

**DISEÑAR UN MÉTODO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA
EXTRANJERA MEDIANTE EL DISEÑO GRÁFICO, ALTERNATIVO A
LOS MÉTODOS TRADICIONALES.**

VALENTINA MATEUS SUÁREZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FLORIDABLANCA

2021

**DISEÑAR UN MÉTODO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA
EXTRANJERA MEDIANTE EL DISEÑO GRÁFICO, ALTERNATIVO A
LOS MÉTODOS TRADICIONALES.**

VALENTINA MATEUS SUÁREZ

Director

JUAN CARLOS GÓMEZ GUTIÉRREZ

Magíster en Educación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FLORIDABLANCA

2021

Nota de aceptación

Cuatro punto ocho.

4.8

Evaluadores:

Daniel Eduardo Martínez Díaz

Fredy Yesid Higuera Díaz

Ciudad, Fecha de sustentación: DIA: 07 MES: Septiembre AÑO: 2021

Dedicatoria

A mi mamá, a mi papá y a mi
hermana.

A mis amigos y familia.

A Tory, a Coco y a Chloe.

A César y a Nancy.

Gracias,

Valentina Mateus Suárez.

Agradecimientos

En primer lugar, quisiera agradecer a mis padres y hermana por apoyarme incondicionalmente y ayudarme en todo el proceso de mi formación profesional. A mis amigos por apoyarme en todo este viaje de la vida universitaria.

También quisiera agradecer a mi director, el profesor Juan Carlos Gómez, por ayudarme todas las semanas a avanzar en mi proyecto. A los docentes de la facultad, que me ayudaron y me compartieron sus conocimientos.

Por último, me gustaría agradecer a mis padrinos, que siempre estuvieron presentes en mi vida y que sé que estarían orgullosos de mí.

Contenido

Glosario.....	XIII
Introducción	XVI
1. Presentación.....	15
1.1 Título	15
1.2 Descripción del problema.....	15
1.3 Formulación del Problema.....	20
1.3.1 Árbol del problema.....	20
1.3.2 Árbol de soluciones	21
1.4 Alcance	22
1.5 Objetivos	24
1.5.1 Objetivo General	24
1.5.2 Objetivos específicos.....	24
1.6 Justificación	24
2. Bases Teóricas	26
2.1 Antecedentes.....	26
2.1.1 Antecedentes históricos.....	26
2.1.2 Antecedentes investigativos.....	32
2.1.3 Antecedentes legales.....	44
2.2 Marco Teórico	45
2.2.1 Métodos de aprendizaje.....	45
2.2.2 Secuencia didáctica.....	48
2.2.3 El color en el aprendizaje.....	50
2.3 Marco Conceptual.....	50
2.3.1 Diseño gráfico.....	50
2.3.2 Diseño editorial.....	51
2.3.3 Lengua extranjera.....	52
2.4 Marco Tecnológico.....	53
2.4.1 Hardware.....	53
2.4.2 Software.....	54
3. Diseño Metodológico	55
3.1 Tipo y Enfoque de Investigación	55

3.2	Variables	55
3.3	Hipótesis.....	56
3.4	Población y Muestra	57
3.4.1	Población.....	57
3.4.2	Muestra.....	58
3.5	Instrumentos de Recolección de Datos.....	59
3.6	Técnicas de Análisis de Datos	61
3.7	Análisis en Interpretación de Datos	62
3.8	Metodología del Diseño.....	72
3.8.1	Problema.....	73
3.8.2	Definición del problema.....	74
3.8.3	Elementos del problema	74
3.8.4	Recopilación de datos.....	76
3.8.5	Análisis de datos.....	78
3.8.6	Creatividad.....	78
3.8.7	Materiales y tecnologías.....	80
3.8.8	Experimentación.....	81
3.8.9	Modelos.....	81
3.8.10	Verificación.....	98
3.8.11	Dibujos constructivos.....	104
3.8.1	Solución.....	110
4.	Conclusiones	119
5.	Recomendaciones	121
6.	Bibliografía	122

Lista de figuras

<i>Figura 1</i> Clasificación mundial del EF EPI (English Proficiency Index). Copyright 2020 EF Education First.	17
<i>Figura 2</i> Clasificación mundial del EF EPI (English Proficiency Index) en América Latina. Copyright 2020 EF Education First.	18
<i>Figura 3</i> Árbol del problema.....	20
<i>Figura 4</i> Árbol de soluciones.....	21
<i>Figura 5</i> Alcance del proyecto	23
<i>Figura 6</i> Marco tecnológico	53
<i>Figura 7</i> Fórmula de muestreo	58
<i>Figura 8</i> Encuesta	60
<i>Figura 9</i> Encuesta realizada a estudiantes de la UPB.	61
<i>Figura 10</i> Edad de encuestados.....	62
<i>Figura 11</i> Género de encuestados	63
<i>Figura 12</i> Estrato de encuestados.....	63
<i>Figura 13</i> Pregunta 1 Encuesta a estudiantes	64
<i>Figura 14</i> Pregunta 2 Encuesta a estudiantes	65
<i>Figura 15</i> Pregunta 3 Encuesta a estudiantes	66
<i>Figura 16</i> Pregunta 4 Encuesta a estudiantes	67
<i>Figura 17</i> Pregunta 5 Encuesta a estudiantes	68
<i>Figura 18</i> Pregunta 6 Encuesta a estudiantes	69
<i>Figura 19</i> Pregunta 7 Encuesta a estudiantes	70
<i>Figura 20</i> Pregunta 8 Encuesta a estudiantes	71
<i>Figura 21</i> Pasos de la metodología de Bruno Munari.....	73
<i>Figura 22</i> Diagrama funcionamiento del juego	82
<i>Figura 23</i> Bocetos del personaje	83
<i>Figura 24</i> Bocetos del personaje	84
<i>Figura 25</i> Bocetos del personaje	85
<i>Figura 26</i> Bocetos del personaje	86
<i>Figura 27</i> Bocetos del personaje	87
<i>Figura 28</i> Bocetos del personaje	87
<i>Figura 29</i> Bocetos del mapa.....	88
<i>Figura 30</i> Bocetos del mapa.....	88
<i>Figura 31</i> Bocetos de los escenarios	89
<i>Figura 32</i> Bocetos de los escenarios	89
<i>Figura 33</i> Bocetos de los escenarios	90
<i>Figura 34</i> Guion gráfico del video de bienvenida	91
<i>Figura 35</i> Guion gráfico del video de instrucciones.	92
<i>Figura 36</i> Guion gráfico del video del primer nivel.	93
<i>Figura 37</i> Guion gráfico del video del primer nivel.	94
<i>Figura 38</i> Guion gráfico del video del segundo nivel.....	95
<i>Figura 39</i> Guion gráfico del video del tercer nivel.....	96

<i>Figura 40</i> Guion gráfico del video del cuarto nivel.....	97
<i>Figura 41</i> Guion gráfico del quinto nivel.....	98
<i>Figura 42</i> Ilustración de personaje principal.....	104
<i>Figura 43</i> Ilustración de personaje principal.....	105
<i>Figura 44</i> Ilustración de personajes secundarios.....	105
<i>Figura 45</i> Ilustración mapa.....	106
<i>Figura 46</i> Ilustración escenario del restaurante.....	106
<i>Figura 47</i> Ilustración escenario del aeropuerto.....	107
<i>Figura 48</i> Ilustración escenario del aeropuerto.....	107
<i>Figura 49</i> Ilustración escenario del hotel.....	108
<i>Figura 50</i> Ilustración escenario del avión.....	108
<i>Figura 51</i> Ilustración escenario del hotel.....	109
<i>Figura 52</i> Ilustración escenario de la ciudad.....	109
<i>Figura 53</i> Niveles del juego.....	110
<i>Figura 54</i> Captura del video del nivel 4: La ciudad.....	111
<i>Figura 55</i> Captura del video del nivel 4: La ciudad.....	111
<i>Figura 56</i> Captura del video del nivel 5: El hotel.....	112
<i>Figura 57</i> Captura del video del nivel 5: El hotel.....	112
<i>Figura 58</i> Captura del video del nivel 1: El aeropuerto.....	113
<i>Figura 59</i> Captura del video del nivel 1: El aeropuerto.....	113
<i>Figura 60</i> Captura del video del nivel 2: El avión.....	114
<i>Figura 61</i> Captura del video del nivel 2: El avión.....	114
<i>Figura 62</i> Captura del video del nivel 2: El avión.....	115
<i>Figura 63</i> Captura del video de la bienvenida.....	115
<i>Figura 64</i> Captura del video de instrucciones.....	116
<i>Figura 65</i> Captura del video de instrucciones.....	116
<i>Figura 66</i> Captura del video de instrucciones.....	117

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Tabla RAE 1</i>	26
Tabla 2 <i>Tabla RAE 2</i>	27
Tabla 3 <i>Tabla RAE 3</i>	28
Tabla 4 <i>Tabla RAE 4</i>	29
Tabla 5 <i>Tabla RAE 5</i>	30
Tabla 6 <i>Tabla RAE 6</i>	31
Tabla 7 <i>Tabla RAE 7</i>	31
Tabla 8 <i>Ficha RAE Investigativa N° 1</i>	32
Tabla 9 <i>Ficha RAE Investigativa N° 2</i>	34
Tabla 10 <i>Ficha RAE Investigativa N° 3</i>	36
Tabla 11 <i>Ficha RAE Investigativa N° 4</i>	38
Tabla 12 <i>Ficha RAE Investigativa N° 5</i>	39
Tabla 13 <i>Ficha RAE Investigativa N° 6</i>	40
Tabla 14 <i>Ficha RAE Investigativa N° 7</i>	42
Tabla 15 <i>Tipos de estilos de aprendizaje en los estudiantes</i>	46
Tabla 16 <i>Elementos del problema</i>	74
Tabla 17 <i>Competencias adquiridas por el estudiante</i>	79
Tabla 18 <i>Tabulación grupo focal</i>	99
Tabla 19 <i>Tabulación grupo focal</i>	101

Glosario

Metodología. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. (RAE)

Didáctica. Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir. (RAE)

Método. Modo de decir o hacer con orden. (RAE)

Boceto. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. (RAE)

RESUMEN GENERAL DE TRABAJO DE GRADO

TITULO:	DISEÑAR UN MÉTODO DE APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA MEDIANTE EL DISEÑO GRÁFICO, ALTERNATIVO A LOS MÉTODOS TRADICIONALES.
AUTOR(ES):	VALENTINA MATEUS SUÁREZ
PROGRAMA:	Diseño Gráfico
DIRECTOR(A):	JUAN CARLOS GÓMEZ GUTIERREZ

RESUMEN

El presente proyecto es un desarrollo investigativo que busca aportar a la educación, un método de aprendizaje de una lengua extranjera alternativo a los tradicionales, basándose en una estrategia audiovisual, desde el diseño gráfico. A través de una caracterización del público objetivo, se llevó a cabo un análisis de las herramientas que suelen usar los estudiantes para practicar una lengua extranjera. De acuerdo con esta información, se llegó a la conclusión de que el método más apropiado es el VAK, pues trabaja tres elementos, el visual, auditivo y kinestésico. En este caso, el método trabaja los elementos audiovisuales y el juego como estrategia didáctica. En relación con el resultado de este proyecto, se obtuvo una respuesta positiva de parte del grupo de la verificación, pues encontraron este método diferente, didáctico e interactivo. Demostrando que es posible generar nuevas herramientas para el aprendizaje de una lengua extranjera.

PALABRAS

CLAVE:

Didáctica, aprendizaje, diseño gráfico, lengua extranjera, método.

GENERAL SUMMARY OF WORK OF GRADE

TITLE: DESIGN A METHOD OF LEARNING A FOREIGN LANGUAGE THROUGH GRAPHIC DESIGN, AS AN ALTERNATIVE TO TRADITIONAL METHODS.

AUTHOR(S): VALENTINA MATEUS SUÁREZ

FACULTY: Diseño Gráfico

DIRECTOR: JUAN CARLOS GÓMEZ GUTIERREZ

ABSTRACT

This project is a research development that seeks to contribute to education, an alternative method of learning a foreign language to the traditional ones, based on an audiovisual strategy, from the graphic design. Through a characterization of the target audience, an analysis of the tools that students usually use to practice a foreign language was carried out. Based on this information, it was concluded that the most appropriate method is the VAK, since it works on three elements: visual, auditory and kinesthetic. In this case, the method uses audiovisual elements and games as a didactic strategy. In relation to the result of this project, a positive response was obtained from the verification group, since they found this method different, didactic and interactive. Demonstrating that it is possible to generate new tools for learning a foreign language.

KEYWORDS:

Didactics, learning, graphic design, foreign language, method.

Introducción

El presente trabajo comprende una investigación acerca del aprendizaje de una lengua extranjera. El propósito del trabajo es poder diseñar un método de aprendizaje alternativo a los métodos tradicionales. Para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y obtención de mejores resultados en cuanto al nivel de este idioma en la ciudad, por medio del diseño gráfico.

De acuerdo con el Índice de Nivel de inglés del 2018 de Education First (EF), Colombia se encuentra en un nivel bajo en el idioma inglés, siendo este el idioma más enseñado en las instituciones desde el ciclo básico de enseñanza media. Al ver estos resultados se podría deducir que Colombia está muy lejos de considerarse un país bilingüe, pero ¿Es esto un problema causado por el sistema de educación? En una charla TED, la políglota Lúdyia Machová, menciona que, el aprendizaje de un idioma es que todos disfrutan el proceso, de acuerdo con esta afirmación, se podría decir que no todos los colombianos que tienen accesibilidad a aprender una lengua extranjera, disfrutan el proceso.

Es por esto que se empiezan a cuestionar los métodos tradicionales de enseñanza y se propone la creación de un nuevo método mediante el diseño gráfico. Este proyecto estará dividido por diferentes capítulos en donde se pueda evidenciar el problema, los objetivos, el alcance, la justificación, el marco teórico y el marco conceptual. Para poder desarrollar este proyecto de harán varias investigaciones acerca de los diferentes métodos de aprendizaje que existen en el momento y acerca del diseño didáctico en la pedagogía, para poder diseñar el primer prototipo. Luego se realizará un estudio orientado a la creación de un prototipo inicial de un método de aprendizaje de una lengua extranjera basado en el diseño gráfico. A partir de la información recolectada se diseñará el primer prototipo propuesto y, por último, con esto desarrollado se realizará un ejercicio de focus group para poder probar el funcionamiento del prototipo.

1. Presentación

1.1 Título

Diseñar un método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, alternativo a los métodos tradicionales.

1.2 Descripción del problema

En varios países del mundo hay más de dos lenguas oficiales. En Luxemburgo, por ejemplo, tienen tres idiomas oficiales, el francés, el alemán y el luxemburgués. En Suiza, existen más de tres idiomas oficiales. Y así en diferentes países del mundo existen varios idiomas oficiales. Pero ¿Por qué la mayoría de estas naciones son europeos? A pesar de que Estados Unidos es uno de los países con más idiomas hablados, sigue teniendo solo una lengua oficial. “(...) en el lóbulo frontal del cerebro la representación de las segundas lenguas, las que se adquieren tardíamente, está separada, es decir, en un lugar diferente, de la representación de las lenguas nativas o maternas”. (Bernal, 2014)

Entonces, aprender una lengua extranjera desde una edad temprana es más beneficioso e inclusive se podría decir que hasta más sencillo. Los niños hablan su lengua materna porque están inmersos en un lugar donde solo se comunican por medio de esta. Marta Evelia, doctora en psicología y profesora de bilingüismo en la Universidad Complutense de Madrid, dijo a El País de Madrid que “El cerebro de un niño es muy plástico y se va desarrollando. Si tiene que ser en dos o tres lenguas, no hay ningún problema, el cerebro se adapta” (Citado en Guillén, 2017). Sin embargo, una persona que quiera aprender otro idioma, de manera voluntaria, probablemente no tenga la oportunidad de estar en una inmersión, por lo que tienen que empezar a buscar otros

recursos. Hoy en día existen diferentes maneras de aprender un idioma, por medio de los cursos presenciales, aplicaciones e incluso por medio de contenido audiovisual.

No obstante, Lýdia Machová, una rusa que aprendió 9 idiomas por ella misma comenta en su charla TED, que lo que tienen en común los políglotas, es que todos disfrutaban del proceso de aprender un idioma. Pues todos usaban maneras diferentes, algunos empezaban aprendiendo vocabulario, otros por la gramática y algunos empezaban a hablar desde el día uno de aprendizaje. Esto quiere decir que para poder aprender un idioma y lograr fluidez es hacerlo por gusto y no por obligación. (TED, 2019)

Entonces, ¿Por qué Colombia está lejos de ser considerada bilingüe? Según el Índice de Nivel de inglés del 2020 de Education First (EF), que analizó 100 países, Colombia está en el puesto 77. En la clasificación obtuvo un puntaje de 448, que, según el informe, resulta ser muy bajo. El 72,6% de los estudiantes en el país se encuentran en los niveles A y A1 (los niveles más bajos). “El manejo de una segunda lengua tiene una fuerte correlación con el nivel de educación, la competitividad económica, el grado de innovación y el desarrollo de nuevas tecnologías”, señaló EF. (DINERO, 2016)

Clasificación mundial

● Muy alto	● Alto	● Medio	● Bajo	● Muy bajo
01 Países Bajos	13 Croacia	30 Malasia	48 República Dominicana	77 Colombia
02 Dinamarca	14 Hungría	30 Italia	49 Honduras	78 Mongolia
03 Finlandia	15 Serbia	32 Corea del Sur	50 India	79 Afganistán
04 Suecia	16 Polonia	33 Hong Kong, China	51 Armenia	80 Angola
05 Noruega	17 Rumanía	34 Nigeria	51 Uruguay	81 Argelia
06 Austria	18 Suiza	34 España	53 Brasil	82 México
07 Portugal	19 República Checa	36 Costa Rica	54 Túnez	83 Egipto
08 Alemania	20 Bulgaria	37 Chile	54 Japón	84 Camboya
09 Bélgica	21 Grecia	38 China	55 El Salvador	85 Sudán
10 Singapur	22 Kenia	39 Paraguay	56 Panamá	86 Azerbaiyán
11 Luxemburgo	22 Eslovaquia	40 Bielorrusia	56 Irán	87 Siria
12 Sudáfrica	24 Lituania	41 Rusia	59 Perú	88 Uzbekistán
	25 Estonia	41 Cuba	60 Nepal	89 Camerún
	25 Argentina	43 Albania	61 Pakistán	89 Tailandia
	27 Filipinas	44 Ucrania	62 Etiopía	91 Costa de Marfil
	28 Francia	45 Macao, China	63 Bangladesh	92 Kazajistán
	29 Letonia	46 Bolivia	63 Guatemala	93 Birmania
		47 Georgia	65 Vietnam	93 Ecuador
			66 E.A.U.	95 Ruanda
			67 Venezuela	96 Kirguistán
			68 Sri Lanka	97 Arabia Saudita
			69 Turquía	98 Omán
			70 Kuwait	99 Irak
			71 Qatar	100 Tayikistán
			72 Jordania	
			73 Nicaragua	
			74 Marruecos	

Colombia

#77 /100

Nivel de aptitud: ● Muy bajo ● Bajo ● Medio ● Alto ● Muy alto [Conoce Más](#)

Compartir EF EPI 2020

Figura 1 Clasificación mundial del EF EPI (English Proficiency Index). Copyright 2020 EF Education First.

En Latinoamérica, la situación no es muy diferente y lo podemos evidenciar en las estadísticas, donde la mayoría de los países latinoamericanos se ubican en categoría “bajo” o “muy bajo”. De igual manera, expertos de EF, califican a Bucaramanga y Santander en un nivel “bajo” de dominio o apreciación del inglés. Siendo Bucaramanga la quinta ciudad del país con mejor dominio de este idioma. De manera que, los métodos usados tanto en la ciudad como en el país no son los más eficientes, ni dan los resultados esperados.

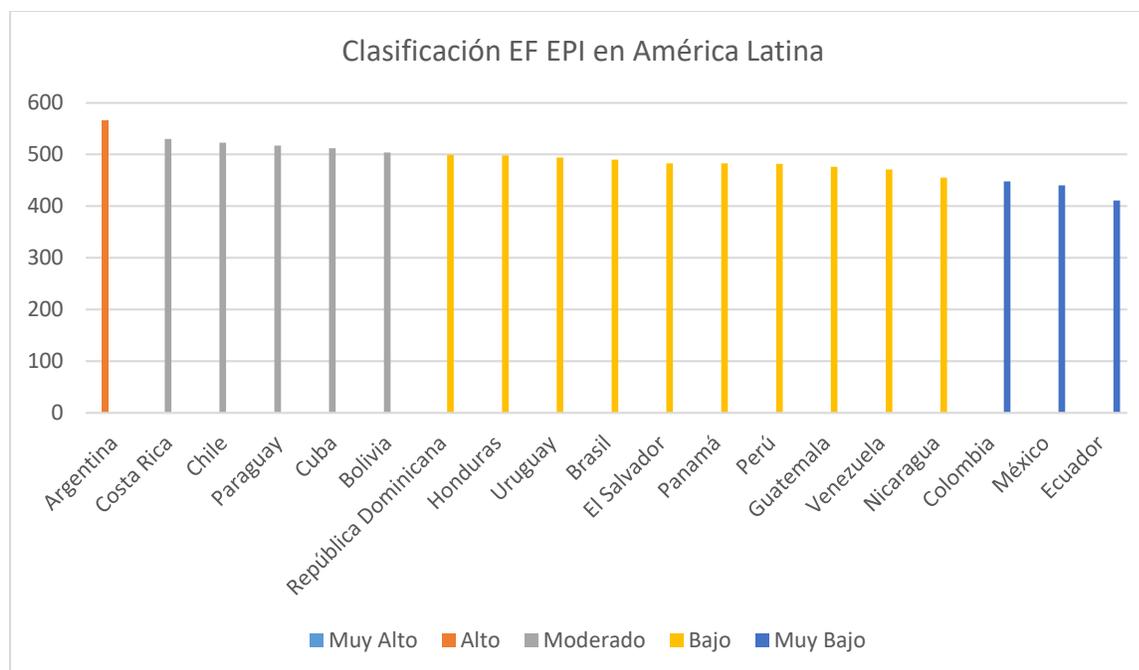


Figura 2 Clasificación mundial del EF EPI (English Proficiency Index) en América Latina. Copyright 2020 EF Education First.

Una de las principales razones por la que la mayoría de los colombianos no son considerados bilingües, es porque ven el aprendizaje de una lengua extranjera como algo difícil y por obligación. Cabe resaltar las diferencias entre “Adquisición” y “Aprendizaje”, pues el primero consiste en el proceso de la interiorización de reglas que resulta del uso natural del lenguaje. Y, por el contrario, la segunda, consiste en el desarrollo del conocimiento consciente de la LE (Hurtado & Santón, 1992). Esto se debe al sistema educativo, ya que siempre están basándose en una nota, por lo que los estudiantes se evalúan a través de un promedio, mas no por su conocimiento. Adicional a esto, el método de enseñanza del inglés en Colombia se basa principalmente en las reglas gramaticales, dejando de lado el factor comunicativo.

Aprender una lengua extranjera no solo nos abre oportunidades laborales, sino que también personales. Herrera-Gurulé, directora de Educación Bilingüe y Multicultural del estado de Nuevo México (2007) afirma que:

Debemos empezar a educar a nuestra gente, padres de familia, profesores y profesionales sobre la importancia que tiene el hablar otra lengua, no sólo por los consabidos beneficios económicos, sino para el desarrollo personal. Las investigaciones más recientes en materia neurológica nos hablan de los beneficios que trae el aprender uno, dos o más idiomas incluso desde el vientre materno. Entonces si concientizamos a nuestra gente sobre la importancia de saber otro idioma, estaremos aportando a un mundo armónico. (2007)

Lo anterior demuestra que tanto en Colombia como en Bucaramanga hay un nivel bajo de inglés, siendo el idioma más estudiado por los colombianos. Esto concluye que, existe una falla, ya sea por parte del sistema educativo o por parte de los estudiantes, pues como se mencionó anteriormente, muchas de las personas que empiezan a estudiar una lengua extranjera lo hacen por obligación y muy pocas por placer. Lo que lleva a que los estudiantes se retiren, no aprendan correctamente el idioma, o simplemente lo olviden con el tiempo, pues no lo ponen en práctica.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo diseñar un método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, alternativo a los métodos tradicionales?

