Pontificia Universidad Católica del Ecuador | SEDE ESMERALDAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRÍCULAR

PROPUESTA DE ANIMACIÓN INTERACTIVA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA

PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
DIDÁCTICAS DISCIPLINARES

AUTORA
MARIUXI BEDÓN GRACIA

ASESORA:
MGT. DOLORES PERLAZA MUÑOZ

AGOSTO, 2024

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 3
2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 5
3. HIPÓTESIS DE ACCIÓN 6
4. JUSTIFICACIÓN 7
5. OBJETIVOS 7
   5.1. Objetivo general 7
   5.2. Objetivos específicos 8
6. MARCO TEÓRICO 8
   6.1. Teorías de aprendizaje del idioma inglés 8
      6.1.1. Innatista 8
      6.1.2. Aprendizaje social o conductismo 9
      6.1.3. Cognitiva 9
      6.1.4. Constructivista 10
      6.1.5. Procesamiento de la información 10
   6.2. Factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés 11
   6.3. Animación interactiva 12
7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 14
   7.1. Descripción 14
   7.2. Temporalización 15
   7.3. Planificación de actividades 16
   7.4. Evaluación y monitoreo 26
8. BIBLIOGRAFÍA 27

1. INTRODUCCIÓN

Enseñar inglés desde edades tempranas es un objetivo crucial en el currículo escolar para preparar a los estudiantes en las competencias idiomáticas en un mundo interrelacionado. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos pedagógicos, muchos estudiantes enfrentan serias dificultades en aprender el inglés, lo que resulta en bajo desempeño y desmotivación en las aulas. Este problema resalta la necesidad de investigar métodos de enseñanza innovadores que puedan captar la atención de los estudiantes.

El papel y profesionalismo del docente como guía del progreso pedagógico es fundamental, mucho más si está comprometido en la búsqueda de técnicas y herramientas para captar la atención de sus educandos fomentando en ellos el interés por la asignatura (Romero et al., 2020)

Según Pincay et al. (2021) el inglés es catalogado como lengua oficial en todos los países del mundo, es por ello que está integrado al pensum de estudios y ejes curriculares para ser impartido en las aulas. Se conoce de los beneficios que conlleva en las personas al dominio de más de una lengua tanto en el ámbito, individual, social, profesional, etc., por lo general tienen más oportunidades de ocupación laboral o de servicio; por consiguiente, a temprana edad se debe inculcar en los niños la enseñanza del idioma inglés.

Del mismo modo García et al. (2024) exponen que aprender el idioma inglés facilita la comunicación entre las personas de diferentes nacionalidades. Practicar una nueva lengua desde niños se obtienen mejores habilidades cognitivas y un rendimiento académico superior, porque el estudio de otro idioma aumenta la plasticidad del cerebro, lo que significa que la mente acrecienta a su capacitada para adaptarse y cambiar en respuesta de nuevas situaciones y desafíos.

Dentro de este contexto, las animaciones interactivas se presentan como una herramienta educativa potencial que permite utilizar recursos variados para convertir el aprendizaje en un acto divertido, entretenido y estimulante de sentidos como la vista, el oído y el habla al utilizar componentes visuales y auditivos. Asimismo, la interactividad permite la participación en cada una de las actividades propuestas en la clase, ofreciendo

oportunidades para practicar y aplicar conocimientos de manera dinámica en la asignatura de inglés, por lo tanto, desempeñan un papel fundamental en superar las barreras convencionales del aula.

La motivación de los estudiantes es un requerimiento que debe estar presente durante toda la clase, porque esta acción permite el impulso y progreso educativo de los estudiantes, por esta razón y concretamente en el área de la docencia en lengua extranjera tiene que haber la aplicación de estrategias y buenas prácticas didácticas, para afrontar los desafíos que presenta la aprehensión de nuevos contenidos en una lengua distinta al habla cotidiana.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Bethel, localizada en las calles Av. Libertad JR Coronel Parada 11, pertenece a la parroquia Bartolomé Ruíz de la ciudad de Esmeraldas. La institución brinda formación general desde la básica hasta el nivel medio o bachillerato en el ámbito de la educación regular Se ubica en una zona urbana y funciona bajo el régimen escolar Costa, con modalidad presencial y jornada matutina. La escuela es de sostenimiento Particular y cuenta con un inmueble propio.

En cuanto al equipo docente la institución cuenta con 19 profesores, de los cuales 16 son mujeres y 3 son hombres. Además, el personal administrativo está compuesto por 2 mujeres y 2 hombres. En total, la institución alberga a 189 estudiantes, con una distribución de 85 niñas y 104 niños. La Unidad Educativa está comprometida con la educación hispana, se dedica a ofrecer una formación integral en un entorno seguro y adecuado, proporcionando recursos y apoyo necesarios para el avance académico y de desarrollo personal de sus educandos.

Este proyecto de intervención educativa se justifica por la importancia de fomentar el desarrollo de las habilidades básicas del inglés en los alumnos, como se mencionó anteriormente, este idioma se lo considera como universal. Es esencial aprovechar la etapa de exploración y curiosidad natural en los estudiantes de educación básica, desde los más pequeños, quienes están en pleno descubrimiento del mundo, hasta los más grandes. Esta fase facilita la inducción y asimilación de contenidos con las nociones básicas adecuadas para ellos, contribuyendo significativamente al desarrollo personal del educando.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En una sociedad globalizada tener dominio del idioma inglés promueve relaciones convenientes entre los distintos países, a través de las gestiones comerciales, turísticas, diplomáticas, etc. En la realización de transacciones comerciales internacionales donde se aplica la comunicación oral para ofertar y vender los productos, bienes y servicios para el consumo humano, es allí donde la práctica de esta lengua es primordial.

