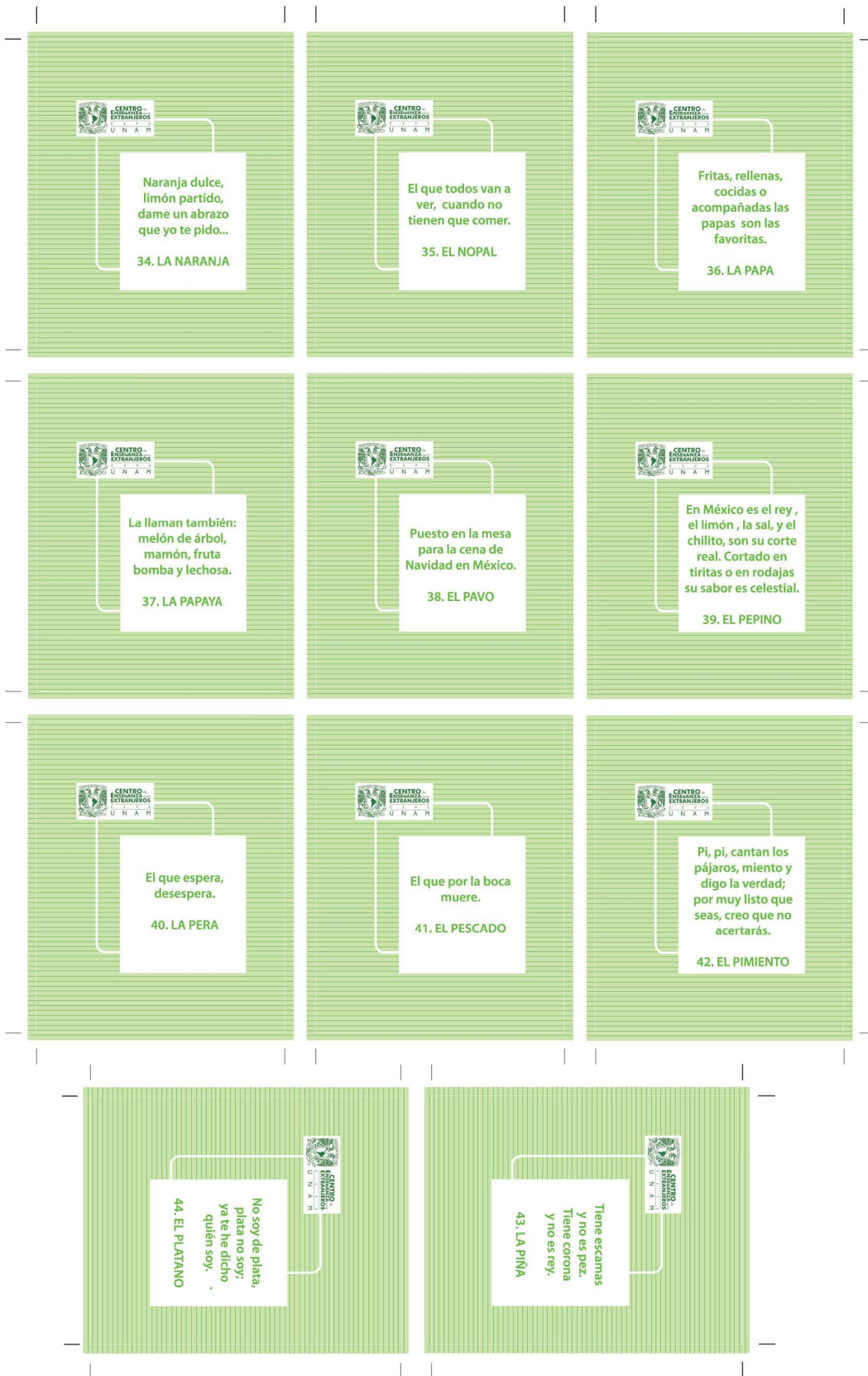
Frente tarjetas del 23 al 33



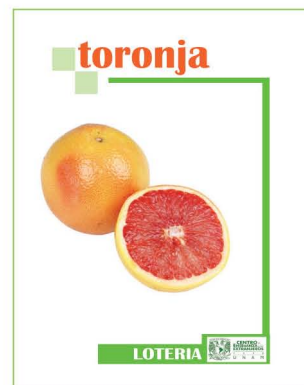
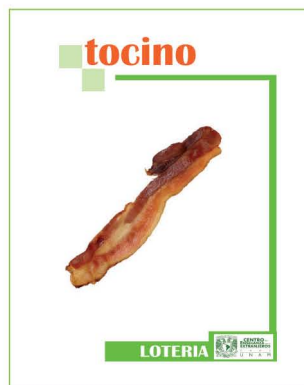
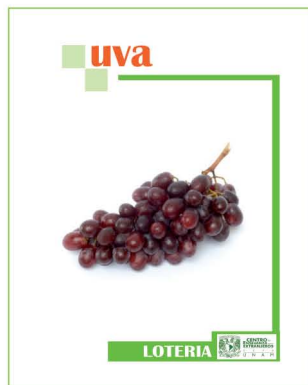
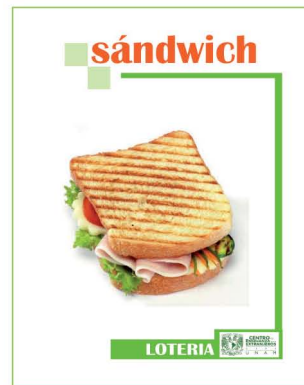
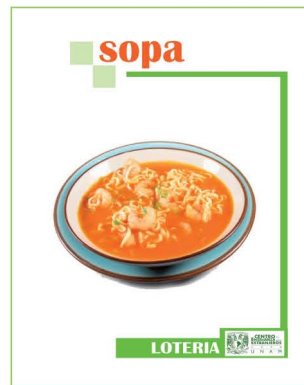
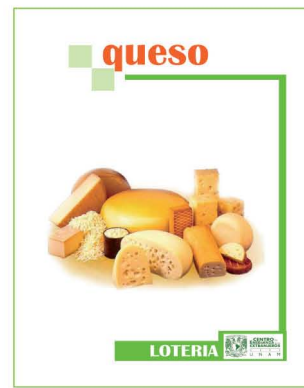
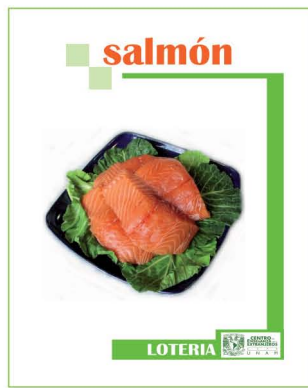
Parte trasera de tarjetas del 23 al 33














Frente tarjetas del 34 al 44



Parte trasera de tarjetas del 34 al 44



Frente tarjetas del 45 al 55

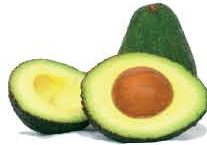
 <p>Se hace con leche de vaca, de oveja y de cabra y sabe a beso. ¿Qué es eso?</p> <p>45. EL QUESO</p>	 <p>Burbujas de colores en aguas de sabores.</p> <p>46. EL REFRESCO</p>	 <p>Contra la corriente voy, pero si me das un pedazo de salmón me vuelvo un oso comelón.</p> <p>47. EL SALMÓN</p>	
 <p>Entre dos paredes estoy a mordidas me comes y mi relleno es tu elección ¿que soy?</p> <p>48. EL SÁNDWICH</p>	 <p>Ya sea de fideos, estrella, coditos y letras, servirla bien calentita.</p> <p>49. LA SOPA</p>	 <p>Te lo digo y te repito y te lo debo avisar, que por más que te lo diga no lo vas a adivinar.</p> <p>50. EL TÉ</p>	
 <p>El sol las madura, el pie las tritura, la boca las come.</p> <p>53. LA UVA</p>	 <p>Ni olla sin tocino, ni boda sin tamborino, ni cena sin vino.</p> <p>51. EL TOCINO</p>	 <p>Deliciosa fruta rosa redonda y olorosa con azúcar o sola que buena es la toronja.</p> <p>52. LA TORONJA</p>	
 <p>Lleva gorro verde y blusa amarillada.</p> <p>55. LA ZANAHORIA</p>		 <p>Es amigo del cereal, compañero de la fruta, solito al natural o acompañado, se disfruta</p> <p>54. EL YOGURT</p>	

