Aprendizaje de la segunda
a través de la imagen para enriquecer el vocabulario en niños de 6 a 8 años de la Fundación Techo

Andrés Felipe Sánchez González

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

Directores de Trabajo de Grado
Daniel Martínez Molkes

Universidad Piloto de Colombia
Facultad de Arquitectura y Artes

Diseño Gráfico
Bogotá D.C.
Mayo 2019

ÍNDICE

Introducción **3**

1. Delimitación Temática **4**

1.1 Análisis - Observación 4

1.2 Identificación de un entorno, contextos y población 5

1.3 Identificación de posibles relaciones entre actores, público objetivo y factores 11

1.4 Identificación de situación a transformar o intervenir 13

2. Formulación del Problema **13**

2.1 Pregunta de investigación 13

3. Objetivos **14**

3.1 Objetivo General 14

3.2 Objetivos específicos 14

4. Justificación **14**

5. Marco Referencial **14**

5.1 Marco legal y Estado del Arte 14

6. Marco Teórico **16**

7. Diseño Metodológico Conceptual **19**

7.1 Fases Metodológicas 19

7.1.1 Fase I – Analizar: 20

Objetivo. 20

Recursos / Herramientas 20

Hallazgos. 20

7.1.2 Fase II – Asociar: 20

Objetivo 20

Recursos / Herramientas. 21

Hallazgos. 21

7.1.3 Fase III – Definir: 21

Objetivo. 21

8. Definición de Categorías y Variables **22**

9. Concepto Transversal **25**

10. Decisiones de Diseño **28**

10.1 Función Pragmática 29
10.2 Función Formal 33

11. Bibliografía 56

13. Anexos 59
13.1 Anexo 1 (Análisis observacional Fotográfico) 59
13.2 Anexo 2 (Encuesta) 60
13.3 Anexo 3 (Entrevista Experto) 63
13.4 Anexo 4 (Focus Group) 64
13.5 Anexo 5 (Focus Group - Fases Metodológicas) 66
13.6 Anexo 6 (Mapa o cuadro de Empatía) 68
13.7 Anexo 7 (DOFA) 69

Introducción

En un mundo tan cambiante y globalizado, el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés se convierte en algo necesario; más aún, cuando este es considerado el idioma universal por ser el más hablado en todo el mundo y además ser el idioma de los negocios. No obstante, a pesar de los esfuerzos de Colombia por estar a la vanguardia, el país se ha visto relegado y con un bajo índice de aptitud en el aprendizaje del idioma.

Teniendo en cuenta lo anterior, lo que se desea con el aporte del Diseño Gráfico y específicamente a través de la imagen , es lograr que a través de este, se facilite el aprendizaje de una segunda lengua[1]. Con el apoyo de un equipo de voluntarios y mediante recursos gráficos, el niño podrá asociar diferentes elementos correspondientes a su entorno mediante un proceso de andamiaje que apoye al niño con la guía de los voluntarios, para que él pueda ser capaz y en determinado momento autónomo y enriquecer su vocabulario en inglés y así optimizar el proceso de aprendizaje de la segunda lengua.

Los recursos gráficos se utilizarán en los talleres que realizan los voluntarios de la Fundación Techo para los niños de la comunidad Quiba Guabal de Ciudad Bolívar.

---

[1] ***Segunda Lengua:*** Resulta ser imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o lo que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un mismo país.

1. Delimitación Temática

Jorge Frascara (2000) define el diseño como "Una producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos" Entendiendo la anterior afirmación, este proyecto va encaminado a darle la importancia que tiene el Diseño Gráfico para brindar soluciones a diferentes problemas del ámbito social; para el caso particular ampliar el enriquecimiento del vocabulario en la segunda lengua especialmente en comunidades vulnerables.

Determinando el papel que juega el diseño en la sociedad, lo que se pretende es que los niños de comunidades vulnerables que no cuentan con suficientes recursos, ni material de apoyo para acceder al aprendizaje de una segunda lengua comprendan con mayor facilidad el idioma inglés; enriqueciendo su vocabulario mediante material de apoyo gráfico y visual.

Infortunadamente los niveles óptimos que debe alcanzar un estudiante para ser competente en una segunda lengua se han visto afectados en particular en las zonas rurales, por falta de un adecuado material de apoyo.

De igual forma, "En los colegios oficiales la gran mayoría de los maestros no tienen un nivel de Inglés adecuado para la enseñanza de la segunda Lengua, así mismo, no son profesores del idioma y no están capacitados para la enseñanza de una segunda lengua. Ellos dictan todas las clases y la intensidad horaria para la enseñanza de un segundo idioma en estos colegios no es la más indicada *(Banco de la República y El Tiempo 2013)* por ende, es otra de las dificultades que a nivel general enfrenta actualmente el país.

Es clave precisar que el propósito es que con el aporte del Diseño Gráfico y la relación entre la imagen y la palabra se incentive y facilite la experiencia, la interpretación, la asociación y la interacción de los niños en escenarios reales del dia a dia.

1.1 Análisis - Observación

Infortunadamente, los que más se ven afectados en muchos casos por los fenómenos sociales y/o económicos son los niños, en particular cuando se trata del acceso a la educación.

Afortunadamente, en el escenario socioeconómico interactúan organizaciones de carácter no gubernamental, que con recursos propios, donaciones y voluntariado apoyan la realización de programas, talleres y cursos que complementan la educación formal.

Uno de esos entes es la Fundación Techo que para efectos de este estudio, es una organización Sin Ánimo de Lucro no gubernamental (ONG), la cual no es apoyada por el gobierno y está presente en latinoamérica y el caribe.

La Fundación Techo nació en el año 1997 en Santiago de Chile y fue conformada inicialmente por un grupo de jóvenes que descubrieron la injusta situación que vivían miles de personas. Así nace el modelo institucional de la organización con al aporte de voluntarios y pobladores y 5 años después en el 2002 la organización se extiende.

Actualmente la Fundación, trabaja en 19 países en Latinoamérica, llegando a Colombia en el año 2006, situando sedes en las ciudades de Bogotá, Barranquilla, Cartagena, Cali y Medellín. La organización cuenta con 5 áreas de trabajo organizacional (Proyectos Comunitarios, Fomento Laboral y Empresarial, Programas de Educación, Programa Ambiental y Alimentario).

1.2 Identificación de un entorno, contextos y población

La Fundación Techo ha intervenido 33 Comunidades en Ciudad Bolivar. Con este proyecto se pretende tomar específicamente la comunidad del barrio Quiba Guabal. que está ubicada a 45 minutos de la ciudad y es el barrio que está ubicado a mayor altitud en la localidad.

Esta comunidad se caracteriza por ser rural, las personas que habitan en este sector son campesinos y desplazados por el Conflicto Armado en Colombia.

La Fundación Techo, por intermedio del programa de Educación para la Paz realiza refuerzos escolares a los niños que presentan problemas académicos en las áreas de (Lenguaje, Matemáticas e Inglés), apoyados por jóvenes voluntarios entre los 18 y 25 años aproximadamente, universitarios de diferentes carreras que apoyan a la comunidad con refuerzos escolares en las áreas mencionadas, mediante talleres y actividades. Estos refuerzos se realizan cada fin de semana entre las 10:00 am y las 12:00 pm del día dentro del Centro Comunitario.

En lo que respecta al idioma inglés, nacen los talleres, cuyo propósito es dar apoyo a niños y jóvenes en el aprendizaje del idioma para que se vinculen formalmente a la red.

Sobre el particular, vale la pena despejar las siguientes inquietudes:

- ¿Por qué los niños no aprenden el idioma inglés?

Porque esperan tener una edad más avanzada para hacerlo, existe una baja intensidad en los colegios, afectando el aprendizaje y además existe una baja motivación.

- ¿Qué aspectos afectan el aprendizaje del idioma inglés en el sistema educativo?

La falta de cupos en los colegios públicos, la escasa capacitación de los docentes para dictar una clase específica del idioma, la integración de materias a un solo docente y sobre cupo en las aulas.

- ¿Cómo se enseña el idioma inglés en los colegios?

A través de herramientas pedagógicas interactivas y lúdicas para la formación integral del estudiante por medio de metodologías de gramática y traducción.

- ¿Qué temas asociados con el idioma inglés aprenden los niños a temprana edad?

Los niños a temprana edad aprenden vocabulario (colores, entornos, animales, frutas, entre otros), pronunciación, escritura, conversación, expresiones y adjetivos.

Los Talleres de Inglés se trabajan con tres diferentes grupos de niños, clasificados en edades de 6 a 8, de 9 a 10 y de 11 a 12 años

6 – 8 años: Los talleres son de aproximadamente de 15 niños, siendo uno de los talleres con mayor flujo de estudiantes, debido a que en esta edad los niños desean aprender y experimentar nuevos conocimientos. Este será el público objetivo el cual se trabajará.

· **9 – 10 años:** Son aproximadamente 6 niños los asistentes, tienen la posibilidad de aprender el idioma inglés en los talleres, pero no son constantes ni recurrentes por diferentes motivos personales, lo que hace que haya poca asistencia.

· **11 – 12 años:** Tan solo asisten 4 niños en este grupo, en esta etapa se les dificulta aún más el aprendizaje de la segunda lengua, porque no les enseñaron desde más pequeños y ya la falta de constancia afecta considerablemente el aprendizaje de la segunda lengua.

Lo que se busca con los Talleres de Inglés es que los niños puedan enriquecer su vocabulario; partiendo de esto, surge la inquietud ¿Qué metodología usan los voluntarios actualmente en los talleres de inglés ?

Los talleres de inglés son dirigidos por los voluntarios a través de actividades didácticas al aire libre y/o dentro del aula, brindando a los niños la oportunidad de: Utilizar su imaginación, leer historias, interactuar con juegos físicos y dibujar imágenes. El material de apoyo gráfico y visual que utilizan los voluntarios es descargado de internet, con el objetivo de ampliar el vocabulario de los niños.

En el Journey Map se especifica cómo se lleva el proceso de realización y planeación de los talleres de inglés.

	Antes		Durante		Después
Etapas	Llegada a la fundación	Repartir Tareas	Trabajo en grupos	Actividades	Salida
Desarrollo de los talleres de ingles	Los voluntarios llegan al centro comunitario	Los coordinadores del Plan de Educación y el encargado de los talleres de inglés reparten las actividades a cada uno de los Voluntarios	Los voluntarios toman la asistencia a los niños que van a los talleres de inglés	Los voluntarios realizan las actividades por medio de un material de apoyo gráfico y visual	Culminación de los talleres de inglés por parte de los voluntarios hacia los niños
	Los Voluntarios adecuan el lugar para la realización de los Talleres de inglés	Alistamiento de los materiales y/o recursos para realizar los talleres de inglés por parte de los voluntarios	Los voluntarios realizan los refuerzos de los niños en grupo a vargo de cada uno de los voluntarios	El material de apoyo sirve para que los niños asocie las imágenes y refuerzen el vocabulario	Se reunene los voluntarios y los coordinadores para discutir aportes positivos y negativos para mejorar los talleres de inglés
Duración	9:30 am	9:50 am	10:00 am	10:00 a.m - 12:00 m.	12:00 - 12:10 m.

Tabla 1: Proceso de los talleres de inglés por etapas - Journey Map (Planeación de los Talleres de inglés)

Observando las diferentes actividades en las etapas de los talleres de inglés, se puede evidenciar el uso de copias visuales, recurso que es descargado de internet para efectos de enriquecer y ampliar el vocabulario de los niños.

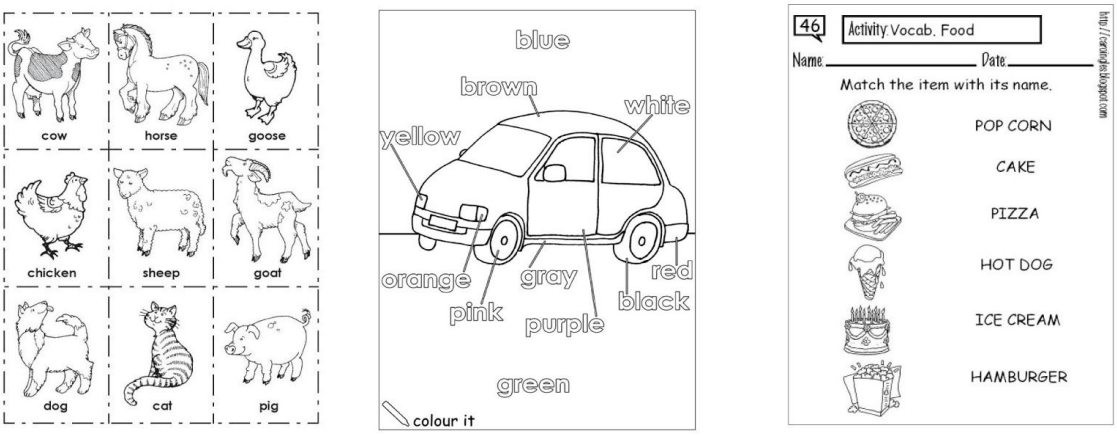


Ilustración 1. Recurso material de apoyo actual (Tomado de ayudas talleres Fundación Techo)

¿ Qué sucede con el uso de este recurso?

- Este recurso no incentiva el vínculo entre voluntarios y niños para el aprendizaje porque no existe un apoyo guiado hacia los niños por parte de los voluntarios, así que se dificulta tener un mejor aprendizaje y una mayor retención de vocabulario.
- No se propicia el diálogo y no se fomenta la interacción porque en los talleres solo se evidencia el uso de las copias para que los niños puedan asociar la imagen y la palabra, pero nunca hay un diálogo de pronunciación o asociación de elementos para que haya una mejor interacción y ellos puedan enriquecer el vocabulario en el idioma inglés
- No se observa una secuencialidad hacia una finalidad, porque no existe un orden de las copias para que los niños puedan enriquecer su vocabulario desde lo más básico hasta algo con mayor complejidad.
- Los recursos gráficos no tienen relación con el contexto, en el que se está llevando a cabo la implementación porque los gráficos que ilustran las copias tienen un estándar determinado para un rango de edad de niños pequeños. Siendo así, pueden usarse imágenes de algo que jamás hayan visto, dificultando a los niños la identificación de elementos y objetos que prevalecen dentro de su contexto y/o entorno.
- No se logra percibir que el recurso enriquezca el vocabulario en inglés porque como se mencionó anteriormente los gráficos no corresponden a su contexto y su entorno y también no hay un apoyo guiado adecuado por parte del voluntario durante el proceso lo cual dificulta que los niños puedan enriquecer su vocabulario

¿Qué papel cumple el diseño a través de este recurso?

Se evidencia que no hay unidad gráfica, por que las ilustraciones son diferentes entre una y otra. Cada uno de los trazos son diferentes en cada una de las ilustraciones y no se vinculan con el entorno, lo que permite que no haya un mayor nivel de apropiación.

¿Qué rol cumple el material que es descargado a través de internet por parte de los voluntarios?

Crear conocimientos propios mediante recursos y materiales didácticos que ayudan al niño a adquirir nuevos conocimientos en el idioma inglés y a enriquecer su vocabulario en inglés

¿Son funcionales este tipo de materiales?

Estos recursos gráficos a pesar que ayudan al niño a obtener nuevos conocimientos no apoyan apropiadamente las actividades de observación, identificación, asociación, relacionamiento y activación mediante la relación de la imagen y la palabra.

¿Qué no funciona?

Con el uso de este material, se le dificulta a los niños asociar las imágenes con las palabras y además que no hay un apoyo adecuado y guiado por parte de los voluntario hacia los niños ya que ellos solo le entregan el recurso con el objetivo que los niños sean autónomos y pueda enriquecer su vocabulario.

¿Cómo perciben los niños los recursos?

Este tipo de recurso genera en los niños aburrimiento y desinterés, porque es monocromático.

Las siguientes son algunas de las actividades que realizan los voluntarios en los talleres de inglés:

- Por medio de palabras, sonidos e imágenes, el voluntario busca que los niños entiendan y aprendan a asociar .
- Haciendo una lista de palabras en el tablero , el voluntario hace que el niño se concentre, escuche la pronunciación y posteriormente pase al frente y encierre en un círculo la palabra que corresponda a la pronunciada por el voluntario.
- El niño debe asociar las palabras pronunciadas por parte de los voluntarios que correspondan a diferentes situaciones del día a día.
- Mediante el uso del lenguaje no verbal el voluntario busca incentivar a los niños para que inicien algún tipo de comunicación oral.

Para efectos de obtener un diagnóstico e información más precisa sobre la situación actual, poder proyectar y llevar a cabo una mejor planeación de los talleres, utilizar mejor los recursos y que las actividades sean más eficientes, se aplicaron cinco (4) instrumentos de la siguiente manera:

Ilustración 2. Aplicación de Instrumentos en los Talleres de Inglés (elaboración propia)

- El análisis observacional fotográfico se hizo para conocer el lugar donde se realizan los talleres y el tipo de recursos que se tienen para su ejecución (Anexo 1)
- La encuesta se realizó a los niños dentro de los talleres, para determinar que tanto les gustaba aprender un nuevo idioma y si les atraían las actividades proporcionadas por el voluntario (Anexo 2)
- La entrevista con un experto se utilizó, con un profesor de inglés que trabajó con niños y así determinar la manera correcta para enseñar un nuevo idioma y en particular para niños pequeños; y cuáles eran los recursos más adecuados para que ellos aprendieran de una manera más didáctica e interactiva. (Anexo 3)
- El focus group se realizó entre los voluntarios y los niños para identificar puntos débiles y fuertes, así como, contrastar diferentes opiniones acerca de la segunda lengua en los talleres proporcionados por la Fundación Techo (Anexo 4)

Aplicados los cuatro (4) instrumentos los hallazgos fueron los siguientes:

- Dificultad para aprender vocabulario, situación que afecta a los niños y hace que pierdan el interés y la concentración, incentivando la inasistencia a los talleres.
- No se logra percibir el enriquecimiento del vocabulario de inglés.
- Falta de acceso en estos sectores al aprendizaje de la segunda lengua y reducción de las posibilidades para que los niños puedan aprender inglés de una manera más divertida y didáctica
- Los niños a temprana edad se distraen con facilidad.
- A través de la imagen y la interacción con el entorno se facilita el aprendizaje de los niños del idioma inglés.

Es importante indicar que en la aplicación de las herramientas y el uso de los recursos que manejan los voluntarios para la realización de las actividades, están presentes las imágenes, para que el niño pueda asociarlas con situaciones y escenarios adecuados al entorno de ellos.

