



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“DESARROLLO DE ANIMACIONES DIDÁCTICAS MEDIANTE GOANIMATE PARA MEJORAR LA DESTREZA DE SPEAKING EN INGLÉS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”.

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de
Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Paúl Miguel Benítez Alvarado

Director:

Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Mg.

Ambato – Ecuador

Febrero 2017

Desarrollo de animaciones didácticas mediante Goanimate para mejorar la destreza de speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

Informe de Trabajo de Titulación

presentado ante la

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Sede Ambato

por:

Paul Miguel Benítez Alvarado

En cumplimiento parcial de los requisitos para el Grado de Magister en
Tecnologías para la Gestión y la Práctica Docente.



Departamento de Investigación y Postgrados

Febrero 2017

**Desarrollo de animaciones didácticas mediante
Goanimate para mejorar la destreza de speaking en
Inglés de Bachillerato General Unificado.**

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador.
Director DIP

José Marcelo Balseca Manzano, Mg.
Miembro Calificador

Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Mg
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Rogelio Altamirano Villarroel
Secretario General

Juan José Ramos Paredes, Mg
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Febrero 2017

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y la Práctica Docente.

Tema: Desarrollo de animaciones didácticas mediante Goanimate para mejorar la destreza de speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo (Tesis)

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo (alternativamente Investigación o Innovación)

Autor: Paúl Miguel Benítez Alvarado.

Director: Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas Educativas.

Resumen Ejecutivo

Hoy en día el dominio del idioma Inglés es indispensable, pues el conocimiento se encuentra expuesto en dicho idioma extranjero, precisando el uso del mismo de manera efectiva. Por tal motivo se ha considerado la utilización de animaciones dentro de un contexto multimedia, aplicando las temáticas de la asignatura de inglés al editor de video GoAnimate. A su vez, el estudiante obtendrá mejoras en la adquisición de la destreza del Speaking, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) en su proceso de aprendizaje.

Estos fotogramas animados y sus personajes estarán dotados de contenido educativo y expresiones que simulen situaciones cotidianas que el editor de las mismas desea que el personaje desarrolle de manera paulatina durante el tiempo que dure dicha animación. El estudiante podrá grabar su voz mejorando el desarrollo de la destreza de hablar (Speaking).

En este trabajo se pretende mejorar las habilidades para hablar (Speaking) en el idioma inglés, dado que los estudiantes tienen una falencia en el elemento de salida o la producción oral; es así que por medio de GoAnimate los estudiantes tienen la oportunidad de grabar su propia voz y al mismo tiempo evidenciar su progreso gracias a la retroalimentación expuesta por el docente. Por tal motivo este trabajo requerirá cumplir los siguientes pasos:

- Evaluar las falencias de aprendizaje en Speaking a fortalecer en inglés.

- Diseñar un programa de estudio mediante el uso de la herramienta GoAnimate.
- Elaborar animaciones que contengan temas básicos y consecutivos para la enseñanza de este idioma.

Con el uso frecuente de estas animaciones incluidas al proceso de enseñanza-aprendizaje se espera que los estudiantes adquieran las destrezas requeridas en el Idioma Extranjero de una forma adecuada para su edad, y a su vez con la guía del profesor de la asignatura, la generación y producción del lenguaje se dará de una manera en la que el estudiante se sienta motivado a aprender el idioma Inglés. Sin duda alguna lo que este proyecto aporta a la enseñanza de dicha asignatura, estará basado en la creación de trabajos inéditos, creativos, y didácticos con los cuales habrá la posibilidad de que los estudiantes de dicho establecimiento educativo mejoren sus habilidades con una producción coherente y precisa del lenguaje.

El uso de nuevas estrategias en la que un proceso de preparación antes de aplicar el lenguaje, la autoevaluación mientras se aplica dicha destreza, y la auto reflexión del trabajo realizado, permitirá que el estudiante produzca de manera coherente, y a su vez comience a dominar de manera efectiva la producción del idioma. Por consiguiente, un reporte verbal por parte del profesor de la asignatura, permitirá comprobar los procedimientos adecuados para que el trabajo final sea tan cercano a la realidad del estudiante como sea posible.

De la misma manera, la aplicación y uso de GoAnimate dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma extranjero a nivel de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, enfatizará la importancia con la que este proyecto refuerza la construcción del conocimiento por parte del estudiantado.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Paúl Miguel Benítez Alvarado, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 1802361061, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y la Práctica Docente, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Paúl Miguel Benítez Alvarado

1802361061

Dedicatoria

Dedico este trabajo de manera especial a todas las personas que de una u otra manera contribuyeron para que este sueño se cumpla.

Reconocimientos

De manera especial agradezco a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, el haberme brindado la oportunidad de crecer profesionalmente y ayudarme dentro de mi proceso formativo. A cada uno de mis profesores, que con sus valiosos conocimientos contribuyeron para enriquecer mi aspecto académico; a mi Directora de Tesis la Ing. Pilar Urrutia, por su meritoria colaboración y contribución en el desarrollo de este trabajo de investigación.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar animaciones didácticas mediante GoAnimate para mejorar la destreza de hablar (Speaking) en Inglés de Bachillerato General Unificado, habiendo planteado dicho estudio en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán. Por tal motivo se ha considerado la utilización de animaciones didácticas dentro de un contexto multimedia, aplicando las temáticas de la asignatura de Inglés al editor de video GoAnimate, el cual resulta de fácil utilización y a su vez atractivo para el grupo al que ha sido aplicado, incluyendo así las TIC's en el proceso de aprendizaje de las estudiantes de la Unidad Educativa. La técnica que se utilizó en esta investigación para verificar la procedencia del problema fue la encuesta, la misma que ha proporcionado datos importantes para verificar que el uso de animaciones didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario e inmediato, con la finalidad de que la destreza de hablar (Speaking) se desarrolle de manera óptima en las estudiantes de Bachillerato.

Palabras clave: educación virtual, sistemas de gestión de aprendizaje (LMS); tecnologías de la información y la comunicación (TIC); plataforma virtual, interaprendizaje.

ABSTRACT

This project is aiming to develop pedagogic animations through GoAnimate to improve speaking skills in English of the General Unified Baccalaureate Program, which took place at Santo Domingo High School. This is why; the use of pedagogic animations within a multimedia context was taken into account, by applying the topics of English subject to the video editor GoAnimate, which was found to be easy to use and engaging for the group to which it was applied, including ICTs within the students learning process. The technique used in this research to verify the origin of the problem was the survey, which has provided important data to verify that the use of pedagogic animations in the teaching-learning process is necessary and should be applied immediately, in order to allow the English speaking skills of high school students to reach their optimum level.

Key words: virtual education, learning management system, virtual platform, information and communication technology, inter-learning.

Tabla de Contenido

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	v
Dedicatoria	vi
Reconocimientos.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Tabla de Contenido	x
Lista de figuras.....	xiii
Lista de tablas.....	xv
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.2. Presentación del trabajo.....	1
1.3. Descripción del documento	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información técnica básica.....	4
2.2. Descripción del problema.....	4
2.3. Preguntas básicas	5
2.4. Formulación de meta	5
2.5. Objetivos.....	5
2.6. Delimitación funcional	6
3. Marco Teórico	7
3.1. Definiciones y conceptos.....	7
3.1.1. ¿Qué es GoAnimate?	7
3.1.2. ¿Qué es la habilidad de hablar (Speaking)?	8
3.1.3. ¿Qué son los sistemas de gestión del aprendizaje? LMS	10

3.1.4.	¿Qué es la Educación Virtual?	10
3.1.5.	¿Qué es una Plataforma de Educación Virtual?.....	11
3.1.6.	¿Qué son las Tics?.....	11
3.1.7.	¿Qué es el interaprendizaje?.....	11
3.1.8.	Recursos Didácticos Digitales	13
3.1.9.	Ventajas de los Recursos Educativos Digitales.....	13
3.2.	Estado del Arte	14
4.	Metodología.	16
4.1.	Diagnóstico.....	16
4.2.	Método(s) aplicado(s)	16
4.3.	Materiales y herramientas.....	18
4.3.1.	GoAnimate	20
4.3.2.	SoundCloud	20
4.3.3.	Encuesta aplicada a estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado.....	21
5.	Resultados	28
5.1.	Producto final del proyecto de titulación	28
5.1.1.	Creación del blog	28
5.1.2.	The Free Dictionary.....	36
5.1.3.	dic:ph.....	36
5.1.4.	Outlook.....	37
5.1.5.	Desarrollo de GoAnimate	37
5.2.	Evaluación preliminar	42
5.3.	Análisis Global de resultados	47
6.	Conclusiones y Recomendaciones.	53
6.1.	Conclusiones.....	53
6.2.	Recomendaciones.....	54

Apéndice A.....	56
Apéndice B.....	58
Apéndice C.....	60
Referencias.....	61

Lista de figuras

1. Interaprendizaje.....	12
2. Características del computador.	18
3. GoAnimate	20
4. Soundcloud	20
5. Nivel de Inglés.....	21
6. Aprendizaje	21
7. Cursos de soporte	23
8. Validación.....	23
9. Metodología.....	24
10. Producción Oral.....	24
11. Dificultad.....	25
12. Entorno de aprendizaje.....	25
13. Herramientas virtuales.....	26
14. Utilización de herramientas virtuales.....	26
15. Blog.....	29
16. Visualización del blog.....	29
17. Características del blog.	30
18. Links dentro del blog	30
19. Visualización del diseño del blog	31
20. Creación de tareas.	31
21. Vista del blog modo estudiante.....	32
22. Planificación del curso dentro del blog	32
23. Material didáctico.	33
24. Planificación anual de actividades.....	34
25. Planificación anual de actividades.....	35

26. Recurso de internet.....	36
27. Aplicación de teléfono.....	36
28. Recurso de internet.....	37
29. Herramienta GoAnimate.....	38
30. Link de ingreso a GoAnimate.....	38
31. Creación de usuario.....	38
32. Ingreso a través de la cuenta personal.....	39
33. Elaborar video.....	39
34. Tema a trabajar.....	39
35. Personaje a caracterizar.....	40
36. Personaje con animaciones.....	40
37. Grabación de voz.....	40
38. Visualización del proyecto.....	41
39. Ambientación sonora.....	41
40. Guardar el proyecto.....	41
41. Descargar el proyecto.....	42
42. Utilización del blog.....	42
43. Uso de GoAnimate.....	43
44. Interacción docente alumno.....	44
45. Contribución de GoAnimate.....	45
46. Mejora de la destreza oral.....	46
47. Trabajo estudiantil y resultado final.....	50

Lista de tablas.

1. Utilización del blog.....	42
2. Uso de GoAnimate	43
3. Interacción docente alumno	44
4. Contribución de GoAnimate.....	45
5. Mejora de la destreza oral.....	46

Capítulo 1

1.1. Introducción

Introducción

El trabajo que se presenta a continuación fue elaborado con el propósito de apoyar a las estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán en el desarrollo de la destreza de hablar (Speaking), mediante el uso de una herramienta virtual como sustento a lo impartido en el aula de clase.

1.2. Presentación del trabajo

La presente propuesta proyecta afianzar los conocimientos de la lengua extranjera y en si promover por medio del uso de una herramienta virtual la adquisición de la destreza de Speaking que por mucho tiempo ha sido uno de los problemas que las estudiantes han considerado importante, debido a que comunicarse en Inglés se ha convertido en una herramienta relevante en la actualidad. Dicha evaluación ha venido provocando en muchas instancias la causa del bajo rendimiento en la anteriormente mencionada asignatura.

En el proceso investigativo documental se analizó datos obtenidos a través de una encuesta realizada a estudiantes de Bachillerato, en la misma se obtuvo datos importantes para la elaboración y ejecución de ésta propuesta, ya que las estudiantes han visto la necesidad de emplear nuevas tendencias tecnológicas, tomando en cuenta que es algo con lo cual están acostumbradas a trabajar, y que además genere un interés al momento de producir el lenguaje como tal.

La plataforma seleccionada y por la cual las estudiantes podrán cargar o descargar los elementos didácticos necesarios para la elaboración de las animaciones es <https://www.blogger.com>, y la dirección de la cual las estudiantes obtendrán la información necesaria para realizar sus actividades es <http://improvingspeakingskills.blogspot.com/>, de este modo se tendrá un control mediante la programada planificación que el docente provea, y a su vez las estudiantes visualizaran las instrucciones para cada uno de los trabajos a realizar.

La metodología utilizada en la elaboración de los fotogramas dentro del programa GoAnimate, es la Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), la cual será la que establezca el orden a seguir el presente trabajo con el fin de regular su normal desarrollo, por lo tanto las estudiantes seguirán una metodología que les permitirá organizar sus presentaciones de manera que tengan una secuencia lógica dentro del transcurso de su elaboración.

Una vez aplicadas las herramientas a las estudiantes se tendrá que considerar su evolución, ya que mediante otros sistemas alternativos de evaluación los resultados no han sido los esperados, en si al final de la aplicación y evaluación del proyecto se tendrá el resultado en el que las estudiantes produzcan frases elementales y cotidianas sin ninguna dificultad.

1.3. Descripción del documento

El presente trabajo está dividido en capítulos, siendo este acápite parte de la primera sección o del Capítulo I, en la que se aborda la presentación del trabajo.

En el Capítulo II se encuentra la información técnica básica y además de cómo se realizó el planteamiento de la propuesta, en que se resalta lo datos iniciales del trabajo de titulación.

En el Capítulo III se enfoca a los datos generales y conceptualizaciones que se han buscado con el fin de argumentar la viabilidad de éste trabajo, y que sustentan la problemática expuesta.

En el Capítulo IV se examina la metodología que se utilizó para poner en marcha dicha propuesta, se expone además paso a paso su ejecución, en el uso de materiales y a quienes fue dirigido dicha propuesta.

En el Capítulo V se verifica la información acerca del funcionamiento del producto final y su aplicación, una vez que se había aplicado la encuesta en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, la misma que estuvo dirigida a las estudiantes de bachillerato.

En el Capítulo VI se plantean las conclusiones y recomendaciones del proyecto y el uso que se le dará al producto final, asimismo el uso del blog en el cual los contenidos y las actividades se

encuentran ubicados, siendo este medio el que utilizan las estudiantes para obtener y dar cumplimiento a lo que se le ha solicitado realizar.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: desarrollo de animaciones didácticas mediante GoAnimate para mejorar la destreza de Speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación y desarrollo.

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de Software y/o Plataformas educativas

2.2. Descripción del problema

El problema detectado en las estudiantes de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán tiene que ver con la carencia en la producción oral en la asignatura de Inglés; dado que de una u otra manera esta falencia en una de las destrezas esenciales del idioma extranjero se ha convertido en la causa de cierta inconformidad por parte de los educandos al momento de organizar frases e ideas coherentes en un contexto que el profesor de la asignatura ha propuesto; por esta razón al implementar el uso de GoAnimate como herramienta de trabajo, los estudiantes tendrán la posibilidad de generar animaciones que procuren desarrollar su habilidad de Speaking.

El objeto de este proyecto es crear en el estudiante la necesidad de perfeccionar sus habilidades para expresarse oralmente [1], a través de herramientas didácticas, en este caso GoAnimate. Sin duda alguna los estudiantes muchas veces encuentran dificultades al producir el lenguaje frente a sus similares, sea cuestión cultural o en sí desconocimiento del idioma, dicha producción oral tiene que evidenciarse de un modo tal en que todos los integrantes de la comunidad

educativa se encuentren conformes con los resultados; en si la situación citada anteriormente se encuentra arraigada en la culturalidad de los educandos como consecuencia del problema planteado en este trabajo de titulación.

2.3. Preguntas básicas

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar? Los estudiantes no pueden expresar situaciones a las que son expuestas en clase y evaluaciones.

¿Por qué se origina? Existe desmotivación en clases.

¿Qué lo origina? La carencia de expresión oral en los estudiantes de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán.