Parte trasera de tarjetas del 45 al 55

LOTERIA



aguacate



huevos



coco



mermelada



papas



sopa



arroz



zanahoria



lechuga



Tabla 1

LOTERIA



café



galletas



té



papaya



la carne



platano



toronja



maíz



apio



Tabla 2

LOTERIA



ensalada



jamón



ajo



yogurt



bistec



mantequilla



naranja



chorizo



sopa



Tabla 3

LOTERIA



■ camarón



■ pimiento



■ jugos



■ pepino



■ durazno



■ salmón



■ toronja



■ huevos



■ malteada



Tabla 4

LOTERIA



alcachofa



jitomate



pera



manzana



brócoli



nopal



zanahoria



aguacate



galletas



Tabla 5

LOTERIA



jugos



brócoli



uvas



espaquetti



pescado



ajo



melón



limón



chorizo



Tabla 6

LOTERIA



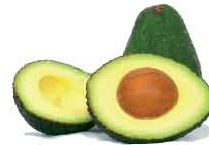
mango



helado



aguacate



queso



pimiento



salmón



coco



leche



tocino



Tabla 7

LOTERIA



arroz



jamón



sandwich



piña



cereal



yogurt



camarón



ensalada



fresa



Tabla 8

LOTERIA



■ **espaguetti**



■ **uvas**



■ **refresco**



■ **apio**



■ **pavo**



■ **café**



■ **té**



■ **helado**



■ **cereal**



Tabla 9



V.I.9 Solución

En base a lo experimentado y a los cambios realizados podemos proponer la siguiente solución. Nuestro problema plantea la creación de una lotería que contenga el tema de los alimentos. Al ser este material dirigido a personas que se acercan al CEPE a aprender un nuevo idioma y que proceden de distintas nacionalidades, se busca que el maestro o la ludotecaria se apoye en esta lotería para hacer más amenos el método de aprendizaje del tema seleccionado. Además también se pretende que este material no sea solo utilizado en el nivel uno de la enseñanza del idioma de español, si no que pueda ser también de apoyo para niveles consecuentes.

Al ser utilizado tanto en la ludoteca como en el salón de clases se propone se tome como base una lotería tradicional, pero con características que la puedan hacer más duradera. Es por ello que podemos brindar como solución el diseño de una lotería de alimentos que este conformada con 9 tableros, 55 tarjetas, 55 fichas, un instructivo y una caja. De acuerdo a ellos esta lotería puede ser elaborada, para un tiraje corto la impresión digital es una buena opción. Los tableros, tarjetas y las cajas pueden ser elaborados en una couche de 300 gramos y puede tener un acabado laminado para tener una mayor duración.

Para la conservación de las fichas dentro de la caja, se realiza una pequeña bolsa para evitar el extravió de las mismas. Al instructivo se plantea su impresión en hoja bond de 100 gramos. En el proceso de creatividad fue tomando en cuenta los colores representativos para el primer nivel los cuales son tomados del libro de texto que es utilizado en los cursos.

Para los textos utilizados en la lotería se tomo en cuenta la opinión de las maestras de español y también de la ludotecaria los cuales, pasaron por varias revisiones para las que quedaron. Podemos mostrar que el primer material didáctico de esta paquetería didáctica es el siguiente

Conclusiones

Podemos concluir en este capítulo que gracias a que se siguieron los pasos de manera adecuada pudimos realizar un buen material didáctico que cumple con las características requeridas para la necesidad que fue planteada. La metodología de Bruno Munari al estar basada en un proceso que toma en cuenta todos los puntos importantes para la solución del problema brinda un proceso de realización muy completo.

El usuario al que va dirigido, la bases del mismo, las herramientas con las que se cuentan y la parte creativa con la que se puede solucionar. Cada una de estas partes se desarrolló y se fundamentaron de manera en que se toma todo lo recabado en toda la tesina. Al final podemos ver desarrollado solo una primera parte de lo que en realidad se trata la paquetería didáctica para el CEPE.