1.3.1 Árbol del problema

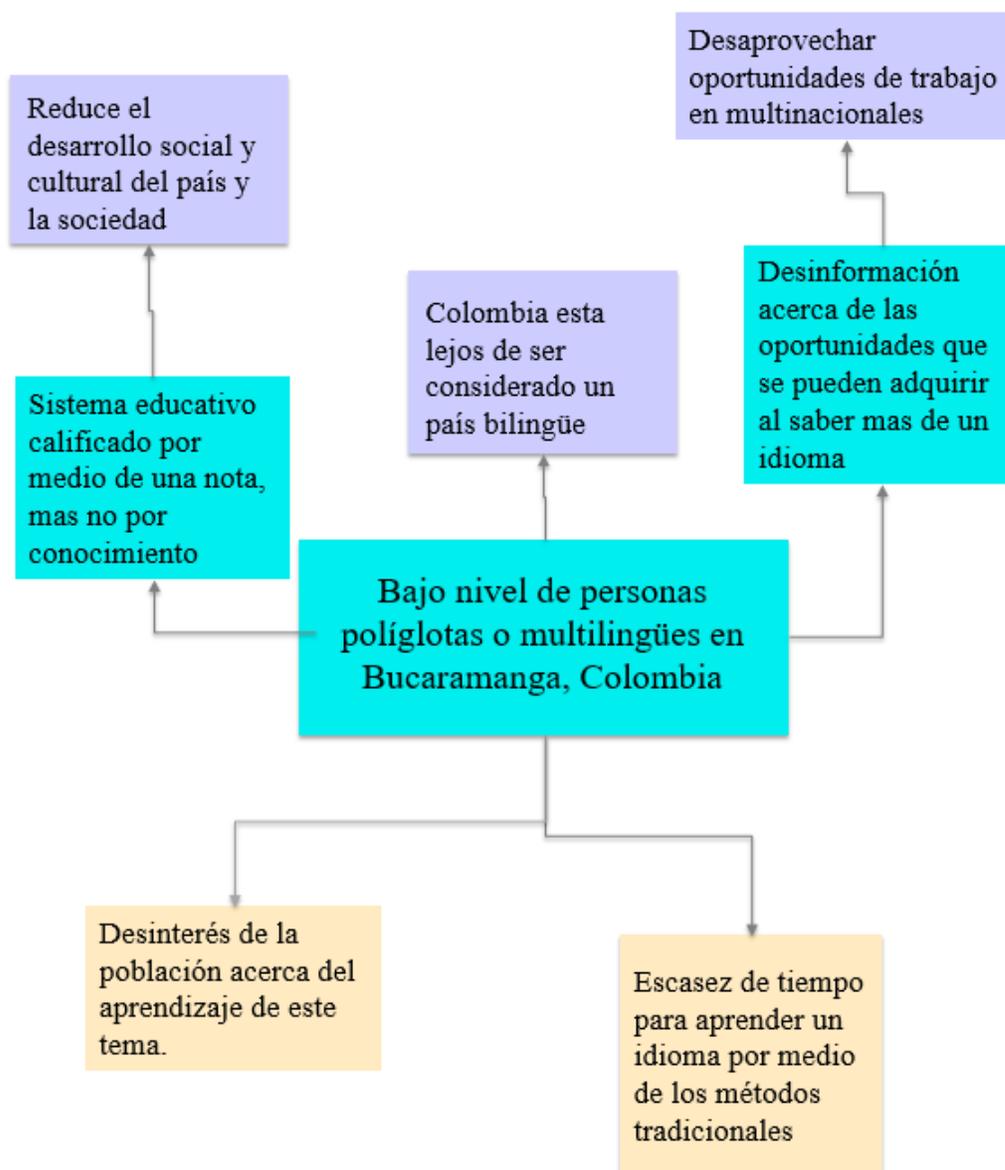


Figura 3 Árbol del problema

1.3.2 Árbol de soluciones

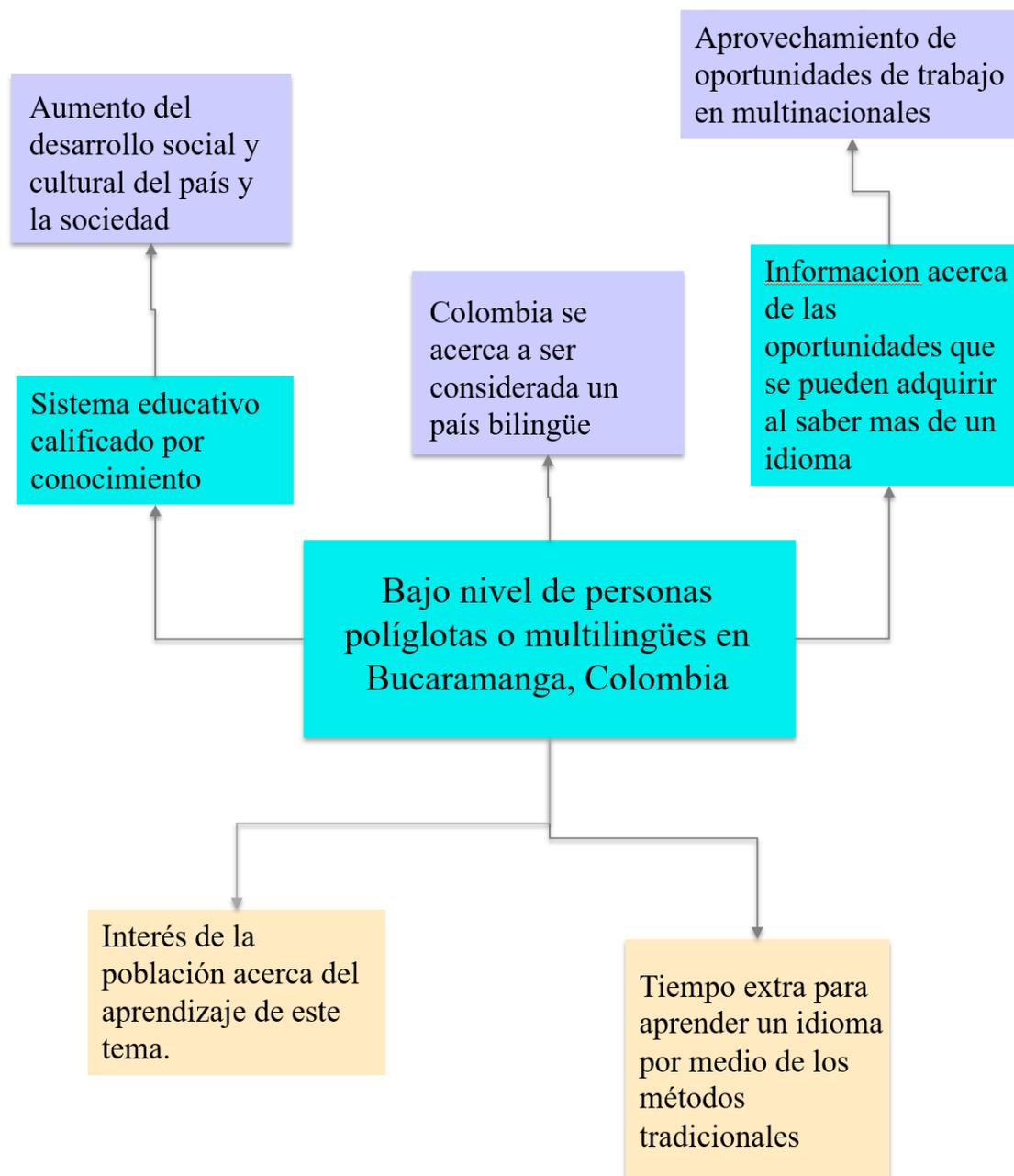


Figura 4 Árbol de soluciones.

1.4 Alcance

El presente proyecto plantea el diseño de un método de aprendizaje de una lengua extranjera por medio del diseño gráfico, alternativo a los métodos tradicionales basado en un estudio de mercado en la ciudad de Bucaramanga. Este método podría ser desarrollado mediante las ramas del diseño gráfico, en las que se encuentran, diseño editorial, diseño didáctico, ilustración, animación, entre otras.

Este método abarcará vocabulario, oraciones y expresiones básicas del idioma extranjero, con las cuales el estudiante podrá comunicarse con hablantes nativos en diferentes situaciones de la vida cotidiana, tales como, pedir direcciones, ordenar en un restaurante, viajar en un avión, entre otras.

En cuanto a la población alcanzada, serán hombres y mujeres, entre los 20 a los 25 años de la ciudad de Bucaramanga, de estratos 3 y 4, que estén interesados en aprender una lengua extranjera, ya sea por oportunidades laborales o educativas, o, por el contrario, por entretenimiento.

A continuación, se presenta el mapa del alcance que tiene el proyecto. En el mapa se presentan las temáticas presentadas para el desarrollo del método, además de esto, también se presentan las competencias que puede adquirir un estudiante al aprender mediante este método.

Preguntas Saludos
Frases Vocabulario Expresiones

TEMATICAS

ALCANCE

Método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico

MÉTODO

Este método se diseñará por medio del diseño gráfico y sus ramas.

COMPETENCIAS

Presentarse de forma sencilla y usar saludos básicos.

Pedir ayuda, instrucciones y direcciones de manera sencilla.

Completar trámites básicos necesarios en un aeropuerto y aduanas.

Completar transacciones básicas en un hotel, restaurante, centro comercial.

Figura 5 Alcance del proyecto

Fuente: La autora.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Diseñar un método de aprendizaje de una lengua extranjera, para personas entre los 20 y 25 años de la ciudad de Bucaramanga, mediante el análisis de información recolectada. Para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y obtención de mejores resultados en cuanto al nivel de este idioma en la ciudad, por medio del diseño gráfico.

1.5.2 Objetivos específicos

Recopilar información acerca de métodos de aprendizaje de una lengua extranjera y el diseño gráfico en la educación, para entender los antecedentes acerca del tema, a nivel mundial y nacional.

Diseñar un boceto inicial del método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, teniendo en cuenta la información recolectada anteriormente.

Verificar el boceto inicial mediante un análisis de las interacciones y reacciones de las personas al momento de usar el método de aprendizaje a diseñar.

1.6 Justificación

El conocimiento de una lengua extranjera puede traer diferentes beneficios. Acorde un estudio realizado por la facultad de medicina de la Universidad de Kentucky, los jóvenes adultos que han sido bilingües desde su niñez, tienen mejor flexibilidad cognitiva, lo que les favorece a la hora de adaptarse a diferentes cambios. También un estudio realizado por la revista *annals of Neurology* demostró que las personas que hablan dos o más idiomas tienen mejores capacidades cognitivas. (Huffpost, 2013).

Teniendo en cuenta las ventajas presentadas en estas investigaciones realizadas por la Universidad de Kentucky y por revista *annals of Neurology*, se podría suponer que existe un alto nivel de bilingüismo en el país. No obstante, solo el 43% de los colombianos dominan más de un idioma, esto puede ser causa de muchos factores, sin embargo, no es muy concreto. Es por esto que se decide plantear un diseño de un nuevo método de aprendizaje de una lengua extranjera, alternativo a los métodos tradicionales, mediante el diseño gráfico.

Uno de los objetivos principales de este proyecto es poder crear un método en el cual a las personas se les facilite el aprendizaje de una lengua extranjera sin importar cuál sea, ya sea por medio de la gramática, por medio del habla, entre otros. Quienes se beneficiarían con este proyecto serían personas que quieran aprender una lengua extranjera, pero que se les dificulte un poco los métodos tradicionales y quieran aprender con un método alternativo. Por tal razón se quiere diseñar un método con el cual se disfrute el proceso, y que las personas no lo vean como una obligación. Además, existe una pequeña diferencia entre *adquisición* y *aprendizaje*, *adquisición* quiere decir, que lo ven más como algo utilitario, algo que pueden usar para su beneficio, como estudiar en otro país, obtener un trabajo que requiere un nivel de un idioma. Y el *aprendizaje* es algo voluntario, algo que se hace por gusto o pasión.

2. Bases Teóricas

Para la realización de este proyecto se indagará sobre los temas correspondientes para su desarrollo. En primer lugar, se investigará acerca de los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, para poder entender un poco el funcionamiento de estos métodos y el porqué del bajo nivel de Colombia en el dominio de una lengua extranjera. Esta información es fundamental para el diseño del método de aprendizaje que se planteará en un futuro.

En segundo lugar, se investigará acerca del diseño didáctico, y como está involucrado este en la pedagogía. Esta información es fundamental para poder diseñar el método de aprendizaje. Además, también se investigarán diferentes temas complementarios al tema principal, que sería el diseño gráfico, tales como el color, las tipografías, el diseño editorial, entre otros. Esto para poder tener una mejor visualización acerca de lo que podría llegar a ser el resultado final.

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos.

Este proyecto aborda temáticas como el diseño gráfico, el diseño didáctico, el aprendizaje de una lengua extranjera y temas generales sobre métodos de aprendizaje.

Tabla 1 *Tabla RAE 1*

Nombre	Psicología del color aplicada a los cursos virtuales para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes.
Año de edición	2017
Lugar de edición	Guatemala, México

Hechos con los que se relacionen	La aplicación del color y explicación de su simbología, virtudes en el color en la comunicación visual.
Razones de importancia	Explica el manejo del color en la comunicación visual, los modelos mentales y el uso efectivo del color, en un ambiente digital. La interfaz gráfica ha de ser estimulante, explícita, consistente y funcional, para que el alumno la comprenda y explore fácilmente.
Identificación institucional	Universidad Galileo, Universidad Veracruzana.
Tipo	Artículo.

Fuente: (Canté & Fernandez, 2017)

Los elementos virtuales son claves en el eLearning, los colores son causas psicológicas que ayudan a los usuarios a aprender mejor al cambiar su percepción y transmite sentimientos, mejoran la lectura. El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común y por ello este constituye una valiosísima fuente como comunicador, gracias a esto el color es importante para este proyecto, ya que se quiere tomar el color como estrategia para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Tabla 2 *Tabla RAE 2*

Nombre	La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica.
Año de edición	2015
Lugar de edición	Costa Rica
Hechos con los que se relacionen	Teorías de aprendizaje de lenguas extranjeras. Adquisición–aprendizaje. Estilos de aprendizaje y estrategias de aprendizaje.

Razones de importancia	Expone diferentes teorías de aprendizaje de lenguas extranjeras, además, explica los estilos y estrategias de aprendizaje. También explica los diferentes enfoques del aprendizaje de una lengua extranjera.
Identificación institucional	Universidad Nacional de Costa Rica
Tipo	Artículo.

Fuente: (Cerdas & Ramirez, 2015)

Describe y analiza varias teorías de aprendizaje de lenguas extranjeras con el objetivo de guiar al lector a la puesta en práctica de estrategias que le permitan mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje. Este artículo es de importancia para el proyecto ya que se evidencia la diferencia entre adquisición y aprendizaje, que, en este caso, se manejara el aprendizaje.

Tabla 3 *Tabla RAE 3*

Nombre	Análisis de la utilización de estrategias en el aprendizaje de la lengua extranjera
Año de edición	2013
Lugar de edición	España
Hechos con los que se relacionen	El uso de las estrategias de aprendizaje de la lengua extranjera por parte de estudiantes universitarios ya titulados.
Razones de importancia	Expone y define la clasificación de las estrategias de aprendizaje de la lengua
Identificación institucional	Universidad Pontificia de Salamanca
Tipo	Artículo.

Fuente: (García M. d., 2013)

Dentro de este artículo se exponen diferentes estrategias de aprendizaje según Rebecca Oxford, la cual los divide en dos. Directas, la cual Contribuye directamente al aprendizaje de la lengua. Todas ellas requieren un procesamiento mental de la misma, de memoria, cognitivas y de compensación. Y, por otro lado, están las Indirectas, que proporcionan un soporte indirecto al aprendizaje. Dentro de estas, están las metacognitivas, afectivas y sociales.

Tabla 4 *Tabla RAE 4*

Nombre	El diseño gráfico en materiales didácticos. Una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo
Año de edición	2009
Lugar de edición	Bruselas, Bélgica
Hechos con los que se relacionen	El diseño gráfico es una disciplina de realidades abstractas y físicas urbanas y junto a los materiales didácticos deber servir como nexo entre el conocimiento acumulado –académico o científico- en una determinada temática y las características socioculturales y cognoscitivas del estudiante en proceso de formación.
Razones de importancia	Expone los materiales didácticos se utilizan en todos los modelos pedagógicos y bajo todos los enfoques de enseñanza.
Identificación institucional	
Tipo	Libro

Fuente: (Moreno, 2009)

Esta investigación el concepto de material didáctico se define como el conjunto de máquinas, herramientas y objetos de cualquier clase adecuados para enseñar o instruir. Aunque en el

proyecto a realizar, no se ha definido el método específico a usar, este proyecto es fundamental para definir los conceptos.

Tabla 5 *Tabla RAE 5*

Nombre	Diseño de instrumentos didácticos para aprendizaje activo basado en teoría de colores.
Año de edición	2008
Lugar de edición	Bogotá, Colombia.
Hechos con los que se relacionen	Desarrollo de instrumentos didácticos siguiendo modelos pedagógicos que se fundamentan en el aprendizaje activo y en la teoría de los cuatro colores aplicada en el modelo de pensamiento integral elaborado por Ned Herrmann
Razones de importancia	Explica la teoría del color, estilos de aprendizaje y estrategias didácticas. Además, explica el uso dado a la teoría de Ned Herrmann de los cuatro colores.
Identificación institucional	Universidad Pedagógica Nacional, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad EAN
Tipo	Artículo.

Fuente: (Barros, Rojas, & Sánchez, 2008)

La teoría de los colores, los estilos de aprendizaje y las estrategias didácticas. Los estilos de aprendizaje se destacan, lo visual, auditivo, kinestésico, relacional y lógico matemático. Dentro de las estrategias didácticas se puede clasificar en recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Para este proyecto los estilos de aprendizaje son de gran importancia para poder entender y analizar al momento de desarrollar el método.

Tabla 6 *Tabla RAE 6*

Nombre	Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico
Año de edición	2016
Lugar de edición	Boyacá, Colombia
Hechos con los que se relacionen	Modelos pedagógicos y su clasificación. Enseñanza en diseño gráfico. El diseño gráfico en Colombia y métodos para la enseñanza en diseño
Razones de importancia	Explica que es un modelo pedagógico, su clasificación
Identificación institucional	Universidad de Boyacá
Tipo	Artículo.

Fuente: (García & Buitrago, 2016)

Este artículo explica que la complejidad en diseño funciona en todos los aspectos de la vida y en los tres campos en los que interviene directamente (el usuario, la necesidad y el contexto).

Esto es crucial para la investigación, ya que se debe hacer un análisis del público objetivo.

Tabla 7 *Tabla RAE 7*

Nombre	Libro Reflexiones y estudios sobre La práctica pedagógica y la formación del ser. Capítulo 4: Estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera
Año de edición	2018
Lugar de edición	Barranquilla, Colombia

Hechos con los que se relacionen	Clasificación de las estrategias de aprendizaje, Estrategias de Aprendizaje del inglés, inglés como Lengua Extranjera, Actividades Cooperativas para fortalecer el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera
Razones de importancia	Expone carencia de métodos y estrategias adecuadas para desarrollar buenos procesos de aprendizaje, debido al desconocimiento de las posturas epistemológicas y de los métodos que han surgido para una efectiva enseñanza de lenguas.
Identificación institucional	Universidad Simón Bolívar.
Tipo	Artículo.

Fuente: (Fortich Revollo, Arrieta Maury, Serje De Suárez, & Villalba Villadiego, 2018)

Hoy en día el Ministerio de Educación Nacional de Colombia -MEN, busca través de los proyectos de bilingüismo, intercambios y convenios para formar estudiantes competitivos con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En este artículo explica las diferentes estrategias del aprendizaje. Y a pesar que este proyecto no esté enfocado en el idioma inglés, se puede tomar de referencias estas estrategias, para el futuro desarrollo de este método de aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes investigativos.

A continuación, se analiza mediante la estructura de las fichas RAE, proyectos de investigación, que tienen relación directa con este proyecto y sus objetivos, acerca de diferentes tipos de métodos de aprendizaje para una lengua extranjera y acerca de la didáctica.

Tabla 8 *Ficha RAE Investigativa N°*

Título:	La enseñanza de las lenguas extranjeras en España y Holanda
----------------	--

Autor(es):	María González Villarón
Institución:	Universidad Complutense de Madrid, facultad de educación
País y Ciudad:	Madrid, España
Año:	2015
Palabras claves:	
Nivel (Tipo):	Tesis doctoral
Conclusiones:	<p>La investigación concluye con la necesidad de comprender cómo algunos factores ajenos al sistema determinan, en cierta medida, el éxito de la puesta en marcha de las distintas iniciativas. En este sentido, el análisis del EECL subraya la incidencia de factores de diversa índole en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, tales como la formación de los padres en el desarrollo de las destrezas que componen el aprendizaje de la lengua inglesa, cuyo efecto sobre el aprendizaje de la lengua queda patente en ambos casos, aunque con una distinción, en España influye más la formación académica de las familias, mientras que en Holanda recae un mayor peso sobre el nivel de inglés de los padres. Otro de los factores que parecen influir mayoritariamente es la exposición a la lengua inglesa a través de los medios de comunicación.</p> <hr/> <p>Las estadísticas muestran que este tiempo de exposición es mucho mayor en Holanda, por lo que España se sitúa en una posición de clara desventaja a este respecto. Por último, relacionado con las características escolares, los datos reflejan que el tiempo de habla en inglés del alumno y, principalmente, del profesor durante las clases es un factor determinante para un mejor resultado en cualquiera de las tres destrezas en los dos contextos.</p> <hr/>

Relación e La enseñanza de un segundo idioma en estos países.

Importancia:

Fuente: (Gonzalez, 2015)

En la actualidad el conocimiento de lenguas extranjeras se ha tornado una necesidad inevitable para las personas, ya que la sociedad globalizada del conocimiento requiere el desarrollo de destrezas y habilidades comunicativa, no en solo una lengua extranjera, sino en varias. Es por esto que este proyecto no está enfocado únicamente en el aprendizaje de un solo segundo idioma, sino que se planea el desarrollo de un método que se viable para diferentes idiomas.

Tabla 9 *Ficha RAE Investigativa N° 2*

Título:	La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera
Autor(es):	Silvia Sánchez Iglesias
Institución:	Universidad de Valladolid.
País y Ciudad:	Palencia, España
Año:	2016
Palabras claves:	Aprendizaje significativo, competencia comunicativa, enseñanza de lengua extranjera, inglés, juego, metodología lúdica, motivación, segunda lengua.
Nivel (tipo):	Investigación de Maestría

Conclusiones:

A lo largo del proceso de investigación, me ha resultado sorprendente la enorme diferencia existente entre las numerosas reflexiones y teorías realizadas por psicólogos, sociólogos y pedagogos referentes a esta materia y la escasa puesta en práctica de dichos postulados. El juego sigue siendo algo considerado poco serio, al menos, no lo suficientemente serio como para basar la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje en él. Quizá los docentes sientan cierto temor a abusar de él y salirse de la metodología tradicional por temor a que los alumnos no aprendan o, al menos, no lo suficiente. Pero la realidad es diferente: jugar es una actividad muy seria para los niños. Acatan sus reglas y las cumplen con fervor, castigando a aquellos que osan desobedecerlas. Contribuye a su desarrollo tanto físico, como psicológico, puesto que les obliga a actuar de manera responsable en sociedad, ocupando un papel asignado y ponderando los valores cívicos.

Si a estos hechos le unimos la ventaja de crear un contexto determinado donde se requiere un código comunicativo concreto, llegamos a la conclusión de que el juego y la enseñanza de un segundo idioma deben caminar juntos. El juego proporciona una situación real donde poner en uso el inglés. El juego supondrá también una fuente de motivación a la hora de aprender un segundo idioma, aumentará la participación y ayudará a desinhibirse a los alumnos, que muchas veces tienden a retraerse cuando deben hablar en un idioma extranjero. La inseguridad y los miedos a cometer errores quedarán eclipsados por el afán competitivo. Por otro lado, el ambiente en el aula se verá favorecido y eso también redundará en la mejora del aprendizaje.

Relación e	El papel del juego en la enseñanza de la lengua. El juego y el desarrollo
Importancia:	de la competencia comunicativa, ventajas de una metodología lúdica en la enseñanza de inglés

Fuente: (Sanchez, 2016)

Los juegos didácticos son un elemento propio del ser humano, que se encuentra presente en todas las culturas y se pone en práctica de distintas maneras dependiendo de la edad en la que se practique. Este método está relacionado con el aprendizaje y por esto se quiere aplicar al proyecto. Lo cierto es que las metodologías tradicionales no han contribuido al desarrollo de la competencia comunicativa en una lengua extranjera, puesto que, como veremos más adelante, se han centrado en la enseñanza de la gramática en lugar de hacerlo en el uso de la lengua en sí.

Tabla 10 *Ficha RAE Investigativa N° 3*

Título:	Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje
Autor(es):	Yasanuri del V. Ramírez León
Institución:	Universidad de Granada
País y Ciudad:	Granada, España
Año:	2015
Palabras claves:	Estilo de aprendizaje, Felder & Silverman, Estrategia de enseñanza, Medios Electrónicos, Metodología de Adaptación, Unidades Didácticas.
Nivel (tipo):	Tesis Doctoral.

Conclusiones:	<p>La teoría de estilos de aprendizaje es aplicable al diseño de unidades didácticas. Aporta información importante para el docente contenidista. Para adaptar o personalizar la didáctica online, se modela al discente de acuerdo con las variables a las cuales se quiere adaptar la enseñanza. Se emplea mayoritariamente el Modelo de Felder. Se afirma que es posible estudiar los estilos de aprendizaje de un grupo de alumnos, a través del Index of Learning Styles Questionnaire (ILS) dentro de una plataforma de tele formación. Es viable a través del empleo de técnicas básicas de programación. El diagnóstico arroja que el diseño inicial de la unidad didáctica estaba dirigido a la combinación de estilos Sensitivo-Visual-Activo-Sensorial. Se hizo posible la definición de un método para adaptar el diseño de una unidad didáctica, contemplando los estilos de aprendizaje y diversidad de medios y formatos electrónicos -aplicable a un entorno de formación virtual-. Se pudo concebir un proceso de adaptación del diseño de unidades didácticas a</p>
---------------	---

Relación e	Estilos de aprendizaje
------------	------------------------

Importancia:	
--------------	--

Fuente: (Ramírez, 2016)

Este proyecto expone los estilos de aprendizaje y como son aplicables al diseño de unidades didácticas. También habla de cómo aplicarlo a un entorno virtual, a pesar de que aún no se tiene claro cuál será el elemento didáctico a usar, se podría tener en cuenta un entorno virtual didáctico para el desarrollo.

