

Aprendo, me expreso y me divierto en inglés

Regina Corona Gala



Prácticas Innovadoras
en educación básica y media superior

2018



INEE
Instituto Nacional para la
Evaluación de la Educación
México

Aprendo, me expreso y me divierto en inglés, 2018

Coordinación

Omar Cervantes Olivar

Autora

Regina Corona Gala

Revisión

María Elena González Acosta (DINEE Yucatán)

Gloria Canedo Castro (DGII INEE)

D.R. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación
Barranca del Muerto 341, Col. San José Insurgentes,
Del. Benito Juárez, C.P. 03900, Ciudad de México.

Diseño

Martha Alfaro Aguilar

La coordinación de esta publicación estuvo a cargo de la Dirección General de Investigación e Innovación. El contenido, la presentación, así como la disposición en conjunto y de cada página de esta obra son propiedad del INEE. Se autoriza su reproducción por cualquier sistema mecánico o electrónico para fines no comerciales.

Cítese de la siguiente manera:

Corona, R. (2018). *Aprendo, me expreso y me divierto en inglés*.

México: INEE.

Consulte el micrositio de Prácticas Innovadoras:

<http://www.inee.edu.mx/index.php/proyectos/practicas-innovadoras>





Presentación

La Dirección General de Investigación e Innovación (DGII) del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), a través de la Dirección de Innovación y Proyectos Especiales (DIPE), creó en 2016 el proyecto Documentación de Buenas Prácticas en Innovación y Evaluación Educativa, con la finalidad de que docentes, directivos, supervisores, asesores técnico-pedagógicos y jefes de enseñanza de la educación obligatoria cuenten con un espacio para compartir la experiencia de su quehacer educativo.

Una Práctica Innovadora (PI) se entiende como un conjunto de acciones originales o novedosas que se realizan en un contexto específico, para mejorar una situación o solucionar un problema relacionado con:

- El aprendizaje de los estudiantes
- La convivencia en el aula o centro escolar
- Atención a la diversidad
- Gestión pedagógica
- Capacitación de colectivos escolares.

El componente innovador está presente, a través del uso de espacios u objetos, tangibles o digitales, de la incorporación de una técnica didáctica, o de la puesta en práctica de un proceso novedoso que los actores educativos utilizan en el desarrollo de su práctica, por ello es necesario que se haga explícita y se refiera al contexto en el que se utiliza.

El componente de evaluación se narra desde la descripción del diagnóstico que se realizó para identificar el estado que guarda la situación que pretenden mejorar, el seguimiento que se hace para verificar avances y resultados del trabajo de intervención.

En esta serie, actores educativos de diferentes estados del país, de los distintos niveles y tipos de la educación obligatoria, comparten experiencias de procesos de intervención que han realizado en el ejercicio de su función, que pueden ser retomados para ponerlos en práctica en otros contextos, con las adecuaciones que consideren pertinentes.

Además de la lectura de las prácticas documentadas, se invita a los lectores a establecer un diálogo con los autores, a través de los espacios destinados para anotar sus comentarios.

Las prácticas innovadoras compartidas mediante este proyecto, se publican en un micrositio del INEE http://www.inee.edu.mx/index.php/index.php?option=com_content&view=article&layout=edit&id=2497

Ciudad de México, 2018



Datos generales

| | |
|-------------------------------|----------------------|
| Autor(es) | □ Regina Corona Gala |
| Localidad | □ Mérida, Yucatán |
| Nivel y tipo educativo | □ Primaria General |
| Ámbito de intervención | □ Docencia |



Aprendo, me expreso y me divierto en inglés

1

Situación a mejorar

El propósito principal fue reforzar el aprendizaje del idioma inglés, fomentar y desarrollar habilidades lingüísticas receptivas (comprensión auditiva y lectora) y productivas (expresión oral y escrita), y actitudes positivas hacia el lenguaje y la comunicación. Además, se consideró los siguientes propósitos secundarios: motivar el interés por el idioma, mejorar la convivencia escolar e integrar conocimientos transversales de las siguientes asignaturas: Matemáticas, Ciencias Naturales y Tecnología, Geografía, Formación Cívica y Ética, y Educación Artística.

