

VISUAL THINKING UNA METODOLOGÍA PARA GENERAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS APLICADOS A UN SEGUNDO IDIOMA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Ing. Tatiana Gabriela Flores Mugmal

Profesional Enseña Ecuador

gflores2016@ensenaecuador.org

RESUMEN

Son diversas causas que provocan la distracción de los estudiantes en el salón de clases, por lo que mantener el interés en cada materia en cuestión se ha convertido en una retadora tarea para los docentes.

En ese contexto, el siguiente trabajo presenta una revisión bibliográfica de temas que influyen en el rendimiento escolar. La primera parte aborda los aprendizajes significativos y sus condiciones, seguidamente de los factores de distracción en el ambiente y en estudiantes.

Es importante mencionar que existen nuevas tecnologías y metodologías que han surgido en estos últimos tiempos, por lo que la presente investigación se rige a la aplicación de la metodología Visual Thinking, con una serie de experimentos y resultados obtenidos.

Palabras clave: distracción, aprendizajes significativos, visual thinking

ABSTRACT

There are various causes the distraction of the students in the classroom, so that maintain the interest in each subject matter has become a challenging task for teachers.

In this context, the following work presents a bibliographic review of issues that affect the academic performance. The first part deals with the significant learnings and their conditions, followed by distraction factors in the environment and in students.

It is important to mention that there are new technologies and methodologies that have emerged in recent times, so that the present investigation is ruled to the application of the methodology Visual Thinking, with experiments and obtained results.

Key words: *distraction, meaningful learning, visual thinking*

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años el ritmo de la educación ha ido cambiando y con más fuerza en la etapa de globalización. En los países desarrollados, la globalización permite un alto nivel educativo lo que hace que las personas tengan los medios y facilidades para acceder a la mejor educación consiguiendo una verdadera calidad de vida.

En este contexto, la educación es el medio principal para enfrentar con éxito los retos, mientras ocurren cambios en el entorno.

Los valores, conocimientos y competencias que brinda el sistema educativo se constituye en un elemento imprescindible para garantizar la continuidad y permanencia de la democracia y la participación tomando en cuenta a los grupos vulnerables.

Por lo tanto, la formación profesional continua de los docentes constituye un eslabón fundamental para lograr la misión principal de las escuelas, colegios y universidades, que es preparar al hombre para la vida, no solo en la parte académica, sino también el desarrollo humano.

Relacionando todo lo antes expuesto, se afirma que la educación no puede ser considerada como un gasto sino una inversión, puesto que un país mejor educado es un país con más oportunidades.

En Ecuador aún hace falta una verdadera política pública que vele por una educación de calidad. Existen problemas de fondo y forma que deben ser combatidos como por ejemplo las limitaciones de los centros educativos en infraestructura y capacitación de nuevas estrategias metodológicas a los docentes.

2. OBJETIVO

Esta investigación pretende brindar herramientas comprobadas a los docentes de lenguas extranjeras para conseguir aprendizajes significativos en el salón de clases.

3. HIPÓTESIS

Mantener la concentración y una cultura de trabajo durante la clase se ha convertido un verdadero reto para los docentes, puesto que los estudiantes han encontrado una variedad de distracciones. Por lo que mediante una nueva metodología denominada "Visual Thinking" se aprovechará las distracciones como enganche para cada clase de inglés.

4. JUSTIFICACIÓN

En calidad de docente de inglés he evidenciado la monotonía en las aulas de clase y eso ha generado que desmotivación en los estudiantes por aprender en la escuela.

Al regresar el idioma extranjero a la malla curricular hubo ciertas dudas en cuanto a la aceptación. Es una lengua diferente a la que ellos hablan, por lo que se debe aplicar técnicas que acaparen la mayor parte de su atención como canciones y juegos.

En mi caso, soy la persona que cambia de aula, debo acoplarme a su ambiente, por lo que he visto muchos elementos de distracción y un claro ejemplo es cuando llevan materiales para la clase de educación artística o ciencias sociales. En esos días la clase de inglés deja de ser una clase tan bien aprovechada como las demás.

A lo que puedo añadir que los estudiantes pasan la mayor parte del tiempo dentro de su aula lo que genera un aburrimiento y eso lleva a los estudiantes a buscar nuevas formas de distracción.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1976) tiene importantes implicaciones psicológicas y pedagógicas. Considera que el aprendizaje se construye de manera evolutiva. Porque se ocupa de lo que ocurre en el aula, postula los principios programáticos para organizar la docencia y, en este sentido, adquiere un valor especial la necesidad de realizar un análisis conceptual del contenido que huya de planteamientos simplistas.

Es una teoría viva que no sólo se ha limitado a resistir durante tanto tiempo, sino que ha evolucionado a lo largo de su historia, a través de las distintas contribuciones que ha recibido. La aplicación de sus principios a la investigación en educación y a la enseñanza ha permitido, no sólo validar su conocimiento, sino también ampliarlo con interesantes aportaciones que han enriquecido su aplicación y su potencialidad explicativa.

Para que se produzca aprendizaje significativo han de darse condiciones fundamentales:

- Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz, o sea, predisposición para aprender de manera significativa.
- Presentación de un material potencialmente significativo. Esto requiere por una parte, que el material tenga significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva.

- Y, por otra, que existan ideas de anclaje adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta.