1.3 Identificación de posibles relaciones entre actores, público objetivo y factores

Los voluntarios son actores, jóvenes universitarios entre 18 y 25 años aproximadamente, que pertenecen a diferentes carreras y apoyan a la comunidad mediante refuerzos escolares a través de actividades y talleres.

Los roles que el voluntario desempeña se detallan así:

Ilustración 3. Roles de los voluntarios (elaboración propia)

- El Coordinador del plan de educación está a cargo de todas las actividades y refuerzos que se les brindan a los niños.
- El Coordinador de los talleres de Inglés es el encargado de liderar las clases y/o talleres y proporciona apoyo a los niños a través de diferentes actividades.
- Los Voluntarios son los responsables de realizar las actividades en conjunto con los niños, así mismo, los guían para que ellos puedan tener un mayor conocimiento del idioma y amplíen su vocabulario.

De otra parte, están los niños de 6 a 8 años, quienes como público objetivo son estudiantes de diferentes colegios del sector que asisten cada fin de semana para tener un refuerzo y mayor conocimiento del idioma mediante actividades y talleres. Este público es seleccionado debido a que los niños en esta edad se les facilita aprender y asociar el conocimiento con la lengua materna.

De igual forma se determinó que los siguientes factores inciden en la realización de los talleres:

El recurso no es utilizado de la mejor manera por parte de los voluntarios, porque es escasa la tecnología en el sector y no es adecuada la metodología de los voluntarios, imposibilitando un buen aprendizaje de los niños en los talleres, ocasionando problemas de atención y concentración de los niños dificultando el entendimiento y el aprovechamiento de los talleres y actividades.

La relación entre actores, público objetivo y factores determina que a pesar de existir la participación y una gran voluntad por parte de los voluntarios en sus diversos roles, existen factores, los cuales se enunciaron en el párrafo anterior, que dificultan la sinergia y la conección de los intereses entre los actores y el público objetivo, impactado negativamente en la aprehensión del conocimiento para el enriquecimiento del vocabulario en inglés

1.4 Identificación de situación a transformar o intervenir

Los recursos gráficos utilizados por el voluntariado, no facilita, ni apoya apropiadamente el aprendizaje de la segunda lengua, porque no existe una eficiente relación entre ellos con los niños, lo que no permite una apropiada interacción verbal con ellos.

"The Scaffolding (Andamiaje), es un concepto propuesto entre Bruner, Piaget y Vigotsky. Lo que Bruner afirma con respecto al andamiaje en los niños, es que este conlleva a lo nuevo y lo inusual a través de la acción, más allá de una simple actividad"
Disponible en:
(https://books.google.com.co/books?id=lmkyWQrWJ68C&pg=PA124&lpg=PA124&dq=scaffolding+bruner+aprendizaje&source=bl&ots=P5oOwQwMGM&sig=ACfU3U1yG-0ehN3Q-FdpKqaZFMOpgGwYNQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwil_4jDyrThAhVwxFkKHdNxCaMQ6AEwB3oECAgQAQ#v=onepage&q=scaffolding%20 bruner%20 aprendizaje &f=false)

En si lo que quiere afirmar Bruner y que será la base de la transformación de la situación actual, es que a través del andamiaje se proporcionan ayudas y estructuras para que el alumno pueda ser partícipe de nuevos elementos y sacar beneficios de ellos con la ayuda del voluntario y a su vez, él pueda guiar al niño a través de un proceso de aprendizaje, prestando un apoyo hasta que el niño haya alcanzado sus metas y construido ideas sobre su conocimiento actual.

2. Formulación del Problema

El problema a resolver es la ineficacia de los recursos que se utilizan en los talleres de inglés para proporcionar y enriquecer el vocabulario en los niños.

Lo que se quiere lograr a través del Diseño Gráfico es una óptima interacción entre los niños y los voluntarios, para que estos últimos incentiven a los niños y les transmitan el conocimiento de una forma más eficaz, utilizando recursos gráficos adecuados para aprovechar mejor estos escenarios, mejorar la atención y aumentar la concentración de los niños en las diversas actividades en los talleres.

2.1 Pregunta de investigación

¿ Cómo puede el Diseño contribuir en el desarrollo de recursos gráficos para enriquecer el vocabulario en inglés en los niños de 6 a 8 años en la comunidad Quiba - Guabal de Ciudad Bolívar ?

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Enriquecer el vocabulario en inglés por medio de recursos gráficos en los niños de 6 a 8 años de la comunidad Quiba - Guabal de Ciudad Bolívar

3.2 Objetivos específicos

- Evidenciar aspectos relevantes e importantes desde el contexto teórico que conlleve a mejorar el aprendizaje de la segunda lengua
- Asociar los aspectos teóricos encontrados específicamente con el autor del recurso gráfico
- Determinar las características del recurso gráfico para apropiarse de un segundo idioma

4. Justificación

Se justifica llevar a cabo este proyecto, teniendo en cuenta que el Diseño Gráfico puede contribuir en el desarrollo de recursos gráficos y visuales que permitan enriquecer el vocabulario de inglés para los talleres que reciben los niños entre los 6 y 8 años y además facilitar la comunicación bidireccional entre el voluntariado y los niños.

5. Marco Referencial

5.1 Marco legal y Estado del Arte

"La educación es un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes"

Según lo anterior, la educación es un derecho al que cualquier persona de nacionalidad Colombiana debe tener acceso, para efectos de construir un país equitativo y educado a través del aprendizaje, en particular, de una segunda lengua, con el propósito que el país se convierta a largo plazo en un país Bilingüe.

Dentro de los diferentes recursos desarrollados para afianzar el aprendizaje de una segunda lengua, la "*Secretaría de Educación del Distrito"* tiene como objetivo primordial que el aprendizaje del bilingüismo y en especial del inglés sea más didáctico, desarrollando en aulas de inmersión ciclos educativos en un marco lúdico de enseñanza y aprendizaje, que con el acompañamiento de expertos y metodologías específicas, le faciliten a los niños la asistencia en sus ratos libres poder afianzar el aprendizaje de una segunda lengua.

Los estudiantes aprenden lúdicamente, cantando, bailando e interactuando con otros estudiantes a través del vocabulario y la pronunciación por medio de juegos como el "Twister".

Con referencia a la lúdica en el proceso de aprendizaje, existen juegos funcionales que pueden facilitar la enseñanza y permitir una mejor interacción para afianzar en particular el aprendizaje del idioma inglés, enriqueciendo de mejor forma el vocabulario.

Boogle: Es un juego lúdico de nivel básico, formado por un estuche que contiene 16 dados con las letras del alfabeto en sus caras; el objetivo es formar la mayor cantidad posible de palabras en un tiempo determinado, lo que permite mejorar el vocabulario.

Scrabble: Es un juego que sirve para afianzar y conocer más el vocabulario de inglés, siendo el objetivo obtener la mayor cantidad de puntos construyendo palabras con siete fichas. Funciona para desarrollar la habilidad de escritura.

Taboo: Este es un juego de adivinanzas que se puede jugar entre dos o más personas, consiste en describir una palabra o frase que su equipo mediante pistas debe identificar en un tiempo determinado. Lo anterior, sin mencionar palabras Taboo que son palabras relacionadas con la que se debe adivinar; este juego funciona para hablar y afianzar el vocabulario y los sinónimos.

Storycube: Es un juego conformado por 9 dados en el que cada lado del dado contiene una imagen, el propósito es narrar una historia o contar un cuento con las imágenes que van apareciendo en los dados. Todos los participantes deberán continuar con la misma historia para despertar la imaginación de los participantes.

Catch Phrase: Es un juego de adivinanzas y palabras, que a través de un disco que gira busca que los demás participantes adivinen haciendo diferentes preguntas. Se afianza el vocabulario.

Balderdash: Este juego consiste en que cada jugador seleccione una palabra y los demás deberán acertar, el objetivo es que los demás participantes no adivinen la palabra dando pistas y definiciones falsas en donde se trabaja el vocabulario.

Twister: Es un juego en equipo, el objetivo es jugar con las manos y piezas en el cual se puede ligar al aprendizaje del inglés por medio de identificar los colores en inglés

Kloo: Es un juego para la enseñanza de inglés que consiste en construir vocabulario, hacer oraciones en segundos y alienta a la gente a hablar en voz alta e interactuar.

Icongame: Es un juego a través de tarjetas que contienen dibujos en donde los jugadores deberán acertar a través de la pronunciación y vocabulario

Estos diferentes juegos se usan para poder desarrollar una mejor metodología y apoyar la interacción en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, fortaleciendo el pensamiento crítico, ampliando el vocabulario y además las capacidades lingüísticas para el idioma inglés. Es por ello, que el Diseño juega un papel importante por medio de la interacción entre usuarios, para que el aprendizaje de un segundo idioma se realice bajo un modelo mucho más enriquecedor, moderno e interactivo para que el niño se sienta motivado y no frustrado en el proceso.

6. Marco Teórico

En la actualidad el aprendizaje de una segunda lengua es fundamental para cualquier persona, sin distingo de raza, género y condición, en Colombia las personas deberían tener las posibilidades de acceder a un segundo idioma, tal y como como lo menciona el Ministerio de Educación y Colombia Bilingüe. No obstante lo anterior, en lugares donde la tecnología, los bajos recursos y el acceso a comunidades rurales es compleja, enseñar y aprender un segundo idioma es complicado, adicionando que algunos docentes no están preparados para realizar de manera óptima esta función.

Por todo lo enunciado, los índices de aprendizaje de una segunda lengua en Colombia, son muy bajos, en especial en los sectores más vulnerables.

Partiendo de esto, el enfoque de este proyecto tiene como propósito proporcionar y brindar un recurso gráfico para que los niños puedan aprender y enriquecer su vocabulario con el apoyo de los voluntarios de la Fundación Techo. Uno de más ricos y principales recursos para

aprender un segundo idioma es la imagen, la cual apoya la comunicación, visualización, y asociación de diferentes elementos que nos rodean en la vida real. “La imagen es algo más que una representación icónica suelta: es una práctica social que se apoya en esa representación pero no se agota en ella, y supone un trabajo o una operación (social, ya sea a través de la imaginación individual o colectiva, de los sentidos que le sobre imprimimos, de las tecnologías que las traen hasta nosotros)”(Dussel, Abramowski, Igarzábal, Laguzzi, 2010, p.6). La imagen es todo lo que podemos ver y lo que nos rodea en al vida real; ahora bien centrándonos en la imagen ya en el contexto del proceso educativo y de enseñanza para una segunda lengua, tiene la importancia de despertar el interés por aprender, participar y generar iniciativa propia, posibilitando y fomentando la creatividad. “ Es una representación con una mayor autonomía hacia los niños para que estos puedan ser capaces de percibir y entender las imagenes que estan ligadas a su conocimiento y a si darle un sentido exacto de la realidad relacionándolo con el entorno en el cual ellos viven” lo que Bruner quiere da a conocer a través de la representación de la imagen es que por medio de un recurso gráfico que en este caso es la imagen el niño puede ser partícipe y asociar la imagen con situaciones reales en las que vive, construyendo de una forma más expedita el aprendizaje y enriquecimiento de su vocabulario, aportando una manera apropiada, eficiente y eficaz el afianzamiento de su conocimiento con apoyo de un proceso de andamiaje.

El concepto de andamiaje (Scaffolding), se destaca a partir de “La Zona de Desarrollo Próximo y la colaboración entre pares de Vygotsky (1978), con énfasis en la interacción social durante el aprendizaje; los aprendizajes significativos de Ausubel (1968), que enfatizan la importancia de los conocimientos previos para el logro de nuevos conocimientos; el aprendizaje por descubrimiento de Bruner” (1971, en Vielma y Salas, 2000; y Bruner 1980).

El Andamiaje surge en el ámbito de la educación, debido al aporte de Jerome Bruner, quien explica este proceso como la función tutorial, con soporte o establecimiento de puentes cognitivos que cubren al docente con sus alumnos para describir situaciones regulares y estructuradas en que se presentan los significados a los infantes durante el aprendizaje de la lengua extranjera, también, se define como un soporte para la adquisición del lenguaje que desarrollan las madres en el intercambio comunicacional con sus hijos, pues éstas modifican su lenguaje y comportamiento cuando interactúan con ellos a través del juego.

El Andamiaje consiste en una estructura provisional aportada por el docente más capacitado; que sirve de apoyo al estudiante en la construcción de los nuevos aprendizajes y es retirada una vez el estudiante es capaz de funcionar de manera independiente; es un apoyo o guía para ejecutar tareas que normalmente no pueden realizar por sí mismos dado su estado actual de conocimiento. El andamiaje va reduciéndose paulatinamente y el docente va cediendo gradualmente el control en la medida que los estudiantes van ganando en experiencias y conocimientos, avanzando e incrementando sus niveles de competencia, allì es cuando llega el momento en que este se hace innecesario y es retirado del todo.

El andamiaje como apoyo para el docente en la enseñanza de una segunda lengua surge debido a la necesidad de proporcionar alternativas educativas que ayuden a los estudiantes a asumir progresivamente el control de sus propios aprendizajes brindándoles la posibilidad de seguir desarrollando habilidades intelectuales a partir de los conocimientos y habilidades que ya dominan. Por lo general, "los modelos de andamiaje docente provienen de modelos de aprendizaje artesanal y modelaje cognitivo que incluyen la demostración o modelaje por parte de una persona experta y la práctica supervisada en la realización de tareas progresivamente más complejas" (cf. cognitive apprenticeship models; Johnson, 1992).

El modelo tradicional del andamiaje pedagógico se divide en tres fases (*Fase de modelado, Práctica guiada y Práctica autónoma) La fase de modelado* consiste en una fase previa para empezar a adquirir conocimiento, de manera en la que el docente le explica de una manera didáctica y sencilla a través de la imagen por medio de la repetición, en esta fase el estudiante observa al docente mientras éste ejecuta las actividades a través de estrategias necesarias que puedan hacer explícitos los conocimientos que se requiere para el desarrollo de la actividad. En la *práctica guiada* el aprendiz o estudiante se involucra en la ejecución de actividades y procesos bajo la orientación y ayuda al docente a través de quien ofrece diferentes niveles de apoyo con actividades mucho más complejas en la que el estudiante se vaya haciendo a cargo de ella mismas y finalmente una *Práctica Autónoma* en cual el estudiante ya ha dominando ciertos conocimientos, mediante talleres y actividades, el docente disminuye gradualmente sus actividades de intervención hasta retirar prácticamente su apoyo limitándose a ofrecer algunas sugerencias o apoyo en caso de alguna dificultad que vaya a tener el estudiante.

En si, lo que se pretende con el andamiaje es que con el uso de un recurso gráfico como estructura visual de apoyo, presente en todo momento, se pueda ayudar y guiar al niño para que pueda enriquecer el vocabulario de una segunda lengua; con el apoyo de un voluntario, de la interacción entre él, un objeto y el niño,el objetivo es activar y fomentar la asociación y la relación entre imagen y palabra, en la que el niño se sienta partícipe y pueda tener bases en el idioma inglés, enriqueciendo su vocabulario.

*"*La interacción con el ambiente en el que vive el niño, permite que el aprendizaje se lleve a cabo en el lugar en donde él puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones."

Pensar en interacción e instrucción como un medio, destaca el lugar o espacio donde ocurre el aprendizaje. En un espacio y en un entorno de aprendizaje donde la intreracciòn entre el voluntario y el niño se lleva cabo de diversas formas desde la perspectiva de modelos pedagógicos, se puede trabajar en conjuntamente con la composición gráfica, para crear una especie de simulación desde el momento en que el niño interactúa con el producto. Tomando como referencia lo definido por Bruner, el proceso de enseñanza, se convierte en un proceso mediante el cual se quiere lograr es que los niños a través de la interacciòn y de una estructura de andamiaje, utilicen al voluntario como un guía, usando ayudas visuales, para que con el paso del tiempo ellos vayan adquiriendo cierto conocimiento, y el voluntario poco a poco vaya quitando esos andamios en la medida en que haya un aprendizaje. Finalmente, el niño podrá aprender sin obstáculos, a través de la acción se active de la asociación imagen y palabra y así enriquecer su vocabulario.

7. Diseño Metodológico Conceptual

7.1 Fases Metodológicas

Para poder alcanzar los objetivos trazados, con los niños de 6 a 8 años de la comunidad Quiba Guabal de la Fundación Techo se plantearon las siguientes fases para obtener hallazgos y alcanzar los resultados previstos:

7.1.1 Fase I – Analizar:

Objetivo.

Descubrir las falencias que presentan las actividades y en especial los recursos con los que interactúan los niños y los voluntarios en los talleres.

Recursos / Herramientas

- **Focus Group:** Se realizó un focus group para indagar a los niños acerca de ¿Cómo les gustaría que fueran los talleres de inglés para efectos de enriquecer su vocabulario? y de otra parte, preguntarle a los voluntarios, para distinguir los aspectos más relevantes en la actividades que realizan en los talleres de inglés.(Anexo 5)
- **Andamiaje:** A través del Marco Teórico basado por Jerome Bruner se puede definir que lo que se busca con el andamiaje es incentivar la relación que debe haber entre el voluntario y el niño que conlleve a lo nuevo y a lo usual

Hallazgos.

- Los niños que asisten a los talleres en su gran mayoría no les gusta leer y prefieren actividades que conlleven al juego tanto dentro como fuera del aula
- A los niños les gustaría ser mucho más activos de manera tal que puedan apropiarse de las actividades de los talleres brindados por la fundación.
- No les gusta la repetición y prefieren un vínculo a través de la imagen y la palabra.
- La interacción induce a la acción, por medio de una estructura de apoyo y a través de ayudas visuales

7.1.2 Fase II – Asociar:

Objetivo

Lograr vínculo mediante el recurso gráfico, la imagen y la palabra para enriquecer el vocabulario y facilitar el aprendizaje de la segunda lengua.

Recursos / Herramientas.

- **Mapa de empatía:** Esta herramienta se le aplica a los niños para identificar qué les gusta y qué no les gusta, esto se hace a través de los recursos gráficos para definir y entender la problemática frente al aprendizaje y el enriquecimiento del vocabulario. (Anexo 6)
- **DOFA:** Mediante el uso de esta herramienta, se pueden medir las características internas (Debilidades y Fortalezas) del proceso y por otro lado las variables externas (Amenazas y Oportunidades) con el propósito de definir qué tan pertinente está haciendo el uso de estos recursos gráficos frente a la asociación y vinculación entre imagen y palabra y poder desarrollar de mejor forma las habilidades de los niños. (anexo 7)

Hallazgos.

- Los recursos no son funcionales, tampoco aportan para el enriquecimiento del vocabulario
- Vinculan las imágenes con el contexto relacionándolo a su entorno
- La relación entre imagen y palabra propicia una acción y la relación con el voluntario

7.1.3 Fase III – Definir:

Objetivo.