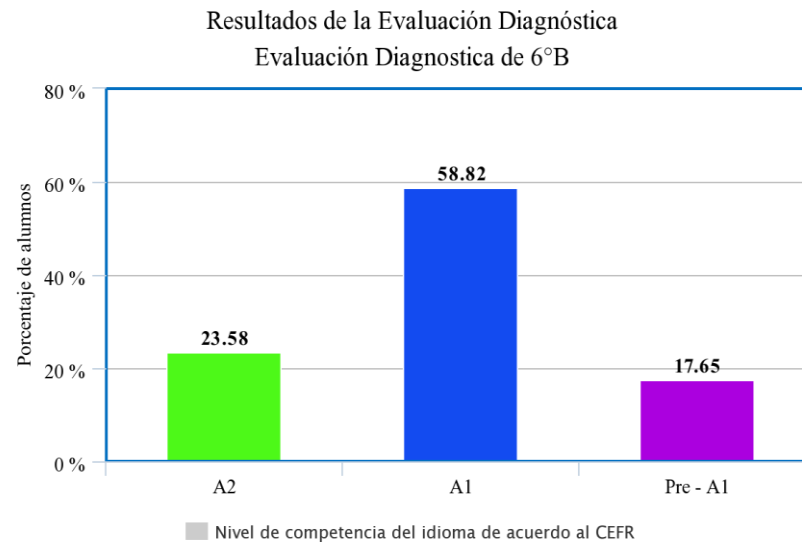
2

Diagnóstico

En el campo formativo de Lenguaje y Comunicación en el que se encuentra la asignatura Lengua Extranjera: inglés; la evaluación diagnóstica fue esencial para determinar las fortalezas y áreas de oportunidad de los estudiantes e identificar el nivel de competencia de cada uno. Para valorar el nivel de competencia en el idioma inglés, se realizó una evaluación diagnóstica mediante la aplicación de un instrumento, lo que tomó varios días debido al tiempo destinado a esta asignatura.



El instrumento diagnóstico (Ver anexo 1) se adaptó de acuerdo al Marco de Referencia Nacional y al Marco Común Europeo de Referencia (CEFR, por sus siglas en inglés) para adaptarse al contexto, los aprendizajes esperados, propósitos de comunicación, y habilidades lingüísticas. La evaluación consistió en tres partes en la que se evaluaron los siguientes aspectos: comprensión auditiva y lectora, expresión oral y escrita. De acuerdo al puntaje obtenido se ubicó a cada uno de los alumnos de acuerdo su nivel de competencia en el idioma como lo muestra la gráfica.



Se identificó que el 23.58% tenían un nivel de competencia A2 de acuerdo a su grado escolar y al programa de inglés, podían entender oraciones y expresiones usadas con frecuencia relacionadas con áreas de relevancia inmediata. Por ejemplo: comunicar información relevante sobre rutinas y temas familiares.



58.82% estaban en un nivel de competencia A1, es decir, por debajo de lo esperado para su grado escolar. Podían presentarse, dar información básica e interactuar de una manera simple con ayuda de otra persona que hablara despacio, claramente y que los ayudara. También se identificó que el 17.6% se ubicaban en Pre-A1 con poco o ningún conocimiento del idioma. Los alumnos conocen algunas palabras y frases, pero no se comunican efectivamente.

El análisis de los resultados permitió la identificación del nivel de competencia de los alumnos quienes requerían fortalecer las cuatro habilidades lingüísticas: lectura, escritura, habla y escucha.

Se decidió organizar la intervención docente a través de la animación en Stop motion. Lo anterior fue congruente con las necesidades de aprendizaje, ya que vinculaba asignaturas transversales y promovían la práctica del idioma con la finalidad de alcanzar el nivel de dominio y competencia de usuario básico A2 (Plataforma) de acuerdo al Marco de Referencia Nacional y al Marco Común Europeo de Referencia¹.

¹ Para saber más sobre este marco, consulte: <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

3

Contexto

La Escuela Primaria Estatal “Enrique Rébsamen” turno matutino se ubica en una zona limítrofe al oriente de Mérida, Yucatán, es de organización completa, en el mismo plantel funcionan dos turnos, tiene la siguiente infraestructura: una dirección escolar por turno, nueve aulas de las cuales siete están en uso en el turno matutino, salón de USAER, biblioteca, salón de usos múltiples, una bodega por turno, baños para alumnos y maestros, patio grande, cancha de fútbol, básquet y área de juegos tradicionales y oficinas de USAER. Además, cada salón cuenta con equipo de cómputo sin tarjeta inalámbrica, proyector y pantalla; hay internet inalámbrico con cobertura en la mayor parte de la escuela.

La población se conforma, en su mayoría, por familias migrantes de los estados de Chiapas, Tabasco, Veracruz, Jalisco, y otros más provenientes del interior del Estado de Yucatán. La mayor parte tienen como lengua principal el español, aunque algunos también hablan lenguas indígenas o al menos las escuchan en sus hogares. Por ejemplo: Chontal, Huichol y Maya Yucateco. Las madres y los padres de familia y los alumnos continuamente expresaban su interés y entusiasmo por aprender el idioma inglés.

Predomina el nivel socioeconómico medio-bajo. Usualmente, el grado máximo de estudios de la población adulta es primaria y en algunos casos secundaria. Gran parte son obreros, empleados o se dedican al comercio informal. La mayoría de las madres de familia son amas de casa y se auto emplean por temporadas en la limpieza de casas, elaboración de alimentos o la confección de hamacas. La población recibe algún tipo de ayuda gubernamental a través de programas que promueven cursos de cocina, repostería, costura, elaboración de hamacas y viveros, lo cual les ha brindado la oportunidad de mejorar sus condiciones de vida y la de sus hijos. Lo anterior ha generado interés en los padres por apoyar la educación de sus hijos proporcionando las condiciones y materiales adecuados para que esta se lleve a cabo exitosamente.

