



Carrera:

Diseño Gráfico

Título:

**Desarrollo de material interactivo para el aprendizaje de inglés nivel A1 para
estudiantes del Instituto Sudamericano de la ciudad de Cuenca**

Título Profesional:

Diseñador Gráfico con nivel equivalente a tecnólogo superior.

Autores:

Mateo Ríos – Bryan Bravo

Tutor:

Lic. Luis Fernández

Ciudad:

Cuenca- Ecuador

Año:

2024

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas

(593 7) 2838323 - 2843619

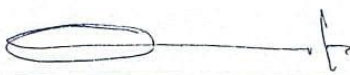
0996976449

info@sudamericano.edu.ec

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **RIOS CASTRO MATEO JOAQUIN Y BRAVO LUCERO BRYAN ALEJANDRO**, con el título “**Desarrollo de material interactivo para el aprendizaje de inglés nivel A1 para estudiantes del Instituto Sudamericano de la ciudad de Cuenca**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Arq. Luis Fernández.

0104563184



  
www.sudamericano.edu.ec

 Bolívar y Manuel Vega - San Blas

 (593 7) 2838323 - 2843619

 0996976449

 info@sudamericano.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **RIOS CASTRO MATEO JOAQUIN** estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Desarrollo de material interactivo para el aprendizaje de inglés nivel A1 para estudiantes del Instituto Sudamericano de la ciudad de Cuenca”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Ríos Castro Mateo Joaquín

Cédula:0150308864



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas

(593 7) 2838323 - 2843619

0996976449

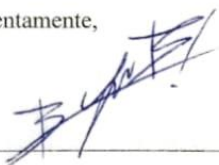
info@sudamericano.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Bryan Alejandro Bravo Lucero** estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Desarrollo de material interactivo para el aprendizaje de inglés nivel A1 para estudiantes del Instituto Sudamericano de la ciudad de Cuenca”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Bryan Alejandro Bravo Lucero

Cédula: 010663988



Índice

Resumen	5
Abstract	6
Dedicatoria	7
Introducción	8
Problemática	9
Justificación	11
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos	12
Capítulo I Diagnóstico	13
Capítulo II Metodología de Diseño	24
Capítulo III Propuesta de Investigación	27
Capítulo IV: Análisis e interpretación de los resultados	33
Cronograma de actividades	36
Conclusiones	37
Recomendaciones	38
Bibliografía	39
Anexos	42

Índice de figuras

Figura N° 1.....	15
Figura N° 2.....	15
Figura N° 3.....	17
Figura N° 4.....	20
Ilustración N° 1.....	27
Ilustración N° 2.....	28
Ilustración N° 3.....	28
Ilustración N° 4.....	29
Ilustración N° 5.....	29
Ilustración N° 6.....	30
Ilustración N° 7.....	30
Ilustración N° 8.....	30
Ilustración N° 9.....	31
Ilustración N° 10.....	31
Ilustración N° 11.....	32
Ilustración N° 12	32

Índice de tablas

Gráfico N° 1	33
Gráfico N° 2	33
Gráfico N° 3	34
Gráfico N° 4	34
Gráfico N° 5	35
Gráfico N° 6	35

Índice de anexos

Anexo N° 1	42
Anexo N° 2	45
Anexo N° 3	46

RESUMEN

El proyecto plantea una propuesta para solucionar la problemática detectada en la comunidad educativa del Instituto Sudamericano, se basa en la implementación de una herramienta pedagógica para el aprendizaje del idioma extranjero inglés. La implementación se realizó, por medio de la aplicación de herramientas de diseño gráfico que siguen un proceso para obtener el cuento denominado “Papas con cuero”, este proyecto tiene como objetivo generar interés en el aprendizaje por parte de los estudiantes del instituto Superior Sudamericano nivel A1. En la actualidad los métodos de enseñanzas no logran captar la atención de todos los estudiantes quienes progresivamente pierden el interés de aprender el idioma Inglés, por ello se propone el uso de motion graphics siguiendo una serie de pasos e investigaciones, así como una trama llamativa que pueda interactuar con los estudiantes y sean partícipes de este con el fin de aprender de una manera distinta por medio de aparatos electrónicos utilizadas por todo el público.

Palabras clave: Pedagogía, Ilustraciones, Diseño, Animación, inglés.

ABSTRACT

THE PROJECT PROPOSES A PROPOSAL TO SOLVE THE PROBLEM DETECTED IN THE EDUCATIONAL COMMUNITY OF THE SOUTH AMERICAN INSTITUTE, IT IS BASED ON THE IMPLEMENTATION OF A PEDAGOGICAL TOOL FOR LEARNING THE FOREIGN LANGUAGE ENGLISH. THE IMPLEMENTATION WAS CARRIED OUT THROUGH THE APPLICATION OF GRAPHIC DESIGN TOOLS THAT FOLLOW A PROCESS TO OBTAIN THE STORY CALLED “POTATOES WITH LEATHER”, THIS PROJECT AIMS TO GENERATE INTEREST IN LEARNING ON THE PART OF THE STUDENTS OF THE SOUTH AMERICAN HIGHER INSTITUTE LEVEL. A1. CURRENTLY, TEACHING METHODS FAIL TO CAPTURE THE ATTENTION OF ALL STUDENTS WHO PROGRESSIVELY LOSE INTEREST IN LEARNING THE ENGLISH LANGUAGE, WHICH IS WHY THE USE OF MOTION GRAPHICS IS PROPOSED FOLLOWING A SERIES OF STEPS AND INVESTIGATIONS, AS WELL AS A STRIKING PLOT THAT CAN INTERACT WITH STUDENTS AND BE PARTICIPANTS IN THIS IN ORDER TO LEARN IN A DIFFERENT WAY THROUGH ELECTRONIC DEVICES USED BY THE ENTIRE PUBLIC.

Keywords: Pedagogy, Illustrations, Design, Animation, English.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado al Instituto Superior Sudamericano el cual consta con una amplia rama de carreras y prepara a cada estudiante para su futuro en la vida laboral, en específico va dirigida al área de inglés que ofrece un certificado de nivel A1 hasta B2, en base a nuestro proyecto brindamos un material de apoyo para la enseñanza del idioma extranjero y que se pueda ir implementando nuevos métodos para que la sea más interactivas las clases para todos los estudiantes y un apoyo para los docentes.

Este trabajo a pasado por varios procesos y distintas correcciones con el fin de lograr un producto final que sea aceptado por las nuevas generaciones por los medios audiovisuales y generen un interés de aprender por parte de los estudiantes.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo principal dar solución a una problemática común del desinterés de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma de lengua extranjera en el Instituto Superior Sudamericano. Se propone la implementación de una herramienta basada en un cuento interactivo que podrá encontrarse de forma física y digital, disponible para todos los educandos dentro de esta asignatura, de igual forma servirá de base bibliográfica y material didáctico para que los docentes de nuestro instituto puedan lograr conseguir mejores resultados dentro de este proceso. Este cuento se compone de cuentos cortos, de género, comedia, sobre las aventuras de una persona en un país extranjero y las travesías que este personaje debe atravesar por tener un manejo deficiente de inglés, manejando ilustraciones que permita relacionar el relato textual, con el idioma. Permitiendo al estudiante generar una buena relación con el material digital de la herramienta motion graphics, el vocabulario y la gramática del idioma extranjero.