Para Pozo (1989) la Teoría del Aprendizaje Significativo es considerada como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje.

El Aprendizaje significativo es también el constructo central de la Teoría de Educación de Novak (1988, 1998). Ya Ausubel, delimita el importante papel que tiene la predisposición por parte del aprendiz en el proceso de construcción de significados, pero es Novak quien le da carácter humanista al término, al considerar la influencia de la experiencia emocional en el proceso de aprendizaje. “Cualquier evento educativo es, de acuerdo con Novak, una acción para intercambiar significados (pensar) y sentimientos entre el aprendiz y el profesor”. La negociación y el intercambio de significados entre ambos protagonistas del evento educativo se constituyen así en un eje primordial para la consecución de aprendizajes significativos [1].

5.2. FACTORES DE DISTRACCIÓN

5.2.1. Distracciones en el ambiente de aprendizaje

Cuando la clase es poco atractiva lo más divertido es dibujar en el cuaderno o escribir mensajes en pequeños papeles con bromas o fabricar aviones. Sucede lo antes mencionado, cuando seguramente pasan estos eventos:

- ✓ Temas presentados en forma monótona y poco vivencial. Un ejemplo tan claro es cuando en ciencias naturales están enseñando las partes de la planta y el profesor dibuja en la pizarra en lugar de sacarlos a los estudiantes al huerto.
- ✓ Poco uso de TICS.
- ✓ Actividad mental poco retadora [2].

5.2.2. Distracciones más comunes en el alumno

En esta sección añadiré un fragmento de conversación con padres de familia.

Madre: “Teacher, ¿Por qué mi hijo tiene baja nota en inglés?”

Yo: “Porque su hijo se distrae con facilidad en clase y usted sabe que son muchos estudiantes (38 estudiantes)”

Madre: “Pero ya le echo de todo y nada funciona”

Yo: “Ha intentado hacerle ejercicios básicos de concentración. Por ejemplo mirar una imagen por un determinado tiempo, cubo rubic, juegos de concentración en el celular??”

Madre: “No Teacher, que será eso!!” Mejor mándale a repetir 10 veces todas las clases...

Yo: ☹

Dentro de mi experiencia en atención a padres, puedes decir que los padres no estimulan las actividades lógico-lúdicas, cortando el desarrollo de sus aptitudes de manera activa y natural. En realidad no existe una inversión de tiempo en la educación de sus hijos.

Considerando el contexto de muchos padres de familia, en el que por la economía tanto el padre y la madre tienen que salir a trabajar o casos de separaciones, abandono, violencia intrafamiliar se vuelve demasiado complicado el apoyo desde casa.

Entonces al no existir normas y hábitos que se deberían aprender en casa, el comportamiento es reflejado en el aula de clase de las siguientes maneras:

- ✓ Se levantan varias veces de la silla con mil excusas distintas.
- ✓ Desconcentración por sonidos provenientes de diferentes lugares, (aula contigua, bar escolar y canchas)
- ✓ Mirar las personas que se asoman por los vidrios de las puertas
- ✓ Estudiar les parece muy aburrido.
- ✓ Preocupaciones por los conflictos con padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.
- ✓ Los compañeros de clase llevan juguetes.

5.3. TENDENCIAS EN ESTRATEGIAS

Según el sitio eLearning, las tecnologías y metodologías que son protagonistas el 2018 son las siguientes:

5.3.1. Culture maker

El término inglés ‘maker’ hace referencia a un movimiento conocido como creadores o hacedores, y aunque últimamente se oye cada vez más en el ámbito educativo, éste surgió hace más de diez años a partir del concepto Do It Yourself (DIY). Aplicado al ámbito educativo, el movimiento maker se caracteriza por promover el proceso de aprendizaje de los alumnos a través de la experiencia y la creación de productos de forma artesanal y en comunidad utilizando la tecnología.

5.3.2. Mindfulness

Esta técnica milenaria de relajación avalada por su eficacia en el ámbito de la salud, se está aplicando en educación para entrenar y mejorar el ‘músculo’ de la

atención sincronizando lo que suceden en el entorno con lo que pasa dentro de uno mismo. A lo largo de este proceso se logra mejorar el rendimiento académico.

