



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC**  
*(Aprobado por: RPC-SO-40-No. 524-2015)*

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER**

<b>Título:</b>  Cuentos Interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en cuartos años de básica
<b>Línea de Investigación</b>
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
<b>Autor/a:</b>
EVELYN ZULEMA TOSCANO FREIRE
<b>Tutor/a:</b>
Phd. FIDEL PARRA

**Quito - Ecuador**

**2020**



### **APROBACIÓN DEL TUTOR**

Yo, portador de la C.I: 1757469950, en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Cuentos interactivos para la estimulación oral del inglés mediante Animaker en quintos años de básica

Elaborado por: EVELYN ZULEMA TOSCANO FREIRE, C.I.: 1723643431, estudiante de la Maestría: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, mención: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC, de la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL), para obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Quito, 19 - 06 - 2020

Firma



## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a mi Esposo Diego Fernando por su apoyo y motivación constante que siempre me brindo para culminar con mi maestría, por su amor incondicional y consejos constructivos.

A mi Hijo Isaac Kenji , el motor de mi vida que impulsa a seguir con mis sueños y metas para ser mejor persona cada día, quien me acompaño durante todo el proceso.

A Dios por ser bueno todo el tiempo y brindarme los recursos, las personas y circunstancias adecuadas para poder seguir la maestría.

A mis padres , quienes con entusiasmo y emoción siempre me alientan para seguir creciendo en los ámbitos personales y profesionales de mi vida.

A mi sobrina Anahí, por escuchar cada cuento creado y confiar en mis escritos.

A todos, muchas gracias, los amo mucho

**EVELYN ZULEMA TOSCANO FREIRE.**

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores de la Universidad Tecnológica Israel por brindarme los conocimientos adquiridos, que han sido gratificantes, útiles y de gran aporte para mi carrera profesional.

Mi agradecimiento al Phd. Elfio Pérez quien supo confiar en mí y me supo guiar para la realización de mi proyecto con sus sabios consejos , por su tiempo y cálidas palabras.

Al Phd. Fidel Parra y Mg. Oswaldo Basurto gracias por todos los consejos y correcciones hacia mi proyecto que me ayudaron a pulirlo para realizar la propuesta deseada.

A mis amigos Grace, Georgina, Javier, Luis , María Esperanza y Alex, por ser amigos de verdad y siempre estar pendientes de mí, por ser buenos compañeros humildes y sinceros.

A todos, muchas gracias, bendiciones.

EVELYN ZULEMA TOSCANO FREIRE

## INDICE

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO .....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (INVESTIGACIÓN APLICADA Y DESARROLLO) .....	3
2.1 Problema a resolver de orden administrativo, tecnológico, educativo o social .....	3
2.2 Proceso de investigación y de desarrollo .....	6
RESULTADOS .....	9
Encuesta a docentes .....	9
Encuesta para alumnos .....	13
ANÁLISIS CON RESPECTO A LAS PREGUNTAS ENTRE DOCENTES Y ALUMNOS .....	17
2.3 Vinculación con la sociedad que genera el proyecto .....	22
2.4 Indicadores de resultados de análisis del proyecto .....	23
3. PRODUCTO QUE SE PROPONE COMO RESULTADO DEL PROYECTO ..	23
3.1 Fundamentos teóricos que se han aplicado en la elaboración de la propuesta: conceptos principales y bases teóricas .....	23
Antecedentes Internacionales. ....	24
Antecedentes Nacionales. ....	26
Marco Conceptual. ....	27
Cuento interactivo .....	27
Programa Animaker .....	28
La Web 2.0 .....	29
Enseñanza del Idioma Inglés .....	30
Metodología ERCA.....	31
3.2. Descripción del producto: .....	32

4.- CONCLUSIONES .....	33
5.- RECOMENDACIONES .....	33
6.- BIBLIOGRAFIA .....	33
7. ANEXOS (gráficos, esquemas, imágenes).....	33

## 1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Programa de maestría:	Maestría en Educación mediado por Tic
Denominación del proyecto:	Cuentos Interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica
Autor/a del proyecto:	Evelyn Zulema Toscano Freire
Contextualización del tema del proyecto en el mundo profesional (entorno administrativo, educativo o tecnológico)	<p>El presente proyecto de investigación se realizará en la Unidad Educativa Municipal Sucre, situada en el centro histórico de Quito. Con un total de 160 estudiantes. En educación media de sección matutina.</p> <p>El idioma inglés, como todos los idiomas, para poder ser producido y desarrollado necesita contar con el interés por parte de quien lo estudia, caso contrario el desenvolvimiento del idioma será escaso y no se logrará un aprendizaje significativo. Se ha podido observar que la Unidad Educativa Municipal Sucre cuenta con docentes capacitados para brindar una excelente enseñanza, pero hace falta que los mismos posean dinamismo y contagien alegría para que los niños puedan aprender el Inglés.</p> <p>Dentro del inglés una de las destrezas que es complicada de desarrollar es el habla, por lo cual se necesita captar la atención del estudiante para poder lograrla, caso contrario la materia se vuelve tediosa provocando el desinterés.</p> <p>Puede señalarse que entre las causas que inciden en el déficit de aprendizaje del idioma inglés, especialmente en la destreza oral, se encuentran :clases repetitivas, falta de dinamismo por parte del docente, enseñanza tradicionalista, falta del uso de las Tic, carencia de lectura, falta de ejercicios prácticos, alumnos desinteresados por aprender.</p>

	<p>A pesar que los cuentos interactivos son herramientas lúdico didácticas se debe analizar la gran importancia que poseen al momento de cumplir con la función pedagógica y entretenida que aportan al aspecto comunicativo junto con el aporte de la comunicación visual que engloba entre sí. Y es así como la relación que tiene el texto, la imagen, y el diseño gráfico en los cuentos infantiles que junto con la tecnología brinda múltiples herramientas que pueden ser utilizadas en beneficio hacia el desarrollo del aprendizaje el cual puede romper esquemas y paradigmas tradicionalistas logrando cautivar la atención del estudiante y el ímpetu de querer aprender cada día</p>
Campo del conocimiento:	Educación
Línea de investigación institucional con la que se articula el proyecto:	Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Objetivo general:	Elaborar cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante el programa Animaker en básica media en la Unidad Educativa Municipal Sucre de la ciudad de Quito
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fundamentar teóricamente el uso de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés en los cuartos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre.</li> <li>● Identificar la situación actual que presenta el uso de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés en los cuartos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre.</li> <li>● Demostrar el uso de la herramienta Animaker para la creación de cuentos interactivos en la expresión oral del Inglés en los cuartos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar con el apoyo de expertos el uso de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés en los cuartos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre.</li> </ul>
Beneficiarios directos:	La Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (INVESTIGACIÓN APLICADA Y DESARROLLO)

### 2.1 Problema a resolver de orden administrativo, tecnológico, educativo o social

Desde diferentes perspectivas, se ha resaltado la importancia del conocimiento distintos idiomas, siendo el Inglés una lengua de vital importancia para muchos profesionales, al punto que se ha convertido en un requisito indefectible, para la comunicación en el mundo globalizado de la nueva era.

Es por eso, que hoy en día dominar un segundo idioma abre las puertas no solamente en el campo laboral, económico y social, sino que es muy importante en el campo educativo porque permite a todos quienes manejan un segundo idioma entrar en contacto no solamente en el ámbito lingüístico de un idioma, sino que permite conocer la cultura del mismo, que ayuda a entablar una comunicación más certera entre los hablantes de la comunidad. el Inglés como segunda lengua ocupa el primer lugar en todo el mundo, es por ello que la importancia de poder entenderlo es primordial y para poder hacerlo se requiere de la correcta utilización de todas las destrezas que posee, pues esto ayuda a poder tener una comunicación eficaz.

Las habilidades lingüísticas de un idioma se van desarrollando poco a poco en los niños acorde a su edad. Una herramienta de gran flexibilidad para desarrollar esta complejidad lingüística es el cuento por su conceptos y contenidos lo que puede ser adaptado a todo tipo de audiencia de acuerdo a su nivel de comprensión. (Arango, 2014)

En la actualidad gracias a la Web 2.0 y sus herramientas tecnológicas las cuales cuentan con varios programas donde se puede crear páginas web con el objetivo de establecer nuevos aprendizajes e impartirlos ya no solamente con los alumnos, sino que se puede compartir por todo el mundo.

Por tal razón uno de los programas fáciles de utilizar y con grandes beneficios es el programa Animaker que crea animaciones en 2D de forma fácil y sencilla donde se puede ser el creador de sus propios cuentos e historias gracias a sus elementos novedosos y entretenidos que posee. (Terrazin, 2016)

Gracias al uso de la herramienta Animaker el idioma Inglés es innovador porque permite avanzar en el conocimiento de una forma lúdica mediante el uso de las TIC, factor importante en el desarrollo cognoscitivo del estudiante; pues Animaker permite crear escenarios, personajes y desarrollar cuentos acorde al tema tratado en clase en cortos minutos, donde logra captar la atención de los niños ayudando a desarrollar su habilidad de pensamiento mientras lee de una forma interactiva.

Sin embargo en la misión y visión de la Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre se menciona que la entidad imparte una educación constructivista hacia los estudiantes que tiene como principal objetivo lograr un aprendizaje significativo el cual conlleva a que los estudiantes posean su propio pensamiento crítico.

El constructivismo plantea un paradigma basado en el proceso de enseñanza que señala un proceso dinámico, lúdico, interactivo y participativo en donde juega un papel muy importante el sujeto, de modo que su conocimiento es auténtico en la construcción de sus ideas, creando así su pensamiento crítico. En la rama de la pedagogía el constructivismo se emplea como concepto didáctico en la enseñanza puesta a la acción. (Piaget, 1896-1980)

No obstante, en lo que pertenece al Idioma inglés aún no se logra desarrollar la totalidad de su aprendizaje en gran parte de los estudiantes, pese que se cuenta con docentes certificados para impartir una enseñanza significativa, a continuación se mencionan algunas de las razones por las cuales existe falencias en la expresión oral del Inglés:

1. **Desmotivación académica:** Los docentes no transmiten motivación hacia la materia, ya que se aplican una enseñanza repetitiva en sus clases ocasionando así el aburrimiento y bajo rendimiento académico en los estudiantes.

2. **Falencias en la expresión oral del idioma Inglés:** Existen errores gramaticales y orales al momento del discurso.

3. **Carencia de recursos didácticos y tecnológicos.:** Los profesores no cuentan con el material necesario para impartir sus clases, debido al cambio de autoridades quienes no gestionan la acción debida para la implementación del mismo.

4. **Mal uso de las herramientas tecnológicas:** Los niños no tienen un conocimiento adecuado sobre el uso de las TIC lo que ocasiona un mal uso de las mismas.

5. **Carencia de plataformas interactivas:** Los docentes desean poder aprender a crear sus propias plataformas para desarrollar sus clases, pero debido a la falta de personal capacitado, carencia de tiempo para las capacitaciones no pueden cumplir su objetivo.

Toda esta situación condujo a la investigadora de esta tesis a plantearse el siguiente problema. ¿Cómo mejorar la expresión oral en la Unidad Educativa Municipal Sucre utilizando técnicas interactivas?

El problema a su vez condujo a las interrogantes científicas que permitieron direccionar la investigación.

1. ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que se utilizan en la Unidad Educativa Municipal Sucre para el desarrollo de la expresión oral del Inglés en los estudiantes de los quintos años de educación básica?

2. ¿Cuál es la situación actual que presenta la expresión oral del Inglés de los quintos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre?

3. ¿De qué manera podría la herramienta tecnológica Animaker ser un factor de ayuda en el desarrollo de la expresión oral del Inglés en los quintos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre?

4. ¿Cómo valorar si la herramienta utilizada sirvió para el desarrollar la estimulación oral del Inglés en los quintos años de la Unidad Educativa Municipal Sucre?

El objeto de estudio es el proceso de enseñanza – aprendizaje y el campo de acción es la asignatura de Inglés en los quintos años de básica.

