



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
AUDIOVISUALES**

**TEMA**

**CÁPSULAS EDUCATIVAS DE TELE CLASE PARA EL  
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS ESCOLARES  
DE GUAYAQUIL**

**AUTOR:**

**López Marich Adrián Alonso**

**Trabajo de titulación previo a la Obtención del Título de:  
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
AUDIOVISUALES**

**TUTORA:**

**Mgs. Diana Romero Morán**

**Guayaquil, Ecuador**

**25 de septiembre de 2017**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTEA AUDIOVISUALES

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Adrián Alonso Marich López**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniero en Producción y dirección en Artes Audiovisuales**.

TUTORA

---

Mgs. Diana Romero Morán

DIRECTOR DE LA CARRERA

---

Mgs. María Emilia García Velásquez

Guayaquil, 25 de septiembre del año 2017



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES  
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Adrián Alonso López Marich

**DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, Cápsulas Educativas De Tele Clase Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés En Niños Escolares De Guayaquil previo a la obtención del título **de ingeniero en Producción y dirección de artes audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, 25 septiembre del año 2017**

---

**Adrián Alonso Marich López**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Adrián Alonso Marich López

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: Cápsulas Educativas De Tele Clase Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés En Niños Escolares De Guayaquil, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

"

**Guayaquil, 25 de septiembre de 2017**

**EL AUTOR**

---

Adrián Alonso López Marich



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**LCDO. BAJAÑA YUDE, GUIDO ROBERTO, MGS.**

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**LCDO. TOMALÁ CALDERÓN, BYRONE MAURICIO, MGS.**

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**LCDO. SANCÁN LAPO, MILTON ELÍAS, MGS.**

OPONENTE

# ÍNDICE

ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT .....	xii
Introducción .....	13
Justificación .....	14
<b>1 Capítulo 1 .....</b>	<b>17</b>
<b>Presentación General del Proyecto.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Ficha Técnica .....</b>	<b>17</b>
1.1.1 Título .....	17
1.1.2 Género .....	17
1.1.3 Formato:.....	17
1.1.4 Duración.....	17
1.1.5 Frecuencia .....	17
1.1.6 Audiencia objetiva .....	17
1.1.7 Tagline .....	17
1.1.8 Sinopsis:.....	17
1.1.9 Elementos Claves .....	18
1.1.10 Antecedentes .....	18
1.1.11 Estructura.....	21
<b>2 Capítulo .....</b>	<b>26</b>
<b>Diseño de producción .....</b>	<b>26</b>
<b>2.1 Escaleta .....</b>	<b>26</b>
<b>2.2 Guion literario .....</b>	<b>29</b>
2.2.1 Cápsula 1 – The Emotions .....	29

2.2.2	Cápsula 2 – Where?.....	31
2.2.3	Cápsula 3 – Want and Like .....	33
2.2.4	Cápsula 4 – Like and Love .....	35
<b>2.3</b>	<b>Escenarios.....</b>	<b>37</b>
<b>2.4</b>	<b>Tono y Estilo .....</b>	<b>38</b>
<b>2.5</b>	<b>Plan de cámaras .....</b>	<b>39</b>
<b>2.6</b>	<b>Plan de iluminación .....</b>	<b>41</b>
<b>2.7</b>	<b>Cronograma .....</b>	<b>42</b>
<b>2.8</b>	<b>Presupuesto .....</b>	<b>43</b>
2.8.1	Equipo de producción.....	43
<b>2.9</b>	<b>Target.....</b>	<b>44</b>
<b>2.10</b>	<b>Imagen del programa.....</b>	<b>45</b>
<b>2.11</b>	<b>Equipo de producción .....</b>	<b>48</b>
<b>3</b>	<b>Capítulo 3.....</b>	<b>49</b>
	<b>Resultados.....</b>	<b>49</b>
<b>3.1</b>	<b>Pruebas de exhibición.....</b>	<b>49</b>
3.1.1	Presentación del programa .....	50
3.1.2	Conclusiones.....	51
3.1.3	Observaciones .....	56
<b>4</b>	<b>Bibliografía.....</b>	<b>57</b>
<b>5</b>	<b>Anexos .....</b>	<b>59</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Equipo de producción .....</i>	<i>43</i>
<i>Tabla 2. Presupuesto total .....</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 3. Grupos analizados .....</i>	<i>51</i>



## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Escaleta</i>	28
<i>Figura 2. Interior de la nave</i>	38
<i>Figura 3. Cabina</i>	38
<i>Figura 4. Plan de Cámaras</i>	39
<i>Figura 5. Plan de iluminación</i>	41
<i>Figura 6. Cronogram</i>	42
<i>Figura 7. Logo English Treck</i>	45
<i>Figura 8. Dr. Cucú y la ayudante</i>	46
<i>Figura 9. Cabina y personajes</i>	46
<i>Figura 10. Nave</i>	47
<i>Figura 11 Explicando la clase</i>	47
<i>Figura 12. Niños encuestados</i>	50
<i>Figura 13. Idioma que prefieren</i>	51
<i>Figura 14. Porcentaje de inglés que se habla</i>	52
<i>Figura 15. Utilización de recursos tecnológicos para el aprendizaje</i>	52
<i>Figura 16. Preferencia para aprender</i>	53
<i>Figura 17. Opinión del programa</i>	53
<i>Figura 18. Opinión sobre Capitán Jack</i>	54
<i>Figura 19. Opinión sobre Andy</i>	54

## RESUMEN

El presente trabajo es una tele clase para dar soporte a la adquisición del idioma inglés en niños de entre 7 a 10 años a través del diseño de cápsulas audiovisuales. Se propone una estrategia de enseñanza que puede ser utilizada tanto de forma autónoma como en aulas de clase. Se espera que el programa sea transmitido por YouTube con la finalidad de combinar de forma integral aprendizaje y entretenimiento. En una estratégica forma de enseñanza digital, dinámica y lúdica, se emplea como medio de comunicación, personajes animados quienes colaboran personas reales del diario vivir para enseñar la clase. La atención de los usuarios se enlaza a través de una interlocución entre un actor y dos dibujos animados, que plantean a la audiencia, en este caso a los niños como usuarios, preguntas, cuestionamientos y respuestas para llegar a un aprendizaje del idioma inglés. Después de una investigación a profesores de este campo y de anteriores audiovisuales con una meta similar, se crea como respuesta a esta necesidad, English Trek. Este programa busca ser una herramienta no solo para el usuario, sino también para el profesor de esta área.

**Palabras Claves: Producción audiovisual, tele clase, lengua inglesa, aprendizaje y enseñanza.**

## **ABSTRACT**

The present project is a tele-class in which will be a support for the learning of the English language in kids of 7 to 10 years old through the design of video capsules. It proposes to be a strategy to learn English in an autonomous way or in a regular classroom. It is intended that the show will be transmitted in YouTube with the purpose of combining learning and entertainment. In a strategic way of playful dynamic digital learning, it is use as a medium of communication, these animated characters who collaborate with real life people to teach the class. The attention of the users is linked through a dialogue between the actors and two cartoons, which raise the audience, in this case children as users, with questions and responses to reach for English language learning. After a thoroughly investigation of teachers of this field and previous audiovisuals with a similar goal, English Trek is created in response to this need. This program seeks to be a tool not only for the user, but also for the teachers in this area.

**Key words: Audiovisual production, tele-class, English language, learning and teaching.**

## Introducción

El aprendizaje a partir del impacto audiovisual ha significado un avance en las formas de enseñar, de tal modo que se convierte en un recurso válido que tiene el docente para poder enfocar dinámicamente su trabajo. El audiovisual, bajo ese concepto, es un medio ideal no solamente para poder desarrollar una estrategia, sino para poder expandir el conocimiento a través de una tele clase efectiva. Estos recursos que ya se han probado en otras partes del mundo, como en países europeos, norteamericanos y sudamericanos permiten enfocar estrategias de educación hacia un propósito.