Realizar un trabajo en conjunto con los voluntarios que permita determinar las características que debe tener el recurso gráfico para el enriquecimiento del aprendizaje de la segunda lengua.

8. Definición de Categorías y Variables

Las categorías que se tendrán en cuenta son las siguientes:

Ilustración 4 Definición de Categorías (elaboración propia)

La primera categoría es el recurso gráfico, que busca dentro del contexto en el que viven los niños, aportar para que ellos puedan sentirse partícipes relacionándose con el entorno rural rutinario. A través de un recurso tan importante como la imágen, lo que se busca es que los niños puedan enriquecer su vocabulario a través de una lectura icónica, en la que ellos puedan identificar, reconocer e ilustrar elementos de su entorno, teniendo en cuenta que a través de la imagen se facilita la comprensión para los niños.

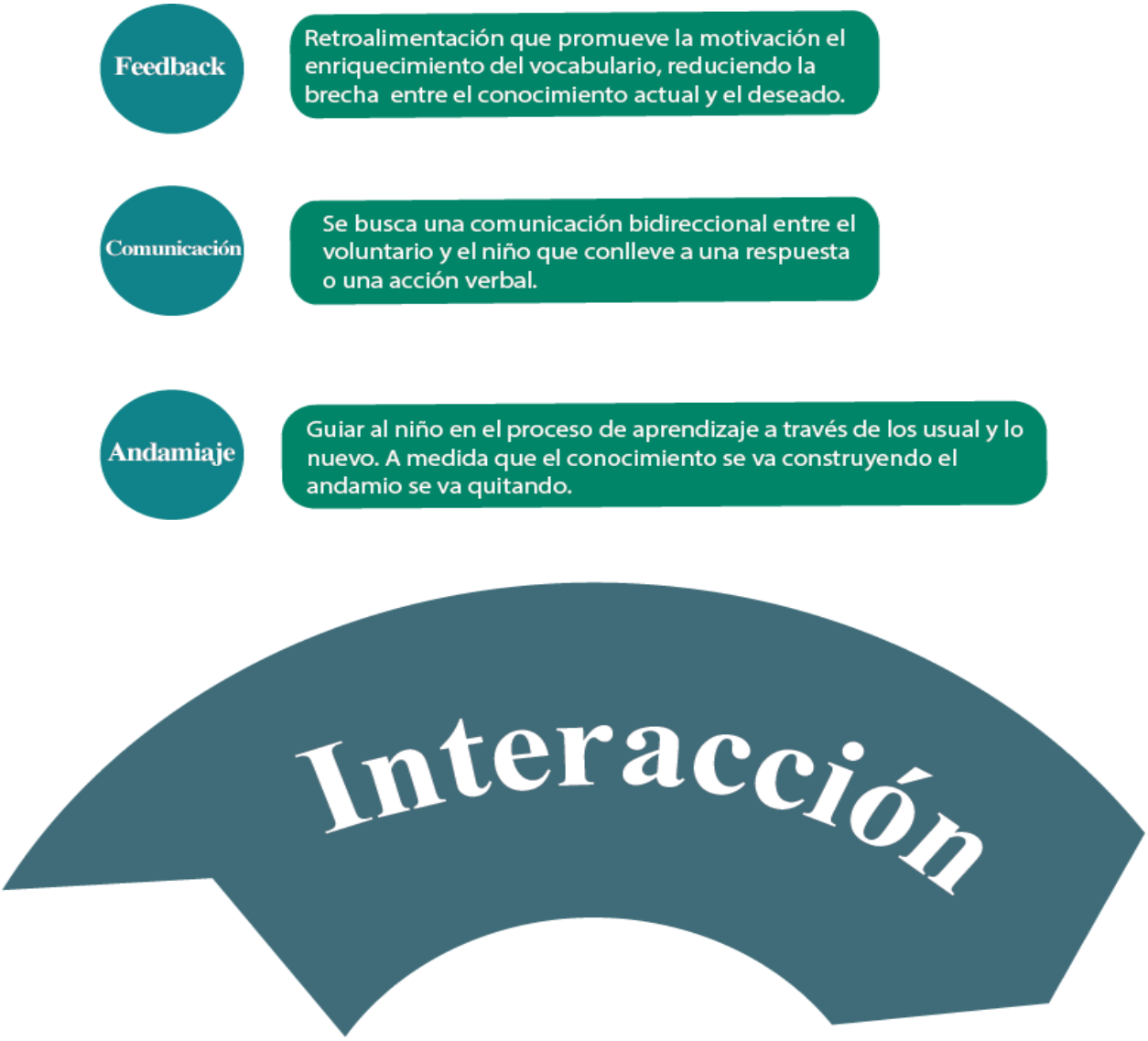


Ilustración 5. Categoría de Ilustración (elaboración propia)

La segunda categoría es la interacción, que permite que a través de este proceso, el voluntario pueda ayudar y guiar al niño, con el fin de enriquecer su vocabulario.

Dentro de esta categoría se evidencia más a fondo el proceso de andamiaje.

Es importante indicar cómo nace esta teoría a través de los aportes de Jerome Bruner, Lev Vigotsky y Jean Piaget, quienes indican que la interacción por medio de la acción con forma el proceso de enseñanza y a esto es a lo llamaremos desarrollo próximo. De otra parte, el desarrollo cognitivo del niño se va fortaleciendo en diferentes etapas según su edad.

Lo que se pretende finalmente con los conceptos de estos psicólogos, es que el voluntario use apropiada y eficazmente unos andamios para que el niño pueda ir adquiriendo y construyendo nuevos conocimientos entre lo nuevo y lo usual. Los andamios se van quitando en la medida que el niño haya construido ideas sobre su conocimiento actual y que con el tiempo él vaya aprendiendo.

Mediante la comunicación bidireccional entre el voluntario y el niño se genera una acción verbal que a través de un feedback logra una retroalimentación que promueva la motivación y el enriquecimiento del vocabulario y se reduzca la brecha entre el conocimiento actual y el deseado.

9. Concepto Transversal

Ilustración 6. Concepto Transversal (elaboración propia)

Para definir el concepto transversal se tuvo en cuenta dos categorías: Recursos gráficos e interacción para llegar a un concepto que unifique y complemente diferentes factores, por ende, el concepto dado es "Plataforma Visual o Andamiaje Visual"

Según Jerome Bruner, mediante el ambito de la educación explica que es una función o soporte de puentes cognitivos que cubra el docente con sus alumnos para describir las situaciones regulares y estructuradas en que se presentan los significados a los infantes durante el aprendizaje de la lengua extranjera.

En sí el andamiaje consiste en una estructura provisional aportada por el docente más capacitado el cual sirve de apoyo al estudiante en la construcción de los nuevos aprendizajes y es retirado una vez que el estudiante es capaz de funcionar de manera independiente, es decir, es como una estructura de apoyo o guía para ejecutar tareas normalmente que no puedan realizar por sí mismos dado su estado actual de conocimiento.

En otras palabras, es el medio mediante el cual el andamiaje guía el proceso de aprendizaje, prestando apoyo al niño, hasta que haya alcanzado sus metas, superando los obstáculos o andamios que se le van colocando a medida que va adquiriendo cierto conocimiento.

Partiendo de lo anterior, se define como concepto primordial el Andamiaje Visual, Jerome Bruner define este concepto como el propósito de guiar al niño en un proceso de aprendizaje prestando un apoyo en el que el niño va alcanzando sus metas y logrando independencia en las tareas a través de tres fases (Fase de modelaje, Práctica guiada y Práctica autónoma) a través de estas fases como el recurso gráfico ayudar y aportará para que el niño pueda ser partícipe de estas y guíen en un proceso de enriquecimiento del vocabulario a estos niños de los talleres de inglés

- **Fase de Modelaje**

  El estudiante observa al docente mientras éste ejecuta las actividades, a través de la repetición; allí el niño empieza a adquirir nuevos conocimientos para enriquecer el vocabulario en el idioma inglés, activando la relación palabra imagen ,está estará presente para poder efectuar una interacción entre voluntario y niño en donde la voz del

voluntario será un factor importante para la articulación hacia el niño entre imagen y palabra y este empiece a adquirir nuevos conocimientos.

A través de esta fase la imagen empezará aparecer a través de ilustraciones acorde a su entorno en si lo que busca la imagen en el niño es una lectura e imagen icónica de la realidad en donde la imagen aportará elementos gráficos y sencillos en la que el niño pueda entender y relacionarlos con su contexto en el que viven ellos empezando hacer una aproximación a entender estos elementos con la ayuda del voluntario

- **Práctica Guiada**

El aprendiz en este caso el niño, se involucra en la ejecución de las actividades y los procesos bajo la orientación y ayuda del docente a través de quien ofrece diferentes niveles de apoyo en la que el niño ya empieza a reconocer identificar y asociar elementos, el voluntario estará a la par ayudándolo y guiandolo para mejorar el conocimiento del vocabulario en inglés, como en la fase anterior la interacción entre el voluntario y niño estará presente pero a diferencia de la fase de modelaje en esta el niño será partícipe en ella involucrándose con conocimientos previos adquiridos articulando y construyendo la palabra a través de la imagen.

En esta fase la imagen estará presente pero en este caso el voluntario será el apoyo en el niño generando una interacción entre ellos con el fin que a través de la imagen ellos puedan enriquecer su vocabulario, en la que niño tendrá un papel más protagónico la imagen ilustrara para que el niño pueda asociar imagen con palabra identificando su correcta traducción y gráfico adquiridos anteriormente en la primera fase relacionados a su contexto

- **Práctica Autónoma**

El docente o en este caso que es el voluntario disminuye gradualmente sus actividades de intervención hasta retirar su apoyo por completo, en esta fase la ayuda del docente no estará en ningún momento ya que el objetivo es que el estudiante haya adquirido los conocimientos previos y en esta desaparezca por completo el andamiaje u obstáculos que

le coloca el docente durante todo su proceso de conocimiento para enriquecer su vocabulario en el idioma inglés, por ende, el niño será partícipe e importante en esta etapa en la que la parte verbal y la voz del niño será fundamental para que él pueda articular todos los factores entre palabra e imagen y no tenga guías ni ayudas, en la que el docente no estará dando un apoyo pero si observandolos si hay una falencia.

En conclusión para el proceso de enriquecimiento del vocabulario en el idioma inglés el objetivo es aplicar las fases anteriormente mencionadas, no obstante, cabe aclarar que si no se adquieren ciertos conocimientos en una fase posterior, lo ideal es que pueda retroceder y profundizar esas falencias para poder llegar al objetivo que es la última fase de modelaje en la que el docente no estará presente y el niño será autónomo y partícipe de su propio conocimiento y el pueda identificar asociar y articular imagen palabra o viceversa palabra a través de la construcción de la imagen icónica de la realidad ellos puedan identificar estos elementos ya que son en el contexto en el que ellos viven

10. Decisiones de Diseño

Teniendo en cuenta la estructuración de las categorías, los hallazgos y las características se procede a determinar las decisiones de diseño, las cuales se estructuran tomando como referencia el proceso de andamiaje, para efectos de lograr la activación de la relación entre la imagen y la palabra, con el objetivo de apoyar y guiar a los niños a través de los voluntarios, para que ellos se sientan partícipes y puedan enriquecer su vocabulario de acuerdo a su entorno.

Por ende, se diseñará un producto que apoye de manera eficaz la interacción entre el voluntario y el niño, el cual sea completamente análogo y no digital. El producto no será tecnológico, debido a que el entorno en el que ellos viven no permite un adecuado acceso al internet y la tecnología es escasa; es por ello que lo que se quiere es proponer un diseño que esté relacionado con el ambiente en el que ellos viven, en el que se sientan partícipes y así puedan enriquecer su vocabulario relacionándose con su entorno.

Para poder utilizar de manera más eficaz la relación entre la imagen y la palabra, se propone diseñar un recurso que pueda enriquecer y proveer vocabulario; este recurso estará compuesto por:

Flashcards o tarjetas visuales, material conocido, porque tiene la característica de poseer fotografías, dibujos o simplemente algo gráfico respecto a lo que se quiere enseñar y están diseñadas principalmente para estimular visualmente a los niños con objetos o elementos que puedan reconocer y relacionar con su entorno. Este elemento facilitará la *Etapa de modelado*.

De otra parte, se diseñará un soporte y un juego de dados con letras, para que en conjunto con las flashcards se pueda llevar a cabo la etapa de *Práctica guiada.* Esta actividad se realizará para que el niño pueda articular y asociar la imagen y la palabra con las flashcards,

Se diseñará un formato tipo de notas adhesivas para poder realizar un control pertinente del número de flashcards y elementos visuales que el niño vaya reconociendo y asociando, no obstante, es importante señalar que el voluntario con estas pueda estar a libertad de crear diferentes actividades de acuerdo a las categorías de las frutas.

Finalmente se diseñarán unas cajas tipo stand en donde se colocaran las flashcards, en este caso de frutas, recreando un escenario correspondiente a un fruver, para que los niños con determinada instrucción puedan ir de compras con una lista, *practicando de manera autónoma,* reconociendo y asociando imagen y palabra

10.1 Función Pragmática

Se desarrollará un juego en el cual exista una serie de actividades secuenciales que estén conectadas y que permitan aplicar el andamiaje a través de tres etapas: una fase de modelaje, una práctica guiada y finalmente una práctica autónoma la cual funcionará partiendo de actividades básicas hasta llegar a unas más avanzadas. El objetivo es que cada vez que el niño vaya superando una actividad se le pueda ir quitando el andamio y logre pasar a una nueva actividad, de manera tal que vaya enriqueciendo su vocabulario haciendo un menor uso de las ayudas y que haya una interacción entre el objeto en el que se pueda activar la palabra e imagen de acuerdo con su entorno.

Las Flashcard estimulan a los niños en las clases; Glenn Doman lo define en su libro *How To Multiply Your Baby's Intelligence* " Expone toda una metodología para estimular a los niños a través de diferentes técnicas, entre ellas las Flash Cards. Según el autor, estas tarjetas deben tener unas dimensiones específicas, más grandes cuanto más pequeños son los niños,

contar con un espacio adecuado entre el objeto representado y los bordes, y ser mostradas en forma de estímulos cortos, rápidos y distanciados en el tiempo. Esto último significa que no debemos repetir durante varios minutos una lista interminable de tarjetas, sino, que resulta mucho más eficiente mostrar un número reducido de ellas, de forma rápida, y no volver a repetirlo hasta pasada una media hora, o incluso más." (*Doman Glenn. How to multiply your baby's intelligence more gentle revolution. United States 1994*)

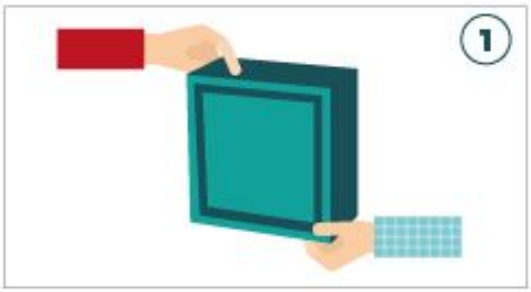
Ilustración 7. Flashcard (elaboración propia)

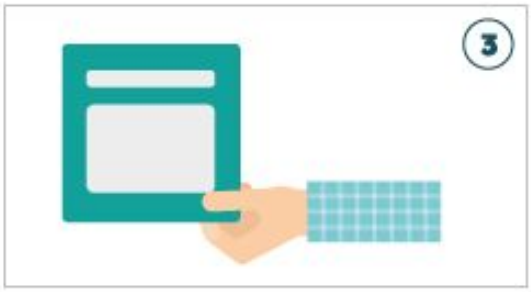
Para poder activar la relación entre la imagen y la palabra se promueve el uso de las flashcards de 8x6 cm o tarjetas gráficas, como apoyo fundamental para el aprendizaje, basando la comunicación en un recurso gráfico, con el fin de despertar en los estudiantes sus sentidos, asociando y activando la relación entre la imagen y la palabra que dan paso a una interacción para poder afianzar y enriquecer el vocabulario. El componente visual en el recurso gráfico, es valido para darle un significado a los mensajes que los estudiantes reciben, sirviendo para aumentar la motivación. "La utilización de los dibujos es muy importante, es esencial, sin sobresaturación, pero manteniendo en las flashcards dibujos llamativos con imágenes que

tengan un realismo de dimensión y color” (Scuorzo Herbert E. Manual Didáctico de Recursos Audiovisuales(1967))

(Sánchez Cortés. A – Quantum FlashCards (2010)) “Define como el origen o cimiento de gran utilidad para elaborar nuevos vocabularios del idioma inglés la creación de flashcards por medio de dibujos a través de palabras, vocales, siglas, e imágenes). (Glen D. (2009)) “ Las flashcards conllevan a que el docente debe situarse delante del estudiante con las tarjetas en la mano”.

Storyboard





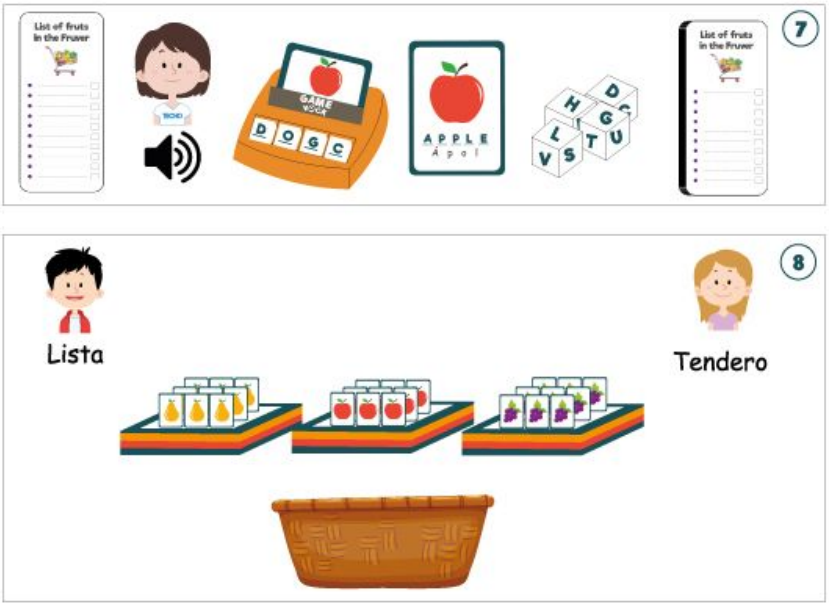


Ilustración 8. Storyboard (elaboración propia)

1. El juego Gamevok " Let`s go to the fruver" es entregado al voluntario como apoyo para realizar el taller.
2. El juego se destapa en conjunto entre el voluntario y el niño.
3. El voluntario junto con los niños leen el instructivo que explica el funcionamiento del juego, para efectos de hacer uso del andamiaje visual.
4. El voluntario y los niños sacan los elementos que contiene el juego para identificar las herramientas y los recursos para poder enriquecer el vocabulario a través de tres diferentes actividades la cual serán (Fase 1: Modelaje, Fase 2: Práctica guiada, Fase 3: Práctica Autónoma) Cada actividad realizada será indicada por cada fase en la que el voluntario no se sienta perdido al momento de la realización de la actividades por medio del andamiaje
5. Las categoría de flashcards corresponderá a las frutas, agrupación relacionada con el entorno de los niños y el contexto en el que ellos viven. El propósito es que los niños puedan articular secuencialmente todas las actividades definidas dentro del proceso de andamiaje.
6. Para la primera actividad la fase 1 " Modelaje", se partirá de un recurso gráfico como las flashcards, las cuales serán de un tamaño proporcional y grande para que los niños puedan observar, identificar y entender el elemento gráfico en las tarjetas.
   Esta fase se llevará a cabo por medio del voluntario, quien tomará las flashcard y se las mostrará al niño, enunciando verbalmente y en inglés el elemento que está ilustrado, su traducción y la forma correcta de pronunciación; posterior a esto el niño debe realizar lo

mismo a través de una repetición constante y así con todas las tarjetas de una manera básica y didáctica.