2.4. Formulación de meta

Contribuir con animaciones didácticas mediante GoAnimate para la mejora de la destreza de Speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

2.5. Objetivos

2.5.1 Objetivo general.

Desarrollar animaciones didácticas mediante GoAnimate para la mejora de la destreza de Speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

2.5.2 Objetivos específicos.

- Fundamentar el contenido teórico que se utilizará dentro de la herramienta GoAnimate.
- Diagnosticar las falencias del aprendizaje del Idioma Extranjero en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán.
- Diseñar un programa de estudio mediante el uso de la herramienta GoAnimate que mejore la habilidad de Speaking.

- Aplicar el uso de la herramienta GoAnimate en las estudiantes de bachillerato con la finalidad de que su expresión oral sea la adecuada en el idioma Inglés.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- El fundamento primordial al desarrollar animaciones didácticas mediante *GoAnimate* para mejorar la destreza de *Speaking* en Inglés de Bachillerato General Unificado, establecerá que la metodología a utilizarse sea la comunicativa, la cual guiará el proceso en la adquisición de la destreza de *Speaking*.
- Por medio de la creación de animaciones los estudiantes emplearán el uso de las Tics, y a su vez estarán expuestos a los nuevos procesos de aprendizaje que rigen el mundo globalizado y competitivo de hoy.
- El estudiante será capaz de producir el idioma Inglés de manera tal que sea comprendido y pertinente en cada uno de los casos que requiera su aplicación.
- Adquirirá destrezas paralelas, en este caso el uso de la tecnología en Inglés y aplicada en la herramienta *GoAnimate*, lo que le permitirá tener una producción natural y coherente del Inglés.
- Mejorará la expresión oral en el estudiantado, al brindar la oportunidad de estar expuestos a situaciones cotidianas que les provean de vocabulario necesario para iniciar una conversación en inglés.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

No registra avance o cuadro de calificaciones.

Capítulo 3

Marco Teórico

En la época que hoy nos desarrollamos, vemos de vital importancia el tener conocimiento de un idioma extranjero, en este caso el Inglés dado que es el idioma más hablado a nivel mundial y en que la mayoría de información científica se encuentra redactada. Por lo tanto, un conocimiento básico es requerido como mínimo incluso para acceder a estudios superiores, y mejor aún si el postulante domina el mismo, por lo cual esta propuesta aporta con la adquisición de la destreza oral (Speaking).

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. ¿Qué es GoAnimate?

Esta herramienta web 2.0 da la oportunidad de crear videos animados con tal facilidad que los resultados son creativos y divertidos, el principio de la herramienta es la de crear animaciones con caracteres animados y personalizados, utilizando los diversos escenarios que por defecto la herramienta provee, de la misma manera se puede incluir texto en cada fotograma que además de atraer la atención de los usuarios quienes miran las animaciones, aportan movilidad a cada escena.

Existen variadas formas de ingresar a dicha herramienta, ya que se puede acceder de manera gratuita a la misma con ciertas restricciones, o a su vez la versión pagada, en la cual el usuario puede hacer uso de una amplia gama de opciones que hacen de cada fotograma una experiencia atractiva.

La versión que se utilizará en este proyecto es la que no tiene costo de accesibilidad, por tal motivo las estudiantes pueden hacer uso libre de esta herramienta, que en dicha versión pues brinda las opciones necesarias para que las animaciones creadas posean una característica personal de acuerdo con las especificaciones solicitadas. Además de que la herramienta en el caso de que el usuario no comprenda su uso, facilita su comprensión a través de un tutorial con el cual paso a paso se puede llegar a crear la animación deseada con la guía del mismo.

Una de las características más importantes de GoAnimate es que permite al usuario la facilidad de trabajar con animaciones 2D (lo cual significa y se refiere a dos dimensiones que posean alto y

ancho) sin necesidad de tener muchos conocimientos sobre el tema, creando a la vez animaciones o videos cortos con diferentes propósitos, en este caso utilizado y aplicado a la enseñanza del idioma extranjero, estas animaciones son tan versátiles que incluso pueden ser compartidas a través de diversos medios. Otro aspecto a resaltar de GoAnimate es la facilidad con la que el usuario del mismo puede registrarse, editar sus animaciones y personalizarlas en el momento que creyere conveniente. Facilitando a las estudiantes navegar por la herramienta, la cual es muy funcional dado que provee un sinnúmero de ambientes, rasgos faciales, fondos, efectos de sonido, acciones, música que complementa la acción que realizará el personaje al cual se le está dando vida dentro del fotograma. Los elementos además de apoyar a la caracterización de los personajes nos brindan la posibilidad de recrear situaciones cotidianas o inclusive momentos históricos debido a la riqueza de opciones a escoger en la herramienta, lo cual aporta y promueve la creatividad con la que el usuario genera escenarios y circunstancias para su beneficio o buscando objetividad dentro de lo que está emulando. Dentro de las ventajas de esta herramienta están la forma muy sencilla en la que se añade movimientos, acciones y gestos a los personajes seleccionados, hasta la personalización del trabajo colocando una fotografía nuestra, de esta manera el personaje aparece en el video con el toque personal deseado.

3.1.2. ¿Qué es la habilidad de hablar (Speaking)?

La destreza de hablar (Speaking) es uno de los elementos de salida del lenguaje muy importante, que el aprendiz del idioma extranjero debe adquirir con ayuda del profesor guía, tomando en cuenta que la producción oral así también llamada, es la más compleja a desarrollar dentro de las cuatro destrezas del idioma. Los motivos son variados, dado que los estudiantes sienten presión a producir oralmente lo que desean expresar por su mismo entorno o en si por desconocimiento del mismo.

- **¿Por qué es importante el hablar (Speaking)?**

El objetivo del lenguaje es la comunicación y el objetivo de hablar en un contexto de lenguaje es el de promover la eficiencia comunicativa. Los profesores quieren que los estudiantes sean realmente

capaces de utilizar la lengua lo más coherente posible y con un propósito bien definido según sea su uso. Por consiguiente, los estudiantes dan prioridad a las otras destrezas del lenguaje, como: leer, escribir, escuchar y utilizar la gramática correctamente, además cuando necesitan ser competentes al momento de expresar oralmente alguna situación pues encuentran las falencias que de por sí aparecen.

Los principales beneficios de una mayor competencia comunicativa son las oportunidades de empleo, de educación y de viaje resultantes. Siempre es una ventaja el poder participar comunicativamente con nuestros semejantes.

- **Lo que un profesor tiene que tomar en cuenta al momento de enseñar Speaking.**

Cuando un profesor se encuentra planificando tiene que tomar en cuenta las necesidades del grupo, definir sus falencias o sustentar con práctica y ejercicios las mismas, en si eso le facilita la planeación de actividades que requieran estructura como simulaciones y juegos de rol.

El proceso también tiene que ser monitoreado con la finalidad que las dudas que las tareas generen sean resueltas, sea de manera individual o grupal, siendo así la corrección de errores un punto a favor del estudiante que se da cuenta de lo que ha realizado, y por ende la retroalimentación que el docente realiza a través del foro de ayuda del blog, interactuando de manera oportuna en cada tarea.

Áreas que abarca el Speaking:

Mecánica: aquí la gramática, la pronunciación, el vocabulario y la coherencia componen la estructura que debe ser emitida por el estudiante.

Funciones: la interacción y cohesión fundamentan la producción oral, dado que lo que es emitido debe ser comprendido.

Social/cultural: intervienen principalmente los factores culturales que a la hora de expresarse oralmente hay que tomar en cuenta para no transgredir y herir susceptibilidades

Por otro lado, las actividades deben centrarse en la producción de las estudiantes tomando en cuenta los elementos de salida y sus efectos.

El elemento de salida estructural está centrado en el uso correcto del idioma, así temas que han sido tratados sean revisados con la finalidad de crear comodidad en el desarrollo de las estructuras solicitadas.

El elemento de salida comunicativo se centra menos en forma y más en la realización de una tarea que incluye el uso de un lenguaje específico. En si el propósito es que los estudiantes obtengan su significado a través de su exactitud y consideración.

3.1.3. ¿Qué son los sistemas de gestión del aprendizaje? LMS

Es un sistema encargado de gestionar la manera de aprender en línea, en si nos permiten administrar, distribuir, monitorear, evaluar y dar apoyo a las actividades que se generan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Dentro de las funciones principales con las que se cuenta son la fácil creación de contenidos utilizando diversos formatos para su mejor comprensión; luego dichos contenidos son difundidos en línea brindando al estudiante la oportunidad de acceder a los contenidos de manera rápida, descargarse cuanta información requiera y que este insertada en el sitio el cual ha sido designado a utilizar; también se pueden incluir grupos acordes a la planificación que ha tenido que ser organizada con la tutoría del docente el cual guía y provee la ayuda necesaria para que los miembros de dicho grupo realicen lo que se ha solicitado; con esto se incrementa la utilización de los ambientes virtuales y estar a la vanguardia tecnológica, metodológica y educativa que en este tiempo requiere el máximo de información brindada en línea con la finalidad de agilizar procesos, el docente puede alojar los recursos creados en un blog permitiendo a las estudiantes revisar y completar las actividades.

3.1.4. ¿Qué es la Educación Virtual?

Dentro de la hoy denominada “sociedad del conocimiento” se encuentra la enseñanza virtual, no dejando de lado la tradicional metodología áulica, hoy es imprescindible trabajar en un entorno con el cual agilicemos procesos con calidad y eficacia, dado que el demandante mundo en el que vivimos ha generado la necesidad de estar al tanto de todas estas nuevas tendencias y no podría estar a un

lado el ámbito educativo. Ya que el uso del internet es útil en el caso de compartir y buscar información, y más aún el uso de la tecnología en la educación lo cual ha sido motivo de opiniones ambiguas en cuanto a su uso y aplicación.

3.1.5. ¿Qué es una Plataforma de Educación Virtual?

Es un gestor de información que a través del internet permite y facilita que la misma se involucre a personas de diversas locaciones geográficas para acceder a cursos de diversa índole, para lo cual los que estén interesados en dichos programas deben solicitar a la Institución que adquiera el software que proveerá dicho servicio a los que han estado dispuestos a seguir el citado esquema educativo. Además la plataforma educativa debe brindar la opción de adaptarse a los requerimientos de los estudiantes y profesores, por tal motivo que serán distintas las instancias en las que se encuentren en línea para disponer los trabajos a realizar. Como se mencionaba anteriormente la plataforma será flexible de tal modo que las herramientas insertadas en la misma no dificulte la manera en la que el estudiante virtual desarrolla sus actividades formativas.

3.1.6. ¿Qué son las Tics?

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (Tics) comprenden el uso de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, las cuales interactúan con el fin de crear circunstancias reales comunicativas. Las Tics han sido empleadas en varios campos del conocimiento y más aún en el campo educativo, creando recursos metodológicos adaptados a los procesos de enseñanza audiovisual, ya que al incluirlos, la tecnología en este proceso anteriormente expuesto procura facilitar la manera en la que la información es receptada.

3.1.7. ¿Qué es el interaprendizaje?

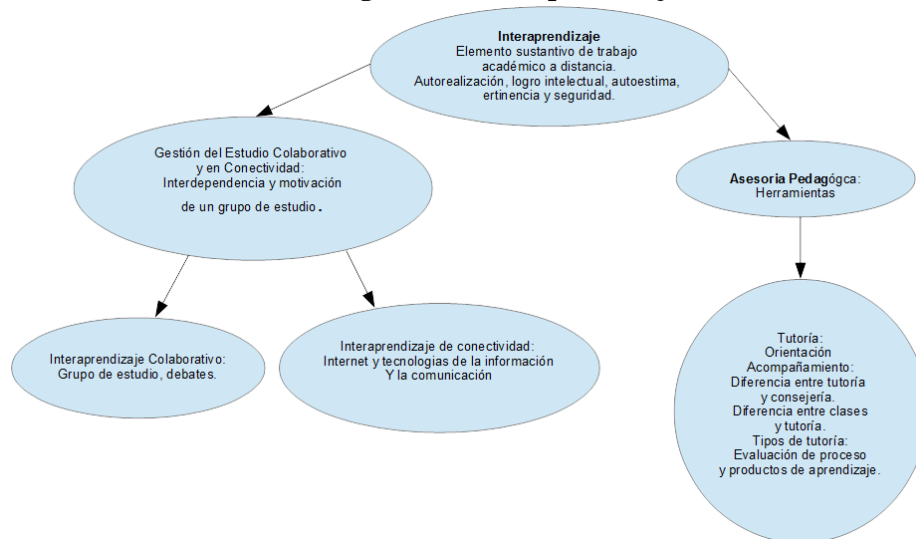
Es el elemento individual de la acción académica que busca en el educando que por medio de la experiencia pedagógica a distancia encuentre y genere valores de surgimiento hacia una realización personal y académica pertinente. Además se pretende que de manera colaborativa se participe en

grupos en donde en conjunto el objetivo final sea cumplir lo trazado en base a lo integral que se pretende el individuo sea, creando la necesidad de ser independiente con la motivación necesaria para surgir y llevar a cabo lo que se ha propuesto realizar.

Dentro del e-learning el tema virtual incluye que el gestor del interaprendizaje busque la información de manera tal que su pedagogía aporte con nuevas tendencias a su proceso formativo, ya que es capaz a través de este medio de crear su propia percepción de las necesidades que ha enfatizado en resolver.

Los objetivos en los cuales el interaprendizaje trabaja se basan en indagar las diferentes formas en las que circula el conocimiento y la interacción del mismo con los demás; además identificar la viabilidad con la que la enseñanza a distancia genera las herramientas para que los métodos de adquisición del conocimiento sean los idóneos; por otra parte comprender que el recurso virtual provee y soporta el interaprendizaje a través de las tecnologías de la información y la comunicación lo cual fortalece y reemplaza en ciertos casos al metodismo al que el educando ha sido acostumbrado; adquirir la capacidad de que el conocimiento que encuentre sea discernido de manera útil y precisa, formulándose interrogantes debido a la cantidad de información a la cual se encontrará expuesto; por último percibir que la investigación virtual promueve y forja lazos colaborativos, dado que la información puede ser compartida con otros miembros de la comunidad educativa.

Figura # 1 Interaprendizaje



Fuente: Elaboración propia

3.1.8. Recursos Didácticos Digitales

Según Moya (2015). Cuando hablamos de recursos didácticos en la enseñanza estamos haciendo referencia a todos aquellos apoyos pedagógicos que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es todos aquellos materiales y soportes físicos. Los recursos son medios de comunicación diseñados para interactuar con el usuario, permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios de “aprender-aprender”, siendo el alumno participe directo o guía de su propia información.

3.1.9. Ventajas de los Recursos Educativos Digitales

Según Zapata (2015). Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades. Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales están:

- Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.
- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto. Los autores tienen la potestad de conceder una forma de licencia Creative Commons a sus recursos

educativos que publican en la Web, o de compartirlos con otros usuarios en espacios de la Web 2.0 y en espacios orientados a generar redes sociales, cursos educativos digitales.

3.2. Estado del Arte

La enseñanza del lenguaje extranjero a través del tiempo ha sido manejada de manera experimental sin tomar en cuenta que la producción del mismo además debe basarse en estructuras gramaticales, las cuales generan competencias comunicativas efectivas para los procesos internos y externos de la realización de los elementos de salida del idioma. Bajo un criterio comunicativo es que el encargado de impartir la asignatura debe por medio de un sinnúmero de metodologías y estrategias intervenir en la adquisición de las destrezas primordiales del idioma (Richard, J. 2006).

De tal manera que el educando sea capaz de que los conocimientos adquiridos sean direccionados a la interacción entre el como tal y el que produce el idioma de forma natural, con el único objetivo de las frases sean pronunciadas de una manera coherente, y eficaz que procure la fluidez en un próximo encuentro.