El objetivo de este proyecto es crear un audiovisual que instruya en el idioma inglés a estudiantes escolares en una forma interactiva a través de la plataforma de *YouTube*. Bajo este propósito, sin ningún costo, lo que se intenta es aportar con conocimiento a través del audiovisual, dando las bases para poderse comunicar en el idioma inglés. Los niños están asumiendo cada vez más retos producto de la tecnología y el mundo digital en que se vive, y esta es una buena oportunidad para brindarles instrumentos para su aprendizaje.

Este producto audiovisual está diseñado en un formato de cuatro cápsulas que proponen contribuir a la enseñanza y aprendizaje del inglés, paso a paso, en forma de tele clase. En cada cápsula se presentan diversas herramientas adecuadas a las necesidades de comunicación de un niño en el idioma inglés. El personaje que conduce la programación es un conejo animado antropomórfico que junto a un robot y dos personajes de carne y hueso crean un universo fantástico y amigable en dónde los dibujos animados y las personas conviven. Dentro de este espacio futurista, interactúa un conejo llamado Capitán Jack, con un robot, explican las estructuras del idioma de forma dinámica e interesante. Ambos, tanto el conejo como el robot parlante conducen la clase en español e inglés para que los usuarios de habla hispana puedan entender las indicaciones dentro de la clase.

En escenarios animados dónde no existe un límite para la creatividad de recursos, animan el entretenimiento a lo largo de una tele clase cuyo objetivo es enseñar inglés a niños de 7 a 10 años. En el audio se combinarán las voces, la música y la sonorización; estos recursos ambientarán de manera armónica el aprendizaje. Para

la enseñanza, los personajes unen el sonido y la imagen para conformar una idea que se asocia con un concepto nuevo en inglés. A su vez, el audiovisual aplicará estrategias que favorecen la enseñanza, como la clara pronunciación del inglés asociada a imágenes que representan lo que se está diciendo. Los guiones estarán hechos tanto en inglés como en español para conseguir que el usuario de la web tenga una captación dinámica y autónoma.

Dentro de los componentes de este producto, se ha desarrollado una estrategia pedagógica, al usar un personaje que explique el significado y uso del inglés en español para que con ayudas audiovisuales y ejemplos se cree una interacción entre el conejo, el holograma y la audiencia. Por medio de preguntas dirigidas al público y un discurso por ambos se guiará a un análisis de lo aprendido durante la asimilación del contenido. Por otro lado, las ayudas visuales son cualidades que contribuyen a que no se necesite traducción, en su lugar la imagen y la repetición del audio facilitarán el discernimiento del contenido.

### **Justificación**

El mundo de hoy es una constante competencia por alcanzar un mejor estilo de vida, por esto es indispensable crear alternativas que permitan a la juventud superarse. El cambio rápido de los procesos de comunicación y el ritmo de vida de la sociedad moderna ha transformado a la misma de tal manera, que se puede evidenciar que existen nuevas posibilidades de transmitir conocimiento o información adaptados al mundo tecnológico actual. Por esto, es necesario proponer alternativas para un aprendizaje más eficiente, principalmente porque en la actualidad se necesita enseñar una gama de diferentes tópicos como son los idiomas para preparar al futuro del país hacia los retos del mañana. Sin embargo, no de la manera clásica cómo se hacía años atrás, sino tomando en cuenta el recurso audiovisual como una vía para brindar ayudas visuales y auditivas mientras se explica detalladamente la estructura del idioma. Según Dozal (2002) la televisión educativa es una estrategia formativa que contribuye al aprendizaje de la sociedad.

La herramienta audiovisual es un recurso pedagógico atemporal, un video puede ser repetido y cada vez que es observado el televidente obtiene una comprensión más clara y discernible del contenido. Dado el estado actual de la problemática, se propone crear un audiovisual que brinde los conocimientos necesarios para que los

alumnos escolares de Guayaquil puedan comprender el inglés sin ningún costo y en el horario que mejor se adapte a sus necesidades.