5.3.3. El pensamiento visual

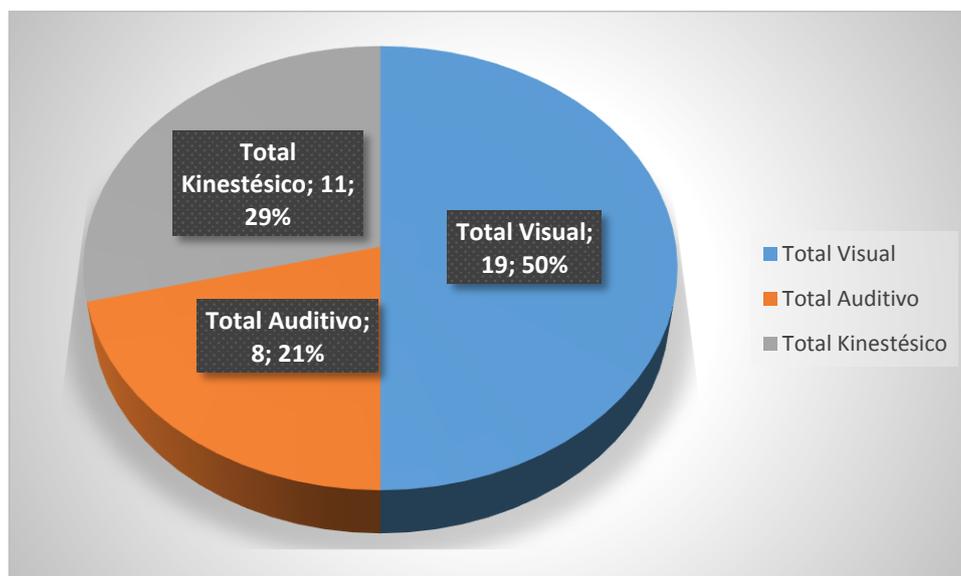
También conocido como Visual Thinking, es un tipo de aprendizaje que se basa en elementos visuales (imágenes) y su conexión con distintas ideas. Hace referencia a la capacidad de las personas para acceder a la información y relacionarla para comprender planteamientos que resultan complejos. Esta tendencia resulta de especial interés en una sociedad como la actual donde el exceso de información es evidente, de ahí contar con la oportunidad de aprender a convertir lo visual en un posible aprendizaje [3].

6. SELECCION DE ESTRATEGIA

Considerando todas distracciones a las que los estudiantes son sometidos tanto por voluntad propia como de manera indirecta. Su contexto y la experiencia, lleva a realizar un experimento, basado en la técnica Visual Thinking. Esta travesía comenzó con un test para determinar el canal de aprendizaje y comprobar que esta técnica podría ayudarnos a mejorar el aprendizaje de otra lengua y a la vez generar una cultura de trabajo y autorregulación.

Siendo así, se aplicó el test de Lynn O'Brien para determinar el canal de aprendizaje de preferencia a 38 estudiantes. El gráfico de resultados de test de canal de aprendizaje es el siguiente:

Fig.1 Canal de aprendizaje de los estudiantes de 4EGB



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

Se observa que hay un 50% de estudiantes con canal de aprendizaje visual y el otro 50% de aprendizaje kinestésico y auditivo.

Por lo tanto en esta investigación se aplicará VISUAL THINKING, sin embargo no se deja de lado los otros canales.

7. APLICACIÓN DE EXPERIMENTOS

La comunicación de objetivos es muy importante en cualquier ámbito de la vida, y obviamente el aula de clases no es la excepción. Nuestros estudiantes deben conocer a donde queremos llegar.

Por tal razón, realice una presentación en power point para explicarles de qué trata la metodología V.T. y cómo la íbamos a aplicar en nuestra clase de inglés.

Además para seleccionar los ejercicios alineados al V.T. tome en cuenta el modelo de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, psicólogo y profesor norte-americano, quien habla de 8 inteligencias: lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, inteligencia corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista.

De los 38 estudiantes, en base a la observación puedo decir que tengo la mayoría de inteligencias por lo tanto no me podía cerrar a un solo tipo de actividades. Establecí las distracciones más comunes y busque una actividad que sea de interés para todos en base al modelo de las inteligencias múltiples.

En base a lo antes mencionado puedo resumir las inteligencias existentes en el cuarto año de educación general básica:

Inteligencia musical: En cuanto a la música, note que un gran enganche para los estudiantes es cantar con mímicas. A la vez relacionan el inglés con el lenguaje del cuerpo y los chicos logran aprender con facilidad. En cada salón existen estudiantes con déficit de atención e hiperactividad por lo que moverse para ellos es algo vital, a través de canciones logran una mejor concentración.

Inteligencia interpersonal: Los juegos que contienen imágenes se han convertido en actividades más relevantes para fomentar una cultura de trabajo puesto que les permite interactuar, colaborar y enseñar.

Los estudiantes son muy solidarios y participativos lo que permite que la participación fluya de manera natural y el profesor no sea el único que hable.

Inteligencia visual-espacial: Siempre los encontraba pintando y dibujando, incluso en recreo, desde paisajes hasta personajes de dragon ball Z es por eso que potenciar esa habilidad se convirtió en una forma de aprender inglés.

Inteligencia corporal: El origami ha sido algo novedoso y a la vez retador. Hay falencias que se acarrean desde educación inicial en cuanto a su motricidad pero con la repetición y constancia se ve avances.

Inteligencia lingüística: Cuando se cuenta historias se logra un tiempo más largo de concentración. Se enganchan mucho y siento que es cuando su imaginación está en el top y no hay que desaprovechar esos momentos. Es por

eso que el uso de cuentos y libros de vocabulario para mejorar las destrezas de escuchar, leer, escribir y reflexionar ha funcionado en las clases.

Luego de analizar cuantitativa y cualitativamente al salón de 4EGB, los experimentos quedan establecidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Asignación de experimentos

Distracciones	Aplicación de Visual Thinking	Orden de Experimentos
Se levantan del pupitre con mil excusas distintas	Videos musicales-coreografías	1
Sonidos provenientes de distintos lugares/ personas que pasan cerca de las ventanas	Juegos con flashcards/plotter	2-3
Preocupaciones/conflictos en el hogar	Pintura/Cuentos	4-5
Aviones/Bolitas de papel	Origami	6
Dibujos en hojas	Uso de libros de vocabulario	7

Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

EXPERIMENTO 1: VIDEOS MUSICALES

Cuando se trata de usar videos se debe procurar que haya palabras en inglés, esto ayudará a los estudiantes a absorber más vocabulario.