Su alcance está basado bajo el paradigma del constructivismo que tiene como objetivo la creación del pensamiento crítico así afirma (Piaget, 1896-1980) donde los estudiantes son capaces de crear y transmitir sus ideas hacia toda la comunidad . El presente proyecto permitirá optimizar el desenvolvimiento de la destreza oral del Inglés en los niños de quinto año ya que las herramientas Web 2.0 que se emplean permiten el desarrollo cognitivo del estudiante y los docentes del área de inglés; además es un gran aporte tanto en el campo administrativo como pedagógico pues genera resultados positivos hacia la institución los mismos que se ven reflejados en el rendimiento académico y participativo de los estudiantes.

Se fundamenta bajo la teoría de tecnología educativa ya que se emplea herramientas de la Web 2.0 para desarrollar las diversas actividades didácticas que logran cautivar el interés y dinamismo en el aprendizaje. Además una de sus características esenciales es la participación colaborativa de los usuarios así lo menciona. (Dougherty, 2004)

Finalmente su aporte social permite brindar a toda la comunidad una educación moderna que apunta al crecimiento tecnológico en los estudiantes lo que ayuda a que se creen nuevos caminos de aprendizaje significativo constante.

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos. (Coll, 2004)

La centenaria Unidad Educativa Municipal "Antonio José de Sucre", del Distrito Metropolitano de Quito, ubicada en el centro histórico de la capital, conformada por 2689 estudiantes y 135 docentes, sirve a la ciudadanía en el ámbito educativo, cultural, deportivo y social, comprometida con el desarrollo integral de niños, niñas, jóvenes y adultos, mediante el trabajo en equipo para alcanzar los estándares de calidad y de convivencia armónica. Además es una institución líder, en innovaciones pedagógicas que oferta servicios educativos de excelencia con estándares de calidad y una educación acorde al desarrollo de la ciencia y tecnología, mediante el trabajo participativo de la comunidad, con enfoque en derechos y responsabilidades.

## **2.2 Proceso de investigación y de desarrollo**

Esta investigación cuenta con un enfoque que comprende la aplicación de métodos cuantitativos y cualitativos, que son un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación que implican la recolección y el análisis de datos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información obtenida y así poder lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

En un “sentido profundo” la investigación mixta es visualizada como un proceso continuo en donde se mezclan el enfoque cuantitativo y cualitativo, agrupándose más en uno de éstos con igual importancia admitiendo manejar las fortalezas de cada uno de ellos enfocados en la indagación con el objetivo de minimizar las debilidades potenciales presentes. (Mendoza, 2013)

La técnica que se aplicó en la investigación fue la encuesta. La encuesta comprendió preguntas abiertas y cerradas que se tabularon para obtener la información requerida, la misma que sirvió para confirmar la veracidad del problema, aspecto que quedó demostrado en el diagnóstico situacional efectuado. Se empleó una encuesta a los siete docentes de inglés de la jornada matutina de la escuela, y otra encuesta a la muestra obtenida de alumnos de los quintos años de básica, la cual fue tomada de forma aleatoria en los seis paralelos utilizando la fórmula estadística matemática finita.

La población está conformada por los estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre establecida por seis paralelos de 30 estudiantes cada uno para un total de 180, donde para tomar las encuestas se realizó el cálculo respectivo a la muestra, la misma que se detalla a continuación.

Cálculo de la muestra (estudiantes).

Para el cálculo de la muestra de los estudiantes se utiliza la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * p * q}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + p * q}$$

Reemplazo Fórmula (Estudiantes).-

$n$ .- ?

$N$ .- 180

$p$ .- 0.5 %

$q$ .- 0.5 %

$E^2$  .- 0.05 = 0.0025

$K^2$  .- 1.96 = 3.8416

$$n = \frac{180 * 0,5 * 0,5}{(180 - 1) \frac{(0,05)^2}{(1,96)^2} + (0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{45}{0,116 + 0,25}$$

$$n = 122,7 = 123$$

Significado de las variables

$n$ .- Tamaño de la muestra (número de unidades a determinarse)

$N$ .- Universo o número de unidades de la población total

$p$ .- Probabilidad de que ocurra en el evento (a favor)

$q$ .- No probabilidad (en contra)

$E^2$  .- Error aceptable

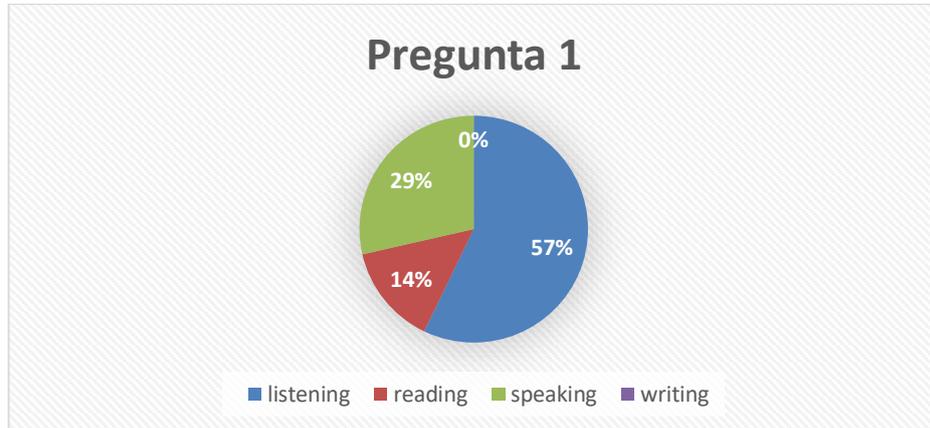
$K^2$  .- Constante de corrección de error (nivel de confiabilidad)

## RESULTADOS

### Encuesta a docentes

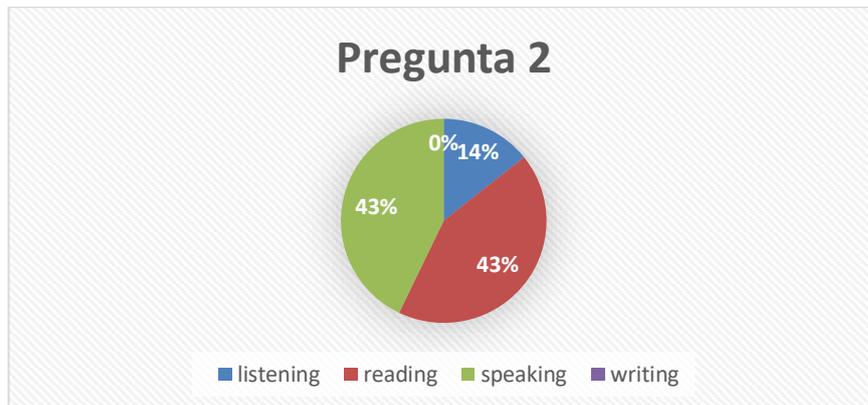
Encierre en un círculo la respuesta correcta

#### 1.-¿Con qué destreza del Inglés le gusta trabajar más?



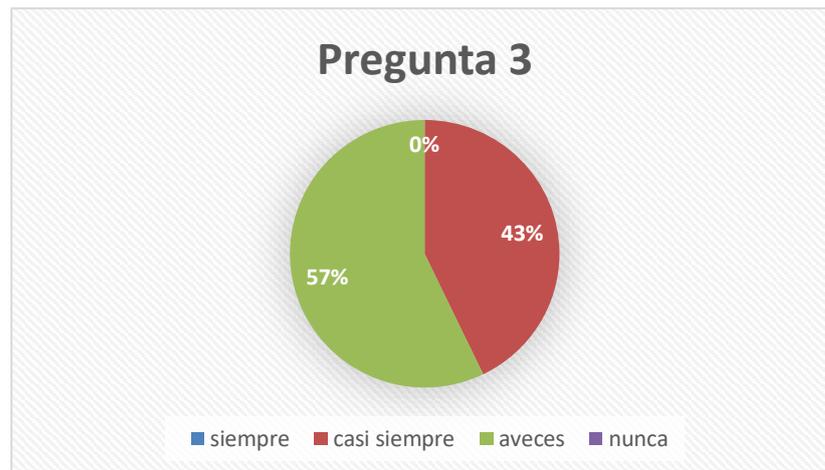
Se concluye que la destreza con la cual los docentes se sienten más a gusto trabajar es la de listening, en donde se aplica el uso de audio a través de canciones y videos y la destreza menos que trabajan es la de writing.

#### 2.-¿Qué destreza del Inglés cree usted que se debe de mejorar?



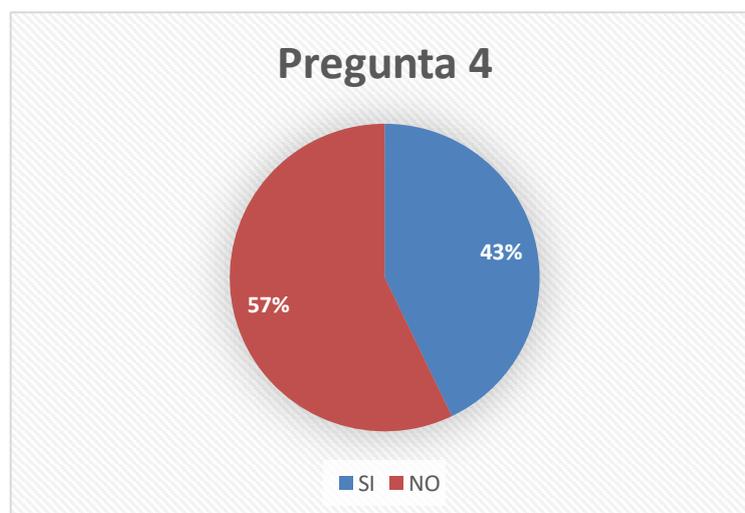
Se aprecia que las destrezas que los docentes consideran que se debe de mejorar es la de reading y speaking con un mayor porcentaje, mientras que las destrezas que consideran que no se debe de mejorar son el listening y writing obteniendo así un porcentaje del menor.

### 3.-¿Utiliza la tecnología en sus clases para impartir su enseñanza?



Los docentes afirman que a veces utilizan la tecnología para impartir sus clases, mientras que una menor parte afirma que casi siempre la utiliza.

### 4.-¿Ha utilizado los cuentos interactivos como parte de su enseñanza?



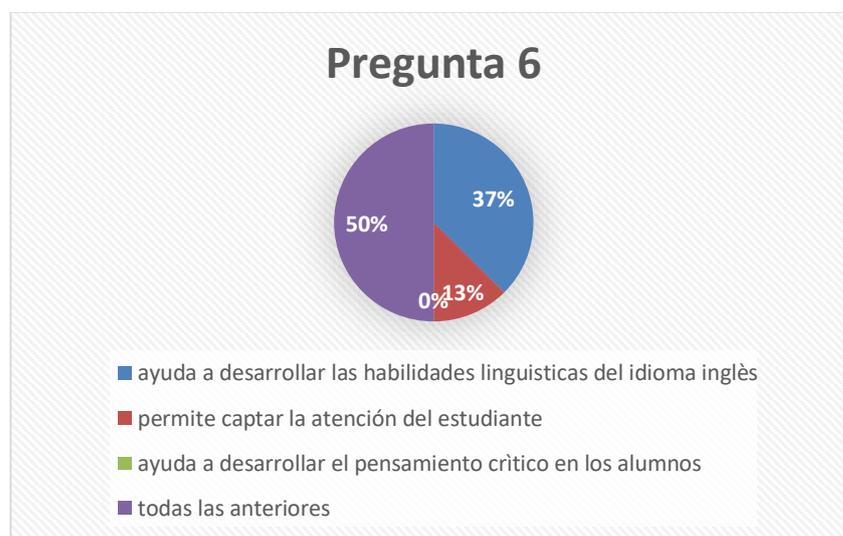
La encuesta determina que más del cincuenta por ciento de los docentes alguna vez han utilizado los cuentos interactivos para impartir su enseñanza y una menor parte no lo han hecho.