A nivel mundial, el inglés es el idioma que más habla ya que permite la comunicación internacional, el comercio, en el conocimiento científico y la innovación tecnológica. Ante esta situación, la enseñanza de este idioma se vuelve imprescindible razón por la que los gobiernos a través de sus Ministerios de Educación han implementado políticas y programas específicos para mejorar la competencia en inglés, reconociendo su importancia para la movilidad académica y profesional de los individuos. Sin embargo, la calidad y el acceso a la enseñanza del inglés varían significativamente entre países y regiones, lo que crea una disparidad en las habilidades lingüísticas globales (Peña–Ledesma, 2024).

En América Latina, la enseñanza del inglés ha aumentado significativamente en los últimos diez años, debido a la expansión global globalización y la necesidad de ingresar en el ámbito laboral cada vez más internacionalizado. Muchos países de la región han integrado el inglés como una materia obligatoria en sus planes de estudio, reconociendo su importancia en todos los ámbitos de la vida. No obstante, la implementación efectiva de programas de enseñanza de inglés enfrenta varios obstáculos. Estos incluyen la escasez de docentes calificados, recursos limitados y métodos tradicionales que no siempre logran captar la atención de los estudiantes (Rosales, 2021).

En Ecuador, la problemática del dominio del inglés es de gran relevancia y preocupación. Según Sempertegui (2022) actualmente se considera que una persona no está completamente alfabetizada si no domina el inglés, reflejando la importancia de este idioma en la sociedad contemporánea. Sin embargo, Ecuador enfrenta serios problemas en este ámbito, ya que el nivel de comprensión lectora, habla, escucha y gramática de los estudiantes está muy por debajo de lo que se considera adecuado a nivel mundial. Este rendimiento tan bajo es alarmante y se puede atribuir a varios factores, entre ellos la

insuficiente cantidad de horas dedicadas a la práctica del idioma y el uso de estrategias didáctica convencionales especialmente en las escuelas públicas.

El desinterés de los alumnos de sexto año de la Unidad Educativa Bethel en la clase de inglés puede ser atribuido a varios factores. Uno de los principales es el empleo de métodos de enseñanza tradicionales y poco interactivos que no les permite interesarse por lo que el docente enseña. Además, la cantidad de horas dedicadas a la enseñanza del inglés es insuficiente, lo que limita la exposición y la práctica necesarias para desarrollar competencias en el idioma. La falta de recursos educativos adecuados, como materiales audiovisuales, tecnología interactiva y libros de texto actualizados, también contribuye a que las clases sean menos atractivas y efectivas. Finalmente, los docentes no reciben cursos de formación en metodologías modernas de enseñanza del inglés ni de elaboración de materiales y recursos innovadores que les ayude a aumentar el interés de los estudiantes.

Entre las consecuencias esta un desempeño académico deficiente en inglés, los estudiantes desmotivados son menos propensos a participar activamente y a retener información, lo que afecta negativamente sus calificaciones y competencia lingüística. Esto, a su vez, aumenta las desigualdades educativas, ya que aquellos que no adquieren habilidades en inglés tienen menos oportunidades académicas y profesionales futuras. La desmotivación en una materia específica también puede tener un efecto negativo en la actitud general hacia la escuela, disminuyendo el interés y el rendimiento en otras asignaturas. Finalmente, la falta de competencia en inglés limita las oportunidades futuras de los estudiantes en un mundo globalizado, afectando su capacidad para acceder a educación superior y empleos competitivos.

Ante lo planteado el proyecto busca dar respuesta a la siguiente interrogante ¿Cómo mejorar la atención e interés de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Bethel en la asignatura de inglés?

3. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La implementación de una propuesta educativa basada en animaciones interactivas mejorará significativamente el aprendizaje del inglés, aumentará la motivación de los educandos del sexto año en la Unidad Educativa Bethel.

4. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se destaca por su importancia al proponer una intervención educativa que mejore el aprendizaje del inglés y motive a los alumnos a construir aprendizajes duraderos. Este aporte es significativo desde un punto de vista metodológico y didáctico, ya que aborda una de las principales falencias que impiden la asimilación efectiva del contenido en los estudiantes de Educación General Básica.

Según Ramírez y Bastidas (2023) es imperativo analizar cada situación específica para identificar la metodología de enseñanza más apropiada. La motivación juega un papel crucial, especialmente en aquellos alumnos que enfrentan dificultades. Con el respaldo adecuado tanto del docente como del entorno hogareño, estos estudiantes no solo superan las adversidades, sino que también muestran una actitud más colaborativa y comprometida.

Caamaño y Calvete (2020) sostienen que es fundamental convertir la enseñanza del inglés en un proceso lúdico, significativo que llame la atención para que motive a los educandos. Además, es esencial fomentar el uso del pensamiento en el idioma objetivo y exponer a los estudiantes a los fonemas y estructuras del inglés desde una edad temprana para facilitar su adquisición y fluidez.