Tabla 11 *Ficha RAE Investigativa N° 4*

Título:	Teoría y praxis de la modulación gráfica en la didáctica del diseño gráfico
Autor(es):	Magdalena Lloret Ivorra
Institución:	Universidad Miguel Hernández de Elche, Facultad de Bellas Artes de Altea
País y Ciudad:	Alicante, España
Año:	2015
Palabras claves:	Diseño gráfico, Modulación gráfica, Publicidad, Artes visuales
Nivel (tipo):	Tesis Doctoral
Conclusiones:	La figura del diseñador o comunicador grafico debe asumir una preparación cada vez más compleja que le permita asumir la responsabilidad de crear la identidad visual de su clientela, y al mismo tiempo no perder su propia voz y pensamiento. Encontramos en ella una nueva teoría-praxis para el desarrollo de la creatividad y alfabetidad visual de toda persona con inquietudes y deseos –o necesidad- de conocer el mundo mediante el grafismo.
Relación e	Explica la relación de la teoría a la práctica, con algunos conceptos
Importancia:	básicos de diseño, para la creación de un modelo didáctico.

Fuente: (Ivorra, 2015)

En este proyecto se profundiza en los temas del diseño gráfico y su praxis. La figura del diseñador gráfico que debe asumir una responsabilidad de crear la identidad visual de su clientela y al mismo tiempo no perder su voz.

Tabla 12 *Ficha RAE Investigativa N° 5*

Título:	Estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la i.e. Colombia
Autor(es):	Sonia Angélica López Daza
Institución:	Universidad Pontificia Bolivariana
País y Ciudad:	Medellín, Colombia
Año:	2015
Palabras claves:	Aprendizaje de Vocabulario en inglés, Estrategias de Aprendizaje, TIC.
Nivel (tipo):	Trabajo de grado para optar al título de Magister
Conclusiones:	La enseñanza de vocabulario en inglés es un elemento de vital importancia que requiere replantearse los procesos de aprendizaje y a partir de prácticas de enseñanza que involucren didácticas alternativas que lleven al estudiante a tener un nivel de vocabulario que le permita desarrollar su competencia comunicativa acorde a los estándares establecidos por el MEN. Se puede concluir que es necesario llevar al estudiante a emplear estrategias de aprendizaje cognitiva, meta cognitiva y socio afectivas que le permitan aprender, monitorear y evaluar su proceso de adquisición de la lengua. Los recursos digitales empleados para promover la apropiación de vocabulario en inglés permiten interactuar, contextualizar y usar nuevas palabras, generando

en los estudiantes, empatía en el área y llevándolos a prácticas no supervisadas en casa, promoviendo en ellos el auto aprendizaje, que la interacción con los nuevos vocabularios en su contexto aumenta su capacidad de recordarlos y emplearlos en situaciones concretas.

Relación e
Importancia: Este proyecto de investigación expone las estrategias de aprendizaje de vocabulario en inglés. Y las estrategias de aprendizaje como medio de motivación y acercamiento al aprendizaje del vocabulario en inglés

Fuente: (Daza, 2015)

El desarrollo tecnológico actual ha venido tomando fuerza como medio que permite dinamizar los procesos de enseñanza en Colombia, por lo cual el programa nacional de bilingüismo 2015-2025 basa una de sus principales propuestas en la implementación de herramientas tecnológicas acorde con las necesidades de los estudiantes colombianos (MEN, 2014). Teniendo en cuenta lo anterior, una herramienta con la que se podría desarrollar el método de aprendizaje de una lengua extranjera sería la virtualidad y la tecnología.

Tabla 13 *Ficha RAE Investigativa N° 6*

Título:	Diseño de una unidad didáctica modelo para enseñar lenguaje académico a los estudiantes del centro latinoamericano de la puj, a partir de material audiovisual
Autor(es):	Ángela Pinto García, Yuri Zambrano Ortiz
Institución:	Pontificia Universidad Javeriana Facultad De Comunicación Y Lenguaje
País y Ciudad:	Bogotá, Colombia
Año:	2009
Palabras claves:	Lenguaje para fines académicos, video, diseño de materiales de ELE

Nivel (tipo):	Investigación de licenciatura
Conclusiones:	<p>El resultado de la identificación de características y del establecimiento de criterios fue la selección de cuatro videos, la programación de cuatro unidades didácticas y la estructuración y diseño de una unidad modelo. En segundo lugar, consideramos que nuestra investigación deja algunos aportes tanto al Centro Latinoamericano como a la Licenciatura en Lenguas Modernas. Al Centro le aporta la unidad didáctica modelo, los videos seleccionados y la programación de cuatro unidades didácticas que les pueden servir a los profesores para utilizarlos en sus clases o para diseñar sus propios materiales. A los estudiantes y profesores de la Licenciatura les aporta un modelo para diseñar materiales para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras para fines específicos, una revisión bibliográfica sobre el tema del lenguaje académico, tema en el cual es poco el material disponible, y sobre los criterios para seleccionar material audiovisual y para diseñar materiales didácticos; igualmente el trabajo de grado puede servir de modelo para futuras investigaciones de carácter teórico práctico como es la nuestra. En tercer lugar, en cuanto a los aprendizajes adquiridos a partir del desarrollo del trabajo, esta investigación nos deja un gran aprendizaje y conocimiento en relación con las temáticas que guiaron su desarrollo como son el diseño de unidades didácticas, el lenguaje académico, y sobre los criterios para seleccionar y usar material audiovisual. Todo ello, con seguridad nos ayudará a organizar y a ser coherentes al momento de desarrollar material, en el ejercicio de nuestra profesión como licenciadas.</p>

Relación e Diseño de material didáctico para ser usado en la enseñanza.

Importancia:

Fuente: (Pinto García & Zambrano Ortiz, 2009)

El material audiovisual es una de las principales herramientas utilizadas hoy en día en el aula de clases. Como su nombre lo indica, el material audiovisual “supone una interacción entre lo sonoro y lo visual”, (Crovi, 1990, p. 71) lo que ayuda a los estudiantes a percibir los mensajes a través de imágenes y a través de sonidos. Gracias a estas afirmaciones se podría tener en cuenta a la hora de desarrollar el método de aprendizaje para una lengua extranjera.

Tabla 14 *Ficha RAE Investigativa N° 7*

Título:	Diseño e implementación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la escritura a través de textos digitales en los estudiantes del grado 203 del colegio distrital estrella del sur
Autor(es):	Claudia Liliana Rincón Valdiri; Norma Constanza Rincón Valdiri
Institución:	Universidad libre de Colombia
País y Ciudad:	Bogotá, Colombia
Año:	2015
Palabras claves:	Escritura, Nuevas tecnologías, Secuencia Didáctica
Nivel (tipo):	Tesis de Maestría
Conclusiones:	La finalidad de este proceso investigativo pedagógico fue el diseño e implementación de la secuencia didáctica que promovió el desarrollo de estudiantes escritores digitales como estrategia para el fortalecimiento de los procesos escriturales de los niños de segundo en la que la

escritura se ve apoyada y motivada por el uso de algunas tecnologías de la información y la comunicación. Los textos digitales permitieron fortalecer el proceso de escritura, y esto se debió en parte al desarrollo de estrategias didácticas, metodológicas y evaluativas como el trabajo en grupo, la revisión y corrección permanente de los escritos y la producción de relatos cortos. la secuencia didáctica apoyada en el uso de TIC permitió en los (as) niños (as) aumentar su motivación en tanto que se insinúa como factor actitudinal determinante, desde la perspectiva de Cassany, el uso e interacción con las herramientas tecnológicas. se evidencia que los estudiantes mejoraron su aprestamiento en los aspectos sicomotrices tales como la caligrafía y el alfabeto.

Relación e	Estrategias didácticas para el desarrollo de este método. El lenguaje de
Importancia:	imágenes y su relación con la escritura. La secuencia didáctica.

Fuente: (Valdiri & Valdiri, 2015)

Algunos pedagogos plantean que el proceso de adquisición de la lectura y la escritura comienza por la lectura de imágenes. Se trata de un proceso que va más allá de la memoria y la percepción relacionándose además con un proceso motivacional y cognitivo que utiliza la información del mundo que nos rodea. El trabajo del diseñador gráfico es comunicar visualmente, así que esta teoría es óptima para el desarrollo del método de aprendizaje a realizar, por medio del diseño didáctico.

2.1.3 Antecedentes legales.

2.1.3.1 Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, artículo 20.

“(…) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera”.

2.1.3.2 Decreto 3870 de 2006.

En su artículo 2, *Adopción de la referencia internacional*, decreta que. Adóptese el “Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación” como el sistema de referencia para los procesos de aprendizaje, enseñanza y evaluación adelantados en Colombia. Las instituciones prestadoras del servicio educativo que ofrezcan programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano en el área de idiomas deberán referenciar sus programas con los niveles definidos en el referido marco común” (MEN, 2006)

2.1.3.3 Ley 98 de 1993 o Ley del libro.

En su artículo 1, establece. “Fomentar y apoyar la producción de libros, textos didácticos, y revistas científicas y culturales, mediante el estímulo de su edición, producción y comercialización”. (Ley 98 de 1993)

2.1.3.4 Programa nacional de Bilingüismo (PNB) 2004-2019.

Establece. “Lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (MEN, 2006)

2.1.3.5 Colombia Bilingüe.

Establece: “Contribuir a que los estudiantes del sistema educativo se comuniquen mejor en inglés. (...) el dominio de este idioma les permitirá a los estudiantes y docentes colombianos tener acceso a becas otros países, mayor movilidad y mejores oportunidades laborales, inclusive en Colombia” (MEN, 2016)

2.1.3.6 Programa para el Fortalecimiento de Lenguas Extranjeras.

Con este programa el Estado establece desarrollar habilidades de comunicación en inglés entre educadores y estudiantes en el sistema educativo para promover la penetración del capital humano en la economía del conocimiento. (MEN , 2012)

2.1.3.7 Programa Nacional de inglés (PNI).

Determina contribuir a alcanzar la meta de convertir a Colombia en el país más educado de América Latina y el país con mejor nivel de inglés en Suramérica en 2025. (MEN, 2012)

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Métodos de aprendizaje.

Existen demasiadas oportunidades para las personas que dominan dos o más idiomas. “Las personas que manejan un segundo idioma, usualmente son considerados talentosos y con habilidades orales especiales, estas poseen más de un código para entender y adquirir nuevos conocimientos” (Arnold & Fonseca, 2004)

Es verdad que no todas las personas aprenden de la misma manera, es por esto por lo que existen diversos métodos de aprendizaje, pues cada estudiante posee diversas habilidades, capacidades e inteligencias. Gracias a esto, el estudiante aprende a su propio ritmo y con sus

propias estrategias. El aprendizaje es un proceso en el cual se adquieren distintas habilidades, destrezas, conocimientos y comportamientos. Este está relacionado con la educación y el desarrollo personal.

Dentro de estos se encuentra la memoria, por descubrimiento, significativo, observacional, dialógico, kinestésico, visual, auditivo, entre otros. El aprendizaje de memoria se refiere, como dice su nombre, cuando se realiza un proceso de memorizar contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con los conocimientos previos. Cuando un estudiante descubre los conceptos y sus relaciones, es aprendizaje por descubrimiento. En el momento en el que el aprendiz relaciona los conocimientos nuevos con los conocimientos previos, cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial, este es un aprendizaje significativo. (Ausubel, 1983)

El conocido método de aprendizaje VAK (visual-auditivo-kinestésico), es en el cual se toma en cuenta el criterio neurolingüística, que considera la manera de adquirir la información, ya sea por los ojos, oídos o cuerpo. El visual, es el que nos permite recordar imágenes abstractas y concretas, le auditivo, el que nos permite recordar y reconocer melodías, voces y música. Finalmente, cuando recordamos alguna preferencia musical o gustativa, como nuestra comida favorita, o lo que experimentamos y sentimos al oír una canción, es el sistema kinestésico. Pues con este se aprende a través de la acción. (Cazau, s.f.).

A continuación, se presentan distintos estilos de aprendizaje, y como es la personalidad del estudiante que suele escoger este estilo.

Tabla 15 *Tipos de estilos de aprendizaje en los estudiantes*

Estilo de aprendizaje	Tipo de estudiante
Activo	Disfrutan de nuevas experiencias.

Reflexivo	Observan las experiencias desde distintos ángulos.
Teórico	Suelen tener una personalidad perfeccionista.
Pragmático	Son prácticos y necesitan comprobar sus ideas.
Aprendizaje Visual	Asimilan mejor las imágenes.
Auditivo	Aprenden mejor cuando escuchan.
Verbal (Lectura Y Escritura)	Aprenden mejor leyendo o escribiendo.
Kinestésico	Aprenden mejor con la práctica.
Multimodal	Combinan varios estilos anteriores

Fuente: Adaptado de Alonso, Gallego & Honey (1995)

A continuación, se presentan diferentes métodos de aprendizaje de una lengua extranjera.

Método gramática traducción.

Hoy en día, existen diferentes métodos de enseñanza de un idioma, entre estos se encuentran, el método gramática-traducción, donde el idioma se adquiere aprendiendo memorísticamente las reglas gramaticales y largas listas de vocabulario, y se practica aplicando esos conocimientos en ejercicios de traducción.

Método directo.

Otro método, es el directo, que centra su atención en cuatro habilidades, donde asociar las formas del habla con las acciones, objetos, gestos y situaciones. Este método hace referencia a la adquisición de una lengua materna. Esto implica una exposición intensiva a la lengua extranjera con mucha interacción oral, sin uso de traducción y poco análisis de reglas gramaticales.

Método audio-lingual.

El método audio-lingual, es cuando se le da prioridad a la lengua hablada. Esto es lo que afirma el autor del libro *Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje*. Pues este método se centra en la pronunciación y repetición intensa de ejercicios orales, dándole gran importancia a la destreza auditiva.

Método del silencio.

Está basado en la teoría de Jerome Bruner del “Aprendizaje por descubrimiento”. En este método los estudiantes deben desarrollar autonomía, responsabilidad e independencia. Pues consiste en resolver problemas usando la lengua extranjera.

Método natural.

Este método trata de enseñar la lengua extranjera como un proceso inconsciente, y usarla en situaciones de comunicación sin usar la lengua nativa. (Pacheco López, Galvis Montaña, & Cataño Valencia, 2018)

Sin embargo, aun teniendo diversos métodos de enseñanza de una lengua extranjera, en Colombia no se considera un país bilingüe. Y no es que se quiera desacreditar a los métodos con los que nos han formado desde hace muchos años, pero hay que admitir que hay algo que está fallando.

Según Mogrovejo, Mamani, & Tipo, en su libro *Juego y simulación de programas concurso de televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario inglés en estudiantes de habla hispana*, afirman que, el problema del aprendizaje de inglés para hispano hablantes, es la rutina monótona y tradicional. (Mogrovejo, Mamani, & Tipo, 2019)

Por lo que, puede ser una razón por la que la mayoría de los colombianos no tienen un dominio en otro idioma, aun teniendo diferentes herramientas. Pues encuentran los métodos tradicionales, planos y uniformes, algo que llevan haciendo desde años.

2.2.2 Secuencia didáctica.

Las secuencias didácticas son usadas por docentes en aulas de clases, donde guían y ordenan el proceso de enseñanza hacia el alumno. Estas secuencias usualmente se usan para llamar la atención del estudiante, logrando que este tenga sus cinco sentidos en el tema a explicar.

Además, alternar los métodos tradicionales, con diferentes estrategias didácticas permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza con diversión. (González, Doria, Barrera, Riaño, & Pereira, 2011)

Una secuencia didáctica busca el logro de determinadas metas educativas, reúne actividades de aprendizaje y evaluación. En cuanto a la capacidad, la secuencia didáctica ya no recomienda que los estudiantes aprendan determinados contenidos, sino que desarrollen sus habilidades para adaptarse a las funciones de la vida (Tobón, Pimienta, & García, 2010). Al momento de usar la secuencia didáctica como recurso para el aprendizaje, se espera que el estudiante adquiera las habilidades necesarias para desenvolverse en un entorno real.

Benjamín Bloom, nombra seis momentos dentro de una secuencia didáctica. Recordar y entender, son los momentos que buscan el cambio entre lo que saben y los nuevos conocimientos que están a punto de adquirir. Aplicar, donde ponen en práctica los procedimientos para conseguir un fin. Analizar, este momento es cuando el docente examina cada cosa y extrae conclusiones. Por último, evaluar y crear, donde el docente evalúa lo aprendido y el estudiante crea un trabajo con los conocimientos adquiridos. (Mogrovejo, Mamani, & Tipo, 2019)

Desde la perspectiva del diseño gráfico, la secuencia didáctica debe utilizar formas, colores, fuentes o fotografías. Esto se determina por los conceptos y el contexto en el que se trabaja. Un buen uso de estos elementos permite influir en el comportamiento de las personas y provocar diferentes sensaciones en el estudiante (Machado, 2017). Siendo la didáctica un apoyo para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.3 El color en el aprendizaje.

La razón por la que el color es importante para el aprendizaje es porque este puede afectar nuestras emociones de maneras inigualables, además, está científicamente comprobado que el color afecta nuestras emociones. Los colores pueden captar la atención de alguien o estimular el deseo, es por esto que en algunas señales tienen ciertos colores preestablecidos. (Zelanski & Fisher, 1989) Según Poulin (2012) “El color se usa para llamar la atención, agrupar elementos, reforzar el significado y mejorar las composiciones visuales” (p.59).

Al momento de adquirir nuevos conocimientos es muy importante en que método se va aprender, para las personas que se les facilite el aprendizaje visual, es indispensable el color y un diseño entendible al público. El diseñador gráfico debe formar parte importante de estos procesos pedagógicos, apoyar a los educadores a la hora de impartir, retroalimentar y fomentar un mensaje educativo entre sus estudiantes. (Machado, 2017).

Sin embargo, el ser humano ya tiene un conocimiento previo acerca de los colores, la asociación de los colores con un referente, como el verde se asocia con la naturaleza, o el azul con el cielo. Esto se debe tener en cuenta a la hora de diseñar un método de aprendizaje visual, ya que será más difícil para el usuario, desligar un color de un concepto, y desaprender un conocimiento innato, para poder adquirir nuevos conocimientos.

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Diseño gráfico.

Esta disciplina tiene como objetivo el poder comunicar a través de la imagen, a través de lo visual, es entregar un mensaje a un grupo por medio de la comunicación social efectiva “...

disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas” (Tapia, 2014)

Con esta definición que da el autor, se puede analizar que el diseño gráfico puede usarse para desarrollar material para el método de aprendizaje propuesto, a partir del color, formas, texturas, imágenes o videos. Pues este ayuda a la consolidación de aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza. El diseñador gráfico debe saber, entender comprender el lenguaje visual y los elementos del diseño, entre los cuales se encuentran, los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

Se propone el uso de diferentes elementos del diseño gráfico para el diseño del método de aprendizaje, sin embargo, se realizará una encuesta a un grupo poblacional para determinar con que elementos del diseño gráfico se podrán trabajar. Asimismo, corroborar cuales de estos elementos tienen mejor eficacia a la hora de memorizar.

2.3.2 Diseño editorial.

Diseñar obras y publicarlas, comunicar ideas de manera efectiva a través de tipografías, colores, formas y composiciones, es diseño editorial. Este se especializa en la maquetación y composición de diversas publicaciones, como revistas, libros, periódicos, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto e imágenes tanto análogamente como digitalmente. Busca equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito y visual. (Andrés, 2008)

Se le conoce como periodismo visual, informa, educa y comunica. El diseño editorial posee diversas funciones, tales como, dar expresión y personalidad al contenido, atraer y retener a los lectores, además de estructurar el material. Comunica una idea o historia a través de la organización y presentación de texto y contenido visual. (Caldwell & Zappaterra, 2014)

2.3.3 Lengua extranjera.

Una lengua extranjera se refiere a una lengua meta, una lengua extranjera que es diferente a la lengua materna. Es aquella que se aprende en un contexto en el que carece de función social e institucional, es decir, que no tiene presencia en la comunidad en la que vive el estudiante. Las lenguas extranjeras permiten a los estudiantes adquirir más habilidades de comunicación pues les abre camino para comprender otras formas de vida. Su desarrollo intelectual brinda a los estudiantes una doble visión de la vida. (Manga)

Tanto en la enseñanza como en el aprendizaje de una lengua extranjera, se debe relacionar la labor lingüística y los factores sociológicos y culturales que interviene el uso de esta lengua. Ya que, es natural que una persona que alcance el nivel máximo de una lengua extranjera tenga la capacidad de actuar de manera adecuada y flexible frente a los comportamientos, actitudes y expectativas de personas de otras culturas. (Rico Martín, 2004)

2.4 Marco Tecnológico

Para el desarrollo de este proyecto es necesario utilizar ciertos tipos de software y hardware para el desarrollo del proyecto.

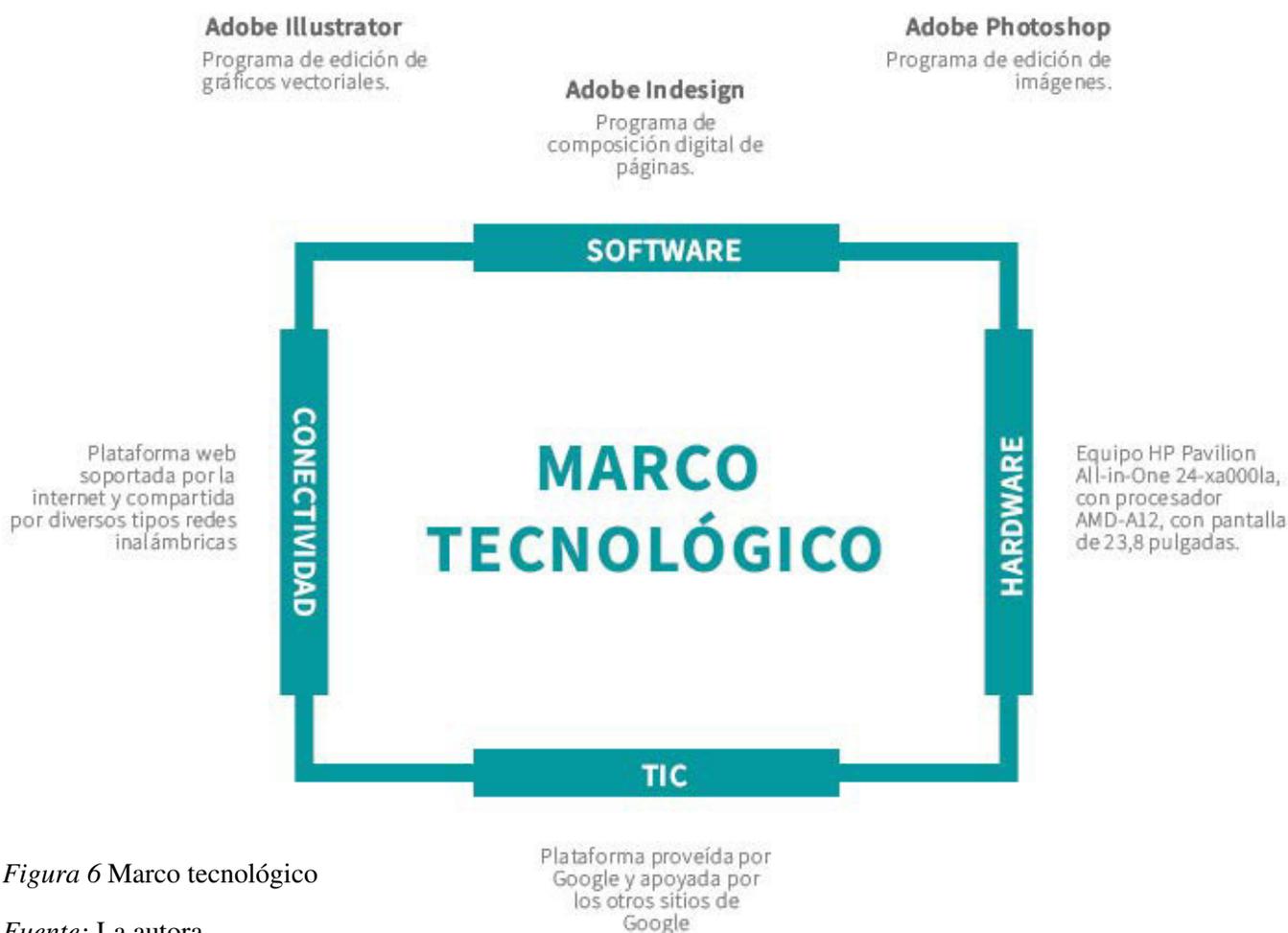


Figura 6 Marco tecnológico

Fuente: La autora.

2.4.1 Hardware.

Para la realización de este proyecto se utilizará un equipo de escritorio HP Pavilion All-in-One 24-xa000la, con procesador AMD A12, de séptima generación, con tarjeta gráfica RADEON dos memorias DDR4 y con 8 gigas de RAM en memoria virtual, con un disco duro de 1 terabyte de capacidad, con una pantalla de 23,8 pulgadas, conectado a una red inalámbrica.

La utilidad de este equipo dentro de la investigación es de servir como herramienta tanto para la recolección de información, como para el desarrollo del diseño del método de aprendizaje.

2.4.2 Software.

Para el desarrollo de este proyecto se usarán distintos programas de Adobe, entre ellos Adobe Illustrator, Adobe Indesign y Adobe Photoshop. Adobe Illustrator, es un programa basado en el dibujo vectorial. Estos están pensados para que sean leídos bidimensionalmente, con solo alto y ancho. Lo cual permite bordes completamente definidos, gracias a esto, se da como resultado una definición total al objeto creado con esta herramienta, lo que significa que estos no se pixelan.

Adobe Photoshop, por el contrario, trabaja con pixeles, ya que es un editor de fotografías, sin embargo, no solo funciona para procesos de ediciones fotográficos, sino que también, tiene herramientas bastante similares a un proceso análogo, pues posee gran variedad de pinceles y lápices. (Adobe, s.f.)

Por otro lado, se encuentra Adobe Indesign, que es un programa de composición digital de páginas, es una herramienta utilizada para la diagramación y maquetación de diferentes diseños, se usa especialmente dentro del diseño editorial, una rama del diseño gráfico.