**5.-¿Ha oído hablar sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés?**



Se aprecia que más de la mitad de los docentes encuestados han oído hablar sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del inglés, mientras que una menor parte no posee conocimiento de ello.

**6.-¿Cuál cree usted que sean los beneficios de utilizar de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés?**



Los docentes encuestados afirman que los beneficios de utilizar de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés ayudan a desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma Inglés, permiten captar la atención del estudiante y ayudan a desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos.

### **7.-¿Ha escuchado hablar sobre Animaker?**



Se concluye que el total de los docentes encuestados no han escuchado hablar sobre la herramienta tecnológica Animaker, por lo que se asegura que no conocen sobre los múltiples beneficios que esta ofrece para ayudar al fortalecimiento del idioma Inglés.

**De acuerdo a su opinión personal responda las siguientes preguntas.**

### **8.- ¿Qué le gustaría saber sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker?**

En la pregunta 8, los docentes manifestaron que les gustaría saber ¿Qué es Animaker y como se utiliza? ¿Cuáles son las destrezas que podrían mejorar con el uso de la herramienta aplicada?, saber si el vocabulario que se utiliza en los cuentos es acorde a la edad, ¿Cuáles son los beneficios que posee Animaker para fomentar la enseñanza del idioma Inglés?

### **9.- ¿Cuál es la situación actual que presenta la expresión oral del Inglés en la Unidad Educativa?**

Con respecto a la pregunta planteada los docentes supieron manifestar que el nivel es bajo ya que los estudiantes no tienen mayor práctica en los ejercicios orales por lo que son muchos estudiantes en los cursos, lo que produce que la práctica entre pares sea limitada.

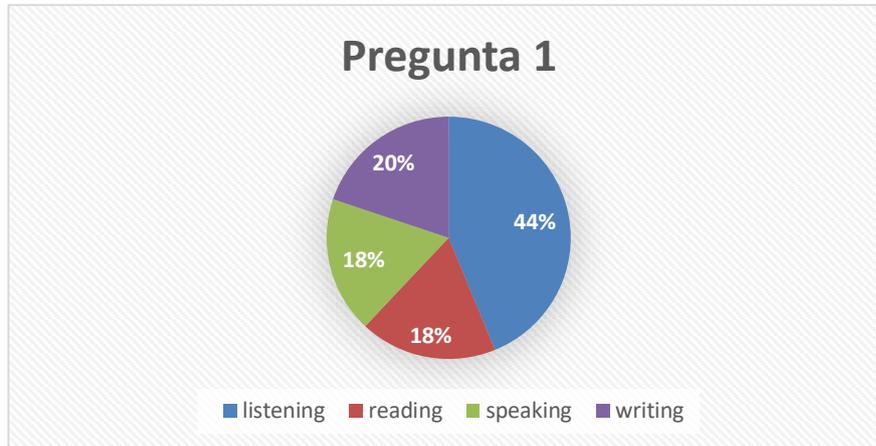
### **10.- ¿Cree que podrían las herramientas tecnológicas ser un factor de ayuda en el desarrollo de la expresión oral del Inglés**

En la pregunta 10, los docentes están de acuerdo que las herramientas tecnológicas son de gran ayuda en el desarrollo del idioma Inglés ya que permiten que el estudiante tenga una clase más interactiva.

## Encuesta para alumnos

Encierre con un círculo su respuesta

### 1.- ¿Con qué destreza del Inglés le parece más divertido aprender?



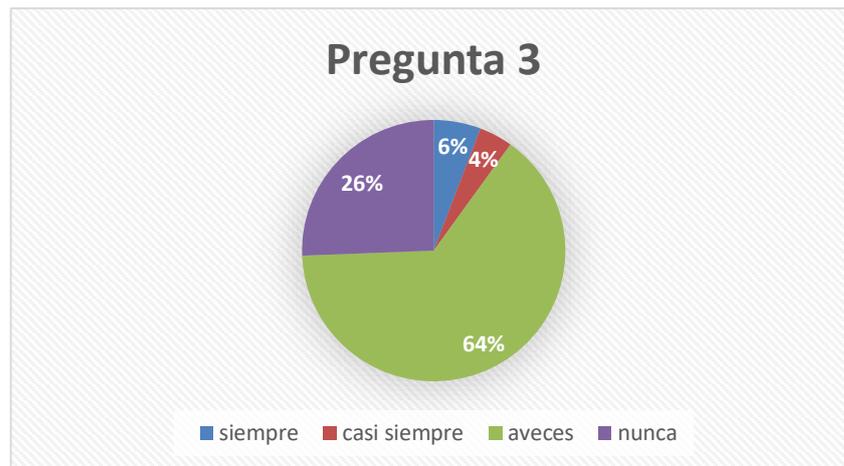
Se concluye que la gran mayoría de encuestados concuerdan que la destreza del Inglés con la que más se divierten aprender es el listening, mientras que un grupo más pequeño se identifica con reading, speaking and writing.

### 2.-¿Cuál es la destreza del Inglés que tiene más dificultad de manejar?



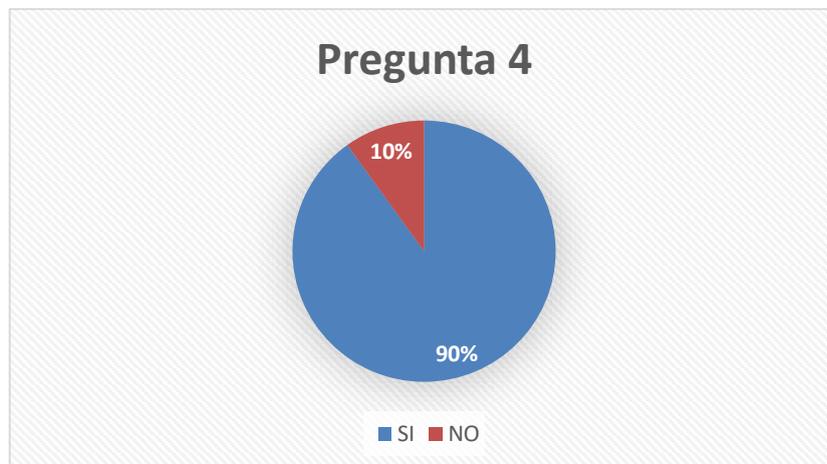
La gran mayoría de encuestados piensan que la destreza que tienen más dificultad de manejar es el speaking, siguiéndole listening, writing con un menor porcentaje de aceptación y reading con el más bajo porcentaje.

### 3.-¿Ha recibido clases a través del uso de la tecnología?



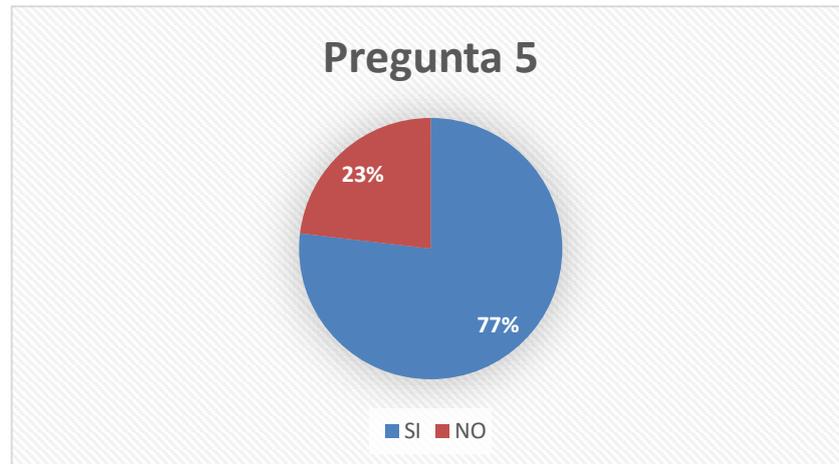
Se aprecia que más de la mitad de los encuestados afirman que a veces han recibido clases con el uso de la tecnología, mientras que una cantidad más pequeña dice que nunca.

### 4.-¿Le gustaría aprender el Inglés a través del uso de cuentos interactivos que capten su atención y su interés por aprender?



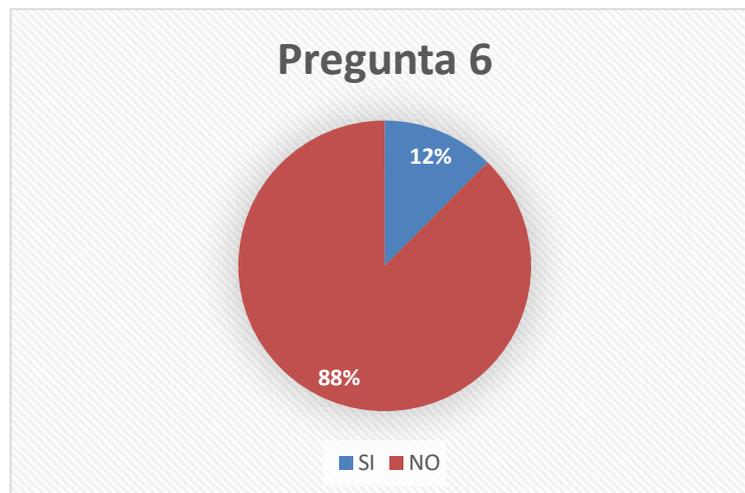
Se concluye que casi el total de la población de estudiantes encuestados afirman que les gustaría aprender el Inglés a través del uso de cuentos interactivos que capten su atención y su interés por aprender, mientras que una minoría no tienen interés.

### 5.-¿Le gustaría crear sus propios cuentos en Inglés?



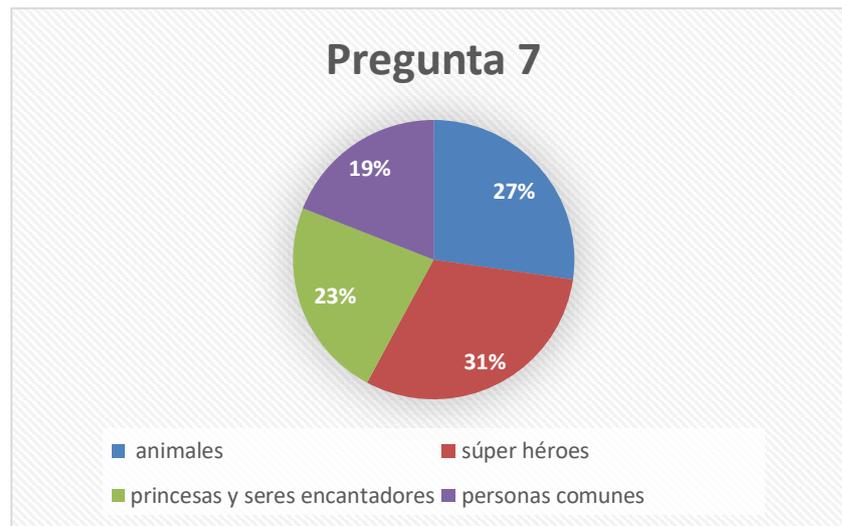
Se concluye que más de la mitad de la población de estudiantes encuestados afirman que les gustaría crear sus propios cuentos en Inglés, mientras que una minoría no tienen interés por hacerlo.

### 6.-¿Sabe lo que es Animaker?



Casi el total de la población de estudiantes encuestados afirman que si saben o han escuchado sobre la herramienta tecnológica Animaker, mientras que una minoría desconoce la herramienta aplicada.

## 7.-¿Qué tipos de personajes animados le gustaría que tengan los cuentos en Inglés?



Se aprecia que no existe un personaje animado marcado con el que se identifiquen los estudiantes, ya que existen porcentajes bajos en cada una de las opciones donde la votación apunta a que todos los personajes señalados pueden ser utilizados para la creación de los cuentos en Inglés

**De acuerdo a su opinión personal responda las siguientes preguntas.**

## 8.- ¿Qué es lo que más le gusta del idioma Inglés? Y por qué.

Los estudiantes supieron manifestar sus diferentes puntos de vista donde señalaron que lo que les gusta del Inglés, es el vocabulario nuevo que aprenden, que las canciones les divierte y les relaja, además en gran parte de las encuestas hubo estudiantes que señalaron que lo que les gusta del Inglés es que una vez que se aprende el idioma pueden comunicarse con personas extranjeras y viajar al exterior para conocer nuevas cultural y aprender más.