El poder experimentar con el material realizado y conocer los errores que tiene, nos ayuda a resolverlos y poder mostrar al final de esta metodología el material terminado con todas las correcciones de manera que pueda cumplir perfectamente su función. Podemos hablar de que este capítulo muestra el papel que el diseño gráfico juega en el desarrollo de material didáctico.



Conclusiones generales de la tesina

Gracias al recorrido que se hizo en este trabajo pude darme cuenta que el diseño gráfico en cuando al área del material didáctico tiene un amplio campo de desarrollo, en especial en el de la educación. Existen instituciones preocupadas en la enseñanza y el CEPE es una de ellas, al recorrer y conocer más profundamente su historia pude darme cuenta de que tienen bien definida su misión y visión.

El no solo pensar en la enseñanza del idioma español y preocuparse en mostrar tanto el campo de la literatura, historia y arte, habla de cómo se desea que sea internacionalizada nuestra cultura mexicana. Lo podemos ver reflejado en las distintas sedes con las cuales cuenta y en el cómo, cada una, se adapta a las necesidades de las personas quienes se acercan a ellas.

Conocer el medio al cual va dirigido es de suma importancia y más cuando se trata de personas que tienen una distinta nacionalidad, ideología y conocimientos. El conocer más acerca de las lenguas y su forma de adquisición ayuda a poder establecer un método de enseñanza que sea beneficioso para el alumno.

El conocer la lengua en sus distintas ramas y formas de aplicación ayudaron a comprender los sistemas de comunicación que existen y cuál es la mejor manera de verlas aplicadas en el diseño de material didáctico. Gracias a que exploramos un poco más de la pedagogía pudimos conocer un poco más de la didáctica y lo que toma en cuenta para el diseño de materiales.

Las teorías y estrategias de aprendizaje nos dieron la pauta para conocer los elementos que nos brindarían apoyo para realizar este proyecto. Repasar los temas adquiridos a lo largo de la carrera que nos ayudan a brindar una solución gráfica a la necesidad planteada y saber lo que significa el elaborar un material didáctico.

Todo lo anterior al tenerlo repasado y contemplado para realizar la paquetería planteada en este proyecto nos ayudo a brindar un análisis completo de lo que se hizo. El conocer cada punto en este proyecto desde el medio al que va dirigido, lo que se pretende realizar y el decidir un elemento que represente de alguna manera lo que se desea realizar para toda la paquetería didáctica.

La metodología de Bruno Munari fue la utilizada para ver aplicado el desarrollo del diseño de la lotería que es escogida como material didáctico a realizar. Gracias a ella puedo decir que existe una solución buena y completa a la necesidad planteada en esta tesina.

La experiencia que como diseñadora me deja es muy grande, pues en ella pase por distintas etapas en las cuales me di cuenta la importancia de cada una de las materias que nos dan en el transcurso de la carrera y también de cómo el campo del material didáctico tienen un amplio campo de desarrollo pero no hay suficientes lugares que se preocupen por tomar esto en cuenta.

Bibliografía

Bernardo Carrasco José, **Una didáctica para hoy**, Ediciones RIALP, España 2004

Bini Fiocchini Milena, **Aprendizaje de las lenguas extranjeras en el marco europeo**, Ministerio de educación cultural y deporte, Imprime: SOLANA E HIJOS, A.G., S.A., 2004

Bosque Ignacio, Rexeach Javier, **Fundamentos de sintaxis formal**, Madrid: Akal, 2009

Bruno Munari, **Cómo nacen los objetos**. Editorial GG_Diseño.

Bruno Munari, **Diseño y comunicación visual**. Editorial GG_Diseño.

Cassany Daniel, Luna Marta, Sanz Gloria, **Enseñar Lengua**, Editorial GRAÓ de IRIF, S.L., Barcelona 2007

Cazau P., **Experiencias en planificación didáctica**, Revista Observador N° 32, Enero / Abril 1999, Buenos Aires.

Cerdá Massó Ramón, **Lingüística Hoy, Colección "Hay que saber"**, Editorial Taide, S.A., Tercera edición, Barcelona, 1975.