7. Para la segunda actividad, se profundiza en la fase de "Práctica guiada". El voluntario tendrá la función de guiar y darle apoyo al niño, para que él pueda enriquecer su vocabulario.

   En esta actividad se utilizará un soporte, en el cual se colocaran las flashcard inicialmente destapadas totalmente para que el voluntario junto con el niño reconozcan más profundamente la imagen del elemento, el nombre, la traducción y la pronunciación.

   Esta acción se realizará con todas las tarjetas. Posteriormente el voluntario tapará el nombre del elemento, dejando solo a la vista la ilustración, pronunciando de manera verbal el elemento, en inglés, para que el niño con los dados de letras pueda construir la palabra correspondiente al elemento pronunciado por el voluntario y cuya tarjeta se encuentra en el soporte.

   La letras se dispondrán de izquierda a derecha, buscando que el niño pueda articular la relación entre la imagen y la palabra, mientras que simultáneamente otro niño va registrando el proceso en una lista de aciertos, identificando también los elementos.

8. Para llevar a cabo la tercera actividad de andamiaje, correspondiente a la fase de " Práctica autónoma", se recreará el escenario de un fruver en el que los niños puedan participar y entender el contexto en el que viven, como por ejemplo ir a la tienda a comprar los elementos - frutas. Se dividirán los niños en dos grupos, uno de ellos tendrá una lista de las frutas que se recolectaron en la actividad 2 y en el otro grupo de niños hará el papel de tenderos o vendedores, para lo cual dispondrán de unas cajas, en las que simulando una estantería, estarán las tarjetas levantadas con el dibujo del elemento.

   El propósito es que ellos puedan de manera verbal pronunciar e identificar de manera correcta el elemento - fruta y así con las demás frutas incluidas en la lista, llevándolas una canasta simulando un escenario real al que ellos están acostumbrados en el dia a dia.

   En esta fase, el niño ya podrá tener sus propios conocimientos y asociar claramente la imagen y la palabra, para de manera eficaz enriquecer su vocabulario sin la ayuda del voluntario.

10.2 Función Formal

Eva Heller en su libro La Psicología del Color nos aporta conceptos acerca de los sentimientos y el significado de los colores. Cada color produce diferentes efectos, es por ello que las personas que trabajan con los colores deberían conocerlos.

Es importante resaltar, que la teoría basada en la Psicología del color de Heller, demuestra que los "*colores y los sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus*

asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento" (https://www.apadisenografico.com/wp-content/uploads/2017/08/psicologia-color.pdf) .

Los colores primarios son el amarillo, el azul y el rojo. El verde, el naranja y el violeta son colores secundarios y son el resultado de la mezcla de los primarios. Los niños a temprana edad son capaces de percibir los colores y distinguir principalmente los primarios.

"Para poder distinguir los objetos de un mismo color conlleva un proceso evolutivo de maduración cognitiva"

" Hay niños que consiguen aprender los colores con 2 años de edad, mientras que otros con 4 años aún los confunden, ambos casos son perfectamente normales" (Sara Tarrés.Mamá Psicóloga (2019))

Ilustración 9 Los colores primarios y secundarios (elaboración propia)

La imagen y la palabra juegan un papel importante en el aprendizaje de una segunda lengua, es por eso que el dibujo y la parte visual ayudan a asociar y a identificar elementos que los niños no reconocen fácilmente. Jan Amos Comenius (1592-1670), el padre de la pedagogía, se dio cuenta que para los niños, el proceso de aprendizaje era muy arduo y pesado; así que para dar clases de latín a los pequeños, utilizaba libros con grabados para representar las palabras en el texto. Desde entonces las ilustraciones desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños. "La ilustración es un dibujo o expresión artística que tiene un fin informativo,cuyo objetivo principal es la comunicación visual. La ilustración se encarga de clarificar, iluminar, decorar o representar visualmente un texto escrito, sin importar su género. El ilustrador Steve Heller (2007), explica que la ilustración entrega una dimensión visual más allá de lo común.

Se definieron elementos claves para construir las ilustraciones, buscando que el diseño partiera de la premisa que los niños pudieran identificar con claridad y le dieran razonabilidad a cada uno de ellos.

Se aplicó una retícula modular, estructurada a partir de líneas horizontales y verticales, creando celdas que comúnmente se nombran como módulos, en donde se pueden colocar objetos o elementos que se van adicionando y articulando con la retícula.

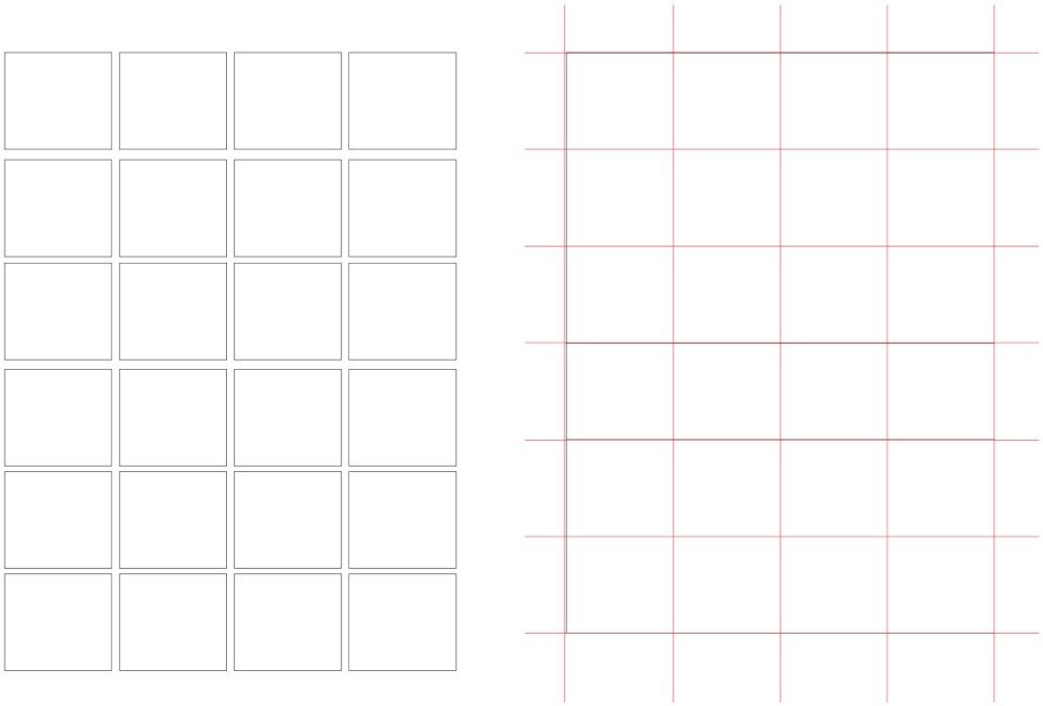
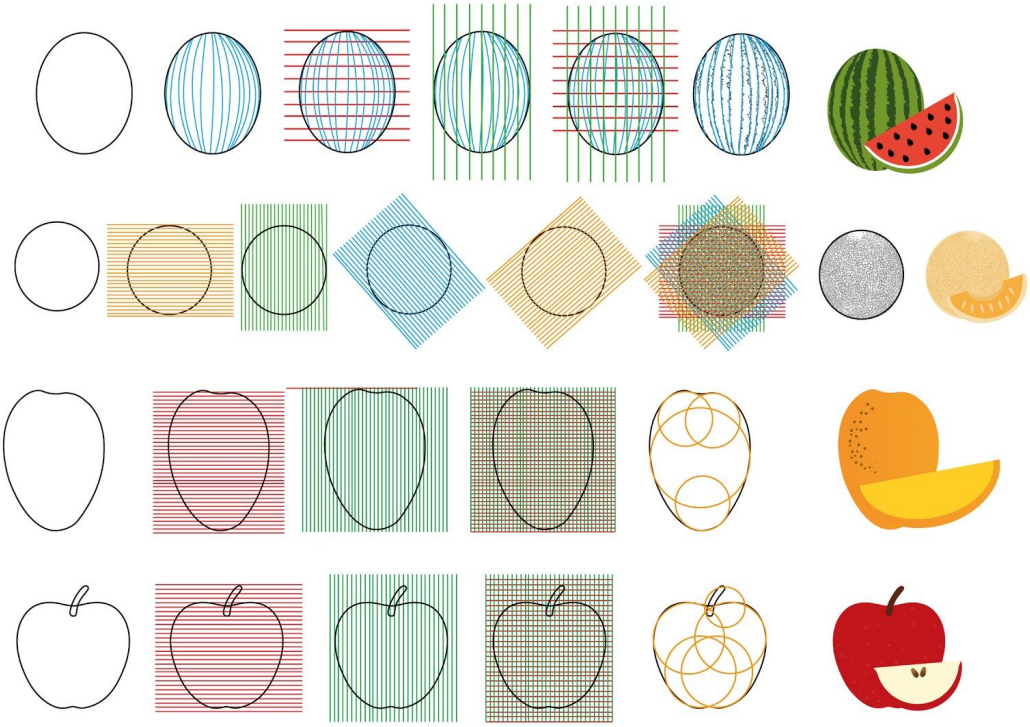


Ilustración 10. Retícula (elaboración propia)

Como se menciona anteriormente el uso de la retícula modular a partir de líneas horizontales y verticales se hace en un proceso de diseño y construcción de los elementos gráficos el cual estará plasmado en las tarjetas o flashcards para que el niño pueda identificar asociar y articular elementos acorde al entorno en el que ellos viven, a continuación se ve el proceso de construcción de cada elemento para la implementación que estará en las tarjetas.



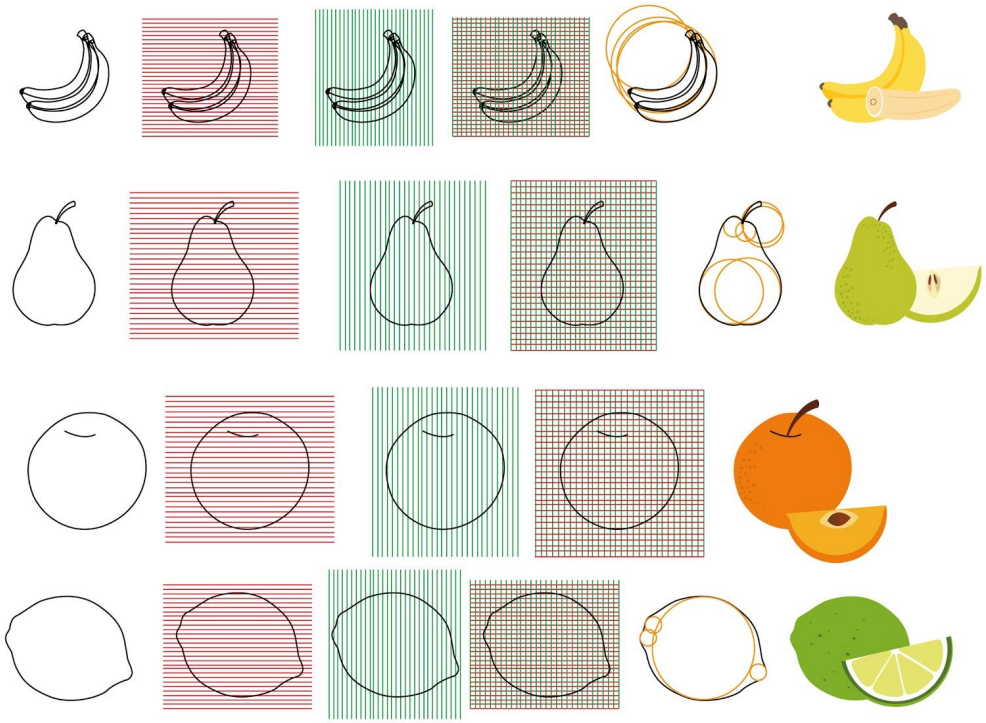
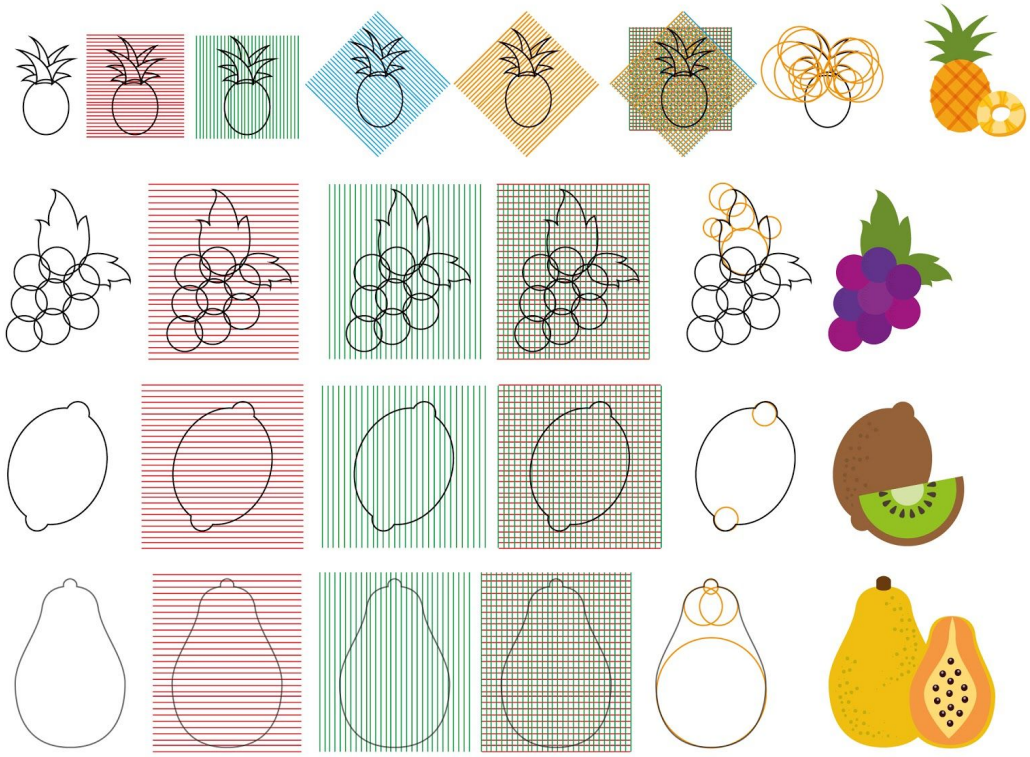


Ilustración 11. Construcción del elemento gráfico (elaboración propia)



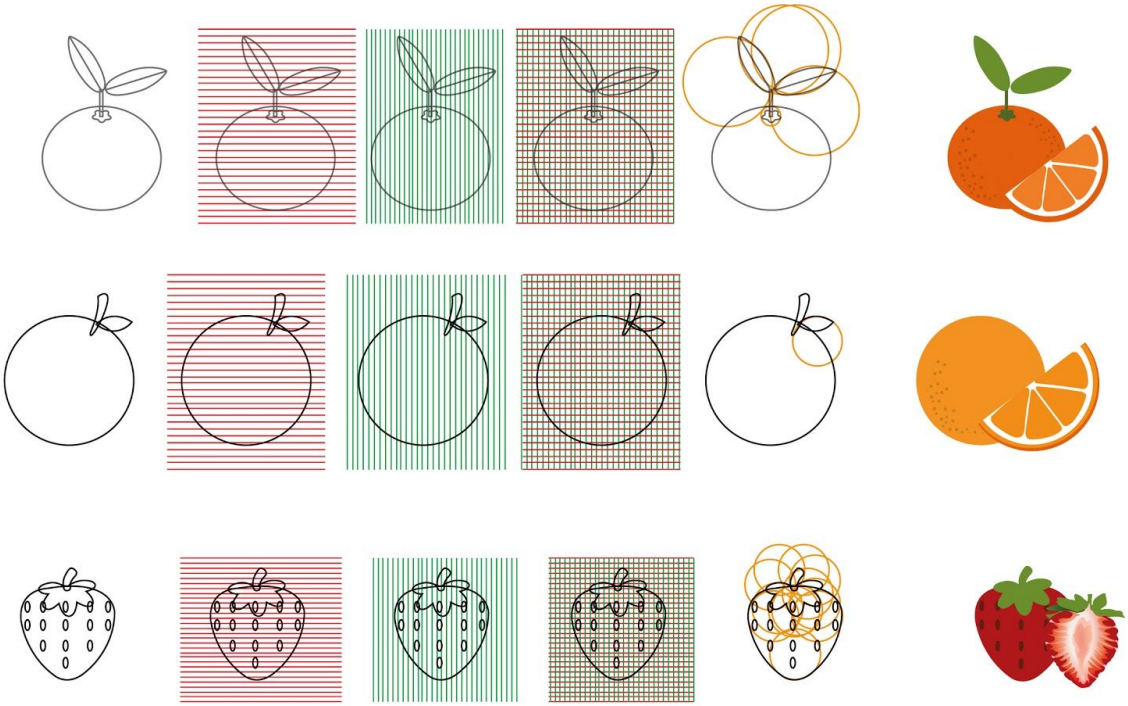


Ilustración 12. Construcción del Elemento Gráfico (elaboración propia)

(Menza V. - Sierra B. - Sánchez R. / La ilustración: dilucidación y proceso creativo). El dibujo es una representación a través de diferentes tipos de trazos, que en sinergia con el diseño buscan planear, ordenar y componer de formas y figuras con el propósito de generar un lenguaje visual que se componga de elementos conceptuales, visuales, prácticos y de relación.

