



Universidad de
los Andes

Proyecto Final

Título: Proyecto Final

Año: 2020

Mención Dirección de Proyectos Educativos

Establecimiento: Universidad de los Andes

Alumno: Frank Lomas Pérez

Profesor Guía: Ignacio Illanes Guzmán

Indice

Indice	Pag 1
Introducción	Pag 2
Planteamiento del Problema	Pag 3
Objetivos	Pag 11
Fundamentación Teórico-Empírica	Pag 12
Formulación del plan, programa o proyecto	Pag 18
Etapas de ejecución del programa o proyecto	Pag 27
Anexo 1	Pag 37
Anexo 2	Pag 38
Anexo 3.....	Pag 40
Anexo 4	Pag 41
Anexo 5.....	Pag 42
Anexo 6.....	Pag 43
Referencias Bibliográficas	Pag 45

Introducción.

El presente trabajo explora la mejora de la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en la educación básica en Chile con la ayuda de herramientas de enseñanza innovadoras que apoyan a los educadores.

En este Proyecto se procura incorporar los dibujos animados como una estructura de apoyo para mejorar la efectividad del aprendizaje. La deficiencia en la enseñanza del inglés está asociada a múltiples factores; el proyecto ofrece una alternativa para lograr una mejora en algunos de estos aspectos. Se presenta una amplia evidencia bibliográfica para apoyar la idea y se emplea junto con un método de enseñanza conocido como es el Constructivismo. Con la ayuda de esta estructura de apoyo el docente puede lograr el aprendizaje por medio de la interacción de los alumnos y el descubrimiento de nuevo conocimiento, todo soportado por evaluaciones con pruebas estandarizadas y análisis estadístico.

1. El Problema.

1.1 Antecedentes Nacionales e Internacionales que dan contexto a la problemática que se aborda

De acuerdo con la agencia de la Calidad de Educación, en un estudio realizado a nivel nacional en Chile sobre el aprendizaje del idioma inglés, se concluye que durante el año 2017, tres de cada diez estudiantes de Tercero Medio lograron los niveles de aprendizaje mínimos esperados para 8vo básico. En una escala de 0 a 100 el puntaje promedio fue de 51 puntos, y solo el 32 por ciento de estudiantes de tercero medio alcanzaron el nivel básico e intermedio.

Como profesor de Educación Media de Inglés he podido observar que para desarrollar una buena clase es necesario mantener la motivación e interés de los alumnos en todo momento, por muchas razones esto es difícil de conseguir. Actualmente se pone mucho énfasis y se hace mucha investigación para poder subsanar este problema que además depende del contexto y del entorno en el cual se desarrolla el proyecto educativo.

Bellei Y Pérez (2004), en su estudio que abarca escuelas de entornos socioeconómicos vulnerables, destacan entre otras conclusiones, que para que existan aprendizajes eficientes deben existir las siguientes condiciones:

Clases motivadoras y cercanas a la vida cotidiana del alumno, dando prioridad a la comprensión lectora, expresión de ideas, y razonamiento lógico.

Los buenos resultados se construyen desde la experiencia y práctica, más que de los textos o enfoques pedagógicos determinados. Los buenos profesores son hábiles en buscar la eficacia del proceso educativo de acuerdo al entorno y contexto en que desarrollan su trabajo.

Obtener la atención y participación de los alumnos dentro de la sala de clases es uno de los aspectos más reconocidos por los profesores para lograr una enseñanza eficiente. Esto se pone de manifiesto cuando un profesor planifica su clase e incluye técnicas especiales para captar la atención de los alumnos, como por ejemplo un “Warmer”, típico en la enseñanza del idioma Inglés como segunda lengua. Pero en general en todas las asignaturas, los profesores usan técnicas especiales para mantener la disciplina y la atención y la participación en clases, pasando por detalles como la vestimenta, el lenguaje corporal, la inflexión de la voz, sus movimientos dentro de la sala de clases, las preguntas frecuentes, la creación de grupos de trabajo, a veces recurriendo a la parte lúdica, e incluso realia, llevando objetos que ayudan activar el conocimiento sobre la materia. Los antiguos libros de texto, fueron llenándose de imágenes, colores y algunos personajes, todo diseñado para ayudar a captar la atención y participación de los alumnos.

1.2 Contexto histórico.

En Chile, los textos oficiales del Ministerio de Educación en la década de 1960 ya comienzan a tener estas características. En matemáticas, Alcayaga y Baldor, el texto de inglés. “English Through Practice”, el texto de francés “Aló Santiago Ici Paris”, son ejemplos del esfuerzo que ya se hacía para agregar color, dibujos plásticos y de ese modo hacer más amena la clase y captar el interés de los alumnos.

Actualmente, 60 años después de esos primeros esfuerzos, el problema de un profesor al tener que administrar su clase y tener éxito en lograr sus objetivos, en cualquiera sea la asignatura, siguen siendo esencialmente los mismos que de hace 50 o 60 años atrás, pero con el problema adicional de que los alumnos actuales difieren en muchos aspectos de los alumnos de entonces. Las generaciones de hoy sufren cambios culturales muy rápidos como nunca en la historia de la humanidad. Hay que pensar que en la década de los 60 los ingenieros usaban reglas de cálculo, los contadores máquinas para sumar y

multiplicar, los teléfonos requerían de una red alámbrica y si bien había cine, la televisión en muchas partes era desconocida. Los viajes en avión eran caros y los aviones tenían muy poca autonomía. En el mundo de hoy muchos de los alumnos en Chile han viajado al extranjero, han viajado a través del país en automóvil o bus, pero sobre todo portan en su bolsillo un aparato que ha revolucionado todo, el teléfono celular.

Este dispositivo dejó de ser un mero teléfono y rápidamente comienza tener prestaciones inimaginables tiempo atrás y han surgido junto con él, las redes sociales, la fotografía, el video y todo esto junto a un aumento progresivo de la calidad de la imagen, el sonido, la capacidad del aparato y su disponibilidad. Esto tiene un impacto enorme en la comunicación de las personas, con efectos sociales que aún no se pueden dilucidar o establecer.

Es para este alumno entonces que el profesor de hoy, armado solamente con su voz, con su presencia física y con los conocimientos que quiere impartir, tiene que planificar una clase y en 45 minutos lograr sus objetivos de aprendizaje, objetivos cuya obtención son constantemente revisados por la dirección del establecimiento donde trabaja, donde imparte la clase, y esto incluye a los padres crecientemente involucrados y pruebas estandarizadas de nivel nacional e internacional, como las pruebas SIMCE, las pruebas PISA y la prueba PSU.

Todo esto muestra un contexto muy distinto al que había en la década de 1960 con el advenimiento de los primeros libros con imágenes plásticas y en colores.

La enseñanza del idioma inglés no escapa de este fenómeno, es más, con el correr de los años ha ido adquiriendo mucha más importancia como idioma universal, justamente por el aumento de la conectividad mencionada anteriormente.

1.3 Los dibujos animados en la educación.

¿Pueden los dibujos animados mejorar la efectividad de la enseñanza de la asignatura de idioma inglés a los alumnos de Chile de hoy?

Definiciones de Cartoon: “a drawing, especially in a newspaper or magazine, that tells a joke or makes a humorous political criticism” Cambridge University Press (2020)

“A cartoon is a film in which all the characters and scenes are drawn rather than being real people or objects.” Collins (2020).

Definición más aceptada.

“también llamado caricatura o dibujo animado, es la técnica que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento.” Atom (2013)

Cartoon=Dibujos animados.

Emin y Billy Samin Sain, 2016 plantean Los dibujos animados han sido una muy efectiva herramienta de enseñanza en paralelo con el desarrollo de la tecnología multimedia y también por la mejoría de la calidad de los videos utilizados. Su facilidad de acceso gracias a sitios de Internet, tales como youtube, o teachers tube, el uso generalizado de los teléfono móviles, y la continua mejora de las conexiones de Internet. Todo esto ha acelerado y masificado la producción y la distribución de los dibujos animados .

Por otro lado, aparecen estudios que indican que la contribución al proceso de enseñanza y los logros académicos pueden ser influidos positivamente por los dibujos animados. Se ha observado en esas investigaciones que los sonidos, la gráfica, los textos, las animaciones, elementos de multimedia y de, dibujos animados generalmente

atraen la atención de los niños y efectivamente contribuyendo a su proceso de aprendizaje, (Sinor, 2011) y se ha enfatizado de que estas son importantes herramientas para mejorar los desarrollos mentales físicos y psicológicos de los niños y descubrir sus destrezas latentes. (Cho, 2012).

Se afirma que los dibujos animados pueden ser integrados en los programas de curso, de tal manera que puedan contribuir al proceso de enseñanza. (Bul Bul and Cuhadar, 2011).

Emin y Billy Samin Sain, 2016 afirman que hay evidencia de que los dibujos animados pueden tener un positivo efecto en la educación. Plantean que los dibujos animados que son especialmente hechos para ayudar al desarrollo de los niños le pueden agregar en forma efectiva valores (Responsabilidad, convivencia, etc.) facilitan el aprendizaje de la música y movimientos gimnásticos, contribuye a la enseñanza conceptual y desarrolla otras habilidades cognitivas y por lo tanto su uso ha aumentado.

De acuerdo con Michael and Wyk (2011) los dibujos animados es un método que puede ser usado para apoyar la enseñanza dentro o fuera del aula. Ellos establecen que los dibujos animados pueden apoyar la enseñanza en aprendizajes constructivos y contextuales, en aprendizaje de habilidades sociales, aprendizajes colaborativos, pensamiento crítico y aprendizaje en grupos.