El proyecto se enfocará en utilizar un cuento físico para enseñar inglés a los jóvenes. El cuento será diseñado de tal manera que sea atractivo según los gustos de los estudiantes, los cuales fueron recopilados mediante método de encuesta.

El proyecto también ayudará a fomentar la creatividad y la imaginación de los jóvenes a través del uso de las herramientas digitales 2.0, su participación en el doblaje de los personajes del cuento y la interacción con el medio cultural de la ciudad. Además, fomentará la interacción entre los jóvenes, ya que podrán discutir el cuento y practicar su inglés juntos, a la vez de agregar notas para acompañar su aprendizaje.

En síntesis, el proyecto contribuirá a la formación académica de jóvenes proactivos para el futuro y con mejor desempeño en el idioma inglés. Esto gracias a un nuevo método de aprendizaje interactivo y novedoso los estudiantes de inglés que permite captar la atención de los estudiantes de inglés mediante ilustraciones interactivas que posibilitan un mejoramiento en su rendimiento de aprendizaje.

PROBLEMÁTICA

El conocimiento, aprendizaje y aplicación de otro idioma es importante debido a la necesidad de interactuar con otras culturas internacionales al momento de visitar algún lugar o trabajar en un país diferente. En la actualidad la mayoría de la población hispanohablante tiene como meta de vida viajar a otros países, volviéndose imprescindible otro idioma por lo cual nace la necesidad de aprender el idioma inglés para poder tener una comunicación efectiva e interactiva.

Según Díaz (2014), el aprendizaje del idioma inglés se ve influenciado por factores internos y externos; los factores internos están relacionados con la motivación, la ansiedad, estilos de aprendizaje de cada persona, estrategias de aprendizaje, entre otros, es decir todas las situaciones o circunstancias que nos permite relacionarnos con este nuevo idioma. Mientras que los factores externos están relacionados con las condiciones socio-demográficas, la edad de inicio de estudios, el colegio o lugar de procedencia,

Según Cognita (2020), para enseñar una lengua extranjera, a una persona no nativa, generalmente se utiliza métodos basados en la repetición y memorización, estos métodos actualmente son reemplazados por nuevas estrategias que relacionen la tecnología con el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ejemplo, el campo de la multimedia el cual genera un mayor impacto al público al punto que logra generar interés en una actividad o un tema en específico.

En Ecuador desde el año 1950 en el gobierno del presidente Galo Plazo, se implementó la enseñanza de idioma extranjero inglés de forma obligatoria desde segundo a séptimo grado en educación general básica además de ser implementado en colegios y universidades para su uso en distintas áreas. (Ministerio de educación, 2019) Esto conlleva a que en el momento de ingresar a Instituciones de Educación Superior se enfrenten a grandes problemas en materia de idioma extranjero que deben alcanzar para graduarse, la insuficiente continuidad y motivación es muy común entre los estudiantes ya sea por los factores internos y externos antes mencionados, por lo cual el presente trabajo propone reforzar el aprendizaje de este idioma mediante el uso del cuento interactivo. Por ende, en el presente proyecto se abordará la manera más efectiva y eficaz de como el Instituto Superior Sudamericano implementaría un material interactivo para sus estudiantes, con ayuda de profesores de inglés del instituto con el fin que el inglés sea visto como algo cotidiano y fundamental para los estudiantes y que les ayuden en sus futuros.

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto pretende implementar un método de aprendizaje moderno para los estudiantes que buscan una manera más eficiente y fácil de aprender y practicar un nuevo idioma, el conocimiento de otro idioma es utilizado en diferentes ámbitos laborales y personales que pueden encontrarse alrededor del mundo. Actualmente se ha generado un desinterés por aprender otro idioma por parte de los estudiantes que solamente aprenden por el cumplimiento de las instituciones y no de una forma consiente y esto se debe a que la gran mayoría de docentes que enseñan esta asignatura usa metodologías poco interactivas que no generan un interés en los estudiantes.

El presente proyecto plantea una propuesta sobre la enseñanza del idioma inglés por medio de la aplicación de una herramienta digital, la cual se quiere implementar como un método innovador para mejorar la lectura y la pronunciación del idioma inglés, de los estudiantes del Instituto tecnológico Sudamericano (ITS). Al implementar un nuevo método de enseñanza con medios multimedia se ganará la atención de los estudiantes de escuela, colegio o universidad que rondan una edad de 8 a 19 años que se encuentran en su primer período de estudio del idioma. Las herramientas digitales 2.0, que son aquellas herramientas que nos permiten desarrollar, visualiza e interactuar, cualquier tipo de información visual, auditiva que ayuda como parte del proceso de enseñanza aprendizaje mejorando el proceso de comprensión y por tanto se puede convertir en un hábito que nos permitirá alcanzar nuestro objetivo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Elaborar un cuento digital como recurso interactivo mediante la aplicación de animación que sirva como material de apoyo para la lectura de inglés posibilitando una mejoran en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Sudamericano de la ciudad de Cuenca

Objetivos específicos

- Investigar mediante varios métodos la información correspondiente a pedagogía de la enseñanza de inglés en el nivel A1 en el instituto sudamericano.
- Crear historias y personajes con base en la información recopilada en la fase de investigación para el nivel A1 de inglés.
- Elaborar el cuento interactivo “Papas con cuero” folleto con la herramienta motion graphics, que permita a los estudiantes del nivel A1 disponer de esta información en cualquier medio digital o red social.

Capítulo I DIAGNOSTICO

Marco Teórico

En este apartado se detallan los conceptos claves y las características fundamentales que se revisaron para la elaboración de este cuento. Se abordan temas como la pedagogía para poder analizar los tipos de aprendizaje, la multimedia que nos permite ingresar en este proyecto la utilización de las herramientas digitales 2.0, la interacción con los medios audiovisuales.

I.1 Pedagogía

El presente proyecto tiene como objetivo introducir en el departamento de idiomas, un método innovador para solucionar el desinterés de los estudiantes por el idioma inglés. En la actualidad el sistema educativo enfrenta una crisis en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a las metodologías poco interactivas utilizadas que no logran su primordial objetivo de tener un mayor impacto en las enseñanzas de nuevos conocimientos.

La actual situación es una educación centrada en un sistema de evaluación, cuyo resultado directo se refleja en los escasos recursos dedicados a este tipo de aprendizaje informal. (Liu, Sun, Wang, 2017). La implementación de medios digitales ha sido algo beneficioso para la población debido a su mayor acceso a diferentes tipos de información que nos ayudan a satisfacer nuestras necesidades, con la mejora de un método de aprendizaje existen nuevos puntos de vistas de las personas sobre cómo brindar conocimientos mediante la animación y su significado para cada público.