La ilustración busca que los niños adquirirán una cultura visual para poder fijar conceptos y así enriquecer su vocabulario, imaginando y un ambiente en el que los niños se sientan tranquilos y a gustos a la hora de aprender un segundo idioma.

Berguer afirma que el uso de los dibujos permite plasmar el conocimiento, que se proyecta de forma notable en la ilustración gráfica actual, es libre en sus manifestaciones y procesos creativos y con los resultados de toda índole, y de otra parte, participan activamente en creación pictórica, proceso que ayuda a entrenar las funciones de la memoria y es determinante en el desarrollo idiomático.

Jerome Bruner “concibe la imagen gráfica y el idioma verbal como una evolución ordenada durante el periodo de preescolar, que considera el lenguaje escrito como algo único en el desarrollo cognoscitivo”.

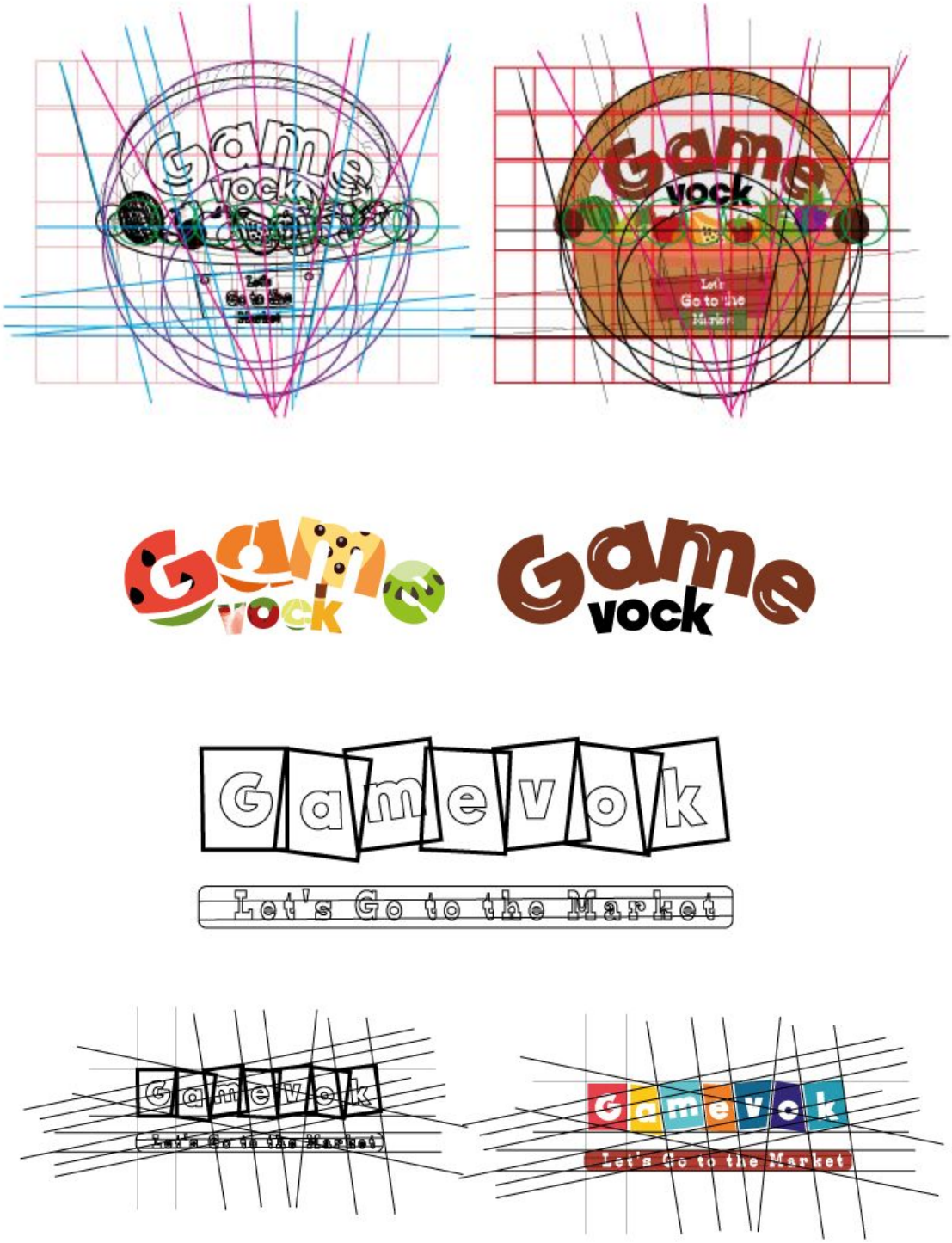


Ilustración 13. Construcción del identificador (elaboración propia)

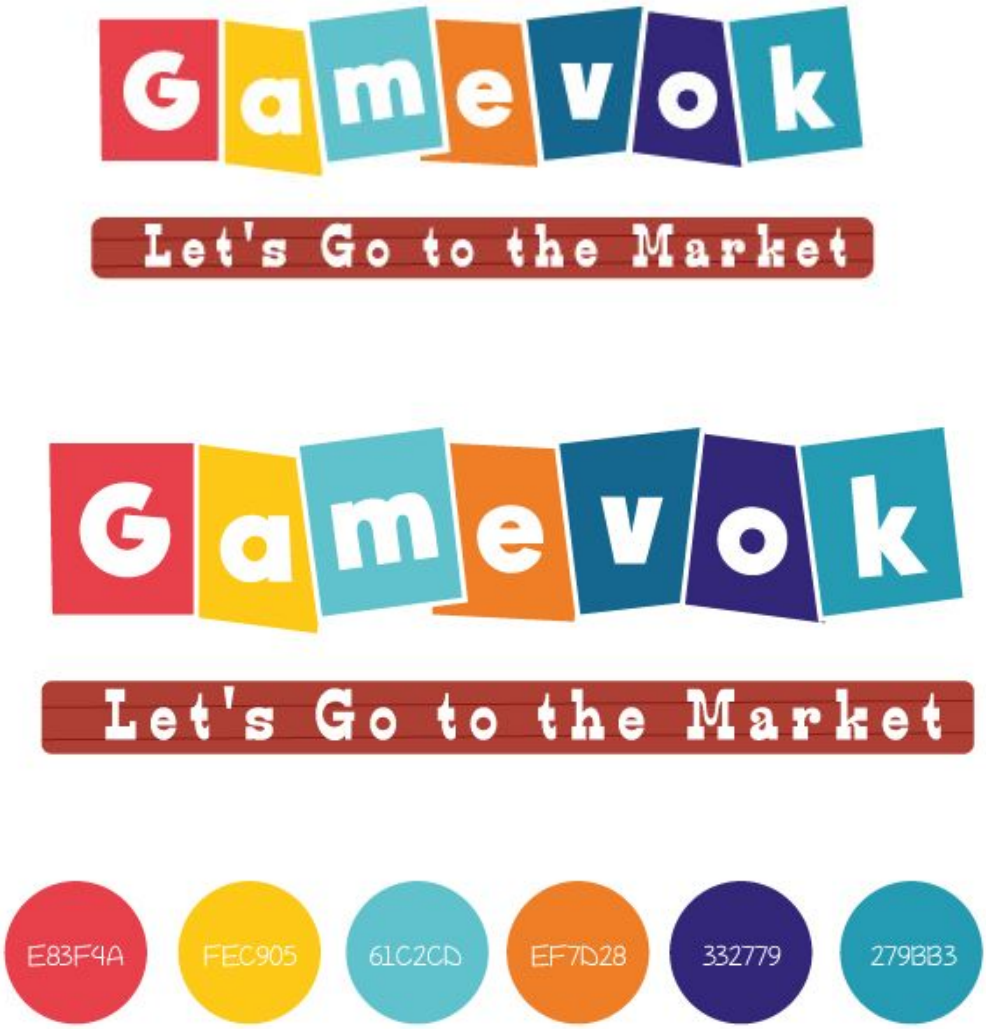


Ilustración 14. Identificador Final (elaboración propia)

La construcción del identificador partió de un elemento con alta referencia con el contexto en el que viven los niños, un componente adecuado. Para diseñar el identificador, se tomó como referencia la experiencia de ir al mercado de frutas o fruver, por lo que se ilustró con una canasta , para efectos de recrear un escenario real que ocasionará que los niños claramente identifiquen y asocien la actividad con su diario vivir.

El Naming del identificador es GameVock, designación que hace referencia a un juego de palabras y vocabulario, para que los niños interactuando con el material puedan identificar y relacionar imágenes y palabras para poder llevar a cabo de manera autónoma una actividad como ir de compra al mercado.

En las diferentes actividades que contempla GameVock, se pretende desarrollar de manera eficaz las tres fases del proceso de andamiaje.

Ilustración 15. Uso de de tipografías

El uso de una tipografía adecuada es fundamental, esta debe ser legible y fácil de reconocer por sus características como son: el tipo de la fuente, el tamaño, el uso de blancos y color de contraste. “Las diversas cursivas reciben más contribución del movimiento gestual que las romanas rectas, al ser los ganchos más acentuados y las aspas más largas; se exaltan como característicos sus arcos, sus ligaduras, alargamientos y trazos secuenciales delgados e inclinados como se realiza en las letras copperplate, letra Redonda o Rotunda, caracterizándola de forma redonda y con un trazo que favorece su lectura pues no se compactan en exceso los signos” (Romero (2010))

La tipografía que usan los niños en las edades tempranas, se distingue por ser una caligrafía conocida como caligrafía cursiva o tipografía Itálica, con la cual los niños se relacionan más.

Para la elaboración de las primeras tarjetas o flashcards se determinaron diferentes factores como el tamaño el cual debía ser proporcionalmente más grande porque es el elemento

primordial para poder aplicar de manera coherente el andamiaje, dentro de la primera actividad que es la Fase de Modelaje ya que esta será portada por el voluntaria y la presentará al niño quien la visualiza dentro de la clase, además de esto, será el primer elemento entre voluntario y el niños que conlleve a una interacción donde el niño empieza a adquirir nuevos conocimientos para el enriquecimiento de su vocabulario en el idioma inglés.

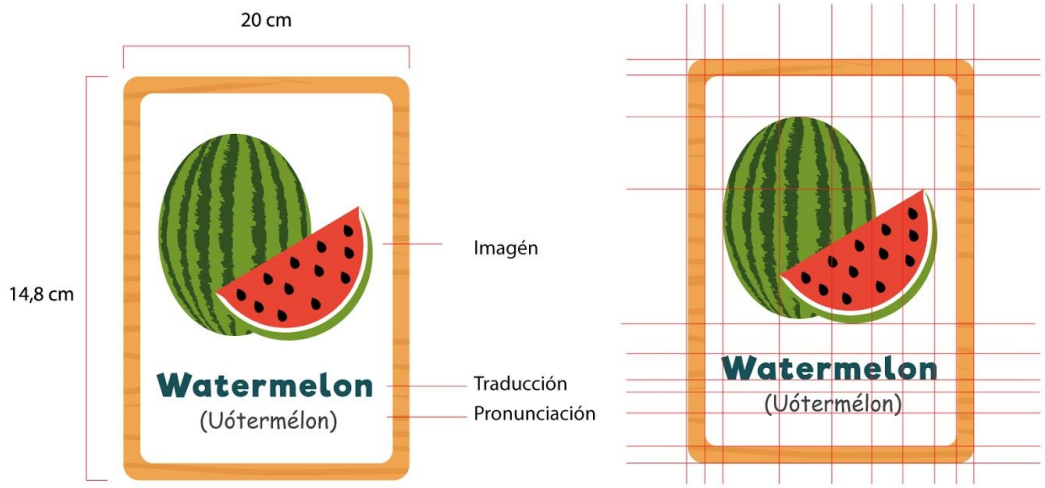


Ilustración 16. Elaboración de flashcards de la actividad 1 (Fase de modelaje)

Se realizó un proceso de construcción a través de una retícula con líneas verticales y horizontales para que todos los elementos que se encuentran dentro de la tarjeta sean completamente proporcionados en donde la imagen y la palabra será fundamentales para el uso de la tarjeta pero la imagen no solo es el gráfico si lo observamos la imagen también es la misma palabra que acompaña al gráfico y tiene un peso importante para que el niño pueda identificar el elemento, asociar y finalmente que el pueda adquirir nuevos conocimientos en el idioma inglés su proporción será de 20 x 14,8 cm porque es el tamaño ideal para que el voluntario pueda mostrarla en clase y los niños puedan observar desde cualquier ángulo de donde ellos estén y además que el objetivo es poder aplicar la fase de modelaje por medio de la voz del voluntarios y la imagen y palabra esté involucrada en esta actividad.

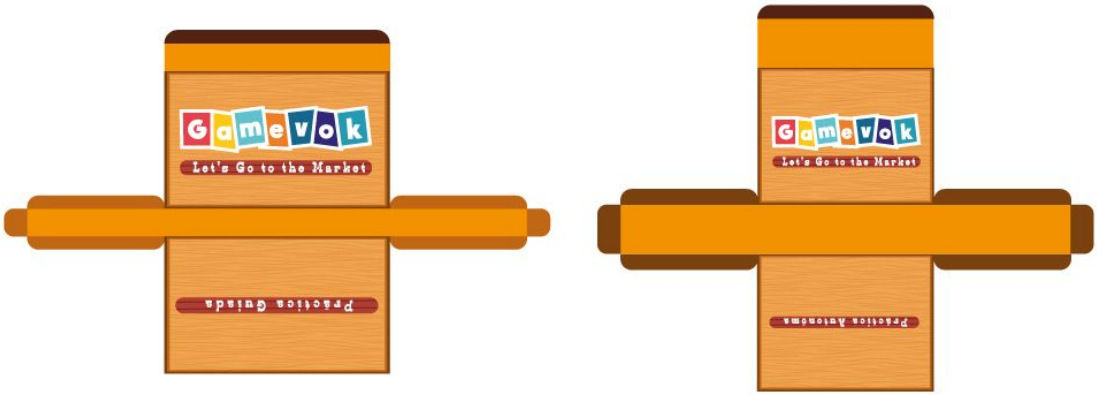


Ilustración 17. Construcción del empaque para flashcards

Se realiza el diseño de un empaque por medio de una retícula con el propósito de que todos los elementos queden proporcionado de todas las maneras además se añade su identificador además de eso se nombra la actividad para que al momento de tener todos los elementos para enriquecer el vocabulario el voluntario no se sienta perdido y haya una secuencialidad de las actividades

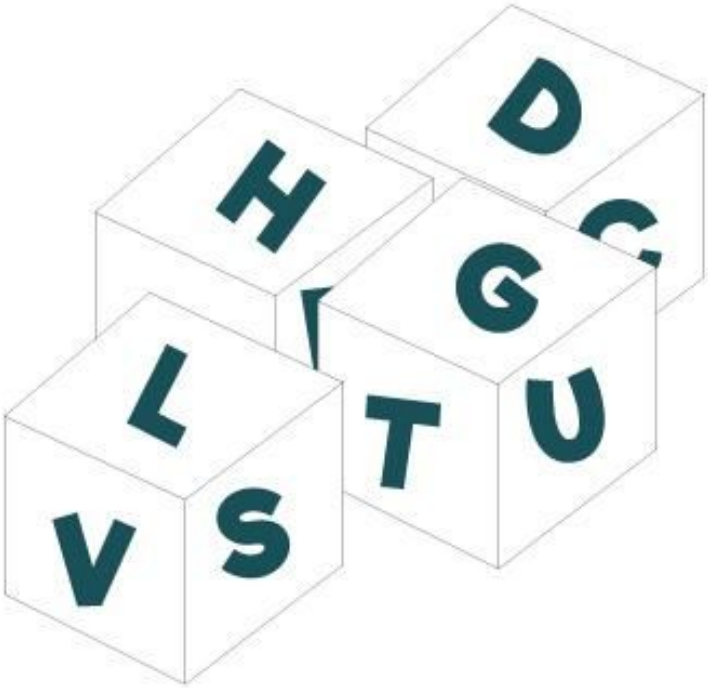


Ilustración 18. Diseño de dados (elaboración propia)

Los dados son un recurso del juego que permitirá interactuar y aprender. El dado es un elemento sencillo, que ayudará a que el niño comparta tanto con el voluntario como con otros niños en el juego, mientras va evolucionando en el aprendizaje, el conocimiento y enriquecimiento de nuevas palabras de inglés, haciendo así, más fácil retener palabras por el solo hecho de estar jugando.

Para la elaboración de estos dados se utilizaron piezas en madera, con dimensiones de 3 x 3 cms. Se contará con doce (15) dados, los cuales tendrán en cada una de sus caras una letra para efectos de formar las diferentes palabras, con la guía de las imágenes ilustradas en las flashcard.

Como parte del material que conforma el juego, se diseña un soporte en el que colocarán las flashcards, para que el voluntario en conjunto con los niños, identifiquen la imagen, las letras que componen el nombre y su significado; y además sirva de aditamento para posteriormente tapar el nombre y el niño aprenda sin este apoyo a identificar, asociar, relacionar y articular en equipo con el voluntario imagen y palabra.