Este proyecto audiovisual tiene como fin lograr construir un modelo de tele clase, que permita ayudar a niños de cualquier estrato social a entender las bases de la lengua inglesa dentro de una plataforma de YouTube. La plataforma de *YouTube* sería la vía más adecuada a esta propuesta ya que es completamente gratuita y está disponible a toda persona con acceso a internet.

Según Dozal en México se empezó a experimentar con la televisión educativa desde finales de los años cuarenta, y desde esa época se ha continuado haciendo experimentos de modelos educativos que propicien beneficios a la sociedad mexicana.

Esta experiencia pone en evidencia que la televisión educativa es una estrategia formativa que contribuye al aprendizaje de la sociedad. En la actualidad en Ecuador, según el Ministerio de Telecomunicaciones, en el 2013, 66 de cada 100 personas usaron Internet. (Ministerio de Telecomunicaciones, 2014) . Este canal de divulgación sería la mejor opción para transmitir el programa porque es una plataforma accesible a cualquier usuario con señal de internet. Desde su computador, *Tablet* o celular, el público puede disfrutar y enriquecerse de este recurso educativo que explica la correcta pronunciación, escritura y estructura del idioma. Sin embargo, cabe aclarar que el programa simplemente se encargará de enseñar transmitiendo la información gramatical de manera sencilla y fácil de entender, para que el usuario comprenda las bases del idioma inglés.

El inglés es el idioma de los negocios, y todos los negocios se beneficiarían de tener empleados que puedan comunicarse con los clientes, con jefes extranjeros o simplemente poder conocer la lengua por cualquier emergencia que se presente. El manejar este idioma a su vez puede beneficiar a estudiantes para poder obtener becas de estudio en el extranjero, que los convertirá en mejores profesionales.

En otras palabras, según Tabola (2015) entre mejor sea el inglés de un país, más alto el promedio de ingresos por individuo; sin embargo, existe un bajo nivel del aprendizaje de la lengua inglesa en el Ecuador, según el informe de *Education First*. En el 2015, Ecuador se ubicó en el puesto 35 de 63 de acuerdo con el Índice de Aptitud en inglés (El Comercio, 2015).

Contextualizando el problema radica en que los videos que existen actualmente no permiten satisfacer las necesidades de los docentes en factores de gran importancia como la utilización del verbo to be, el cual se constituye como el pilar fundamental para que los niños empiecen a manejar el idioma inglés y posteriormente cuenten con los fundamentos necesarios para emplearlo en distintas actividades.

Además, otro inconveniente es que los videos que existen actualmente carecen de creatividad, volviéndose elementos monótonos que pierden rápidamente la atención del espectador, generando que el docente haga uso de una mayor cantidad de recursos para que los niños logren comprender el tema de estudio, lo que reduce considerablemente la eficiencia que poseen los profesores para proferir sus conocimientos y lograr que los niños capten de manera rápida la información recibida.

Otro problema es que los videos poseen un nivel explicativo muy bajo, estableciéndose como herramientas mayormente introductorias, por lo que los niños adquieren un conocimiento demasiado básico, el cual para ser afianzado se requieren cursos en años superiores, en los cuales los docentes esperan que los estudiantes ya cuenten con estos conocimientos para abarcar otros, generando un retraso en los planes de estudio o peor aún, ocasionado que los niños no puedan aprender otros temas hasta que por cuenta propia (sus padres) lo puedan hacer.

Debido a lo expuesto previamente, resulta necesario crear herramientas que ayuden a los colegios y a los estudiantes a entender y familiarizarse con el idioma inglés, para lo cual se pueden emplear una gran cantidad de herramientas, siendo las de tipo audiovisual las que mayor efectividad poseen en el caso didáctico, ya que cuenta como principal ventaja la posibilidad de ser repetidas las veces que sean necesarias para que la comprensión por parte de los videntes sea la deseada.