MacGillivrai (2011) afirma que los dibujos animados pueden ayudar a los estudiantes a determinar y analizar comportamientos prejuiciosos, diversos fenómenos y eventos. Incluso Keoght et al. (1998) llegan a la conclusión en su estudio sobre estudiantes de Física de que el uso de dibujos animados es muy atractivo para la enseñanza de los contenidos de la Física y que motivan a los alumnos en la clase. Dougherty (2002) explica que usando dibujos animados políticos en clase estimula a los alumnos a pensar seriamente, atraer su atención a temas políticos de contingencia y disminuye la

monotonía de las clases. Dougherty sin embargo alerta a los profesores sobre escoger dibujos animados apropiados para el grupo etario y el ramo. INCE (1991) establece de que la asignatura puede ser entregada de una forma muy realista, de la misma manera de que se estimula la imaginación y que el período de enseñanza se hace más agradable y por consiguiente el deseo de aprender puede ser aumentado. También afirma que aumenta la memoria y produce enseñanza efectiva a través de colores y sonidos. Sin embargo, se puede observar que los beneficios que se pueden obtener de los dibujos animados difieren cuando se consultan diferentes fuentes e investigadores. Türkmen (2012) establece que los dibujos animados son una puerta que abre a un mundo imaginario desde el mundo real y explica que los alumnos pueden dejarse llevar por la ficción pero al mismo tiempo transferir lo que ellos aprenden o ven de este mundo al cual han entrado para aplicarlo en la vida real y de este modo es posible moldear a los niños y en cierto modo su forma de vida a través de los dibujos animados. Dooring (2002), apoya el uso de los dibujos animados en clases, y sostiene que ellos previenen o evitan los comportamientos destructivos de los alumnos y evita el aburrimiento, aumentando el interés y la conexión entre ellos de tal manera de ayudar a construir un clima positivo de aprendizaje. Pero el autor advierte de que dependiendo del tipo de, dibujos animados pueden haber riesgos y aconseja a los profesores no usarlos excesivamente. Dooring añade que el uso de los dibujos animados es muy útil para eliminar la contradicción entre la percepción y la realidad porque este medio de expresión generalmente exagera los fenómenos y los eventos para poder tener éxito explicando la acción.

También hay evidencia de lo positivo que puede ser exponer a los niños a ciertos dibujos animados existentes y populares. En un estudio llevado por Singer y Singer con niños preescolares de diferentes culturas y razas en 1998 se pudo observar que programas educativos como “Barney and Friends”, “Sesame Street” y “Mr Rogers Neighbourhood”

tuvo un efecto positivo en el desarrollo cognitivo social y lingüístico de los niños de este grupo etario. Consignan estos efectos como un aumento en la habilidad para contar y habilidades orales y todo mientras sienten emociones positivas y exhiben actitudes positivas alrededor de conceptos como amor, compartir, amistad, etc. Barak et al. (2011) investiga el efecto de la película animada Brain Pop que está de acuerdo con el curriculum de educación nacional de ciencias de Israel. En el estudio ellos encontraron de que la película desarrollaba habilidades para pensar, comprensión de la información, aplicación y criterio en diversas habilidades.

De acuerdo con la teoría de aprendizaje social de Bandura (1971), los niños aprenden tomando a los individuos alrededor de ellos como modelos, y el hecho de que los individuos tomados con modelos tengan edades similares y que sean personajes de fantasía, aumenta por imitación, el aprendizaje modelado. Concluye que, los alumnos pueden aprender por medio de la imitación, tomando o adoptando los personajes de los dibujos animados como modelos. Finalmente, muchos investigadores alientan a los educadores que se beneficien de los dibujos animados y de las animaciones (Cho, 2012, Hawkins y Davidson, 2007)

Dentro de las distintas soluciones posibles y siempre considerando los recursos existentes y disponibles en un colegio, se considera que la mejor forma de abordar esto sería aplicando metodologías innovadoras que involucren recursos audiovisuales.

La evidencia indica que los dibujos animados pueden aumentar la eficiencia en la enseñanza del Idioma Inglés como segunda Lengua.

Crear todo este material es muy complejo para un profesor, por lo cual se propone entregar material ya creado para que el profesor pueda utilizarlo en clases.

Se propone desarrollar un proyecto que incluya el uso de dibujos animados, como apoyo dentro de la sala de clase, dentro del contenido dictado por el currículum del colegio en la asignatura de inglés.

1.4 Problema Educativo:

Se considera que es fundamental trabajar alrededor del problema de la motivación dentro de la sala de clases dado que además se estima que esto tiene efectos positivos en el comportamiento de los alumnos.

La importancia del comportamiento dentro del aula esta tratado por Thomas R. Kratochwill; Rachel De Roos; Samantha Blair (2006) “El mantener disciplina dentro de la sala de clases consiste en un proceso mediante el cual Colegio y profesores incentivan y conservan el comportamiento adecuado por parte de los alumnos dentro del contexto de un aula”

“Motivación: palabra que se utiliza para describir los factores que inspiran, mantienen y canalizan el comportamiento de un individuo” British Council (2009).

“El primer paso a tomar al combatir el problema de motivar a los alumnos en aula consiste en que el profesor comprenda y aprecie la importancia del rol que juega el factor motivación en todo tipo de enseñanza” William Littlewood (1987).

El desinterés de los alumnos no es algo nuevo en docencia, en efecto Brianna Allard (2017) nos dice: “Los alumnos se muestran desinteresados en el contenido del material que se les presenta”.

Otro aspecto que se relaciona con la poca motivación es que como consecuencia de esta los alumnos no se involucran en el proceso de aprendizaje.

Weaver y Qi plantean que los estudiantes que participan activamente en el proceso de aprendizaje aprenden más que los que no lo hacen, “El involucramiento importa” Tinto(1997).La importancia del involucramiento en el aprendizaje está ampliamente conocido y documentado Fritschner (2000); Howard y Henney (1998); Nunn(1996); Rau y Heyl(1990);Smith(1996) y Thomson(1996). El involucramiento activo en la clase estimula y desarrolla el pensamiento crítico Grayside (1996) y facilita la retención de la información que de otra forma se puede perder Bransford (1976)

Por lo tanto es necesario mejorar la motivación y el involucramiento de los alumnos dentro de la sala de clases.

1.4 Propósito y líneas generales del Proyecto.

El propósito de este proyecto es mejorar la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua mediante el desarrollo de un paquete de herramientas prediseñadas en la forma de dibujos animados que se puedan aplicar en clases.

2. Objetivos.

2.1 Objetivo General.

Diseñar dibujos animados para aplicar en clases de manera de producir un efecto de mejora en la efectividad del aprendizaje que sea verificable estadísticamente.

2.2 Objetivos Específicos

El dibujo debe ser aplicado junto a un método de enseñanza para producir el máximo efecto posible. Para esto es imprescindible que el dibujo animado esté construido de tal manera que permita la aplicación del método de enseñanza que se proponga.

Los niveles de aplicación serán desde 5to hasta 8vo año básico.

3. Fundamentación Teórico-Empírica

La educación y la pedagogía no son una ciencia porque no se pueden generalizar, las cosas se hacen sabiéndolas y se aprenden haciéndolas, Poiesis. Estos conceptos son fundamentales para entender por qué intentar ayudar a la enseñanza del idioma inglés dentro de la sala de clases.

El proyecto apuesta a ofrecer una metodología que sea capaz de mejorar el aprendizaje del idioma inglés y por lo tanto se requiere, desarrollar un producto que tenga la capacidad de lograr ese objetivo pero por otro lado como el producto no existe, hay que ser muy rigurosos en el desarrollo de este para asegurar de que el producto final tenga esa capacidad antes de aplicarlo masivamente, por lo tanto es necesario enfocarse en el método de desarrollo y por otro lado, asegurarse de que el producto final pueda ser bien implementado para lograr el efecto deseado. Por consiguiente es necesario cubrir dos fases importantes: El desarrollo del Producto y la aplicación de este a través de una Metodología de Enseñanza

3.1 Desarrollo del Producto:

Una forma común para desarrollar un producto es aplicar un ciclo de indagación que es similar a los ciclos de mejoramiento continuo que se usan en Gestión de Empresas. De acuerdo con el trabajo de Mina & Putranti (2015) que diseñan dibujos animados para apoyar la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, se propone usar el método de Ellis & Levi (2010), quienes proponen para investigación y desarrollo, los siguientes pasos:

- (a) Identificar el Problema
- (b) Describir el Objetivo

- (c) Diseñar y Desarrollar el Artefacto
- (d) Probar el Artefacto
- (e) Evaluar los Resultados a través de pruebas
- (f) Comunicar los resultados
- (g) Repetir el Ciclo si es necesario

El primer paso es identificar el problema. El problema en este caso es la ausencia de material en la forma de dibujos animados en la enseñanza del inglés en los establecimientos educacionales entre 5to y 8vo año básico. El diseño de investigación generalmente se hace porque hay problemas que demandan una herramienta de apoyo la cual debe ser desarrollada urgentemente. En nuestro caso el problema es simplemente la ausencia de una herramienta de enseñanza, pero esto no significa que las herramientas o métodos y estrategias de enseñanza existentes no estén dando resultados. Lo que se propone es mejorar los resultados que se están obteniendo ofreciendo una herramienta de apoyo llamada dibujos animados y evaluar su efectividad en la enseñanza del idioma inglés dentro de la sala de clases.

El segundo paso es describir el objetivo. Normalmente un desarrollo de este tipo sería para ofrecer una nueva metodología de enseñanza pero como se describió anteriormente este no es el caso, aquí el objetivo es solamente diseñar un dibujo animado y acotar y definir las características de este, es decir, las especificaciones más importantes del diseño para que pueda funcionar con una metodología ya existente.

El tercer paso, de acuerdo con los autores, es Diseñar y Desarrollar el Artefacto. En este caso se diseña y desarrolla el dibujo animado de acuerdo a especificaciones. (para que funcione con la metodología)

El cuarto paso es probar el Artefacto. Esto se hará primero con los Focus Groups y posteriormente con la aplicación de ensayos piloto en un colegio.

En la quinta etapa medimos los resultados y llegamos a conclusiones.

La sexta etapa consiste en comunicar los resultados. Para nuestro caso este paso es redundante, pero si los resultados no se logran hay que comunicar esto y luego hay que repetir todo el proceso. En este caso este proceso se va a estar desarrollando en forma reiterada cada vez que se midan resultados no solo en forma cuantitativa y final, sino que también con entrevistas en Focus Groups o en el Colegio, en cuyo caso si hubiera alguna falencia se identifica el problema y se repite el ciclo. Siempre habrá una medición, puede ser cualitativa en una primera instancia pero finalmente serán cuantitativas.

3.2 La Metodología de Enseñanza:

Una de las condiciones del proyecto es no producir un cambio en los contenidos de aprendizajes y programas que forman parte del Programa Oficial, por lo tanto en todo momento se debe considerar esta herramienta como una ayuda que debe funcionar dentro de los programas existentes. Por otro lado, con solo aplicar dibujos animados ya existentes, en forma seleccionada dentro de la sala de clases puede tener efectos beneficiosos en cuanto a que mejore la motivación, estimule la parte lúdica de los alumnos y por lo tanto la comprensión, producción oral de lenguaje y otros beneficios. (Emin y Billy Samien Sain(2016), Singer y Singer (1009), Michael and Wyk (2019))

Sin embargo también puede haber influencias negativas porque disminuye el tiempo de trabajo con las herramientas tradicionales, para evitar este problema y tratar de asegurar que aumente en forma decisiva la eficiencia del proceso de enseñanza aprendizaje. Es necesario que el dibujo esté diseñado para trabajar con un método de enseñanza

conocido y que solo haya que adaptar de acuerdo al grupo etario y la realidad del contexto.