Ilustración 19. Soporte Flashcard (elaboración propia)

El soporte, las flashcard y los dados ayudarán a desarrollar de una forma más efectiva la etapa de la práctica guiada, en la que el voluntario guíe el niño, para que él pueda enriquecer su vocabulario asociando la en este caso al revés la palabra a la imagen

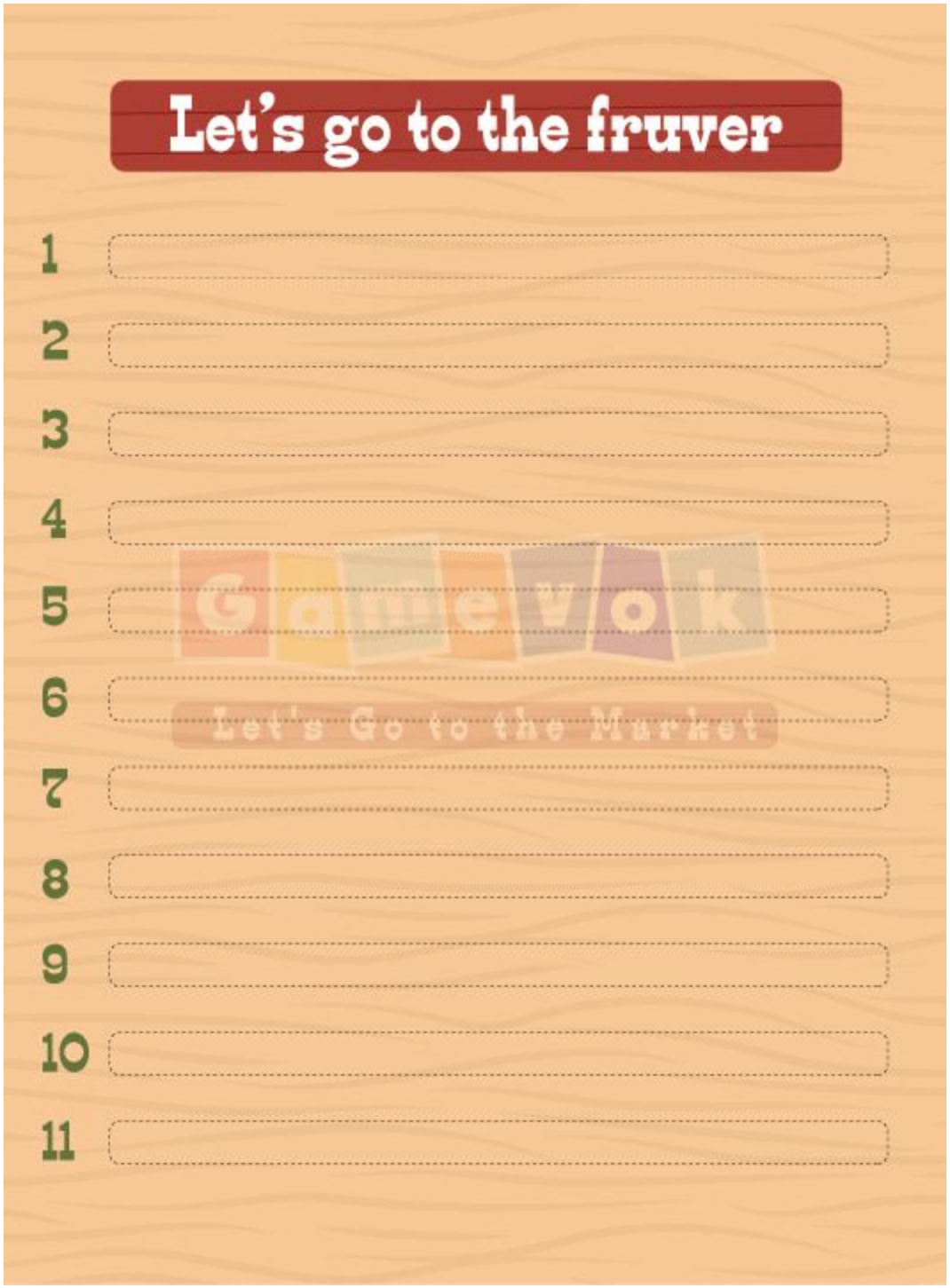


Ilustración 20. Diseño de lista (elaboración propia)

Se realiza el diseño de una lista con el propósito y la función de que los niños puedan realizar una recreación de un escenario en la que el niño se sienta partícipe y haya una

interacción entre voluntario niño y este conlleve a activar la relación palabra e imagen, como primera medida el voluntario aplicará esta lista en cualquier escenario dependiendo la actividad

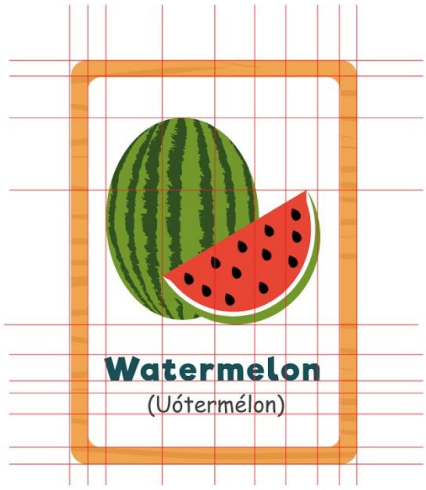


Ilustración 21. Construcción y elaboración de flashcards

Para el diseño y elaboración de estas tarjetas se diseñaron a partir de una medida proporcional término medio de 8 x 11 cm con el objetivo de que la flashcards se pueda colocar en el soporte para que con la ayuda del voluntario el niño pueda observar y adquirir mucho más conocimiento para enriquecer su vocabulario y posteriormente el niño pueda empezar a asociar y articular la palabra con la imagen identificando su correcta traducción desarrollando la capacidad de escritura y construcción de palabras como guia la imagen que ilustra al niño

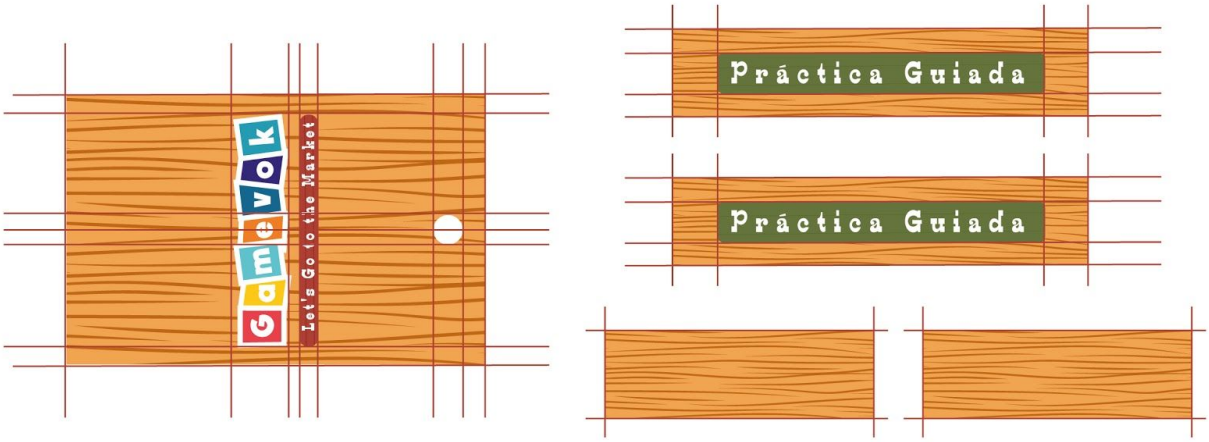


Ilustración 22. Diseño de de empaque de Práctica Guiada (elaboración propia)

Para el diseño de este empaque se pensó en un material durable y de fácil accesos a los elementos de esta actividad en donde se encontrará una soporte, unos dados, una lista y las tarjetas correspondientes a estas actividad de práctica guiada el objetivo de este empaque es que todos los elementos estén en conjunto y conlleve a una secuencialidad de actividades además de eso estar nombrado por el nombre de la actividad para que el voluntario no se sienta perdido al momento de realizar la actividad

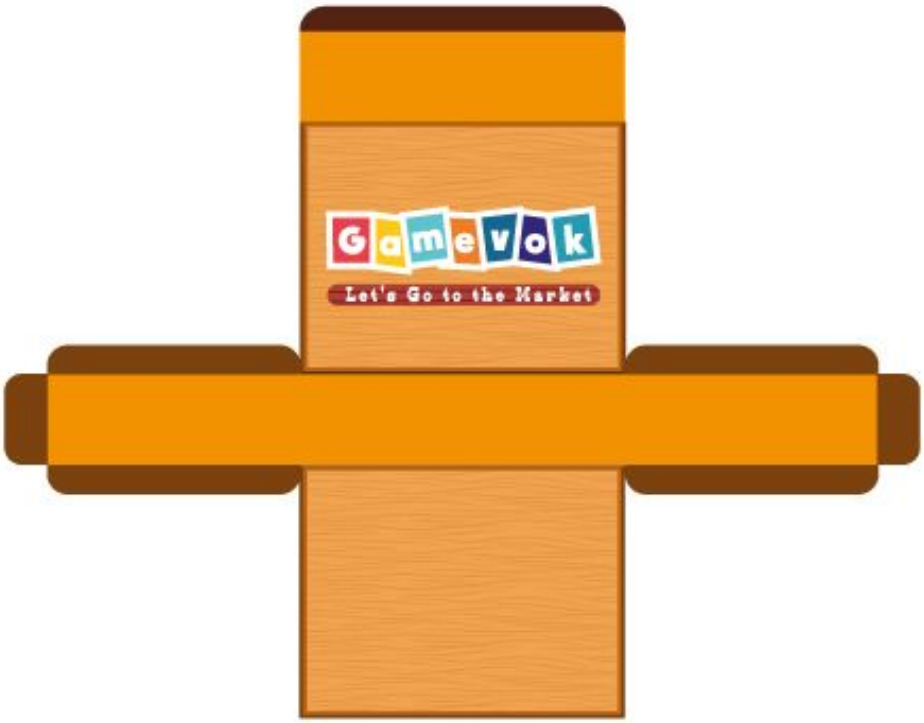


Ilustración 23. Diseño de Empaque para las Flashcards

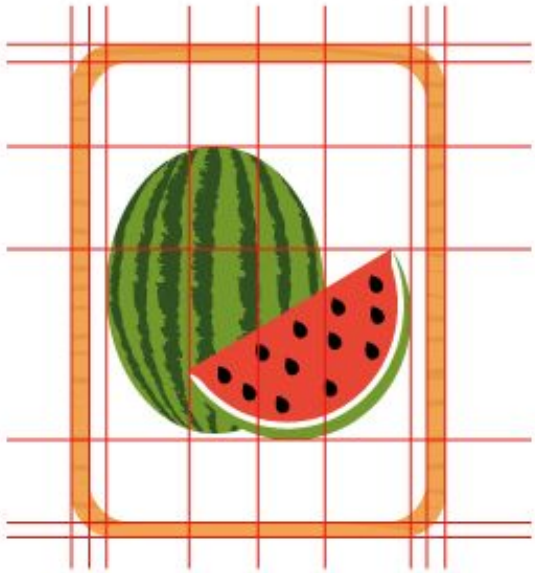


Ilustración 24. Construcción de flashcard para actividad de fase autónoma

Se diseña la flashcard en esta actividad en donde la imagen siempre estará presente a través de eso se hace una composición líneas verticales y horizontales para que el elmentos queden proporcionado de todas las maneras y sea visualmente atractivo y comunique al niño, con el objetivo active su parte verbal el niño en donde el pueda identificar y asociar de manera verbal los elementos acorde a su contexto para este caso la palabra no está presente por que el niño en esta actividad ya debería haber superado las falencias y el voluntario le haya quitado el andamios y por ende el niño haya adquirido un amplio conocimiento para enriquecer su vocabulario en el idioma inglés

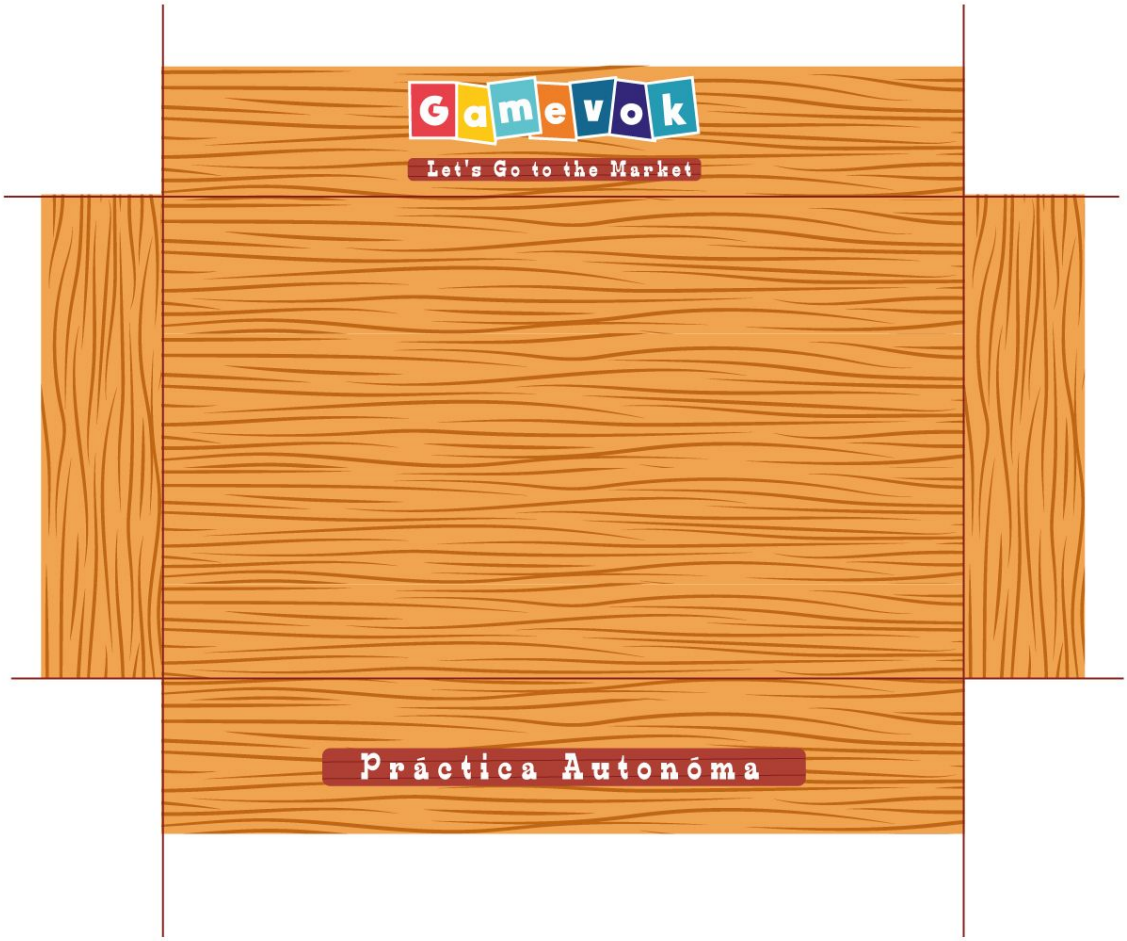


Ilustración 25. Diseño de empaque de la fase 3

A través de este diseño el objetivo es que el voluntario pueda identificar fácilmente el nombre de la actividad en donde el identificador siempre estar presente para tener una misma línea gráfica y una secuencialidad

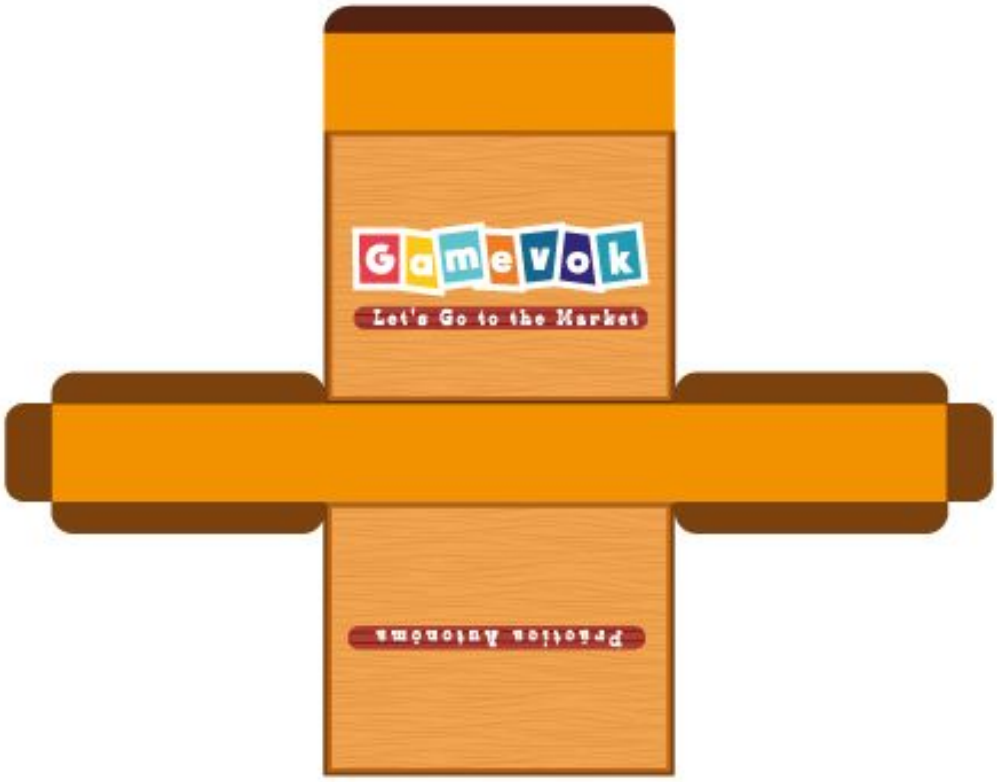


Ilustración 26. Diseño de Empaque para las flashcards de actividad 3

Se diseña un empaque para proteger las tarjetas de la actividad 3 la fase Autonóma se utiliza colores acorde a su contexto y hace relación a una manera su identificador siempre estará presente y un empaque sencillo sin perder la línea gráfica