La zona en la que se ubica la escuela es tranquila y segura. Tiene electricidad, agua potable, alumbrado público, parques cercanos con acceso a internet. Sin embargo, hay calles sin pavimentar y el transporte público es deficiente. La comunidad escolar trabaja en equipo y todos los esfuerzos se dirigen a alcanzar las metas programadas durante los consejos técnicos; lo cual genera un ambiente muy agradable dentro de la escuela donde se promueve la comunicación, la confianza, el respeto, y la tolerancia.



4

Descripción de las actividades

Las técnicas de animación cuadro por cuadro, han sido relacionadas con procesos tediosos y prolongados que requieren una inversión considerable de tiempo y atención al detalle; sin embargo, actualmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han convertido a la animación en Stop Motion en una herramienta sencilla y amigable para el aprendizaje que no solo es generadora de conocimiento y habilidades si no también incluyente y accesible en la mayoría de los salones de clases.

La aplicación de esta práctica innovadora a través de un proyecto de animación en Stop Motion brindó una oportunidad para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificar y crear oportunidades para el aprendizaje, fomentar el uso apropiado de las TIC, el trabajo en equipo, generar nuevas ideas, imaginar e inventar soluciones prácticas a problemas cotidianos, traer a la superficie y combinar conocimientos y habilidades unificando contenidos transversalmente de manera visual de las siguientes asignaturas: Inglés, Matemáticas, Ciencias Naturales y Tecnología, y Formación Cívica y Ética, con la finalidad de integrar y globalizar el conocimiento.

Una clase de inglés consta de rutina de entrada, inicio, desarrollo, cierre, y rutina de salida. Las secuencias didácticas se distribuyeron a lo largo de dos bloques temáticos, empezando a la mitad del segundo y terminando a la mitad del cuarto bloque. Cada una se trabajó en los últimos 15 minutos correspondientes al cierre y antes de la rutina de despedida de la clase en el transcurso de 24 sesiones con un tiempo total de 6 horas.

Es importante destacar que la implementación, efectividad y eficiencia del proyecto tuvo como base la motivación y compromiso por parte de los alumnos con el aprendizaje del idioma inglés, ya que debido a que lo están aprendiendo, como idioma extranjero, es de vital importancia que durante la clase se hable inglés la mayor parte del tiempo. Lo anterior debido a que la práctica social del lenguaje y las actividades comunicativas dentro de la clase promueven el aprendizaje de manera efectiva.

Debido a restricciones de tiempo y espacio, los alumnos realizaron gran parte del trabajo en sus casas. Por lo tanto, el tiempo de clase se destinaba a explicar conceptos clave, hacer revisiones de sus avances, dar retroalimentación, ajustar escenografía y realizar grabaciones. Los siguientes cuadros muestran la ubicación curricular, cronograma, y la descripción de las actividades.



UBICACIÓN CURRICULAR

Basado en **SEP. (2017) Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Lengua Extranjera: Inglés, Plan y Programas de Estudio, Orientaciones didácticas y sugerencias de Evaluación.**

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación (Transversal) | Asignatura: Lengua Extranjera: Inglés | Grado y Grupo: 6° B | No. de Estudiantes: 17 |
| Fecha: 04 de Diciembre de 2017 | Edad: 12 a 14 años | Nivel de Dominio /MCER: A1 / A2 | Bloque(s): II, III, IV. |
| Producto: Animación cuadro por cuadro sobre la conservación del agua. | | | Tiempo total: 6 horas |
| Disposición de Asientos en la Clase Círculo, semicírculo, pares, grupos de cuatro. | | | Sesiones: 24 de 15 minutos cada una |
| Ambientes de Aprendizaje: Familiar y Comunitario, Literario y Lúdico, Académico y de Formación. | | | |
| Practica Social del Lenguaje Revisar y seleccionar información con el fin de resolver un problema de interés. | | | |
| Competencia Específica Reconocer y clasificar información en una guía ilustrada para resolver un problema concreto. | | | |
| Competencias a desarrollar: Habilidades lingüísticas productivas y receptoras. | | | |
| Objetivo Principal: Fomentar y desarrollar habilidades lingüísticas productivas y receptoras. Objetivos secundarios: actitudes positivas hacia el lenguaje y la comunicación, motivar a los alumnos, mejorar la convivencia escolar, integrar conocimientos transversales. | | | |
| Propósito Reducir el tiempo que habla el maestro e incrementar el tiempo que los estudiantes hablan. | | | |
| Materiales: - Computadora - Bocinas - Tripiés | - Proyector - Pantalla - Internet | - Tablet as o celulares - Aplicación de Stop Motion - Material didáctico | - Recortes - Objetos reciclados - Dibujos, cartulinas, papel |



| | |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Temas: | |
| - Fuentes de información. | - Soluciones a diferentes problemas escolares. |
| - Gente, lugares y tradiciones. | - Lugares públicos y advertencias: señalamientos y órdenes. |

Conocimiento Previo

Identifica propósito y destinatario, identifica e interpreta componentes gráficos y textuales, escribe enunciados en presente, pasado, y futuro siguiendo convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación.