3. Diseño Metodológico

3.1 Tipo y Enfoque de Investigación

Esta investigación plantea el diseño de un método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, el cual deberá probar su validez y efectividad por medio de un grupo focal, con el cual se esperan resultados, ya sean positivos, negativos o neutros. Debido a esto, esta investigación es cualitativa, ya que se obtienen resultados generalizados de un grupo o segmento. Este tipo de investigación intenta justificar el tema a investigar, ser objetivo y probar las teorías expuestas (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

Asimismo, la investigación está sujeta a pruebas para comprobar su validez, siendo esta la única manera de conocer si la investigación arroja los resultados que se plantearon en la hipótesis, pues esta investigación tiene un enfoque experimental. (Niño Rojas, 2011). “En los estudios experimentales el investigador manipula las condiciones de la investigación. En los estudios de seguimiento los individuos son identificados en base a su exposición, en cambio en los estudios experimentales es el investigador el que decide la exposición” (Behar, 2008, pág. 19). Pues esta investigación necesita validar las hipótesis planteadas.

3.2 Variables

El objetivo de esta investigación es poder diseñar un método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, está dirigido a personas de colegios oficiales de la ciudad de Bucaramanga que estén cursando básica secundaria, quienes no han tenido la oportunidad de acceder a una educación de una lengua extranjera por fuera del material educativo que se proporciona en los colegios.

Es de gran importancia el nivel de educación de las personas a las que se realizará el proyecto, pues al ser personas que solo han obtenido la educación de una lengua extranjera que se obtiene del gobierno, se puede comprobar mejor la eficacia del método a diseñar y si en realidad, hay una deficiencia en los métodos tradicionales de aprendizaje. Una variable muy importante es la edad, ya que no son personas ni tan grandes ni tan pequeñas, que sí han recibido conocimientos básicos de una lengua extranjera, dependiendo de la institución educativa, pues es importante evidenciar si el método a diseñar funciona como una herramienta complementaria, o si, por el contrario, se puede aprender un segundo idioma desde cero con este.

A su vez, la importancia del nivel socio económico, de acuerdo con el ministerio de educación colombiano, en los datos arrojados de las pruebas del estado, ICFES del año 2013, el 60% de los estudiantes de colegios oficiales tienen resultados equivalentes al de alguien que no ha tenido ninguna exposición a la lengua (Ministerio de educación, 2013). Es decir, que la mayoría de los estudiantes de instituciones públicas no tienen buenos resultados en comparación con las instituciones privadas, por lo tanto, se podrá validar mejor la eficacia del método.

3.3 Hipótesis

De acuerdo con la investigación y al desarrollo del método de aprendizaje por medio del diseño gráfico, se espera lo siguiente.

Hipótesis Inicial (Hi): Por medio del diseño gráfico se puede desarrollar un método alternativo eficiente para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Hipótesis nulas (Ho): Por medio del diseño gráfico no se puede desarrollar un método alternativo eficiente para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Hipótesis alternativa (Ha): Por medio del diseño gráfico se puede desarrollar un método alternativo que funciona como herramienta complementaria para el aprendizaje de una lengua extranjera.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población.

La población está constituida por 34.471 alumnos y alumnas que están cursando los niveles de básica secundaria, la cual comprende desde sexto grado hasta noveno, de colegios oficiales de la ciudad de Bucaramanga (Alcaldía de Bucaramanga, 2018). Se trabajará con esta población para la comprobar la validación del método a desarrollar, pues en estas edades es más probables que no hayan adquirido un estudio extracurricular de un idioma, como asistir a un instituto de lenguas.

Asimismo, como parte de los objetivos es conocer cuáles son los métodos tradicionales de la enseñanza de un segundo idioma, se realizará una segunda población para poder recolectar esta información, para eso se realizará una encuesta a estudiantes de pregrado de la UPB, seccional Bucaramanga, que estén cursando los últimos cinco semestres de su carrera, pues una norma para poder graduarse de un pregrado es tener un segundo idioma, por lo que se asegura que al menos estos estudiantes, si no han realizado algún curso extracurricular, lo han estudiado un segundo idioma dentro de la universidad.

De acuerdo con la última actualización de la Universidad Pontificia Bolivariana, realizada en Julio del 2019, las estadísticas de estudiantes de pregrado de la seccional Bucaramanga son 4.601. (Universidad Pontificia Bolivariana, 2019)

3.4.2 Muestra

El muestreo de esta investigación comprende tres elementos, el tamaño de la población, el margen de error y el nivel de confianza. Para calcular el tamaño de la muestra se realizó por medio de la siguiente fórmula:

$$\text{Tamaño de la muestra} = \frac{\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2 N} \right)}$$

Figura 7 Fórmula de muestreo

Fuente: Tomado de MonkeySurvey

N = tamaño de la población • e = margen de error (porcentaje expresado con decimales) • z = puntuación z (MonkeySurvey, s.f.)

De acuerdo con esta fórmula, con un margen de error del 5%, 90% de nivel de confianza, el tamaño de la muestra sería 271 estudiantes de colegios oficiales que estén cursando los niveles de básica secundaria, para aplicar el método a desarrollar.

La segunda muestra, de acuerdo con esta fórmula, con un margen de error del 6%, 90% de nivel de confianza, el tamaño de la muestra sería 182 estudiantes de pregrado de la UPB, seccional Bucaramanga a encuestar.

3.5 Instrumentos de Recolección de Datos

El presente proyecto utiliza la encuesta y los formatos de selección múltiple y única respuesta como instrumentos de recolección de datos. Esta encuesta tiene como objetivo corroborar los métodos de enseñanza que existen en Colombia, cuáles son las principales dificultades al aprender un segundo idioma, y cuáles son los principales métodos con los que se enseña un segundo idioma en Colombia. La encuesta se realizará a un segundo grupo poblacional que comprende a estudiantes universitarios de diferentes carreras que se encuentren entre los últimos cinco semestres, de la UPB, seccional Bucaramanga.



UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

Los datos de la siguiente encuesta serán utilizados con fines académicos.

Encuesta aplicada a estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Bucaramanga, que se encuentren cursando sus últimos cinco semestres.

Objetivo: Conocer cuáles son los métodos tradicionales del aprendizaje de una segunda lengua, asimismo, cual es la mayor dificultad al aprender un nuevo idioma.

Edad:

Género: M F Otro

Estrato:

1. ¿Qué tan bien maneja un segundo idioma?

Básico			Intermedio				Avanzado		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. ¿Dónde ha aprendido este segundo idioma?

- Colegio
- Universidad
- Institutos de lenguas
- Aprendizaje propio (Por medio de videos de YouTube o apps)
- Cursos virtuales
- En el extranjero

3. ¿Cuál ha sido la metodología de enseñanza? Por medio de:

- Clases magistrales
- Videos con personas nativas del idioma
- Libros de texto
- Plataforma
- Otro. ¿Cuál? _____

4. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan satisfecho quedó con esta metodología?

Muy insatisfecho					Muy satisfecho				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

5. ¿Cuál considera es la mayor dificultad al aprender un segundo idioma?

- Vocabulario
- Gramática

Figura 8 Encuesta

Fuente: La autora.



- Escritura
 - Lectura
 - Habla
 - Conjugación
 - Escucha
 - Otro. ¿Cuál? _____
6. ¿Con que frecuencia estudia o estudiaba este segundo idioma?
- Menos de 10 horas semanales
 - Entre 10 a 20 horas semanales
 - Más de 20 horas semanales
7. ¿Qué actividades realiza para practicar este idioma?
- Ver videos
 - Escuchar música
 - Ver charlas
 - Hablar con nativos
 - Leer libros
 - Ver películas o series
 - Otro. ¿Cuál? _____
 - Ninguna de las anteriores
8. ¿Estaría interesado en aprender por medio de otra metodología a partir del diseño gráfico? (Usando elementos más visuales, tales como formas, colores, imágenes videos, entre otros).
- Si
 - No

GRACIAS

Figura 9 Encuesta realizada a estudiantes de la UPB.

Fuente: La autora.

3.6 Técnicas de Análisis de Datos

Para el análisis de datos se usará la técnica de gráficas explicativas, pues son las que cumplen con el objetivo de analizar y comprender los fenómenos estudiados, ya que es la mejor manera de visualizar los resultados acordes a las preguntas realizadas, para poder tener mayor claridad frente al desarrollo del proyecto.

3.7 Análisis en Interpretación de Datos

A continuación, se presentarán los resultados de cada pregunta y su respectivo análisis. Esta encuesta se desarrolló a estudiantes universitarios de la UPB seccional Bucaramanga.

Total, encuestados: 133 estudiantes de la UPB seccional Bucaramanga

EDAD

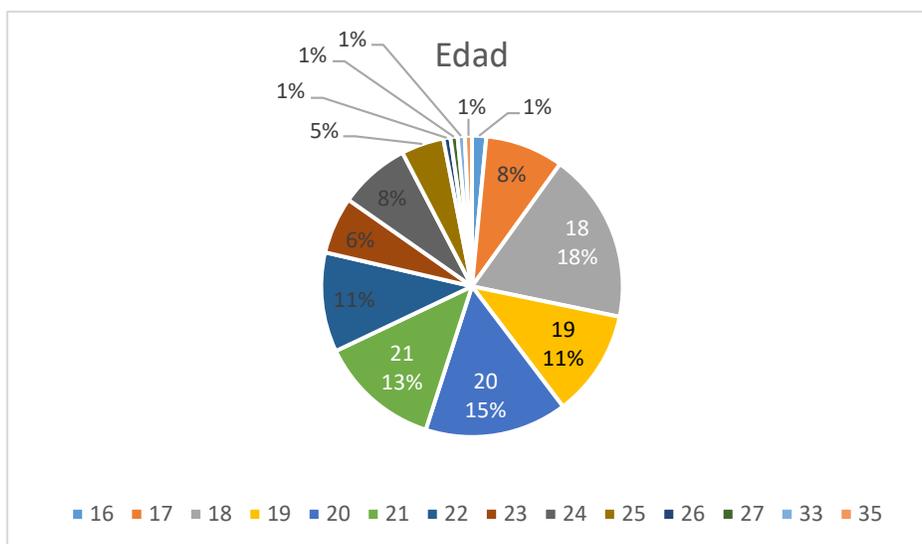


Figura 10 Edad de encuestados

Fuente: La autora.

GÉNERO

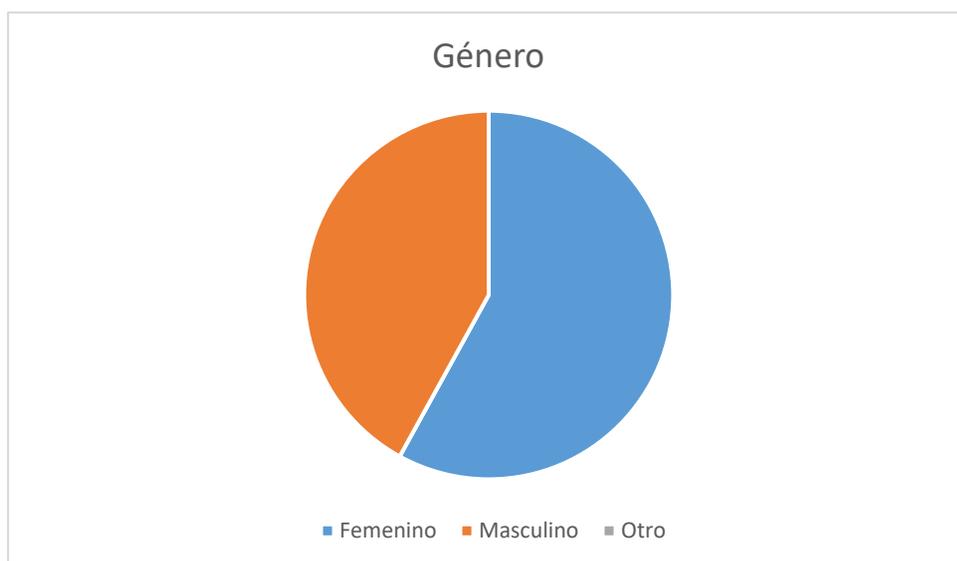


Figura 11 Género de encuestados

Fuente: La autora.

ESTRATO

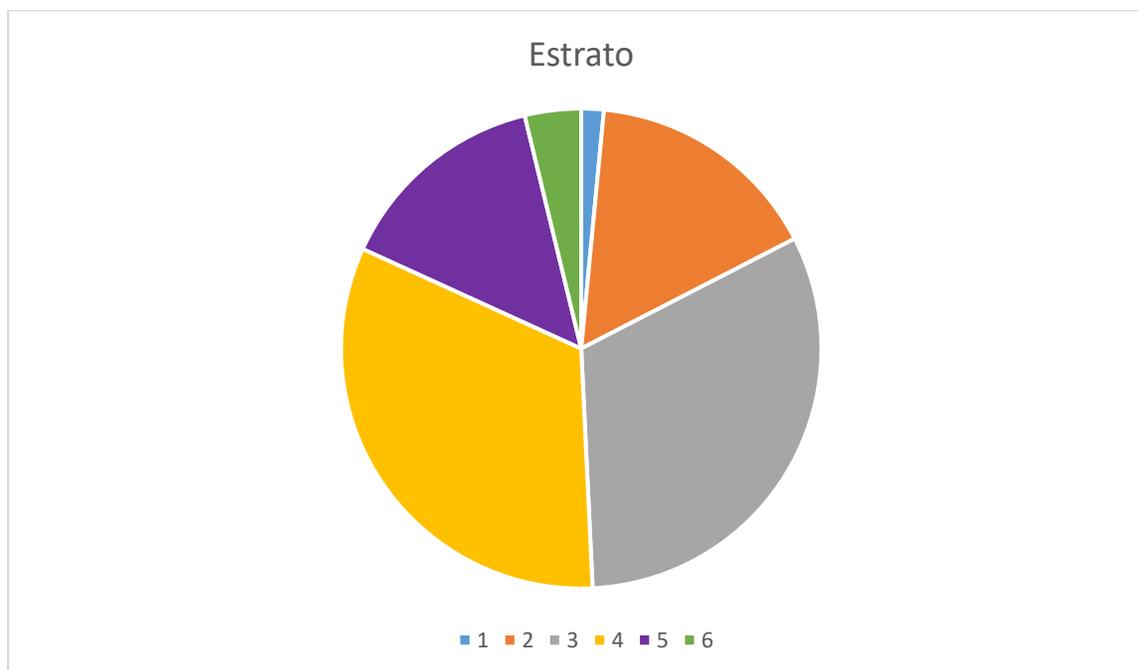


Figura 12 Estrato de encuestados

Fuente: La autora.

De acuerdo con los resultados arrojados por la encuesta, la participación mayoritaria fue el género femenino en un rango de edad entre los 18 y 21 años, de estrato 3 y 4, así como se muestra en la figura 12.

PREGUNTA 1.

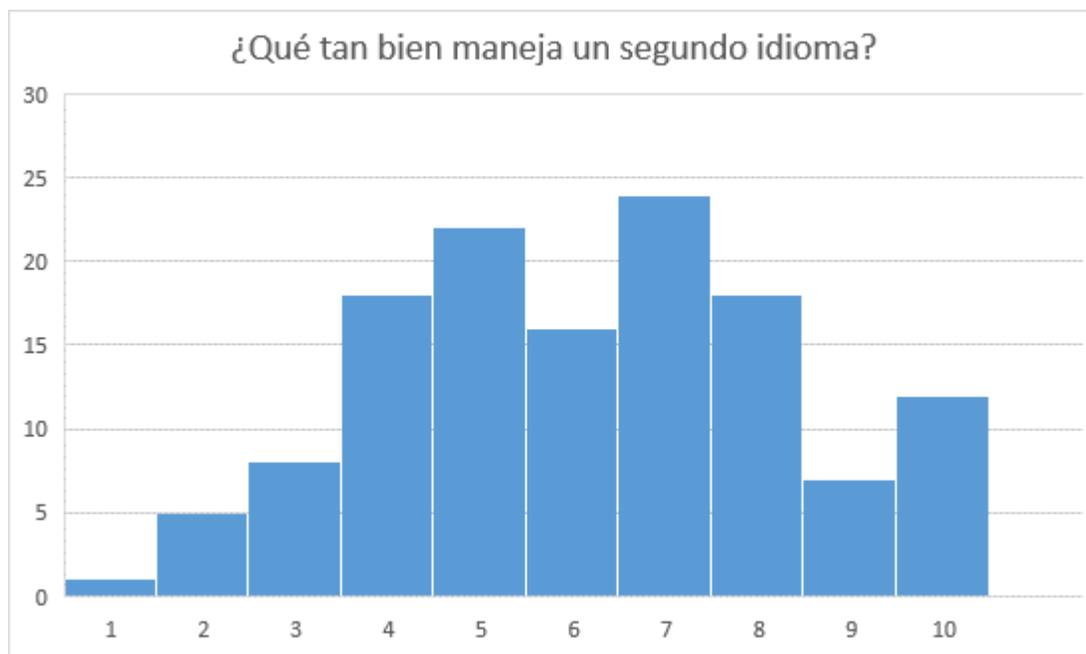


Figura 13 Pregunta 1 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Acorde al nivel que maneja un segundo idioma cada encuestado, únicamente el 9,2% respondió que lo maneja perfectamente. Concluyendo que el 60% de los encuestados se encuentran en un nivel intermedio de un segundo idioma, así como se muestra en la figura 13.

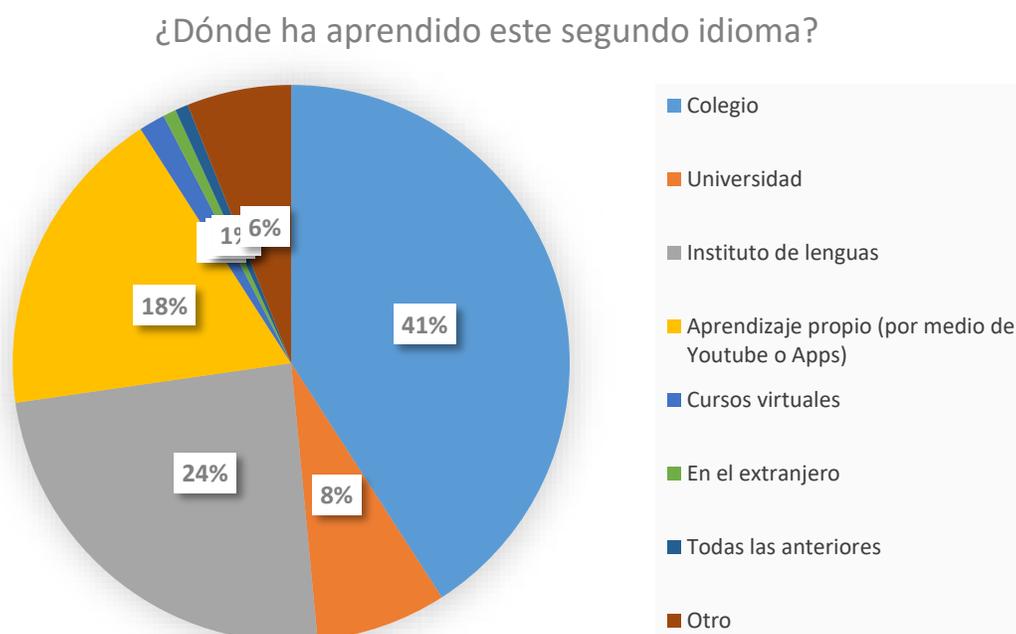
PREGUNTA 2.

Figura 14 Pregunta 2 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Según las respuestas arrojadas, la mayoría de las encuestas aprendieron este segundo idioma en el colegio, llegando a la conclusión que la mayoría de las bases de las personas en este segundo idioma es gracias a lo aprendido en el colegio, así como se muestra en la figura 14.

PREGUNTA 3

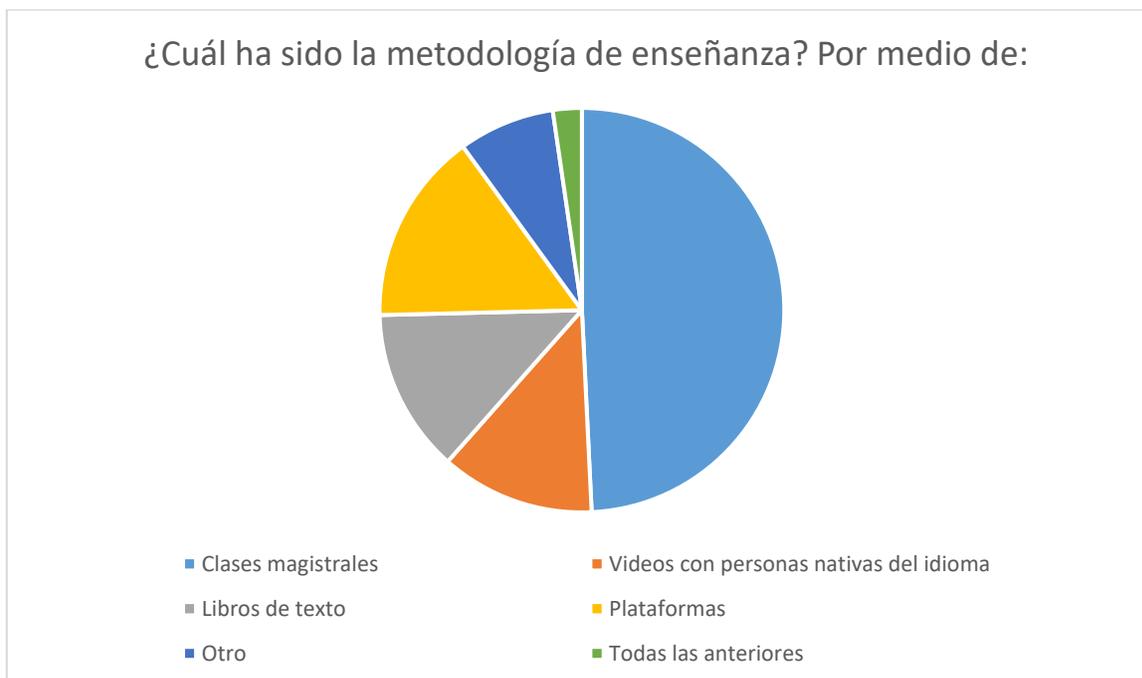


Figura 15 Pregunta 3 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Como se muestra en la figura 15, la mayoría de estos han aprendido este segundo idioma por medio de uno de los métodos tradicionales de enseñanza, las clases magistrales. Con los datos arrojados en estas preguntas se podría concluir que, efectivamente, los métodos tradicionales no son 100% efectivos a la hora del aprendizaje de un segundo idioma, pues la mayoría de los encuestados han aprendido por medio de este método y a su vez se encuentran en un nivel intermedio de un segundo idioma.

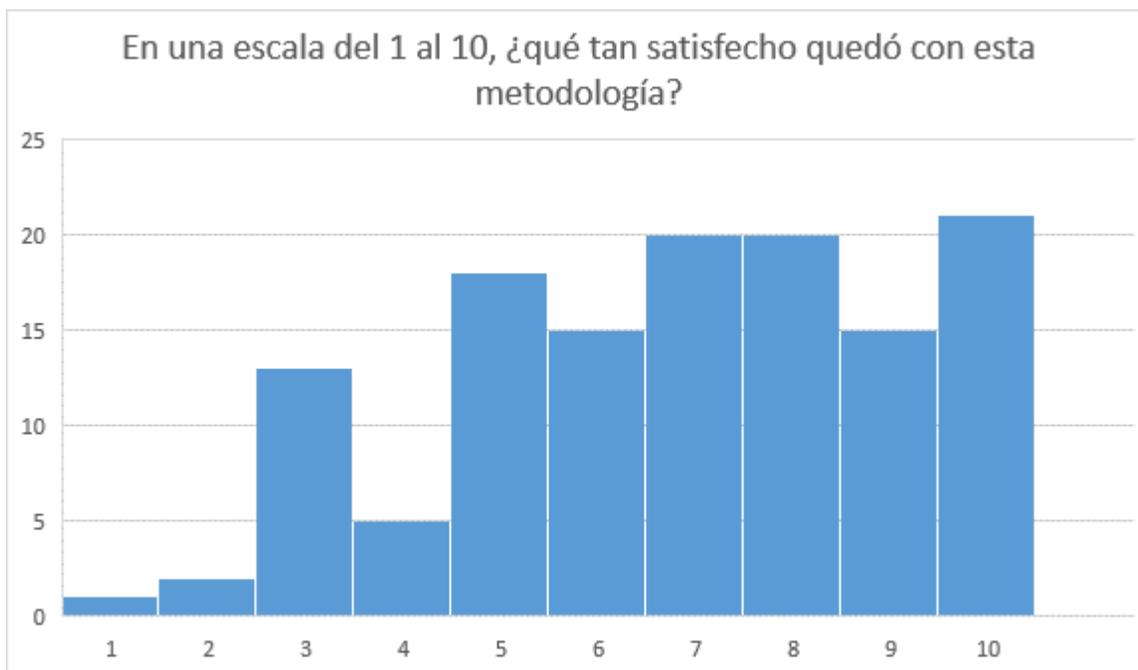
PREGUNTA 4.

Figura 16 Pregunta 4 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

A pesar de los niveles de los encuestados y el método con la que aprendieron, con las respuestas arrojadas, un gran porcentaje de los entrevistados se encuentran satisfechos con este método, como se muestra en la figura 16.

PREGUNTA 5

Figura 17 Pregunta 5 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Según los encuestados, entre las mayores dificultades al aprender un idioma se encuentran el habla, la gramática y la conjugación. Gracias a esto se podrá elegir de manera más eficaz con cuál de estas categorías se podría desarrollar el método de aprendizaje.