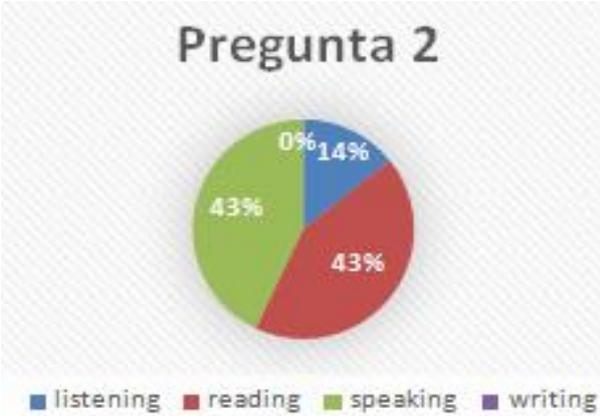
## 9.- ¿Cómo le gustaría que fueran sus clases? Y por qué.

La gran mayoría de los estudiantes manifestaron que les gustaría que las clases sean más divertidas y se haga uso del laboratorio de Inglés con más frecuencia, también supieron decir que les gustaría realizar más ejercicios de escritura y lectura porque piensan que con el uso del laboratorio tendrán clases más interactivas

**ANÁLISIS CON RESPECTO A LAS PREGUNTAS ENTRE DOCENTES Y ALUMNOS**

<p>1.-¿Con que destreza del Inglés le gusta trabajar más?</p>	<p>1.-¿Con que destreza del Inglés le parece más divertido aprender?</p>																				
<p>Docente</p>	<p>Alumno</p>																				
<p><b>Pregunta 1</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Destreza</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>listening</td> <td>57%</td> </tr> <tr> <td>reading</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>speaking</td> <td>29%</td> </tr> <tr> <td>writing</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Destreza	Porcentaje	listening	57%	reading	14%	speaking	29%	writing	0%	<p><b>Pregunta 1</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Destreza</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>listening</td> <td>44%</td> </tr> <tr> <td>reading</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>speaking</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>writing</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Destreza	Porcentaje	listening	44%	reading	18%	speaking	18%	writing	20%
Destreza	Porcentaje																				
listening	57%																				
reading	14%																				
speaking	29%																				
writing	0%																				
Destreza	Porcentaje																				
listening	44%																				
reading	18%																				
speaking	18%																				
writing	20%																				

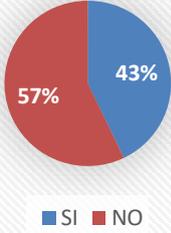
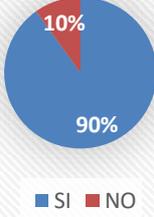
En los gráficos presentados se puede apreciar que hay correspondencia en la pregunta realizada en alumnos y profesores, donde indica que la destreza que le es más factible impartir una clase o aprender es listening, ya que su votación obtuvo un porcentaje más alto que el resto de destrezas del idioma Inglés.

2.- ¿Qué destreza del Inglés cree usted que se debe de mejorar?	2.- ¿Cuál es la destreza del Inglés que tiene más dificultad de manejar?																				
Docente	Alumno																				
<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 2</b></p>  <table border="1" data-bbox="188 683 788 1099"> <caption>Data for Docente Chart</caption> <thead> <tr> <th>Destreza</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>listening</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>reading</td> <td>43%</td> </tr> <tr> <td>speaking</td> <td>43%</td> </tr> <tr> <td>writing</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Destreza	Porcentaje	listening	14%	reading	43%	speaking	43%	writing	0%	<p style="text-align: center;"><b>Pregunta 2</b></p>  <table border="1" data-bbox="820 683 1362 1099"> <caption>Data for Alumno Chart</caption> <thead> <tr> <th>Destreza</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>listening</td> <td>29%</td> </tr> <tr> <td>reading</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>speaking</td> <td>35%</td> </tr> <tr> <td>writing</td> <td>22%</td> </tr> </tbody> </table>	Destreza	Porcentaje	listening	29%	reading	14%	speaking	35%	writing	22%
Destreza	Porcentaje																				
listening	14%																				
reading	43%																				
speaking	43%																				
writing	0%																				
Destreza	Porcentaje																				
listening	29%																				
reading	14%																				
speaking	35%																				
writing	22%																				

Se puede verificar que la destreza que se tiene más dificultad de manejar es speaking tanto en docentes como alumnos, pues su valoración posee un porcentaje más alto que el resto. Esta problemática surge debido a la gran cantidad de estudiantes que existe en las aulas, lo que imposibilita realizar ejercicios orales prácticos con regularidad.

<p>3.- ¿Utiliza la tecnología en sus clases para impartir su enseñanza?</p>	<p>3.- ¿Ha recibido clases a través del uso de la tecnología?</p>																				
<p>Docente</p>	<p>Alumno</p>																				
<div data-bbox="188 678 786 1041"> <p style="text-align: center;"><b>Pregunta 3</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Teacher Chart</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>siempre</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>casi siempre</td> <td>43%</td> </tr> <tr> <td>aveces</td> <td>57%</td> </tr> <tr> <td>nunca</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Respuesta	Porcentaje	siempre	0%	casi siempre	43%	aveces	57%	nunca	0%	<div data-bbox="807 678 1398 1016"> <p style="text-align: center;"><b>Pregunta 3</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Student Chart</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>siempre</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>casi siempre</td> <td>26%</td> </tr> <tr> <td>aveces</td> <td>64%</td> </tr> <tr> <td>nunca</td> <td>6%</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Respuesta	Porcentaje	siempre	6%	casi siempre	26%	aveces	64%	nunca	6%
Respuesta	Porcentaje																				
siempre	0%																				
casi siempre	43%																				
aveces	57%																				
nunca	0%																				
Respuesta	Porcentaje																				
siempre	6%																				
casi siempre	26%																				
aveces	64%																				
nunca	6%																				

Hay correspondencia a la pregunta aplicada en docentes y alumnos quienes señalan que el uso de la tecnología es aplicado en las clases con una valoración de a veces, es decir que no se utiliza el uso de la misma con tanta frecuencia pero si es utilizada en ciertas ocasiones.

<p>4.- ¿Ha utilizado los cuentos interactivos como parte de su enseñanza?</p>	<p>4.- ¿Le gustaría aprender el Inglés a través del uso de cuentos interactivos que capten su atención y su interés por aprender?</p>												
<p>Docente</p>	<p>Alumno</p>												
<div data-bbox="193 770 759 1137" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>Pregunta 4</b></p>  <table border="1" data-bbox="389 882 560 1115"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SI</td> <td>57%</td> </tr> <tr> <td>NO</td> <td>43%</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Respuesta	Porcentaje	SI	57%	NO	43%	<div data-bbox="810 779 1394 1137" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>Pregunta 4</b></p>  <table border="1" data-bbox="1023 898 1177 1115"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SI</td> <td>90%</td> </tr> <tr> <td>NO</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Respuesta	Porcentaje	SI	90%	NO	10%
Respuesta	Porcentaje												
SI	57%												
NO	43%												
Respuesta	Porcentaje												
SI	90%												
NO	10%												

En la presente comparación se puede verificar que existe que una cantidad pequeña de docentes han utilizado los cuentos interactivos en su enseñanza, mientras que los alumnos tienen interés por aplicar los cuentos y aprender más, por lo que se concluye que el uso de los mismos ayudaría a producir una enseñanza más eficaz en los estudiantes debido a la alta votación que obtuvo la respuesta planteada.

7.- ¿Ha escuchado hablar sobre Animaker?	7.- ¿Sabe lo que es Animaker?
Docente	Alumno
 <p><b>Pregunta 7</b></p> <p>100%</p> <p>■ SI ■ NO</p>	 <p><b>Pregunta 7</b></p> <p>88%</p> <p>12%</p> <p>■ SI ■ NO</p>

En la pregunta aplicada a docentes y alumnos sobre el conocimiento que poseen de la herramienta tecnológica Animaker se encontró una estrecha diferencia sobre su noción, mientras que ninguno de los docentes encuestados conocen sobre la herramienta, hay una cantidad pequeña de alumnos que les parece haber oído sobre ella.

En las presentes encuestas aplicadas se evidencia que efectivamente la destreza oral del idioma Inglés “speaking” es la que se debe mejorar tanto en los docentes como alumnos, además se necesita que el uso de la tecnología esté presente y se use con mayor regularidad en las clases para poder impartir una enseñanza moderna, dinámica y entretenida.

Aplicar el uso de los cuentos interactivos dentro del idioma Inglés ayudará a captar el interés por aprender el idioma en los estudiantes ya que los estudiantes señalaron que les gustaría crear sus propios cuentos, y los docentes también manifestaron en las preguntas de opinión personal que les gustaría saber sobre el uso de la herramienta tecnológica Animaker, así como su aplicación y los beneficios que esta posee.

Todo lo anteriormente mencionado hace contar que es válida la idea inicial prevista para esta tesis la cual se fundamenta en un problema real, lo que se ha quedado demostrado en este diagnóstico situacional efectuado.

### **2.3 Vinculación con la sociedad que genera el proyecto**

La Unidad Educativa Municipal Sucre es el ente de una educación que siempre va hacia adelante ya que es la primera institución municipal creada en el distrito metropolitano de Quito, la cual al ser un referente de la educación municipal tiene una gran acogida en la sociedad, la misma que siempre espera recibir calidez en su enseñanza.

Uno de los principales beneficios que aporta esta investigación es que el estudiante consigue desarrollar sus destrezas lingüísticas del idioma Inglés y el interés del mismo dentro y fuera de la Institución logrando mejorar el desenvolvimiento del idioma, además ayuda a que toda la comunidad mariscalina comprendida por padres de familia, profesores y alumnos desarrollen un aprendizaje a través del uso de los cuentos interactivos mejorando su expresión oral gracias a la interactividad que los cuentos ofrecen mediante el Programa Animaker donde fueron creados permitiendo de esta manera una educación verás y eficaz que amplía la vinculación con toda sociedad de una forma participativa y constructiva.

## **2.4 Indicadores de resultados de análisis del proyecto**

La implementación de los cuentos interactivos en el desarrollo de la expresión oral del Inglés en los estudiantes de los quintos años de educación básica permite el mejoramiento del idioma en su aspecto lingüístico produciendo una mejoría en su léxico y comunicación entre pares. Además en el área de lengua extranjera es un plus para los docentes ya que abre caminos en el uso de las herramientas Web 2.0, las mismas que generan interés en los docentes por querer aprender a utilizar las diversas herramientas que existen para poder desarrollar sus clases de forma dinámica y didáctica.

Las herramientas Web 2.0 crean vías en la implementación de los múltiples recursos tecnológicos que ofrecen para dar un realce en la enseñanza del Idioma.

Los padres de familia al igual que las autoridades se sienten optimistas con el uso de los cuentos interactivos pues genera positivismo al saber que la implementación de esta herramienta lograra captar la atención del estudiante y su ímpetu por aprender cada día con dinamismo, entretenimiento y versatilidad.

## **3. PRODUCTO QUE SE PROPONE COMO RESULTADO DEL PROYECTO**

### **3.1 Fundamentos teóricos que se han aplicado en la elaboración de la propuesta: conceptos principales y bases teóricas**

El proceso de enseñanza- aprendizaje va evolucionando con el pasar de los años, donde aparecen cada vez nuevas formas de aprender y de transmitir un nuevo conocimiento, es así como la tecnología tiene un valor muy importante en su desarrollo, pues su uso genera una educación que apunta a la creación de un conocimiento actualizado, dinámico y significativo donde el conocimiento en el estudiante ya no es solamente símbolo de repetición ( educación tradicionalista) sino que asimila, transmite y crea su propio pensamiento ( educación constructivista).