La canción que utilice para este experimento fue **“STEAL MY GIRL”** de **ONE DIRECTION**.

En este video hay 3 etapas muy relevantes: Al inicio hay una conversación, esto llama la atención de los niños y niñas al instante pues para muchos es la primera vez que escuchan una conversación solo en inglés.

En la parte intermedia el video presenta el vocabulario en el que a cada cantante se le delega una palabra representativa.

Y finalmente, se desarrolla el video con coreografías muy llamativas que captan la atención de los niños y niñas. (Anexo 1)

El video fue reproducido 2 veces, los estudiantes estuvieron en sus pupitres. Y la tercera vez nos paramos a bailar con el video.

A cada palabra le dimos un dibujo representativo, éstas fueron captadas rápidamente y las escribieron con facilidad.

EXPERIMENTO 2: JUEGOS CON FLASHCARDS

Con las flashcards se puede realizar diversas actividades desde encontrar los pares, decir la palabra en inglés mostrando solo la imagen, traducción al español e incluso imitaciones. (Anexo 2)

Por lo general son actividades en las que ellos tienen el protagonismo.

EXPERIMENTO 3: PLOTTER DE PÁGINAS

Al inicio era complicado sincronizar con los estudiantes en el uso del libro por lo que la ampliación de las páginas del libro resultó ser una opción.

Los estudiantes aprendieron las instrucciones, saben dónde hay que escribir, completar, dibujar, colorear, unir con líneas. (Anexo 3)

EXPERIMENTO 4: EL ARTE Y EL INGLÉS

Los estudiantes cuentan con una materia llamada CULTURA ESTÉTICA, era mi oportunidad para relacionar el idioma en especial para enseñar colores.

A los estudiantes les gusta dibujar, es una forma de distracción bastante popular a nivel de primaria por lo que a esta distracción decidí sacarle el jugo.

Como lo notarán en el Anexo 4 está incompleto el florero, la razón es simple por lo general los niños pasan la mayor parte del tiempo copiando del pizarrón lo que el/la profesor/a hace por lo que no desarrollan su creatividad. Por lo que deje a su criterio completar las flores y además debían dibujar otros objetos. Posteriormente colocamos las palabras en inglés.

EXPERIMENTO 5: USO DE CUENTOS CON TEMAS DE INTERES

Para desarrollar la destreza de leer, se ha hecho uso de lecturas cortas y cuentos. La clave de los cuentos es procurar que tenga poco texto y mayormente imágenes. Varios cuentos e historias elegidos tienen palabras conocidas lo que ayuda a la comprensión. (Anexo 5)

EXPERIMENTO 6: ORIGAMI

Son muchas ventajas del origami y las principales que se pueden mencionar son: Ayuda a desarrollar la coordinación mano-ojo, y la motricidad fina.

Estimula la concentración: la papiroflexia exige una atención y un esfuerzo mental para plegar el papel en el orden correcto y conseguir así la figura deseada. Potencia pues que el niño mantenga su concentración durante un período de tiempo en una misma actividad y así active una pauta de atención en una tarea.

Activa la memoria: las primeras veces que el niño hace una figura de origami ha de seguir unas instrucciones, sin embargo, mientras no sean muy complicadas inicialmente, le ayudará a recordarlas y podrá realizar él mismo la figura de origami. Por lo tanto pone a prueba su memoria.

Desarrolla la paciencia: no siempre salen las figuras a la primera, por lo tanto el niño habrá de ser constante y paciente para lograr su objetivo.

Potencia la satisfacción emocional: el niño se siente satisfecho de haber elaborado algo con sus propias manos, el placer de conseguir hacer algo por sí mismo.

Fomenta la imaginación: el niño puede crear sus propias figuras de papel creadas por el misma, un gran estímulo a la creatividad.

Es una actividad relajante: muchos encuentran en la papiroflexia una forma de relajación y de olvidarse de otros problemas o momentos de estrés.

Estimula el esfuerzo y el trabajo: para lograr la figura deseada hay que realizar un trabajo de precisión y el niño ha de esforzarse si quiere lograr el objetivo.

Fomenta el aprendizaje: ayuda a que los niños comprendan conceptos espaciales como arriba, abajo, delante y detrás y desarrolla el pensamiento lógico y matemático.

Es muy útil para el tratamiento de ciertos trastornos como el TDAH, hiperactividad o dislexia [4].

Por lo mencionado, hemos iniciado con los famosos aviones, barcos, cajas y corazones. Luego de obtener el producto hemos escrito sobre el mismo la palabra en inglés. (Anexo 6)

EXPERIMENTO 7: USO DE LIBROS DE VOCABULARIO

A través de libros con vocabulario en inglés, el ejercicio que aplique fue el siguiente: cada niño y niña tuvo un aproximado de 2 minutos para observar el libro y luego procedía a dibujar y escribir la palabra que más le ha llamado la atención. Incluso creamos cuentos con las palabras aprendidas. (Anexo 7)

8. LA MOTIVACIÓN EL INGREDIENTE ESPECIAL

Finalmente debo mencionar que todos los experimentos estuvieron acompañados de la motivación. Frases como “I want, I can”, “You can do it better” “Great Job” estuvieron presentes en cada clase. La motivación permitió un empoderamiento efectivo para lograr excelentes resultados en los estudiantes.