Problemas Anticipados

Dificultad de algunos alumnos sin conocimiento previo.

Asignatura

Aprendizajes Esperados

**Lengua Extranjera:
Inglés**

- Produce textos relacionados con el cuidado del agua utilizando vocabulario apropiado a su nivel de competencia en el idioma.
- Escribe sobre el tema usando convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación.
- Utiliza el lenguaje meta esperado: adjetivos, adverbios, comparativos, conectores, y vocabulario relacionado en la redacción de textos.
- Produce y comparte ideas propias de manera oral con base a su nivel de competencia en el idioma.

Matemáticas

- Refuerza el aprendizaje esperado.
- Emplea porcentajes y proporciones en descripciones.

**Ciencias Naturales y
Tecnología**

- Refuerza el aprendizaje esperado.
- Demuestra conocimiento del ciclo del agua y la problemática que enfrenta.
- Describe y explica por qué y la importancia de conservar el agua.
- Aplica y comparte ideas sobre el cuidado del agua.

**Formación Cívica y
Ética**

- Refuerza el aprendizaje esperado.
- Construyen acuerdos y toman decisiones que favorecen la el trabajo colectivo en el contexto de la clase.



“PROYECTO DE ANIMACION EN STOP MOTION”

Etapas: Inicio

Técnica: Introducción a la Animación y Ejercicios

Descripción: Presentación

Sesiones: De la 1 a la 7

1.- Recuperé conocimientos previos mediante lluvia de ideas, posteriormente expliqué en qué consiste la animación en *Stop Motion*, después, los alumnos completaron una hoja de trabajo. Se les pidió que descargaran la versión gratuita de la aplicación de *Stop Motion* que utilizaríamos en el proyecto y trajeran su celular o tableta para la siguiente clase.

2.- Añadimos nuevos acuerdos para trabajar con los celulares y/o tabletas durante el proyecto. proyecté en la pantalla del salón de clases la aplicación y les expliqué cómo utilizar cada función de la misma. Los alumnos se familiarizaron con la aplicación desde su tableta o celular.

3.- Pusieron en práctica los principios usando la aplicación de animación y masa para moldear. Finalmente, los alumnos compartieron con la clase sus animaciones y comentaron sus impresiones.

4. Usando la dinámica de la “Caja Misteriosa de Preguntas”, los alumnos respondieron preguntas relacionadas con los conceptos de tiempo y espacio. Después, presenté los conceptos de *aceleración* y *desaceleración*. Los estudiantes utilizaron una esfera de masa moldeable para imitar la aceleración y desaceleración de una pelota.

5.- Usando la dinámica de falso/verdadero, los estudiantes escribieron dos oraciones verdaderas y una oración falsa sobre lo que se revisó en la sesión anterior. Después, vieron ejemplos de comprensión y extensión. En equipos los estudiantes usaron masa moldeable para animar el movimiento de una pelota al caer, ser aplastada debido a la fuerza y expandirse al momento del impacto. Finalmente, los alumnos compartieron su animación con el grupo.

6.- Vimos ejemplos cortos de animación. Explicué que es una secuencia y cómo se mueve con la animación. Hice preguntas de seguimiento a los estudiantes. Finalmente, para la siguiente clase, les pedí traer material para crear un taumatropo y zootropo.



7.- Repasamos que es una secuencia. Los estudiantes siguieron mis indicaciones y cada uno construyó un zootropo y un taumatropo.

Etapas: Desarrollo

Técnica: Animación de Objetos y Recortes

Descripción: Preproducción

Sesiones: De la 8 a la 22

8.- los alumnos escogieron el tema del cuidado del agua para darle solución al desperdicio y contaminación del agua. Recordamos los elementos que debe tener una historia: título, personajes, inicio, desarrollo, y conclusión. En grupos los alumnos usaron organizadores gráficos para desarrollar una parte de la historia. Monitoreé su trabajo y los ayudé cuando fue necesario.

9.- Presenté el guion gráfico y la utilería. En equipos, los estudiantes trabajaron su sección de la historia y su guion gráfico. Finalmente, los alumnos se llevaron la plantilla a su casa para trabajar la sección de la historia o empezar a dibujar el guion gráfico.

10.- Proyecté en la pantalla la actividad a realizar y los estudiantes se reunieron en grupos para seguir trabajando en sus plantillas. Trabajaron el bosquejo de personajes y escenarios; se organizaron para tomar diferentes roles dentro y fuera del equipo para cumplir con las metas de la sesión. Di retroalimentación y revisé avances de la historia o descripciones/dibujos de personajes, utilería y/o escenario.