Con la utilización de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación se pretende alcanzar un conocimiento tangible en el estudiante donde no solo aprenda y conozca su uso, sino que ponga en práctica sus múltiples beneficios para crear ambientes de aprendizaje donde puedan tener acceso más personas y de esta forma lograr un aprendizaje significativo en cada uno de ellos.

El presente trabajo de investigación fue realizado y fundamentado a través de los diferentes estudios y aportaciones de algunos autores que fueron realizados a nivel internacional y nacional, los cuales se detalla a continuación.

### **Antecedentes Internacionales.**

Durante el año 2014 se puede apreciar la investigación de (Arango, 2014) llamada Cuentos interactivos infantiles utilizados como herramientas lúdico- didácticas hacia niños entre los tres y cinco años de edad , utilizando Playtales, la cual tuvo como objetivo la identificación de las características con las cuales Playtales elabora sus historias infantiles , con la finalidad de que sirvan como instrumentos lúdico-didácticas que provoquen el aprendizaje lingüístico en los estudiantes. Para lo cual la autora tomó el “concepto lúdico-didáctico” donde desarrolló el análisis de ambos términos, recalcando el valor que tienen aquellos términos que buscan impartir una enseñanza a través del juego, a niños más pequeños” (2014, pag.9) La investigación concluye que la interactividad en el cuento infantil ayuda a crear una edición mejorada , en conjunto con un avance exitoso en lo que trata a la literatura infantil ya que ayuda a fomentar una pedagogía incursionada en el mundo digital convirtiéndose como una herramienta interactiva.

Con la investigación mencionada se puede evidenciar que el uso de los cuentos interactivos producen la estimulación en el desarrollo lingüístico de un idioma, componentes importantes para la producción de una buena y correcta comunicación.

En el año 2017 se presentó la investigación de (Quiroga, 2017) llamada Cuento interactivo para la enseñanza de la comprensión lectora, con el objetivo de determinar la incidencia que tienen los cuentos en su interactividad y conocer si genera un aprendizaje óptimo en los niños: Para lo cual aplicaron “.. algunos instrumentos antes, durante y después de la investigación, entre los cuales se menciona : el pre test, el post test y la escala de rango, estos instrumentos ayudaron a verificar si existía cierto cambio en el proceso de comprensión al estimular mediante el uso del material interactivo, durante diez sesiones, y así poder comparar los resultados entre los niños” (2017, p.1) La investigación concluye con el análisis de resultados el cual muestra la comprobación de la incidencia positiva que tiene el cuento interactivo en la comprensión lectora hacia los niños , por lo que se recomendó implementar la estrategia para fortificar esta área como aporte en el ámbito pedagógico.

Esta investigación es apreciable pues demuestra el aporte simbólico y efectivo que tienen los cuentos interactivos en el desarrollo lexical de un niño produciendo positivismo en ellos.

(Clecia, 2018) Presentó la investigación “**Importancia de los cuentos interactivos en la institución educativa de educación inicial n° 181 del distrito de independencia, provincia de pisco – 2017**”, la cual tuvo como objetivo establecer la importancia que tienen los cuentos en interactivos en la comunidad educativa. Para ello se “...consideró una metodología cuantitativa de tipo descriptivo simple. La población estuvo conformada por los 180 alumnos de la institución educativa y la muestra fue de 30 alumnos en el período de 2017. La técnica utilizada fue la encuesta y su instrumento un cuestionario sobre la importancia de los cuentos” donde se logró determinar que los cuentos interactivos influyen significativamente en el aprendizaje de los niños y desarrolla su capacidad de escuchar narraciones, explicaciones o consignas ya que es de su interés o necesidad, para los niños(as).

Esta investigación es de gran importancia pues permite conocer los diversos beneficios que traen la utilización de los cuentos interactivos en los niños logrando desarrollar su capacidad de entendimiento visual como auditivo.

Para culminar con el recorrido internacional del estudio de la presente investigación de (Ramos, 2018) donde se menciona el trabajo de tesis **El cuento infantil y la Web 2.0** que tuvo como objetivo conocer la importancia que tiene el álbum ilustrado en el desarrollo de la expansión comunicativa. Para lo que se realizó una investigación científica y técnica dirigida al estudio de aplicaciones didácticas. Finalmente se llegó a la conclusión de que la información e interacción son colaborativas, aumentando la motivación de todos los miembros referentes al grupo y reconoce, también, el desenvolvimiento del pensamiento crítico, al estar en relación con otros puntos de vista. Al mismo tiempo «los recursos en línea de la Web 2.0 (...) Se convierten en instrumentos que ayudan a la innovación y generación de conocimientos junto a la conformación de redes lo cual produce reciprocidad y cooperación.

## **Antecedentes Nacionales.**

En Ecuador existen varios escritores de literatura infantil, quienes con sus relatos y cuentos nos han transportado a vivir múltiples historias encerradas en la magia y entretenimiento que es lo que les caracteriza. Uno de los baluartes en el Ecuador, en lo que se refiere a literatura infantil, es María Fernanda Heredia quien por sus escritos basados en el amor, amistad, lealtad y sus personajes cálidos ha sido galardonada por varias ocasiones en varios países y sus libros traducidos a algunos idiomas.

Así como también se puede mencionar a varias investigaciones sobre el uso de los cuentos interactivos y sus múltiples beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales se mencionan a continuación.

(Espinosa, 2018) Presentó la investigación **“Propuesta de un libro álbum interactivo con contenido de cocimientos culturales ecuatorianos dirigido a niños de 8 a 10 años”**, que tuvo como objetivo provocar el interés en los estudiantes en temas culturales de su país, instruyéndolos con una herramienta didáctica de enseñanza. Para lo cual se empleó un libro animado y explicativo que contó con personajes principales que narraban una historia entretenida junto a elementos interactivos sencillos dentro del texto, así como ilustraciones creadas a mano con la finalidad de dar un brillo significativo al mismo. Lo cual afirmó que el libro elaborado fue eficaz, dinámico y atractivo tanto para niños, padres, docente y expertos en el área, lo cual genera al proyecto promocionar su venta a un mediano plazo.

La presente investigación es de suma importancia porque afirma que el Los cuentos interactivos utilizados a través de la herramienta tecnológica Animaker para la estimulación del Inglés hacen que el docente diseñe, cree y desarrolle un aprendizaje participativo entre el contenido del texto, la animación de los personajes y la intervención activa entre docente y alumno.

En julio del 2018 se realizó la investigación **“El cuento como recurso didáctico para el desarrollo del lenguaje oral”** que tuvo como propósito conocer la utilización del cuento como recurso didáctico el cual constituye una alternativa para el desarrollo del lenguaje oral en los niños. Se aplicó una ficha de observación como instrumento de investigación, que permitió especificar las habilidades utilizadas por el docente en el aula de clase en el desarrollo oral del lenguaje oral, la población comprendió 20 niñas y niños y de 20 docentes. Finalmente se concluyó que gran parte de las docentes no utilizan

adecuadamente estrategias metodológicas que capten la atención del estudiante en su discurso oral. (Villarreal, 2018)

Esta investigación transmite que una de las primeros objetivos que tiene el cuento es permitirle al niño que se divierta, y particularmente en el cuento interactivo, el nivel de diversión y juego que posee supera las expectativas del cuento tradicional impreso, gracias a la interactividad y la oportunidad que tiene el niño de ser usuario, esto se refiere a que el niño es quien activa, manipula e interfiere en su uso, pues el uso que se le aplique estimula al desarrollo cognitivo en los niños. Además el cuento interactivo tanto en su historia como en su contenido tiene aporte pedagógico que transmite al niño mensajes formativos y moralizadores.

### **Marco Conceptual.**

El presente trabajo de investigación utilizó fundamentalmente los siguientes términos en base a su relevancia y significación:

#### **Cuento interactivo**

El cuento posee un formato tan válido como cualquier otra narración y a través del mismo se trasmite valores y conocimientos sea de forma oral, escrita o ilustrada, y es un buen recurso al momento de aplicarlo en la enseñanza pues está presente en todas las etapas (infantil, primaria, secundaria y bachillerato). Además el cuento posee algunas ventajas al momento de utilizarlo entre las que se mencionan.

**Personalización:** permite adaptar el recurso a cualquier tema tratando personificando el personaje fomentando la participación y el desarrollo de la imaginación en el relato de una historia.

**Adaptabilidad:** el cuento no se rige a una sola forma de narración ya que no tiene longitud establecida para la redacción de una historia, puede ser corto o largo con ilustraciones o sin ellas, se adapta a la necesidad del lector y escritor.

**Entretenimiento:** desarrolla la imaginación sobre todo cuando el alumno crea su propia historia y sus personajes y se divierte ilustrando sus propios escenarios.

**Transmite un mensaje:** los cuentos educan y enseñan, transmiten valores, conocimiento y permiten extraer mensajes y moralejas. Históricamente sientan las bases del futuro desarrollo intelectual y cultural.

(González, 2012) afirma que los cuentos interactivos son narraciones digitalizadas que a través de animaciones son utilizadas para desarrollar procesos de aprendizaje por medio de la lectura

El cuento interactivo tomado desde otro punto de vista es un cuento multimedia que brinda al niño su interactividad, para lo cual es necesario conocer más sobre los beneficios esta herramienta. Se ha mencionado que el cuento al pasar del papel a la pantalla, es oportuno mostrar la forma en la que el cuento se apropia, pues para llegar al lector por medio de sus aplicaciones se usa la tecnología. (Arango, 2014)

### **Programa Animaker**

Según (González, 2012) asevera que el ordenador tiene una gran importancia como herramienta didáctica ya que ayuda en el desarrollo del conocimiento, facilitando la forma en que se estudia y aprende así como en su entretenimiento.

En la actualidad gracias a la Web 2.0 y sus herramientas tecnológicas se cuenta con varios programas donde se puede crear páginas web de autoría propia con el objetivo de crear nuevos aprendizajes e impartirlos ya no solamente entre alumnos, sino que es posible compartirlo por todo el mundo.

Por tal razón uno de los programas fáciles de utilizar y con grandes beneficios es el programa Animaker que crea animaciones en 2D de forma fácil y sencilla donde se es los creador autónomo de sus propios cuentos e historias gracias a sus elementos novedosos y entretenidos que posee.



Pantalla de inicio al programa

Fuente: Cuenta de usuario propia

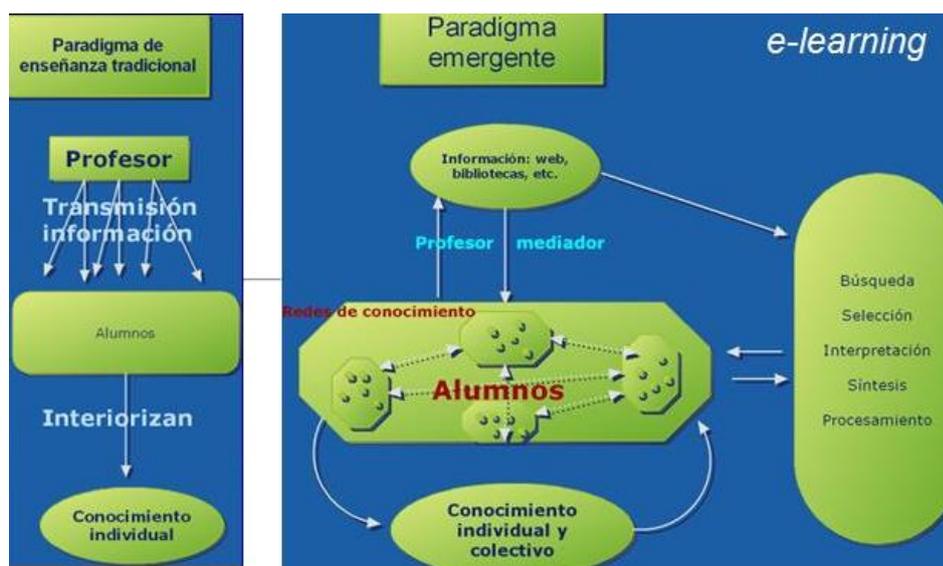
Se trata de una plataforma en la que es posible crear escenas, arrastrar personajes y armar un guión para desarrollar un video que, posteriormente, pueda ser exportado a sitios audiovisuales. Las opciones de exportación dependen del plan adquirido del programa, aunque cuentan con una opción gratis que permite vídeos de hasta 2 minutos y exportación SD. (Terrazin, 2016)

Gracias al uso de esta herramienta el idioma Inglés es provechoso porque permite avanzar en el conocimiento de una forma lúdica mediante el uso de las TIC, factor importante en el desarrollo cognoscitivo del estudiante.