El Dr. Brett Jones en 2009 desarrolló un modelo denominado **M.U.S.I.C** y éste empata con el presente trabajo. Puesto que es modelo es multidimensional que es comprensible con docentes y estudiantes. Se basa en cinco principios:

M:	EMPOWEREMENT
U:	USEFUL
S:	SUCCESS
I:	INTEREST
C:	CARING

Empowerment: Empoderamiento del estudiante en la clase.

Useful: Utilidad de las actividades desde la perspectiva del estudiante.

Succes: Éxito que sienten los estudiantes que lograrán.

Interest: Interés mostrado del estudiante en las actividades.

Caring: Preocupación del docente hacia el estudiante por lograr el aprendizaje.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A través de la metodología Visual Thinking se mejoró el aprendizaje del inglés y la concentración en los estudiantes de 4EGB debido a la innovación en cada clase en base a las inteligencias múltiples.

Los estudiantes se empoderaron de su aprendizaje y mostraron participación, autorregulación y autoevaluación en cada experimento. Esto permitió que se genere una cultura de trabajo y respeto.

Recomiendo esta metodología puesto que es aplicable para cualquier cátedra por su gran versatilidad.

10. RECONOCIMIENTOS

Esta investigación fue un trabajo colaborativo de *autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “24 de Julio”* a quienes expreso mi más profundo agradecimiento.

Una investigación es siempre fruto de ideas y esfuerzos previos que corresponden a otras personas: *Staff de Enseña Ecuador*, gracias por su tiempo y apoyo incondicional.

Agradecer también a *DHL* por la donación de un panel solar y un proyector que contribuyó a la realización de este trabajo.

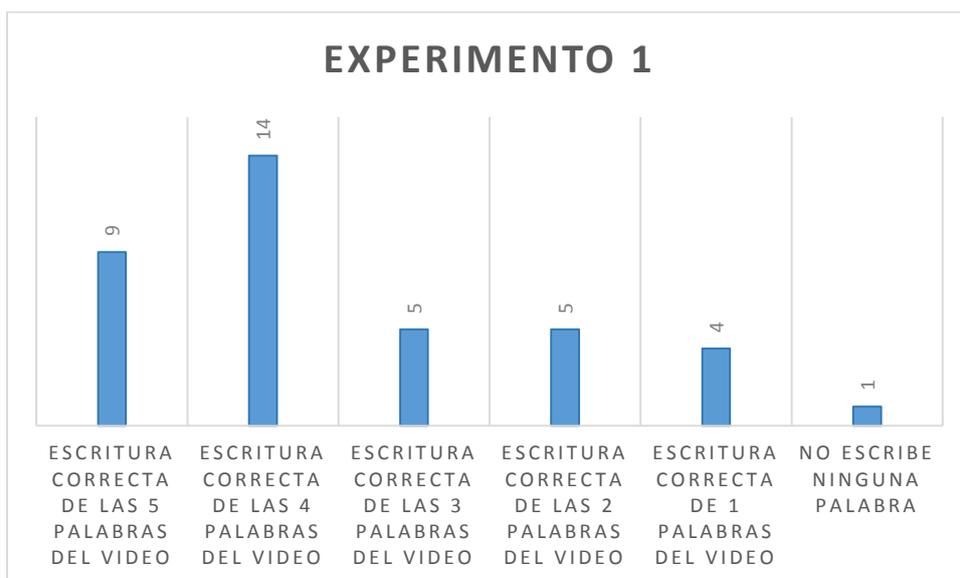
11. BIBLIOGRAFÍA

- [1] M. L. Rodríguez Palmero, «LA TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO,» de *Concept Maps: Theory, Methodology, Technology*, Pamplona, 2004.
- [2] R. Quilatan, «Unideplicedu,» [En línea]. Available: <http://unideplicedu.blogspot.com/>.
- [3] E. 3.0, «Educación tres punto cero,» 2017. [En línea]. Available: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/estas-son-las-tendencias-educativas-que-triunfaran-el-proximo-ano/69443.html>.
- [4] A. Caraballo, «Guia infantil.com,» 2012. [En línea]. Available: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/10-beneficios-del-origami-para-ninos/>.

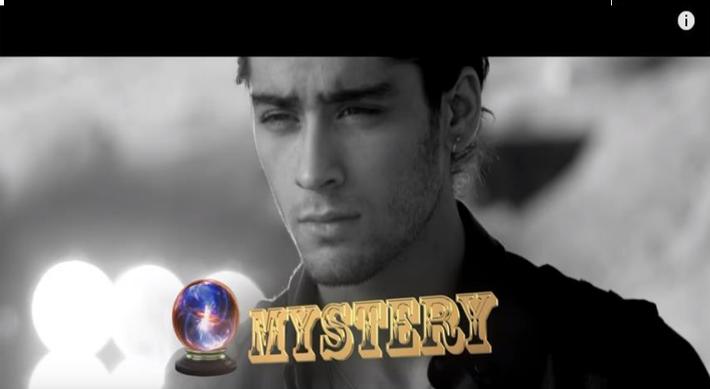
ANEXO 1

Los resultados cuantitativos luego de la aplicación del experimento 1 a través del boleto de salida son:

CRITERIO	# ESTUDIANTES
Escritura correcta de las 5 palabras del video	9
Escritura correcta de las 4 palabras del video	14
Escritura correcta de las 3 palabras del video	5
Escritura correcta de las 2 palabras del video	5
Escritura correcta de 1 palabras del video	4
No escribe ninguna palabra	1
Total estudiantes	38



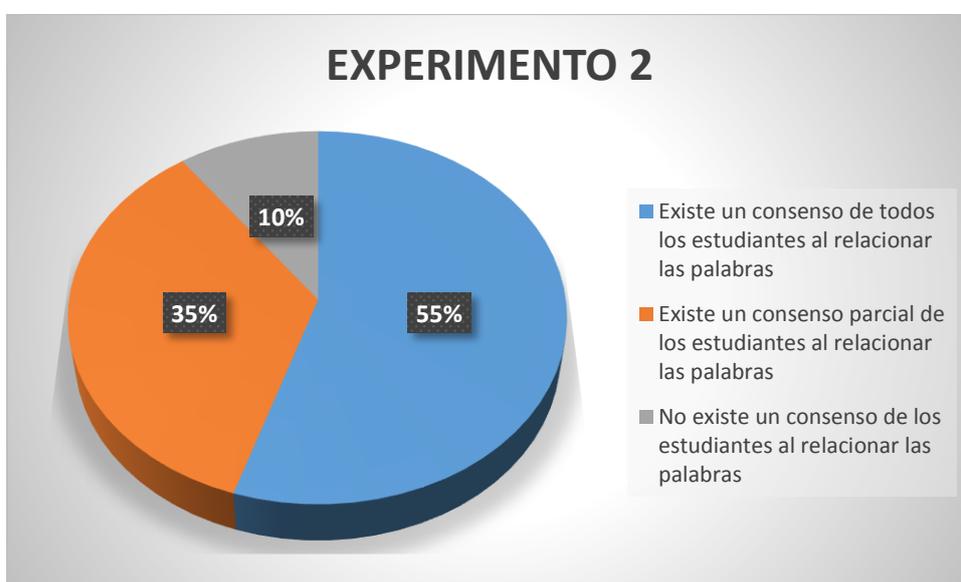
Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

ANEXO 2

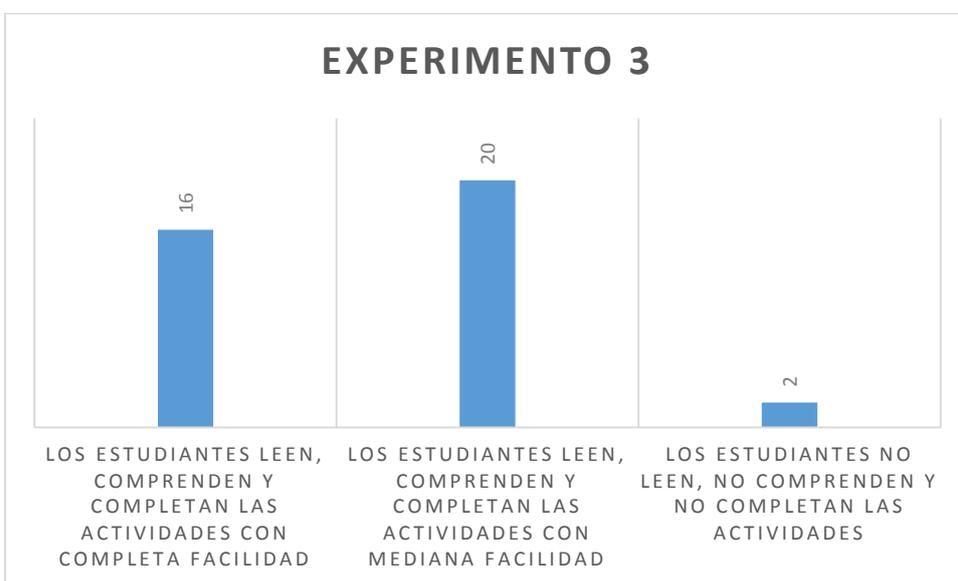
CRITERIO	# ESTUDIANTES
Existe un consenso de todos los estudiantes al relacionar las palabras	55%
Existe un consenso parcial de los estudiantes al relacionar las palabras	35%
No existe un consenso de los estudiantes al relacionar las palabras	10%
Total	100%