En la actualidad, los medios de comunicación expandieron campos para la enseñanza de diversos temas entre ellos el aprendizaje de segundas lenguas la cual es dirigida principalmente a un público infantil, enfocándose sobre todo en el aprendizaje de

vocabulario y gramática, sin embargo, la necesidad de aprender otro idioma ha sido fundamental para todas las edades.

I.1.2 Multimedia

El desarrollo de técnicas modernas se basa en la asimilación y retención de los conocimientos instruidos, mediante cuentos con ilustraciones a todo color y con exposición tradicional de la materia mediante proyecciones de diapositivas, películas y videos. Las nuevas tecnologías tienen una nueva perspectiva para el aprendizaje, ya que no solo son herramientas que, de vez en cuando, aparecen en el proceso de enseñanza, sino que ahora están más presentes en la vida cotidiana por medio de celulares, tabletas y otros. Debemos tener en cuenta la importancia y posibilidad de apoyar a las nuevas generaciones a obtener nuevos conocimientos que pueden ser incluidos en aulas mediante estas nuevas herramientas tecnológicas (Oswaldo, 2015).

La multimedia abarca un sistema para presentar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de video, gráficos animados, sonidos, voces y texto, etc. Estos sistemas están basados en dispositivos no informáticos, aunque los equipos incorporan microprocesadores como los son: reproductores de videodiscos, reproductores de CD-I, consolas de videojuegos y dispositivos de diferentes marcas. De esta manera, los equipos multimedia han logrado generar gran impacto en el público al poseer diferentes métodos para transmitir un mensaje al usuario (Bartolomé, 1994).

I.1.3 Medios Audiovisuales

El audiovisual forma parte de los recursos didácticos multisensoriales que promueve la enseñanza mediante experiencia directa utilizando la percepción, el oído y la vista. El

medio audiovisual recrea imágenes, palabras y sonidos. Los soportes pueden ser tanto impresos como digitales: televisión, fotografía, cine, radio, historietas (Barros, & Barros, 2015).

En la actualidad tienen un gran impacto en las personas debido a que se toma en cuenta diferentes temas políticos, sociales o de mero entretenimiento el cual va dirigido a un público específico al entender al usuario y ofrecer contenido personalizado.



Figura N°1 (South Park, South park.lat,2024)



Figura N°2 (Los mejores superhéroes de DC Comics: La lista definitiva, *La frikileria*,2024)

Los medios audiovisuales se adaptaron a los nuevos formatos existentes y alternativos para poder satisfacer las necesidades de las nuevas generaciones. El uso de herramientas multimedia ha incrementado en la enseñanza dirigida a los niños y niñas ya que encuentran un mayor interés por imágenes representativas y escenarios que se encuentran en una lengua diferente al español (Gracia ,2013).

A partir de la modernización de distintos medios de comunicación como la televisión y el internet, se ha permitido explotar ambos campos introduciendo la programación dirigida a un público infantil con el fin de promover la enseñanza de diversos temas incluyendo el aprendizaje de segundas lenguas. El medio audiovisual como material didáctico se ha adaptado a los nuevos formatos de animación existentes y alternativos ajustándose a las diferentes necesidades de las nuevas generaciones.

El uso de medios audiovisuales como material didáctico es beneficioso tanto para alumnos como para docentes, al actuar como un elemento motivacional que debe ser complementado con explicaciones y lecturas. Este método ha sido implementado en reemplazo de métodos tradicionales al incluir el uso de documentales y filmes de ficción. En el ámbito educativo se puede observar el valor del empleo del cine y del video los cuales permiten mostrar la realidad a través de imágenes y sonidos, generando una nueva forma de aprendizaje para el uso cotidiano del campo educativo (Bermúdez, 2008).

Gracias a la presencia de las tecnologías en la educación, se ha evidenciado una mayor accesibilidad a la información, materiales, juegos y recursos útiles en el aula. Estos recursos, han sido imprescindibles para los docentes siendo efectivos sobre todo aquellos que incluyen medios audiovisuales. Este método ha sido empleado en diferentes épocas como ejemplo los radiocasetes que eran ideales a la hora de enseñar idiomas. Los recursos

audiovisuales son necesarios para el aprendizaje significativo de un nuevo idioma ya que para los alumnos no representa algo monótono y aburrido sino por el contrario algo que relaciona la enseñanza con algo de uso cotidiano (Rocillo, 2014).

I.1.3 Fotografía

La fotografía ha sido utilizada en diferentes campos tanto personales como laborales con el fin de capturar una imagen de un objeto, momento o lugar que haya tenido impacto en la persona y que quiera ser compartido con otros.

En la actualidad debemos recuperar la imagen fotográfica como herramienta. La imagen ha sido introducida en varios aspectos con el fin de expresar una idea, informar sobre un acontecimiento, mantener comunicación, incluso en el hecho particular de compartir una experiencia, tanto el lenguaje verbal como el visual han trazado su propia trayectoria manteniendo una progresión conjunta que, en la mayoría de ocasiones, han mostrado puntos de contacto. Esto ha provocado que la imagen esté presente en pantallas de cine o de televisión marcando una la influencia visual entre los espectadores (Pantoja, 2010, pp 180-185).



Figura N°3 (Equipo editorial, Etecé, 2023)

I.1.4 Diseño e Ilustración

La palabra “Diseño” procede del término italiano “*disegno*” y es usado por Giorgio Vasari (1511 – 1574) pintor, arquitecto y escritor italiano considerado el padre de las Bellas Artes, el cual lo define como el fundamento del arte al dibujo que plasma las ideas en un soporte bidimensional con un lenguaje sencillo, el trazo. El dibujo se convierte en una herramienta de conocimiento, proyección y comunicación al tener plasmados grandes planteamientos y sentimientos los cuales son guiados por la atención e imaginación hasta encontrar el sentido a lo expresado, el dibujante tiene la opción de escoger su material y su idea.

Como una parte del diseño se encuentra la ilustración gráfica ha sido protagonista en desarrollos visuales teniendo importancia en la creación de nuestra cultura de imágenes y cultura impresa, teniendo diferentes estilos y técnicas las cuales pueden ser mostradas al público mediante dibujo, collage, fotografía, video, entre otros (Velasco, 2017, pp 127 -148).

En este sentido analizando el diseño y la ilustración gráfica se puede incluir a la fotografía que ha generado un gran cambio en el mundo del dibujo, aproximadamente en 1960, gracias a la gran diversidad en sistemas de reproducción gráfica se han implementado creaciones artísticas en diferentes formatos y criterios formales. La integración del Arte pop es el comienzo de una serie de cambios para el futuro, estampación serigráfica o fotografía en producción artística, este movimiento a utilizado recursos de reproducción de imagen como parte de su conceptualización.

Para poder comprender la importancia del material audiovisual se ha visto necesario explicar los componentes del color, los medios como responde el ojo humano a este tipo de material para evitar una contaminación visual y distorsión de lo que se desea presentar.

I.1.5 Cromática

El color se produce como una respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos, el color puede ser considerado como una percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda el cual componen lo que se denomina “espectro” de luz blanca. (Bustos, 2012).