En el campo de la enseñanza en general existen muchas metodologías a utilizar, más aun en la enseñanza del Inglés, una de ellas es la que genera interacción entre los partícipes del proceso académico, siendo esta la metodología comunicativa que con ayuda del profesor guía se expone temáticas diversas con el fin de llegar a una conceptualización natural de significancias que quedaran marcadas en la adquisición del lenguaje, siendo la práctica la que le permita experimentar el idioma, y a su vez los posibles errores que se produzcan en dicho proceso serán los que ayuden a precisar el uso adecuado del idioma (Burns, A. 1998).

El estudiante de una lengua extranjera está dispuesto a viabilizar su conocimiento de forma integral, es decir, que toda la comprensión se enfoque además en lo más elemental del idioma, como lo es la gramática, la pronunciación, el vocabulario; que son en sí la base que fundamenta la destreza de hablar. Por otra parte el que guía el proceso debe lograr que existan mensajes con un significado semántico correcto con propósitos netamente comunicativos, los mismos que influenciarán al estudiante a tener fluidez al momento de hablar, (Sanborn, R. 1997).

En sí, para incorporar lo anteriormente expuesto se debe tomar en cuenta la metodología ADDIE la cual consiste en el análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación del material

que será la herramienta que cree en el estudiante interés por inmiscuirse dentro del proceso de enseñanza virtual, dado que la objetividad que ésta posee demuestra claramente la guía e instrucción que se ha brindado por parte del administrador de dicho contexto virtual al cumplir los pasos requeridos para el desarrollo de las actividades relevantes de mayor a menor sin descuidar la guía vivencial que cada uno de los procesos requiere (Tejeda, D. 2013).

Capítulo 4

Metodología.

Para incentivar el uso de dichos fotogramas dentro del programa GoAnimate, se debe cumplir un proceso sistemático en la elaboración de cada fotograma, para lo que se ha dispuesto utilizar la Metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), la cual será la que sistematice el presente trabajo para regular su normal desarrollo y para que los estudiantes de bachillerato sean los beneficiados al tener una estructuración a la cual regirse (Gallo, 2015).

4.1. Diagnóstico

Previo a la obtención de los resultados que esta investigación requiere se ha empleado una encuesta a las estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, con un total de 139 estudiantes en cuatro paralelos diferentes.

4.2. Método(s) aplicado(s)

Para el desarrollo del producto final, se establece el empleo de la metodología ADDIE la cual abarcará las fases de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, el cual es un modelo sencillo y puede ser efectuado en la mayoría de las situaciones o esferas, ya que es posible modificarse y adaptarse cumpliendo sus fases a distintos tipos de necesidades. Permite al instructor de un proceso formativo retomar o repasar la planificación educativa dependiendo de las necesidades de los educandos y eso se debe a que es un proceso sistemático, planificado y estructurado (Belloch, 2015).

De acuerdo a la metodología ADDIE, para el desarrollo de las animaciones didácticas se siguen los siguientes pasos:

- **Análisis:** Una vez realizada la encuesta a las estudiantes de segundo Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, se ha evidenciado la falencia de la

habilidad de hablar en la producción del Lenguaje Extranjero, por lo cual se verifica la necesidad de crear material didáctico para reforzar dicha destreza, mediante la utilización de la herramienta web 2.0 GoAnimate, siendo conveniente que además de la instrucción áulica, situaciones comunicativas y entorno estudiantil, se promocióne de forma óptima las necesidades a cumplir en las estudiantes, con la finalidad de contribuir a su formación académica integral, sin dejar a un lado al maestro guía que es con el que completa el ciclo de interacción.

- **Diseño:** luego de haber analizado los resultados de la encuesta y evidenciado las necesidades, se procede a seleccionar los contenidos, imágenes, música, el escenario y personajes animados más idóneos a utilizarse en la creación de GoAnimate, se procederá a la creación del esquema didáctico a seguir, buscando la mejor aprehensión de los contenidos que dicho material expondrá. De esta manera que los estudiantes relacionen su uso y aplicación, tendrán que diseñar su plan de trabajo con el cual van a procesar la información que contenga cada uno de los trabajos a realizar.
- **Desarrollo:** Es la creación real de un video atractivo, utilizando los diferentes recursos provistos en el paso anterior, mediante la herramienta GoAnimate, el mismo que servirá de apoyo para que posteriormente cada una de las estudiantes, realicen sus propias animaciones, poniendo en práctica su expresión oral y así mejorar la destreza de hablar(speaking), el estudiante forma parte del proceso al tener que participar en la creación de una cuenta en la página web Goanimate.com con la finalidad de que empiece a reconocer cada uno de los detalles que dicha página ofrece al usuario, en sí que ya trabaje en un boceto, el cual le permitirá editar el nuevo material al que ha sido expuesto y a su vez se adapte a dicha herramienta virtual. En este paso tiene que tener muy en cuenta el modo con el que genera su usuario, ya que será el que utilice durante el transcurso del nivel al que se encuentra asistiendo: por otra parte se verá obligado a incluir ciertas ideas que conjuntamente con el paso anterior han de ser las que formen parte de la animación en progreso. Ahora bien, en si aquí se encuentra la esencia con la cual su producto final tendrá la particularidad que le caracterice a cada uno de los que elaboren dichas animaciones.

- **Implementación:** una vez que el estudiante se ha familiarizado con la herramienta, con la guía del docente de la asignatura se revisarán los detalles requeridos para la creación de dichos fotogramas y los pasos adecuados para generar una apropiada y coherente animación, lo que a su vez servirá como proceso formativo en el uso de la herramienta. Siguiendo la secuencia en cada paso, en esta instancia el estudiante complementa su trabajo ya con lo que es la esencia de su trabajo final, el cual consiste en alojar las animaciones didácticas en un blog, permitiendo de esta manera el acceso a dichas animaciones para visualizar, escuchar y aprender frases importantes del idioma, aportando de esta manera la mejora de la destreza de hablar (speaking).
- **Evaluación:** la oportunidad que los estudiantes poseen al crear fotogramas con temáticas que deben ser planteadas de manera tal que tengan concordancia con los contenidos que se encuentran en sus libros de trabajo en el aula, serán evaluados y a su vez el proceso total del uso de la herramienta, teniendo en cuenta que los temas de cada Módulo serán diversos, de este modo se podrá incluir un amplio espectro en lo que es la producción oral o de Speaking en temas variados que aporten argumentos del lenguaje importantes para una mejor producción del mismo.

4.3. Materiales y herramientas

A continuación se describen las herramientas tanto de hardware como de software que se han utilizado en el proyecto.

Se ha empleado una laptop la cual cuenta con las siguientes características básicas:

Figura # 2 Características del computador.

Sistema Operativo	El sistema operativo es responsable por la administración de los recursos de su computador y permite que el software y el hardware trabajen juntos. • Windows 7 Home Premium (64 Bits)
Procesador	Un procesador más rápido le permite terminar sus tareas en menos tiempo. • Intel Core i5-430M (2.26 GHz, 3 MB de caché), con Turbo Boost hasta 2.53 GHz.
Pantalla	Una pantalla clara y brillante donde quiera que la lleve. El tamaño de la pantalla esta dado en pulgadas.

	<ul style="list-style-type: none"> • 14.5" LED Widescreen con tecnología Bright View Infinity (1366 x 768)
Memoria	<p>Más memoria le permite ejecutar más programas de software al mismo tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 GB, DDR3 (2 x 2048MB)
Disco Duro	<p>Más memoria le permite ejecutar más programas de software al mismo tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 GB, DDR3 (2 x 2048MB)
Disco Duro	<p>Discos duros le dan el espacio de almacenamiento para sus datos y programas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 500 GB, 7200 rpm, SATA
Unidad Óptica	<p>Obtenga lo máximo de la multimedia con un disco óptico en su computadora portátil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Super Multi 8X DVD±R/RW con tecnología Light Scribe y soporte para doble capa
Gráficos	<p>El controlador de gráficos acelera el procesamiento de las imágenes, ofreciéndole una alta calidad y mejor nitidez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intel HD Graphics
Audio	<p>Viva la experiencia del sonido en el Internet y en los más populares programas de hoy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audio de Alta Definición (IDT) - Audio Dolby Advanced - Bocinas Altec Lansing
Red	<p>Permite conectar su notebook a Internet y ambientes de red.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ethernet Gigabit 10/100/1000
Red Inalámbrica	<p>Dispositivo de conexión inalámbrica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • WLAN 802.11b/g/n y Bluetooth 2.1
WebCam	<p>Haz conferencias en vivo de video o audio con tus familiares y amigos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Webcam HP TrueVision (VGA) con micrófono integrado.
Lector de Memorias	<p>Para utilizar la tarjeta de memoria de otro dispositivo (como una cámara digital o un MP3) para acceder a fotos, películas, archivos, música, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • "5 en 1" (Secure Digital, MultiMedia, Memory Stick, Memory Stick Pro o xD Picture)
Puertos	<p>Permite la conexión de los periféricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 x puertos USB 2.0 (tercero compartido con puerto eSATA), 1 x VGA, 1 x RJ-45, 1 x salida para audífono/estéreo, 1 x entrada de micrófono, 1 x eSATA Combo, 1 x HDMI.
Teclado	<p>Teclado Integrado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teclado con 95% de tamaño normal
Mouse	<p>Use su computadora de la forma más fácil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Touch pad con botón de activación/desactivación

Fuente: Recurso de internet. <https://pcel.com/Hewlett-Packard-WZ460LA-69145>

4.3.1. GoAnimate

Es una herramienta web 2.0 que permite crear animaciones y compartirlas en la web, de fácil uso y comprensión, la misma que provee una innumerable gama de opciones para que el usuario de su toque personal a cada animación con la finalidad de hacerla más atractiva y divertida al momento de compartirla.

Figura # 3 GoAnimate



Fuente: Elaboración propia

4.3.2. SoundCloud

Es una red social para músicos, en la cual se les proporcionan canales para la distribución de su música. Algo similar a Start My Song o a Songpull, con la diferencia de que aquí la idea es mostrar la música ya terminada, lista para ser escuchada.

Figura # 4 Soundcloud



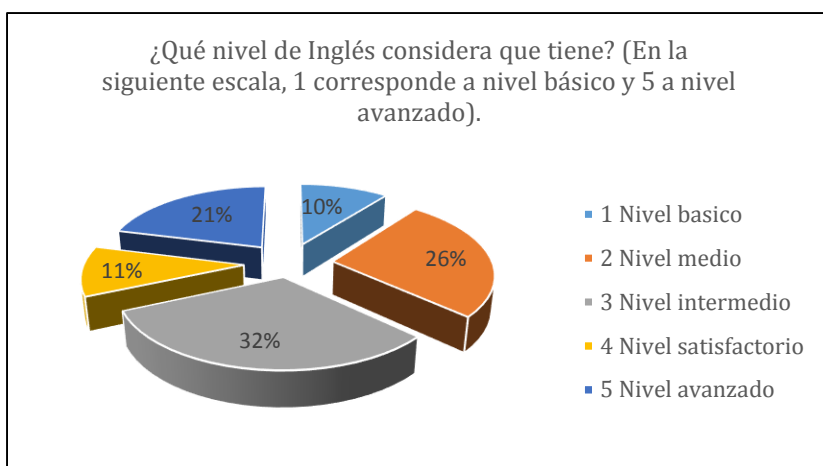
Fuente: Elaboración propia

4.3.3. Encuesta aplicada a estudiantes de Segundo de Bachillerato

General Unificado.

1. ¿Qué nivel de Inglés considera que tiene? (En la siguiente escala, 1 corresponde a nivel básico y 5 a nivel avanzado).

Figura # 5 Nivel de Inglés



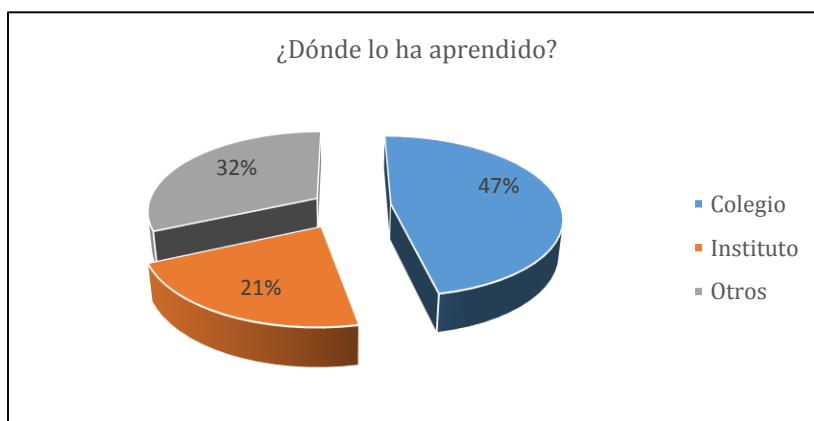
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Se interpreta que las estudiantes han situado su nivel de conocimiento en un punto intermedio en su mayoría, mientras que las demás estudiantes han mencionado que su nivel de conocimiento se sitúa en niveles inferiores en ciertos casos, debido a la falencia de su estructura básica.

2.- ¿Dónde lo ha aprendido?

Figura # 6 Aprendizaje



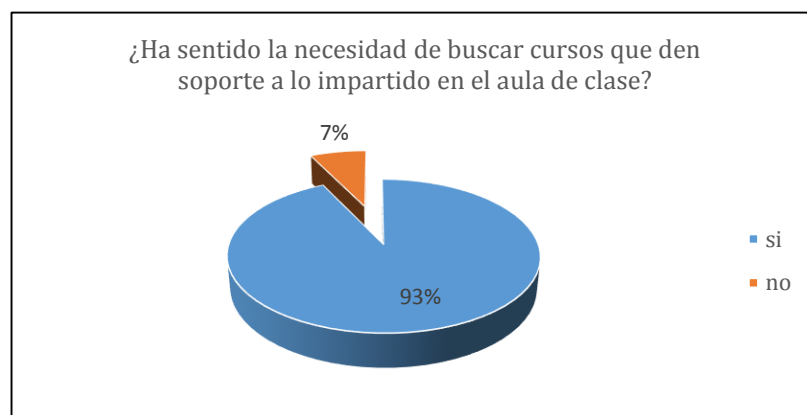
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Las estudiantes han mencionado que los conocimientos que poseen de la Lengua Extranjera han sido adquiridos mayoritariamente en la Institución en donde estudian, a su vez se considera que el nivel institucional al que han estado expuestas ha servido para sobrellevar situaciones básicas de comunicación.

3. ¿Ha sentido la necesidad de buscar cursos que den soporte a lo impartido en el aula de clase?

Figura # 7 Cursos de soporte



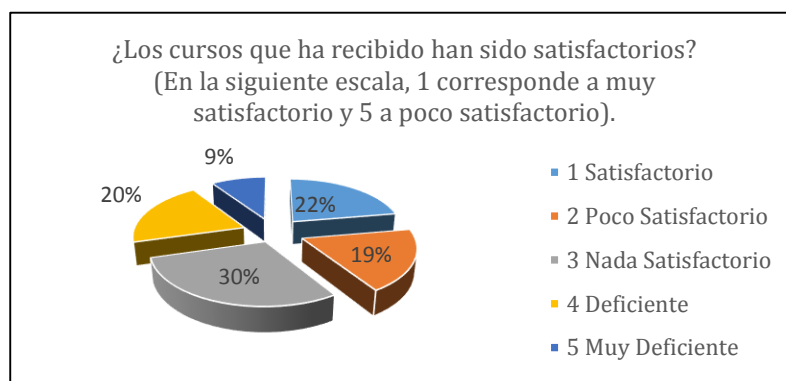
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En su mayoría se ha entendido que las estudiantes han necesitado de clases extracurriculares, dado que al existir un número extenso de estudiantes en cada aula de clase, la información no llega a todas por igual, siendo este el motivo por el cual toman clases para sustentar lo impartido en la Institución.