11.- Se organizaron para apoyar a sus compañeros, seguir trabajando en sus dibujos y compartir ideas que vieron en internet para la construcción de sus escenarios. Revisé avances, di retroalimentación y consejos para mejorar su trabajo. Finalmente, recolectaron sus recortes y los guardaron en una caja designada para ese fin ubicada en la "Esquina de Inglés".

12.- Proyecté en la pantalla la actividad del día y los estudiantes se reunieron en grupos para terminar de recortar sus personajes y/o trabajar en el armado de sus escenarios. Resolví dudas y di retroalimentación. Finalmente, los estudiantes, dejaron los sobres con los materiales que utilizarían en cada escena en la biblioteca de la escuela en donde se realizaría la prueba de animación en la siguiente sesión.



13.- Los alumnos se dividieron el trabajo dentro de los grupos y tomaron diferentes roles durante la prueba de animación. Finalmente, los alumnos desinstalaron sus celulares y guardaron sus materiales en el lugar designado en la biblioteca escolar.

14 – 20 Durante esas sesiones, los alumnos trabajaron animando sus respectivas escenas. Resolví dudas, monitoreé el trabajo de los estudiantes y los ayudé cuando fue necesario. Al finalizar cada clase, ellos guardaban su material y limpiaban su área de trabajo.

Descripción: Postproducción

21.- En esta sesión, se proyectó el video en la pantalla y se hicieron observaciones, se borraron fotos que contenían errores. Los alumnos ensayaron sus diálogos y se realizó la grabación del audio. Cada alumno grabó su sección de diálogo con la ayuda de sus compañeros.

22.- En esta sesión decidieron no usar música de fondo. Se revisó el video una vez más y todos los estudiantes estuvieron de acuerdo en integrar subtítulos al video para hacerlo incluyente.

Etapas: Cierre

Técnica: Edición / Estreno

Sesiones: 23 y 24

23.- Los alumnos realizaron la edición final, se integraron los subtítulos y los créditos en el video. Una vez subtulado el video, se convirtió a formato .mp3 y .avi que son compatibles con la mayoría de los dispositivos. Les recordé a los alumnos traer una bolsa de palomitas de maíz para la siguiente clase en la que tendrían el estreno de la película: “*Water Conservation*”.

24.- Los alumnos desfilaron por la “alfombra roja” demarcada con cinta adhesiva de color rojo. Les pregunte su opinión de la película y su experiencia más sobresaliente. Después, disfrutaron del estreno y de las palomitas de maíz. Al final, compartieron una ronda de aplausos para cada uno de sus compañeros por su excelente trabajo en el proyecto de animación. En esta ocasión utilicé una rúbrica para evaluar su desempeño en el proyecto y el producto final. (Ver Anexo 2)



5

Componente innovador

La implementación de la técnica de animación “Stop Motion” en el salón de clase fue una herramienta de aprendizaje basada en un proyecto que ayudó a los alumnos a involucrarse en su aprendizaje, les dio la oportunidad de desarrollar sus habilidades del idioma y ser creativos. Lo anterior, los motivó a comprometerse con su aprendizaje de una manera colaborativa, cuidadosamente planeada y enfocada a la resolución de problemas. Además, les permitió utilizar y desarrollar una amplia variedad de habilidades.

El componente innovador fue la integración de la tecnología de “animación cuadro por cuadro” en el salón de clases, en combinación con una experiencia educativa que les permitió hacer, saber, y ser con el lenguaje. También los ayudó a entender con más profundidad, conceptos que aprendieron, además que demostraron su conocimiento en un ambiente relajado, donde sus ideas y objetos de uso cotidiano cobraron vida en un video diseñado, escrito, y creados por ellos mismos.

En conclusión, la implementación del “Stop Motion” en el salón de clases es una práctica innovadora porque brinda oportunidades para el aprendizaje y promueve el desarrollo de las habilidades del idioma Inglés en alumnos de primaria en Yucatán (SEP, 2017).

6

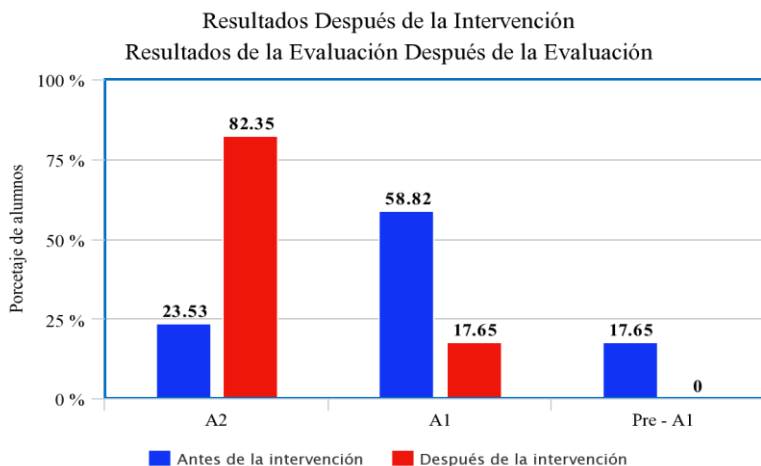
Resultados

Los resultados obtenidos permitieron identificar la técnica de animación “Stop Motion” como una práctica innovadora, pertinente y relevante a la práctica docente, que favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas y receptivas, a la vez que fomentaba actitudes positivas hacia la comunicación y el lenguaje, motivaba a los alumnos, mejoraba la convivencia e integraba conocimientos transversales. Al implementar la animación en “Stop Motion” se utilizó una rúbrica para evaluar el aprendizaje ocurrido durante el proyecto y el producto final (Ver Anexo 2)