I.1.6 Storyboard

Es una herramienta que se utiliza en el mundo audiovisual donde se realizan una serie de dibujos secuenciados que sirven de guía para la planificación y comprensión de la producción. Son utilizadas en películas, producciones animadas, spots publicitarios, entre otros (Guerriero, 2020).

El storyboard ayuda a visualizar ideas del guionista, acompañando a cada uno de sus dibujos con comentarios descriptivos de la acción además de narrativa o diálogos que puedan ser guías para la realización de la escena. El producto final tiene una similitud de a una tira cómica, con viñetas individuales que presenten detalles importantes sobre la historia. (Medrano, 2009).

I.1.6.1 Características básicas de Storyboard

El storyboard está conformado por viñetas o cuadros que contengan imágenes importantes de la acción. Las imágenes corresponden a planos específicos de cada escena, el dibujante debe poseer un conocimiento básico del lenguaje visual de cine y televisión, referente a manejo de planos, emplazamientos y movimientos de la cámara. (Medrano,2009).

Existen infinidad de variantes en la ordenación de las viñetas. La lectura de algunos storyboards varía ya que se puede leer de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, o la

lectura de la cultura occidental de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, la cual ya nos hemos acostumbrado (Medrano,2009).

I.1.7 Color Script

Es algo fundamental en el desarrollo audiovisual ya que se definen qué colores se utilizarán en cada escena del guion. Su objetivo es transmitir la atmósfera adecuada y emociones del momento, Se trabaja el color, la iluminación y composición (Guerriero, 2020).

I.1.8 Animación

El concepto de animación se basa en otorgar alma o vida propia a una persona, animal u objeto a través de una secuencia de imágenes, las cuales crean la ilusión de movimiento. (Yáñez, Asqui, 2015).

Con esto en mente se dio origen a varios inventos ópticos entre ellos el Taumátropo, el Fenaquitoscopio, el Zootropo los cuales fueron los primeros en proyectar imágenes. En 1868 aparece la técnica Flip Book, esta serie de imágenes se “flipean” y gracias a eso se puede obtener la ilusión de movimiento. El inicio de las caricaturas animadas se da en 1914 cuando McCay ilustra a “Gertie the dinosaur” (Yáñez, Asqui, 2015).



Figura N°4 (Animación, Adobe, 2024)

I.2. MARCO CONTEXTUAL

El Instituto Tecnológico Particular Sudamericano, como Centro de Educación Superior abrió sus puertas a los estudiantes de la capital azuaya en el año lectivo 1995-1996, previa su creación como Instituto Técnico Superior, mediante Resolución Ministerial Nro. 2833 con fecha 07 de septiembre de 1995, otorgada por el Ministerio de Educación y Cultura; y eleva a la categoría de Instituto Superior Tecnológico, el 20 de marzo de 1998, con resolución Nro. 1149. En el año de 1999 el Instituto de Calidad y Prestigio de México, homenajeó al Instituto Sudamericano con “El certificado Internacional Águila CyP 1999”, símbolo de Calidad y Prestigio (Sudamericano, 2021).

Luego de que se expidió la Ley de Educación Superior vigente, el instituto pasa a formar parte del CONESUP; con Registro Institucional Nro. 01-004; y el 3 de diciembre del 2003, el CONESUP legitimó la vida jurídica del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca, con la aprobación del Estatuto Institucional. El formar parte del CONESUP, permitió ver con mayor confianza el futuro del Instituto, experimentando un importante crecimiento y la demanda de otras especialidades, lo que motivó a incrementar las carreras de: Diseño Gráfico y Marketing, mediante Acuerdo del CONESUP N° 219 de fecha 13 de julio del 2004 (Sudamericano, 2021).

El arduo trabajo realizado por todos los que de una u otra manera contribuyeron con realizaciones positivas, concretas y trascendentes ha permitido que la sociedad mire al instituto como un Genuino Centro de Educación Superior, reconocido no solo a nivel Nacional sino a nivel Internacional, ya que también el Consejo Iberoamericano en honor a la Calidad Educativa, concedió por dos años consecutivos (2004-2005) el Premio Iberoamericano a la Excelencia Educativa (Sudamericano ,2021).

El CONESUP: 27 de septiembre del 2006 con Acuerdo Nro. 341 autoriza la creación de la carrera de Turismo; el 19 de noviembre del 2007 con Acuerdo Nro. 428

concede licencia de funcionamiento de la extensión Gualaceo con las carreras de Análisis de Sistemas y Diseño Gráfico; el 12 de febrero del 2008 con Acuerdo Nro. 441 autoriza el funcionamiento de la carrera de Gastronomía (Sudamericano ,2021).

El 29 de noviembre del 2008 el Tecnológico Sudamericano, recibe otro reconocimiento Internacional, esta vez de la Asociación Brasileña de Incentivo a la Calidad concediendo el Premio Calidad Sudamericana – Excelencia en Educación (Sudamericano ,2021).

El instituto brinda la enseñanza del idioma extranjero por parte de profesionales para los estudiantes del Instituto y al público el cual abre nuevas oportunidades a la hora de conseguir empleo y en la vida personal , se desarrolló este plan para su beneficio en específico al departamento de inglés nivel A1, el cual podrá contar con un método innovador para la enseñanza de los estudiantes que genere interés y pueda brindar conocimientos mediante el uso de herramientas multimedia que serán aplicados para los estudiantes que estén cursando ingles de la edad 8 a 30 años en adelante en el nivel A1 (Sudamericano ,2021).

I.4. MARCO CONCEPTUAL

Pedagogía: Práctica educativa o de enseñanza en un determinado aspecto o área

Didáctico: Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir (cuentos, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,).

Cuento: Narración breve de una historia de ficción.

Personajes: Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.

Edición: Preparación de un texto, una obra musical, una película o un programa de radio o televisión para ser publicado o emitido, cuidando de su forma y su contenido.

Multimedia: Está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido

Video: Sistema que permite la grabación de imágenes y sonidos en una cinta magnética que después puede reproducirse y verse en la pantalla de un televisor.

Bocetos: Esquema o proyecto que contiene solamente los rasgos principales de una obra artística o técnica

Moodboard: Es una herramienta creativa que consiste en una visualización rápida de imágenes y palabras en un mismo soporte, a modo de lluvia de inputs que nos ayuden a preparar el cerebro para la fase de ideación de un proyecto, de ahí lo de inspiración.

Escenario: Lugar en el que se desarrolla una acción o suceso.

Storyboard: Es un conjunto de viñetas el cual se puede representar de forma gráfica, puede servir como guía para elaborar una escena de cine, pero ha cobrado especial relevancia en el marketing y publicidad.

After effects: Es un software de postproducción el cual consiste en hacer desde gráficos en movimientos a efectos digitales, permite crear animaciones en 2D y 3D, movimientos y efectos especiales en videos ya grabados.

Animación: Técnica empleada para dar movimiento a ilustraciones, figuras, objetos o personas a diversos cambios de posición con el fin de hacer que la persona capte el proceso de un movimiento real.