Los alumnos son los primeros favorecidos por la aplicación de este proyecto, ya que adoptarán un nuevo idioma que, en el futuro, les permitirá dominar la lengua y les abrirá puertas en su vida profesional. Los beneficiarios indirectos incluyen a los docentes y a la comunidad educativa. La institución se beneficiará al mejorar su posicionamiento en la enseñanza del inglés en comparación con otras organizaciones educativas. Los padres de familia sentirán satisfacción al ver cómo sus hijos aprenden y progresan, sintiéndose retribuidos por su esfuerzo y empeño en apoyar el aprendizaje de sus hijos.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

- Elaborar una propuesta educativa utilizando animaciones interactivas para enriquecer el aprendizaje del inglés y aumentar la motivación de los alumnos de sexto año de educación básica en la Unidad Educativa Bethel.

5.2. Objetivos específicos

- Realizar una investigación bibliográfica sobre las teorías de aprendizaje del inglés, factores que intervienen en el aprendizaje del idioma y el uso de animaciones interactivas que mejoren el aprendizaje del inglés.
- Identificar los principales temas del currículo de inglés para sexto año de educación básica que pueden ser abordados mediante animaciones interactivas.
- Diseñar actividades educativas basadas en animaciones interactivas que se alineen con los objetivos de aprendizaje del currículo de inglés y aumenten la motivación de los alumnos.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teorías de aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje de idiomas ha sido estudiado desde hace mucho tiempo al igual que las teorías que buscan entender y optimizar el proceso de adquisición de un segundo idioma. Entre las teorías más relevantes se encuentran la Innatista, Del Aprendizaje Social o Conductismo, Cognitivista, Procesamiento de la información

6.1.1. Innatista

La innatista indica que los niños tienen una predisposición biológica para aprender lenguas, denominada «Gramática Universal». Según Chiluisa et al. (2022), la teoría lingüística de Chomsky es crucial para entender la naturaleza de los idiomas, tratando el lenguaje como una parte esencial del mundo natural. Trettenbrein (2021) señala que la gramática generativa de Chomsky, ahora también conocida como biolingüística, sugiere que el cerebro humano existe una estructura cognitiva que permite a las personas comprender y producir situaciones de acuerdo a la comprensión natural del entorno que le rodea. Esta perspectiva innatista explica que todas las personas pueden aprender a comunicarse utilizando cualquier idioma, resaltando la universalidad de las estructuras lingüísticas subyacentes a todas las lenguas.

Todas estas valiosas opiniones convergen en manifestar que el ser humano en su genética y constitución biológica cognitiva, es apto por naturaleza para asimilar diferentes lenguas si así se lo propone, no existiendo por lo tanto limitantes para el

aprendizaje de una lengua diferente a la practicada en el medio donde se desenvuelve la persona o la denominada materna, de ahí que existen los políglotas, quienes conocen varios idiomas y son capaces de entender , dialogar , leer y escribir en cada uno de ellos.

6.1.2. Aprendizaje social o conductismo

La teoría conductista, vinculada a B.F. Skinner, postula que el desarrollo del lenguaje es un comportamiento aprendido mediante la interacción con el entorno, enfocándose en el condicionamiento operante. Según esta teoría, las personas desde su niñez son capaces de aprender cualquier idioma por medio de la imitación, la repetición y el refuerzo (Morinigo & Fenner, 2021). La idea de que todos los comportamientos que tienen los seres humanos son comportamientos aprendidos, sin nada innato en el aprendizaje del lenguaje (Mora, 2021). Desde esta perspectiva, el lenguaje es el resultado de conductas verbales que se modifican mediante refuerzos. Los niños aprenden el lenguaje mediante el condicionamiento operante, donde la repetición y los patrones de orientación son esenciales. Cuanto más esfuerzo y estímulos se proporcionen, más aprenden los niños.

González (2023) indica que, fundamentado en la teoría conductista y la enseñanza programada, Skinner introduce varios principios educativos, entre los cuales destaca la relevancia que tiene que los estudiantes se integren y colaboren de forma espontánea en su proceso de instrucción. Este criterio difiere claramente de los procesos pasivos que se sustentan en el aprendizaje memorístico y tradicional. Ante esto Skinner enfatiza que la participación activa es un requisito en los procesos actuales de educación, ya que involucra a los educandos de manera dinámica en su educación, favoreciendo una comprensión más profunda y duradera del lenguaje.

6.1.3. Cognitiva

El cognitivismo propuesto por Jean Piaget sugiere que el progreso en la adquisición del lenguaje está vinculado con los procesos cognitivos del cerebro. Esta teoría plantea que en la niñez se adquiere el lenguaje a medida que se desarrolla la capacidad de entender la realidad en la se vive, procesando y almacenando información cercana. A diferencia de las teorías conductistas, que se enfocan en factores externos y en el comportamiento aprendido mediante la imitación y el refuerzo. La teoría cognitiva toma en cuenta los procesos que facilitan la percepción, la atención, la memoria, el

lenguaje y el razonamiento, esenciales para la comprensión y la respuesta al entorno (Guartatanga et al., 2020).

En el contexto educativo, la teoría cognitiva expone los procesos que inciden en el aprendizaje y la maduración cognitiva. La percepción permite identificar y analizar estímulos, la atención contribuye a seleccionar y enfocarse en la información relevante, la memoria almacena y recupera información, el lenguaje actúa como un instrumento de autorregulación cognitiva, y el razonamiento posibilita el planteamiento de supuestos lo que hace que se anticipe a los efectos. Estos procesos interactúan para facilitar el aprendizaje y la comprensión del lenguaje, enfatizando la necesidad de adaptar el currículo educativo a las diversas etapas de desarrollo cognitivo de los estudiantes para optimizar su aprendizaje (León et al., 2020).