4. ¿Los cursos que ha recibido han sido satisfactorios? (En la siguiente escala, 1 corresponde a muy satisfactorio y 5 a poco satisfactorio).

Figura # 8 Validación



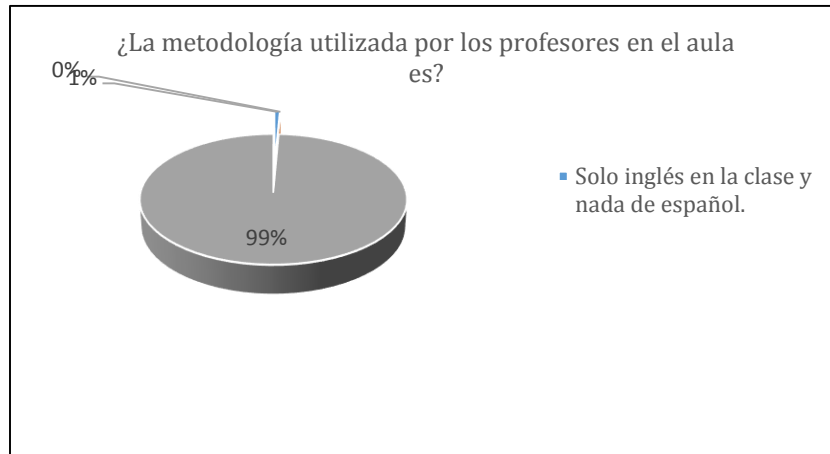
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Los cursos a las que las estudiantes han asistido, según lo que habían mencionado es que si satisfacían sus necesidades de conocimiento, aunque por el momento se entendía lo que necesitaban aprender, pero en si el idioma como tal no era adquirido en su totalidad.

5. ¿La metodología utilizada por los profesores en el aula es?

Figura # 9 Metodología



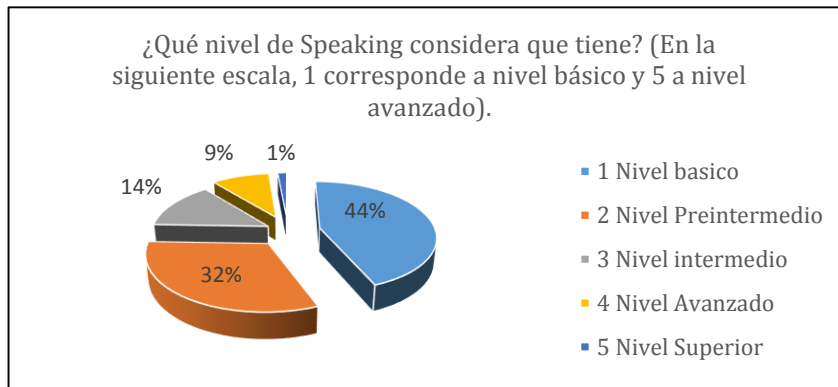
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

La gran mayoría de las estudiantes tienen presente que la metodología utilizada por el profesor de la materia es aquella que sustenta con la lengua materna lo que ha sido explicado en la lengua extranjera, lo que conlleva a una mejor adquisición y comprensión de la asignatura.

6. ¿Qué nivel de Speaking considera que tiene? (En la siguiente escala, 1 corresponde a nivel básico y 5 a nivel avanzado).

Figura # 10 Producción Oral



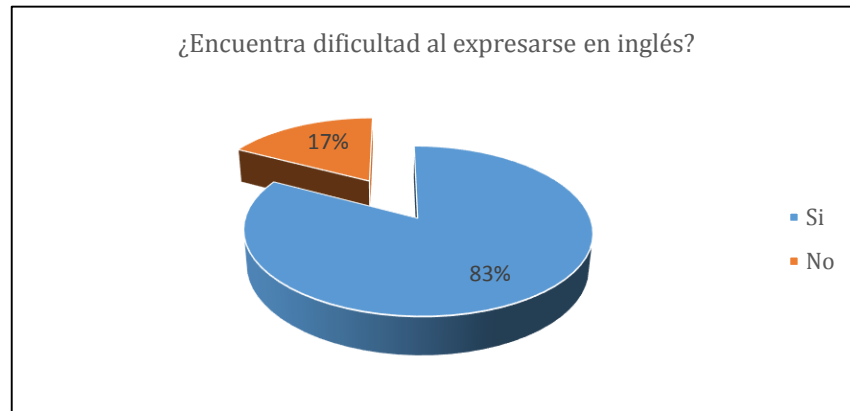
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En su mayoría las estudiantes han señalado que el nivel de Speaking es básico, parcializándose en los otros parámetros las estudiantes que tienen realmente producen el idioma y las que tienen falencias en ciertas estructuras del idioma.

7. ¿Encuentra dificultad al expresarse en inglés?

Figura # 11 Dificultad



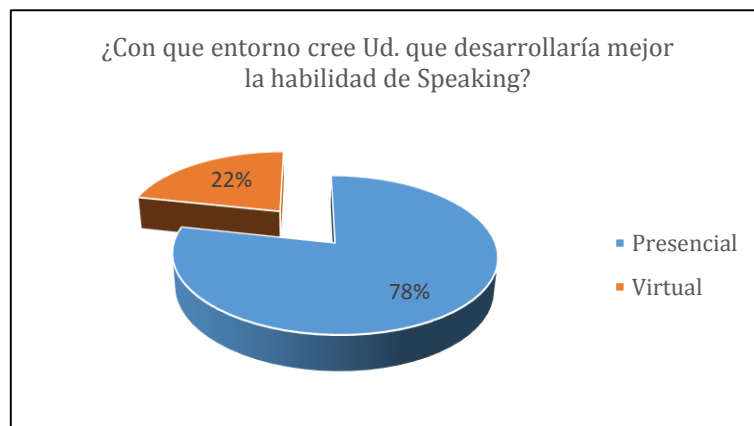
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Las estudiantes que se encuentran con dificultad para producir el idioma son en su mayoría las que desconocen las bases del idioma, que al igual con la falta de confianza para expresarse pues la producción oral no es la óptima.

8. ¿Con que entorno cree Ud. que desarrollaría mejor la habilidad de Speaking?

Figura # 12 Entorno de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Las estudiantes encuestadas han concluido que un aprendizaje presencial será el que les permita adquirir la destreza de mejor manera, pero con la ayuda de un entorno virtual en el que no haya gente a su alrededor pues habría la posibilidad de que la producción oral sea de diferente manera.

9. ¿Ha utilizado su profesor herramientas web 2.0 para desarrollar la habilidad de Speaking?

Figura # 13 Herramientas virtuales



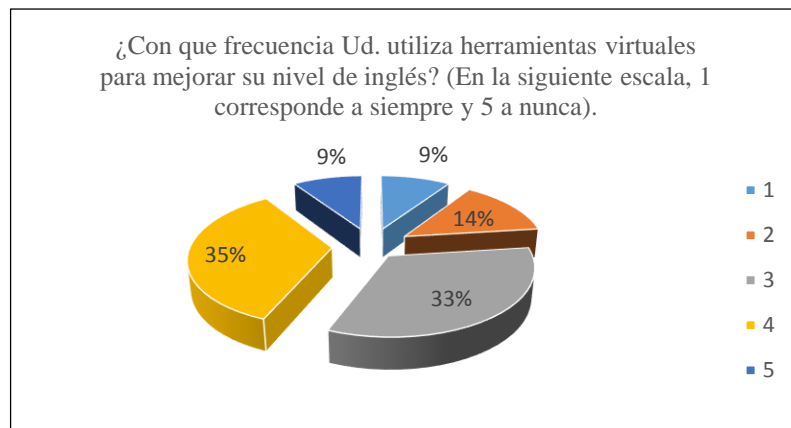
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Las estudiantes han acordado que el profesor dentro del proceso de enseñanza aprendizaje si ha utilizado herramientas virtuales con el objetivo de desarrollar la destreza de Speaking.

10. ¿Con que frecuencia Ud. utiliza herramientas virtuales para mejorar su nivel de inglés? (En la siguiente escala, 1 corresponde a siempre y 5 a nunca).

Figura # 14 Utilización de herramientas virtuales



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Las herramientas virtuales son utilizadas por la mayoría de las estudiantes, dado que la tecnología aporta y sustenta los conocimientos impartidos en el aula por el docente, siendo de esta manera que el proceso de enseñanza aprendizaje se complementa, al contribuir con el autoaprendizaje y a su vez el conocimiento es aplicado con los recursos solicitados por el profesor.

Análisis Global de resultados

Una vez que se ha analizado e interpretado los datos obtenidos por medio de la encuesta aplicada a las estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, se consideró la necesidad de desarrollar e implementar animaciones didácticas para la mejora de la destreza de hablar (Speaking), al tener en cuenta que las estructuras básicas del idioma extranjero no han sido producidas de manera coherente y con la fluidez verbal que la misma requiere, ya que en el campo comunicativo en donde en si se aplica el idioma, lo que ha servido para sobrellevar situaciones básicas de interacción.

Por otra parte el tomar clases en otras instituciones que a la final del camino no han aportado con conocimientos que soporten los temas tratados en el aula, ya no tendrán que ser parte de la instrucción de las estudiantes, puesto que con el uso de la herramienta GoAnimate desarrollaran la habilidad oral de manera que con noción lógica de lo que expresa pueda interactuar con sus semejantes de manera independientemente produzca el idioma extranjero y a su vez esté al tanto del uso de herramientas virtuales que aporten a su instrucción académica.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

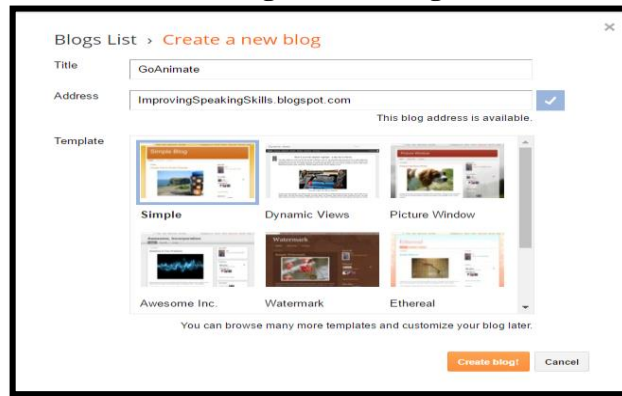
El producto final del proyecto en mención ha sido diseñando en un entorno virtual mediante el uso de un blog, al cual las estudiantes tendrán acceso a través de cualquier navegador en cualquier momento que deseen verificar sus actividades o actualizar la información necesaria para que sus animaciones sean realizadas de manera óptima; en dicho blog se encontraran con una planificación del curso detallada con la finalidad de que sigan las actividades y a su vez las mismas sean secuenciales, además se incluirán páginas que soporten las necesidades de las estudiantes, siendo estas de vocabulario, de pronunciación, diccionarios, tutoriales, etc. contribuyendo a que las animaciones y sus proyectos tengan la veracidad deseada en el campo de mejoramiento de la destreza de Speaking.

A continuación se presenta la forma en la que el producto final del proyecto de titulación se presenta a las estudiantes, de manera que se comprenda de mejor manera la utilización del mismo.

5.1.1. Creación del blog

Una vez que se ha creado el sitio en el cual las estudiantes accederán para conseguir el material para trabajar, se procede a proveer de elementos que serán propios del ámbito tecnológico.

Figura # 15 Blog.

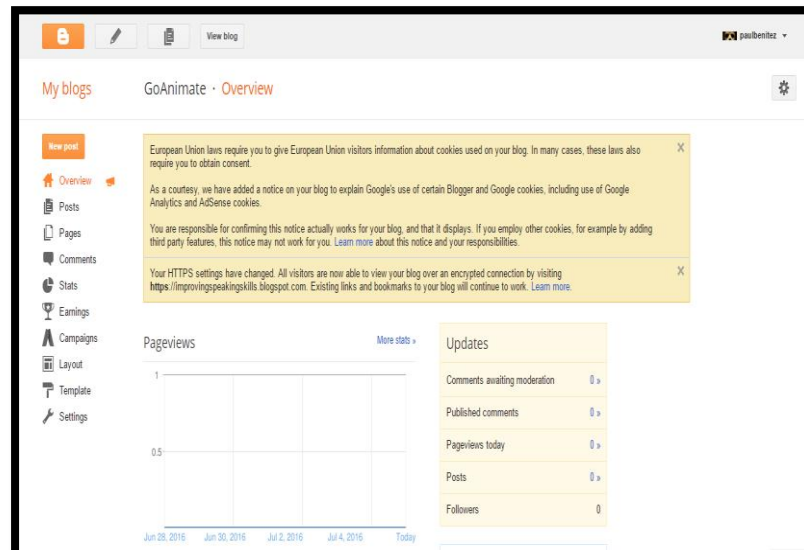


Fuente: <http://improvingspeakingskills.blogspot.com/>

- **Vista general del blog.**

Luego de la creación del blog se procede a visualizar de manera rápida como se van distribuyendo los contenidos dentro del blog.

Figura # 16 Visualización del blog

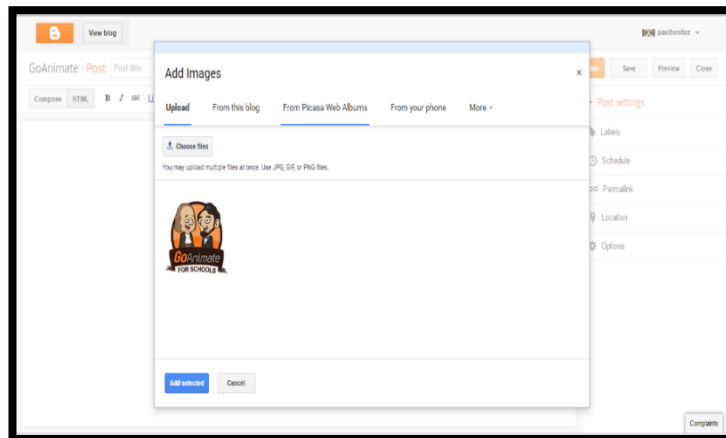


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Asignación de características al blog.**

El siguiente paso a seguir es asignar características propias al blog, las cuales evidenciarán las pautas por las cuales dicho blog se identificará y diferenciará de los que hayan sido ya creados.

Figura # 17 Características del blog.

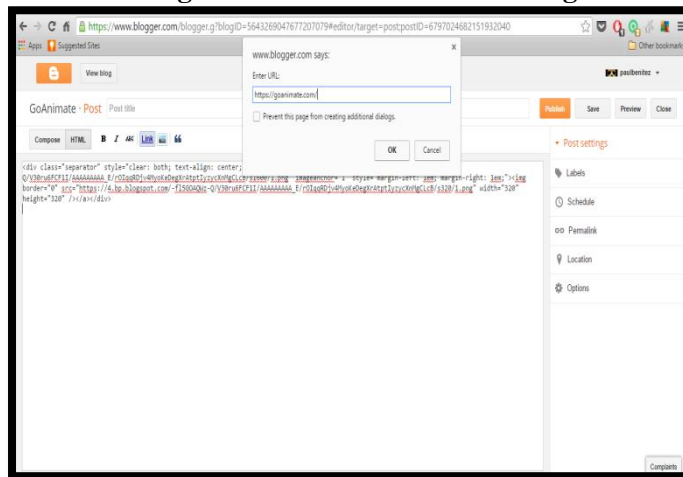


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Incluir el link que dirccione a la página principal de GoAnimate.**

A continuación se añade material en el cual las estudiantes puedan inmediatamente acceder al sitio en el cual se va a trabajar, por la facilidad de que con un “click” se apertura una ventana que contenga la página deseada.

Figura # 18 Links dentro del blog.