## 1 Capítulo 1

### Presentación General del Proyecto

#### 1.1 Ficha Técnica

##### 1.1.1 Título

English Trek

##### 1.1.2 Género

Edutainment

##### 1.1.3 Formato:

English Trek es un micro programa educativo que mediante cápsulas de 5 minutos se darán clases de inglés dinámicas y entretenidas. Cada cápsula cubrirá temas diferentes que permita al televidente conocer las bases del idioma inglés.

##### 1.1.4 Duración

Aproximadamente 5 minutos.

##### 1.1.5 Frecuencia

Se subirá en dos videos al mes, debido a que la plataforma online que se utilizará es *YouTube*, los usuarios podrán aprender inglés en los horarios que mejor se ajusten a sus necesidades.

##### 1.1.6 Audiencia objetiva

Niños escolares de 7 – 10 años

##### 1.1.7 Tagline

La nave espacial que transporta conocimiento de inglés.

##### 1.1.8 Sinopsis:

Una nave por el universo enseñando a hablar inglés. En un escenario futurístico y colorido, cargado con efectos especiales, se crea un universo fantástico, con personajes antropomorfos cuya misión es enseñar el idioma de una forma entretenida. La manera de como los personajes conducen la clase e interactúan entre ellos, logra una enseñanza dinámica.



### 1.1.9 Elementos Claves

#### Personajes

- **Capitán Jack:** Un conejo antropomorfo que comanda la nave y presenta el programa. Este conejo es delgado y alto que usa un traje espacial azulado con guantes rojos. Su comportamiento es amigable y simpático, es el piloto de la nave y el conductor principal del programa.
- **Andy:** Un personaje digital con inteligencia artificial que explica con ejemplos de qué se trata la clase. Su figura aparece en monitores de computadoras y en hologramas. Andy es representado con una cara azul. No tiene cuerpo ni tampoco cabello.
- **Dr. Cucú:** Es el científico que investiga si los niños están aprendiendo inglés. Es un personaje cómico real que tiene la función de hacer un *feedback* de forma cómica sobre lo aprendido dentro del programa. Es el encargado de hacer entrevistas cuando Andy hace las conexiones con la tierra.
- **La ayudante:** Es la asistente del Dr. Cucú. Ella ayuda al Dr. Cucú para buscar niños que necesiten aprender inglés. Brinda apoyo al Dr. Cucú para amenizar la escena y enfatizar el dialogo cuando se trata de inducir el idioma inglés.
- **Niños youtubers:** Estos niños interactúan en ambientes cotidianos de acuerdo a las indicaciones del Capitán Jack. Su presencia se da en escenarios reales con el objetivo de aprender el idioma inglés a través del entretenimiento y el juego. Estos elementos aparecen dentro del programa para que los niños se sientan reflejados con el video.

### 1.1.10 Antecedentes

La oferta de educación por medio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es cada vez más amplia. Según el Dr. Domínguez Hernández de la Universidad Nacional Autónoma de México, la ventaja de las TIC es que pueden ser utilizadas como punto de partida para impulsar propuestas didácticas e innovadoras, factibles de ser utilizadas dentro y fuera del salón de clase. YouTube fue creado en el año 2005 y actualmente en el año 2017 usa un reproductor online HTML5 por el cual se transmiten miles de videos en la mayoría de países del mundo.

En esta plataforma gratuita, existen diferentes canales que transmiten diferentes contenidos y está disponible a todo internauta en Ecuador. En YouTube existen canales que enseñan a tocar un instrumento musical, a cocinar, entre muchas otras cosas, y por supuesto también existen canales que enseñan a hablar inglés.

La *Tesol international association* señala el E-learning como una de las tendencias actuales para la enseñanza del idioma inglés. El E-learning es un proceso de enseñanza desarrollado a través de las TIC. En el contexto del E-learning los expertos en el aprendizaje son los diseñadores instruccionales, diseñadores visuales y desarrolladores de cursos. Sin embargo, se debe comprender como funciona el proceso de aprendizaje para poder entender como diseñar cursos audiovisuales que mejoren el desempeño de los usuarios. El diseño del curso dependerá del tipo de contenido y el público a quién está dirigido. English Trek utilizará el E-learning brindar material audiovisual que facilite la lectura y comprensión de cada concepto. Es decir, este programa no trata solo de proporcionar información sino de ofrecer actividades de enseñanza.