6.1.4. Constructivista

El marco constructivista propone que los seres humanos desarrollan activamente su propio conocimiento y comprensión del entorno mediante sus experiencias y la reflexión sobre las mismas. Esta propuesta sostiene que el aprendizaje no se basa en la simple absorción pasiva de información, sino en un proceso activo donde los estudiantes construyen significados individuales a partir de sus interacciones con el ambiente y sus vivencias previas (Benítez-Vargas, 2023).

En el enfoque constructivista, el rol del docente se transforma de transmisor de conocimientos a facilitador del aprendizaje. Los estudiantes se convierten en participantes activos, adquiriendo conocimientos a través de experiencias relevantes y significativas, colaborando con otros y reflexionando sobre sus propios procesos de aprendizaje. Este método no solo favorece una comprensión más profunda, sino que también capacita a los estudiantes para aprender a aprender, una competencia vital en el dinámico mundo actual.

6.1.5. Procesamiento de la información

Esta teoría pone énfasis en mecanismos cognitivos, como la memoria y la atención, que ayudan a los niños a asimilar el lenguaje. Derivada de la cibernética, esta teoría establece una similitud entre las funciones del cerebro y los procesos de tratamiento de la información en las computadoras. La "Human Information Processing" (HIP) estudia cómo se recibe la información, procesa, guarda y genera respuestas a los

diferentes estímulos que recibe del exterior. Esta teoría ha sido influyente en numerosos campos e investigación de tipo psicológicas, cognitivas, educativas e incluso de la inteligencia artificial, contribuyendo a entender cómo aprendemos, recordamos y procesamos información, y ha inspirado el desarrollo de herramientas y técnicas educativas (Hernández et al., 2021).

El modelo de procesamiento de datos explica como la mente funciona de manera análoga a una computadora, procesando información a través de distintas etapas. Este enfoque fusiona elementos de las teorías del aprendizaje conductuales y cognitivas, incluyendo tanto el estímulo-respuesta como la automatización del procesamiento de información. La teoría destaca cómo los seres humanos reciben información mediante los sentidos, la procesan internamente y generan respuestas, comparando el cerebro humano con un ordenador diseñado para ejecutar comandos basados en los datos recibidos (Cruz-Gavilanes et al., 2020).

6.2. Factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés

Resulta pertinente señalar algunos factores que condicionan el aprendizaje de los idiomas en este caso del inglés, un idioma que constituye un desafío para los estudiantes por ser diferente a su idioma nativo. Por lo tanto, se mencionan tres factores fundamentales como son: la motivación de los educandos, el rendimiento del docente y las estrategias de aprendizaje:

- **La motivación del estudiante:** La motivación es indudablemente un factor crucial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta impulsa el interés hacia la realización de actividades que llevan a alcanzar objetivos definidos (Coello et al., 2024).

- **El desempeño docente:** Quiñones-Negrete et al. (2021) afirman que los profesores de lenguas extranjeras aumentan las oportunidades de aprendizaje, promueven la interacción, desarrollan la conciencia lingüística, contextualizan el input lingüístico, aseguran la relevancia social y generan conciencia cultural. Esto extiende las posibilidades de construir y materializar procesos educativos con significado y relevancia. Los autores destacan que los profesores y profesoras de lengua extrajera cumplen un papel trascendental en la educación lingüística y

formativa de sus estudiantes, lo cual conlleva a realizar una introspección sobre la pedagogía aplicada y los resultados en el desempeño de la misma, esto es confrontar si los métodos de enseñanza son apropiados para impulsar un aprendizaje dinámico en los estudiantes, a fin de promover una transformación cultural y progreso educativo significativo.

- **Estrategias de Aprendizaje:** Según Rodríguez (2021), en la educación, las estrategias son vistas como el camino elegido por el docente para enseñar y el seguido por el estudiante para aprender. Las estrategias de aprendizaje en idiomas extranjeros son actividades específicas que los estudiantes emplean para hacer el aprendizaje del idioma más viable, autorregulado y aplicable a nuevas situaciones. Efectivamente, tanto para el docente que enseña como para el estudiante que aprende una segunda lengua deben establecerse rutas o pautas para alcanzar el logro de objetivos, todas las actividades tomadas para el mejoramiento de su propio aprendizaje en el caso del estudiante, permitirán el dominio de las competencias comunicativas, tanto orales como escritas en la lengua extranjera.

6.3. Animación interactiva

La animación se ha integrado en la educación desde hace mucho tiempo, pero su relevancia ha aumentado notablemente en el mundo digital contemporáneo. Los estudios han revelado que la animación educativa puede mejorar el compromiso de los alumnos en su autoaprendizaje y facilitar la comprensión de conceptos. La clave para el uso efectivo de la animación en la educación es asegurarse de que sea atractiva, interactiva y significativa (Miranda-Hernández & Medina-Chicaiza, 2020).

Las animaciones interactivas promueven la realización de nuevas experiencias didácticas, muy particularmente en el área de inglés, lo cual permite a los estudiantes ser participantes activos en la clase, examinando los contenidos, conociendo mucho mejor el material de enseñanza, interactuar entre compañeros y el docente, familiarizarse con los términos y terminologías de la segunda lengua, por ello hay que establecer las más apropiadas y sacarle todo el provecho que ofertan estos recursos que han incursionado en el ámbito educativo con mucha efectividad.