El método debe incluir el concepto de aprender haciendo, lo que además estimula la participación de los alumnos y aumenta así la motivación e interés de los participantes.

La propuesta entonces es usar el dibujo animado pero unido a un enfoque Constructivista. Los autores Abuzahra et al. (2016) en un trabajo donde desarrollan dibujos animados para usarlos en la sala de clases, proponen usar el modelo de Gagnon & Collay (2006) que considera 6 elementos para trabajar aplicando el constructivismo.

3.2.1 Antecedentes Teóricos del Constructivismo.

El enfoque constructivista puede ser definido como el enfoque de enseñanza y aprendizaje que está basado en la activa participación de los alumnos en la resolución de problemas y el pensamiento crítico relacionado con una actividad de aprendizaje y que ellos, los alumnos, encuentren relevantes y llamativos. Phillips (2000) se enfoca en el marco teórico a través de los dos autores más conocidos que dan inicio al constructivismo, Jean Piaget & Lev Vygotsky.

Piaget considera en su teoría que los humanos pueden desarrollar conocimiento cuando hay interacción entre sus propias experiencias e ideas. Cuando un individuo es expuesto a una nueva experiencia filtra los conceptos a través de un proceso mental (Schemata) que se correlaciona con el conocimiento previo. Piaget (1973) teoriza que el conocimiento se produce por el descubrimiento. Si un individuo no entiende, va a depender de la repetición reiterada. Piaget fue el primero en introducir el concepto de que los niños están permanentemente comprobando su entendimiento del mundo que los rodea. Él sostenía que los niños no tienen pensamiento lógico como los adultos.

Vygotsky por otro lado en su teoría socio cultural (Rice & Wilson ,1999) plantea la importancia de la interacción del niño con sus pares para su desarrollo cognitivo integral (ZPD, Zone of Proximal Development)

Por todo lo expuesto, tanto el hacer trabajar a los niños entre sí, hacerlos enfrentar una situación lo más real posible y ayudándolos a sacar sus propias conclusiones puede ser un camino auspicioso para mejorar la eficiencia de la enseñanza del inglés como segunda lengua.

3.2.2 El enfoque Constructivista según el modelo de los 6 elementos de Gagnon y Collay

Se basa en seis elementos para promover la habilidad del profesor para construir actividades que desafíen la curiosidad y las habilidades del alumno para que este descubra conocimiento.

Situación: El profesor genera una situación para que los estudiantes expliquen.

Agrupamiento: El profesor organiza la clase en grupos

Puente: El profesor establece una conexión entre las experiencias que los alumnos ya tienen y lo que ellos pueden aprender en el transcurso de la clase. (Esto puede incluir la resolución de un problema simple, una discusión de toda la clase, jugar un juego, o hacer listas.)

Preguntas: El profesor trata de provocar a los estudiantes haciendo preguntas que guíen y que estimulen a los estudiantes a descubrir conocimiento.

Presentación: Aquí los estudiantes presentan hallazgos y conclusiones en cualquier forma que prefieran, puede ser en forma escrita presentación.

Reflexiones: En esta etapa los estudiantes reflexionan sobre lo que aprendieron, cuáles fueron sus sentimientos al terminar el ejercicio.

3.3 Justificación de Proyecto.

El uso de dibujos animados en la enseñanza del inglés como segunda lengua produce según la evidencia bibliográfica, efectos beneficiosos en la efectividad del aprendizaje.

De acuerdo con los autores Abuzahra, et al. (2015) el uso de dibujos animados en un enfoque Constructivista tiene numerosas implicaciones pedagógicas. Los profesores se pueden enfocar en ayudar a los estudiantes a expandir sus capacidades personales descubriendo conocimiento a través de ellos mismos. Desde el punto de vista a los alumnos el constructivismo aumenta las habilidades de los alumnos para conectar sus experiencias de vida y el conocimiento que construyen dentro de un grupo de trabajo que colabora. Es muy posible para los profesores aplicar los fundamentos del constructivismo cuando se usan dibujos animados porque si estos representan aspectos de la vida real de una manera atractiva sería fácil para los alumnos entender y relacionar con sus propias experiencias e interactuar en grupo, incluso no hay que perder de vista que cierto tipo de dibujos animados y juegos se consideran parte de la vida real de los alumnos de hoy

Por otro lado si los dibujos están bien diseñados y son oportunamente presentados, tienen una capacidad latente para que los alumnos puedan descubrir conocimiento usando sus propias habilidades

Hay un gran espacio de mejora en el aprendizaje si se motiva al alumno a aprender por sí mismo y en grupo.

4. Plan y Programa del Proyecto.

4.1 Beneficiarios o Población Objetivo: Alumnos de 5to a 8vo básico de la educación escolar en Chile.

4.2 Plan.

El plan consiste en desarrollar un producto a nivel de Focus Group para posteriormente aplicarlo a nivel de plan piloto y haciendo los ajustes necesarios. El proyecto concluye cuando se obtenga evidencia con resultados estadísticamente significativos de la mejora en el aprendizaje.

4.2.1. Descripción del Proyecto

El proyecto consiste en la creación de un paquete de herramientas a las que se puede recurrir durante las clases de inglés de acuerdo con el Programa Oficial de Inglés, existente en Chile y que comienza como ramo obligatorio a partir de 5to año. Se trata de episodios breves de dibujos animados que no cubren toda la clase, sino que son la última etapa de una clase donde el profesor junto con presentar el dibujo hace participar a los alumnos de acuerdo con el modelo de enfoque Contructivista de Gagnon y Collay. Los dibujos animados no son dibujos existentes para no tener problema de autoría intelectual. Los productos serán diseñados para los niveles de 5to hasta 8vo básico y deberán demostrar evidencia estadísticamente significativa en cuanto a su contribución a la mejora en el aprendizaje del idioma inglés.

4.2.2. Estrategia:

Se busca desarrollar esta metodología de modo de difundir su uso en la mayor cantidad de establecimientos posibles tanto en los colegios subvencionados como los colegios

públicos y privados. Para eso se tratará de definir el producto con la ayuda de los usuarios finales y se buscará después de concluida una primera fase de aplicación en escala limitada establecer estadísticamente evidencia irrefutable de sus ventajas en cuanto a la efectividad del aprendizaje para así pasar a la fase final donde se comercializa..

Es esencial que el producto demuestre tener una ventaja, mediante evidencia, en la enseñanza del inglés como segunda lengua. Esta evidencia debe ser estadísticamente significativa frente a un grupo de control.

Para precisar bien los contenidos de los dibujos, recurriríamos a varios Focus Groups y dado de que estaríamos apuntando a los colegios particulares o privados, colegios subvencionados pagados y por otro lado a la educación pública tradicional, los Focus Groups deben tener conciencia de las diferencias socioeconómicas de los alumnos en la producción de los episodios.

Con toda esta información se está en condiciones de hacer algunos productos piloto o prototipos empleando programadores y artistas gráficos y de audio, todo esto coordinado obviamente con pedagogos en inglés que trabajen para el Proyecto. Conforme este material vaya estando listo, se presenta nuevamente a Focus Groups donde se reciben comentarios para modificar lo que sea necesario. Hecho esto, se procede a dar forma definitiva a los productos los cuales se pueden llevar a varios establecimientos para poder aplicarlos en un formato piloto y evaluarlos.

La evaluación se puede hacer a través de encuestas, usando escalas de Likert o entrevistas porque sería muy temprano para poder hacer evaluaciones más precisas con metodologías cuasi-experimentales con grupo control y otros. Se hacen correcciones finales y el producto se aplica a un grupo importante de establecimientos.

Terminada esta etapa se hacen evaluaciones estadísticas para así avalar con evidencia las ventajas de la metodología. Es importante que las evaluaciones sean hechas por un organismo externo para asegurar imparcialidad. (ver 4.2.4.6 Efectividad del producto)

4.2.3 Desarrollo del Producto

Para desarrollar el producto se utilizará un sistema de evaluaciones y ajustes sucesivos hasta encontrar el producto final. El diseño del producto mismo es abierto, se toma en cuenta los puntos de vista de los usuarios quienes aportan al diseño final (Kovacevic,2012) entendiéndose estos como los profesores que imparten clases.

Se propone trabajar primero con los colegios privados, por cuanto su estructura de liderazgo para tomar decisiones para una metodología nueva es más sencilla tanto del punto de vista del sostenedor como de la dirección y la de planificación. Posteriormente y con el Proyecto con sus necesarias adaptaciones, se pueden abordar los colegios públicos y los colegios subvencionados. Con los colegios públicos también tendríamos que considerar las restricciones al cambio que presenta el Ministerio de Educación.

4.2.4 Diseño

En el programa oficial de inglés en Chile, cada uno de los 4 niveles escolares está dividido en 4 unidades, 2 por semestre las cuales son las siguientes:

5to Básico: U1: My World; U2: The place Where I live; U3: What we eat; U4: What's the weather like?

6to Básico: U1: Food & Health; U2: Around Town; U3: The National World; U4: Let's travel.

7mo Básico: U1: Feelings & Opinions; U2: Healthy Habits; U3: Sports & Freetime Activities, U4: Green Issues

8vo Básico: U1: Information & Communications Technologies; U2: Countries & Cultures & Customs; U3: Going Places; U4: Future Matters.

A su vez cada unidad tiene propósitos, objetivos y recursos, siendo estos últimos el material de apoyo con que cuenta el profesor.

Cada nivel tiene 28 horas pedagógicas por unidad, lo que da poco más de 3 horas pedagógicas por semana dedicada a la enseñanza de inglés. Esta estructura del programa oficial facilita la creación de los dibujos por cuanto estos se pueden subordinar a las temáticas planteadas y a los objetivos de aprendizaje requeridos.

Para cada nivel escolar se hará un bosquejo conceptual (Story Board) (Ver Anexo 2) del producto para cada Unidad por cada nivel escolar, es una maqueta donde se puede examinar la interacción del potencial dibujo animado con el Método Constructivista de Enseñanza - Aprendizaje, es decir, hay que interrogar la propuesta en base a los 6 elementos que se enfatizan en el modelo de los 6 elementos pero poniendo énfasis en dos aspectos esenciales.

Puente: este es el elemento más importante de los seis porque conecta la vida real de los niños con el dibujo animado cuestión esencial para que se dé el aprendizaje.