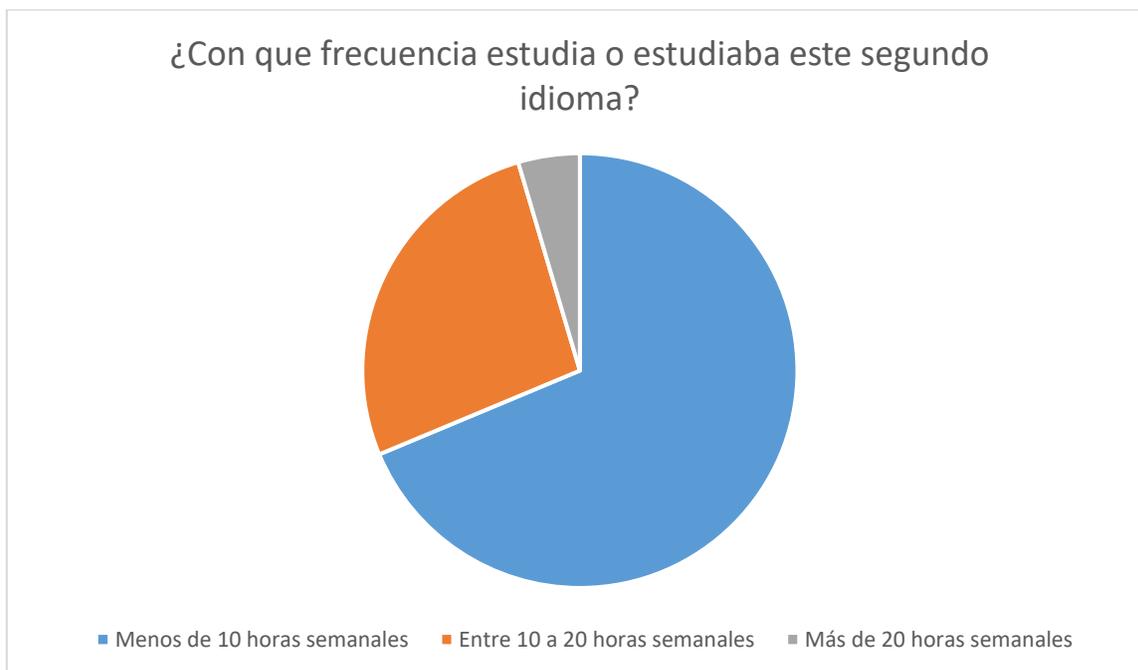
PREGUNTA 6

Figura 18 Pregunta 6 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Bill Gates afirma que para llegar a dominar algo de su interés, se debe practicar 10.000 horas, sin embargo, gran parte de los encuestados no practican este segundo idioma más de 10 horas semanales, por lo que se puede concluir, que parte de los intereses de los encuestados no se encuentran en practicar el idioma que ya conocen.

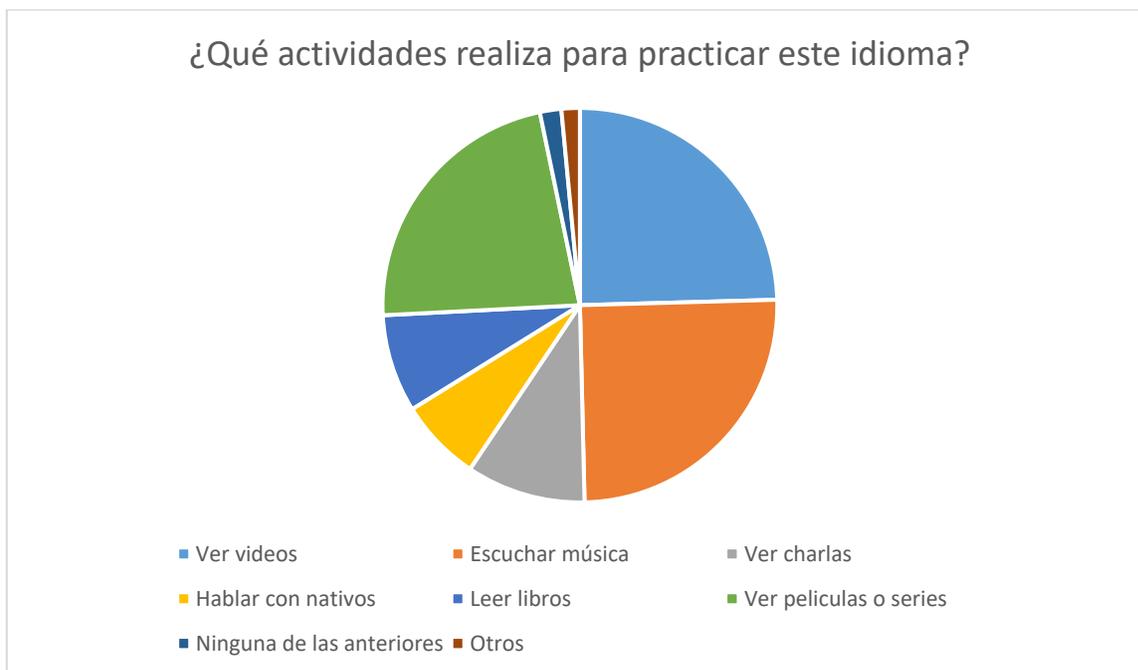
PREGUNTA 7

Figura 19 Pregunta 7 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Analizando las respuestas de los encuestados respecto a sus actividades para practicar este segundo idioma, las que más destacaron son ver videos, series, películas y escuchar música. Por lo que se puede concluir que los encuestados son personas que se inclinan más por la parte visual y audiovisual.

PREGUNTA 8



Figura 20 Pregunta 8 Encuesta a estudiantes

Fuente: La autora.

Por último, se preguntó si estarían interesados en aprender un idioma por medio de un método usando el diseño gráfico, a los cuales el 95% de encuestados respondieron que sí. De acuerdo con la recopilación de datos, se escogerá la rama del diseño gráfico más apropiada y conveniente para el diseño del método, teniendo en cuenta los objetivos

Gracias a esta encuesta, se evidencia que la hipótesis más cercana al desarrollo final del proyecto es la hipótesis alternativa planteada, la cual dice que por medio del diseño gráfico se puede desarrollar un método alternativo que funciona como complemento para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Asimismo, se cumple con el objetivo de desarrollar un estudio de mercado orientado a la creación de un prototipo inicial de un método de aprendizaje de una lengua extranjera basado en el diseño gráfico, a estudiantes universitarios de la UPB, de la ciudad de Bucaramanga. A su vez, el de analizar la información recolectada.

3.8 Metodología del Diseño

Para desarrollar el diseño de este proyecto de investigación, se realizará por medio de la metodología proyectual de Bruno Munari, pues es la más pertinente, la que más se adecua al proceso del diseño. Esta metodología cuenta con 12 pasos, que permiten realizar un desarrollo completo del proyecto. Desde la definición del problema hasta el dibujo constructivo, la metodología de Munari, permite desglosar el proceso y realizarlo de manera exitosa. (Escuela de Arte de Jerez)

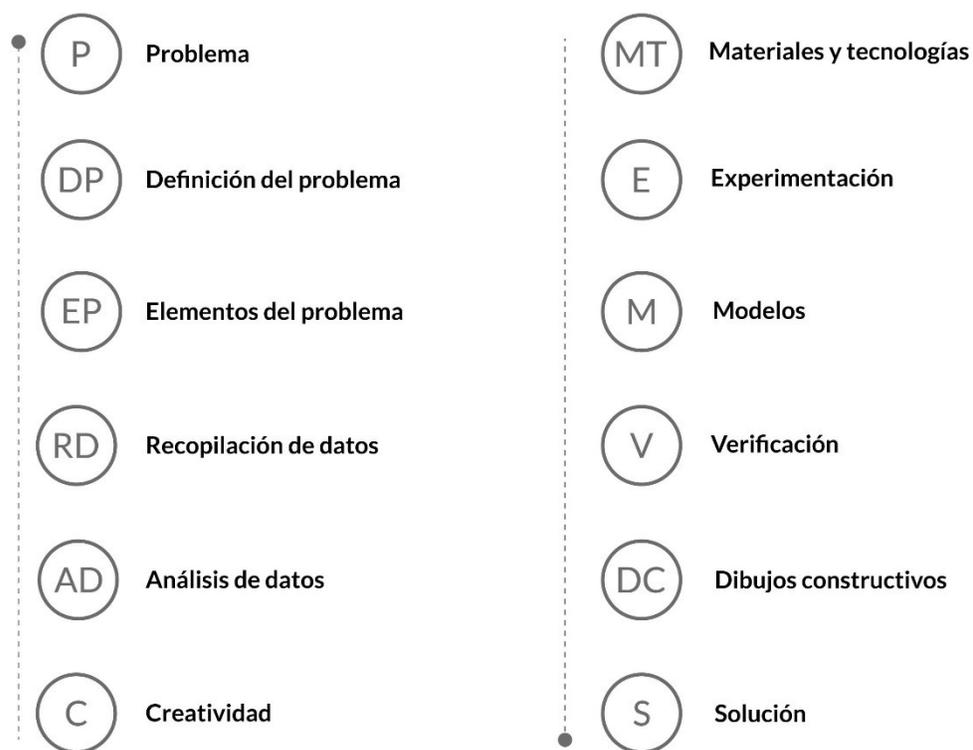


Figura 21 Pasos de la metodología de Bruno Munari

Fuente: Adaptado de Munari, Bruno. (1983) *¿Cómo nacen los objetos?*

Munari (1983) afirma que “El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo”. Al ser esta metodología tan desglosada, es más sencillo el proceso de diseño.

3.8.1 Problema.

¿Cómo diseñar un método de aprendizaje de una lengua extranjera, para personas entre los 20 y 25 años de la ciudad de Bucaramanga, mediante el análisis de información recolectada?

3.8.2 Definición del problema.

Para el desarrollo de este método de aprendizaje se debe tener en cuenta los siguientes aspectos. La lengua extranjera con la que se diseñará el método, el cual será el inglés. Este método presentará frases, expresiones básicas y vocabulario con el fin de comunicarse en diferentes situaciones cotidianas de un viajero común, tales como: hacer un pedido en un restaurante, pedir direcciones, registrarse en un hotel, pedir ayuda. Y, por último, registrarse en el aeropuerto. Comprenderá aproximadamente cien frases de supervivencia para un viajero.

Dentro de la propuesta se debe tener en cuenta el análisis correspondiente a la recolección de datos realizada por medio de una encuesta, donde gran parte de los encuestados, contestó, que para practicar una lengua extranjera usan medios audiovisuales.

3.8.3 Elementos del problema

A continuación, en la tabla 16 se presentan los elementos del problema.

Tabla 16 *Elementos del problema*

Medio pedagógico o didáctico para el diseño del método de aprendizaje	De acuerdo con la recolección de datos realizada por medio de una encuesta y por investigación. Los estudiantes encuestados, se inclinan más por métodos audiovisuales, pues su manera de estar constantemente aprendiendo es escuchando música y viendo películas en el idioma. Asimismo, uno de los métodos más comunes
Lengua extranjera con el que cual se desarrollara el método	Gracias a la globalización, el inglés se considera como el idioma más estudiado del mundo contemporáneo. Además, también es considerado

	<p>el idioma de la comunicación internacional. Por esta razón, para el desarrollo y diseño del método de aprendizaje de una lengua extranjera, se ha escogido el idioma inglés.</p>
Elementos de gramática, sintaxis y pronunciación de la lengua extranjera.	<p>Para la redacción de las frases, se realizarán usando apropiadamente la gramática del idioma.</p>
Frases de supervivencia para un viajero.	<p>De acuerdo con la información recopilada, se seleccionaron 100 frases básicas con las cuales el aprendiz, adquiera las competencias previamente comentadas en el alcance del proyecto.</p>
Estrategia más adecuada según el público objetivo.	<p>De acuerdo con la información recolectada mediante una encuesta al público objetivo, prefieren métodos audiovisuales, como ver videos, películas o escuchar música en el idioma a aprender. Por lo tanto, la estrategia deberá contar con estos elementos.</p>
Rama del diseño gráfico con la que se trabajará.	<p>De acuerdo con la recopilación de datos, se escogerá la rama del diseño gráfico más apropiada y conveniente para el diseño del método, teniendo en cuenta los objetivos. La cual en este caso es el diseño didáctico, dónde se usarán elementos audiovisuales como Motion Graphics.</p>
Storytelling	<p>Se refiere a el conocimiento, la estructura y las habilidades necesarias para contar una historia. Se propone diseñar el método desde el Storytelling,</p>

	pues esta técnica ayuda a conectar al estudiante con los temas a aprender.
Materiales y herramientas necesarias para el diseño del método.	Para el desarrollo de este método se hará uso de la suite de adobe.

Fuente: La autora.

3.8.4 Recopilación de datos.

Para entender el diseño del método de aprendizaje de una lengua extranjera, se necesita investigar sobre ciertos temas que ayudaran en el proceso del diseño. En primer lugar, como es un método de aprendizaje se necesita aclarar las definiciones de pedagogía y didáctica. La pedagogía es el arte de conducir a los jóvenes en su crecimiento, mientras que la didáctica es el saber que tematiza el proceso de instrucción. La pedagogía es saber educar y la didáctica es saber enseñar, pues la primera es mas antropológico-filosófico, el segundo predominantemente de tipo histórico-práctico. (Lucio A, 1989)

Por otra parte, en la actualidad existen diversas herramientas a la hora de aprender una lengua extranjera. Uno de los más conocidos, es *Duolingo*, una plataforma gratuita, online y de uso masivo que ofrece cursos en 27 idiomas diferentes. Este presenta el vocabulario con un soporte visual y mediante oraciones con palabras previamente conocidas. Ciertas unidades de aprendizaje se enfocan en situaciones que pueda vivir el estudiante, reservar una habitación en un hotel, pedir un taxi o solicitar un plato en un restaurante.

Algo característico de esta aplicación es que tiene un sistema parecido a un juego, ya que conforme el estudiante va acertando las preguntas, este va acumulando puntos y subiendo de niveles. Además, la plataforma ha creado un diseño de interfaz y experiencia de usuario que llaman la atención, pues es sencilla y entendible a todo el público.

La plataforma tiene ilustraciones que son prácticas y entendibles, crearon un personaje que te va ayudando conforme vas avanzando, y también tienen su propia moneda las “gemas”, con esta moneda puedes comprar diferentes cosas en la plataforma, como “protector de racha”, “recarga de energía”, entre otros. Estas gemas se van ganando conforme el estudiante termina una lección y un nivel.

Al igual que *Duolingo*, también existen diversas plataformas para el aprendizaje de una lengua extranjera, entre esos se encuentran *Babbel*, *Bussu* o *Memrise*. Asimismo, hay páginas web con propuestas interactivas como juegos y actividades organizadas por niveles y temas, para practicar vocabulario, gramática, pronunciación y comprensión oral y escrita. Muchas de estas plataformas interactivas son creadas para estudiantes de primaria y secundaria, por sus diseños llamativos e infantiles. Dentro de muchas de estas plataformas se enseñan temas como vocabulario de animales, colores, números, capitales, tiempos gramaticales, entre otros.

Al igual que *Duolingo*, existen otras herramientas para el aprendizaje de vocabulario del inglés. Dentro de estas se encuentran las *Flashcards*, las cuales son tarjetas que se categorizan por distintas temáticas, estas son tarjetas educativas que se usan como ejercicio de aprendizaje por medio de la memorización. Usualmente en una cara de la tarjeta se encuentra una pregunta y en la otra cara la respuesta. Estas traen texto, imágenes, números o símbolos. Algunas enseñan vocabulario básico, otras metáforas y modismos, e incluso, existe una edición que viene incorporada con realidad aumentada. Una de las características principales de estas tarjetas, es que su público objetivo con niños es por esto que traen ilustraciones más infantiles y enfocadas a ellos mismos.

3.8.5 **Análisis de datos.**

De acuerdo con la información recolectada, se puede llegar a la conclusión que, la didáctica es un elemento importante a la hora de diseñar un método de aprendizaje. Asimismo, es de gran importancia los elementos visuales, pues tienen características que podrían favorecer a la hora de aprender una lengua extranjera, en este caso el inglés. Los estudiantes previamente encuestados, confirmaron que, practican y estudian un idioma por medio de métodos audiovisuales, tales como: ver videos en inglés, ver películas en inglés y escuchar música.

Asimismo, muchas de las herramientas para aprender inglés, se basan en imágenes y videos, para una mejor comprensión del idioma. Indiferentemente del público objetivo, las herramientas audiovisuales destacan frente a herramientas que son únicamente texto. Teniendo en cuenta estos elementos, el uso de imágenes, texto y videos es indispensable al momento de diseñar este método.

3.8.6 **Creatividad.**

De acuerdo con la información analizada, se plantea crear una herramienta didáctica basada en el Storytelling, donde el estudiante pueda adquirir las siguientes competencias.

Tabla 17 Competencias adquiridas por el estudiante

Presentarse de forma sencilla y usar saludos básicos	Completar trámites básicos necesarios en un aeropuerto y en aduanas.
Pedir ayuda, instrucciones y direcciones de manera sencilla.	Realizar transacciones básicas en un centro comercial, restaurante y centro comercial.

Fuente: La autora.

Con los ejemplos vistos anteriormente, las TIC están en su auge, y muchos de las herramientas actuales para el aprendizaje de lenguas extranjeras son virtuales. Esto se debe a la globalización y a que estas herramientas ofrecen interactividad con otros usuarios alrededor del mundo.

Es por esto que, como primera opción se propone el diseño de una plataforma donde se presenten los temas y las categorías mediante *Motion Graphics*. Motion Graphics son imágenes en movimiento que sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Esta estrategia ha sido usada como una herramienta educativa, pues capta la atención y transmite la información fácilmente. Se plantea usar este instrumento como canal del mensaje, donde se presenten y expliquen las frases dentro de diferentes escenarios, los cuales estarán divididos por categorías. Asimismo, dentro de esta plataforma se podrá evaluar los contenidos por medio de actividades donde el estudiante tendrá que asociar las frases con su significado correcto y los escenarios correspondientes.

De igual manera, se propone el juego como estrategia didáctica. Así como la plataforma, se plantea de manera virtual. Para esta idea se usaría la narrativa como herramienta de comunicación; donde se presente una historia dentro del juego y este avance conforme se desarrolla la historia. Se plantea el juego por niveles, donde el objetivo final es desbloquear

todos los niveles. Estos niveles serán categorizados por distintos escenarios, por ejemplo: Aeropuerto, hospedaje, restaurante, entre otros.

Dentro de esta propuesta, las frases y vocabulario se presentarán de manera audiovisual, es decir, usando la herramienta de Motion Graphics. Como se comentó anteriormente, esta es una herramienta bastante acertada dentro del ambiente educativo pues el mensaje llega al estudiante fácilmente y de manera comprensible.

No obstante, también se plantea una estrategia didáctica, menos digital y más física. Se propone el diseño de unas tarjetas didácticas como método de aprendizaje de una lengua extranjera. Estas tarjetas comprenderán 100 frases de supervivencia para un viajero, edición en inglés. Estarán divididas en 9 categorías, donde se encuentran las siguientes: Saludos, aeropuerto, aduanas, avión, destino, ciudad, hotel, restaurante y problemas comunes. Estas tarjetas se basarán en la narrativa como elemento de comunicación y estará compuesta por elementos gráficos y visuales.

Teniendo en cuenta que el principal objetivo de este método es que los estudiantes adquieran ciertas competencias y que sean capaces de usarla en situaciones cotidianas, es indispensable, a la hora de diseñar este método, elementos audiovisuales. Ya que el estudiante debe conocer la correcta pronunciación y entonación de la lengua extranjera. Es por esto que, finalmente, la opción más adecuada para el método a diseñar es el juego. Pues contiene elementos didácticos y a su vez, interactivos.

3.8.7 Materiales y tecnologías.

Teniendo en cuenta la idea definitiva para el desarrollo del proyecto, se necesitan diversos programas de *Adobe Creative Suite* para su realización. *Adobe Creative Suite* es un paquete de

software perteneciente a la casa Adobe. Dentro de esta suite destacan sus programas de edición de videos e imagen digital, la cual puede ser gráficos vectoriales o rasterizados.

Para el desarrollo de las ilustraciones se necesitará el programa de Adobe Illustrator, el cual es un programa basado en el dibujo vectorial. Estos están pensados para que sean leídos bidimensionalmente, con solo alto y ancho. Lo cual permite bordes completamente definidos, gracias a esto, se da como resultado una definición total al objeto creado con esta herramienta, lo que significa que estos no se pixelan.

Además de este programa también se hará uso del programa Adobe After Effects. Este programa es usado para la creación de textos y gráficos animados. Tiene distintas herramientas y ajustes preestablecidos, además, al ser un programa de la misma suite de Adobe, se integran fácilmente. El manejo de capas de Illustrator sirve de soporte al momento de crear animaciones en After Effects. (Adobe, s.f.)

3.8.8 Experimentación.

Esta es una metodología de los años 80, creada por un diseñador industrial, por lo tanto, su propósito era que, en este paso, los estudiantes pudieran hacer experimentación con los diferentes materiales y tecnologías. Sin embargo, teniendo en cuenta el método con el que se decidió trabajar, que es el juego como estrategia didáctica, no se necesitó de realizar ninguna experimentación con materiales, ya que todo el desarrollo del proyecto es digital.

3.8.9 Modelos.

Al ser esta una metodología enfocada al diseño industrial, en la parte de modelos, usualmente se presentaban los diferentes prototipos del proyecto. Sin embargo, este proyecto es plenamente

digital, en este apartado se presentará el proceso de diseño del método de aprendizaje de una lengua extranjera.

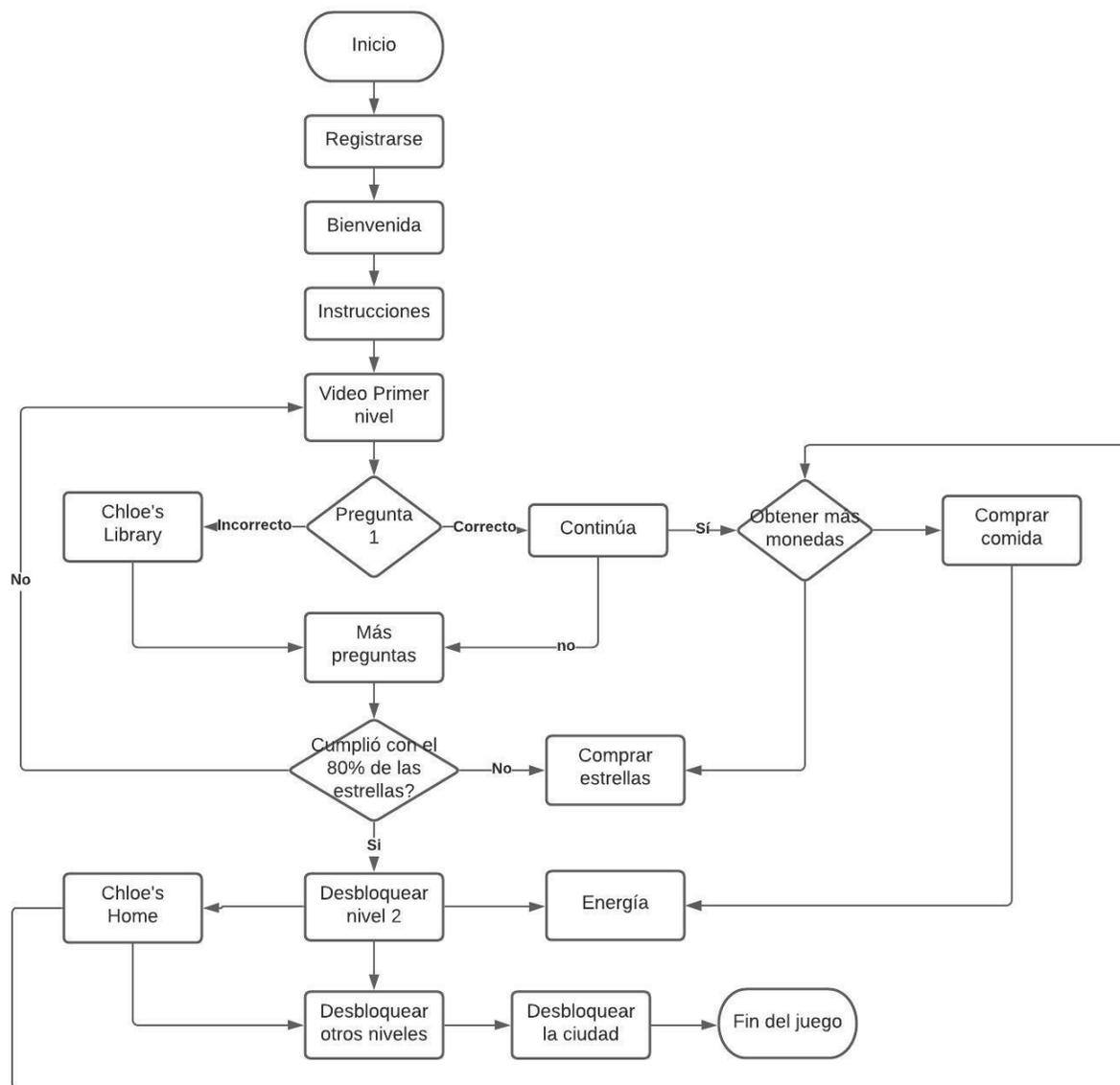


Figura 22 Diagrama funcionamiento del juego

Fuente: La autora.