Dentro de las actividades de animación interactiva que se pueden utilizar se presentan las siguientes:

- **Juegos didácticos interactivos:** Se destacan como una herramienta capaz de motivar a los estudiantes, siendo una opción eficaz en la transmisión de conocimientos. Por esta razón, enseñar inglés como segundo idioma mediante juegos es una alternativa viable. Aprender jugando es la manera más divertida y dinámica de aprender, por lo que debería ser una estrategia constante en la enseñanza del inglés (Calebe et al., 2021).

- **Actividades lúdicas interactivas:** Juegos educativos que involucren el idioma inglés. Pueden ser juegos de mesa, juegos en línea, o actividades físicas que incorporen el uso del idioma de manera divertida. Hoy en día, lo mejor de los videos y dibujos animados en inglés, sobre todo para niños de primaria suelen ser interactivos. Por lo tanto, los animan a moverse y participar en la acción. Los juegos de cartas, sopa de letras, crucigramas, buscando los colores, apunta y acierta, buscando la pareja, entre otros dan buenos resultados en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés (Gutierrez & Acha, 2020).

- **Técnicas creativas:** La creatividad es algo innato en las personas y se utiliza en diferentes contextos de nuestras vidas. Además, se puede aprender a ser creativo, desarrollando nuestra capacidad para generar nuevas ideas y proyectos a través de una variedad de herramientas y técnicas creativas. La creatividad es parte de tener la habilidad de la solución de problemas, por lo tanto, se deben buscar métodos que ayudan el desarrollo y capacidad de los estudiantes que bien orientados puedan liberar su mente y proyectar sus propias ideas en base a lo ya conocido por ellos (Acurio-Ponce, 2020).

- **Recorridos virtuales:** Utiliza la tecnología para llevar a los estudiantes en "viajes virtuales" a países de habla inglesa. Explorar virtualmente lugares y culturas puede ser muy motivador (Machado & Orozco, 2021).

- **Materiales Audiovisuales:** Utiliza videos, música, y películas en inglés. Esto no solo hace que el aprendizaje sea más entretenido, sino que también expone a los

estudiantes a diferentes acentos y formas de hablar. Además, son herramientas y aparatos que capturan, reproducen y difunden mensajes visuales y auditivos, con el propósito de facilitar el aprendizaje y, en particular, motivar la adquisición de conocimientos y actitudes (Padilla, 2023).

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

7.1. Descripción

Enseñar inglés como segunda lengua a estudiantes de educación básica presenta desafíos particulares, especialmente en cuanto a sostener el interés y la motivación. Implementar el uso de las animaciones interactivas ofrece una solución innovadora y efectiva para abordar estos retos. Esta propuesta tiene como objetivo diseñar y desarrollar animaciones interactivas que mejoren la experiencia en el aprendizaje del inglés.

La propuesta está basada en el uso de programas que promuevan saberes duraderos que los estudiantes los puedan aplicar en su vida. La implementación de tecnologías interactivas en el aula puede revolucionar la forma en que los estudiantes aprecian y aprenden el inglés. Las animaciones interactivas basadas en estas metodologías proporcionan una manera atractiva y dinámica de presentar el contenido, fomentando una mayor participación y motivación. Además, permiten personalizar el desarrollo de los contenidos y habilidades considerando el ritmo de aprendizaje, mejorando así su rendimiento y comprensión del idioma.

Los niños desempeñarán un papel activo en esta propuesta educativa, fundamentada en un paradigma participativo. Se realizarán trabajos tanto individuales como grupales, donde los estudiantes confeccionarán sus propias fichas de estudio, practicarán la pronunciación, armarán rompecabezas y recorrerán la institución para aplicar el vocabulario en inglés aprendido. Se fomentará el diálogo sobre experiencias de su entorno, utilizando cuestionarios interactivos, proyectos, recursos audiovisuales, digitales y materiales impresos, como textos. Esta metodología busca convertir el aprendizaje del inglés en un proceso dinámico y significativo, promoviendo la curiosidad, interacción pero sobre todo la creatividad e imaginación.

7.2. Temporalización

La propuesta de intervención propone desarrollar durante el 1er trimestre en 10 sesiones de aprendizaje. Las actividades se desarrollarán en la materia de inglés, se trabajará de acuerdo al horario de clases de la docente responsable. La duración de cada sesión de aprendizaje será aproximada de 80 minutos. Por lo que se propone ocupar esas horas pedagógicas para la adecuación, implementación y evaluación de las actividades del programa, y que están planificadas conforme el cronograma que se detalla a continuación:

Tabla 1.