Calibración: El dibujo animado debe estar hecho de tal manera que los contenidos de lenguaje en cualquiera de sus formas, sean mayoritariamente conocidos por el alumno para que este entienda el dibujo, también debe contener aspectos levemente superiores a lo que él conoce, para así provocar su aprendizaje (descubra conocimiento) usando sus propias habilidades individuales o grupales, esto requiere de un muy buen conocimiento de la secuencia en que los alumnos van cumpliendo los objetivos de aprendizaje de parte de los profesores del Focus Group y el profesor a cargo del proyecto. Esta calibración si

está bien hecha permite a los alumnos capitalizar la capacidad latente de enseñanza – aprendizaje que posee el episodio de dibujo animado en particular (ver Anexo 1).

Se debe decidir el número de episodios de dibujos animados necesarios para producir un efecto relevante. La mayoría de los establecimientos tienen al menos una sesión continua de 90 minutos a la semana, y en esta clase, que es larga (en la cual los niños por lo general se desmotivan), habría tiempo suficiente para incluir el dibujo animado lo cual significa que durante un semestre habrían alrededor de 16 sesiones por nivel en que se intervienen la clase con los dibujos. Y finalmente, muy importante es decidir los medios de presentación del dibujo dentro de la sala, por cuanto esto condiciona las posibilidades de interacción.

4.2.4.1 Primera Sesión de Focus Group

Habrán un Focus Group para cada nivel escolar en el cual se presenta la idea bosquejada en forma conceptual (Story Board, ver Anexo 2), el Focus Group está integrado por profesores externos al grupo de desarrollo, los cuales deben tener experiencia en cada uno de los niveles, de tal manera haya al menos 2 profesores por cada nivel, con el propósito de tener más de una opinión. La información recopilada permite confirmar la importante cuestión de la interacción en clases de acuerdo con el método Constructivista, el número de animaciones que se deben hacer y los medios de reproducción en sala. Aquí se verifica que los objetivos de aprendizaje se estén cumpliendo y que el proyecto se pueda desarrollar con facilidad en base al episodio de dibujo animado propuesto.

Con la información recopilada se pasa a la fase de desarrollo donde intervienen los animadores digitales y artistas de audio, etc. Ahora se generan los primeros prototipos por un evento de clases y para cada uno de los niveles, abordando un tema real de acuerdo

con el programa oficial y para una sola clase. El Animador Digital estará siendo guiado por el Profesor. Producto de este trabajo se obtiene una clase prototipo para cada uno de los niveles, para lo cual se cita el Focus Group nuevamente y se muestra el producto logrado.

4.2.4.2 Segunda Sesión de Focus Group

En esta sesión se muestra por primera vez un prototipo para cada nivel escolar, para dar buen uso al prototipo este se elabora con la temática concerniente al episodio 1. Como se trata de la primera visualización del producto, es muy importante poner atención al tipo de gráficos, los gestos del personaje y sus movimientos para que el niño pueda, si es necesario, adivinar el significado de las palabras. La calidad de las voces y su pronunciación y el Layer de Audio (Ver Anexo 2). También verificar el efecto que la historia tienen en cuanto a captar la atención de los niños, y la conexión con la realidad de los mismos. En estas sesiones se revisan los tiempos de duración y la capacidad de los dibujos de generar conocimiento nuevo. (Ver Anexo 1)

Con todos estos datos, y solo si es necesario, se rediseñan los prototipos para presentarlos nuevamente al Focus Group.

Con toda la información conseguida, el equipo de desarrollo, se da ahora a la tarea de desarrollar los episodios para las clases de un semestre en cada nivel. La información recopilada permite decidir las características plásticas, las características auditivas y sobre todo, las historias con el propósito de cumplir los objetivos de cada unidad. Justo al término de los primeros 5 episodios de un nivel escolar se cita al Focus Group para mostrar los distintos episodios que se han ido desarrollando a partir de los prototipos.

4.2.4.3 Tercera Sesión de Focus Group

En esta reunión se hacen observaciones muy puntuales y específicas a cada sesión de apoyo de clases. De esta reunión se confirman los contenidos de la clase. Se confirma lo decidido sobre el tipo de dibujo animado escogido.

Es importante entender que en esta etapa no se pueden hacer alteraciones mayores, por lo tanto esto realza la importancia del segundo Focus Group.

Con toda la información disponible se vuelve a la fase de desarrollo y se hacen los ajustes necesarios y se prosigue con la elaboración de las clases faltantes. Concluida esta etapa se cita a una 4ta sesión de Focus Group para tener una sesión similar a la anterior respecto de los 5 episodios siguientes (Ver gráfico 4.3.2), y se aprovecha la ocasión para mostrar las modificaciones de la primera mitad, si es que hubiera, ya aplicadas. De esta reunión se sale con toda la información necesaria para que se continúe con la conclusión de la fase de desarrollo, y al final de esta etapa se cita a una 5ta sesión de Focus Group para finalmente mostrar todo el material ejecutado.

Toda esta metodología de aplicación debe tener en cuenta que los episodios deben replicar realidades comunes y teniendo en cuenta la condición socioeconómica de los alumnos. “Clases motivadoras y cercanas a la vida cotidiana del alumno” (Bellei & Pérez, 2004).

4.2.4.4 Contacto con Colegio

Aplicaciones piloto. Se buscarán colegios para aplicar el material de tal manera de intervenir un solo curso por nivel en al menos 4 colegios distintos. De este modo se asegura que el proyecto se aplique en 4 proyectos educativos distintos para mejor medir su efectividad.

Todos los colegios tienen un Plan de Mejoramiento Educativo que suele estar estructurado en función de una planificación estratégica de acuerdo con su Proyecto Educativo, en esta planificación estratégica se establecen los objetivos y metas y se establece en el marco de un Plan de Mejoramiento Continuo. Esto significa que una vez al año, los colegios revisan su estrategia. Pero es muy probable que existan metas para la asignatura de inglés, por lo tanto la metodología desarrollada puede ser de interés para el Colegio y esta es la ocasión de presentarla. Para medir la Efectividad del proyecto no se puede usar el SIMCE, por cuanto las mediciones que hace este son muestrales. Por lo tanto se le ofrece al Colegio implementar una medición de acuerdo con lo establecido en 4.2.4.6.

Al final del semestre, se realizará una entrevista con el profesor que aplicó la intervención donde se evaluarán aspectos como el contenido, la presentación visual y sonora, el efecto sobre los alumnos. Con los datos ahí logrados, se harán ajustes a los episodios del segundo semestre, y también el primer semestre ya aplicado.

Al final del segundo semestre se vuelve a repetir la entrevista con el profesor, y se hacen las modificaciones que sean necesarias.

Con esto, el producto se daría por terminado y podría escalarse, aunque no es recomendable, porque aún no tenemos el indicador de Efectividad Escolar.

4.2.4.5 Aplicación del Producto en el 2do Año

Se requiere aplicar el producto nuevamente durante un segundo año incorporando lo aprendido durante el primer año de aplicación con el propósito de realizar evaluaciones estadísticas. Para esto se aplica en al menos 4 colegios distintos y en los niveles educativos atendidos en el Proyecto.

4.2.4.6 Efectividad del Producto

La única forma de poder confirmar la efectividad del aprendizaje del producto es a través de estadística, para lo cual se propone usar un test estandarizado a la entrada del semestre y a la salida del semestre. Este test se podría hacer con cualquier grupo de alumnos y se tiene que hacer en los cuatro niveles, entonces en los mismos colegios ya contactados, se puede trabajar en el primer semestre, con el producto ya definido y optimizado y se hace un test de entrada en los cursos que van a recibir la intervención y en los cursos paralelos donde se enseña con el sistema tradicional. Se propone usar el examen YLE (Young Learner English también conocido como Young Learners English Tests) que es un conjunto de exámenes de idioma inglés especialmente diseñado para niños de primaria y secundaria. Los exámenes son proporcionados por Cambridge English Language Assessment. Se aplicará a los niveles 6to 7mo y 8vo. A los menores se les aplicará el examen al nivel de “Starters” (pre A1) y a los mayores se les puede aplicar “Movers” (A1), Se aplica en un grupo intervenido y también a un nivel paralelo que se constituye en el grupo de control. Con esto se produce una independencia en cuanto al nivel de conocimiento previo de inglés que podría tener el curso intervenido en relación al grupo control porque solamente se hace énfasis en la mejora cuantitativa de acuerdo a la línea base que se tiene para cada uno de los cursos.

Se propone que el test sea aplicado por el Instituto Chileno Británico de Cultura que es un organismo que tiene las licencias de Cambridge para aplicar estas pruebas y que además incluyen protocolos estrictos de aplicación, el mismo instituto puede hacer la evaluación estadística para asegurar la independencia y objetividad de los resultados.

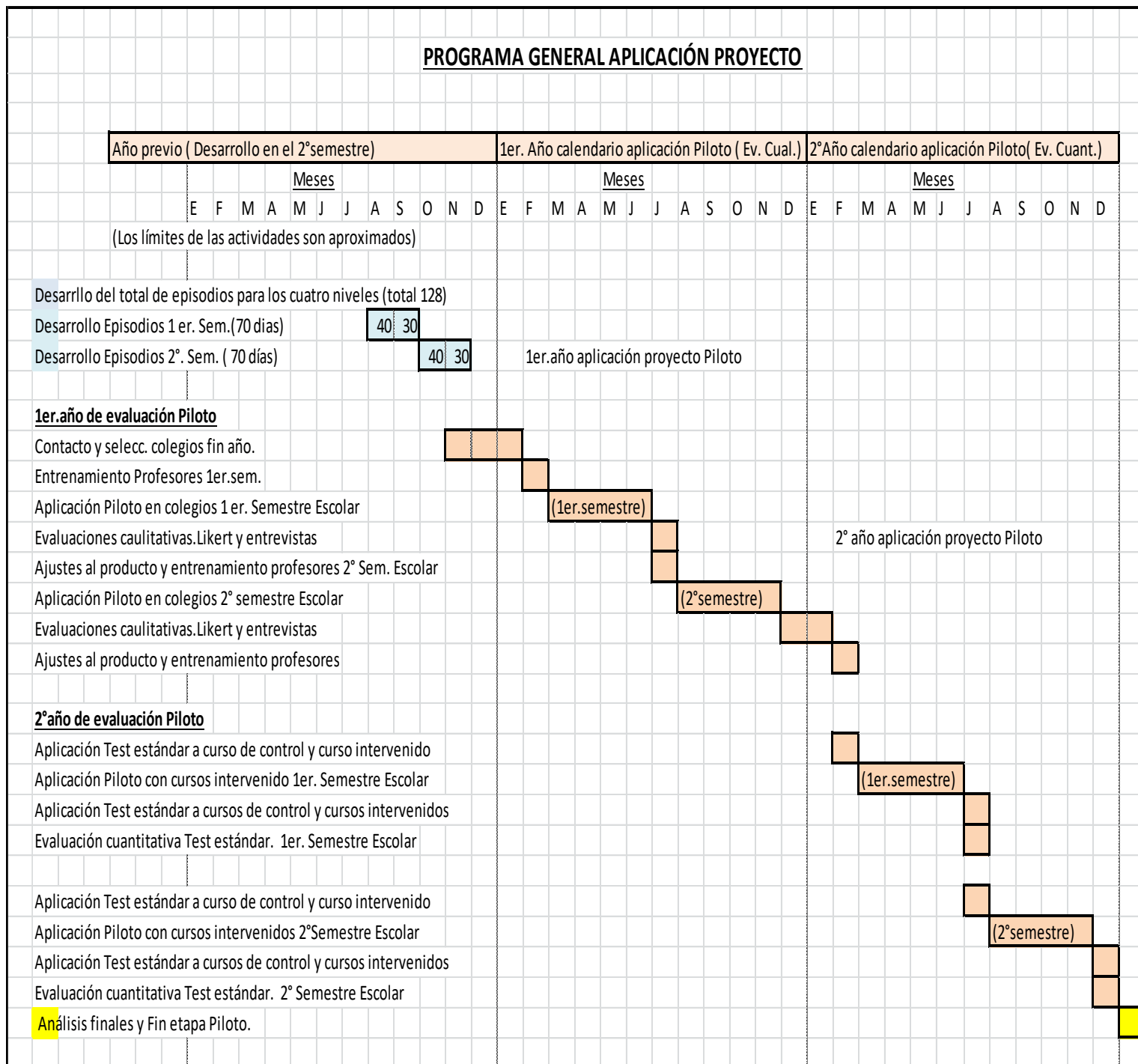
El producto se considerará efectivo solamente si se obtienen resultados estadísticamente significativos que lo demuestren de acuerdo al procedimiento indicado.