Bocetos personajes

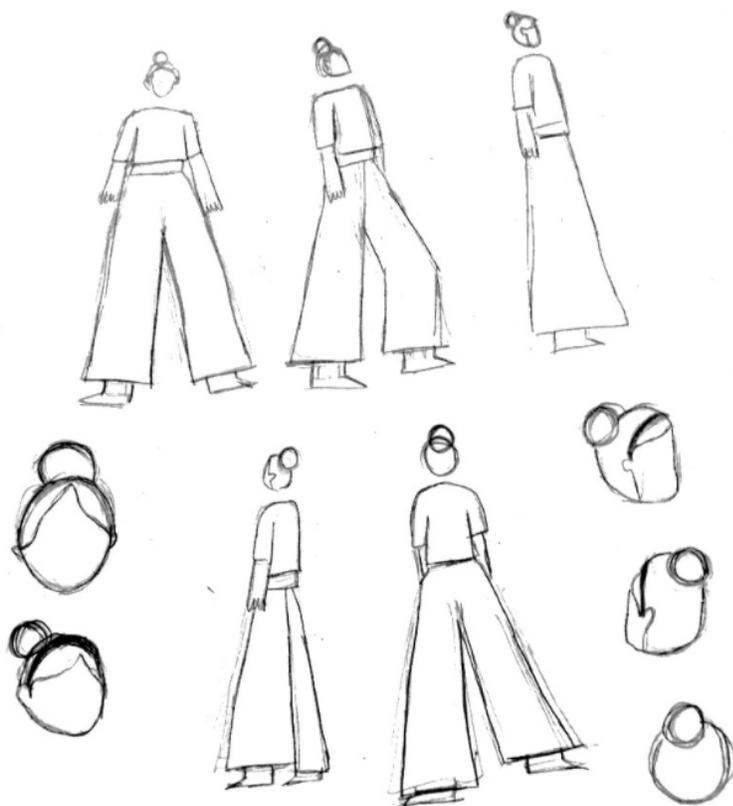


Figura 23 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.

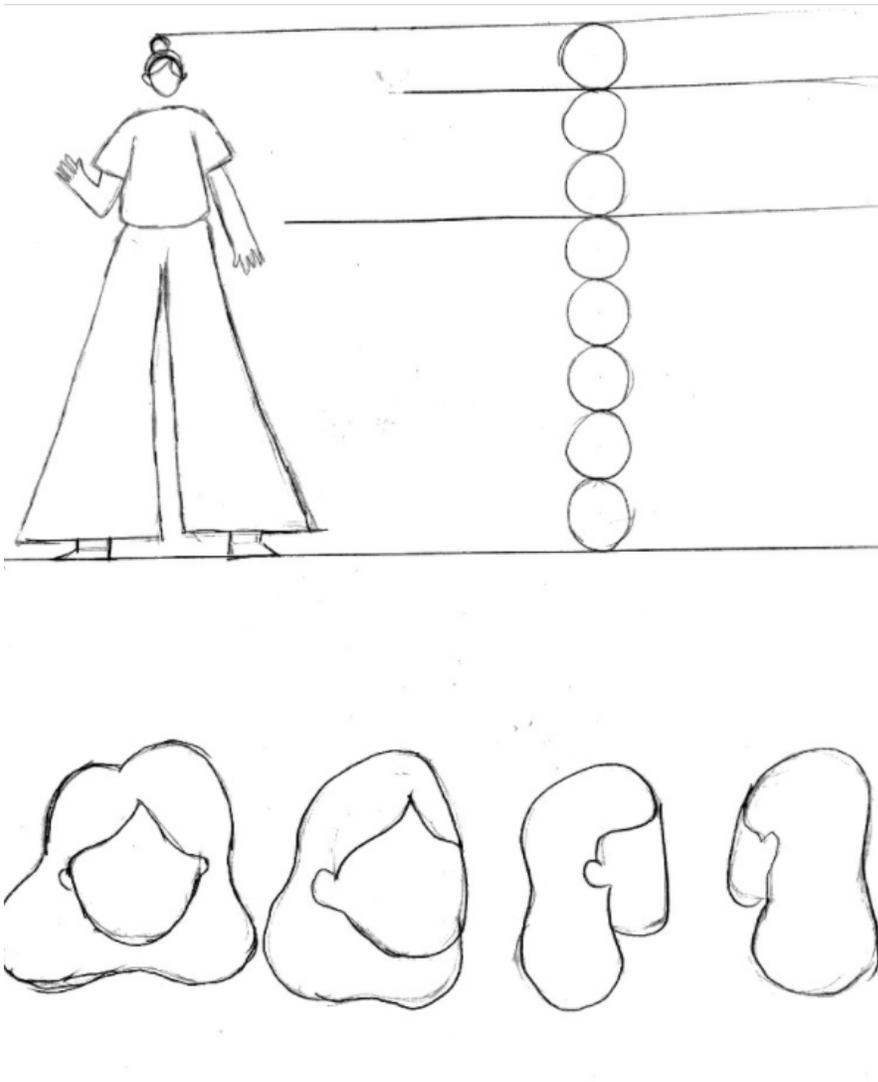


Figura 24 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.

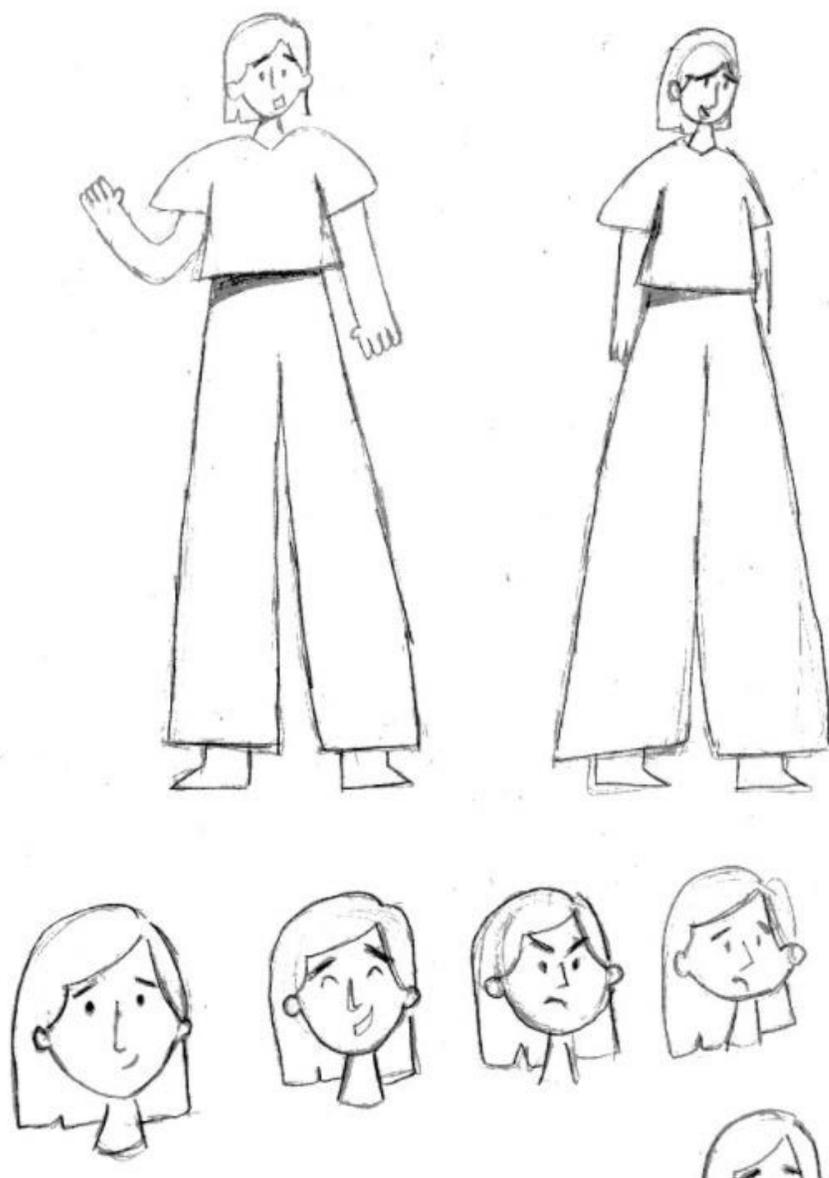


Figura 25 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.



Figura 26 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.

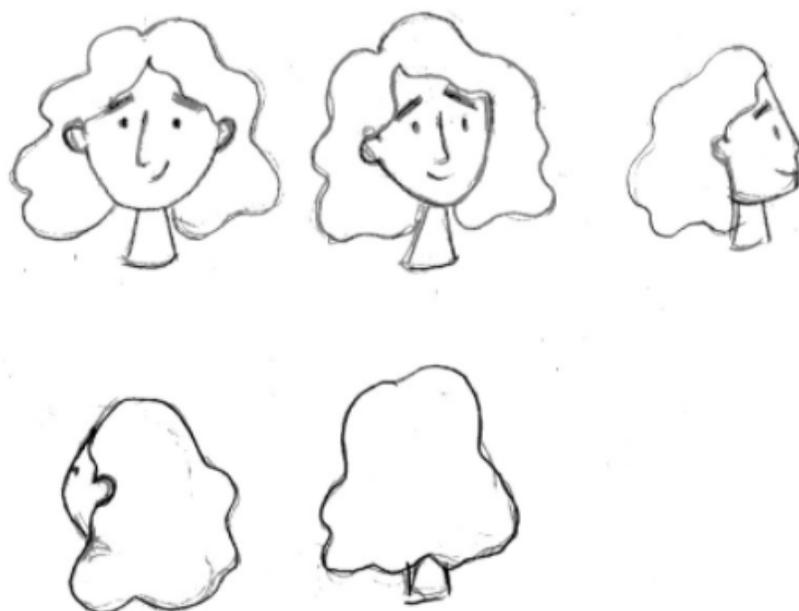


Figura 27 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.



Figura 28 Bocetos del personaje

Fuente: La autora.

Bocetos escenarios



Figura 29 Bocetos del mapa

Fuente: La autora.



Figura 30 Bocetos del mapa

Fuente: La autora.

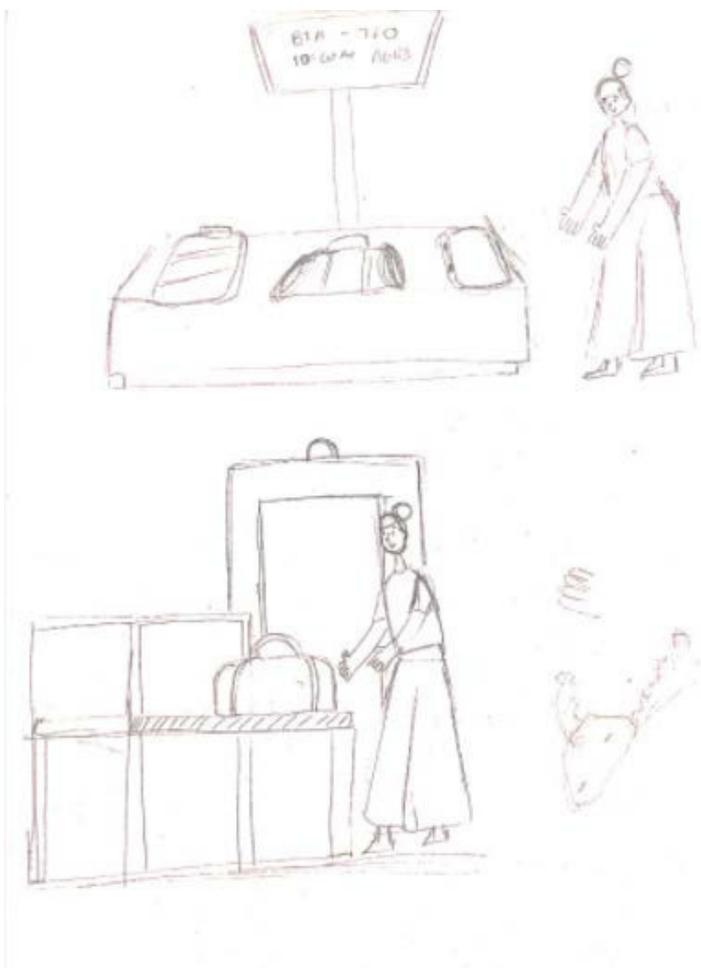


Figura 33 Bocetos de los escenarios

Fuente: La autora.

Guion gráfico



Figura 34 Guion gráfico del video de bienvenida

Fuente: La autora.



Figura 35 Guion gráfico del video de instrucciones.

Fuente: La autora.



Figura 36 Guion gráfico del video del primer nivel.

Fuente: La autora.



Figura 37 Guion gráfico del video del primer nivel.

Fuente: La autora.



Figura 38 Guion gráfico del video del segundo nivel.

Fuente: La autora.

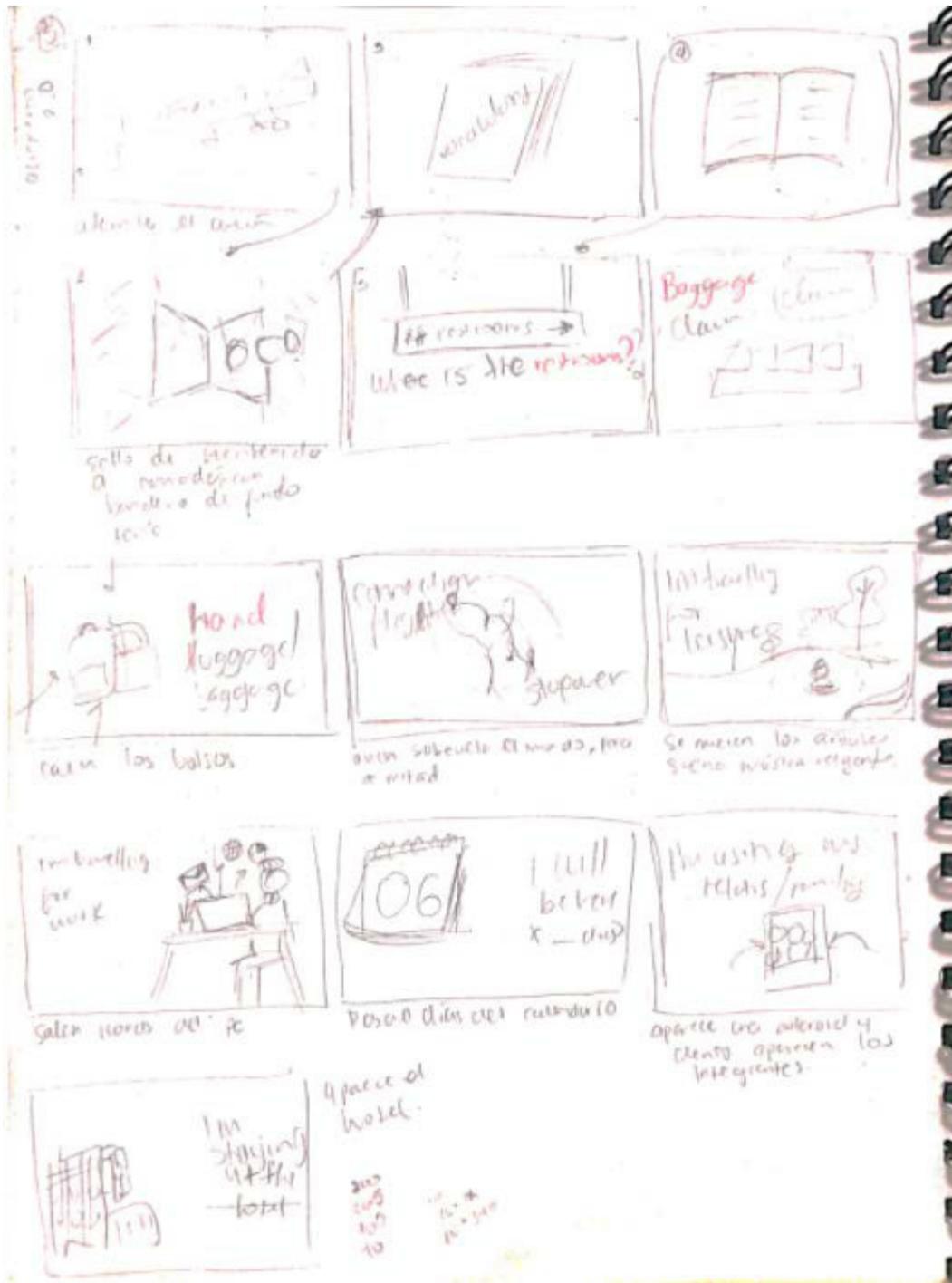


Figura 39 Guion gráfico del video del tercer nivel.

Fuente: La autora.

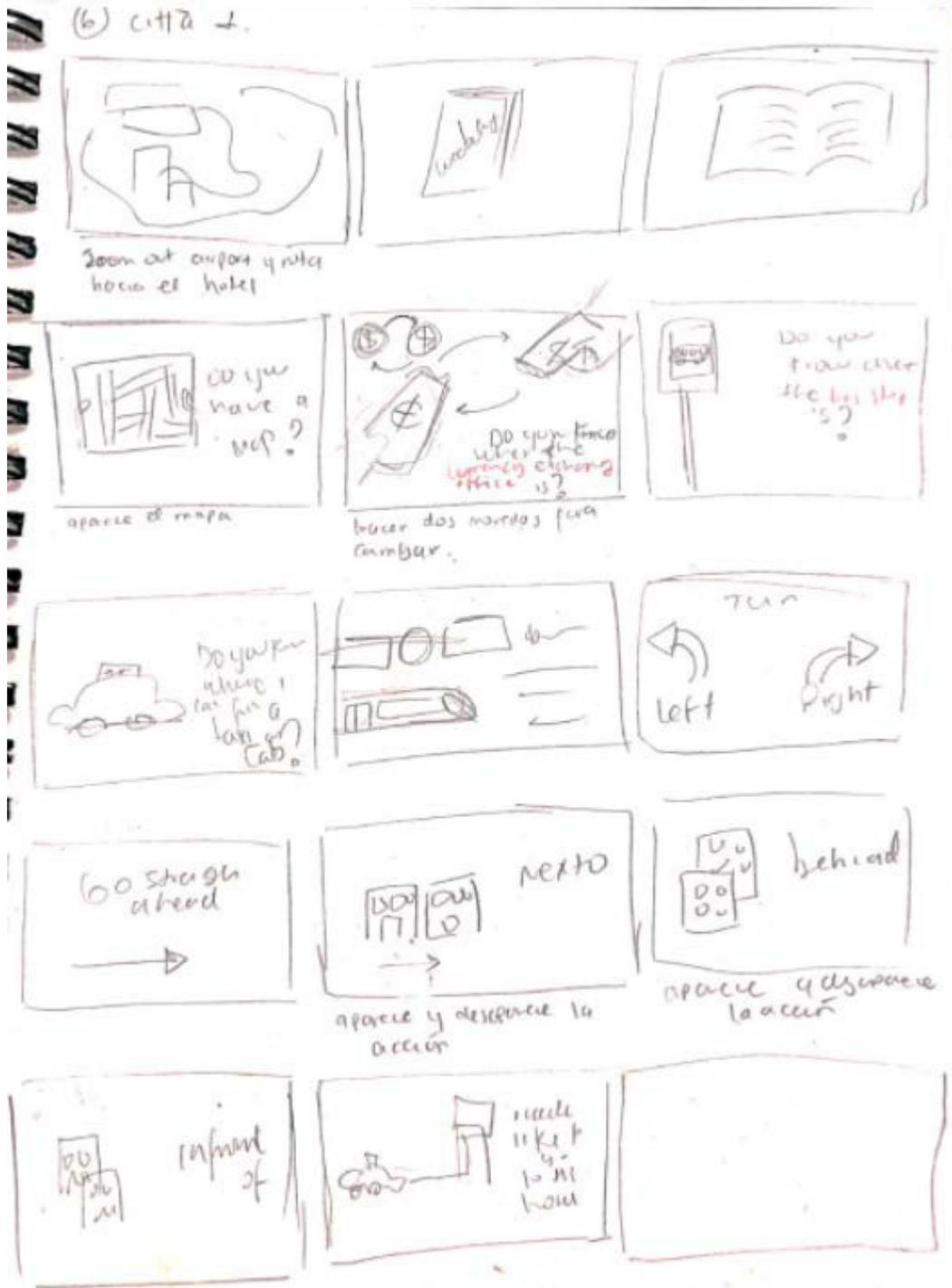


Figura 40 Guion gráfico del video del cuarto nivel.

Fuente: La autora.

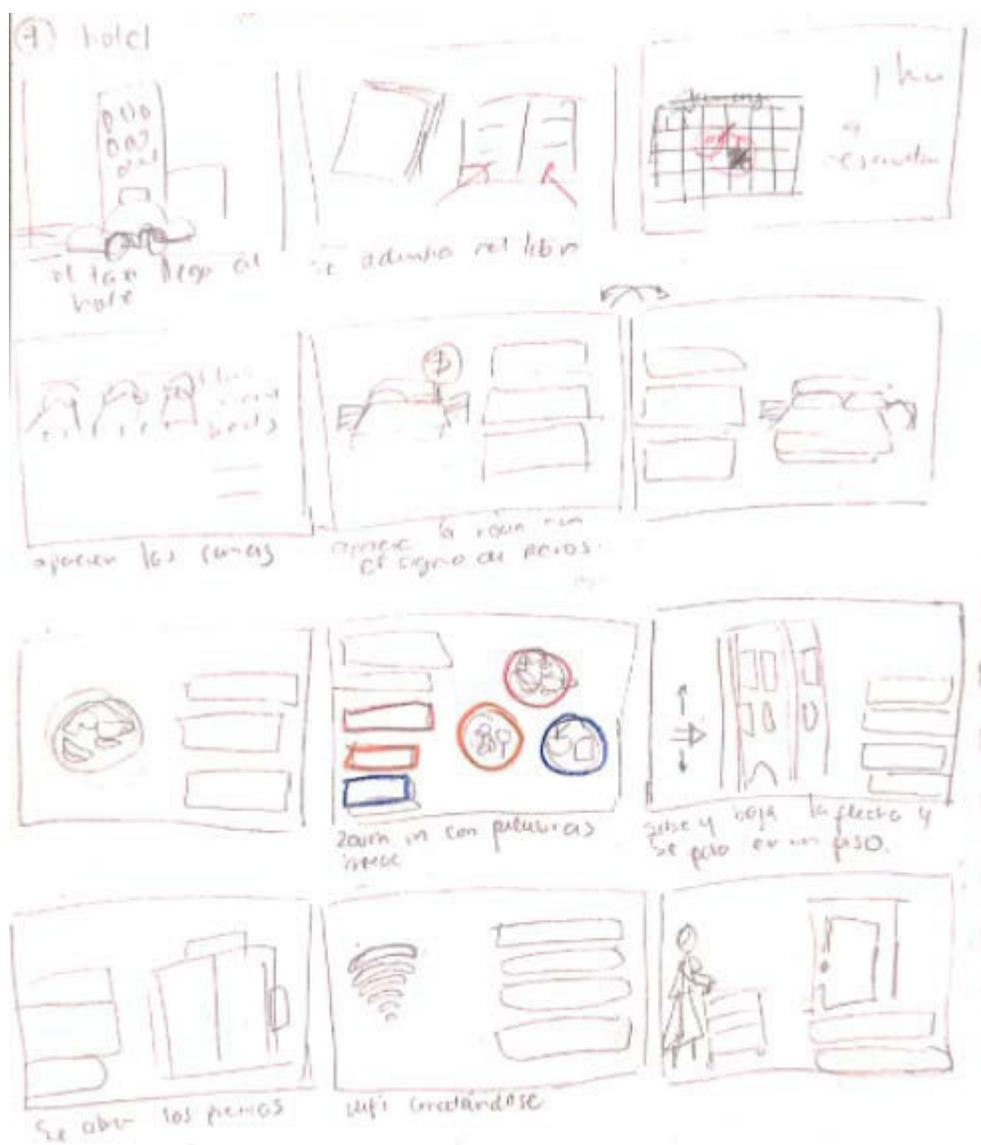


Figura 41 Guion gráfico del quinto nivel.

Fuente: La autora.

3.8.10 Verificación.

Para la verificación del método se realizó dos grupos focales, uno con estudiantes de undécimo grado de Bucaramanga, entre los 16 a 18 años. El segundo grupo focal, se realizó con estudiantes universitarios entre los 20 a 25 años, de la ciudad de Bucaramanga.

En la tabla 18, se encuentra la tabulación de las respuestas de cada grupo frente a las diferentes preguntas realizadas.

Tabla 18 *Tabulación grupo focal*

PREGUNTAS / GRUPOS	GRUPO A (20 A 25 AÑOS)	GRUPO B (17 A 20 AÑOS)
¿Cómo son las clases de inglés a las que ha asistido?	El grupo en general coincidió que son clases un poco monótonas, y que muchas veces es difícil de pedir ayuda al docente, pues hay un ritmo establecido de contenidos que se deben ver en un cierto tiempo.	Este grupo, al igual que el anterior, coincidió que las clases de inglés en el colegio son monótonas y además opinan que tienen una sobrecarga de trabajos.
¿Qué opina de estas clases?	Este grupo coincidió que no se esfuerzan lo suficiente como para recibir la información de manera adecuada, pues muchos lo ven como el compromiso de pasar la materia, y que simplemente invierten el tiempo justamente necesario porque han pagado un valor para tener estas clases.	Este grupo aseguró que a estas clases les hace falta más interactividad y actividades didácticas, pues sienten que llevan viendo el mismo contenido desde hace mucho tiempo, por lo que encuentran que no han aprendido algo nuevo sino revisado las temáticas previamente aprendidas.
¿Siente que ha aprendido con esta método?	Como se mencionó anteriormente, creen que han aprendido mucho más contenido, realizando otras actividades de ocio, como leer, escuchar música o	Como se comentó anteriormente, el grupo coincidió que han aprendido más temática independientemente, incluso comentaron que lo poco que

	ver películas en el idioma que están estudiando.	han aprendido en estas clases no es lo que las instituciones esperan que se aprenda. Además comentaron que los profesores más en enfocarse en realizar actividades didácticas, solo envían trabajos demasiado largos.
¿Ha recibido clases de inglés diferentes a las que recibe normalmente?	La mayoría del grupo si ha recibido clases que se salen un poco de lo común, donde el profesor realiza actividades más didácticas e interactivas con los estudiantes. Sin embargo, siguiendo el mismo método de clases magistrales. Y todos coincidieron que los que han recibido estas clases, han sido en cursos independientes, no en el colegio ni la universidad.	La mayoría del grupo no ha recibido clases diferentes, sin embargo, los que si las han recibido, coincidieron que estas clases son más didácticas e interactivas. Pero de igual manera como el grupo anterior, siguiendo el mismo método de clases magistrales.