La rúbrica, diseñada y utilizada en Inglés, brindó la oportunidad de recolectar datos y evidencia que permitieron controlar y evaluar el desarrollo y logro de competencias lingüísticas y aprendizajes esperados, así como la integración de conocimientos transversales.

El análisis de los datos y la evidencia obtenida durante la intervención demostraron que la técnica de animación cuadro por cuadro era congruente con las necesidades de aprendizaje de los alumnos ya que apoyo la vinculación de asignaturas transversales que promovieron la práctica del idioma Inglés y les permitió a los estudiantes mejorar su nivel de competencia de acuerdo al Marco de Referencia Nacional y al Marco Común Europeo de Referencia.

La siguiente grafica muestra los resultados obtenidos en el nivel de competencia del idioma antes y después de la intervención en 6°B.





Los resultados después de la intervención muestran lo siguiente:

Los alumnos con un nivel de competencia A2 se incrementaron de 23.53% a 82.35% y se nivelaron de acuerdo a su grado escolar y al plan y programas de Inglés. Fueron capaces de entender oraciones y expresiones usadas con frecuencia relacionadas con áreas de relevancia inmediata.

De acuerdo a los resultados, se observó que 52.82% de los alumnos estaban en un nivel de competencia A1 el cual disminuyó a 17.65 %. Podían presentarse, dar información básica e interactuar de una manera simple con ayuda de otro alumno que hablara despacio, claramente y los ayudara.

También se disminuyó el porcentaje de alumnos que se ubicaban en Pre-A1 con poco o ningún conocimiento del idioma de 17.65% a 0% lo que es muy favorable.

En conclusión, la práctica innovadora se implementó de manera exitosa y se lograron los objetivos planteados. El “Stop Motion” fue una herramienta útil que promovió la práctica del idioma Inglés y la mejora de competencias lingüísticas en los alumnos. Además, contribuyó activamente a la inclusión de la mayoría de los alumnos quienes no perdieron un solo día de clase y trabajaron de manera eficiente y eficaz demostrando niveles altos de competencia y una mejora continua en su desempeño. El producto final se encuentra disponible para consulta en el siguiente vínculo: <https://www.youtube.com/watch?v=uV59tGD6vYg&feature=youtu.be>

7

Observaciones

La técnica de animación en “Stop Motion” es excelente para atrapar la atención de los estudiantes, despertar su creatividad, explorar el conocimiento adquirido en clase, desarrollar habilidades para solucionar problemas y además favorecer el aprendizaje autónomo, así como el trabajo en equipo y la colaboración.

Para realizar un proyecto en “Stop Motion” es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El proyecto requiere entre seis y ocho horas, por tal motivo la planeación y preparación para trabajar dentro del horario de clase así como tener en cuenta los aprendizajes esperados, es esencial.
- Los materiales utilizados fueron reciclados o adquiridos con apoyo de los padres de familia.
- Es importante el nivel de compromiso y responsabilidad de los alumnos para trabajar en equipo, por metas e incluso realizar trabajo en casa. Por ejemplo: trabajar su guion en casa y pulirlo en el salón de clases.
- Es esencial que los alumnos utilicen el idioma inglés y el vocabulario requerido durante la clase de inglés y el proyecto, ya que de eso depende la realización del mismo y el desarrollo de sus habilidades receptoras y productivas.
- Es importante establecer acuerdos de convivencia con los alumnos, padres de familia, y demás maestros para la realización de este proyecto debido al uso de celulares en la escuela.
- Es vital formar equipos con diferentes habilidades y niveles de dominio del idioma para que se apoyen entre sí, desarrollen y aprendan nuevas habilidades. También es recomendable dejar que surjan los liderazgos orgánicamente para promover y facilitar la comunicación, la convivencia y el trabajo dentro del aula.
- Es importante establecer revisiones periódicas y fechas límite para mantener a los alumnos motivados, progresando en su proyecto y ayudarlos durante el proceso o cuando sea necesario. Además, proyectar en la pantalla las metas a alcanzar en el día ayuda a los alumnos a concentrarse y trabajar de manera efectiva y eficiente.
- La técnica de “Stop Motion” se puede adaptar a cualquier tema y materia. Por ejemplo: el clima, placas tectónicas, el sistema solar, desastres naturales, vocabulario, deportes, un cuento, un hecho histórico.



8

Fuentes de información

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Lengua Extranjera: Inglés, Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. México: SEP.