Cronograma

Sesiones	**S 1**	**S 2**	**S 3**	**S 4**	**S 5**	**S 6**	**S 7**	**S 8**	**S 9**	**S10**	**S11**
Sesión 1: Saludos											
Sesión 2: Presentación personal											
Sesión 3: Familia y amigos											
Sesión 4: Emociones											
Sesión 5: Clima y estaciones del año											
Sesión 6: Materiales escolares, objetos de la clase											
Sesión 7: Colores											
Sesión 8: Comida y bebidas											
Sesión 9: Pasatiempos											
Sesión 10: Profesiones											
Sesión 11: Evaluación											

7.3. Planificación de actividades

Sesión: 1	**Título: Saludos**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Aprender y practicar diferentes formas de saludo en inglés	
Actividades	**Inicio** • Dar la bienvenida a los estudiantes • Realizar la oración • Destacar brevemente la importancia de los saludos. • Presentar saludos básicos.	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de una animación interactiva sobre saludos en el link https://wordwall.net/es/resource/22342491/ruleta-saludos-en-ingles • Jugar Role-play en parejas donde los estudiantes practican los saludos en diferentes situaciones (escuela, casa, parque). • Jugar el bingo de saludos, donde cada casilla tiene un saludo diferente y los estudiantes deben encontrar compañeros que puedan decir cada saludo.	55 minutos
	Cierre: • Resumir de los saludos aprendidos. • Reflexionar en grupo sobre cuándo y cómo usar los saludos en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Practicar los saludos con familiares o amigos.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la animación interactiva. • Tarjetas con diferentes saludos para el role-play. • Plantillas de bingo con saludos.	

Sesión: 2	**Título: Presentación personal**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Aprender a presentarse y a otros en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de saber presentarse. • Presentar ejemplos de presentación personal por el profesor. Video Cómo presentarme en ingles https://www.youtube.com/watch?v=OHwIGBxeSDU	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de una animación interactiva sobre cómo presentarse (My name is..., I am... years old). • Creaar de tarjetas de presentación donde los estudiantes escriben su nombre, edad y una característica personal. • Jugar a las entrevistas en parejas, donde cada estudiante se presenta a su compañero y luego presentan a su compañero al resto de la clase.	55 minutos
	Cierre: • Resumir de frases y estructuras utilizadas en las presentaciones. • Reflexionar en grupo sobre la utilidad de poder presentarse en inglés. • Enviar tarea para casa: Practicar la presentación con un familiar o amigo.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la animación interactiva. • Tarjetas y marcadores para las presentaciones. • Rúbrica para la evaluación de las presentaciones.	

Sesión: 3	**Título: Familia y amigos**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Conocer el vocabulario relacionado con la familia y los amigos en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer los términos familiares y de amistad. • Presentar ejemplos de cómo describir a un miembro de la familia.	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de un video interactivo sobre la familia https://www.youtube.com/watch?v=TZ6eC2EMstQ • Crear de un árbol genealógico digital donde los estudiantes etiquetan a sus familiares en inglés. • Jugar Role-play en grupos pequeños donde los estudiantes describen a los miembros de su familia y amigos usando el vocabulario aprendido.	55 minutos
	Cierre: • Resumir de las palabras y frases aprendidas. • Reflexionar en grupo sobre cómo describir a la familia y amigos en inglés. • Enviar tarea para casa: Crear una pequeña presentación sobre su familia o amigos.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para el video interactivo. • Plantillas de árbol genealógico y materiales de arte. • Fichas de vocabulario para el role-play.	

Sesión: 4	**Título: Emociones**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Identificar y expresar diferentes emociones en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de expresar emociones. • Presentar ejemplos de cómo describir una emoción.	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar y cantar la canción sobre diferentes emociones https://www.youtube.com/watch?v=fMR8Hr9Xby4 • Realizar el juego de memoria con tarjetas de emociones, donde los estudiantes deben emparejar la emoción con la imagen correspondiente. • Realizar la actividad de un dibujo donde los estudiantes dibujan y describen sus emociones en inglés.	55 minutos
	Cierre: • Resumir de las emociones aprendidas. • Reflexionar en grupo sobre cómo expresar emociones en inglés. • Enviar tarea para casa: Escribir un pequeño diario de emociones durante una semana.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la animación interactiva. • Tarjetas de memoria de emociones. • Materiales de arte para la actividad de dibujo.	

Sesión: 5	**Título: Clima y estaciones del año**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Aprender a describir el tiempo en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer el vocabulario del clima y las estaciones. • Presentar ejemplos de cómo describir el clima.	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de una presentación interactiva sobre el clima y las estaciones link https://es.pinterest.com/pin/611645193137087287/ • Elaborar un diario del clima donde los estudiantes registran el clima cada día de la semana y lo describen en inglés. • Realizar el recorrido virtual por diferentes lugares del mundo con distintos climas y estaciones, describiendo cada uno.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario y frases aprendidas. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar el vocabulario del clima en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Completar el diario del clima durante una semana.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la presentación interactiva. • Plantillas para el diario del clima. • Fichas de vocabulario de ropa y clima para el role-play.	

Sesión: 6	**Título: Materiales escolares, objetos de la clase**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Aprender el vocabulario de los materiales escolares y objetos de la clase en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer el vocabulario de los materiales escolares. • Presentar ejemplos de cómo describir objetos de la clase.	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de un video interactivo sobre materiales escolares link https://www.youtube.com/watch?v=4ZeBdCGGvWA . • Realizar el juego de búsqueda del tesoro en la clase para encontrar y nombrar objetos en inglés. • Armar rompecabezas interactivos con imágenes y nombres de materiales escolares.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario y frases aprendidas. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar el vocabulario de los materiales escolares en el día a día. • Enviar tarea para casa: Hacer una lista de materiales escolares en inglés y español.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para el video interactivo. • Fichas de vocabulario para el juego de búsqueda del tesoro. • Dispositivos electrónicos para los rompecabezas interactivos.	