4.3 Programa

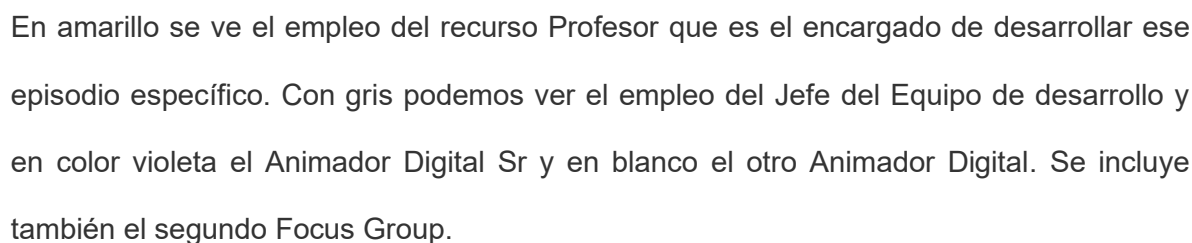
El programa se detalla a continuación y consiste básicamente en alcanzar el desarrollo de 16 episodios de dibujos animados por semestre en cada uno de los 4 niveles, es decir, hay que producir 64 episodios. Cada nivel escolar tiene una forma de producción que es exactamente la misma, por lo tanto se detalla solo el programa para el desarrollo de uno de los niveles escolares el cual se puede lograr en poco más de dos meses (70 días). La forma de desarrollarlos consiste en optimizar los recursos para lo cual se propone un ciclo de 3 episodios dirigidos por un profesor coordinador, el cual trabaja con los Focus Groups y los Animadores Digitales. Especial importancia en tiempo se le da a la creación del tema de la historia, de tal manera de producir la conexión con la realidad de los alumnos del nivel correspondiente. Una vez conseguidos los 64 episodios se pone fin a la etapa de desarrollo de producción para un semestre y se comienza con el desarrollo de los episodios del segundo semestre para un total de 128 para los dos semestres y los 4 niveles escolares. Concluidos estos se comienza con los contactos con colegio para la aplicación de los episodios por lo menos en un curso y durante un semestre.

Programa General.

PROGRAMA GENERAL APLICACIÓN PROYECTO



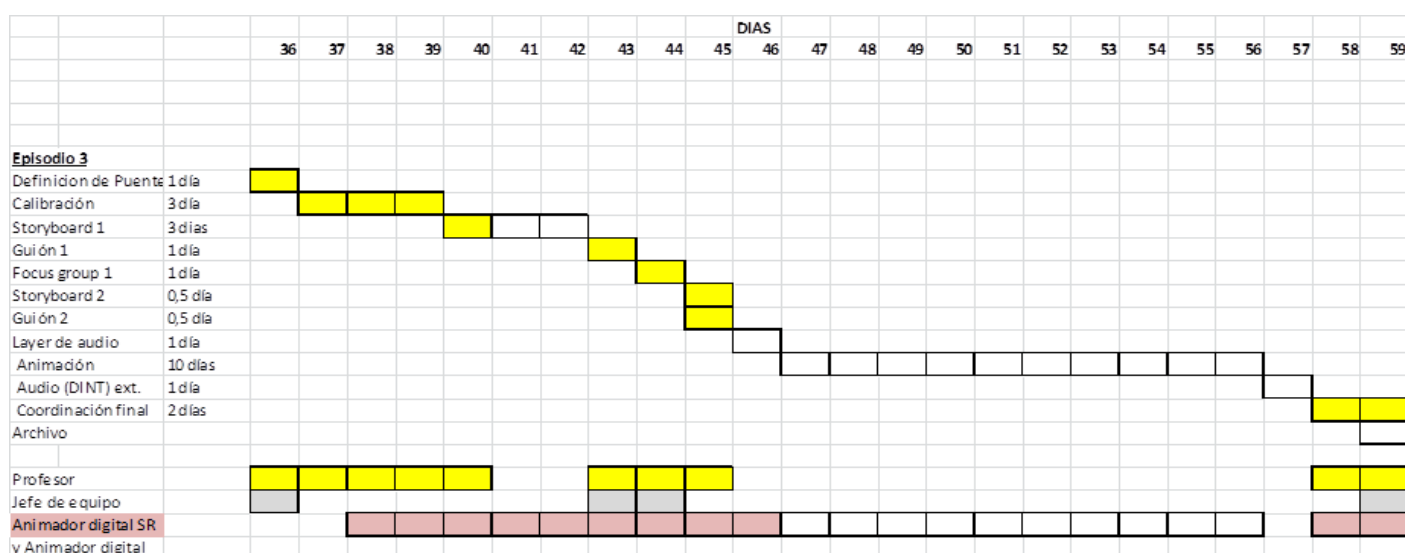
4.3.1.1 Episodio 1 y Prototipo por cada Nivel Escolar

[illegible]

Esta actividad puede partir después de haber recibido el feedback del Focus Group 2 y habiendo hecho las modificaciones, si las hubieran.

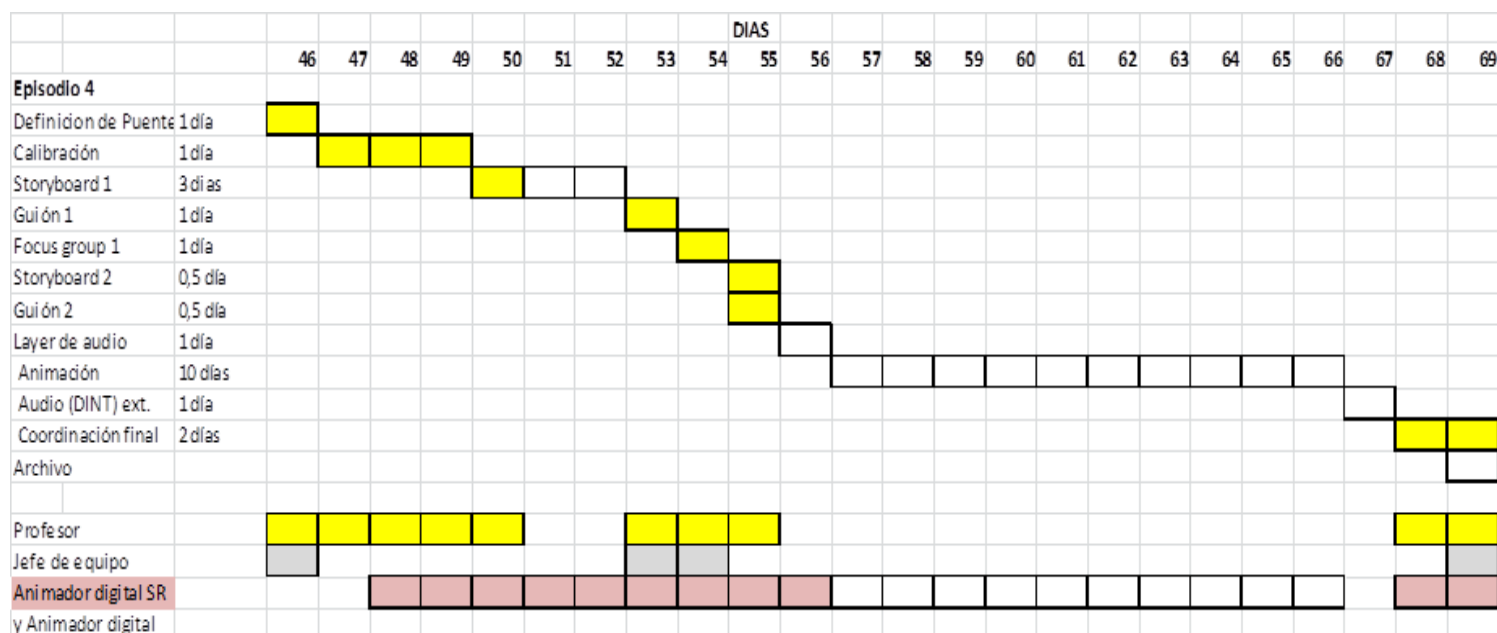
Misma simbología del gráfico anterior. Esta actividad se desarrolla entre el día 26 y el día 49 y permite observar de que hay 10 días destinados a la elaboración gráfica del dibujo animado, lo cual permite usar el recurso del profesor coordinador y el profesor jefe de equipo para iniciar otro episodio a partir del día 36.

4.3.1.3 Episodio 3



Este programa es igual al anterior y difiere solamente en la fecha del inicio que es el día 36 y concluye en el día 59. Se observa de que existe todavía una oportunidad para aprovechar el tiempo libre de un profesor coordinador.