Anexo 1 Examen diagnóstico. Parte 1

DIAGNOSTIC EXAM PART I

Date: _____
Name: _____ Grade: _____ Group: _____

Look at the pictures on the screen. Listen and choose the correct answers.

Look at the example.

Example:

On the screen:



Picture 1



picture 2



picture 3

On your answer sheet:

What does Helen want for lunch?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

Look at the pictures on the screen. Listen and choose the correct answers.
Now, listen and check the correct box on your answer sheet.

Questions:

1. - What does Maria want to buy?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

2. - What is Samantha drawing?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

3. - What is Samantha's favorite animal?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

4. - What is John playing?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

5. - What is David doing?

Picture 1

Picture 2

Picture 3

Listen to part one again.

THIS IS THE END OF PART 1.



Examen diagnóstico. Parte 2

PART II

Directions. Choose the correct answer.

1. The word *ice* rhymes with _____.

- a) hen
- b) can
- c) pen
- d) price

2. The odd word that DOES NOT rhyme is _____.

- a) cat
- b) bat
- c) sad
- d) mat

3. The odd word that DOES NOT rhyme is _____.

- a) book
- b) boot
- c) cook
- d) look

4. The living room is _____ than the bedroom.

- a) more small
- b) more smaller
- c) smallest
- d) smaller

5. I _____ to the park, yesterday.

- a) go
- b) did

- c) went
- d) gone

6. I am sorry! I _____ you at the moment.

- a) can't help
- b) can't helps
- c) can't helped
- d) helped can't

7. I feel very _____. I am going to go to bed.

- a) slept
- b) sleepy
- c) sleep
- d) slipper

8. I _____ visit my grandma's house, next weekend.

- a) will
- b) do
- c) not
- d) her

9. I did not go to school last week _____ I was sick.

- a) but
- b) for
- c) however
- d) because

10. Marian thinks that the story is boring; _____, I think the story is interesting.

- a) however
- b) since

- c) for
- d) because

11. Which one of the following options IS NOT a part of a story?

- a) introduction
- b) sequence markers
- c) development
- d) conclusion

Directions. Complete the text below. Write ONE word only into each space. Look at the example.

most windy climb enjoy cheapest

sunny friendly visited northwest buy

My Trip to Ek-Balam

Last year, I visited a small town called EK-BALAM. It is _____ of the Yucatan peninsula. During the day, it was warm and _____ but at night, it was cold and _____.

I spent a few days there during a school trip. The people of Ek-Balam are _____ and very proud of their traditions. The most important place _____ is the archeological site where you can see the pyramids. You can _____ the biggest one, and take photos of the _____ beautiful landscapes, flowers, and plants. There are not many restaurants. However, you can _____ the most delicious and _____ food at the small restaurants nearby Ek-Balam. Many tourists usually go there because they _____ learning about the Yucatan.

Anexo 2. Rúbrica

La siguiente rúbrica se empleó para evaluar el producto final en “Stop Motion” así como para medir el aprendizaje ocurrido durante el proceso. Fue diseñada y utilizada en inglés. Para la documentación de esta Práctica Innovadora y para fines de difusión de la misma, se tradujo al español.

| Criterio | Novato | Aprendiz | Competente | Distintivo |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La animación cumple su propósito y hábilmente soluciona el problema tratado. | El conocimiento del tema no es evidente o la información es confusa y no da una solución al problema. | Hay poco conocimiento del tema, algo de la información es confusa, el tema se plantea pero el problema no se soluciona. | El conocimiento del tema es evidente en gran parte del producto. La información es clara, apropiada y correcta. Se da una solución al problema. | El proyecto es sobresaliente. Toda la información es clara, apropiada y correcta. Se da una solución al problema y el conocimiento del tema es evidente en todo momento. |
| Calidad del Diseño ¿Es visualmente atractivo? ¿Es original? ¿Es creativo? ¿Está organizado? | Baja calidad. No hay una secuencia lógica ni se usan ideas coherentemente. No hay impacto visual. | Poca calidad. La secuencia parece estar hecha al azar y se presta poca atención al material. | Hay un adecuado y claro uso de la secuencia y de los materiales. Hay impacto visual. | Muestra evidencia superior de continuidad en la secuencia y el contenido. |
| Guión, Guión Gráfico, y Producción. | No usó conectores, no siguió convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación. No usó un guion gráfico durante el proceso o está incompleto. | Usó conectores. Cometió pocos errores al seguir las convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación. Usó un guion gráfico básico al que no recurrió con frecuencia durante el proceso. | Usó conectores apropiadamente. Siguió convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación. Usó un guion gráfico que da solución al problema planteado y lo usó como guía para el desarrollo del proyecto. | Usó conectores apropiadamente. Siguió convenciones gramaticales, ortográficas y de puntuación magistralmente. Desarrolló un guion gráfico organizado, coherente y cohesivo y lo usó ampliamente durante el desarrollo del proyecto para la organización del trabajo y el logro de metas. |
| Estilo de Presentación en el Estreno Volumen de la voz Contacto visual Apariencia | No hizo contacto visual. Habló en voz baja o monótona. Apariencia casual o encorvada. | Hizo contacto visual ocasionalmente. Habló en voz baja o monótona. Apariencia casual pero limpia. | Hizo contacto visual frecuentemente pero solo en una dirección. Voz clara y alta. Usó expresiones faciales y gestos apropiados. Respondió con seguridad. Apariencia formal y tiene buena postura. | Hizo contacto visual con toda la audiencia. Habló con seguridad, expresividad, y confianza. Usó expresiones faciales y gestos para enfatizar sus palabras. Apariencia formal Tiene una buena postura. |
| Trabajo en Equipo Uso del idioma Inglés | Trabajo poco o no trabajo en equipo. No ayudó a sus compañeros. Habló poco o no habló en Inglés durante el desarrollo del proyecto. | Trabajo en equipo ocasionalmente. Ayudó en algunos momentos, pero solo si se lo pedían. Habló en inglés durante el proyecto pero solo con los integrantes de su equipo o la maestra. | Trabajó en equipo. Ofreció su ayuda y apoyo a sus compañeros cuando lo necesitaron. Habló en inglés con su equipo y con otros equipos durante el desarrollo del proyecto. | Trabajó en su equipo y con otros equipos. Ofreció su ayuda y apoyo a sus compañeros cuando fue necesario. Habló en inglés durante todo el desarrollo del proyecto y motivó a sus compañeros a hablar en inglés con él/ella. |