Capítulo II METODOLOGÍA DE DISEÑO

Para tener un resultado eficiente se tomó en cuenta según nuestra problemática la metodología planteada por Herbert Simons en el año 1969 conocida como “Desing Thinking” la cual propone la solución de un problema en la comunidad cumpliendo distintas fases, basándose en los siguientes pasos:

- ☐ Empatizar: Hacer un análisis de la situación en la que se encuentran los usuarios y definir un público objetivo el cual pueda ser empleado nuestra propuesta y sea acogida.

Se realizó una investigación al área de inglés para conocer la enseñanza que se les inculca a los estudiantes, su nivel de interés por aprender un nuevo idioma y que materiales son utilizados por parte de los docentes y cómo generar impacto en los estudiantes.

- ☐ Definir: Recopilar información por medios digitales como los son encuestas, entrevistas e investigaciones con el fin de detectar la problemática y como afecta a la comunidad.

Planeamos una serie de preguntas para los estudiantes y docentes de cómo es la metodología de enseñanza, nivel de interés y opciones sobre una nueva herramienta de estudio la cual implementaría medios audiovisuales a la hora de aprender inglés, con el fin de conocer los gustos y mejores opciones para comprender y practicar un nuevo idioma.

- ☐ Idear: En base de la problemática proponer soluciones que beneficien a nuestro público objetivo y tengan un resultado positivo a la hora de ser implementado.

Según nuestras encuestas se analizó las opciones para la implementación de un nuevo método de enseñanza siguiendo los gustos del público objetivo, definiendo el uso de medios audiovisuales para mejor aprendizaje de un cuento conocido por parte de los estudiantes.

- Prototipar: Poner en marcha la realización de la propuesta mediante storyboard, bocetos, cromática y tipografía los cuales son elegidos en base de la investigación al público objetivo.

Realizamos unos storyboards, guion, bocetos, selección de cromática y tipografía según la línea gráfica definida según la recopilación de información y el uso de material ya utilizado por parte de los docentes, se realizó estas propuestas para un público adulto el cual tendrá un mayor impacto con el material interactivo.

- Validar: Trabajar en la propuesta final en base a los bocetos y presentar una versión definitiva que cumpla con las expectativas de los usuarios.

Finalizamos ilustrando y animando los personajes y objetos en torno a la historia propuesta, siguiendo la línea gráfica que nos propusimos, se mostró y validó con nuestro público objetivo y se aceptaron las opiniones del mismo.

Esta propuesta ha sido empleada para analizar cada paso del proyecto y poder detectar cualquier fallo y corregirlo con facilidad. De esta manera se busca obtener buenos resultados que complazcan las expectativas de nuestro público objetivo.

II.1 METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN

Se ha de utilizar una metodología cualitativa que toma mayor importancia a la recopilación de datos, teniendo objetivos con carácter abierto y teniendo en cuenta la opinión del público sobre un acontecimiento que sucede en ese momento.

Realizamos un estudio sobre la enseñanza de inglés y el interés que existen en los estudiantes por aprender este idioma, además de tener en cuenta sus opiniones que surgían en clases y determinan el origen del problema que detiene el mayor impacto y resultados en los estudiantes.

Se utilizo un muestreo probabilístico el cual se utiliza en grupo de personas aleatorio el cual sus resultados serán generalizados a toda la población del entorno.

Este proceso se llevó a cabo por medio de un análisis del público objetivo mediante encuestas que contengan preguntas sobre los gustos y si aceptarían la implementación de un nuevo método innovador.

Capítulo III PROPUESTA DE DISEÑO

El proyecto se realizó mediante varios pasos los cuales se basaron en recopilación de información y una serie de revisiones las cuales nos ayudaron a corregir errores y mejorarlos para entregar el producto final el cual se basa en el Ecuador.

El proceso se basa en cuatro fases: Bocetaje, Ilustración, Post Producción, Producto final, Nuestro estilo de dibujo es el “kawaii” es utilizado para representar ternura por parte de los personajes, conocido en la actualidad por medio de publicidad, redes sociales y documentos de entretenimiento.

Bocetaje



Ilustración 1 (Personajes)

ILUSTRACIÓN

Personajes

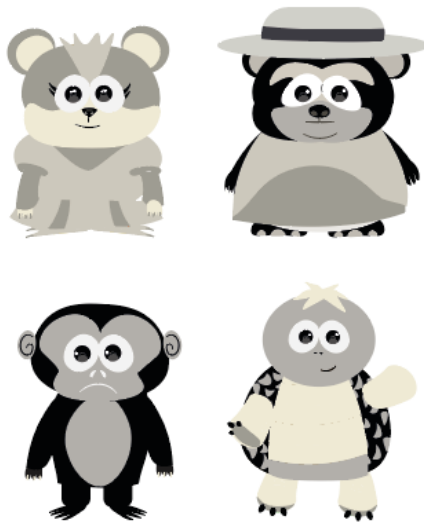


Ilustración 2 (Personajes Storyboard)



Ilustración 3 (Personajes Finales)

Escenarios



Ilustración 4 (Escenario)



Ilustración 5 (Escenario)



Ilustración 6 (Escenario)



Ilustración 7 (Escenario)



Ilustración 8 (Escenario)

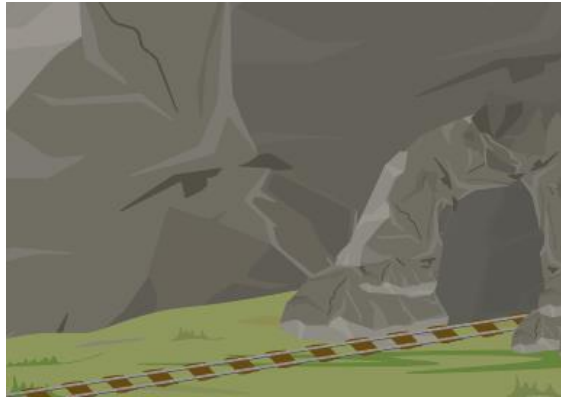


Ilustración 9 (Escenario)

Cromática



Ilustración 10 (Cromática)

POST PRODUCCIÓN



Ilustración 11 (Video en Adobe Animation)