## La Web 2.0

El término Web 2.0 se describe como una segunda generación en la historia de la Web, la cual está basada en colectividades de usuarios y una escala exclusiva de servicios, como las páginas web, las redes sociales, el uso de los wikis, los blogs, los wikis y las folcsonomías, que promueven la cooperación y el intercambio rápido de información entre los usuarios. (O'Reilly, 2004)

Hoy en día la Web 2.0 forman parte de la educación moderna gracias a las diversas herramientas tecnológicas que posee, en donde son de fácil acceso y entendimiento, las mismas que son utilizadas para crear entornos de aprendizaje e impartir una enseñanza eficaz, donde el profesor ya no es únicamente considerado un instructor sino una guía que brinda conocimientos previos para que el estudiante construya su propio pensamiento, así se lo puede apreciar en la siguiente imagen.



Comparación gráfica entre los ambientes tradicionales y la Web 2.0 en la enseñanza aprendizaje.

Fuente: Recursos educativos en el entorno web: un reto para la innovación

Algunas de las propiedades que brindan la Web 2.0 en la educación son las siguientes; Permite compartir e interactuar en tiempo real ( on –line), crea un trabajo autónomo y colaborativo, crea el interés y la motivación en los estudiantes, proporciona espacios on-line para el almacenamiento, clasificación y publicación/difusión de contenidos, Facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y de evaluación, proporciona entornos para el desarrollo de redes de centros y profesores donde reflexionar sobre los temas educativos, ayudarse y elaborar y compartir recursos.

Existen varias herramientas prácticas que son utilizadas para elaborar y tomar evaluaciones, las cuales ayudan a crear lecciones interactivas al docente y permiten que el estudiante se divierta mientras las desarrolla, la motivación que crean estas herramientas es por el contenido dinámico que estas ofrecen lo cual además de permitir una retroalimentación en los estudiantes generan calificaciones al docente las mismas que sirven para sus aportes, entre ellas se puede mencionar ; Kahoot, Quizlet, Quizziz, entre otras.

### **Enseñanza del Idioma Inglés**

Dentro de las habilidades que involucran el aprendizaje del idioma Inglés se menciona:



Habilidades del Idioma Inglés

Fuente: Ángela Pinto

Escribir (writing), leer (reading), hablar (speaking), escuchar (listening) destrezas que deben ser desarrolladas en su mayor porcentaje para poder producir un idioma caso contrario las falencias lingüísticas que pueden darse ocasionan falencia a la hora de comunicarse.

Cabe recalcar que para un hablante de español en ciertas ocasiones el aprendizaje de un nuevo idioma puede ser tedioso y complicado al momento de aprenderlo pues no siempre los idiomas se derivan de la misma lengua materna, así es el caso el idioma Inglés el cual viene de otro alfabeto donde su pronunciación y escritura varía con la del español.

La expresión oral es un proceso de crecimiento gradual, una transformación activa de la comunicación y representación del discurso oral en la decodificación y destreza lingüística del vínculo fónico. Ayuda a la distinción de los sonidos, conocimiento del vocabulario y las estructuras gramaticales, así como también, se enfatiza en el énfasis, la intención y la retención dentro del contexto adyacente socio-cultural, lingüístico, factores cognitivos, perceptivos y actitud. (Mejia, 2015)

### Metodología ERCA

(Kolb, 2015) basado en el modelo constructivista dice “Es una técnica de interaprendizaje orientada hacia las teorías cognoscitivas del aprendizaje, la cual segmenta de una experiencia concreta seguida de la generación de nuevas experiencias concretas, para favorecer los procesos reflexivos, conceptuales y procedimentales en los estudiantes”.



Dimensión de aprendizaje Kolb

Fuente: página web actualidad en psicología

En el gráfico presentado se puede ver el proceso sistemático que la metodología ERCA sigue para la construcción del conocimiento lo cual permite ir de forma ordenada lo cual ayuda a que el proceso de enseñanza aprendizaje sea satisfactorio, pues el estudiante parte de un conocimiento previo para ir desarrollando la idea, la misma que se fundamenta y finalmente se obtiene un resultado que es evaluado.

Como se puede evidenciar esta metodología es de gran importancia por tal motivo fue tomada para la construcción de la investigación a presentar.

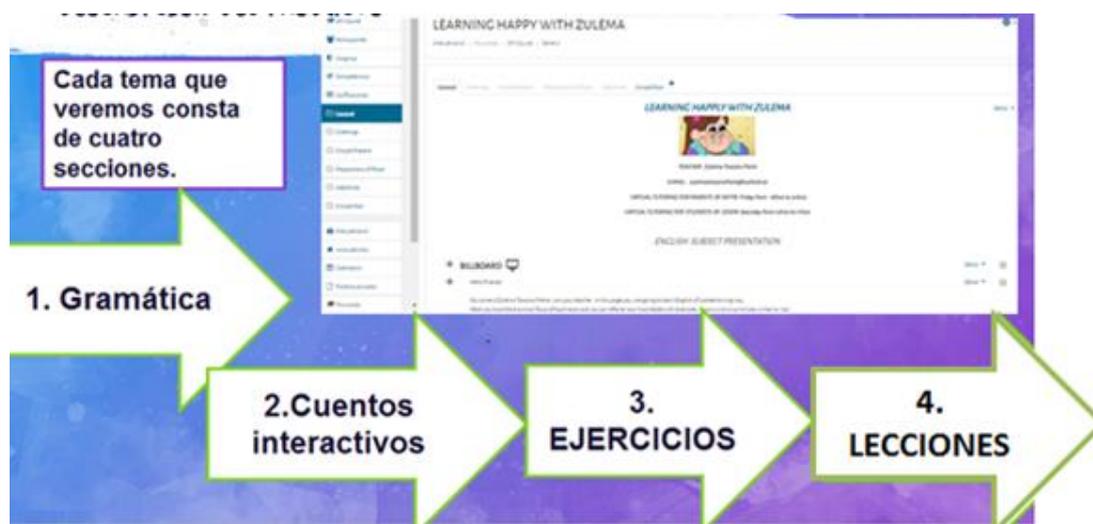
### **3.2.Descripción del producto:**

#### **a) estructura general de la propuesta**

Los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre muestran interés por recibir clases de forma interactiva , lo que significa que están prestos a utilizar las diversas herramientas tecnológicas que el docente le proporcionará dentro de la plataforma las cuales han sido empleadas en cada uno de los componentes desarrollados en la misma.

Se pretende que con la creación y aplicación de los cuentos interactivos la expresión oral del inglés se corrija , teniendo un avance significativo del estudiante donde su comunicación y discurso oral se refleje de manera acertada, mejorando su léxico en todos sus aspectos entre los cuales se pueden mencionar la ortografía, la redacción, la escritura, la comunicación.

La plataforma tecnológica que se desarrolló lleva el nombre de “Learning Happly with Zulema” está enfocada a mejorar la expresión oral del Inglés mediante la creación de cuentos interactivos, que fueron realizados en el programa Animaker. Además se utilizó MOODLE con el fin de aprovechar esta herramienta de gran aprendizaje, allí se colocaron los cuentos interactivos en temas específicos dentro del entorno virtual. La plataforma fue estructurada en cinco temas donde en cada uno se aplicó la metodología (ERCA) empleando conjuntamente varias herramientas Web 2.0 como son (Kahoot, Quizziz, Voki, Playtales, entre otras) para el desarrollo de cada una de sus partes las mismas que se explican más adelante.



## b) explicación del aporte: funcionamiento y empleo de cada componente

### La plataforma consta de 5 pestañas:

En la primera pestaña se encuentra los datos personales del tutor, donde además constan los horarios de tutorías tanto para docente como alumno, un documento de rúbricas de evaluación para los estudiantes, una cartelera de bienvenida, el syllabus de la materia, la descripción de los ítems que se verán en cada clases que constan de (gramática, cuentos interactivos, ejercicios y lecciones) y finalmente un foro y glosario de términos.

Las otras cuatro pestañas son las clases que se verán paulatinamente con un tema específico a tratar en cada una de ellas, las mismas que fueron estructuradas de la siguiente manera:

Objetivos del tema, objetivos de aprendizaje, la gramática del tema, el uso de cuentos interactivos, ejercicios relacionados con tema tratante y la evaluación o lecciones del mismo.

1. Gramática.- Se creó un video interactivo en cada tema donde el estudiante aprende la estructura gramatical del tema tratado de forma lúdica, estos videos son realizados por la maestrante en el programa Animaker, el cual permite captar la atención del estudiante por sus diversos recursos interactivos que ofrece.

2. Cuentos interactivos.- Una vez que el estudiante aprende la gramática del tema, observa un cuento interactivo que es escrito e ilustrado por la maestrante en Animaker donde el estudiante práctica la estructura gramatical del tema.

3. Ejercicios.- Es este punto el estudiante tiene acceso a páginas interactivas de ejercicios en línea donde el estudiante puede practicar las cuatro habilidades lingüísticas de Inglés que son (listening, writing, reading, speaking) con el fin de fortalecer el idioma Inglés mediante la utilización.

4. Lecciones.- Finalmente, el estudiante realizará lecciones a través de Quizziz y Kahoot que es una herramienta interactiva creada en forma de juego donde el estudiante además de divertirse se entretiene al momento de dar la lección, además es muy útil para el docente, ya que le permite obtener calificaciones para su registro una vez finalizada la lección. Cabe recalcar que estas herramientas permiten la retroalimentación del tema, pues los estudiantes pueden volver a rendirlas las veces que lo requieran siempre y cuando el docente les autorice a través de un código que es proporcionado por el docente al momento de rendir la lección.

### **c) herramientas y técnicas que se emplearon en la construcción del producto**

Para la construcción del producto se emplearon varias herramientas tecnológicas que fueron útiles durante el proceso de enseñanza aprendizaje (ERCA) .

Moodle: Se utilizó esta plataforma para crear el curso de Inglés dirigido a los estudiantes de quinto año donde se desarrollaron las diferentes actividades de acuerdo a la metodología ERCA que se empleó en la construcción del mismo.

Flaticon: Se utilizó esta herramienta para obtener las imágenes que fueron colocadas en los ítems de cada pestaña

Animaker: En este programa se diseñó los cuentos y la gramática de cada tema de forma interactiva, lúdica e inédita, ya que los escritos son textos inéditos de la maestrante

Playtales: Se presentaron algunos cuentos como retroalimentación para las evaluaciones.

Voki: Se realizaron Vokis en los vocabularios con el fin que los estudiantes practiquen su pronunciación como parte de la expresión oral del idioma Inglés.

Genially: Se emplearon lecciones interactivas mediante esta herramienta donde es aplicada en forma de juego y el estudiante aprende y a su vez juega

Quizziz: Al igual que Kahoot es una herramienta que sirve para tomar lecciones interactivas que permite la retroalimentación en los estudiantes y genera calificaciones que son utilizadas por el docente para sus aportes.