Existen algunas experiencias de tele-enseñanza en nuestro medio local que han servido como referencia para la creación de este programa. Un ejemplo claro programa Aprendamos. Este programa educativo que se implementó por el Municipio de Guayaquil en el Ecuador. El proyecto fue llevado a cabo por la Fundación Ecuador y el aval de la Universidad Casa Grande. Este proyecto responde a necesidades de acceso limitado al conocimiento, ya sea por desempleo o por el sector en donde residen. El programa es dirigido a personas del sector urbano popular, de nivel bajo y medio bajo, y/o para hombres y mujeres de 15 años en adelante.

Esta forma de educación a distancia se transmite en diferentes canales de televisión del país. Aparte se entregan libros de forma gratuita y vienen con la inscripción. Además, se publica parte del contenido en Diario Súper. Gracias a una asociación estratégica, el contenido es repartido de forma gratuita en televisión y las tutorías se entregan en los centros de atención municipal integral, por vía telefónica o por internet. Este programa ha trascendido no solo en el Ecuador entero, sino que es transmitido en países como Estados Unidos, España, Italia, Guatemala, entre otros.

Dentro de este proyecto, existe también otro programa transmitido por televisión y por *YouTube*, el cual es un curso de inglés llamado “Aprendamos, *Hello*” el cual ha logrado captar una gran cantidad de visitas en *YouTube*. Esto prueba que existe una gran audiencia en esta plataforma que demanda un medio alternativo para aprender inglés. Al implementar nuevos recursos se mejora la educación y al interactuar con la tecnología ya que con esto los métodos de enseñanza van evolucionando, pero en la actualidad hay limitaciones ya que los colegios fiscales no cuentan con equipos tecnológicos para implementar la realidad aumentada. (Gómez, 2015, p. 96)

English Trek toma como referencia del programa *Aprendamos, Hello* la forma de entrevistar y conversar entre los conductores y la audiencia para que haya una interactividad. Los subtítulos en inglés montados en el momento en que se escucha la pronunciación hace más sencilla la lectura del idioma y eso crea estímulos de aprendizaje. El uso de claquetas subtituladas montadas con el audio de la pronunciación es un recurso audiovisual indispensable para la captación de la frase o palabra mencionada.

En este programa se maneja una conducción amigable y coloquial. El contenido fue creado para preparar a la audiencia sobre los retos que enfrentarán en un país extranjero, lo que satisface las necesidades de los televidentes. El guion de un programa educativo tiene que enfocarse en las situaciones que el público enfrentaría. Este proyecto llevará contenido con el que la audiencia se sienta relacionada.

Al recibir un apoyo de los diferentes elementos tecnológicos, se puede ampliar el marco de posibilidades para nuevas estrategias educativas. *Nickelodeon*, un canal hecho para niños transmite programas como *Dora la Exploradora* que entretienen a los niños, pero a su vez los educan de una manera divertida. Este programa tuvo tanto éxito que fue hecho en inglés originalmente y luego en una versión en español para las cadenas de Telemundo en el 2006 y luego para Univisión en el 2008. Esto es una prueba de que existe un interés por programas educativos que entretengan y eduquen.

English Trek toma como referencia del programa *Dora la Exploradora*, con el uso de música al enseñar, y escenarios coloridos para conectar la imaginación de los niños con el contenido del programa. Dentro de canciones fáciles y sencillas se puede

paso a paso obtener, que el niño repita el vocabulario por inercia. Con una clase sencilla y alegre el pupilo puede captar el contenido rápidamente.