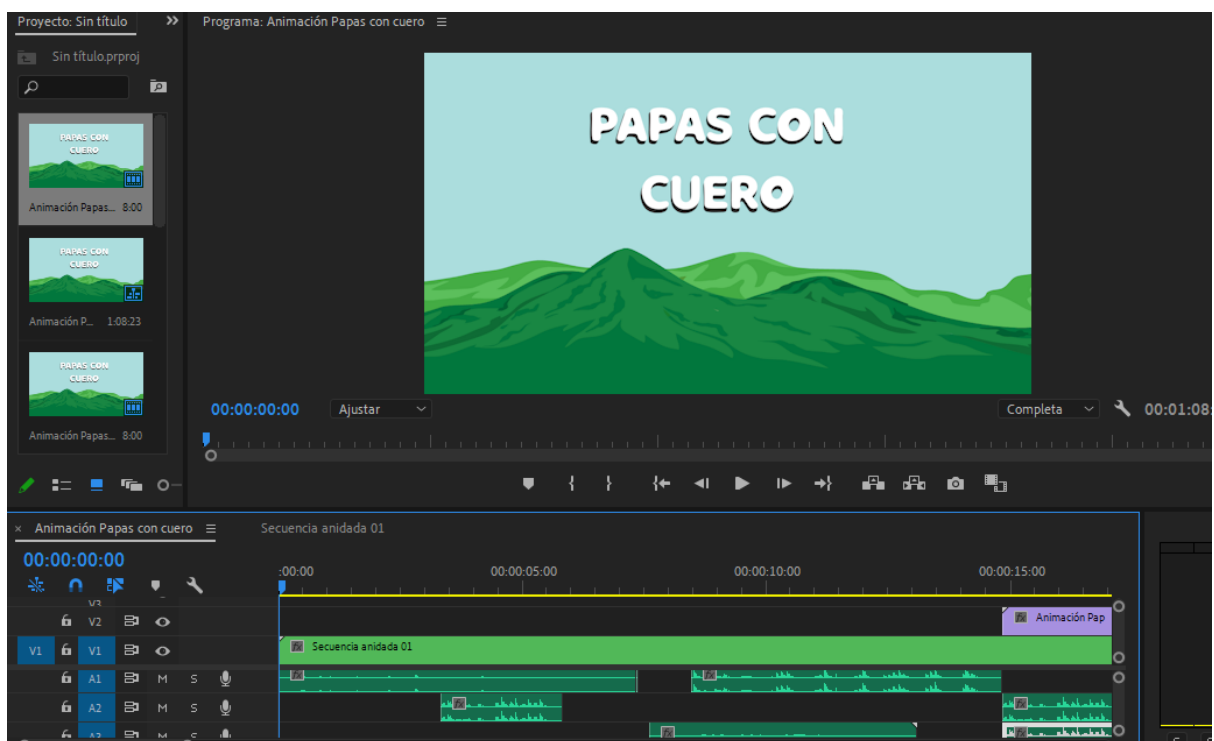


Ilustración 12 (Video en Adobe Premiere Pro)

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Resultados obtenidos de las encuestas a estudiantes de nivel A1 del departamento de inglés para la elaboración de la propuesta planteada.

¿Te interesaría leer un cuento en inglés para mejorar tu habilidad lingüística en el idioma?

¿Te interesaría leer un cuento en inglés para mejorar tu habilidad lingüística en el idioma?
41 respuestas

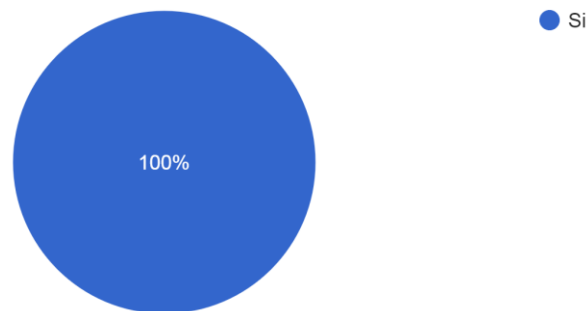


Gráfico N°1(Resultados)

¿Qué tipo de temas o géneros te gustaría leer en un cuento en inglés para que te resulte interesante?

¿Qué tipo de temas o géneros te gustaría leer en un cuento en inglés para que te resulte interesante?
43 respuestas

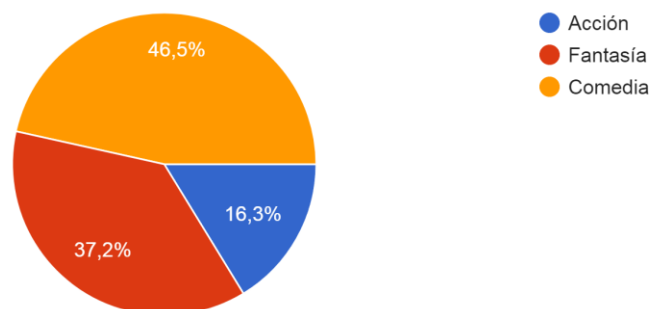


Gráfico N°2(Resultados)

¿Te gustaría que el cuento en inglés incluya ilustraciones para ayudarte a visualizar la historia?

¿Te gustaría que el cuento en inglés incluya ilustraciones para ayudarte a visualizar la historia?

44 respuestas

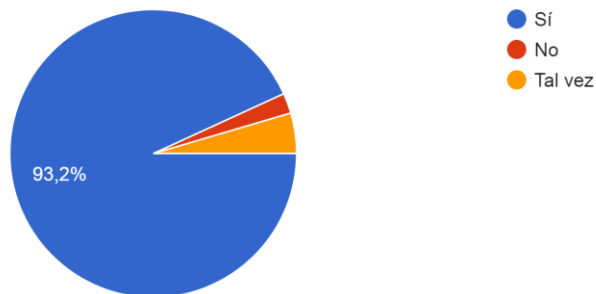


Gráfico N°3(Resultados)

¿Te gustaría que el cuento en inglés tenga actividades o ejercicios adicionales para ayudarte a mejorar tu comprensión y habilidad lingüística?

¿Te gustaría que el cuento en inglés tenga actividades o ejercicios adicionales para ayudarte a mejorar tu comprensión y habilidad lingüística?

44 respuestas

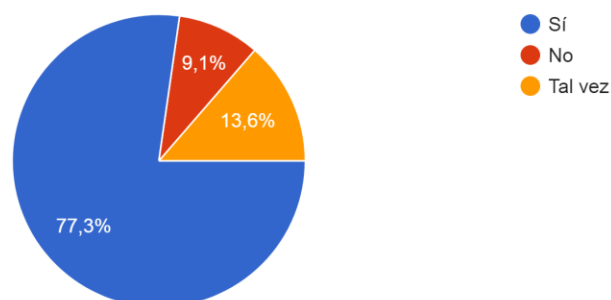


Gráfico N°4(Resultados)

¿Te gustaría discutir el cuento en inglés en clase para practicar tu habilidad de expresión oral en inglés?

¿Te gustaría discutir el cuento en inglés en clase para practicar tu habilidad de expresión oral en inglés?
44 respuestas

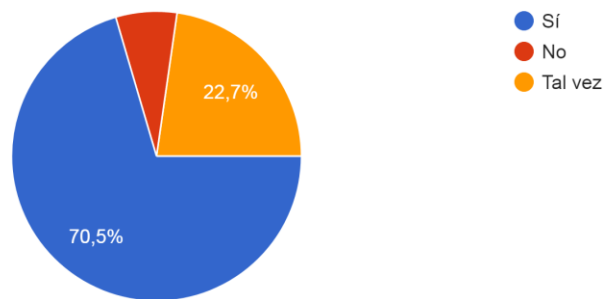


Gráfico N°5(Resultados)

Opiniones realizadas por parte de los estudiantes sobre propuesta de material didáctico en el área de inglés.