**3.3 Matriz que resume la articulación de las aplicaciones realizadas con los sustentos teóricos, metodologías y herramientas empleadas:**

Ejes o partes principales del Proyecto		Breve descripción de los resultados de cada parte	Sustento teórico que se aplicó en la construcción del proyecto	Metodologías, herramientas técnicas y tecnológicas que se emplearon
1	Animaker	Cuentos interactivos de contenidos de la asignatura	Los cuentos interactivos permiten que el estudiante aprenda de una forma entretenida y dinámica	Metodología ERCA
2	Quizziz	Evaluación activa de contenidos de la asignatura.	La Evaluación activa permite conocer el nivel de aprendizaje con respecto al tema tratado en los estudiantes, lo cual ayuda a fortalecer sus debilidades para mejorarlas.	Se utilizó la metodología PACIE en consolidación del método ERCA
3	Genially	Evaluación activa de contenidos de la asignatura	La Evaluación activa permite conocer el nivel de aprendizaje con respecto al tema tratado en los estudiantes, lo cual ayuda a fortalecer sus debilidades para mejorarlas.	Se utilizó la metodología PACIE en consolidación del método ERCA
4	Moodle	Plataforma	La plataforma de gestión de aprendizaje de carácter gratuito y abierto siendo una herramienta atractiva.	Metodología ERCA

#### 4.- CONCLUSIONES

- Se concluye que si existen docentes que han utilizado los cuentos interactivos para mejorar las destrezas de un idioma a nivel nacional e internacional con diferentes herramientas tecnológicas logrando resultados positivos, las mismas que han ayudado a corregir las problemáticas existentes en las diferentes destrezas lingüísticas del idioma.
- Al aplicar el instrumento de investigación a la población de encuestados se concluye que los estudiantes poseen dificultad en manejar la destreza oral del Inglés conocida como “speaking” así como lo muestra el grafico tabulado, además afirmaron que les gustaría aprender a través de la interactividad que tienen los cuentos ya que permiten captar su atención y su interés por aprender el idioma.
- Al utilizar la herramienta tecnológica Animaker como propuesta para mejorar la expresión oral del Inglés se concluye que es una herramienta de libre acceso y dinámica, la cual además de ser lúdica permite el desarrolló eficaz de un aprendizaje interactivo, gracias a sus múltiples herramientas para editar, crear, producir y compartir los cuentos, los mismos que pueden tener una duración de hasta cinco minutos.
- Los expertos manifestaron que el entorno virtual de aprendizaje muestra características propias del proceso de enseñanza-aprendizaje de naturaleza virtual, enfatiza el rol del docente en el diseño organizado de actividades y el rol del estudiante en el proceso de construcción del conocimiento a través de espacios estimulantes, integrando sus propias vivencias. Además permite el trabajo de forma individual y colaborativa entre los participantes con un buen enfoque pedagógico mediante los recursos propuestos y es amigable al usuario.

## 5.- RECOMENDACIONES

- Se recomienda investigar a otros autores que hayan utilizado los cuentos interactivos no solo en el ámbito lingüístico de un idioma sino en el resto de campos de educación tanto didácticos como pedagógicos, y de no existir tal investigación se recomienda crear un plan piloto para aplicar los cuentos interactivos en las materias básicas del estudiante y ver los resultados que pueden generarse.
- Se recomienda investigar que otras herramientas tecnológicas existen para la creación de cuentos interactivos que sean de libre acceso y posean más herramientas de edición, las cuales sean de mayor duración al momento de realizarlas, pues en Animaker la mayor duración que puede tener un video es de 5 minutos.
- Se recomienda la implementación del uso de Animaker no solamente para crear cuentos interactivos en el idioma Inglés sino que se lo puede utilizar en otras ramas pedagógicas creando presentaciones animadas e infografías,
- Se recomienda seguir investigando y capacitándose constantemente en el uso de las TIC para lograr ser docentes 2-0 que apunte a una educación enfocada a desarrollar las habilidades tecnológicas en los estudiantes que permita una enseñanza que apunte a tener su motivación diaria.

## 6.- BIBLIOGRAFIA

- Arango, S. (2014). Cuentos Interactivos. En *Cuentos infantiles interactivos, herramientas lúdico-didácticas para niños de 3 a 5 años. Caso de estudio. Playtales* (pág. 9). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Clecia, V. H. (2018). “importancia de los cuentos interactivos en la institución educativa de educación inicial n° 181. Perú: universidad nacional de huancavelica.

- Coll, C. P. (2004). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza.
- Dougherty, D. (2004). *Las Web2.0*. America.
- Espinosa, A. C. (2018). Propuesta de un libro album interactivo que contenga conocimiento culturales ecuatorianos para niños de 8 a 10 años . Quito : UDLA.
- González, G. (2012). Logopedia escolar digitalizada. *Ministerio de Educación de España*, Retrieved from <http://www.ebrary.com>.
- Kolb, D. (2015). *El constructivismo*. Estados Unidos.
- Mejia, P. (2015). *Uso de las aulas virtuales en el desarrollo de la comprensión oral del idioma Inglés para los estudiantes del cuarto nivel de Inglés del centro universitario de idiomas de la universidad central del ecuador, periodo 2012-2013 y propuesta: diseño de una au*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Mendoza, S. y. (2013).
- O'Reilly, T. (2004). *Las Web 2.0*. Irlanda: Universidad de Harvard.
- Piaget, J. (1896-1980). *La teoría del constructivismo*. Suiza.
- Quiroga, V. I. (2017). CUENTO INTERACTIVO Y SU INCIDENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA. Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Ramos, E. A. (2018). El cuento infantil y la Web 2.0. Nueva York: Valladolid.
- Terrazin. (2016). Animaker Tips y Utilidad. <https://animakersite.wordpress.com/>, 1.
- Villarreal, C. M. (2018). EL CUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL. Quito: Universidad Central del Ecuador.

## 7. ANEXOS (gráficos, esquemas, imágenes)

Encuesta para alumnos

### Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre”

Temas: Cuentos Interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.

Género: M..... F..... Paralelo:.....

Objetivo: Conocer la opinión que tienen los alumnos sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.

#### Encierre con un círculo su respuesta

1.- ¿Con que destreza del Inglés le parece más divertido aprender?

- a) listening
- b) reading
- c) speaking
- d) writing

2.- ¿Cuál destrezas del Inglés tiene más dificultad de manejar?

- a) listening
- b) reading
- c) speaking
- d) writing

3.- ¿Ha recibido clases con el uso de la tecnología?

- a) Si
- b) No

4.- ¿Le gustaría aprender el inglés a través del uso de cuentos interactivos que capten su atención y su interés por aprender?

a) si

b) no

5.- ¿Le gustaría crear sus propios cuentos en Inglés?

a) si

b) no

6.- ¿Sabe lo que es Animaker?

a) si

b) no

7.- ¿Qué tipos de personajes animados le gustaría que tengan los cuentos en Inglés?

a) animales

b) súper héroes

c) princesas y seres encantadores

d) personas comunes

**De acuerdo a su opinión personal responda las siguientes preguntas.**

8.- ¿Qué es lo que más le gusta del idioma Inglés? Y por qué.

.....  
.....

9.- ¿Cómo le gustaría que fueran sus clases? Por qué.

.....  
.....  
.....

Encuestas para docentes  
**Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre”**  
Área de Inglés

Temas: Cuentos Interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.

Curso que dicta clases:.....

Objetivo: Conocer la opinión que tienen los docentes sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.

**Encierre con un círculo su respuesta**

1.- ¿ Con que destrezas del Inglés le gusta trabajar más?

- a) listening
- b) reading
- c) speaking
- d) writing

2.- ¿ Que destrezas del Inglés cree usted que se debe de mejorar?

- a) listening
- b) reading
- c) speaking
- d) writing

3.-¿Utiliza la tecnología en sus clases para impartir su enseñanza?

- a) siempre
- b) casi siempre
- c) a veces
- d) nunca

4.- ¿A utilizado los cuentos interactivos como parte de su enseñanza?

- a) si
- b) no

5.- ¿Ha oído hablar sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés?

- a) si
- b) no

6.- ¿Cuál cree usted que sean los beneficios de utilizar de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés?

- a) ayuda a desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma Inglés
- b) permite captar la atención del estudiante
- c) ayuda a desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos
- d) todas las anteriores

7.- ¿Ha escuchado hablar sobre Animaker?

- a) si
- b) no

**De acuerdo a su opinión personal responda las siguientes preguntas.**

8.- ¿Qué le gustaría saber sobre la utilización de los cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker?

.....  
.....  
.....

9.- ¿Cuál es la situación actual que presenta la expresión oral del Inglés en la Unidad Educativa?

.....  
.....  
.....

10.- ¿Cree que podrían las herramientas tecnológicas ser un factor de ayuda en el desarrollo de la expresión oral del Inglés.

.....  
.....  
.....

UNIVERSIAD TECNOLÓGICA ISRAEL

VALORACION DE ESPECIALISTA CONTENIDOS DE EVA Y PEDAGOGIA

**PLANTILLA DE REVISION DE PLATAFORMA**

1. DATOS PERSONALES	
APELLIDOS: BONILLA GUACHAMIN	NOMBRES: GEORGINA ELIZABETH
No. Cedula/pasaporte: 1721057550	Teléfono: 0997155081
Título(s) de Tercer Nivel: Licenciada en Ciencias de la Educación mención Matemática y Física  Título(s) de Cuarto nivel: Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional	
Experiencia docente en total de años Ocho años	
Especialista en Cátedras de: Matemática y Física.	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• UNIDAD EDUCATIVA “MARCO SALAS YEPEZ” (2años)</li> <li>• UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL F.A.E. NO. 1 (4 meses)</li> <li>• COLEGIO NACIONAL ALFONSO LASO BERMEO (1 año)</li> <li>• UNIDAD EDUCATIVA FISCACIONAL PCEI DE PICHINCHA (9 mese)</li> <li>• INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL “JORGE ICAZA” (5 años. 7 meses)</li> </ul>	
2. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB	
Proyecto: <b>Cuentos interactivos para la estimulación oral del inglés mediante Animaker en quintos años de básica.</b>  Propuesta de Tesis para <b>Maestría en Educación MENCIÓN: <u>Gestión del Aprendizaje mediado por TIC</u></b>	
NOMBRE DE LA PLATAFORMA:	MOODLE
Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
TITULO REVISADO: <b>Learning Happy with Zulema</b>	
Autor: Lcda. Zulema Toscano Freire	

EVA Sitio WEB revisado: <a href="https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10">https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10</a>
Nombre de Usuario: prueba    Contraseña: prueba2020#
La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:

CATEGORIAS	Inadecuado	Adecuado
<b>Navegación</b>		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra		X
La presentación de menús y temas es accesible		X
Contiene títulos para identificar las actividades		X
<b>Diseño de Instrucciones</b>		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos		X
Se indica el tiempo disponible para actividades		X
Identifica los recursos pertinentes a cada tema		X
<b>Contenido – Actividades</b>		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema		X
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo		X
Contiene videos explicativos de temas a realizar		X
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema		X
<b>Interactividad</b>		
La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente		X
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante		X
Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad		X

<b>Enfoque pedagógico</b>		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA		X
La metodología se enmarca en el constructivismo		X
Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema		X
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas		X
<b>Trabajo Colaborativo</b>		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)		X
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes		X
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación		X
<b>Nivel de Satisfacción del Usuario</b>		
La plataforma es rápida en su acceso		X
El manejo de la plataforma es sencillo		X
Los temas son organizados y tienen secuencia		X
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado		X

Sus observaciones al Entorno Virtual de aprendizaje y comentarios:

El presente recurso muestra características propias del proceso de enseñanza-aprendizaje de naturaleza virtual, enfatiza el rol del docente en el diseño organizado de actividades y el rol del estudiante en el proceso de construcción del conocimiento a través de espacios estimulantes, integrando sus propias vivencias.