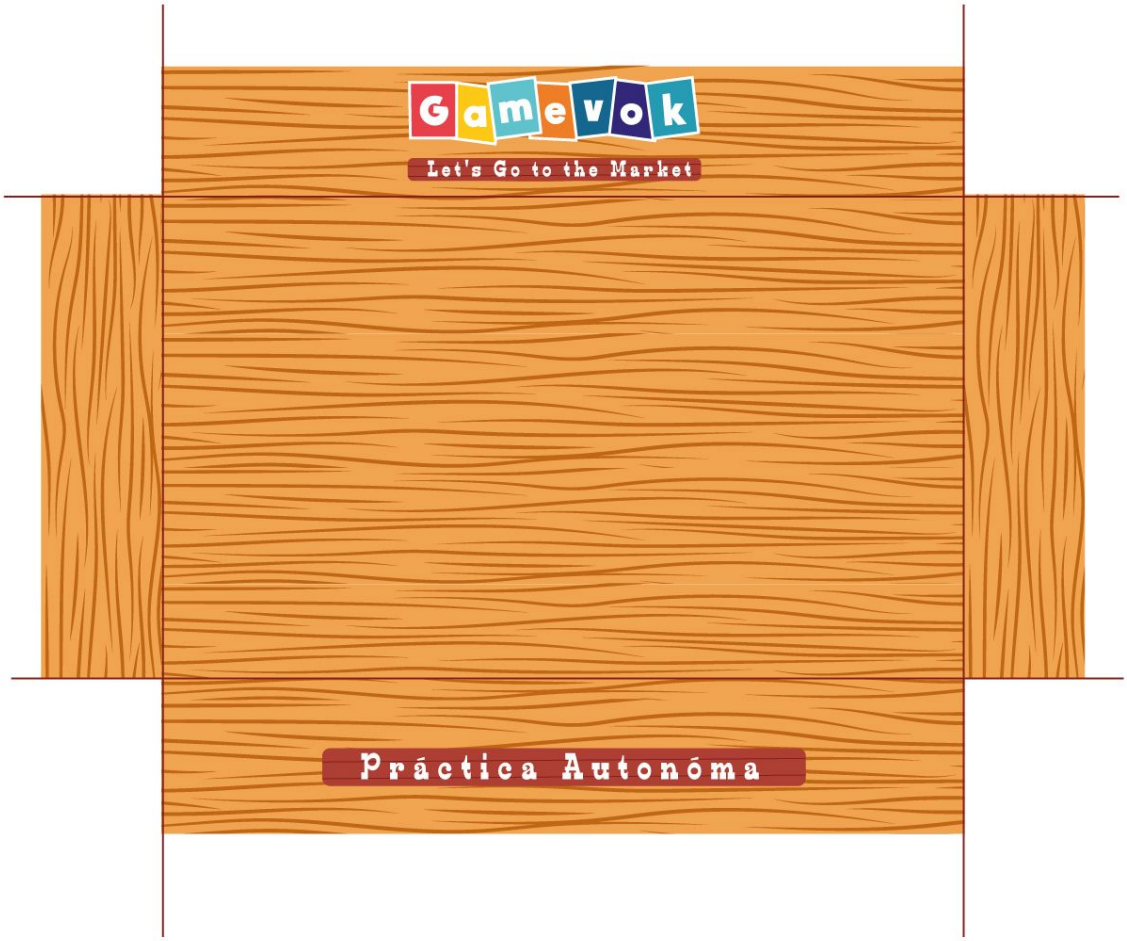


Ilustración 27. Diseño de Empaque para recreación de muestrario

Se diseña un empaque con el propósito de realizar una recreación de escenario de un fruver en la que el niño se sienta partícipe y de manera verbal pueda identificar todos los elementos asociados y articulando los acorde a su contexto, la función de esta caja es que la flashcard este de vie en tode el niño se sienta identificado como si estuviera de compras en el mercado y la voz del niño será importante en donde el debe asociar e identificar todos los factores para el enriquecimiento del vocabulario

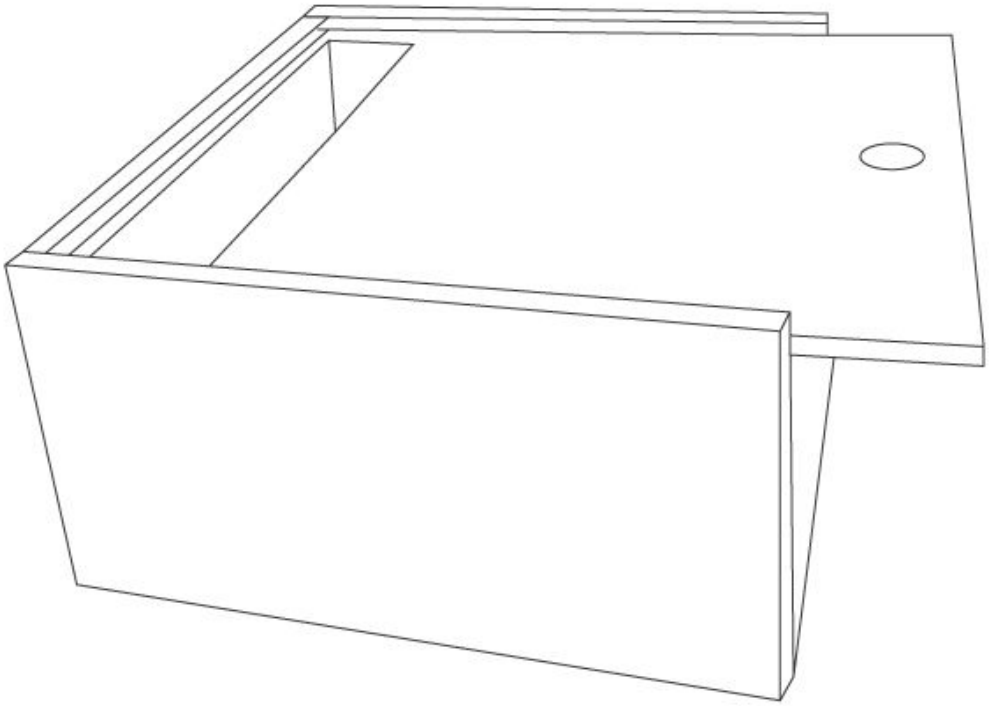


Ilustración 18. Diseño de empaque

Finalmente, se diseña un empaque rigido y resistente de fácil portabilidad para el transporte de los diferentes objetos que contendrá el juego, para la aplicación de las actividades basadas en las tres etapas del proceso de andamiaje.

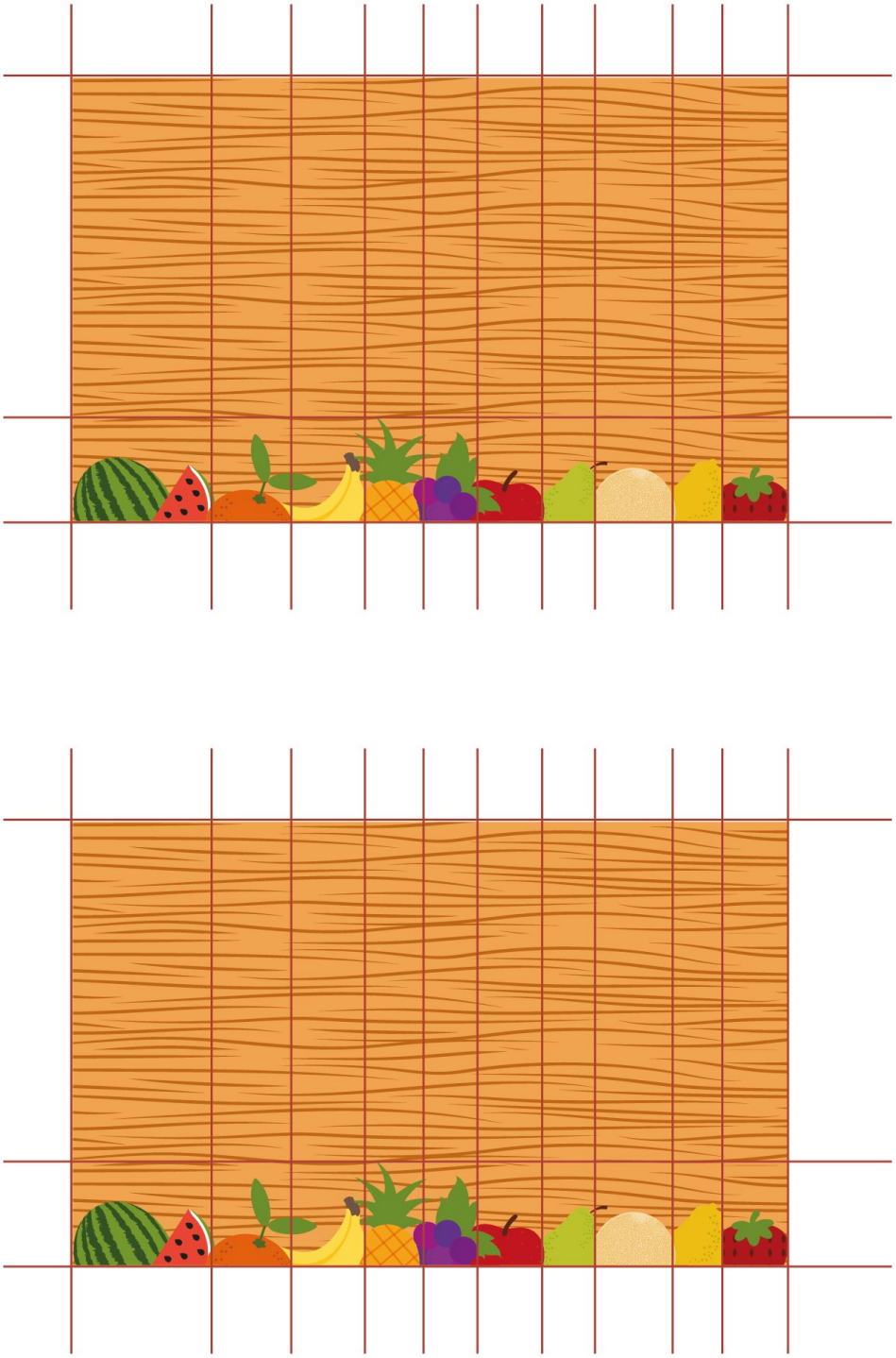


Ilustración 19. imagen de mercado de frutas (elaboración propia)

Como elemento esencial en este empaque, se diseñó en los laterales una imagen alusiva al mercado, en especial el de fruta para asociar con el contexto y el entorno en el que viven los niños ya que es una zona rural.

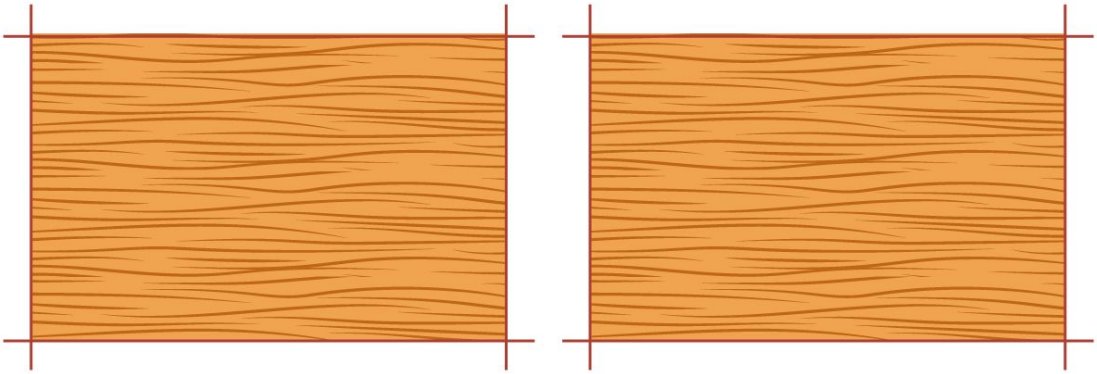


Ilustración 20. Laterales Caja (elaboración Propia)

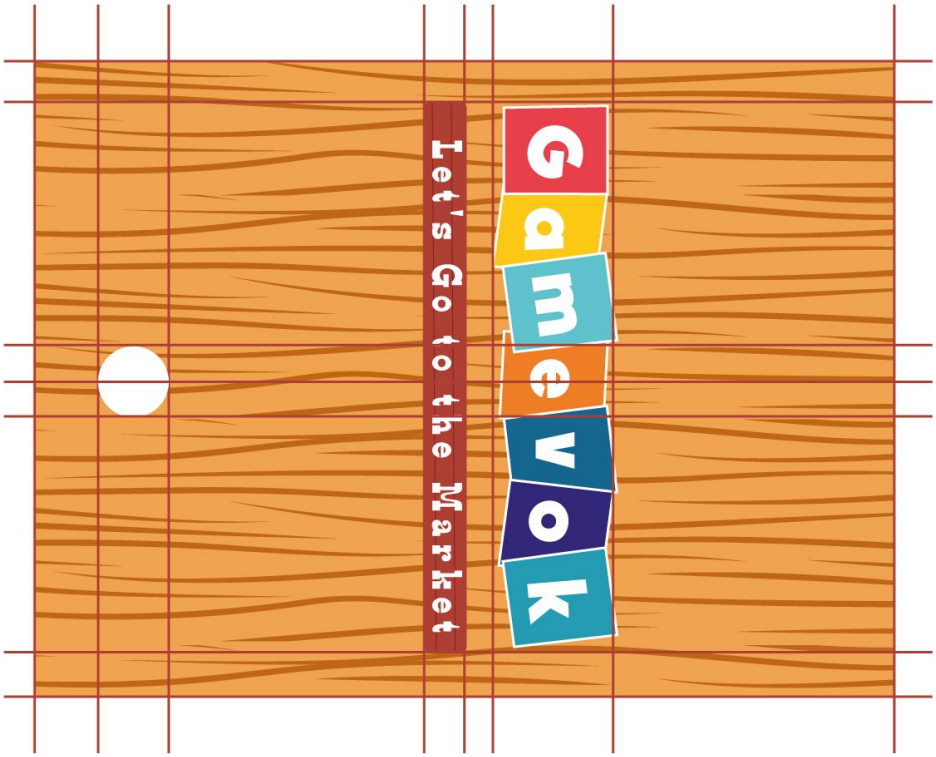


Ilustración 21. Tapa caja (elaboración propia)

11. Bibliografía

Felicidad García González, 2003 .*Cómo elaborar unidades didácticas en la educación infantil*(Barcelona – España)

Serrano Ortega, Manuel, Blázquez, Pilar. 2017. Design thinking lidera el presente y crea futuro (Madrid – España)

Tapia,Alejandro. 2004. El Diseño Gráfico en el espacio social. (México)

Bruner,J.S. 1988. *Desarrollo Cognitivo y educación*(Madrid - España)

Dolores, Ribes Antuña. 2011. *El juego infantil y su metodología.*(Bogotá – Colombia)

Lipina, Sebastián. 2016. *Pobre Cerebro: Los efectos de la pobreza sobre el desarrollo cognitivo y emocional, y lo que la neurociencia puede hacer para prevenirlos*. (Buenos Aires – Argentina)

Colombia Bilingüe. 2016. *Modelo para la implementación de un programa de formadores nativos extranjeros.*(Bogotá – Colombia). Disponible en: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/2%20Modelo%20de%20implementación%20-%20Resumen%20en%20español.pdf

Colombia Bilingüe. 2016. *Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés.*(Bogotá – Colombia). Disponible en: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombia bilingue/dbacurriculo/cartilla_dba/Derechos%20Baicos%20de%20Aprendizaje-%20Tr%20y%20Primaria.pdf

Universidad de Valencia. 2016. El desarrollo cognitivo: Las fases de Piaget. Disponible en: https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especifiques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583

Araujo, María Luisa. 2011. *Experiencias académicas y recreativas en el proceso de enseñanza en el aula universitaria: Un enfoque desde la administración y la legislación educativa*

Atención integral a la primera infancia, *Boletín 1: Pobreza y primera infancia en Colombia.*Disponible en http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Bolet%C3%ADn%20No.%201%20Pobreza%20y%20primera%20infancia%20en%20Colombia.pdf

Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaria General. 2016. *En Bogotá 4.353 hogares están en la ruralidad.* Disponible en: http://www.bogota.gov.co/article/temas-de-ciudad/desarrollo-economico/en-bogota-4.353-hogares-estan-en-la-ruralidad

González, Sánchez, Raúl. 2016. *El dominio didáctico en enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica.* Disponible en: http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v15n1/rhcm13116.pdf

British Council. 2017. *Juegos en inglés para niños de 6 a 12 años.*Disponible en: https://www.britishcouncil.es/blog/juegos-ingles-primaria

British Council. 2017. *Cómo enseñar inglés a niños de 2 años a 5 años: actividades y trucos.* Disponible en: https://www.britishcouncil.es/blog/como-ensenar-ingles-a-ninos

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual.* Barcelona: Octaedro

https://experienceidiomas.edu.co/aprender-ingles-jugando-salas-tematicas/#1507312941382-fb2af2ca-ad84

https://books.google.com.co/books?id=lmkyWQrWJ68C&pg=PA124&lpg=PA124&dq=scaffolding+bruner+aprendizaje&source=bl&ots=P5oOwQwMGM&sig=ACfU3U1yG-0ehN3Q-FdpKqaZFMOpgGwYNQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwil_4jDyrThAhVwxFkKHdNxCaMQ6AEwB3oECAgQAQ#v=onepage&q=scaffolding%20bruner%20aprendizaje&f=false

https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/lectura/por-que-son-tan-importantes-las-ilustraciones-en-los-cuentos-infantiles/

Estimulando a los niños en clase a través de las Flash Cards
Disponible en:
https://www.helendoron.es/estimulando-a-los-ninos-en-clase-a-traves-de-las-flash-cards

Early Childhood Education: Glenn Doman Tips for Flashcard Use

Disponible en:
https://www.figur8.net/2009/04/16/early-childhood-education-flashcards/

QUÉ ES LA ILUSTRACIÓN INFANTIL. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS
Disponible en:
https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/

Cómo escribir mejores descripciones de personajes

Disponible en: https://www.sinjania.com/descripciones-de-personajes/

13. Anexos

13.1 Anexo 1 (Análisis observacional Fotográfico)

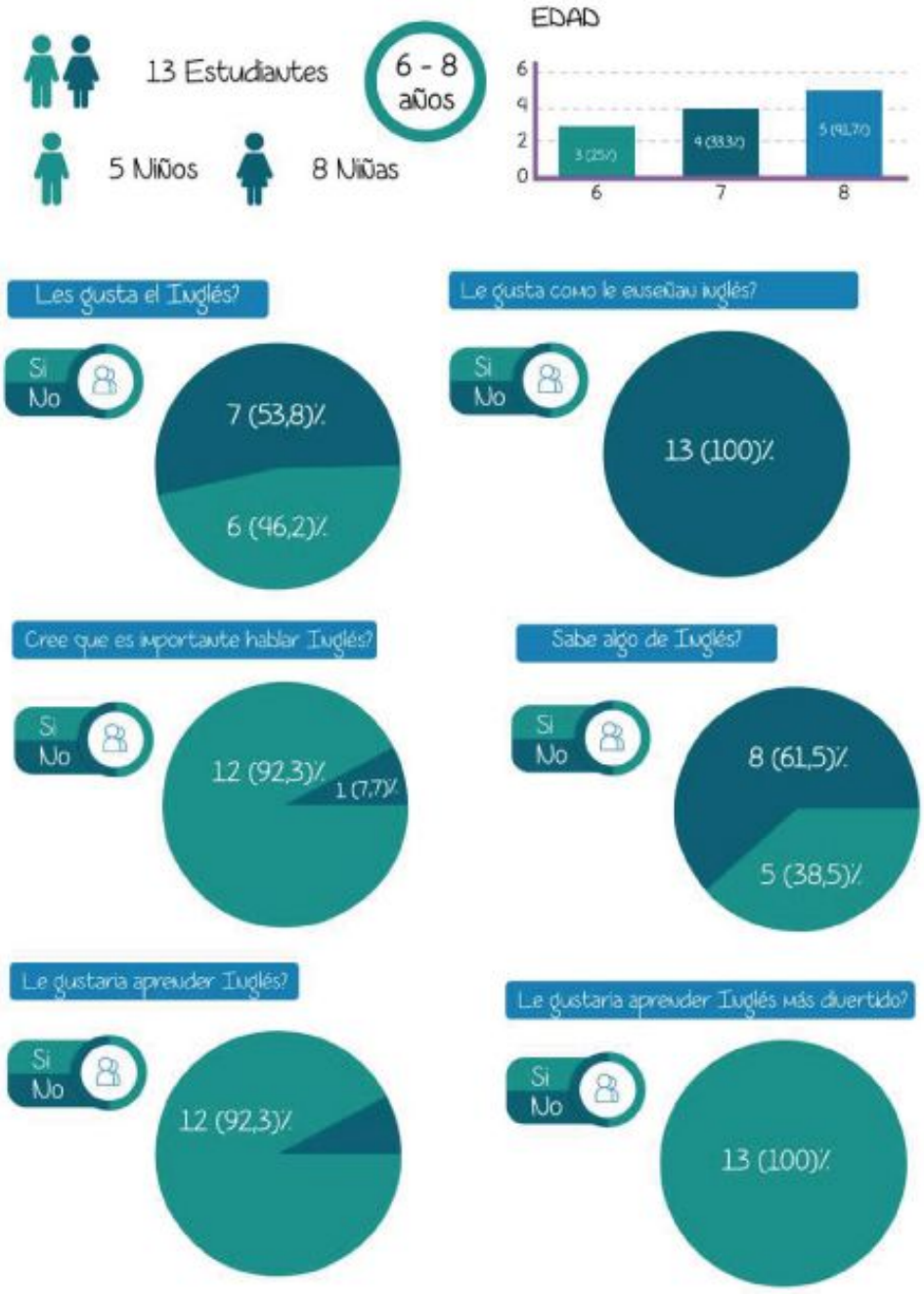
13.2 Anexo 2 (Encuesta)