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

ANEXO 3

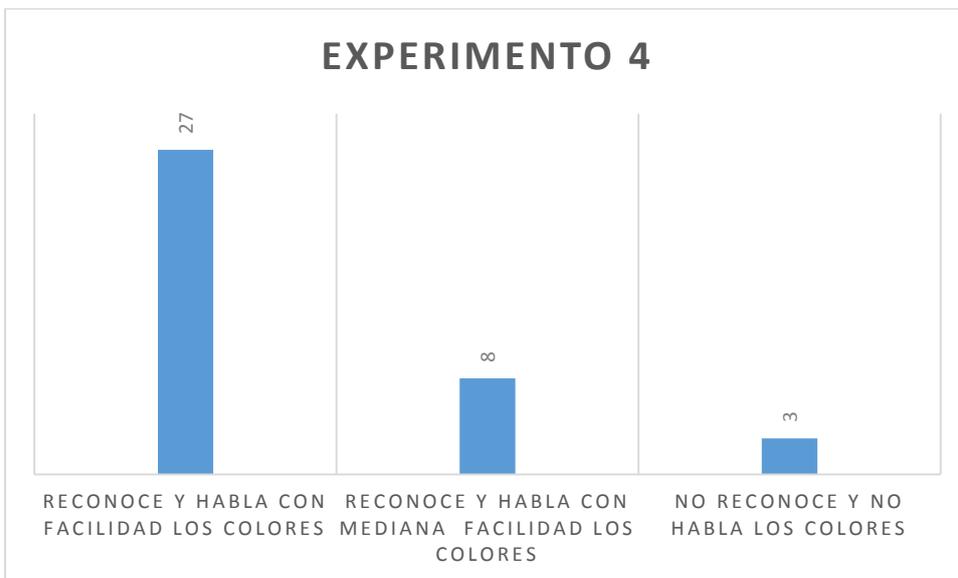
CRITERIO	# ESTUDIANTES
Los estudiantes leen, comprenden y completan las actividades con completa facilidad	16
Los estudiantes leen, comprenden y completan las actividades con mediana facilidad	20
Los estudiantes no leen, no comprenden y no completan las actividades	2
Total de estudiantes	38



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

ANEXO 4

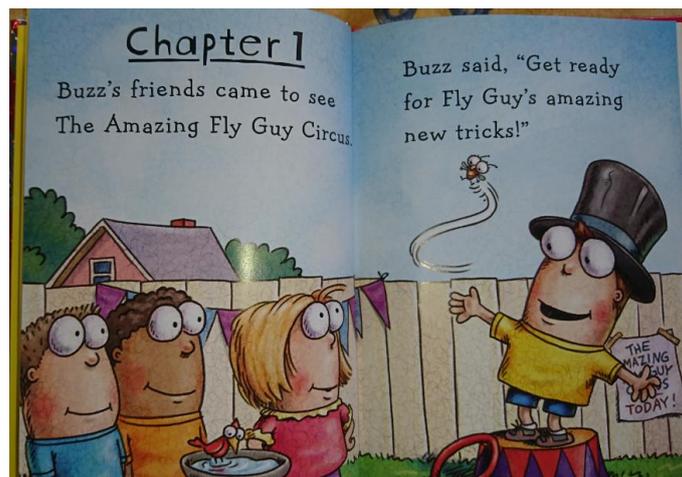
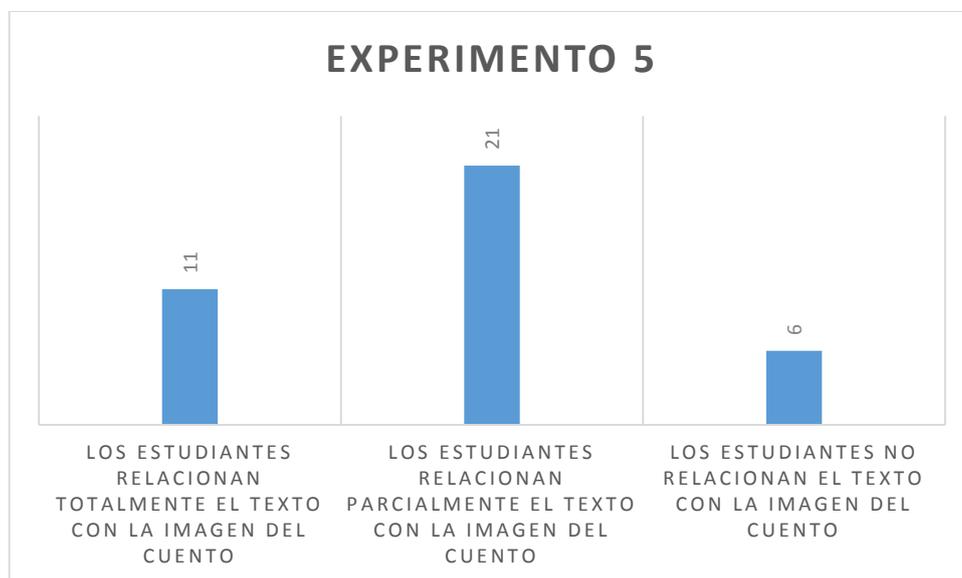
CRITERIO	# ESTUDIANTES
Reconoce y habla con facilidad los colores	27
Reconoce y habla con mediana facilidad los colores	8
No reconoce y no habla los colores	3
Total de estudiantes	38