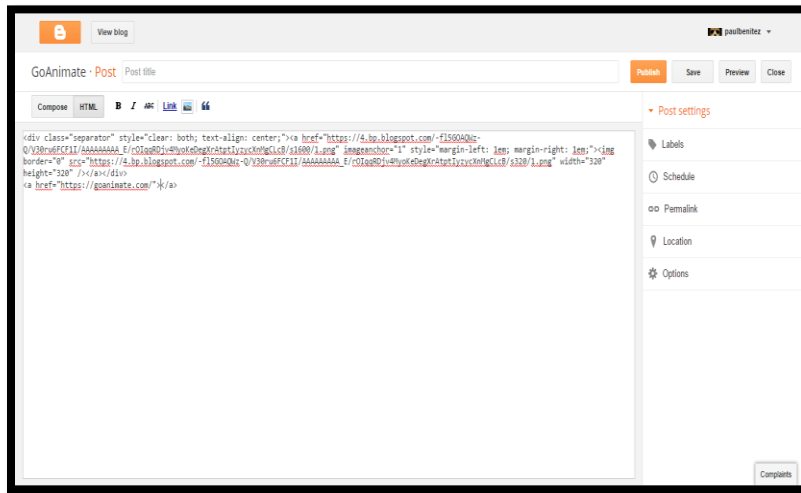


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Vista general de la inserción de características al blog.**

En esta visualización se puede apreciar la forma en la que los contenidos son insertados dentro del blog, siendo que paso a paso se lo ha venido verificando en las imágenes anteriores.

Figura # 19 Visualización del diseño del blog.

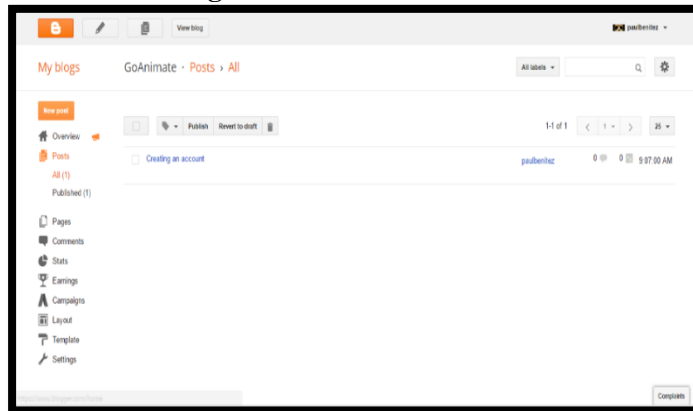


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Primera actividad creada.**

Una vez que se han insertado los contenidos iniciales, se envía la primera actividad a realizar, en la cual las estudiantes tienen que ingresar con la finalidad de acceder a una ventana alterna, la misma que desplegará la página GoAnimate, en la cual accederán y procederán a crear la cuenta respectiva y personal.

Figura # 20 Creación de tareas.

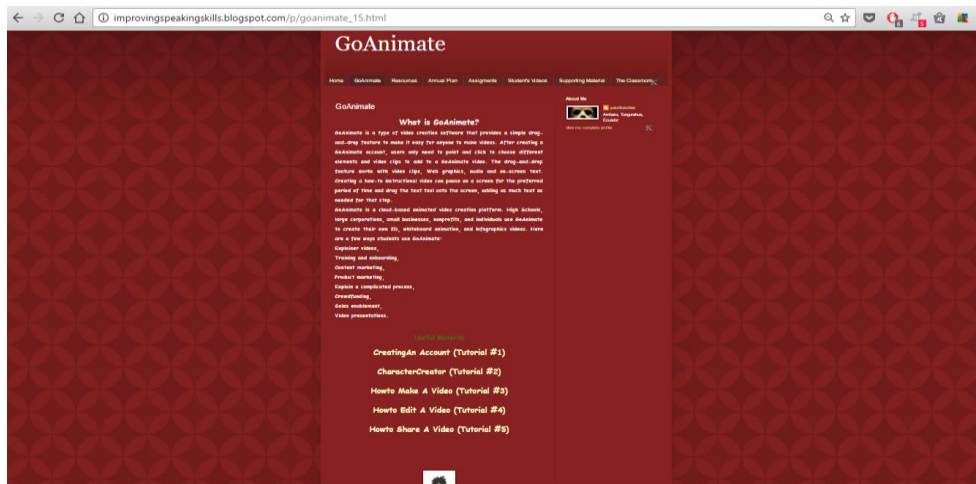


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Pre visualización de la página principal del blog.**

En cada paso de creación de actividades en el blog se tiene que verificar que las mismas estén siendo insertadas de manera correcta, lo cual se puede verificar en la vista que además como administrador se puede comprobar a través de la vista como visitante.

Figura # 21 Vista del blog modo estudiante.

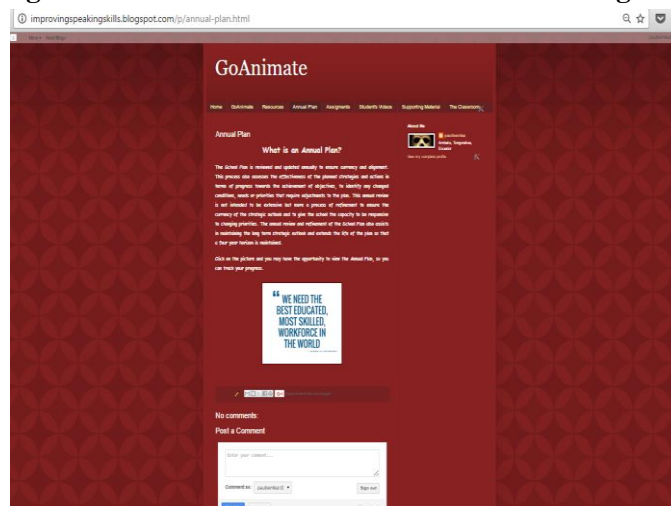


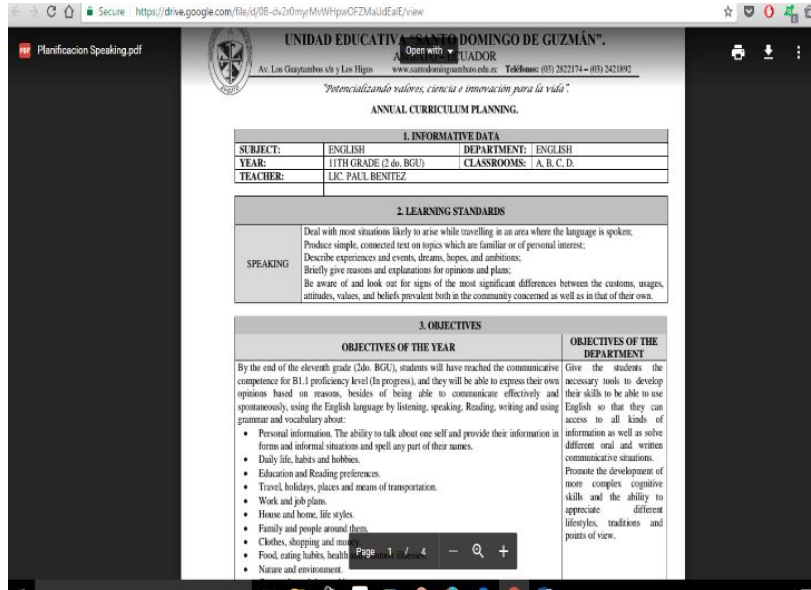
Fuente: www.GoAnimate.com

- **Planificación anual insertada en el blog.**

Una vez verificadas las inserciones de cada actividad, se incluye la siguiente actividad que tiene que ver con la planificación anual de los contenidos a tratar durante el periodo lectivo. Por medio de la cual las estudiantes tendrán que seguir su proceso y desarrollo.

Figura # 22 Planificación del curso dentro del blog.



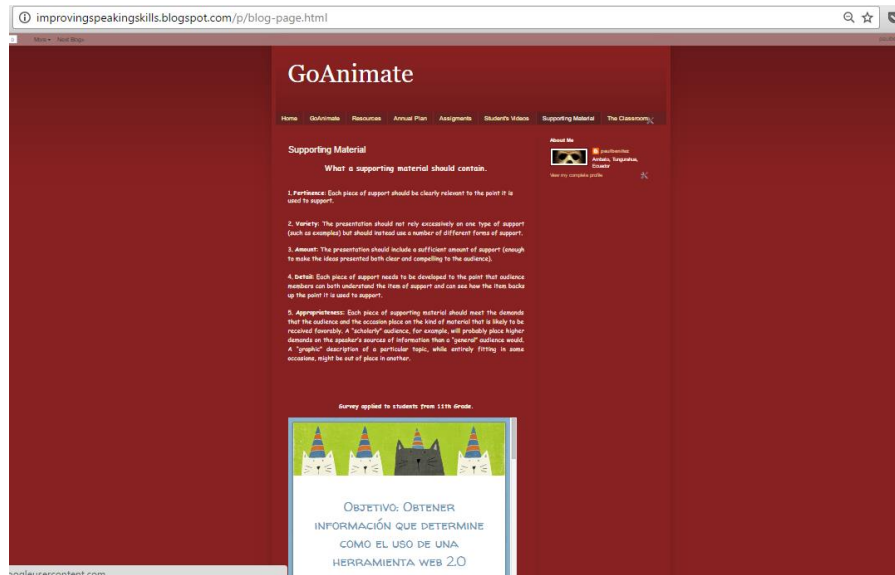


Fuente: www.GoAnimate.com

- **Material de soporte.**

Además de las actividades propias del blog, se inserta material de soporte, en el cual los estudiantes encontrarán links que ayuden a desarrollar las actividades que el profesor solicite realizar.

Figura # 23 Material didáctico.



Fuente: www.GoAnimate.com

- Planificación y actividades.

Figura # 24 Planificación anual de actividades.

1. INFORMATIVE DATA	
SUBJECT:	ENGLISH
YEAR:	11TH GRADE (2 do. BGLU)
TEACHER:	LIC. PAUL BENITEZ
DEPARTMENT:	ENGLISH
CLASSROOMS:	A, B, C, D.

2. LEARNING STANDARDS	
SPEAKING	Deal with most situations likely to arise while travelling in an area where the language is spoken; Produce simple, connected text on topics which are familiar or of personal interest; Describe experiences and events, dreams, hopes, and ambitions; Briefly give reasons and explanations for opinions and plans; Be aware of and look out for signs of the most significant differences between the customs, usages, attitudes, values, and beliefs prevalent both in the community concerned as well as in that of their own.

3. OBJECTIVES	
OBJECTIVES OF THE YEAR	OBJECTIVES OF THE DEPARTMENT
By the end of the eleventh grade (2do. BGLU), students will have reached the communicative competence for B1.1 proficiency level (In progress), and they will be able to express their own opinions based on reasons, besides of being able to communicate effectively and spontaneously, using the English language by listening, speaking, Reading, writing and using grammar and vocabulary about: <ul style="list-style-type: none"> Personal information. The ability to talk about one self and provide their information in formal and informal situations and spell any part of their names. Daily life, habits and hobbies. Education and Reading preferences. Travel, holidays, places and means of transportation. Work and job plans. House and home, life styles. Family and people around them. Clothes, shopping and money. Food, eating habits, health and common illnesses. Nature and environment. Geography and the world. Entertainment. 	Give the students the necessary tools to develop their skills to be able to use English so that they can access to all kinds of information as well as solve different oral and written communicative situations. Promote the development of more complex cognitive skills and the ability to appreciate different lifestyles, traditions and points of view.

4. CURRICULAR CONSTITUENTS CONNECTION	
4.1. ASPECTS TO BE DEVELOPED	
CURRICULAR INTEGRATING ASPECTS OF THE DEPARTMENT	CROSS-CURRICULAR ASPECTS
Social interaction through listening, speaking, reading, writing, grammar and vocabulary.	<p>Cross-culture The recognition of diverse ethnic and cultural events at the local, regional, national and global level, from a vision of respect and appreciation.</p> <p>The formation of a democratic citizenship The development of universal human values, fulfilling civic obligations, awareness of rights, the development of Ecuadorian identity and respect for national symbols, learning to live together in a multicultural society, tolerance of ideas and costumes of others and the decisions of the majority.</p> <p>Protecting the environment The interpretation of environmental issues and their implications on the survival of the species, the relationship of man with nature and the strategies for its conservation.</p>

CURRICULAR BLOCKS	4.2. TIME				NUMBER OF CLASS HOURS TO DEVELOP THE BLOCK
	NUMBER OF WEEKS/ BLOCK	NUMBER OF WORKING WEEKS			
		NUMBER OF CLASS HOURS/ WEEK	TOTAL NUMBER OF CLASS HOURS	NUMBER OF CLASS HOURS FOR TESTING AND UNEXPECTED EVENTS	
1. BLOCK 1 1.1. Leisure Time	8	8	64	3	61
2. BLOCK 2 2.1. Places 2.2. Feelings and Emotions	7	8	56	4	52
3. BLOCK 3 3.1. Language and Communication 3.2. Education and Employment	6	8	48	4	44
4. BLOCK 4 4.1. Money 4.2. Money Media and education	7	8	56	4	52
5. BLOCK 5 5.1. Technology 5.2. World Issues	6	8	48	2	46
6. BLOCK 6 6.1. Traditions	6	8	48	3	45
TOTAL	40		TOTAL		300

4.3. CURRICULAR BLOCKS DEVELOPMENT	
NAME OF THE BLOCK	SKILLS TO DEVELOP
1. BLOCK 1: 1.1. Leisure Time.	- Introduce and greet people. - Describe sports and activities. - Discuss about free time.
2. BLOCK 2: 2.1. Places. 2.2. Feelings and Emotions.	- Express regards and thanks. - Discuss different places and trips. - Identify speakers. - Make complaints. - Express reluctance. - Discuss feelings and emotions. - Describe problems and give solutions.
3. BLOCK 3: 3.1. Language and Communication. 3.2. Education and Employment.	- Ask polite questions. - Ask for repetition. - Discuss warning signs. - Discuss language and the way we use it. - Interrupt and return to the topic. - Discuss about school and work. - Discuss about methods of study.

Fuente: Elaboración propia.

Figura # 25 Planificación anual de actividades.

UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN". AMBATO – ECUADOR Av. Los Guayacanes s/n y Los Higos www.santodomingoambato.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 – (03) 2421892 <i>"Potencializando valores, ciencia e innovación para la vida."</i>	
4. BLOCK 4: 4.1. Money	- Express disapproval. - Discuss shopping and money. - Discuss appearance.
4.2. Mass Media and Advertising	- Give or deny permission. - Order something by phone. - Discuss different forms of media or advertisement.
5. BLOCK 5: 5.1. Technology	- Express uncertainty. - Discuss technology and science. - Give options about inventions.
5.2. World Issues	- Express disbelief. - Discuss the internet. - Describe natural disasters.
6. BLOCK 6: 5.3. Traditions	- Express remembrance or forgetting. - Repeating. - Describe a museum visit. - Discuss traditions and customs. - Listen for general and specific information.
5. RESOURCES	
FOR STUDENTS	FOR TEACHERS
Cd -Rom Student book Workbook Dictionaries School and office supplies English laboratory Classrooms Projectors Tablets Library Videos Books Posters Cd players School and office supplies	Flash cards Real objects Posters Worksheets Cds Books Laptop Tablet School and office supplies English laboratory Classrooms Projectors Tablets Library Videos Books Posters Cd players School and office supplies

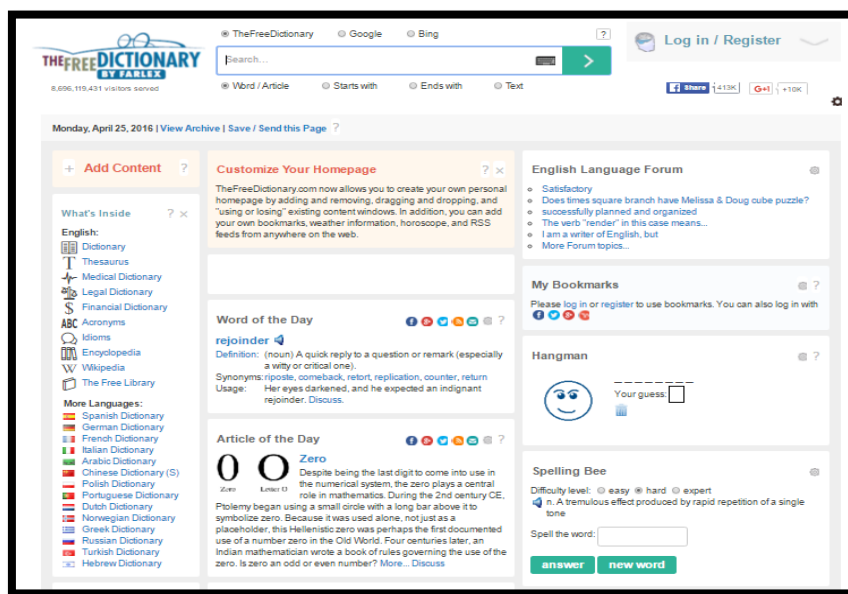
UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN". AMBATO – ECUADOR Av. Los Guayacanes s/n y Los Higos www.santodomingoambato.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 – (03) 2421892 <i>"Potencializando valores, ciencia e innovación para la vida."</i>					
6. METHODOLOGY					
SUGGESTED METHODOLOGY	TECHNIQUES	INSTRUMENTS			
Direct method. Grammar Translation Method. Audio-lingual Method. Cooperative Learning. Suggestopedia. Natural Approach. Communicative Approach.	Read out loud Conversation practice Essays Translation Questions Synonyms- Antonym Deductive rules application Use of words in statements. Dialogues memorization Jingles and tongue twisters Statements transformation Dialogue completion Group conversation Pair work Pair work Q&A Role plays TPR Mimes	Worksheets. Student book. Teacher book. Internet. Authentic material. Observation sheets. Posters. Evaluation sheets. Group worksheets. Video and audio recordings. Role plays. Presentations. Essays. Authentic . Visual audio aids. Reading material.			
7. BIBLIOGRAPHY/ INTERNET LINKS:		8. OBSERVATIONS			
Clark, J & Archer, I. (2012). American on Course B2. Dayton: U.D. Publishing.		Teachers' book + Audio CD. Student book + Audio CD. Practice book.			
WRITTEN BY		REVISED BY	APPROVED BY		
Teacher:	Lia Paul Benitez	Coordinator:	Ab. Paulina Constante	Vice Principal:	Dr. Carlos Borrelli.
Signature:		Signature:		Signature:	
Date:	May 2016	Date:	May 2016	Date:	May 2016

Fuente: Elaboración propia.

5.1.2. The Free Dictionary

Esta herramienta pues es muy útil para el uso de las estudiantes, ya que en ella pueden buscar palabras en inglés y su traducción al español o viceversa, además de estar expuestas a noticias del idioma a cada momento, historias, palabras interesantes por día, entre otras cosas que la herramienta provee al usuario.

Figura # 26 Recurso de internet.

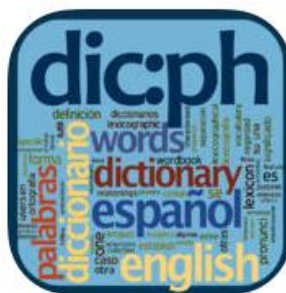


Fuente: <http://es.thefreedictionary.com/>

5.1.3. dic:ph

Esta aplicación para teléfonos inteligentes es muy versátil, ya que provee a la estudiante una amplia cobertura lingüística, además de obtener la palabra deseada y su significado, existe la transcripción fonética de la misma y la etimología, que contribuye a que se comprenda mejor la palabra y de donde proviene.

Figura # 27 Aplicación de teléfono.

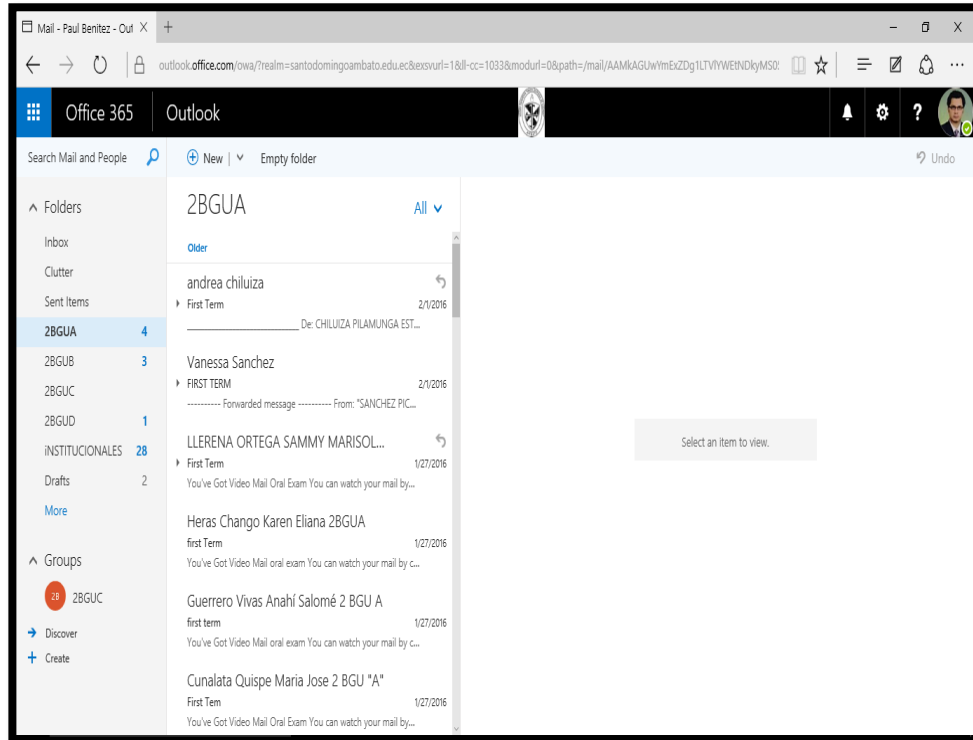


Fuente: Apple Store

5.1.4. Outlook

El correo institucional será el medio en el cual se evidencie el trabajo y el progreso de las estudiantes, por lo que los videos tendrán que ser enviados a la dirección del profesor o a su vez el link que provee GoAnimate al momento de compartir el trabajo final.

Figura # 28 Recurso de internet.

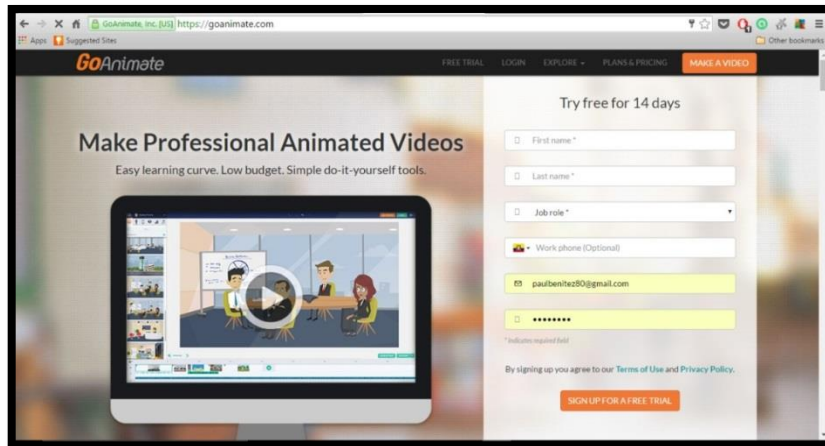


Fuente: www.outlook.com

5.1.5. Desarrollo de GoAnimate

Es una herramienta web 2.0 que permite crear animaciones y compartirlas en la web, de fácil uso y comprensión, la misma que provee una innumerable gama de opciones para que el usuario de su toque personal a cada animación con la finalidad de hacerla más atractiva y divertida al momento de compartirla.

Figura # 29 Herramienta GoAnimate.



Fuente: www.goanimate.com

Pasos para trabajar en GoAnimate:

- Ingresar a <https://goanimate.com/>

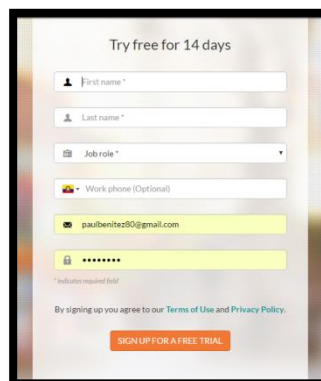
Figura # 30 Link de ingreso a GoAnimate.



Fuente: recurso de internet

- Crear un usuario en la pantalla principal, o ingresar con Facebook o Gmail.

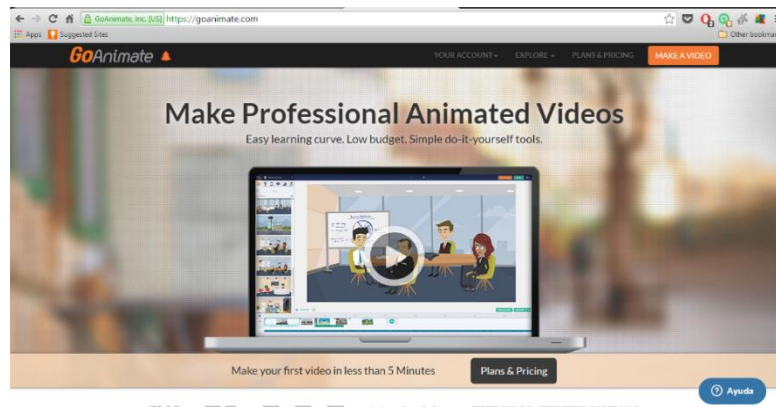
Figura # 31 Creación de usuario.



Fuente: recurso de internet

- Ingresar a GoAnimate luego de haber confirmado la dirección de e-mail.

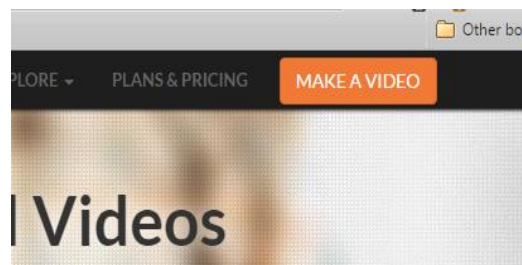
Figura # 32 Ingreso a través de la cuenta personal.



Fuente: recurso de internet

- Dar click en Make a Video.

Figura # 33 Elaborar video.



Fuente: recurso de internet

- Luego hay que seleccionar un tema en el cual trabajar.

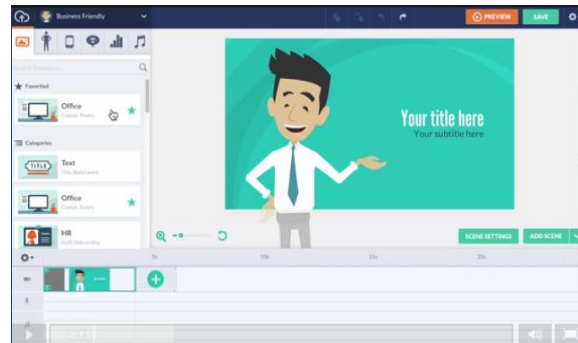
Figura # 34 Tema a trabajar.



Fuente: recurso de internet

- Una vez que se ha escogido el tema, se procede a buscar el personaje que más se adapte al proyecto.

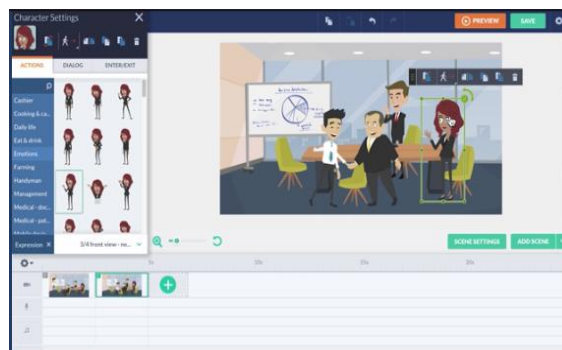
Figura # 35 Personaje a caracterizar.



Fuente: recurso de internet

- En este punto del proyecto se puede personalizar a cada uno de los personajes con la finalidad de proveerles de movimiento y dialogo.

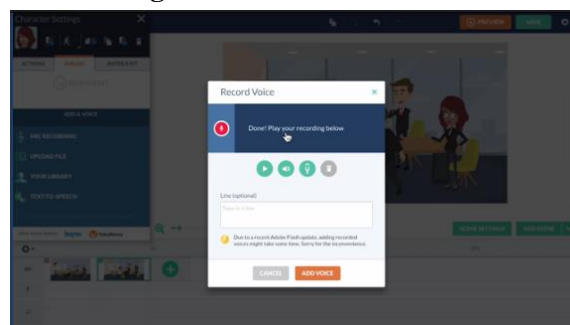
Figura # 36 Personaje con animaciones.



Fuente: recurso de internet

- De la misma manera ya se puede grabar la voz propia del creador del proyecto, o a su vez utilizar las voces que el programa facilita.

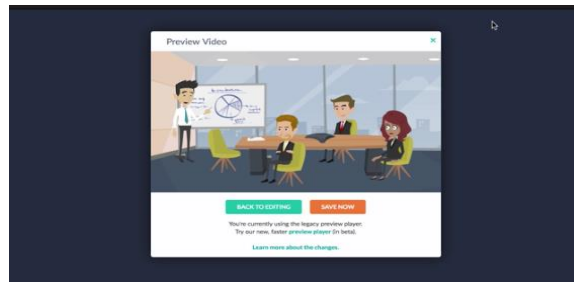
Figura # 37 Grabación de voz.



Fuente: recurso de internet

- Una de las opciones muy útiles que GoAnimate posee, es la de visualizar el proyecto cada vez que sea necesario.

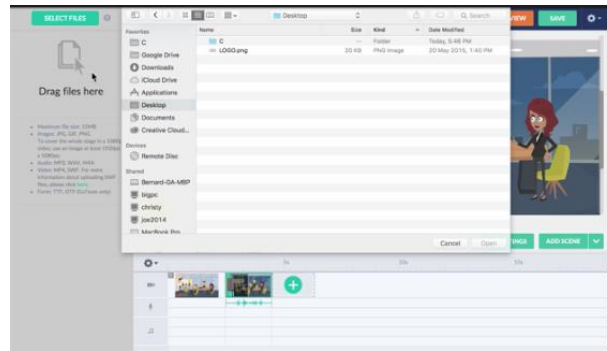
Figura # 38 Visualización del proyecto.



Fuente: recurso de internet

- Para proveer más movilidad al proyecto incluso se pueden añadir canciones o fondos musicales, los mismos que ambientaran de mejor manera el trabajo.

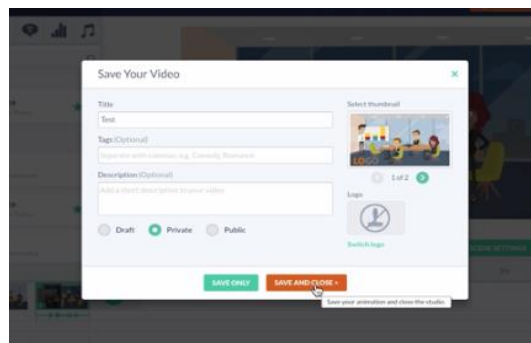
Figura # 39 Ambientación sonora.



Fuente: recurso de internet

- Para guardar el proyecto se da click en Save, y dar detalles para distinguir el mismo de otros que se hayan creado.

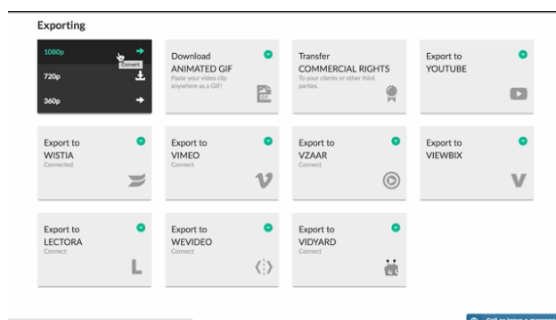
Figura # 40 Guardar el proyecto.