¿Tienes algún otro comentario o sugerencia sobre la inclusión de cuentos en inglés en el curso de inglés para el aprendizaje?
18 respuestas

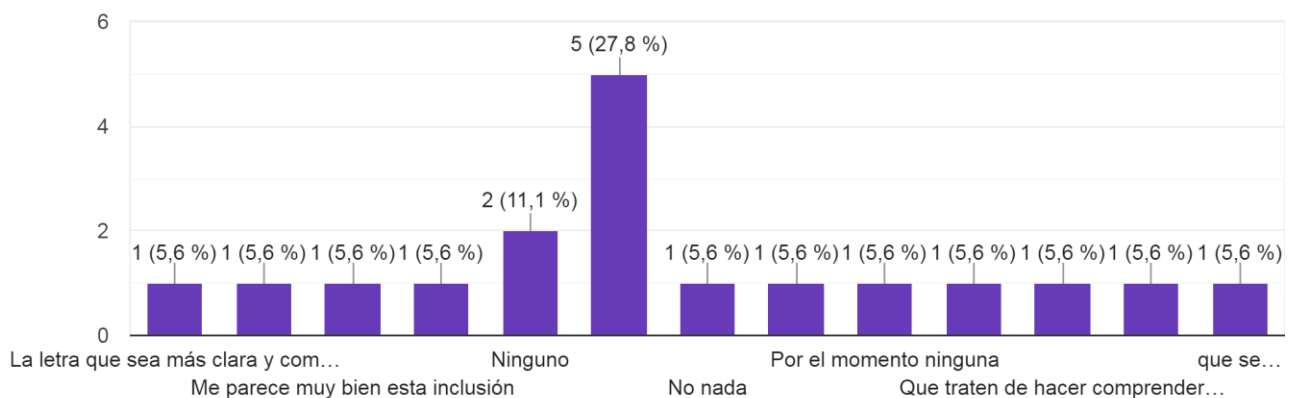


Gráfico N°6(Resultados y Opiniones)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

SEMANA	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
OCTUBRE	Propuesta	Titulo	Problematica	Indice general
NOVIEMBRE	Cronograma de actividades	Objetivos	Marco teorico	Metodologia de investigación
DICIEMBRE	Metodología de diseño	Brief y Homologos	Propuesta de Diseño	Bocetaje
ENERO	Propuesta final	Correcciones	Recomendaciones	Anexos
FEBRERO	Bibliografia			

CONCLUSIONES

En conclusión, con el fin de generar un mayor impacto a los estudiantes a la hora de aprender un idioma extranjero se brindó un método innovador a la rama de educación según los intereses de los estudiantes, el cual promueve el uso de medios audiovisuales como lo son videos, imágenes, ilustraciones que pueden ser observados por toda la población mediante sus dispositivos electrónicos.

Esta propuesta logró dar importancia a la literatura, con el fin de que los estudiantes sigan interactuando con cuentos que aparte de tener material escrito contenga ilustraciones y animación de la historia.

Este proyecto aporta conocimiento para futuros trabajos que deseen implementar diferentes técnicas o dar un nuevo concepto para el desarrollo de nuevos métodos de aprendizaje para lenguas extranjeras.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que se implante más material interactivo moderno para los estudiantes con el fin de generar un mejor interés a la hora de leer, ya que la lectura es fundamental tanto para la educación como en la vida de cada persona.

El proyecto realizado ha sido dirigido a un público objetivo, pero se recomienda que también se usado para toda la comunidad con el fin de ser una herramienta pedagógica para todos sin importar edad ni conocimiento en la temática, y pueda ser usada también para métodos de enseñanza en diseño.

BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA

Seoane, M. S. (s/f). QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE UN MOODBOARD. designthinking.gal.

<https://designthinking.gal/que-es-y-para-que-sirve-un-moodboard/>

Escenario. (2023). bab.la. <https://es.bab.la/diccionario/espanol/escenario>

Pérez, A. (2022). ¿Qué es y cómo crear un storyboard? EsDesign.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>

Bleger, M. (2021, septiembre 21). After Effects/ Crehana.

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/sabes-para-que-se-utiliza-adobe-after-effects/>

Sun, Koun-Tem., Wang, Chun-Huang., Liu, Ming-Chi. (2017) Stop-motion para la alfabetización digital en educación primaria/ Tecnológico de Monterrey /Revista de comunicación y Educación Comunicar/ 2017.

<https://www.redalyc.org/journal/158/15850360009/html/>

Barros Carlos., & Barros Rusvel. (2015) Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis / Universidad de Guayaquil / 2015.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s2218-36202015000300005&script=sci_arttext

Gracia Lugo., (2013) Crear una serie de cortometrajes de un minuto en técnica stop motion sobre los temas básicos de la enseñanza de lengua alemana para niños de preescolar / Universidad nacional autónoma de México / 2013

<https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000691742/3/0691742.pdf>

Gil Quintana, J. y Marfil-Carmona, R. (2018). El empoderamiento del alumnado a través de las TRIC. Creaciones narrativas a través de stop motion en educación primaria / Universidad Católica de Ávila y Universidad de Granada/ 2018

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6459847.pdf>

Vasco Barona, Luis Oswaldo. (2015). Desarrollo de un Conjunto de Cuentos Interactivos Multimedia para el Proceso de Enseñanza/ Aprendizaje de Ciencias Naturales en Séptimo Nivel de Educación General Básica. Tesis (Magister en Tecnologías para Gestión y Práctica Docente) / Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Departamento de Investigación y Posgrados.

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1461>

Bermúdez Briñez Nilda. (2008) El cine y el video: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65216719006>

Rocillo de Pablo, C. (2014). El uso de elementos audiovisuales en la enseñanza del inglés.

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/7916>

Pantoja Antonio (2010) La fotografía como recurso para la didáctica de la historia/ Universidad de Extremadura / 2010

<http://hdl.handle.net/10662/4562>

Velasco Aranda, R (2017) La ilustración gráfica aplicada al diseño: La práctica de la ilustración en la artesanía y el diseño. Granada: Universidad de Granada, 2017.

<http://hdl.handle.net/10481/48349>

Bustos G, (2012). Teorías del diseño gráfico/ Red Tercer Milenio S.C

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-)
[libre.pdf?1469648214=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-)

[disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1701465415](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1701465415)
 [&Signature=E5p34rypLbZ7UiWSfr8Tkq3xv7yxZ8oGykkFabuK7W6S7XyJ-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1701465415)
[7ZiJEbLP2AcHGqFzk7r5x6iVLNmBu6dUY-3FaCRbRgP6SYr7CidceFd3Kln57Oz9-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1701465415)
[7JllsHyvpEyVddFPoj2QVeehOm2tFuWZAjz7JCAIAxhKhieXHI3ucayOUFpw6koXbcHF0v](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47571068/Teorias_del_diseno_grafico-libre.pdf?1469648214=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeorias_del_diseno_grafico.pdf&Expires=1701465415)

T102~~3wdNIGxKN5o8Z4L1Pul1yiwDqNZ~~qvMct8ciTYQZTbSQV5RYs-
Eq7FtfUUboemQnoNj7wDabILsyjuVIGBoL7yFxbkZjRAfA1DWbz3-
r~8TwfJtxkEzy15gqUii9UlwGVF6QaZ6G-FtweJCZo8qXxWw__&Key-Pair-
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Yáñez Montalvo, A. S.; Asqui Vallejo, M. R. (2015). Elaboración de un personaje animado con proyección a convertirlo en imagen icónica del turismo interno en el Ecuador /

Universidad de las Américas, Quito (2015).