4.3.1.4 Episodio 4



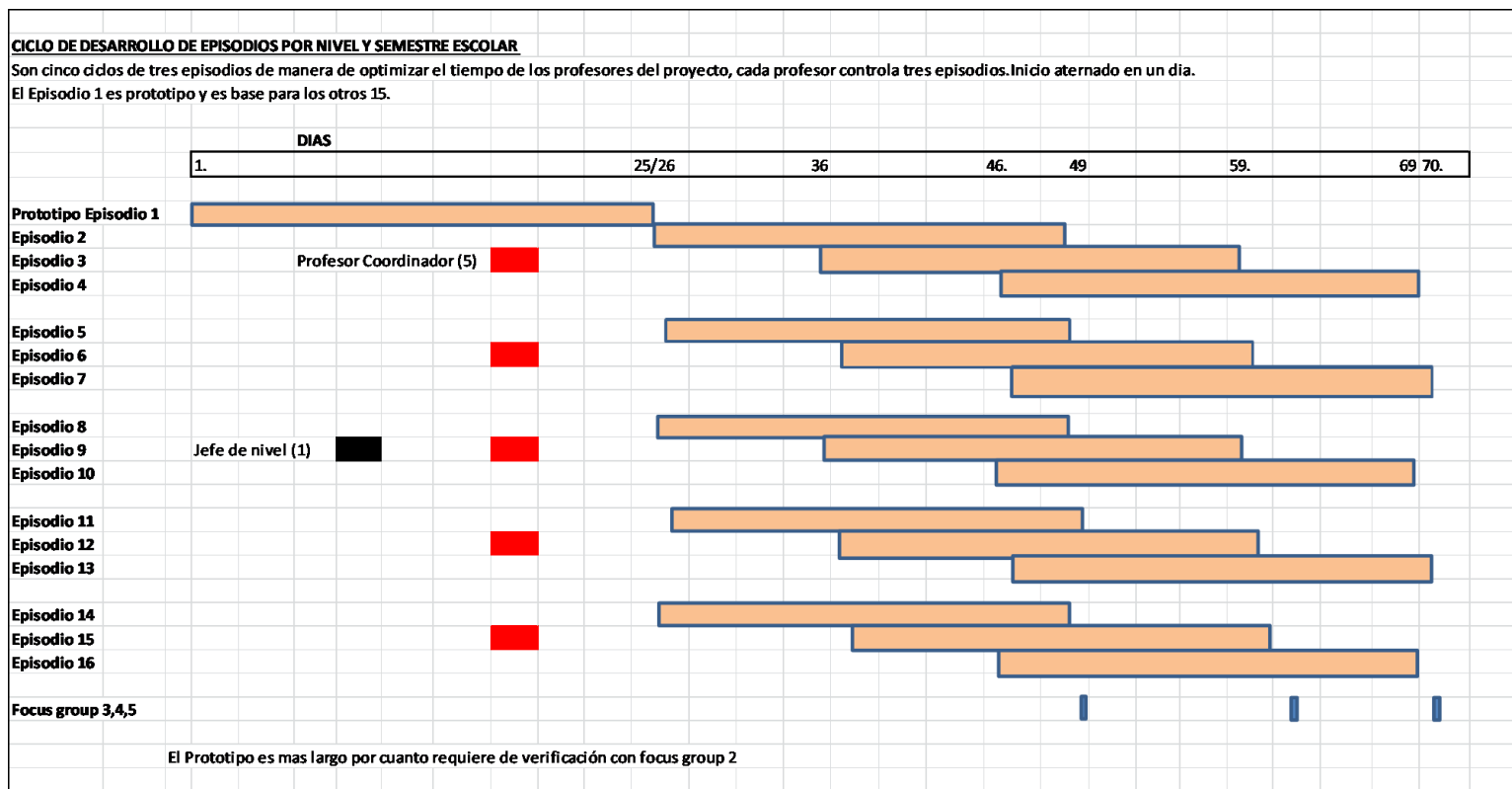
Este episodio comienza el día 46 y termina el día 69 y permite observar que el recurso del profesor coordinador está con una alta ocupación, un Animador Digital Sr. calza con los 3 episodios y la disponibilidad del Jefe de equipo aún no está completa.

Esto nos permite concluir que con un desfase de tiempo de un día se puede dar comienzo a un segundo grupo de 3 episodios con un nuevo profesor coordinador y obviamente requiriendo de los concursos de otros Animadores Digitales.

De esta forma se obtiene un ciclo de 3 episodios que es repetitivo.

De esta manera este ciclo se puede ejecutar 5 veces para completar 15 episodios, más el prototipo y se alcanza el total necesario para un semestre escolar del nivel respectivo. Se estima que se requerirá 1 Jefe de equipo por nivel escolar para atender a todos los grupos que trabajan simultáneamente.

4.3.2 Programación por Nivel y Semestre Escolar



Se puede observar cómo se juxtaponen las actividades de cada profesor coordinador, que son 5 en total. Y muestra el momento de intervención de los Focus Groups de acuerdo con lo explicado en 4.2.5.3 .Para los 4 niveles habría que repetir esta programación.

Se aplica un desfase de un día alternadamente para asegurar de que el jefe de Equipo participe en la primera actividad que es la Definición de Puente en forma dosificada.

Todo el programa comprende un período de 70 días y si existieran los recursos físicos y humanos se puede realizar para los 4 niveles y los 2 semestres escolares simultáneamente. Nuestra propuesta es primero abordar el 1er semestre (después abordar el 2do semestre pero siempre los 4 niveles juntos.)

5. Recursos

5.1 Recursos humanos

El proyecto consiste en llegar a la fase de tener un producto completamente aprobado estadísticamente de acuerdo con los objetivos principales ya planteados:

(1) Jefe de Proyecto.

Está a cargo de toda la elaboración del proyecto hasta la etapa de elaboración piloto y su correspondiente evaluación estadística. Se buscará un director de colegio con experiencia, se sugiere un director ya retirado, con un currículum relacionado con Efectividad Escolar. Debe ser conocido en la plaza y con una red de contactos importante para que logre poner en marcha un Plan Piloto y se proyecte a la fase comercial.

(2) Jefe de Equipo.

Es un profesor con experiencia dentro del aula como mínimo 5 años y debe estar familiarizado con el programa oficial de inglés que se está aplicando en Chile. Debe tener un título en pedagogía en inglés. Muy buen nivel de inglés (Mínimo nivel C1) y ojalá conocedor de la metodología constructivista y buena capacidad para trabajar en equipo. Con experiencia de Jefe de Área.

(3) Profesor Coordinador.

Profesor con nivel de inglés alto (Mínimo C1), con un título en pedagogía en inglés, con experiencia en el aula de al menos 5 años y familiarizado con el programa oficial de inglés de Chile.

(4) Animador Digital:

Habrán de 2 tipos, siendo el de mayor experiencia el Animador Digital Sr. Debe tener habilidad demostrada para producir dibujos animados a partir de Software de disponibilidad gratuita. Debe estar dispuesto a trabajar a través de videoconferencias. Puntualidad y responsabilidad se requieren para estar comprometidos en este trabajo. Se exigirán buenas recomendaciones. Finalmente existirán otros animadores que durante 10 días darán forma al episodio, estos son contactados directamente por el Animador Digital Sr. y su costo es un tercio del costo del primero (Ver 4.3.1.1 hasta 4.3.1.4.).

Tanto el Jefe de Proyecto como los Jefes de equipo ojalá tengan interés en emprender porque contra una baja en sus remuneraciones en la fase de desarrollo se les puede proponer participar en la propiedad de la sociedad que abordará el Proyecto.

5.2 Recursos Físicos

Una oficina en el sector de Ñuñoa, se estima en 140 metros cuadrados para un período de desarrollo de los episodios. Tan pronto de alcance este objetivo (al cabo de 6 meses) se arrendará en el mismo sector una oficina de 10 metros cuadrados (Ver Gráfico General). Conexión a Internet. Muebles. Computadores con Software. Audífonos. Parlantes. Pizarra. Borradores. Lápices. Proyector en Data. Telón retráctil.

5.3 Servicios

Para el Audio de Voces se recurrirá a Actores de Voz, proporcionados por la empresa de doblaje internacional DINT. Para los tests de inglés y la certificación estadística se recurrirá al Instituto Chileno-Británico de Cultura.

En cuanto a la animación digital, hay aquí una oportunidad de servicio externo por cuanto sería conveniente contratar a una empresa, para evitar la gestión directa con los Animadores Digitales, que dada la escala del proyecto, se ve difícil.

Colación y Snacks, con algún comercio cercano de la zona.

La entrevista y las encuestas con escala Likert son de elaboración propia.

Se buscará un servicio de contabilidad para el pago de las remuneraciones y el control de gastos, el informe será mensual.

Servicio Legal, apoyo legal para la conformación de la sociedad, elaboración de contratos y finiquitos.

Servicio de Limpieza. Empresa de aseo con servicio periódico.

Movilización: Por movilización dentro de las horas de trabajo, gastos a rendir.

6. Responsables de Implementación

Los responsables de implementar el Proyecto son: El Jefe de Proyecto, el Jefe de Equipo por nivel y los 5 Profesores Coordinadores por nivel.

La coordinación general de todo el proyecto y la responsabilidad de alcanzar su objetivo recae en el Jefe de Proyecto.

Para lograr este objetivo el Jefe de Proyecto implementará una estructura muy liviana con 1 Jefe de equipo por nivel, los cuales trabajarán coordinadamente con los Profesores coordinadores y se propiciará un trabajo en equipo donde se mantenga contacto permanente entre todos los integrantes de tal manera de que se produzca una sinergia que ayude en este proyecto que es esencialmente creativo siendo esa su dificultad mayor.

Finalmente están los Animadores Digitales, los cuales trabajarán en forma remota pero muy integrados al trabajo del equipo, lo que es más, su avance diario será recibido y monitoreado.

7. Presupuesto:

De acuerdo con lo presupuestado, la implementación del total de los episodios que son 128, alcanza un costo de \$306.000.000 (ver Anexo 3). Siendo las partidas de gastos que más influyen las relacionadas con el Jefe de Proyecto, los Profesores Coordinadores, los Animadores Digitales, y los Jefes de equipo. El mayor problema que tiene el Proyecto desde el punto de vista de costo es su extensión a los 4 niveles escolares de 5to a 8vo año de educación básica, lo que obliga a producir los 128 episodios, uno por semana, que son necesarios para provocar un impacto. Otra dificultad es que es muy largo en su desarrollo total y esto se debe a que es necesario someter el producto a 2 aplicaciones piloto que duran 2 años debido a la naturaleza del ciclo escolar. Se necesitan 2 años y medio para poder salir con el Proyecto al mercado pero esta condición es necesaria para poder verificar estadísticamente que el método produce resultados.