Todos estos referentes suman evidencias de que el audiovisual ha ayudado a miles de personas a nivel mundial a aprender inglés. Dentro de estos programas se puede rescatar, que todos siguen una guía hacia el entendimiento del idioma. A medida que el curso avanza, la audiencia recibe más vocabulario para poner a prueba lo antes aprendido. Siguiendo este método, estos programas logran que el espectador se ponga a prueba, autoevalúe su conocimiento y siga interesado en aprender más.

English Trek se inspira en la línea gráfica de la saga de Star Wars. Estas películas creadas a finales de los años setenta ha trascendido en la historia como una de las series de películas más vendidas en la historia. Esta película épica cumple con tener un ambiente futurista y atractivo. Esta franquicia ha logrado expandirse tanto que ha creado dibujos animados y video juegos dirigidos para niños. Esta atracción llevada a un espacio educativo ocasiona y trae como consecuencia un mayor interés, con lo que se difunde en el programa.

### **1.1.11 Estructura**

El aprendizaje por medio del audiovisual es un método de enseñanza-aprendizaje que permite a los estudiantes discernir rápidamente las ideas o conceptos de los temas que se estén tratando. Los procesos de aprendizaje de inglés han evolucionado de tal manera, que hoy tomando en consideración a la tecnología como un recurso importante, se deben desarrollar proyectos y propuestas que permitan elaborar diferentes formas de enseñanza. Este proyecto apunta a desarrollar una tele clase que familiarice en el idioma inglés a púberes de Guayaquil. Este producto audiovisual propone afianzar los recursos y las estrategias que acompañan una tele clase dirigida a niños de entre 7 a 10 años.

Entre los recursos pedagógicos está el aprendizaje de estilo visual. Con imágenes sencillas, pero icónicas a la mirada, se apreciarán las estructuras de las más simples formas de preguntas y respuestas del idioma inglés. Estas estructuras gramaticales, son las reglas ortográficas, de cómo se debe organizar una oración. Si bien entre

ambos idiomas español – inglés, puede haber alguna similitud gramatical, cada idioma tiene su propia composición gramatical. Las imágenes son estímulos visuales que facilitarán el sentido y composición de cómo se deben ordenar gramaticalmente las preguntas y respuestas en la lengua inglés.

En el aprendizaje de estilo auditivo se le aclarará al usuario la correcta pronunciación de dichas preguntas y respuestas. En esta sencilla e innovadora manera de enseñanza se ofrecerá una variedad de ejemplos que facilitarán la buena dicción para el habla. Estos ejemplos se darán en forma de discurso de conductores hacia la audiencia. Con una musicalización instrumental alegre, se conectará a los televidentes con el video. Sumando todos estos recursos se creará un producto que contenga varios sistemas de representación como lo habla Northon.

Utilizando los principios de Richard Mayer y sus colaboradores, el *dual-coding theory*, refleja que el usuario utiliza un mayor proceso cognitivo si se le provee de material auditivo y visual. En una serie de estudios en un grupo de personas, se probó que dando material que combine las animaciones, texto y audio, estas alcanzaron mejores resultados al contestar preguntas, que otro grupo de personas que solo recibieron material de animación y texto. Por este motivo, English Trek usará una combinación de texto, imágenes y audio en las exposiciones de la clase. English Trek tendrá las cualidades de mezclar las distintas formas de enseñanza con el afán de educar de una manera interactiva dinámica y visual, y a su vez brindará un servicio sin ningún costo y con horarios atemporales.

Las clases se transmitirán en la plataforma de YouTube para que sea asequible a todo aquel interesado en aprender. Además, por medio de dibujos animados y dentro de un universo fantástico de acuerdo a su edad que captará también la atención de la audiencia. English Trek mostrará e instruirá de manera lúdica, fácil y sencilla las bases del idioma inglés. Según Northon (2011) los maestros tienen su propio estilo de dar clases que se refleja en el sistema de representación, en el cual el visual utiliza mucho las imágenes, cintas, videos, mapas mentales; el auditivo usa el cuestionario, el dictado, el debate y el kinestésico utiliza gestos y posturas". (Northon, 2011, p. 8)

El enfoque tradicional que los maestros utilizan es el E- learning que es el aprendizaje por recepción. En esta metodología el alumno aprende a través de lectura y estudio individual. El eje clave en esta modalidad es el contenido. A veces

se recarga con texto e imágenes para llegar a una evaluación del contenido. El eje clave del aprendizaje que se ofrecerá en este programa no es una enseñanza por recepción sino una educación por descubrimiento. Este programa es creado con poco texto, y bastante repetición para enfocar en crear finalmente una actividad, para que los usuarios mientras se entretienen ejerciten el contenido.