Fuente: recurso de internet

- Además se tiene la opción de descargar en el formato requerido para su publicación o para compartirlo.

Figura # 41 Descargar el proyecto.



Fuente: recurso de internet

5.2. Evaluación preliminar

Mediante una encuesta se procedió a verificar los datos que provean información necesaria para viabilizar el uso del producto final de este proyecto de titulación, la cual fue dirigida a 139 estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán de Ambato.

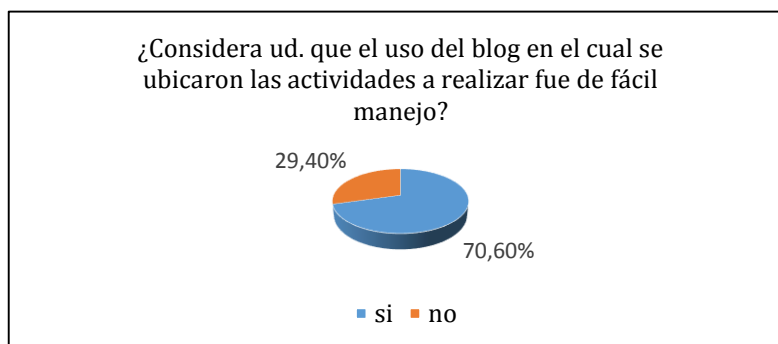
1. ¿Considera Ud. que el uso del blog en el cual se ubicaron las actividades a realizar fue de fácil manejo?

Tabla # 1 Utilización del blog

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si	98	70.6%
No	41	29.4%
Total	139	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura # 42 Utilización del blog



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En un 70.6% las estudiantes que han utilizado el blog consideran fue sencillo de manejar dado a la versatilidad del mismo, mientras que un 29.4% de las estudiantes expresaron que tuvieron dificultad al momento de utilizarlo.

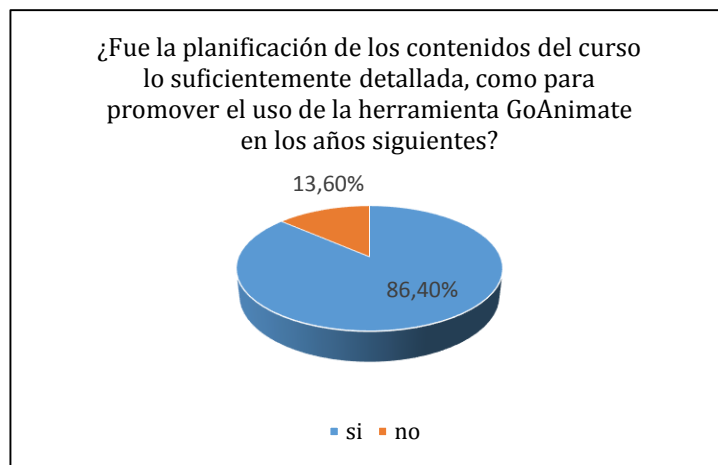
2. ¿Fue la planificación de los contenidos del curso lo suficientemente detallada, como para promover el uso de la herramienta GoAnimate en los años siguientes?

Tabla # 2 Uso de GoAnimate

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si	120	86.4%
No	19	13.6%
Total	139	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura # 43 Uso de GoAnimate



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En un 86.4% de las estudiantes encuestadas manifestaron que la información que el blog contenía fue lo suficientemente detallada, ya que sirvió de manera directa para agilizar las actividades que

tenían que realizar, por otro lado un 13.6% de las estudiantes consideraron la información escueta ya que no habían comprendido ciertos contenidos.

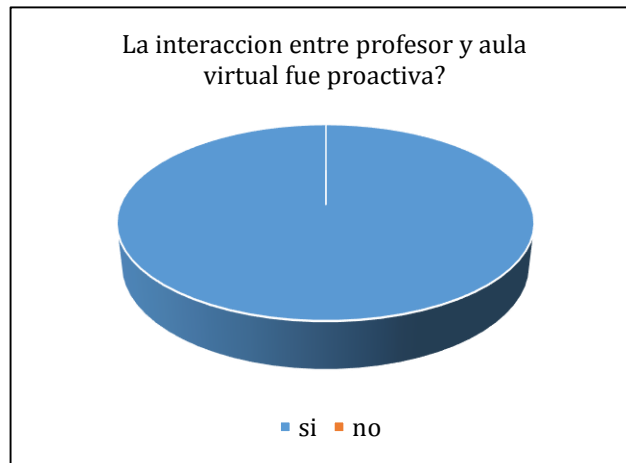
3. ¿La interacción entre profesor y aula virtual fue proactiva?

Tabla # 3 Interacción docente alumno

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si	139	100%
No	0	0%
Total	139	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura # 44 Interacción docente alumno



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 100% de las estudiantes encuestadas han creado un vínculo académico importante con el gestor del aprendizaje, por lo que la interacción al momento de trabajar y cumplir con las actividades designadas fue tan ágil, que las estudiantes no tuvieron en su mayoría ninguna dificultad en la creación de los fotogramas solicitados.

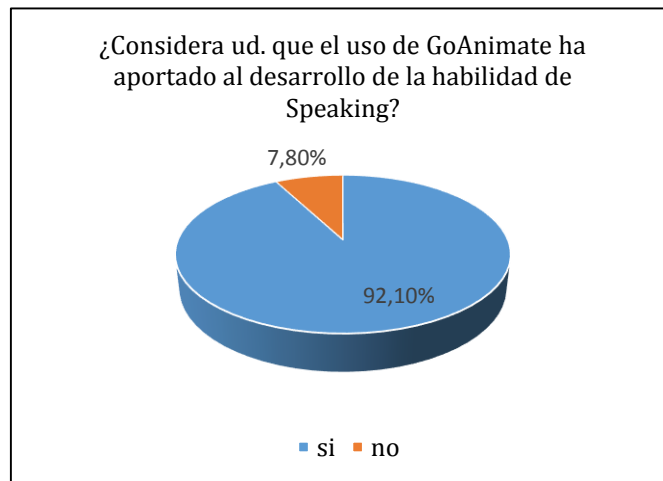
4. ¿Considera ud. que el uso de GoAnimate ha aportado al desarrollo de la habilidad de Speaking?

Tabla # 4 Contribución de GoAnimate

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si	128	92.1%
No	11	7.8%
Total	139	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura # 45 Contribución de GoAnimate



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 92.1% de las estudiantes encuestadas manifestó que el uso de GoAnimate durante el proceso de enseñanza aprendizaje definitivamente aportó en su desarrollo de la habilidad de Speaking, tomando en cuenta que habían seguido el programa curricular el cual contenía situaciones prácticas y cotidianas, que fueron plasmadas en videos utilizando la herramienta anteriormente citada.

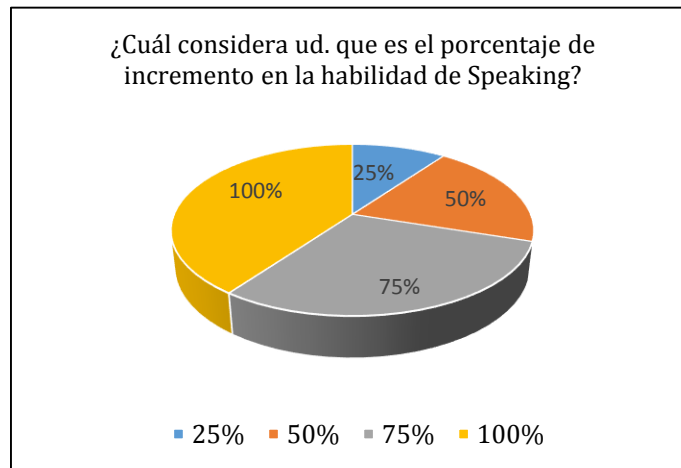
5. ¿Cuál considera ud. que es el porcentaje de incremento en la habilidad de Speaking?

Tabla # 5 Mejora de la destreza oral

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
25%	45	32.3%
50%	36	25.9%
75%	58	41.8%
100%	0	0%
Total	139	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura # 46 Mejora de la destreza oral



Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

32.3% de estudiantes evidenciaron que la herramienta incremento su habilidad de Speaking en el idioma Inglés en un 25%, siendo el 25.9% quienes reforzaron su técnica de hablar en un 50%, lo cual es un cambio notorio y relevante en lo referente al idioma, y por otro lado en un 41.8% las estudiantes mejoraron en un 75% su habilidad de Speaking, siendo aquellas personas las que cursaban en otras instituciones educativas programas diferentes de estudio; en si la herramienta contribuyó significativamente en la adquisición de la destreza.

5.3. Análisis Global de resultados

Una vez que se ha verificado por medio de la encuesta aplicada a las estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán los resultados del producto final y el uso de la herramienta virtual GoAnimate, se afirma que el uso de la misma aportó significativamente a desarrollar a través de animaciones didácticas la destreza de Speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.

Este trabajo de investigación tiene correspondencia con el presentado (Urrutia & Garcés , 2015) cuyo tema es “Desarrollo de material didáctico en un Entorno Virtual de Aprendizaje para apoyar la Comprensión Oral del idioma inglés a nivel universitario”, en el cual concluye que los entornos virtuales de aprendizaje contribuyen a que las herramientas utilizadas mejoran la comprensión oral al momento de adquirir destrezas en una lengua extranjera, además de que las actividades provistas en ambientes virtuales permiten que el estudiante interprete y comprenda los contenidos utilizando la tecnología viabilizando la adquisición de las destrezas esperadas, con respecto a la metodología para el desarrollo también expuso que el material didáctico y el alcance a cada uno de los miembros de la comunidad educativa dentro del proceso de enseñanza registra la eficacia con la que aportaron a su proceso de adquisición de destrezas, y sin temor a duda la fase de evaluación dentro del entorno virtual fue precisa y acertada lo cual beneficia incluso al trabajo docente.

Eder Martínez Arias sugiere en su trabajo titulado “Desarrollo de habilidades cognitivas de comprensión escrita y auditiva del idioma Inglés formando un sujeto epistémico” que el estudio aborda netamente el trato hacia el sujeto quien está inmerso dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, para lo cual intervienen muchos ámbitos, su contexto escolar, su nivel social, su situación familiar, y su entorno cultural el cual es uno de los determinantes para que no exista producción oral al no tener exposición al idioma de manera explícita. Para lo cual el uso de material audio visual es trascendental para que el proceso desde un inicio sea de interés para el educando, y así poder plantear un programa que motive al mismo a continuar el estudio del idioma extranjero con un carácter interventor que procure mejorar paulatinamente su noción del idioma. Además enfatiza que como en cada uno de los procesos el docente procurara organizar los contenidos de acuerdo a los problemas y necesidades que había notado que los estudiantes deben subsanar; en sí estar pendiente del proceso desde el diagnostico, el análisis, la implementación, la ejecución, la evaluación y el seguimiento con la finalidad de evidenciar los resultados esperados dentro de cada nivel de educación.

Ficha de observación previa a implementación de las animaciones digitales

FICHA DE OBSERVACIÓN PREVIO A LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ANIMACIONES DIGITALES			
Objetivo: Comparar el grado de comprensión del idioma extranjero antes de haber utilizado la herramienta web 2.0 GoAnimate.			
Nombre del observador: Ms. Ilsys Santiesteban.		Lugar de la observación: Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán.	
Duración: 2 horas con cada paralelo.		Curso: 2do BGU A, B, C, D.	
CRITERIOS A EVALUAR	OPCIONES		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Son las lecciones impartidas de manera atractiva.		X	
Es la participación de las estudiantes comunicativa		X	
Existe el uso de recursos digitales por parte del docente.		X	
Los resultados de aprendizaje son evaluados en base a criterios de evaluación.		X	
Las actividades provistas por el docente tienen concordancia con los temas expuestos.		X	
El uso de tecnología no se toma en cuenta para mejorar el aprendizaje.	X		
Existe conformidad con lo aprendido por parte de las estudiantes.		X	
Cada una de las lecciones son impartidas de la misma forma sin dejar de lado la monótona clase tradicionalista.	X		


Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación

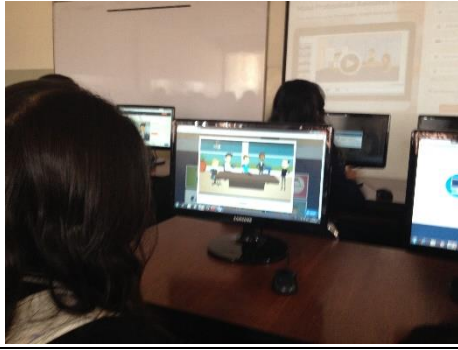
FICHA DE OBSERVACIÓN DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ANIMACIONES DIGITALES EN EL BLOG			
Objetivo: Comparar el grado de comprensión del idioma extranjero luego de haber utilizado la herramienta web 2.0 GoAnimate.			
Nombre del observador: Ms. Ilsys Santiesteban.		Lugar de la observación: Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán.	
Duración: 2 horas con cada paralelo.		Curso: 2do BGU A, B, C, D.	
CRITERIOS A EVALUAR	OPCIONES		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Son las lecciones impartidas de manera atractiva.	X		
Es la participación de las estudiantes comunicativa	X		
Existe el uso de recursos digitales por parte del docente.	X		
Los resultados de aprendizaje son evaluados en base a criterios de evaluación.	X		
Las actividades provistas por el docente tienen concordancia con los temas expuestos.	X		
El uso de tecnología no se toma en cuenta para mejorar el aprendizaje.	X		
Existe conformidad con lo aprendido por parte de las estudiantes.	X		
Cada una de las lecciones son impartidas de la misma forma sin dejar de lado la monótona clase tradicionalista.	X		

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de observación

Resultados del trabajo y utilización del blog para la creación de fotogramas en GoAnimate:

Figura # 47 Trabajo estudiantil y resultado final.

	
<p>Ingreso al laboratorio de Ingles.</p>	<p>Asistentes al curso.</p>
	
<p>Ingreso a la página de GoAnimate.</p>	<p>Proceso de creación de una cuenta.</p>
	
<p>Pruebas fallidas al intentar ingresar a la página.</p>	<p>Verificación de cuentas para comenzar el trabajo.</p>



Familiarización con la herramienta.



Ayuda colaborativa entre las estudiantes.



Procesos de análisis de la herramienta.



Visualización de los componentes.



Explicación de la herramienta y su forma de uso.



Asistencia didáctica por parte del docente.



Resolución de problemas técnicos.



Procesos de verificación fallidos.

	
<p>Actualización de características de los personajes.</p>	<p>Añadiendo formatos de caracterización.</p>
	
<p>Asignación de voz para a cada fotograma.</p>	<p>Ejecución y verificación del dialogo insertado.</p>
	
<p>Estudiantes en procesos de creación del fotograma.</p>	<p>Pre visualización del trabajo.</p>
	
<p>Completando los detalles del trabajo.</p>	<p>Producto final para presentación.</p>

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones.

6.1. Conclusiones

- Al tener en cuenta que la destreza de hablar (Speaking) no se desarrollaba de manera adecuada en el aula, se ha definido como alternativa el uso de un entorno virtual en el cual por medio de animaciones las estudiantes puedan producir el idioma sin timidez.
- El trabajar con las Tics en espacios virtuales ha sido beneficioso en el campo metodológico, por lo que las estudiantes están inmiscuidas dentro del proceso, al no ser la metodología tradicional la que demanda dicha manera de producir el idioma, sino más bien el uso de animaciones y el uso de la tecnología la que norma el proceso de adquisición de la destreza deseada.
- También se ha evidenciado que a través del uso de dicha herramienta virtual, los actores de dicho proceso han sido los que cooperaron para que este proyecto tenga los resultados obtenidos, ya que la interacción por más que se utilizó un entorno virtual fue muy optima por lo que involucró el uso de todos los recursos posibles que ayuden a la ejecución de dicho proyecto.
- El uso de la herramienta GoAnimate se ve indispensable dentro del proceso de adquisición de la destreza de Speaking, siendo ésta una de las vías más sencillas para que el idioma sea producida de manera que las estudiantes sean capaces de generar conversaciones fluidas, con temáticas útiles y prácticas que a la vez de aplicarlas en la vida real ayuden a que no existan vacíos de comprensión de los contenidos tratados en dicha planificación.