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/3197>

Guerriero Abraham, M. (2020). Planificación y creación de un cortometraje de animación: Caminantes.

<http://hdl.handle.net/10251/148255>

Medrano Carlos (2009) / El storyboard / México (2009)

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51718050/El_Storyboard-libre.pdf?1486656374=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_STORYBOARD_at_BULLET.pdf&Expires=1707359604&Signature=d0elOGkHo9imSaSXic54-dirHFe~c0As1MmqgNKcFL2G-H92Ew-fm41WReF39enrVMg3H2ApTCmm0dNL3KbXVvyvtwauSEWZUcFS4fzqYK9aDE9CYESf4n7XU3jYIeF4W3XS8Dh21yYePu6nU8PWPP-1M2PWl57pgzc8M7098Nwtmq1LOM6BBzKGTcq2Y65llLn3UKDapU2yaJMOU5oK0u4Mqr-hJIsvpQgk56YpluMxkJIEZmLoUXzxiE~1mVf27b18OtvENaop5ITbfEs5IzvhV7ZkC617xcWj9nSDAUxNzlaxgJptXrLglXXV0cwJ9p~TfBo6Y~UliUIcR360TXQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Adobe (2024) / Animación: ¿Qué es y qué tipos de animación existen? / (2024)

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation.html>

South parklat (2024) / South park/ (2024)

<https://www.southpark.lat/>

Anexos

Anexo N°1

Entrevista a Docente de Inglés

1. Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los estudiantes en el nivel A1 y cómo podrían abordarse a través de un cuento interactivo?

Creo que el desafío más grande es entender que cuando se habla o se escribe en inglés, también hay que pensar en inglés. Lo digo porque muchas de las veces traducimos textos o conversaciones, formulamos respuestas en español y finalmente lo traducimos en inglés. El resultado final se entiende, pero con fallas gramaticales entre otras porque el inglés trabaja con otro mundo de reglas. La otra persona en una conversación le va a entender. Si. Pero no está bien dicho o escrito.

En un cuento interactivo, si se podría incluir la traducción de lo que se está hablando en inglés, pero creo se deberá escribir de una forma no literal para que el lector poco a poco vaya asimilando que el inglés y el español son dos mundos diferentes, pero a su vez utilizando la traducción como una herramienta básica para entender algo de mejor manera. Mientras va avanzado los contenidos del cuento, que estas traducciones ya se vayan dando en inglés para que el usuario vaya practicando su inglés y como pensar en inglés también.

2. Qué elementos considera esenciales en un cuento interactivo de aprendizaje de inglés para principiantes?

La inclusión de muchos gráficos y que permita la interacción de los usuarios al final de un tema. Los gráficos ayudan a los estudiantes entender cualquier tema de una mejor manera.

Puede que en la vida real vean algo y se acuerden de lo aprendido por que se quedaron con la parte gráfica de esa lección.

Al final de un tema, que el cuento tenga interacción ya sea con juegos interactivos, actividades de completar un rompecabezas etc. Esto es para que no sea aburrido y monótono como si estuviera llenando una hoja de actividades.

3. Tiene alguna recomendación específica de recursos o herramientas que podrían complementar el cuento interactivo?

En mis tiempos de estudiante, se llamaban archivos Adobe Flash. Creo que ahora son otro formato. El punto es que permitan al usuario interactuar para aprender.

Que tenga botones para en audios de listening, el usuario pueda volver a determinada parte de la grabación. A veces, los estudiantes no entienden determinada parte y tienen que volver a escuchar todo para llegar a la parte que necesita. Mientras tanto, el estudiante se frustra con esto.

Que tenga un índice virtual para que el estudiante pueda de una ir al contenido que necesita (con gráficos sería mucho mejor, como una vista previa de esa página, por ejemplo).

Si es posible, vincular el cuento con la búsqueda “(inserte palabra) meaning Google” en donde Google nos devuelve la definición en inglés y el poder escuchar su pronunciación para esas palabras complejas que el lector no pueda pronunciar o no sepa que signifique.

4. Qué consejos tiene para hacer que el aprendizaje del inglés sea divertido y atractivo para los estudiantes de nivel A1 a través de la parte gráfica del cuento?

Si bien ahora tenemos un sin número de herramientas en el mundo informático para hacer los gráficos de una calidad impresionante, creo que no hay que olvidarnos que lo simple a veces es lo mejor. Creo que, para aprender mejor, el cuento podría tener determinado grafico para el aprendizaje de cierto tema. Por ejemplo, si la enseñanza es algo relacionado de un verbo,

que aparezca este grafico en donde el lector va a entender que se va a tratar algo de un verbo.

Y así tener un gráfico para sustantivos, adjetivos, etc.

Con sencillos creo que más me refiero a que el lector los vea de forma icónica, así como en nuestra ciudad cuando vemos la Hormiga “Chua”, sabemos que se trata de algo de la limpieza de la ciudad.

5. Qué cuento recomendaría para la enseñanza del inglés en el nivel A1

Para practicar la parte gramatical, me gusto bastante el cuento “Essential Grammar in Use” de Raymond Murphy de la editorial Cambridge. Tiene buenos ejercicios para practicar las reglas gramaticales del inglés. Muchas de las veces, en la repetición se aprende.

Una vez dominado las reglas con el cuento anterior, me iría por el cuento “English File A1-A2” de la editorial Oxford en donde tiene ejercicios, pero con casos de la vida real. Vi que aplica ejercicios de situaciones cotidianas y eso es importante, especialmente para saber cómo hablar en una conversación.

En la parte de lectura, por experiencia propia y lo he utilizado con mis alumnos son los cuentos escritos por “Dr. Seuss”. Es un autor de gran trascendencia, incluso en EEUU, se celebra el día de la lectura “Read Across America Day” y este día es puesto en honor a este autor. Sus cuentos son gráficos, sencillos y tiene personajes económicos. Incluso, uno de sus cuentos “How the Grinch Stole Christmas” fue hecha película y conocido a nivel mundial.

A mí me gusta comenzar con el cuento “Green Eggs and Ham” porque es bien sencillo y las palabras repetitivas, entonces el lector se queda en la memoria con las palabras utilizadas en la lectura. Una vez que avanzan más, me gusta usar “The Cat in the Hat”. Aquí ya se aplica en la lectura más reglas gramaticales del nivel A1 y es bueno porque el alumno puede ver lo aprendido plasmado directamente en un cuento. Este autor tiene una lista larga de cuentos, pero en lo personal, me ha ido muy bien con estos dos.

Anexo N°2

Storyboard



Anexo N°3

Storycolor (Color Script)