Fuente: La autora

Después de estas preguntas, a cada grupo se les presento el método de aprendizaje de una lengua extranjera diseñado mediante el diseño gráfico, alternativo a los métodos tradicionales. Posteriormente, se realizaron las siguientes preguntas, con el fin de conocer sus opiniones respecto al método, así se muestra en la tabla 19.

Tabla 19 *Tabulación grupo focal*

PREGUNTAS / GRUPOS	GRUPO A (20 A 25 AÑOS)	GRUPO B (17 A 20 AÑOS)
¿Qué opina de este método?	Este grupo coincidió que es un método bastante didáctico, diferente a lo que se suele ver en algunas plataformas. También concluyeron que es un método que se podría jugar varias veces para refrescar el vocabulario.	Al igual que el grupo anterior coincidió en que es un método bastante interactivo y didáctico, diferente a lo que se ve comúnmente en otras plataformas.
De este método, ¿Qué le llamó más la atención?	A este grupo le llamo la atención el vocabulario enseñado, que es vocabulario que es muy importante en una situación como un viaje. También les llamó la atención como está presentado el vocabulario, por medio de videos e ilustraciones, pues muchos de ellos coincidieron que son personas que reciben mejor la información visualmente, por ende, sintieron que recibieron la información más rápido. Otro punto que les llamo la atención fue la narrativa, pues tanto los videos, como la estructura del juego, los hicieron sentirse inmersos en el juego.	Aquí, a la mayoría les llamó la atención lo interactivo que es el método. Asimismo, encontraron interesante la parte explicativa de los videos, pues, para ellos se explica bastante bien el vocabulario porque se muestra una imagen representativa y como es la pronunciación, y se mantiene al estudiante contextualizado. También, al igual que el grupo anterior, les llamo la atención la narrativa y todas las situaciones que se presentaron en cada nivel.

<p>¿Creería que si tuviera una herramienta así aprendería vocabulario más rápido?</p>	<p>Este grupo coincidió que más que el aprendizaje pueda ser más rápido, dijeron que si es más fácil porque las imágenes logran que las personas las asocien de mejor manera con el vocabulario. Además, coincidieron que, al ser un método de autoaprendizaje, cada persona puede avanzar a su propio ritmo, lo cual es una ventaja para cada tipo de estudiante.</p>	<p>Este grupo coincidió, en que si sería más rápido pues el vocabulario está bien explicado y al ser interactivo hace que se enfoquen en aprender. Y se esfuerzan un poco más en prestar atención a la temática presentada.</p>
<p>¿Considera que con una herramienta como la presentada, hace falta un profesor?</p>	<p>En esta pregunta, todos coincidieron que no hace falta un profesor pues el método está bien desarrollado, por ende, se entiende muy bien. A su vez, se encarga de corregir al estudiante al cometer un error. De igual manera, comentaron que, la situación que se plantea en la narrativa, es una situación que cualquier persona se puede encontrar involucrada fácilmente y que, en ese caso, el método funcionaría para sacar de apuros al que se encuentre en un escenario así.</p>	<p>A diferencia del grupo anterior, ellos coincidieron en que, si haría falta un profesor, pues consideran que es una herramienta complementaria y que podrían surgir dudas e inquietudes, y ahí se necesitaría el profesor para resolverlas.</p>

<p>Si estuviera en una situación como Vera, ¿Cree que podría usar el vocabulario enseñado en los diferentes vídeos?</p>	<p>Todos coincidieron que sí podrían usar las frases, ya que es un primer acercamiento al vocabulario que se necesita para las situaciones en las que se ve involucrada Vera.</p>	<p>Todos coincidieron que sí podrían usar el vocabulario presentado pues es vocabulario básico y además el mismo método se encarga de visualizar en que situaciones se podría usar este vocabulario.</p>
<p>¿Qué mejoraría del método previamente mostrado?</p>	<p>En esta pregunta los participantes de la actividad coincidieron que las preguntas de cada nivel tenían un grado de dificultad bajo, que esto se podría mejorar, haciendo las preguntas un poco más difíciles.</p>	<p>Así como el grupo anterior, este grupo coincidió en que se podría aumentar un poco la dificultad de los niveles o realizando otras dinámicas como completar una frase, entre otras.</p>

Fuente: La autora

Resumiendo, los estudiantes sienten que están inmersos en una aventura con el método presentado, es decir que, sintieron como si fuesen ellos mismos los que estuvieran en esa situación. A la vez, les llamó mucho la atención el uso de diferentes elementos para el vocabulario, como lo fue la imagen, el audio y la descripción. Pues muchos de ellos coincidieron que esto los llevo a prestar más atención. Además, encontraron los vídeos adecuados, pues, les pareció que la narrativa los llevaba a estar más interesados en el vocabulario.

3.8.11 Dibujos constructivos.

De acuerdo con la investigación, los modelos y la verificación. A continuación, se presenta el prototipo final. En esta etapa se tiene en cuenta las opiniones del grupo objetivo y se desarrollan las posteriores correcciones.

Vera en Canadá

Vera en Canadá es una estrategia didáctica para el aprendizaje de una lengua extranjera. Basado en niveles, premios y castigos. El objetivo final del juego es desbloquear todos los niveles. Cada nivel es un lugar diferente de la ciudad. Estos consisten en ver un vídeo explicativo, donde se presenta el vocabulario más usado de cada escenario y el que será necesario para avanzar en ese nivel. El vocabulario presentado alrededor de todo el juego comprende situaciones en diversos escenarios tales como: restaurante, aeropuerto, hotel, avión, ciudad, entre otros.

Ilustraciones de personajes

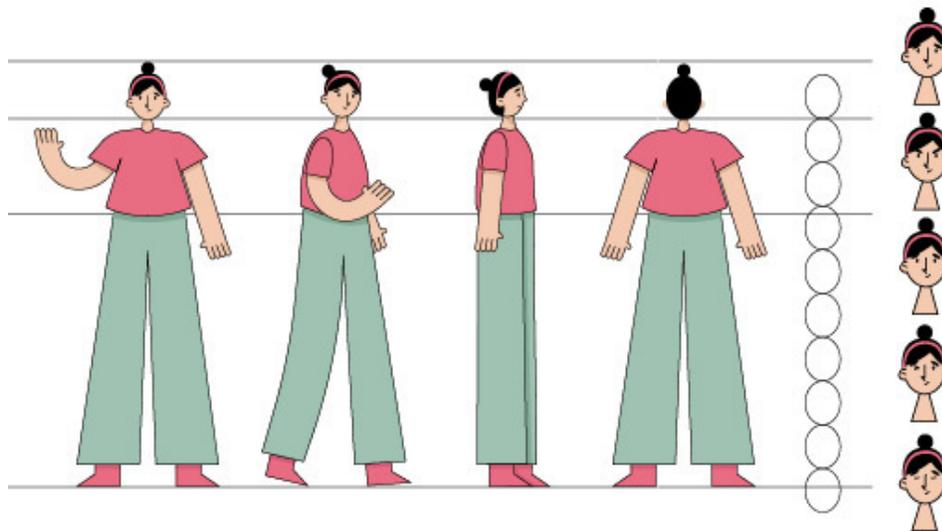


Figura 42 Ilustración de personaje principal.

Fuente: La autora.

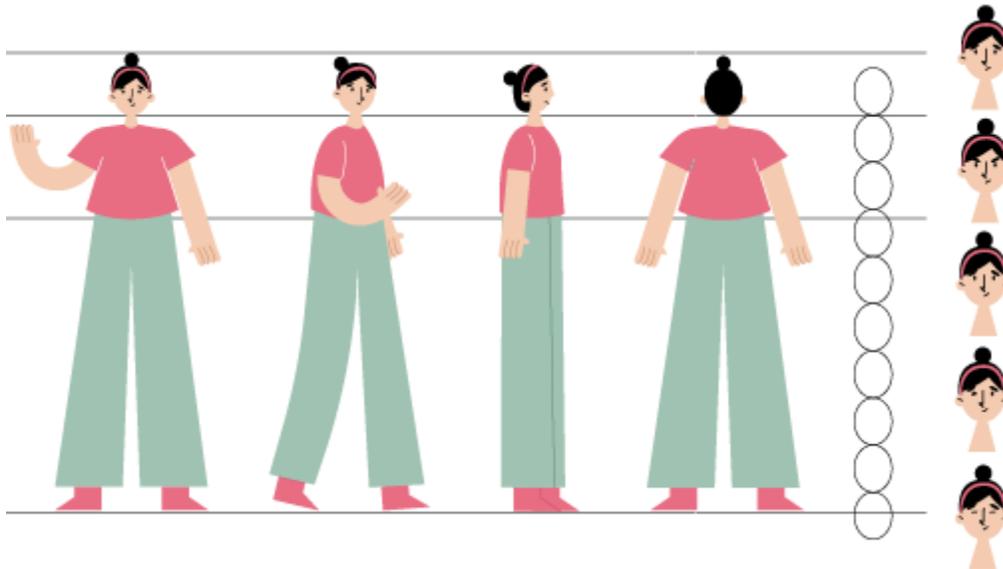


Figura 43 Ilustración de personaje principal.

Fuente: La autora.

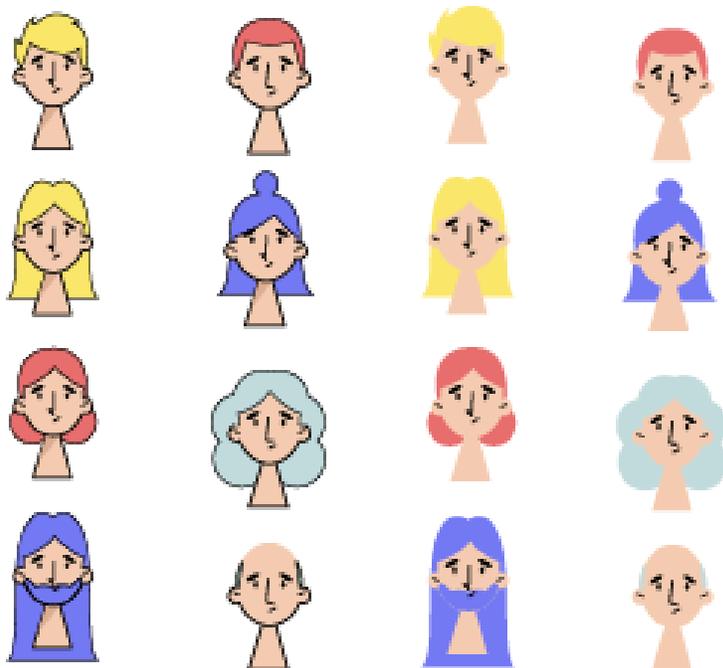


Figura 44 Ilustración de personajes secundarios.

Fuente: La autora.

Ilustraciones escenarios

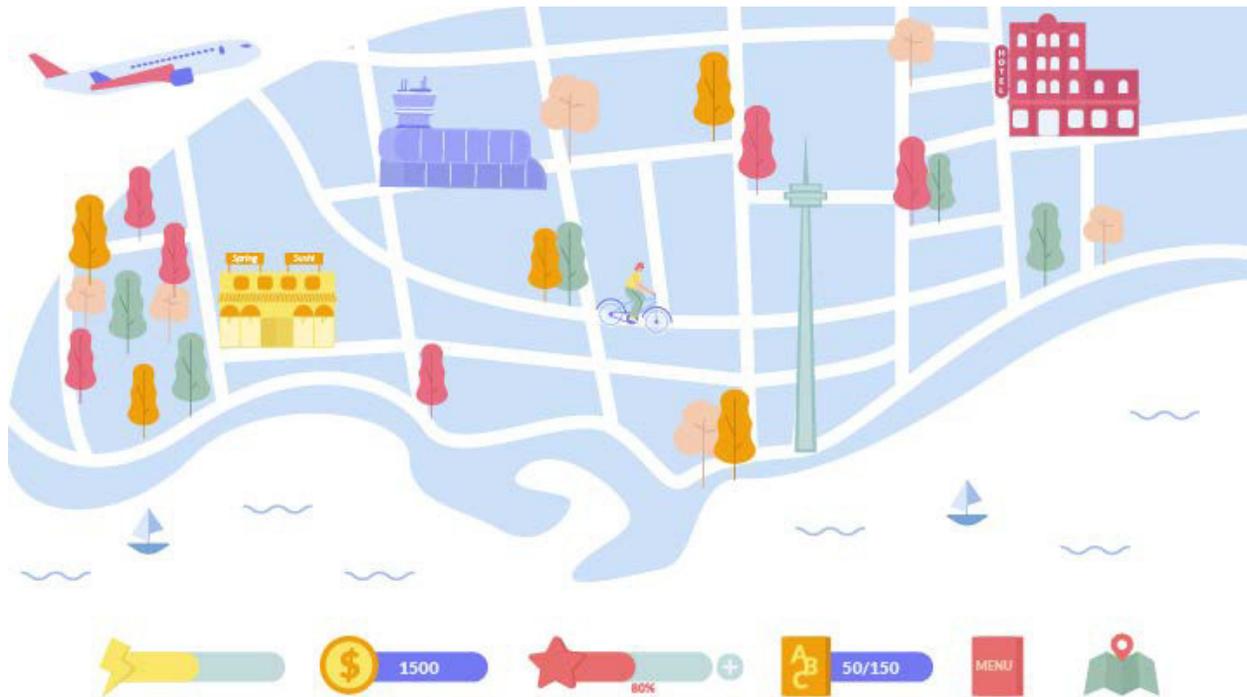


Figura 45 Ilustración mapa.

Fuente: La autora.



Figura 46 Ilustración escenario del restaurante.

Fuente: La autora.

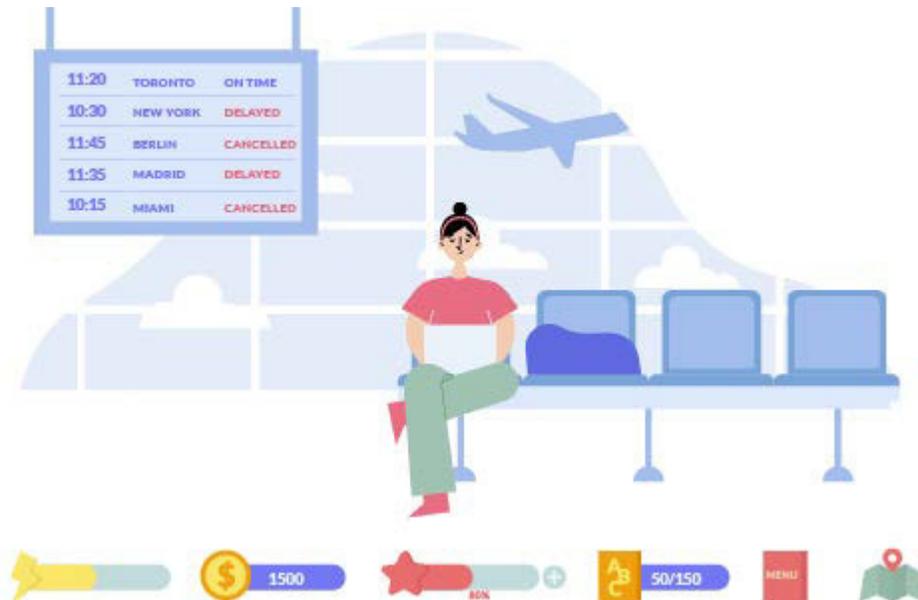


Figura 47 Ilustración escenario del aeropuerto.

Fuente: La autora.

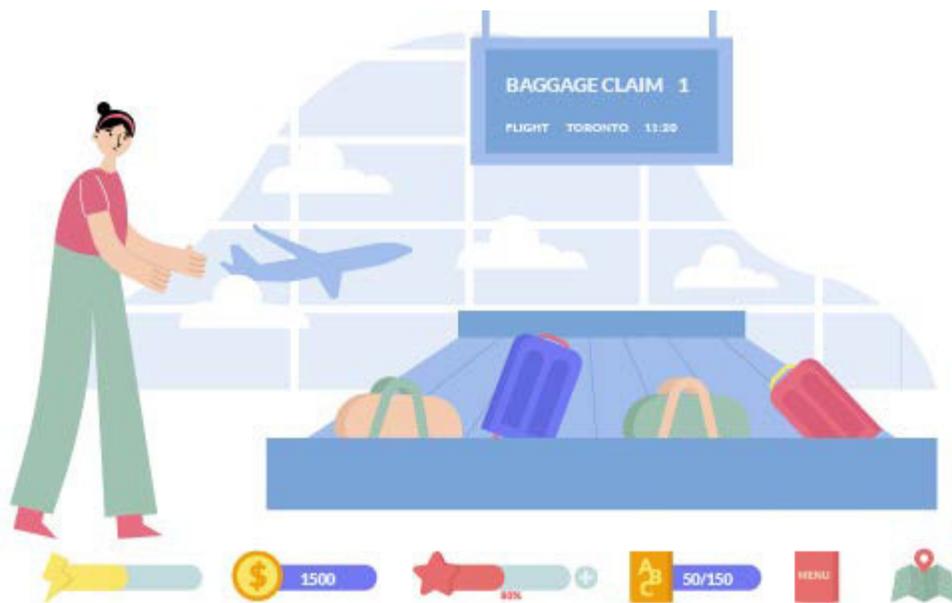


Figura 48 Ilustración escenario del aeropuerto.

Fuente: La autora.



Figura 49 Ilustración escenario del hotel.

Fuente: La autora.

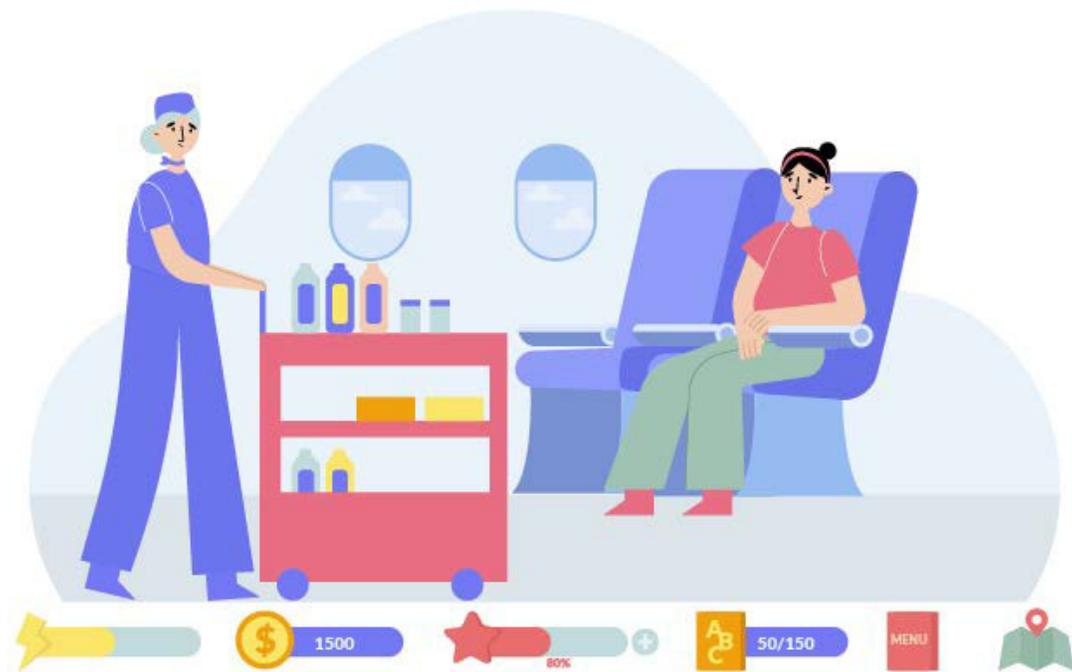


Figura 50 Ilustración escenario del avión.

Fuente: La autora.



Figura 51 Ilustración escenario del hotel.

Fuente: La autora.



Figura 52 Ilustración escenario de la ciudad.

Fuente: La autora.

3.8.1 Solución.

La solución es un método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, alternativo a los métodos tradicionales. Este método se solucionó como una estrategia didáctica, dónde se enseña vocabulario para un viajero.

Esta estrategia didáctica se plantea como un juego donde el usuario o estudiante tendrá que ver unos videos donde se explica el vocabulario de cada nivel. Posteriormente, pasa al nivel, donde se encuentran las preguntas. Dentro del juego se plantea también, recompensa y castigo, pues cada vez que se responde correctamente una pregunta, se bonifica 50 monedas. Sin embargo, si se comete una equivocación, pierde 40 monedas.

También se plantea una barra de energía, la cual disminuirá cada vez que se empiece un nivel. Además, para poder pasar un nivel, se debe completar el 80% de las estrellas, las cuales se reciben por cada respuesta correcta dada. Una vez termine el nivel, podrá continuar con los siguientes niveles.

Los niveles están divididos por los diferentes escenarios en los que Vera, la protagonista, tendrá que pasar.



Figura 53 Niveles del juego

Fuente: La autora.

Capturas de pantalla de los diferentes vídeos



Figura 54 Captura del video del nivel 4: La ciudad.

Fuente: La autora.



Figura 55 Captura del video del nivel 4: La ciudad.

Fuente: La autora.

I have a reservation.



Figura 56 Captura del video del nivel 5: El hotel.

Fuente: La autora.



Figura 57 Captura del video del nivel 5: El hotel.

Fuente: La autora.

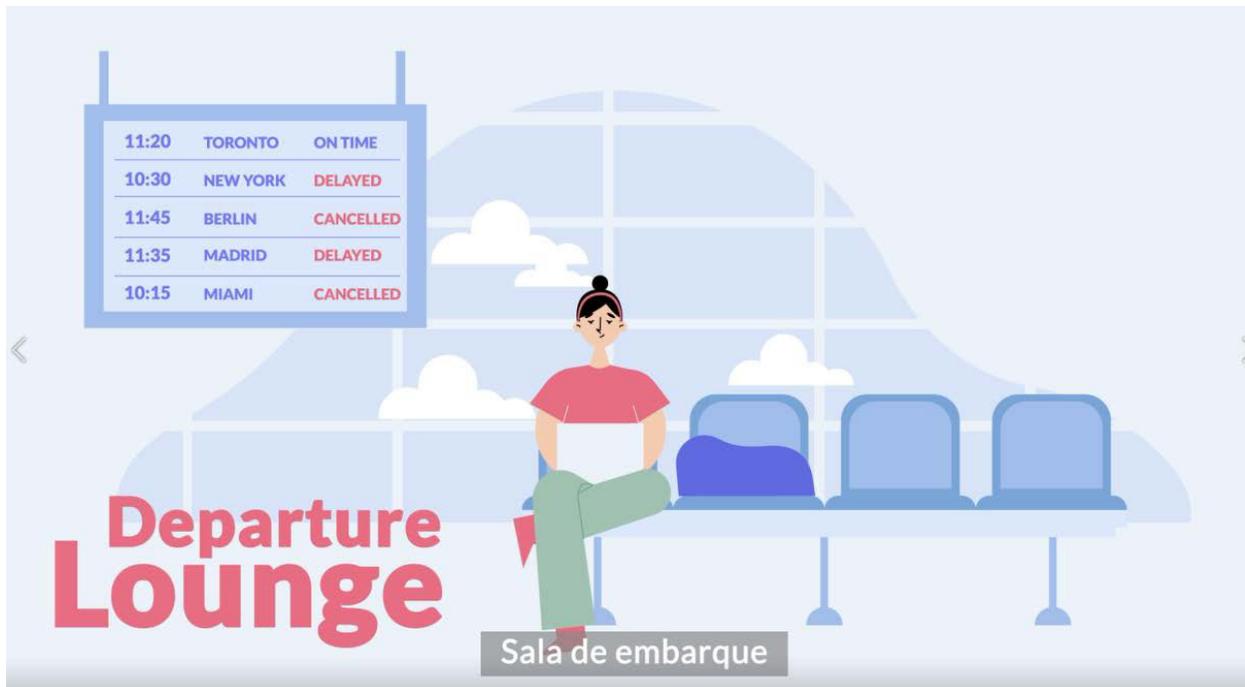


Figura 58 Captura del video del nivel 1: El aeropuerto.

Fuente: La autora.