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

ANEXO 5

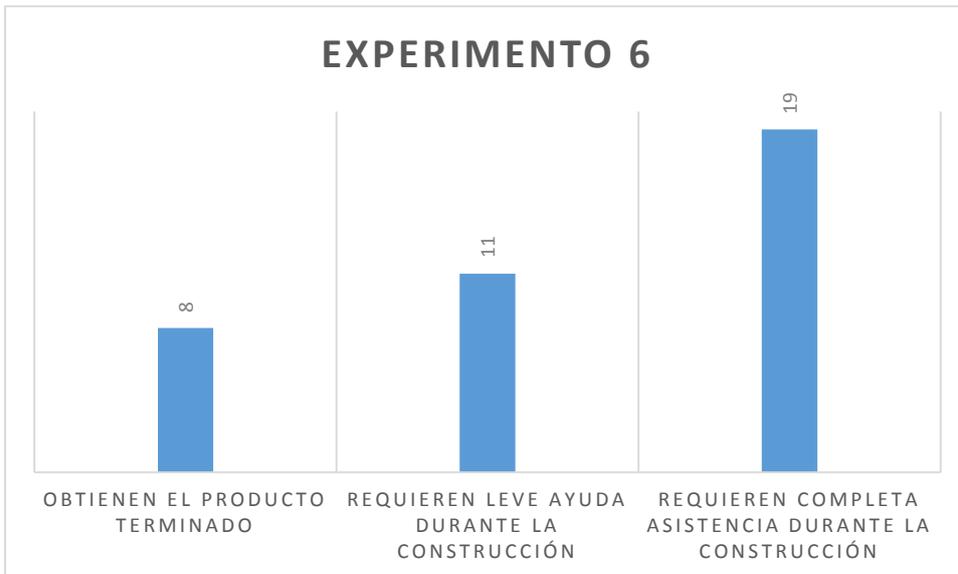
CRITERIO	# ESTUDIANTES
Los estudiantes relacionan totalmente el texto con la imagen del cuento	11
Los estudiantes relacionan parcialmente el texto con la imagen del cuento	21
Los estudiantes no relacionan el texto con la imagen del cuento	6
Total de estudiantes	38



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

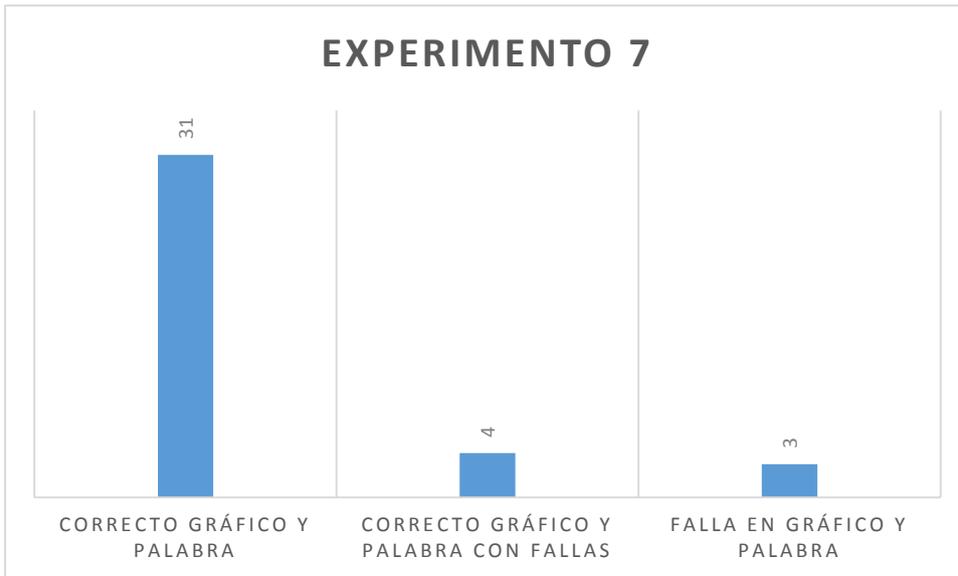
ANEXO 6

CRITERIO	# ESTUDIANTES
Obtienen el producto terminado	8
Requieren leve ayuda durante la construcción	11
Requieren completa asistencia durante la construcción	19
Total de estudiantes	38



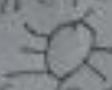
ANEXO 7

CRITERIO	# ESTUDIANTES
Correcto gráfico y palabra	31
Correcto gráfico y palabra con fallas	4
Falla en gráfico y palabra	3
Total estudiantes	38



Fuente: Tatiana Gabriela Flores Mugmal

**TESTIMONIOS
DE
MIS
ESTUDIANTES**

lo que ha me gusto de la clases
es lo que balamos yo y mis compa
nero la canción en ingle por el
dia del niño me gusto el llavero
que nos regalo la profesora un chupe
te y un barilete y con mi parlan te
entrenamos  con el celular de la ape
fe entrenamos el lunes, Martes, Miercoles
y el jueves, y el viernes nos presentamos
bayle con alegría porque era el dia
del niño la profe es muy buena
me gusta por que la canciones
muy bonita y era en ingles


Edisón Tigse 

Mi nombre es: Daniela Torres
Fecha: Tuesday, 5th June, 2018

Ami lo que me gusta de las clases de Ingles
es el baile. Y me gusta porque reimos, Jugamos
Y nos divertimos, y cuando y simm las actividades en el texto
de Ingles en los carteles.



Tuesday, 5th, June, 2018

My Name: Luis Anago

Yo a lo que empezamos a bailar

Me senti Nervioso ante al Final.

Ya senti que si Puedo hacerlo

Y que soy un buen luchador

Y desde ahora Y nunca mas tendre

Miedo Anada Nia bailar

Y con usted Profesora Gaby.

Con usted Nos esforzamos Mucho

Para el baile que hicimos el anterior

Viernes 1 de Junio dia del Niño

Tuesday, 1th June, 2018

name Maria Miraba Castro

me gusta cuando bailamos hay demostre mi
alegria y sinceridad el mejor baile de mi
vida me gusto esa parte tambien me
gusto el regalo y más el llavero que
combina con mi mollitas