Sesión: 7	**Título: Colores**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Identificar y usar los colores en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer los colores en inglés. • Presentar ejemplos de cómo describir objetos usando colores https://www.youtube.com/watch?v=1G6ZtEhmmvI	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de una animación sobre colores y su uso en oraciones. • Realizar el juego de "I Spy" utilizando colores, donde los estudiantes deben encontrar objetos en la clase que correspondan a ciertos colores. • Cantar en inglés una canción sobre los colores, seguida de una actividad de dibujo donde los estudiantes colorean y describen sus dibujos en inglés.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario de colores. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar los colores en inglés en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Completar una hoja de trabajo con ejercicios de colores.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la animación interactiva. • Fichas de vocabulario para el juego de "I Spy". • Materiales de arte para la actividad de dibujo	

Sesión: 8	**Título: Comida y bebidas**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Conocer y usar el vocabulario de alimentos y bebidas en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer los nombres de los alimentos y bebidas. • Presentar ejemplos de cómo describir comidas y bebidas en inglés.	10 minutos
	Desarrollo • Encontrar las palabras sobre comidas y bebidas en una sopa de letras interactiva link https://apuntesdeingles.com/sopas-de-letras/sopas-alimentos/sopa-de-letras-comida-ingles/s • Crear un menú digital en inglés donde los estudiantes escriben y dibujan sus comidas y bebidas favoritas. • Realizar cuestionarios interactivos sobre alimentos y bebidas utilizando una herramienta digital.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario de alimentos y bebidas. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar el vocabulario en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Escribir un pequeño diario de alimentos y bebidas durante una semana.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la presentación interactiva. • Plantillas para la creación del menú. • Dispositivos electrónicos para el juego interactivo.	

Sesión: 9	**Título: Pasatiempos**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Aprender a hablar sobre pasatiempos y actividades de tiempo libre en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer los pasatiempos y actividades de tiempo libre. • Presentar ejemplos de cómo describir pasatiempos en inglés link https://apuntesdeingles.com/sopas-de-letras/sopas-alimentos/sopa-de-letras-comida-ingles/	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de un video sobre diferentes pasatiempos. • Elaborar un proyecto donde los estudiantes presentan sus pasatiempos favoritos utilizando carteles y dibujos. • Jugar sopa de letras digital sobre pasatiempos y actividades de tiempo libre.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario de pasatiempos. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar el vocabulario de pasatiempos en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Escribir una descripción de su pasatiempo favorito en inglés.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para el video interactivo. • Materiales de arte para los carteles y dibujos. • Dispositivos electrónicos para la sopa de letras interactiva.	

Sesión: 10	**Título: Profesiones**	**Tiempo: 80 minutos**
Objetivo	Conocer el vocabulario relacionado con profesiones y ocupaciones en inglés.	
Actividades	**Inicio** • Saludar • Realizar la oración • Destacar la importancia de conocer las profesiones y ocupaciones. • Presentar ejemplos de cómo describir profesiones en inglés https://www.youtube.com/watch?v=T1oAVI2Bn44	10 minutos
	Desarrollo • Visualizar de una animación sobre diferentes profesiones. • Jugar Role-play de entrevistas de trabajo donde los estudiantes practican preguntas y respuestas sobre profesiones. • Participar del juego de crucigramas digital con términos de profesiones y ocupaciones.	55 minutos
	Cierre: • Resumir del vocabulario de profesiones. • Reflexionar en grupo sobre cómo usar el vocabulario de profesiones en la vida diaria. • Enviar tarea para casa: Escribir una pequeña descripción de la profesión que les gustaría tener en el futuro.	15 minutos
Recursos	• Proyector y computadora para la animación interactiva. • Fichas de vocabulario para el role-play. • Dispositivos electrónicos para el crucigrama interactivo.	

7.4. Evaluación y monitoreo

Al concluir el proyecto, se llevará a cabo una evaluación integral junto con los estudiantes, esto consiste en realizar evaluaciones informales de forma regular, para monitorear el compromiso y el interés en el idioma. De esta manera analizar el proceso desarrollado y los aprendizajes adquiridos.

Se valorarán criterios como el nivel de satisfacción con las actividades, la percepción de utilidad de las estrategias implementadas.

Durante la ejecución del programa, se realizará un monitoreo constante para evaluar la efectividad de los ejercicios y actividades propuestos que conllevan algunos ejes de sistematización como:

- Participación de los alumnos.
- Interés, y motivación que tienen los alumnos en aprender este idioma.
- Metodologías interactivas y lúdicas
- Desarrollo integral de habilidades lingüísticas

Se utilizarán como instrumentos

- Observaciones participativas
- Diario de clase
- Portafolios de aprendizaje.
- Registro audiovisual

Este seguimiento permitirá ajustar y mejorar continuamente las intervenciones, garantizando así un desarrollo óptimo y significativo para los estudiantes de la Unidad Educativa "Bethel".