UNIVERSIDAD Piloto DE COLOMBIA

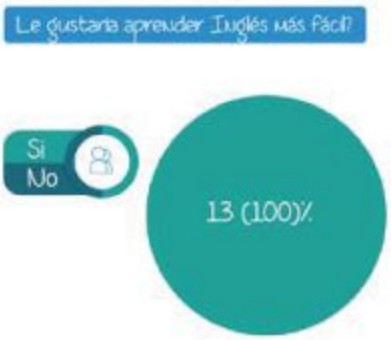
Encuesta sobre el aprendizajede la segunda lengua

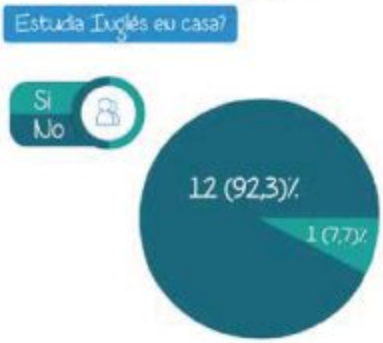
Nombre_____ Edad_____

Pregunta	Si	No
1. Le gusta el inglés?		
2. Le gusta como le enseñan inglés?		
3. Cree que es importante hablar Inglés?		
4. Sabe algo de Inglés?		
5. Le gustaria aprender Inglés?		
6. Le gustaria aprender ingles más divertido?		
7. Le gustaria aprender ingles de una manera diferente por medio de juegos?		
8. Le gustaria tener mejores herramientas para aprender el idioma inglés?		
9. Estudia Inglés en casa?		


13 Estudiantes
6 - 8 años
5 Niños
8 Niñas
EDAD
6
4
2
0
3 (25%)
4 (33,3%)
5 (41,7%)
6
7
8
Les gusta el Inglés?
Si
No
7 (53,8)%
6 (46,2)%
Le gusta como le enseñan inglés?
Si
No
13 (100)%
Cree que es importante hablar Inglés?
Si
No
12 (92,3)%
1 (7,7)%
Sabe algo de Inglés?
Si
No
8 (61,5)%
5 (38,5)%
Le gustaria aprender Inglés?
Si
No
12 (92,3)%
Le gustaria aprender Inglés más divertido?
Si
No
13 (100)%

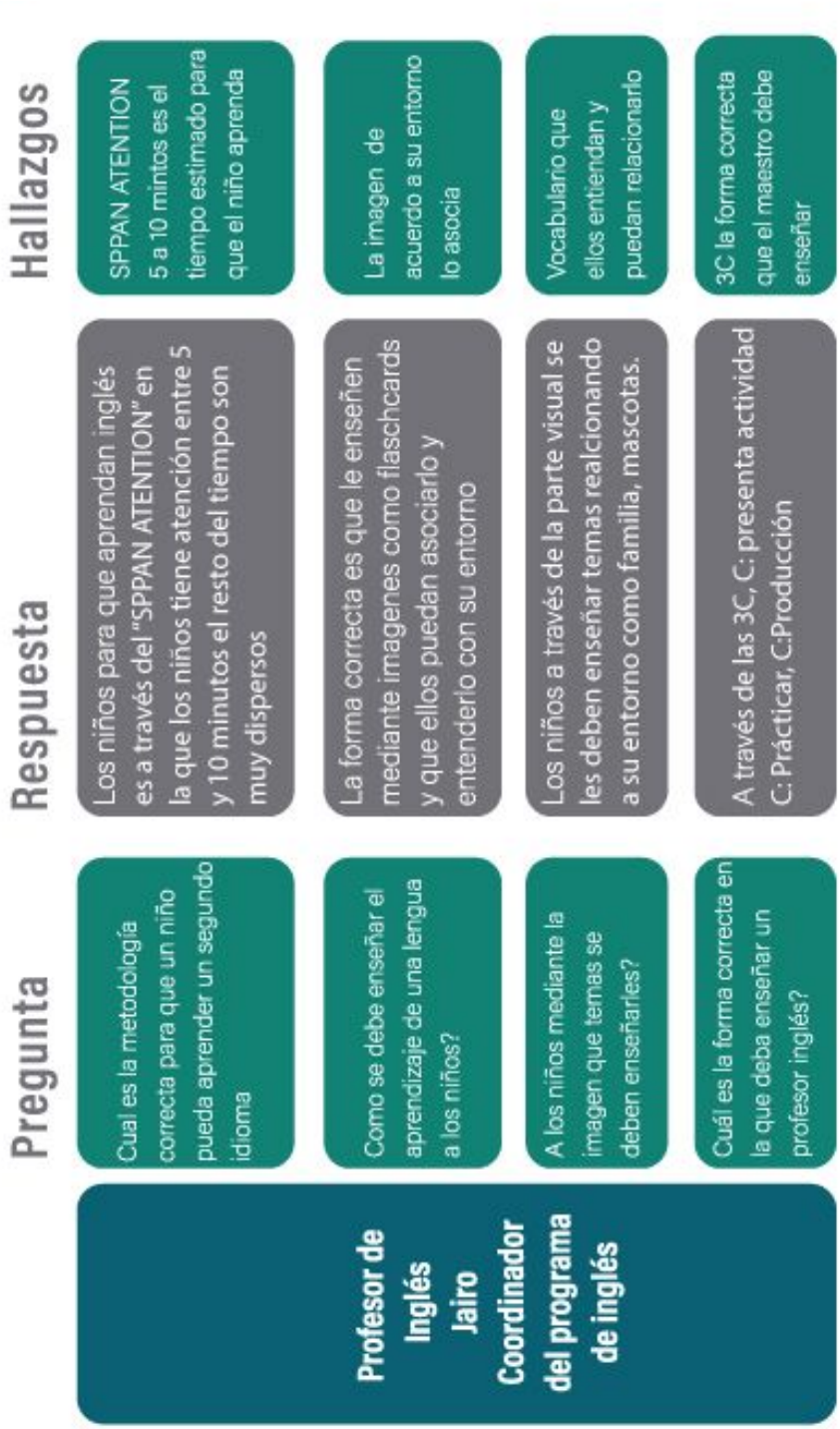
Le gustaría tener mejores herramientas para aprender Inglés?
Si
No
13 (100)%


Le gustaría aprender Inglés más fácil?
Si
No
13 (100)%


Estudia Inglés en casa?
Si
No
12 (92,3)%
1 (7,7)%

Le gusta aprender inglés mediante juegos ?
Si
No
9 (69,2)%
4 (30,8)%

13.3 Anexo 3 (Entrevista Experto)



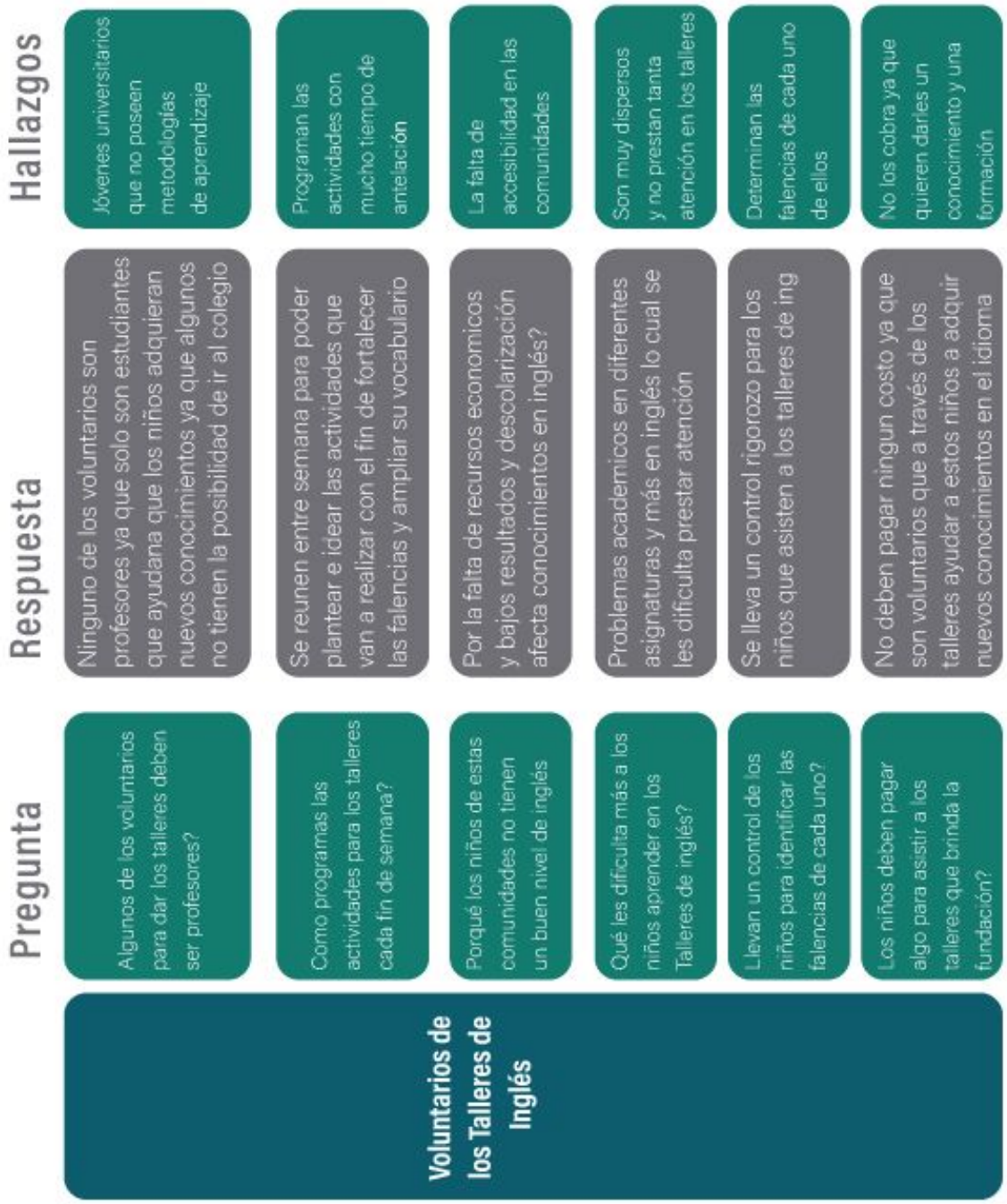
13.4 Anexo 4 (Focus Group)

Focus Group

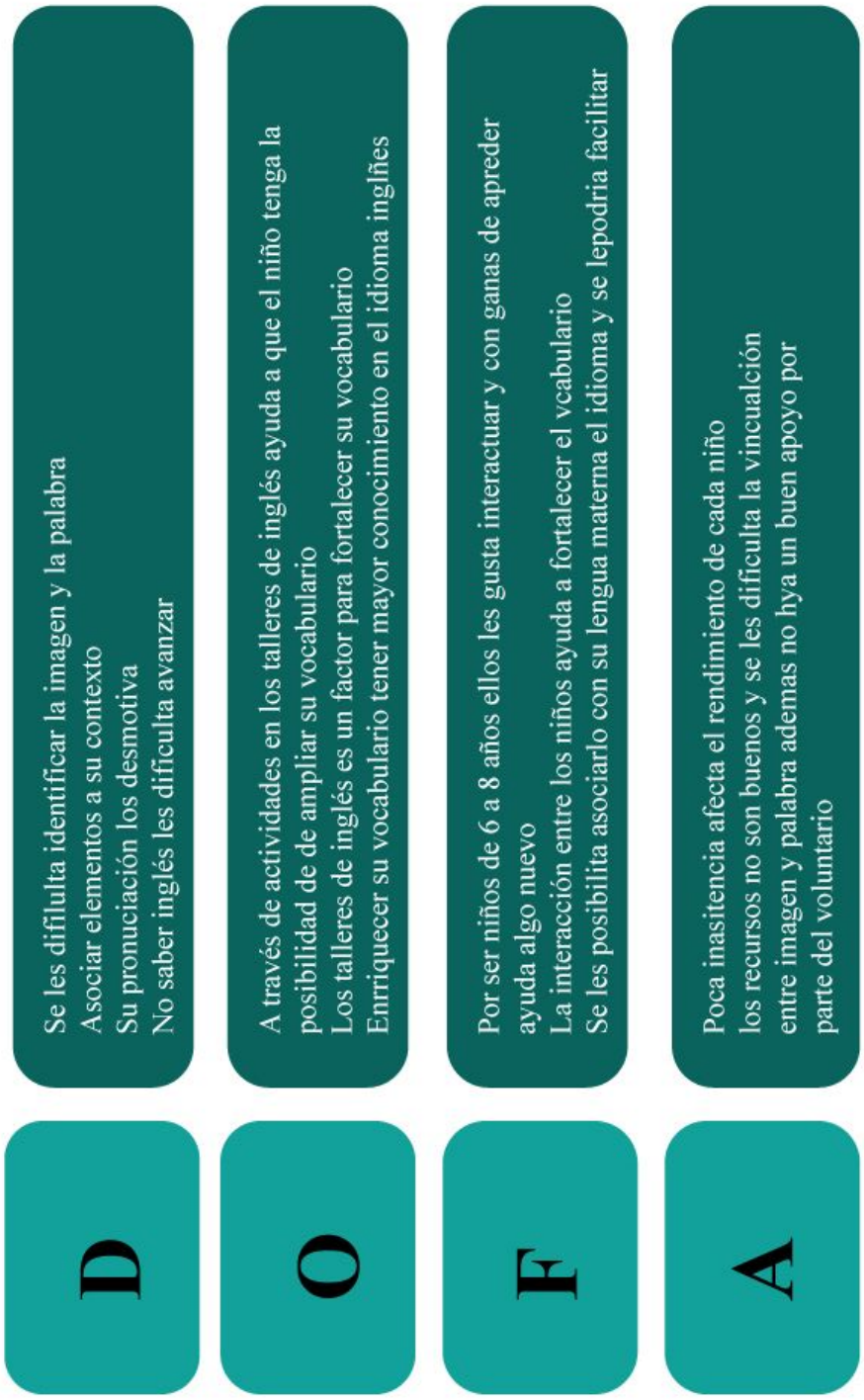
Metodologia	Se utiliza la herramienta del "Focus Group" efectuada a un grupo de cantidad de niños 10 -13 con una persona encargada siendo el moderador a través de diferentes preguntas sobre el Inglés
Público	Son niños y niñas de 6 a 8 años de estratro 1 y 2 vulnerables de la comunidad Quiba Guabla de la localidad Ciudad Bolivar
Dinámica	La dinámica del grupo se realizo a 12 niños aproximadamente de 6 - 8 años entre los días 2 y 6 de Septiembre de 2018 perteneciente a los talleres de Inglés que brinda la fundación Techo.

Se Realiza el Focus Group a 13 niños, ede la localidad de Ciudad Bolivar, la Comunidad Quiba Guabal en el cual la fundación Techo lo interuinio
Niños de 6 a 8 años en donde participaron sobre el aprendizaje del Idioma ingles y la baja escolaridad que presentan estos niños
La mayoria de los niños no les gusta el idioma Ingles por muchos factores que muestra el desarrollo consecuencias de l aprendizaje del Inglés.
El aprendizaje del Idioma Inglés en ellos no es grato, porque el método de enseñanza no es el más indicado por lo aburrido para ellos y la mayoria le ponen puntos negativos por no entender
La intensidad horaria es muy minima para el aprendizaje de Inglés ya que solo ven 2 horas semanales y no es suficiente y más acorde a la edad de ellos.
Les gustaria aprender Inglés de otra manera más dinámica que pudieran intercatuar a través de actividades y talleres lúdicos
Tras no saber bien el Idioma Inglés piensan que es importante para el futuro de ellos y no lo ponen a un lado le dan una oportunidad de una manera para aprender el idioma Ingles

13.5 Anexo 5 (Focus Group - Fases Metodológicas)



	Pregunta	Respuesta	Hallazgo
Niños de los Talleres de Inglés	Les gusta ir a los Talleres de inglés cada fin de semana?	Algunos de los niños les gusta asistir a los talleres de inglés para aprender como a otros les parece muy aburrido	Falta de buenas herramientas quehace que los niños se aburran y no presten atención en los talleres
	Como les gustaria que fueran los talleres de inglés?	Prefieren a prender a través de diferentes actividades como juegos dentro y fuera del aula	Nuevas actividades que conlleven a las ganas de aprender un nuevo vocabulario y conocimientos en inglés
	Que les gusta de los talleres de inglés?	Que los volunarios encargados de los Talleres de inglés los hacen interactuar con nuevos niños para reforzar en el idioma inglés	Interacción entre los niños con la ayuda de los voluntarios voluntario - niño
	Que no les gusta de los talleres de inglés?	Las actividades con copias que la mayoria de veces no entienden y siempre son las mismas actividades	El mismo recurso cada fin de semana hace perder la atencio y asistencia de los niños

13.6 Anexo 6 (Mapa o cuadro de Empatía)

13.7 Anexo 7 (DOFA)