Para poder bajar la inversión inicial se propone integrar al Jefe de Proyecto y a los Jefes de equipo a la Sociedad que controlará la propiedad del Proyecto y que trabajen sin costo inicial, solo se cubren sus gastos. Con esta medida, el costo total del Proyecto alcanza a \$203.500.000 (Ver costo opcional en Anexo 4). Finalmente existe otra oportunidad para mejorar las posibilidades de inversión y que consiste en desarrollar solo 16 episodios de un semestre para un determinado nivel escolar. No se hace el semestre de evaluación cualitativa, solo el semestre de evaluación cuantitativa en 4 colegios, esta inversión inicial, si se mantiene el esquema de hacer partícipes en la propiedad a los jefes, no debería superar los \$25.000.000 pero haría que el Proyecto dure 3 años (Ver "Programa Opcional" en el Anexo 5) y el riesgo de conseguir buenos resultados verificables en una primera

instancia aumenta. La contraparte es que si todo va bien sería más fácil obtener el financiamiento.

Las cifras del presupuesto detalladas en Anexo 3 nos indican que es un producto caro de producir y por lo tanto debe apuntar a una venta masiva. Un libro de inglés normalmente tiene un costo al público de \$30.000 y tendríamos que llegar a 10.000 unidades (licencias por alumno) para recuperar la inversión inicial de \$306.000.000.

La cantidad de alumnos en Educación básica, el año 2006 fue de 2.003.504 según lo publicado del Centro de Estudios del Mineduc (2017). Con estas cifras se puede inferir que la cantidad de alumnos para el mercado objetivo de nuestro Proyecto alcanza alrededor de 1.000.000 de alumnos, lo cual significa que efectivamente se puede considerar esto un mercado masivo. Sin embargo lo lógico es resolver este problema mediante un estudio de mercado que ayudará a decidir la viabilidad del Proyecto.

Anexo 1.

Grupo de Desarrollo

Este grupo es el encargado de producir los dibujos animados. Existirá un Grupo de Desarrollo por nivel escolar y para cada semestre. Corresponde al grupo que desarrolla 16 episodios por cada nivel y semestre.

Estructura:

Está compuesto por dos Jefes de Equipo y 5 Profesores Coordinadores que tienen a su cargo cada uno de ellos, la elaboración de 3 episodios y el primer episodio, que es el prototipo, en el cual concurren todos para familiarizarse la elaboración del producto.

Fucionalidad.

Es muy importante la asistencia de los 7 miembros más un Animador Digital en la elaboración directa del primer episodio que se considera el prototipo. Aquí se tomarán decisiones como el medio en el cual se van a reproducir los dibujos, la extensión de los episodios, los contenidos, para lo cual deberán tener en cuenta que este debe estar relacionado con los temas de la Unidad y que estos también tienen que estar directamente vinculados a los objetivos de cada Unidad.

Especial cuidado se debe tener al nivel de lenguaje, el cual debe ser ligeramente superior al nivel que el alumno maneja antes de entrar a la clase. Esto requiere que los pedagogos a cargo del Proyecto y los que comparecen al Focus Group sean capaces de entender cuánto lenguaje efectivamente están manejando los alumnos en cada sesión pedagógica. Para esto el dibujo animado puede ayudar, insertando la historia los personajes y la ambientación en una realidad que sea familiar para los niños y preocupándose que el lenguaje corporal, la ambientación, el acompañamiento musical, contribuya principalmente a que el alumno fortalezca sus habilidades para descubrir conocimiento. Estas características solamente las puede tener el dibujo animado y por lo tanto siempre hay que explotarlas al máximo porque es la principal fortaleza de la herramienta. Esta capacidad latente que tiene el dibujo para entregar conocimiento es la especificación más importante que tiene que tener el dibujo animado.

Anexo 2.

Story Board: Es una maqueta en la forma de dibujos fijos (Tipo historietas) que los animadores digitales usan para construir una historia. En esta etapa se puede hacer un listado de los conceptos plásticos de audio “Efectos Especiales” que se van a requerir en el Producto Final. En nuestro caso se puede listar las partes del lenguaje que se desea

que aprendan los alumnos, pero todo en el espíritu de cumplir los objetivos de la clase. Estos bosquejos se usarán siempre al inicio del desarrollo de un dibujo animado y se hacen una vez decidido el guión y los personajes que van a participar.

Para estas historias pequeñas se requiere solamente del animador digital y no es necesario recurrir a otras áreas de expertise, como podrían ser dramaturgos o guionistas.

Layer de Audio: Se trata de música o sonidos ambientales que dan contexto a la animación o al dibujo animado y que también son importantes para agregar emoción e involucramiento a la historia.

Anexo 3. Presupuesto:

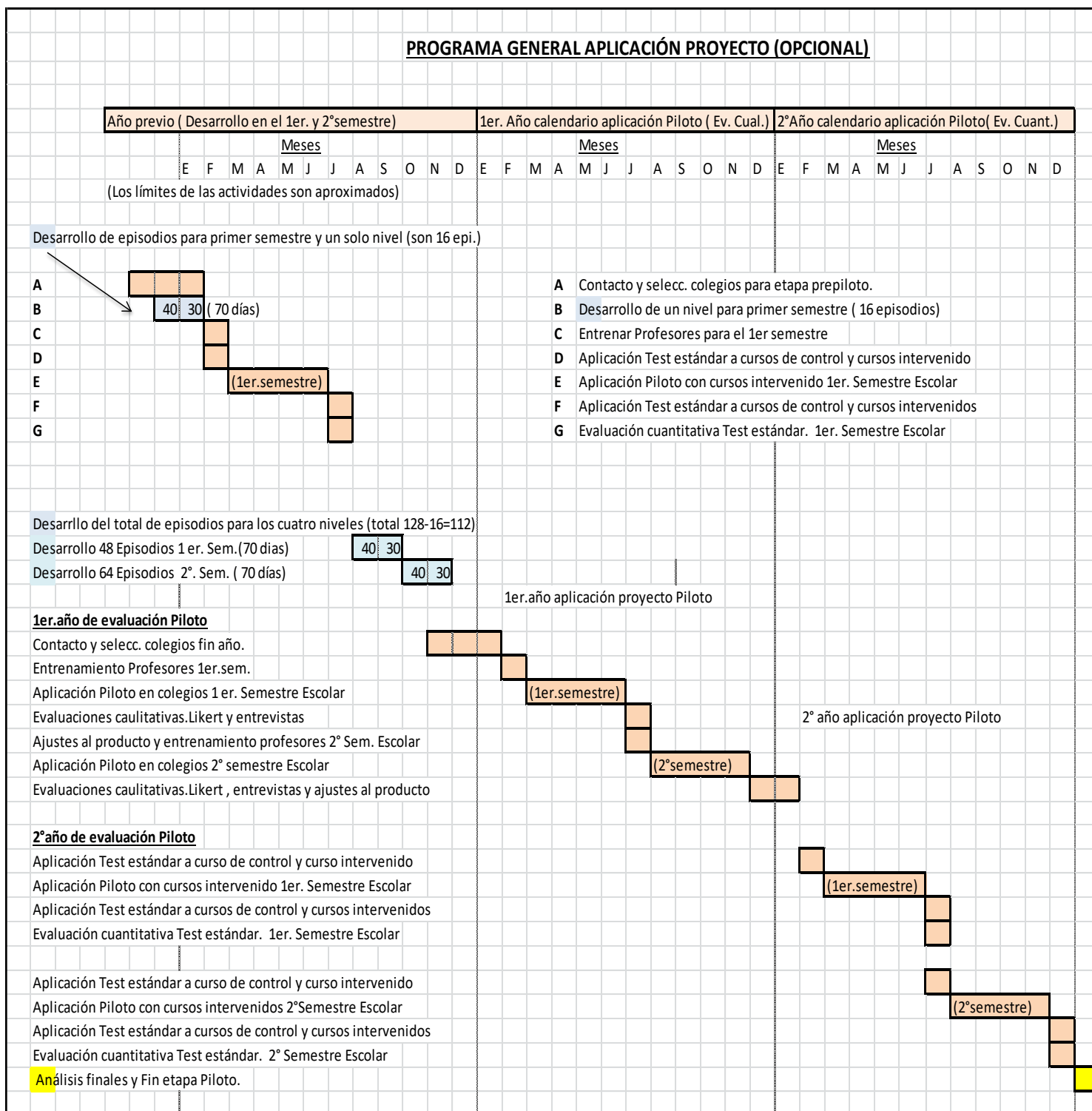
Presupuesto												
Arriendo Oficina												
140/10	m2	0,3 uf/m2/mes										
UF						28.700						
Animador digital SR.						6.500	\$/hora					
Animador digital						2.170	\$/hora					
Profesor Coordinador						400	mil\$/ semana					
Jefe de equipo/niveles						500	mil\$/ semana					
Jefe Proyecto						3	millones\$/ mes					
Parlamentos (Audio DINT)						1.100	\$/min efectivo de voz					
Focus group												
Profesor inglés básico para focus group						14.000	\$/ hora					
snack						20.000	\$					
Costo un NIVEL, 10 semanas (16 Episodios para un semestre)												
Profesor Coordinador	26 Dias			5 (Profesores 1 por núcleo de 3 epis.)			+ prototipo.11d.	11	20,143 sem.	8	millon\$	
Jefe de Equipo	7 Semanas			1 (1 por Nivel)			incluye prototipo		7 sem.	4	millon\$	
Animador digital SR	29 Dias			5 (Animadores 1 por núcleo de3 epis.)			mas prototipo. 11 dias		936 horas	6,084	millon\$	
Animador digital.	30 Dias			5 (Por núcleo de3 epis.)			mas prototipo, 10 dias		1280 horas	2,778	millon\$	
Prototipo 1 nivel												
Focus group 1			4 horas			1 c/u	2 integrantes ext.		8 horas	0,112	millon\$	
Focus group 2			4 horas			1 c/u	2 integrantes ext.		8 horas	0,112	millon\$	
snacks											0,04	millon\$
fin de prototipo para 1nivel												
Focus group 1 (uno por episodio)			4 horas			15 c/u	2 integrantes		120	1,68		
Focus group 3 (para 5 episodios)			4 horas			1 c/u	2 integrantes		8	0,11	millon\$	
Focus group 4 (para 5 episodios)			4 horas			1 c/u	2 integrantes		8	0,11	millon\$	
Focus group 5 (para 5 episodios)			4 horas			1 c/u	2 integrantes		8	0,11	millon\$	
snacks											0,36	millon\$
DINT (audio) 4 voces		4.400	\$/min			160 min					0,704	millon\$
Evaluación estadística		40.000	\$/test			60 c/u					2,4	
26,16 millon\$												
4 NIVELES												
2 semestres escolares												
104,7 millon\$												
209,3 millon\$												
Gastos fijos 2,5 años												
años meses												
Jefe Proyecto		2,5	30		75	millon\$						
Arriendo (ñuñoa)		2,5	6	24	9,299	millon\$	140m2 por 6 meses y 10m2 por 24 meses					
agua, gas electricidad		2,5	6	24	0,54	millon\$	incluye oficina chica por 24 meses					
Gastos comunes		2,5	6	24	0,66	millon\$	incluye oficina chica por 24 meses					
Movilización		2,5	30		1,8	millon\$	considera visitas a colegios					
Internet		2,5	30		0,9	millon\$						
Colaciones		2,5	30		0,52	millon\$						
Aseo		2,5	30		0,3	millon\$						
Muebles pintura, l'apices, papel					0,5	millon\$						
Computadores			6		1,4	millon\$						
Celulares		2,5	6		0,54	millon\$						
Contabilidad		2,5	30		2,7	millon\$						
Abogados		2,5	30		3	millon\$						
97,16 millon\$												
total 306,5 millon\$												
para que tenga el costo de 30.000\$ por alumno....												
10215 c/u												
ventas												

Anexo 4. Presupuesto Opcional.