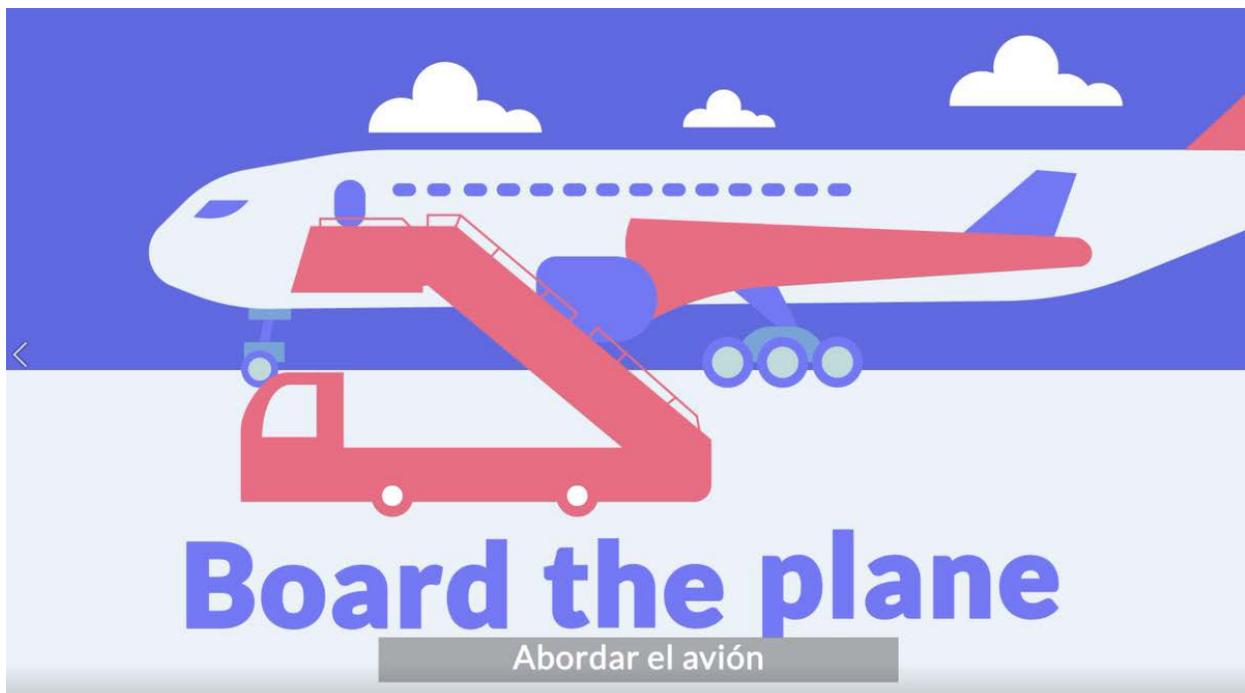


Figura 59 Captura del video del nivel 1: El aeropuerto.

Fuente: La autora.



Figura 60 Captura del video del nivel 2: El avión.

Fuente: La autora.

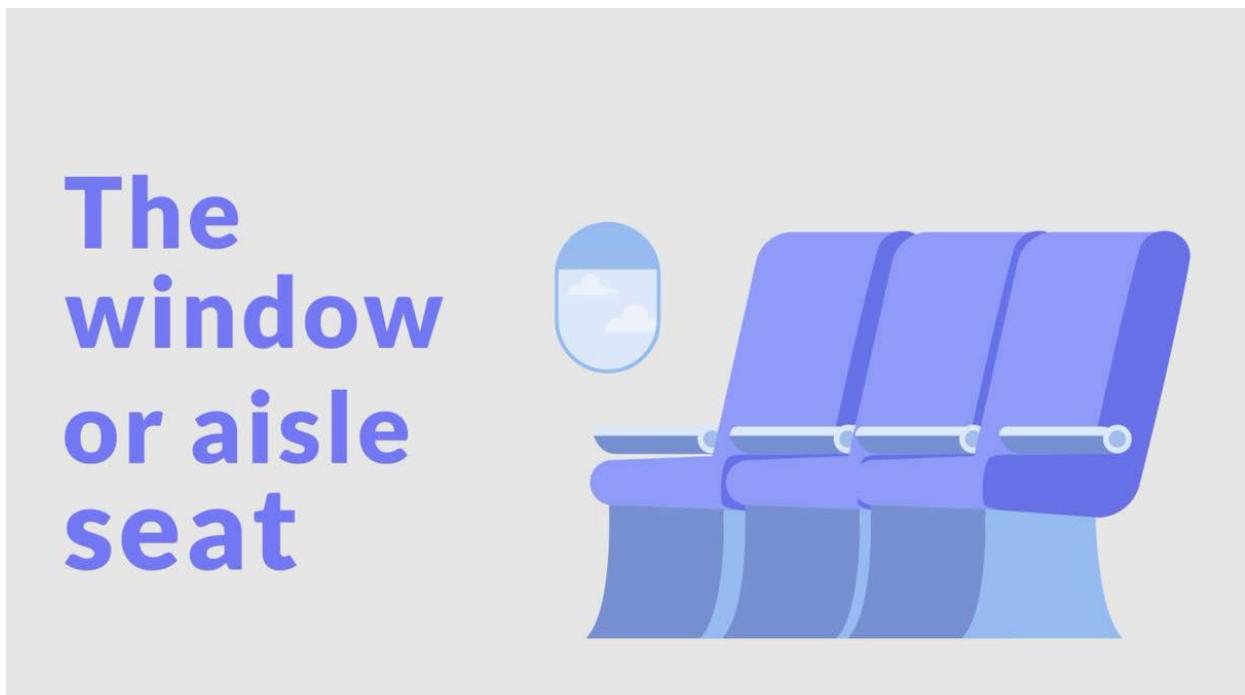


Figura 61 Captura del video del nivel 2: El avión.

Fuente: La autora.



Figura 62 Captura del video del nivel 2: El avión.

Fuente: La autora.



Figura 63 Captura del video de la bienvenida.

Fuente: La autora.

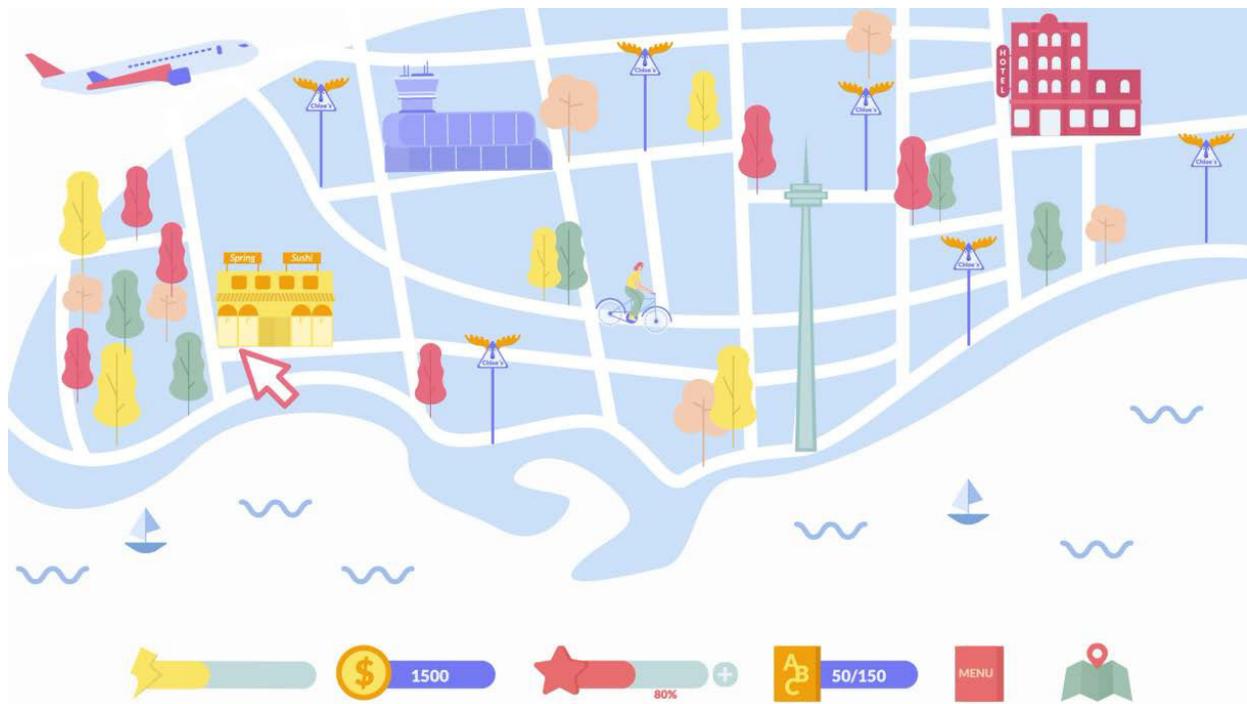


Figura 64 Captura del video de instrucciones.

Fuente: La autora.

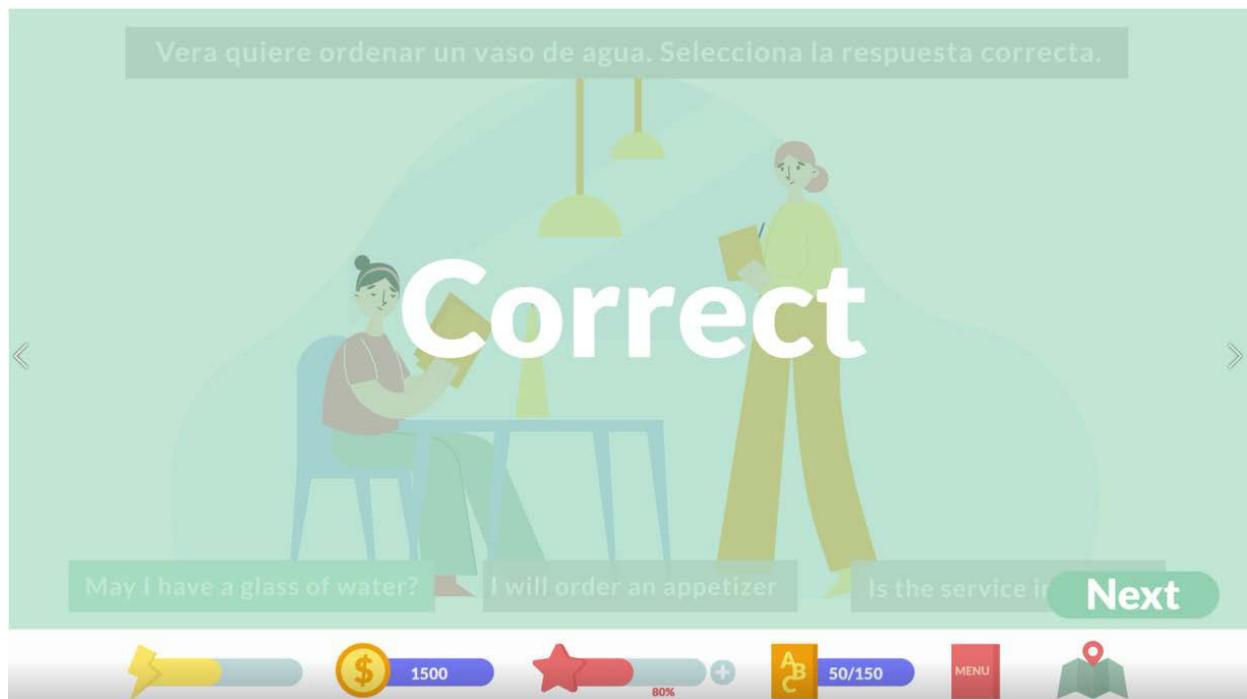


Figura 65 Captura del video de instrucciones.

Fuente: La autora.

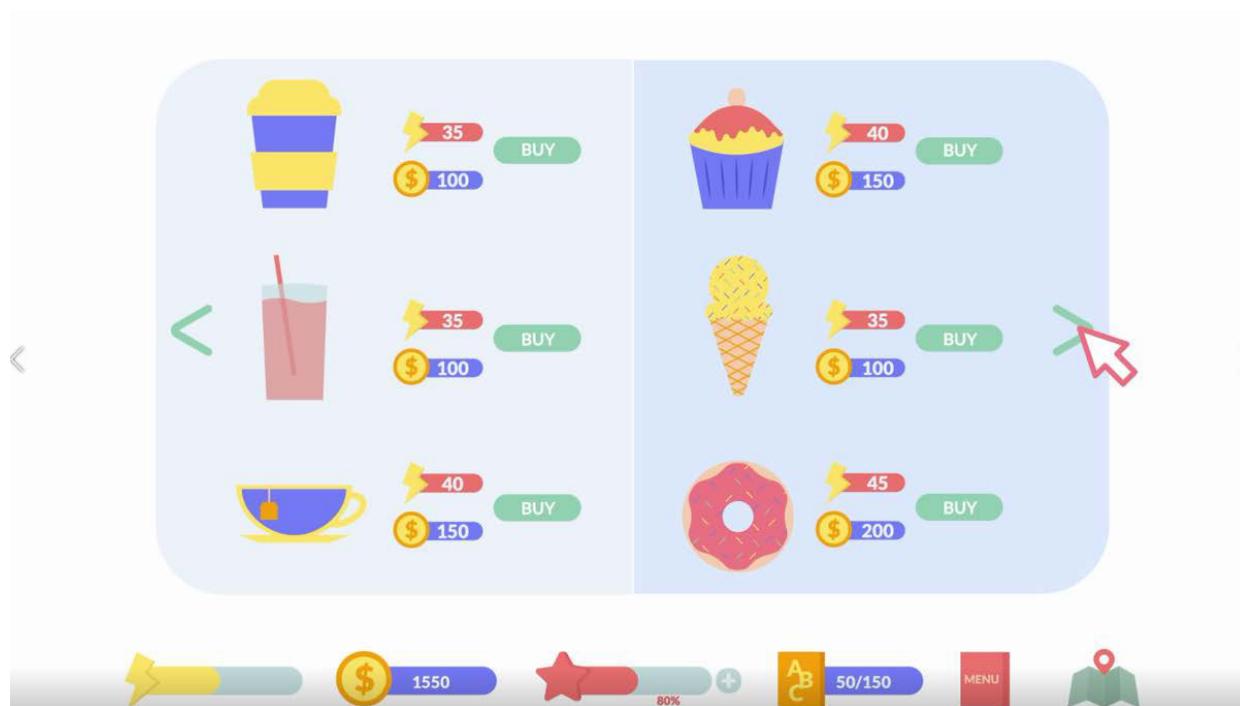


Figura 66 Captura del video de instrucciones.

Fuente: La autora.

Enlaces de los vídeos

Bienvenida: <https://youtu.be/kazxosfs7XA>

Instrucciones: <https://youtu.be/mOanRVe3BGg>

Nivel 1, aeropuerto: <https://youtu.be/9t6qSvTUn4g>

Nivel 2, avión: <https://youtu.be/WqjRIId7A3o0>

Nivel 3, aeropuerto: <https://youtu.be/BNQMIvVvj9Q>

Nivel 4, ciudad: <https://youtu.be/uuspWj8i8Lo>

Nivel 5, hotel: <https://youtu.be/lHrjapm2t2A>

Chloe's library 1: https://youtu.be/_SM9xr9JE0

Chloe's library 2: https://youtu.be/g_fLh9HiO00

Chloe's library 3: <https://youtu.be/ZgRckTcmWQM>

Chloe's library 4: <https://youtu.be/jToUwHqT0hs>

Chloe's library 5: <https://youtu.be/gfRW73fHr3o>

Chloe's library 6: <https://youtu.be/H8gRCLC96aE>

4. Conclusiones

En este proyecto se diseñó un método de aprendizaje de una lengua extranjera, para personas entre los 20 y 25 años de la ciudad de Bucaramanga, mediante el análisis de información recolectada, para apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y obtener mejores resultados en cuanto al nivel de este idioma en la ciudad, por medio del diseño gráfico. Lo más importante al momento de diseñar este método fue el análisis de la información derivada del instrumento de recolección de datos porque dentro de las respuestas de los encuestados, se concluyó que los estudiantes suelen practicar una lengua extranjera por medios audiovisuales, ya sea viendo películas o escuchando música.

Lo que más ayudó a diseñar este método fue la estrategia didáctica y Motion Graphics porque de acuerdo con la información analizada, este era la mejor estrategia para darle solución al proyecto. Lo más difícil en el diseño de este método fue encontrar cual sería la estrategia que se usaría para el diseño porque se presentaron varias opciones en una lluvia de ideas, posteriormente, analizando la información se decidió trabajar con herramientas audiovisuales y el estilo de aprendizaje multimodal, es decir que combina varios.

Asimismo, se recopiló información acerca de métodos de aprendizaje de una lengua extranjera y el diseño gráfico en la educación, para entender los antecedentes acerca del tema, a nivel mundial y nacional. Lo más importante de la recopilación de datos fue conocer acerca del tema y analizar los elementos que se podrían tener en cuenta a la hora de diseñar el método. Lo que más ayudó desarrollar este objetivo fue sin duda, todos los proyectos que existen respecto al tema porque fueron de gran ayuda a la hora de analizar los métodos y estilos de aprendizaje que ya existen.

Igualmente, se diseñó un boceto inicial del método de aprendizaje de una lengua extranjera mediante el diseño gráfico, teniendo en cuenta la información recolectada anteriormente. Lo más importante del diseño del boceto inicial fue el primer acercamiento que se tuvo respecto a las ideas que se plantearon porque se pudo evidenciar cual era la solución más apropiada. Lo que más ayudó al diseño del boceto inicial, como se mencionó antes, fue el análisis de la recolección de datos, pues fue ahí donde se pudo demostrar cual sería el método más oportuno, que fue las herramientas audiovisuales. Lo más difícil del diseño de este boceto inicial fue llegar a la idea del juego, pues se plantearon diferentes estrategias didácticas, sin embargo, esta era la más apropiada.

Para finalizar, se verificó el boceto inicial mediante un análisis de las interacciones y reacciones de las personas al momento de usar el método diseñado. Lo más importante de esta verificación fue las opiniones de las personas frente al método presentado porque lo encontraban interesante e interactivo. Lo que más ayudó a verificar este boceto fue la conversación que se creó entre los participantes del grupo focal porque se expusieron varias recomendaciones para fases posteriores del proyecto. Lo más difícil de la verificación de este boceto fue definitivamente la situación actual de pandemia en la que se encuentra el país, porque si resultó un poco más complicado reunir a los participantes de los grupos, ya que un grupo se realizó presencial y el otro virtual.

5. Recomendaciones

Una vez concluido el proyecto, se recomienda continuar con la investigación para saber si este método podría usarse con diferentes contenidos de enseñanza de una lengua extranjera, como lo es la gramática, los ejercicios de lectura, diferente vocabulario, entre otros.

Asimismo, se recomienda el desarrollo y programación de la plataforma, y ciertas modificaciones a los niveles del juego, donde las preguntas de cada nivel tengan un grado de dificultad más alto y donde también se planteen diferentes dinámicas para evaluar el vocabulario, como completar frases, o escribirlas.

A su vez, se recomienda el desarrollo de la barra de herramientas donde los estudiantes puedan recibir las recompensas y castigos respectivos. Por último, se propone el desarrollo de diferentes versiones para el juego en diferentes idiomas, usando la misma estrategia audiovisual.

6. Bibliografía

- (Septiembre de 2007). Obtenido de Recuperado de: <https://www.unab.edu.co/content/ser-biling%C3%BCe-no-es-un-reto-sino-una-necesidad-0>
- Adobe. (s.f.). *Adobe.com*. Obtenido de Adobe.com: <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>
- Alcaldía de Bucaramanga. (2018). ANALISIS DE DATOS RELACIONADOS CON COBERTURA Y PLANES DE ACCESO, PERMANENCIA Y DE RETENCION ESCOLAR.
- Alonso, C., Gallego, D., & Honey, P. (1995). *Estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora*. Bilbao: Ediciones mensajero.
- Andrés, D. Z. (28 de Abril de 2008). *Introducción al diseño editorial*. Madrid, España: Vision Net.
- Arnold, J., & Fonseca, M. C. (2004). Multiple Intelligence Theory and Foreign Language Learning: A Brain-based Perspective. *International Journal of English Studies*, 119-136.
- Auca Projectes Educatius. (29 de Septiembre de 2017). *Auca Projectes Educatius*.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo.
- Barros, R., Rojas, J., & Sánchez, L. (2008). DISEÑO DE INSTRUMENTOS DIDÁCTICOS PARA APRENDIZAJE ACTIVO BASADO EN TEORÍA DE COLORES. *Educación en ingeniería*, 8.
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Editorial Shalom.
- Bernal, I. M. (30 de Marzo de 2014). *El País*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2014/02/06/opinion/1391705187_021373.html
- Bixquert, J. C., Pescador, J. E., Domínguez, M. R., & Anadón, C. T. (1990). La expresión oral libre, de Jean Villégier, en el contexto de los diferentes métodos para la enseñanza-aprendizaje de los idiomas extranjeros. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 65-89.
- Budden, R. (9 de Marzo de 2015). Los secretos de aprender otro idioma en pocas semanas. *BBC MUNDO*.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Editorial design: Digital and print*. London: Laurence King Publishing.

- Canté, J., & Fernandez, K. (2017). Psicología del color aplicada a los cursos virtuales para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes. *Grafica*, 6.
- Cazau, P. (Sin fecha). ESTILOS DE APRENDIZAJE: GENERALIDADES. *Sindicato nacional de trabajadores de la educación*.
- Cerdas, G., & Ramirez, J. (2015). La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica. *Revista de Lenguas Modernas*, 20.
- Daza, S. A. (2015). Estrategia didáctica mediada por recursos digitales para apoyar las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de la i.e. Colombia.
- DINERO. (12 de Mayo de 2016). *DINERO*. Obtenido de DINERO.
- EF EDUCATION FIRST. (2018). *EF EDUCATION FIRST*. Obtenido de EF EDUCATION FIRST: <https://www.ef.com.co/epi/>
- El Observador. (20 de Julio de 2017). *El Observador*.
- Escuela de Arte de Jerez. (s.f.). Metodologías proyectuales.
- Finanzas personales. (15 de Noviembre de 2016). *Finanzas personales*. Obtenido de Finanzas personales: <https://www.finanzaspersonales.co/trabajo-y-educacion/articulo/ingles-por-que-los-colombianos-no-saben-ingles/70548>
- Fortich Revollo, B. P., Arrieta Maury, R., Serje De Suárez, V., & Villalba Villadiego, A. A. (2018). Capítulo 4. Estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En R. Rubio-Castro, M. J. Bahamón, A. A. Villalba Villadiego, & M. E. Turizo Arzuza, *Reflexiones y estudios sobre LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y LA FORMACIÓN DEL SER* (págs. 133-170). Barranquilla: Editorial Mejoras.
- García, M. d. (2013). ANÁLISIS DE LA UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA. *Revista de investigación educativa*, 25.
- García, M., & Buitrago, Y. (2016). Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico. *Revista Logos, ciencia, Tecnología*.
- Gonzalez, M. (2015). LA ENSEÑANZA DE LAS LENGUAS EXTRANJERAS EN ESPAÑA Y HOLANDA. Madrid, España.

- González, Y. M., Doria, Á. M., Barrera, J. O., Riaño, H. E., & Pereira, J. M. (2011). Juego didáctico, una herramienta educativa para el autoaprendizaje en la ingeniería industrial. *Educación en ingeniería*, 62-63.
- Guillén, B. (17 de Junio de 2017). *El País*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2017/05/25/mamas_papas/1495721827_331439.html
- Hernández Reinoso, F. L. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 141-153.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Huffpost. (1 de Agosto de 2013). Bilingual Adults Have Sharper Brains, Study Suggests. *Huffpost*. Obtenido de Huffpost: https://www.huffpost.com/entry/bilingual-brain-cognitive-flexibility_n_2432948
- ICFES. (2013).
- Ivorra, M. L. (2015). Teoría y praxis de la modulación gráfica en la didáctica del diseño gráfico. Alicante, España.
- Ley 98 de 1993. (s.f.).
- Lucio A, R. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de la salle*, 35-46.
- Machado, I. R. (2017). El apoyo del diseño gráfico en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En *Las transformaciones dinámicas en innovación educativa* (págs. 52-61). Ibagué, Colombia: Universidad de Ibagué.
- MANGA, A.-M. (2008). LENGUA SEGUNDA (L2) LENGUA EXTRANJERA (LE): FACTORES E INCIDENCIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, 1.
- Manga, A.-M. (s.f.). LENGUA SEGUNDA (L2) LENGUA EXTRANJERA (LE): FACTORES E.
- Matías, S. G. (8 de Octubre de 2016). Colombia está todavía muy lejos de ser bilingüe. *El TIEMPO*, pág. 2.
- MEN . (2012).
- MEN. (2 de Noviembre de 2006).

MEN. (2012). Programa Nacional de inglés.

MEN. (2016).

Ministerio de educación. (2013). *Programa nacional de inglés*.

Mogrovejo, A., Mamani, G., & Tipo, M. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como técnica didáctica para mejorar el aprendizaje del vocabulario inglés en estudiantes de habla hispana. *Información tecnológica*, 225-236.

MonkeySurvey. (s.f.). *MonkeySurvey*.

Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos. Una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo*. Bruselas: Centre d'Estudes Sociales sur Amérique Latine.

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Roma: Gustavo Gili, S.A.

Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.

Pacheco López, J., Galvis Montaña, B., & Cataño Valencia, J. (2018). Herramientas virtuales para el aprendizaje de Inglés del grado 4to de primaria del ICOLVEN: propuesta didáctica. Medellín, Colombia.

Pinto García, Á. P., & Zambrano Ortiz, Y. R. (2009). Diseño de una unidad didáctica modelo para enseñar lenguaje académico a los estudiantes del Centro Latinoamericano de la PUJ, a partir de material audiovisual. Bogotá, Colombia.

Ramírez, Y. (2016). Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Granada, España.

Rico Martín, A. (2004). De la competencia intercultural en la adquisición. *PORTA LINGUARUM* 3,, 79-94.

Sanchez, S. (Junio de 2016). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA. Valladolid, España.

Santamaría, F. (7 de Mayo de 2014). *StaffCreativa*.

Tapia, A. (2014). Hacia una definición del diseño gráfico.

TED. (24 de Enero de 2019). *The secrets of learning a new language*. Obtenido de Archivo de video: Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=o_XVt5rdpFY

Tobón, S., Pimienta, J., & García, J. (2010). *SECUENCIAS DIDÁCTICAS: Aprendizaje y evaluación de competencias*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación.

Universidad de Congreso. (7 de Mayo de 2014). LA IMPORTANCIA DE APRENDER IDIOMAS. *LA IMPORTANCIA DE APRENDER IDIOMAS*. Mendoza, Argentina.

Universidad Pontificia Bolivariana. (2019). Estadísticas Generales Semestre 2019-10.

Valdiri, C. L., & Valdiri, N. C. (2015). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ESCRITURA A TRAVÉS DE TEXTOS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 203 DEL COLEGIO DISTRITAL ESTRELLA DEL SUR. Bogotá, Colombia.

Zelanski, P., & Fisher, M. (1989). *Color*. Londres: Tursen S.A.