**Valoración Final:**

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es:

Muy apropiado   X                        Apropiado                 Poco apropiado

Nombre: Georgina Bonilla

CI: 1721057550

### 3. DATOS PERSONALES

APELLIDOS: BONILLA GUACHAMIN	NOMBRES: JOHANNA ALEXANDRA
No. Cedula/pasaporte: 1719743641	Teléfono: 0998863420
Título(s) de Tercer Nivel: Licenciada en Ciencias de la Educación mención Ciencias Sociales/ Universidad Central del Ecuador	
Título(s) de Cuarto nivel: Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo/ Universidad Tecnológica Indoamérica	
Experiencia docente en total de años 10 años	
Especialista en Cátedras de: Ciencias Sociales Emprendimiento y Gestión	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo: <ul style="list-style-type: none"><li>• COLEGIO PARTICULAR MAX PLANCK (2 años)</li><li>• UNIDAD EDUCATIVA LICEO DEL SUR (2 años)</li><li>• UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL PCEI DE PICHINCHA (1 años, 5meses)</li><li>• UNIDAD EDUCATIVA PAULO SEXTO (3años, hasta la actualidad)</li><li>• INSTITUCIÓN EDUCATIVA FISCAL “AMAZONAS” (4 años, hasta la actualidad)</li></ul>	
<b>4. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB</b>	
Proyecto: <b>Cuentos interactivos para la estimulación oral del inglés mediante Animaker en quintos años de básica.</b>	
Propuesta de Tesis para <b>Maestría en Educación MENCIÓN: Gestión del Aprendizaje</b>	

<b>mediado por TIC</b>	
NOMBRE DE LA PLATAFORMA:	MOODLE
Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
TITULO REVISADO: <b>Learning Happly with Zulema</b>	
Autor: Lcda. Zulema Toscano Freire	
EVA Sitio WEB revisado: <a href="https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10">https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10</a>	
Nombre de Usuario: prueba    Contraseña: prueba2020#	
La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:	

CATEGORIAS	Inadecuado	Adecuado
<b>Navegación</b>		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra		X
La presentación de menús y temas es accesible		X
Contiene títulos para identificar las actividades		X
<b>Diseño de Instrucciones</b>		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos		X
Se indica el tiempo disponible para actividades		X
Identifica los recursos pertinentes a cada tema		X
<b>Contenido – Actividades</b>		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema		X
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo		X
Contiene videos explicativos de temas a realizar		X
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema		X
<b>Interactividad</b>		

La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente		X
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante		X
Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad		X
<b>Enfoque pedagógico</b>		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA		X
La metodología se enmarca en el constructivismo		X
Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema		X
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas		X
<b>Trabajo Colaborativo</b>		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)		X
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes		X
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación		X
<b>Nivel de Satisfacción del Usuario</b>		
La plataforma es rápida en su acceso		X
El manejo de la plataforma es sencillo		X
Los temas son organizados y tienen secuencia		X
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado		X

Sus observaciones al Entorno Virtual de aprendizaje y comentarios:

El presente recurso tecnológico es factible en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque permite el trabajo en entornos virtuales de forma individual y colaborativa entre los participantes, tiene un buen enfoque pedagógico mediante los recursos propuestos y es

amigable al usuario.

**Valoración Final:**

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es:

Muy apropiado   X                        Apropiado                             Poco apropiado

Nombre: Johanna Bonilla

CI: 1719743641

**5. DATOS PERSONALES**

APELLIDOS: TERÁN TITO	NOMBRES: JOSÉ FABIÁN
No. Cedula/pasaporte: 1712416070	Teléfono: 0992482244
Título(s) de Tercer Nivel: LICENCIATURA EN CIENCIAS	
Título(s) de Cuarto nivel: DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES	
Experiencia docente en total de años 15	
Especialista en Cátedras de: HISTORIA	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo:  UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO JOSE DE SUCRE	
<b>6. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB</b>	
Proyecto: <b>Cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.</b>	

Propuesta de Tesis para <b>Maestría en Educación</b> MENCIÓN: <b>Gestión del Aprendizaje mediado por TIC</b>	
NOMBRE DE LA PLATAFORMA:	MOODLE
Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
TITULO REVISADO: <b>Learning Happy with Zulema</b>	
Autor: Lcda. Zulema Toscano Freire	
EVA Sitio WEB revisado: <a href="https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10">https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10</a>	
Nombre de Usuario: prueba    Contraseña: Prueba2020#	
La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:	

CATEGORIAS	Inadecuado	Adecuado
<b>Navegación</b>		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra		X
La presentación de menús y temas es accesible		X
Contiene títulos para identificar las actividades		X
<b>Diseño de Instrucciones</b>		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos		X
Se indica el tiempo disponible para actividades		X
Identifica los recursos pertinentes a cada tema		X
<b>Contenido - Actividades</b>		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema		X
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo		X
Contiene videos explicativos de temas a realizar		X
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema		X

<b>Interactividad</b>		
La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente		X
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante		X
Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad		X
<b>Enfoque pedagógico</b>		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA		X
La metodología se enmarca en el constructivismo		X
X Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema		X
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas		X
<b>Trabajo Colaborativo</b>		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)		X
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes		X
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación		X
<b>Nivel de Satisfacción del Usuario</b>		
La plataforma es rápida en su acceso		X
El manejo de la plataforma es sencillo		X
Los temas son organizados y tienen secuencia		X
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado		X

Sus observaciones al Entorno Virtual de aprendizaje y comentarios:

### Valoración Final:

Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es:

Muy apropiado   X                        Apropiado                             Poco apropiado       

Nombre: FABIAN TERAN

CI:   1712416070  

### 7. DATOS PERSONALES

APELLIDOS: GUERRON LUZON	NOMBRES: MÓNICA PAULINA
No. Cedula/pasaporte: 1720015989	Teléfono: 0984564935
Título(s) de Tercer Nivel: LICENCIATURA EN LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD INFORMÁTICA	
Título(s) de Cuarto nivel:	
Experiencia docente en total de años 8	
Especialista en Cátedras de: INFORMÁTICA	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo:  UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO JOSE DE SUCRE	

### 8. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB

Proyecto: **Cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.**

Propuesta de Tesis para **Maestría en Educación** MENCIÓN: **Gestión del Aprendizaje mediado por TIC**

NOMBRE DE LA PLATAFORMA:

MOODLE

Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
<b>TITULO REVISADO:</b> <b>Learning Happly with Zulema</b>	
Autor: Lcda. Zulema Toscano Freire	
EVA Sitio WEB revisado: <a href="https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10">https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10</a>	
Nombre de Usuario: prueba    Contraseña: Prueba2020#	
La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:	

CATEGORIAS	Inadecuado	Adecuado
<b>Navegación</b>		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra		X
La presentación de menús y temas es accesible		X
Contiene títulos para identificar las actividades		X
<b>Diseño de Instrucciones</b>		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos		X
Se indica el tiempo disponible para actividades		X
Identifica los recursos pertinentes a cada tema		X
<b>Contenido - Actividades</b>		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema		X
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo		X
Contiene videos explicativos de temas a realizar		X
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema		X
<b>Interactividad</b>		

La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente		X
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante		X
Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad		X
<b>Enfoque pedagógico</b>		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA		X
La metodología se enmarca en el constructivismo		X
X Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema		X
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas		X
<b>Trabajo Colaborativo</b>		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)		X
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes		X
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación		X
<b>Nivel de Satisfacción del Usuario</b>		
La plataforma es rápida en su acceso		X
El manejo de la plataforma es sencillo		X
Los temas son organizados y tienen secuencia		X
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado		X

Sus observaciones al Entorno Virtual de aprendizaje y comentarios:
<b>Valoración Final:</b>
Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el

manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es:

Muy apropiado   X                        Apropiado                 Poco apropiado

Nombre: MONICA GUERRÓN

CI:   1720015989  

#### 9. DATOS PERSONALES

APELLIDOS: Balseca Rosero	NOMBRES: Ibeth Balseca
No. Cedula/pasaporte: 1723660435	Teléfono: 0999863774
Título(s) de Tercer Nivel: Ingeniera en Contabilidad y Auditoría	
Título(s) de Cuarto nivel: Magister en Educación, mención gestión del aprendizaje mediado por TIC.	
Experiencia docente en total de años: 4 años	
Especialista en Cátedras de: Inglés y emprendimiento y gestión	
Instituciones educativas donde ha trabajado y tiempo: Institución Educativa “Eloy Alfaro” durante 4 años	

#### 10. FICHA DE VALORACION DE PLATAFORMA Y EN ENTORNOS WEB

Proyecto: <b>Cuentos interactivos para la estimulación oral del Inglés mediante Animaker en quintos años de básica.</b>	
Propuesta de Tesis para <b>Maestría en Educación</b> MENCIÓN: <b>Gestión del Aprendizaje mediado por TIC</b>	
NOMBRE DE LA PLATAFORMA:	MOODLE
Tipo de herramientas utilizadas:	Web 2.0
TITULO REVISADO: <b>Learning Happly with Zulema</b>	
Autor: Lcda. Zulema Toscano Freire	
EVA Sitio WEB revisado: <a href="https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10">https://www.matoosfe.com/cursos/course/view.php?id=10</a>	

Nombre de Usuario: prueba    Contraseña: Prueba2020#
La valoración se la hace con una escala de 1 y 2 puntos donde: 1 Inadecuado y 2 Adecuado, señale con una X donde corresponda según su apreciación:

CATEGORIAS	Inadecuado	Adecuado
<b>Navegación</b>		
Presenta barra de navegación superior para identificar en que sitio se encuentra	X	
La presentación de menús y temas es accesible	X	
Contiene títulos para identificar las actividades	X	
<b>Diseño de Instrucciones</b>		
Las instrucciones son claras y precisas en actividades, herramientas, contenidos	X	
Se indica el tiempo disponible para actividades	X	
Identifica los recursos pertinentes a cada tema	X	
<b>Contenido - Actividades</b>		
La dimensión pedagógica se identifica en cada tema	X	
Se identifica los contenido o materiales imprescindibles de trabajo	X	
Contiene videos explicativos de temas a realizar	X	
Relaciona los enlaces a sitios externos apropiados a cada tema	X	
<b>Interactividad</b>		
La plataforma propicia la comunicación entre el estudiante y el docente	X	
Diseña actividades faciliten la participación del estudiante	X	
Utiliza herramientas que establezcan comunicación entre el estudiante y la actividad	X	

<b>Enfoque pedagógico</b>		
Lleva el hilo conductual de metodología ERCA	X	
La metodología se enmarca en el constructivismo	X	
Desarrolla actividades evaluativas al finalizar un tema	X	
Se identifica el área las calificaciones que obtiene el estudiante en sus actividades realizadas	X	
<b>Trabajo Colaborativo</b>		
Existen actividades que genere el aprendizaje colaborativo (grupos, lluvia de ideas, chat)	X	
Se realizan actividades grupales y de apoyo para fomentar la colaboración entre estudiantes	X	
Utiliza foros, wikis, para propiciar la comunicación	X	
<b>Nivel de Satisfacción del Usuario</b>		
La plataforma es rápida en su acceso	X	
El manejo de la plataforma es sencillo	X	
Los temas son organizados y tienen secuencia	X	
La apariencia (colores, tipos de letra, tamaño, organización) de la plataforma es apropiado	X	

<p>Sus observaciones al Entorno Virtual de aprendizaje y comentarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta plataforma es una herramienta tecnológica muy útil, de fácil acceso, interactiva y bien organizada, con instrucciones claras.</li> <li>• Cuenta con el objetivo de aprendizaje y el material de apoyo correspondiente: como archivos y videos.</li> <li>• Además un aspecto muy importante es que es interactiva puesto que en la plataforma se encuentra el link para que los estudiantes se conecten a videoconferencias, es decir accedan a clases virtuales, además de foros en los que se puede trabajar en grupo e interactuar.</li> </ul>
<b>Valoración Final:</b>
<p>Luego de su análisis al producto realizado con su criterio de especialista para el manejo de entornos de aprendizaje identifica que el uso de esta herramienta para el aprendizaje del estudiante en ambientes virtuales es:</p>

Muy apropiado: X      Apropiado \_\_\_\_\_      Poco apropiado \_\_\_\_\_

Nombre: MSc. Ibeth Balseca

CI: 1723660435