Presupuesto						
Arriendo Oficina						
	140/10	m2	0,3 uf/m2/mes			
UF				28.700		
Animador digital SR.				6.500 \$/hora		
Animador digital				2.170 \$/hora		
Profesor Coordinador				400 mil\$/ semana		
Jefe de equipo/niveles				500 mil\$/ semana		
Jefe Proyecto				3 millones\$/ mes		
Parlamentos (Audio DINT)				1.100 \$/min efectivo de voz		
Focus group						
Profesor inglés básico para focus group				14.000 \$/ hora		
snack				20.000 \$		
Costo un NIVEL, 10 semanas (16 Episodios para un semestre)						
Profesor Coordinador	26 Dias		5 (Profesores 1 por núcleo de 3 epis.)	+ prototipo.11d.	11	20,14 sem. 8 millon\$
Jefe de Equipo	7 Semanas		1 (1 por Nivel)	incluye prototipo	7 sem.	0 millon\$
Animador digital SR	29 Dias		5 (Animadores 1 por núcleo de3 epis.)	mas prototipo, 11 dias	936 horas	6,08 millon\$
Animador digital.	30 Dias		5 (Por núcleo de3 epis.)	mas prototipo, 10 dias	1280 horas	2,778 millon\$
Prototipo 1 nivel						
Focus group 1		4 horas		1 c/u	2 integrantes ext.	8 horas 0,112 millon\$
Focus group 2		4 horas		1 c/u	2 integrantes ext.	8 horas 0,112 millon\$
snacks						0,04 millon\$
fin de prototipo para 1nivel						
Focus group 1 (uno por episodio)		4 horas		15 c/u	2 integrantes	120 1,68
Focus group 3 (para 5 episodios)		4 horas		1 c/u	2 integrantes	8 0,11 millon\$
Focus group 4 (para 5 episodios)		4 horas		1 c/u	2 integrantes	8 0,11 millon\$
Focus group 5 (para 5 episodios)		4 horas		1 c/u	2 integrantes	8 0,11 millon\$
snacks						0,36 millon\$
DINT (audio) 4 voces		4.400 \$/min		160 min		0,704 millon\$
Evaluación estadística		40.000 \$/test		60 c/u		2,4
						22,66 millon\$
Gastos fijos 2,5 años	años	meses				
Jefe Proyecto	2,5	30		0 millon\$		
Arriendo (ñuñoa)	2,5	6	24	9,2988 millon\$	140m2 por 6 meses y 10m2 por 24 meses	
agua, gas electricidad	2,5	6	24	0,54 millon\$	incluye oficina chica por 24 meses	
Gastos comunes	2,5	6	24	0,66 millon\$	incluye oficina chica por 24 meses	
Movilización	2,5	30		1,8 millon\$	considera visitas a colegios	
Internet	2,5	30		0,9 millon\$		
Colaciones	2,5	30		0,52 millon\$		
Aseo	2,5	30		0,3 millon\$		
Muebles pintura, l'apices, papel				0,5 millon\$		
Computadores		6		1,4 millon\$		
Celulares	2,5	6		0,54 millon\$		
Contabilidad	2,5	30		2,7 millon\$		
Abogados	2,5	30		3 millon\$		
				22,159 millon\$		
			total	203,46 millon\$	para que tenga el costo de 30.000\$ por alumno....	6782 c/u
				41		ventas

Anexo 5.

PROGRAMA GENERAL APLICACIÓN PROYECTO (OPCIONAL)



Anexo 6.

Una Guía de Aplicación de los episodios de dibujos animados en clases. Esta guía se basa en los pasos de aplicación del método Constructivista de los autores Gagnon y Collay (2006).

- (1) Involucrar en un Contexto y Preguntas. El contenido del dibujo animado debe estar vinculado a los objetivos de aprendizaje. Antes de observar el dibujo animado es importante establecer el contexto preguntando a los alumnos y provocar que ellos hablen desde la perspectiva de su propia experiencia. A través de esta etapa el profesor busca vincular las experiencias de los alumnos con el contexto de lo que van a ver.
- (2) Puente: Cuando los alumnos estén motivados a explorar nuevos conocimientos se les mostrará el Dibujo Animado y deben anotar alguna idea que les surja a partir de lo observado. En todo momento estarán viendo el parlamento de los personajes, los tiempos gramaticales y vocabulario, todo vinculado al movimiento y el aspecto general de los personajes en escena. Cuando haya terminado la exhibición, los alumnos vincularán el conocimiento recibido desde la Animación y su experiencia personal previa.
- (3) Este es el momento del trabajo en grupo donde ellos comentan y comparan sus experiencias personales con lo observado.
- (4) El profesor no interviene. Los alumnos pueden observar nuevamente alguna parte del video si es necesario.
- (5) Discusión y argumentación: En esta etapa de discusión los alumnos desarrollan conocimiento propio al interactuar con sus pares, dependiendo del nivel del curso, los alumnos pueden hablar en español para apoyar sus argumentos, los cuales obviamente tienen que ver con la interpretación que se hizo de las escenas en

inglés. Aquí los puntos de vista pueden diferir, pero finalmente se les pide a los alumnos que cada grupo encuentre algunos conceptos de consenso.

- (6) La o las ideas consensuadas se presentan en forma muy sucinta en forma oral al resto de la clase, por turnos.

Referencias Bibliográficas.

Abuzahara N., Abdel-Hakim M., Zaloum S. (2016) Using Cartoon in Language Classroom from a Constructivist point of View, Arab World English Journal N°3, Hebron University, Palestine.

Atom L. (2013) Dibumangblogspot. Definiciones. Unknown. California. EEUU.

Barak M., Ashkar T, Dori YJ (2011). Learning science via animated movies: Its effect on students' thinking and motivation. Computers Educ. 56(3):839-846.

Bandura A. (1971) Social learning theory. Stanford University Press.

Bulbul T., Cuhadar C (2011). Evaluation of policies related with technology use Turkish Educational System. VI.

Bellei C., Pérez LM. (2004). Escuelas Efectivas en Sectores de Pobreza. Santiago de Chile: UNICEF

Cambridge Press (2020). Cambridge Dictionary. Definición de Cartoon. Cambridge, England.

Cho H (2012). The use of cartoons as teaching a tool in Middle School Mathematics, PhD Thesis. Columbia University, Graduate School of Arts and Sciences.

Collins (2020) Collins Diccionario. Definición de Cartoon. California. EEUU.

Dougherty AJ (2002). Deciphering the origin and evolution of a paraglacial barrier, Castle Neck, Massachusetts, Unpublished Master Thesis, Department of Earth Sciences, Boston University, Boston, MA.

Doring A (2002). The use of cartoons as a teaching and learning strategy with adult learners. New Zealand J. Adult Learn. 30(1):56- 62.

Ellis T., Levi Y., (2010) A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Proceedings of Informing Science, IT Education Conference (in Site)

Emin, Billy, Sain S. (2016), The use of cartoons in elementary classrooms: An analysis of teachers behavioral intention in terms of gender.

Gagnon G., Collay M., (2006) Constructivist Learning Design, The Internet TESL Journal, 9(3.) New York.

Hawkins L, Davidson M (2007). Engaging English, literacy, media and art curriculum, outcomes. Educ. Technol. Guide 15:60-63.

Ince M (1991). Cartoons' role and importance of the 6-18 age group individuals in their life. Unpublished master's thesis. Gazi University, Ankara, Turkey.

Keoght N, Naylor S, Eilson C (1998). Concept cartoons: A new perspective on physics education, *Phys. Educ.* 33(4):220-224.

Kovacevic A. (2012), *Control de Gestión (Balanced Scorecard)*, Clase Ejecutiva, el Mercurio.

Macgillivray LK (2011). Using cartoons to teach students about stereotypes and discrimination: one teacher's lessons from south park, *J. Curriculum and Pedagogy* 2(1):133-147.

Mina N, Putranti S. (2015) *Designing Cartoon as Supplementary material for English Structure Subject*, *Dinamika Ilmu*, Vol. 15. N°1, Indonesia.

Piaget J. (1973) *To Understand is to Invent.*, Grossman. New York.

Phillips D.C. (2000) *Constructivism in Education, Opinions and Second Opinions on Controversial Issues*. 99th Year Book of the National Society for the study of Education, part I, Chicago.

Rice M.L., Wilson E.K. (1999) *Constructivism in the Social Studies Classroom*. Social Studies Grossman. New York.

Scheerens J., (2007), University of Twente, Review and Metaanalysis of School and Teaching Effectiveness Wikipedia, 2020, Young Learner English, Cambridge English 2015, Wikimedia.

Skopje, Macedonia (2011) *Balkan Education and Science Conference*. 29 September-1 October pp. 423-428

Singer DG, Singer JL (1980). Television viewing and aggressive behavior in preschool children: a field study. *Annals of the New York Acad. Sci.* 347(1):289-303.

Sinor MZ (2011). Comparison between conventional health promotion and use of cartoon animation in delivering oral health education. *Int. J. Humanit. Soc. Sci.* 1(3):169-174.

Türkmen N (2012). *Carton film's cultural role in the transmission and Pepe*. Cumhuriyet University, *J. Soc. Sci.* 36(2).

Washington State University (2019). *Quick Guide to Sample Sizes, Sampling and Representation for Program Assessment*, Office of Assessment of Teaching and Learning.. USA. February 2019

Wyk V, Micheal M (2011). The use of cartoons as a teaching tool to enhance student learning in economics education. *J. Soc. Sci.* 26(2):117-130

Weaver R, JiangQi J (2005). *Classroom Organization and Participation: College student's Perceptions*, *The journal of Higher Education* Vol 76 N°5; Ohio state University Press.