6.2. Recomendaciones

- Socializar con la comunidad educativa y las autoridades encargadas de la aplicación del mismo para que este proceso sea viable y se pueda establecer en todos los niveles de enseñanza de la Institución, tratando así de dar solución al mayor problema que las estudiantes del idioma extranjero como segunda lengua enfrentan, que es en si la producción oral.
- Brindar la capacitación necesaria a los miembros del Área de Inglés, quienes serán los encargados de la planificación de cada curso de acuerdo a sus requerimientos, con la finalidad de mantener activo un repositorio, el cual se convertirá en fuente de consulta para aquellos que deseen desarrollar o mejorar su destreza de Speaking.
- Involucrar las nuevas tendencias metodológicas de enseñanza del idioma extranjero, en este caso a través de aulas virtuales, blogs, entornos educativos interactivos; con la finalidad de que se promulgue además el interaprendizaje con la utilización de la información que las Tics nos brindan.

APÉNDICES

Apéndice A

- Instrumento de Investigación.



UNIDAD EDUCATIVA

“SANTO DOMINGO DE GUZMÁN”

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.

Objetivo: Obtener información que determine como el uso de una herramienta web 2.0 influye para que la destreza de Speaking se desarrolle.

Instrucciones: Escoja la opción que considere pertinente para cada una de las siguientes preguntas. Responda de manera honesta a las preguntas planteadas. Marque con una X.

1. ¿Qué nivel de Inglés considera que tiene? (En la siguiente escala, 1 corresponde a nivel básico y 5 a nivel avanzado).

1	2	3	4	5

2.- ¿Dónde lo ha aprendido?

Colegio	Instituto	Otros

3. ¿Ha sentido la necesidad de buscar cursos que den soporte a lo impartido en el aula de clase?

Si	No

4. ¿Los cursos que ha recibido han sido satisfactorios? (En la siguiente escala, 1 corresponde a muy satisfactorio y 5 a poco satisfactorio).

1	2	3	4	5

5. ¿La metodología utilizada por los profesores en el aula es?

Solo inglés en la clase y nada de español.	
El profesor nunca nos dice nada en español.	
Utiliza ambos idiomas para mejor comprensión.	

6. ¿Qué nivel de Speaking considera que tiene? (En la siguiente escala, 1 corresponde a nivel básico y 5 a nivel avanzado).

1	2	3	4	5

7. ¿Encuentra dificultad al expresarse en inglés?

Si	No

8. ¿Con que entorno cree Ud. que desarrollaría mejor la habilidad de Speaking?

Presencial	
Virtual	

9. ¿Ha utilizado su profesor herramientas web 2.0 para desarrollar la habilidad de Speaking?

Si	No

10. ¿Con que frecuencia Ud. utiliza herramientas virtuales para mejorar su nivel de inglés? (En la siguiente escala, 1 corresponde a siempre y 5 a nunca).

1	2	3	4	5

Gracias por su colaboración.

Apéndice B

- Instrumento de Investigación.



UNIDAD EDUCATIVA

“SANTO DOMINGO DE GUZMÁN

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.

Objetivo: Obtener información que determine como el uso de GoAnimate influyó para que la destreza

de hablar (Speaking) se desarrolle.

Instrucciones: Escoja la opción que considere pertinente para cada una de las siguientes preguntas. Responda de manera honesta a las preguntas planteadas.

1. ¿Considera ud. que el uso del blog en el cual se ubicaron las actividades a realizar fue de fácil manejo?

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si		
No		
Total		

2. ¿Fue la planificación de los contenidos del curso lo suficientemente detallada, como para promover el uso de la herramienta GoAnimate en los años siguientes?

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si		
No		
Total		

3. ¿La interacción entre profesor y aula virtual fue proactiva?

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si		
No		
Total		

4. ¿Considera ud. que el uso de GoAnimate ha aportado al desarrollo de la habilidad de Speaking?

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
Si		
No		
Total		

5. ¿Cuál considera ud. que es el porcentaje de incremento en la habilidad de Speaking?

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje
25%		
50%		
75%		
100%		
Total		

Apéndice C

Planificación del curso.



UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN".

AMBATO - ECUADOR
Av. Los Graytañeros s/n y Los Higos www.uniteducativasantodomingo.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 - (03) 2421892

Respetando los valores, ciencia e innovación para la vida.

ANNUAL CURRICULUM PLANNING.

1. INFORMATIVE DATA	
SUBJECT:	ENGLISH
DEPARTMENT:	ENGLISH
YEAR:	11TH GRADE (2do BGL)
CLASSROOMS:	A, B, C, D
TEACHER:	LIC. PAUL BENITEZ

2. LEARNING STANDARDS	
SPEAKING	Deal with most situations likely to arise while travelling in an area where the language is spoken; Produce simple, connected text on topics which are familiar or of personal interest; Describe experiences and events, dreams, hopes, and ambitions; Identify give reasons and explanations for opinions and plans; Be aware of and look out for signs of the most significant differences between the customs, usages, attitudes, values, and beliefs prevalent both in the community concerned as well as in that of their own.

3. OBJECTIVES	
OBJECTIVES OF THE YEAR	OBJECTIVES OF THE DEPARTMENT
By the end of the eleventh grade (2do BGL), students will have reached the communicative competence for B1.1 proficiency level (In progress), and they will be able to express their own opinions based on reasons, besides of being able to communicate effectively and spontaneously, using the English language by listening, speaking, Reading, writing and using grammar and vocabulary about: <ul style="list-style-type: none"> Personal information. The ability to talk about one self and provide their information in forms and informal situations and spell any part of their names. Daily life, habits and hobbies. Education and Reading preferences. Travel, holidays, places and means of transportation. Work and job plans. House and home, life styles. Family and people around them. Clothes, shopping and money. Food, eating habits, health and common illnesses. Nature and environment. Geography and the world. Entertainment. 	Give the students the necessary tools to develop their skills to be able to use English so that they can access to all kinds of information as well as solve different oral and written communicative situations. Promote the development of more complex cognitive skills and the ability to appreciate different lifestyles, traditions and points of view.

4. CURRICULAR CONSTITUENTS CONNECTION	
4.1. ASPECTS TO BE DEVELOPED	
CURRICULAR INTEGRATING ASPECTS OF THE DEPARTMENT	CROSS-CURRICULAR ASPECTS
Social interaction through listening, speaking, reading and writing of the English language.	<p>Cross-culture The recognition of diverse ethnic and cultural events at the local, regional, national and global level, from a vision of respect and appreciation.</p> <p>The formation of a democratic citizenship The development of universal human values, fulfilling civic obligations, awareness of rights, the development of Ecuadorian identity and respect for national symbols, learning to live together in a multicultural society, tolerance of ideas and customs of others and the decisions of the majority.</p> <p>Protecting the environment The interrelation of environmental issues and their implications on the survival of the species, the relationship of man with nature and the strategies for its conservation.</p>



UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN".

AMBATO - ECUADOR
Av. Los Graytañeros s/n y Los Higos www.uniteducativasantodomingo.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 - (03) 2421892

Respetando los valores, ciencia e innovación para la vida.

CURRICULAR BLOCKS	4.2. TIME				
	NUMBER OF WORKING WEEKS				
	NUMBER OF WEEKS/BLOCK	NUMBER OF CLASS HOURS/ WEEK	TOTAL NUMBER OF CLASS HOURS	NUMBER OF CLASS HOURS TO DEVELOP THE PLANNING	NUMBER OF CLASS HOURS TO DEVELOP THE BLOCK
1. BLOCK 1 1.1. Leisure Time	8	8	64	3	61
2. BLOCK 2 2.1. Places 2.2. Feelings and Emotions	7	8	56	4	52
3. BLOCK 3 3.1. Language and Communication 3.2. Education and Employment	6	8	48	4	44
4. BLOCK 4 4.1. Money 4.2. Mass Media and Advertising	7	8	56	4	52
5. BLOCK 5 5.1. Technology 5.2. World Issues	6	8	48	2	46
6. BLOCK 6 6.1. Traditions	6	8	48	3	45
TOTAL	40		TOTAL		300

4.3. CURRICULAR BLOCKS DEVELOPMENT	
NAME OF THE BLOCK	SKILLS TO DEVELOP
1. BLOCK 1: 1.1. Leisure Time.	- Introduce and greet people. - Describe sports and activities. - Discuss about free time.
2. BLOCK 2: 2.1. Places. 2.2. Feelings and Emotions.	- Express requests and thanks. - Discuss different places and trips. - Identify speakers. - Make complaints. - Express reluctance. - Discuss feelings and emotions. - Describe problems and give solutions.
3. BLOCK 3: 3.1. Language and Communication. 3.2. Education and Employment.	- Ask polite questions. - Ask for repetition. - Discuss warning signs. - Discuss language and the way we use it. - Interrupt and return to the topic. - Discuss about school and work. - Discuss about methods of study.



UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN".

AMBATO - ECUADOR
Av. Los Graytañeros s/n y Los Higos www.uniteducativasantodomingo.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 - (03) 2421892

Respetando los valores, ciencia e innovación para la vida.

4. BLOCK 4: 4.1. Money	- Express disapproval. - Discuss shopping and money. - Discuss appearance.
4.2. Mass Media and Advertising	- Give or deny permission. - Order something by phone. - Discuss different forms of media or advertisement.
5. BLOCK 5: 5.1. Technology	- Express uncertainty. - Discuss technology and science. - Give opinions about inventions.
5.2. World Issues	- Express disbelief. - Discuss the internet. - Describe natural disasters.
6. BLOCK 6: 6.1. Traditions	- Express remembrance or forgetting. - Repeating. - Describe a museum visit. - Discuss traditions and customs. - Listen for general and specific information.

5. RESOURCES	
FOR STUDENTS	FOR TEACHERS
Cd - Rom Student book Workbook Dictionaries School and office supplies English laboratory Classrooms Projectors Tablets Library Videos Books Posters Cd players School and office supplies	Flash cards Real objects Posters Worksheets Cds Books Laptop Tablet School and office supplies English laboratory Classrooms Projectors Tablets Library Videos Books Posters Cd players School and office supplies



UNIDAD EDUCATIVA "SANTO DOMINGO DE GUZMAN".

AMBATO - ECUADOR
Av. Los Graytañeros s/n y Los Higos www.uniteducativasantodomingo.edu.ec Teléfono: (03) 2822174 - (03) 2421892

Respetando los valores, ciencia e innovación para la vida.

6. METHODOLOGY		
SUGGESTED METHODOLOGY	TECHNIQUES	INSTRUMENTS
Direct method. Grammar Translation Method. Audio-lingual Method. Cooperative Learning. Suggestopedia Natural Approach. Communicative Approach.	Read out loud Conversation practice Essays Translation Questions Synonyms- Antonym Deductive rules' application Use of words in sentences. Dialogues memorization Jingles and tongue twisters Statements transformation Dialogue completion Group conversation Pair work Pair work Q&A Role plays TPR Mimics	Worksheets. Student book. Teacher book. Internet. Unusable material. Observation sheets. Posters. Evaluation sheets. Group worksheets. Video and audio recordings. Role plays. Presentations. Essays. Unusable . Visual audio aids. Reading material.

7. BIBLIOGRAPHY/ INTERNET LINKS:	8. OBSERVATIONS
Clark, J & Ancher, I. (2012). American on Course B2. Dayton: U.D. Publishing.	Teachers' book + Audio CD. Student book + Audio CD. Practice book.

WRITTEN BY		REVISED BY		APPROVED BY	
Teacher:	Lic. Paul Benitez	Coordinator:	Ab. Paulina Constante	Vice Principal:	Dr. Carlos Barilla.
Signature:		Signature:		Signature:	
Date:	May 2016	Date:	May 2016	Date:	May 2016

Referencias

- Andrew D. Cohen, Susan J. Weaver, Tao Yuang Li. (2013). *The Impact of Strategies Based on Instruction of Speaking a Foreign Language*. Minnesota: University of Minnesota.
- Bailey, K. M. (2005). *Practical English Language Teaching: Speaking*. New York: McGraw-Hill ESL/ELT.
- Belloch, C. (12 de Septiembre de 2015). *Diseño Estructural*. Obtenido de <http://www.uv.es>
- Gallo, A. (Noviembre de 2015). *El modelo ADDIE un diseño instruccional*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/150732830/El-Modelo-Addie-Final2>
- Ghirardini, B. (. (2011). *E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses*. Roma.
- Loaiza, R. y Arévalo, M. (2007). *Metodología para la implementación de Proyectos E-Learning. Versión 1*. Venezuela: Universidad de Carabobo.
- M. Sc. Dayana Caridad Tejeda Hernandez, Dr. C. Francisca Negre Bennasar, M. Sc. Maikel Yelandi Leyva Vasquez. (2013). Diseño instruccional de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje utilizando ADDIE y MoDigev. *Quinto Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual a Distancia*.
- Meza, J. (2012). *Modelo pedagógico para proyectos de formación virtual*. Giz.
- Moya, A. (Diciembre de 2015). *Recursos Didácticos en la Enseñanza* . Obtenido de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. New York: Cambridge University Press.
- Tamayo, T. B. (2013). Aplicación de la Metodología ADDIE a Curso de Idioma Inglés Diseñado en la Modalidad de Aprendizaje combinado a través de Moodle. La Habana: Centro de Gestión del Conocimiento FORDES.
- Urrutia, E., & Garcés , M. (Agosto de 2015). *Desarrollo de material didáctico en un entorno virtual de aprendizaje*. Obtenido de PUCESA
- Zapata, M. (2015). Obtenido de Programa de Integración de Tecnologías: <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845>

Resumen Final

“Desarrollo de animaciones didácticas mediante GoAnimate para mejorar la destreza de Speaking en Inglés de Bachillerato General Unificado.”

Paul Miguel Benítez Alvarado

61 Páginas

Proyecto dirigido por: Mg Elsa Pilar Urrutia Urrutia.

El uso de la tecnología en el campo educativo ha permitido que nueva información y recursos didácticos estén al alcance de los docentes, quienes han de adaptar los mismos al proceso educativo el cual se verá beneficiado por estar a la vanguardia de las tendencias tecnológicas y metodológicas que en la actualidad demanda la comunidad educativa, con el propósito de que los que están dentro del proceso de enseñanza aprendizaje sean los que disfruten de los beneficios de utilizar información actual y en tiempo real. Para lo cual el uso de herramientas web 2.0 es de vital importancia en la adquisición de destrezas específicas, más aun en la asignatura de Lengua Extranjera, la cual pretende enfrentar al educando a información que no se encuentra expuesta en su idioma materno, por lo cual se promueve el interaprendizaje que en si evoca a que el educando de manera crítica discierna e interprete las diferentes tipologías de información que se le presente.

Por lo que el uso en este caso de la herramienta web 2.0 GoAnimate apertura la oportunidad de mejorar la destreza de hablar (Speaking), que se ha convertido en una competencia imprescindible en el globalizado ambiente en el que nos situamos, además de que el aprendizaje llega al estudiante en una inquietante y divertida forma, al tener que realizar animaciones didácticas las cuales las editará a su gusto con la guía del docente de la asignatura, y conservando las temáticas que generen relevancia comunicativa, es decir que sirvan para la vida real al momento de interactuar en Inglés.