Cortes Maximino, **Didáctica de la prosodia del español: la acentuación y la entonación**, Colección enseñanza, serie Estudios, Editorial IEdi inumen

Editados por varios autores, **Fundamentos del diseño Gráfico**, ediciones Infinito, Buenos Aires, 2005

Fals Borda, O. **Investigación Participativa**. Montevideo. Ed. de la Banda Oriental. 1987

Fernández Collado Carlos, L. Pahnke Gordon, **La Comunicación Humana, Ciencia Social**, Edit. Mc Graw-Hill, México, 1995

Gimeno Sacristán J., Pérez Gómez A., **La enseñanza: su teoría y su práctica**, Ediciones Akal, Madrid, España, 2008

Jiménez Ruiz Juan Luis, **Iniciación a la lingüística**, Club universitario, 2001

Lemus Luis Arturo, **Pedagogía, temas fundamentales**, Editorial Kapelusz, 1969

Marín Emilio, **Gramática Española libro 3**, Editorial Progreso, S.A. de C.V., 1999

Moreno Francisco, Gil María y Kira Alonso, **La Enseñanza del español como lengua extranjera**, Edit. Universidad de Alcalá, 1998

Moreno Rodríguez Carlos, **El diseño Gráfico en Materiales didácticos**. Bruselas, CESAL, Bélgica 2009

Moreno Rodríguez Carlos, **El diseño Gráfico en Materiales didácticos**, Estudio Caos, Bruselas Bélgica, 2009

Navarro Tomas, **Estudios de Fonología Española**, Las Américas Publishing Company, New York, 1966

Perissinoto Antonio Giorgio Sabino, **Fonología del Español hablado en la Cd. De México**, Ensayo Socio-lingüístico, Colegio de México, 1975

Revilla de la Cos Santiago, **Gramática Española Moderna**, Un nuevo enfoque, Mc Graw-Hill, Segunda Edición, México, 1986

Samara Timonthy. **Los elementos del diseño**, Gustavo Gili, 2008

Serrano Sebastián, **La semiótica**. Una introducción a la teoría de los signos, Adición de Montesinos editor, España, 2001

Silva Corvalán Carmen, Arias Enrique Andrés, **Sociolingüística y pragmática del español**, Georgetown University, USA 2001

Stockholm Challenge Award, **Teorías del aprendizaje, nuevo enfoque**, Vitacura, Santiago de Chile. 2003

Tesis

Alamilla Lopez, Maria de la Luz. **Las preespecialidades de la licenciatura en diseño grafico de la ENEP Acatlan y su presentacion multimedia**. México 2000

López Aguillon Adriana. **La labor del diseñador grafico en el ámbito educativo formal, y la enseñanza del arte en la Educación Basica (primaria) en tiempos de la globalización: diseño de una paquetería didáctica para una clase de arte**. México 2008

Rosales Hernandez, Paulina. **Material didactico de lecto-escritura para niños de nivel preescolar; una aportación crítica desde el diseño gráfico**. México 2006

Waltreut Guadalupe Rosas Aigster. **El impacto de dos obras de arte público mexicano en la experiencia intercultural de estudiantes extranjeros, de español y cultura mexicana, en el Centro de Enseñanza para Extranjeros, Ciudad Universitaria**. México 2009

Zepeda Ortega Luz Adriana. **Elaboración de material educativo para niños de 6 a 12 años: lotería y memorama de los principales dioses prehispánicos para el Museo de Antropología de las salas Mexica, tolteca y Oaxaca**. México 2006

Internet

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>

<http://www.cristalab.com/tutoriales/fundamentos-del-diseno-grafico-c126/>

<http://www.redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/MEDIOS-RECURSOS/SELECCION%20DE%20MATERIALES%20DIDACTICOS.htm>

<http://www.slideshare.net/luti82/tipos-de-papel-para-impresin>

<http://pedagogia.mx/concepto/>

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>

<http://www.cepe.unam.mx/>

http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf

<http://www.cepepolanco.unam.mx/>

<http://www.cepechicago.unam.mx/>

<http://www.unamsanantonio.unam.mx/>

<http://www.cepetaxco.unam.mx/>

<http://www.losangeles.unam.mx/>

<http://www.unameseca.com/portal/>