Anexo 2.1. Cronograma

| CRONOGRAMA | | | | |
|------------|----------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| PROYECTO | FECHA | TÉCNICA | DESCRIPCIÓN | DURACIÓN |
| | Sesión 1 | | PRESENTACIÓN ¿Qué es la animación en 'stop motion' ? | |
| | Sesión 2 | | ¿Cómo usar la App de Stop Motion? (vocabulario relacionado) | |
| | Sesión 3 | | Principios de la animación (Ejercicios: tiempo y espacio) | |
| | Sesión 4 | INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN Y EJERCICIOS | Principios de la animación (Ejercicios: aceleración y desaceleración) | 1 hora 45 minutos |
| | Sesión 5 | | Principios de la animación (Ejercicios: compresión y extensión) | |
| | Sesión 6 | | ¿Qué es una secuencia y como se mueve con la Animación? | |
| | Sesión 7 | | Ejercicios ópticos: Taumatropo y Zootropo | |
| | Sesión 8 | | PRE PRODUCCIÓN -Lluvia de ideas -¿Cómo crear mi Historia? | |
| | Sesión 9 | | -¿Cómo hacer un <i>guion gráfico</i> ? -¿Qué es la <i>utilería</i> ? | 45 minutos |



... Continuación del cronograma

| | | | | |
|-------------------------------------------------------|-----------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| "PROYECTO DE ANIMACION EN STOP MOTION" | Sesión 10 | | -Bosquejo de personaje -Bosquejo de escenarios -Revisión de avances | |
| | Sesión 11 | | PRODUCCIÓN -Recorte y armado de personajes | |
| Duración Total: 6 horas Sesiones: 24 | Sesión 12 | | -Construcción de escenarios físicos -Revisión de avances | 2 horas 30 minutos |
| Horario: 11:35 a.m. – 11:50 a.m. | Sesión 13 | | -Prueba de animación -Luces, cámara y composición | |
| | Sesiones 14 -22 | ANIMACIÓN DE OBJETOS | -Animando -Revisión de avances | |
| | Sesión 21 | | POST PRODUCCIÓN -Grabación de narración -Sonidos incidentales | 30 minutos |
| | Sesión 22 | | -Música de fondo -Revisión de avances | |
| | Sesión 23 | EDICIÓN | REVISIÓN FINAL -Edición final del video -Subtitular -Convertir a formato compatible | 15 minutos |
| | Sesión 24 | ESTRENO | ESTRENO DE LA ANIMACIÓN | 15 minutos |



Anexo 3. Evidencias



Figura 1. Se observa la solución al problema de encuadre que enfrentaron los alumnos para grabar su animación. Los alumnos utilizaron libros de la biblioteca para lograr que su secuencia fuera grabada eficientemente. Foto: Regina Corona Gala



Figura 2. Se aprecia a los alumnos trabajando en el encuadre y la iluminación en su prueba de animación. Foto: Regina Corona Gala



Figura 3. Se muestra a los estudiantes grabando su secuencia de animación y trabajando en equipo para maximizar el uso del tiempo de manera efectiva y eficaz. Foto: Regina Corona Gala



Figura 4. Se muestra una escena del producto final del proyecto de animación en 'Stop Motion'. El video se puede ver en el siguiente vínculo: https://youtu.be/uV59tGD6vYg_ Foto: Regina Corona Gala



Prácticas Innovadoras
en educación básica y media superior

Dirección de Innovación y Proyectos Especiales
Dirección General de Investigación e Innovación