8. BIBLIOGRAFÍA

Acurio-Ponce, E. (2020). *La escritura creativa en la producción de textos literarios. Tesis de maestría.* Universidad Técnica de Ambato . https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec:8443/handle/123456789/31611

Benítez-Vargas, B. (2023). El constructivismo. . *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, *10*(19), 55-66. https://doi.org/https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453

Caamaño, A., & Calvete, M. (2020). La enseñanza del inglés como lengua de comunicación internacional desde la perspectiva de las políticas culturales y lingüísticas. *Entramados: educación y Sociedad*, *7*(8), 230-236. https://doi.org/http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/4546

Calebe, I., Montanher, R., & Monteiro, A. (2021). Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo. *Revista Científica General José María Córdova*, *19*(33), 243-262. https://doi.org/10.21830/19006586.727

Chiluisa, M., Venegas, G., & Quishpe, V. (2022). Adquisición del lenguaje de acuerdo a Ferdinand De Saussuere y Noam Chomsky. *Societas*, *24*(2), 438-452. https://doi.org/https://revistas.up.ac.pa/index.php/societas/artic...

Coello, J., Veloz, A., Medranda, M., & Pinargote, Y. (2024). Rol de la motivación en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, *4*(4), 1-7. https://doi.org/https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/175

Cruz-Gavilanes, T. D., Palomeque-Pinos, M., & De la Nube Cruz-Gavilanez, Y. (2020). La teoría de aprendizaje que mós se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, *6*(4), 339-357. https://doi.org/https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1716

García, B., Dueñas, C., Saltos, R., Caicedo, C., & Zambrano, D. (2024). Inglés como segunda lengua en el autismo: consideraciones teóricas metodológicas sobre su proceso de enseñanza. *Maestro y Sociedad, 21*(1), 61-69. https://doi.org/https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS

González, R. (2023). B. F. Skinner revisitado. Porcel, M. y Pérez, M. (editores). Co-presencias Editorial. *Psicothema, 35*(3), 319-320. https://doi.org/https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1886-144X2023000300319&script=sci_arttext

Guartatanga, M., Sagbay, S., & Freire, E. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en lengua y literatura en quinto año de educación básica en Machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 3*(1), 128-137. https://doi.org/https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/152

Gutierrez, G., & Acha, M. (2020). Uso de recursos asincrónicos interactivos: las presentaciones interactivas y el podcast. *En Blanco y Negro, 11*(1), 60-70. https://doi.org/https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/23192

Hernández, Y., Méndez, A., & Fernández, I. (2021). El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista Cubana de Educación Médica Superior, 35*(3), 1-18. https://doi.org/https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=109682

León, K., Yperti, N., Ochoa, J., & Vasquez, P. (2020). Implementación de la sala multisensorial Snoezelen, favorecedora de la percepción de sensaciones y desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje en niños con fracaso escolar de 6 a 10 años. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5*(10), 616-632. https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659442

Machado, A., & Orozco, D. (2021). *Las TIC y la música como herramientas lúdicas en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el nivel de preescolar de la Institución Etnoeducativa Paraíso del municipio de San Jacinto Bolívar. Tesis de maestría.* Fundación Universitaria Los Fundadores.

https://doi.org/https://repository.libertadores.edu.co/items/eefe8330-125a-4d40-871f-42f99c21635d

Miranda-Hernández, P., & Medina-Chicaiza, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros, 18*(1), 55-78. https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136

Mora, E. (2021). *El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés: Una aproximación histórico–filosófica. Tesis doctoral.* Universidad del Cauca. https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=329026

Morinigo, C., & Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science, 9*(2), 1-36. https://doi.org/https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf

Padilla, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(4), 1813-1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011

Peña–Ledesma, V. (2024). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *MQRInvestigar, 8*(1), 6067-6100. https://doi.org/https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1224

Pincay, M., Romero, L., Flores, M., & Intriago, J. (2021). Influencia del inglés como segunda lengua en el currículo de la Carrera de Bibliotecología en el Ecuador. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6*(3), 40-63. https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926914

Quiñones-Negrete, M., Martin-Cuadrado, A., & Coloma-Manrique, C. (2021). Rendimiento académico y factores educativos de estudiantes del programa de educación en entorno virtual. Influencia de variables docentes. *Formación universitaria, 14*(3), 25-36.

https://doi.org/https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062021000300025&script=sci_arttext&tlng=pt

Ramírez, M., & Bastidas, C. (2023). Beneficios del translingüismo en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el aula de una escuela rural colombiana. *Revista Panamericana de Pedagogía*(35), 63-79. https://doi.org/https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/2723

Rodríguez, K. (2021). *Estrategias Metodológicas en Entornos Virtuales y su influencia en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha. Tesis de maestría.* Universidad San Gregorio de Portoviejo. https://doi.org/http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1901

Romero, I., Reyes, S., & Soto, M. (2020). Ventajas y desventajas de la enseñanza del inglés como segunda lengua en un país de habla hispana: Un estudio de caso en la zona costera de Ecuador. Pro Sciences: . *Revista de Producción, Ciencias e Investigación, 4*(31), 72-78. https://doi.org/https://journalprosciences.com/index.php/ps/article/view/235

Rosales, J. (2021). Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica Regular en el Perú. *Lengua y Sociedad, 20*(1), 125-144. https://doi.org/10.15381/lengsoc.v20i1

Sempértegui, B. (18 de 11 de 2022). *La suficiencia en inglés, una brecha educativa de Ecuador*. https://conexion.puce.edu.ec/la-suficiencia-en-ingles-una-brecha-educativa-de-ecuador/

Trettenbrein, P. (2021). Sobre el estudio biológico del lenguaje 50 años después. Una conversación con Noam Chomsky. *Lingüística y Literatura*(80), 362-379. https://doi.org/10.17533/udea.lyl.n80a21