El programa se manejará en un formato de cápsulas que estarán divididas en segmentos de aprendizaje. La introducción durará alrededor de 20 segundos, en la cual se presentará el nombre del programa. En el saludo se presentará el tema a tratar; y los conductores. Capitán Jack, es quien introduce el tema mostrando gran entusiasmo por la clase que se va a enseñar y el otro muñeco Andy es la inteligencia artificial, que se conecta con la tierra y los cuestiona para saber si entendieron la lección. En estos ejemplos, se aprecian tomas en dónde se muestra lo que se está enseñando.

Los niños aprenderán recibirán varios ejemplos en diferentes escenarios que harán la clase más dinámica. Capitán Jack, es un conejo antropomorfo que maneja una nave espacial, que viaja por la galaxia enseñando inglés. Él es quien conduce el programa acompañado de Andy, una inteligencia artificial en forma de robot, que explica la clase con ejemplos y gráficos. En la explicación, se enseñará de manera dinámica; luego se darán ejemplos de cómo se puede utilizar lo aprendido para captar una mejor comprensión de la audiencia. En los ejemplos se entrevistarán niños para que ellos contesten estas preguntas por Dr. Cucú y la Teniente Roper. Estos dos últimos personajes son los elementos humorísticos del programa. Por último, el video hará preguntas a la audiencia, con el objetivo de que el usuario obtenga retroalimentación y resultado. De esta manera se logrará una autoevaluación simultánea del contenido.

Las cápsulas se desenvolverán dentro de un escenario futurista, pero manejando un soporte visual ordenado para evitar distractores al momento de la explicación. Este escenario ambientado dentro de un universo futurista tendrá una nave espacial dónde Capitán Jack y Andy, muestran los ejemplos.

Estas cápsulas guiarán a los niños televidentes en las bases del idioma inglés. Este contenido, tiene las situaciones más comunes, a que las personas son expuestas en el diario vivir. El entender la forma de cómo estructurar una pregunta o una

respuesta en inglés son las bases esenciales para poder comunicarse. Si no se entiende una pregunta, no se va a generar una respuesta y viceversa.

#### **1.1.11.1 Plan de estudio**

##### **Objetivos:**

- En la primera cápsula los estudiantes deben aprender a utilizar el verbo *to be*. Entender cómo se pregunta o se responde usando las emociones como referencia para contestar su estado de ánimo. La audiencia aprenderá a su vez a utilizar el verbo *to be* y los pronombres personales para preguntar y responder en tiempo presente. Al final del capítulo se hará un ejercicio para que los estudiantes respondan preguntas con el verbo *to be*.
- En la segunda cápsula se manejará el uso correcto de las preposiciones de lugar. Tomando en cuenta, que el verbo *to be* fue previamente explicado. En esta segunda cápsula se mostrará también cómo se debe usar este verbo combinado con la pregunta *Where* y las preposiciones de lugar. El preguntar y decir dónde está la persona, es una herramienta esencial para poder pedir y comprender las direcciones. Los ejemplos serán aclarados con imágenes para no usar traducciones mientras se explica las preposiciones. Al final del capítulo se hará preguntas con *where* para que los usuarios practiquen lo aprendido.
- En la tercera cápsula se expondrá el modo sencillo de preguntar qué gusta o se quiere algo en primera o segunda persona. El vocabulario se dará utilizando imágenes y ayudas visuales de elementos comunes en su entorno para poder seguir la clase sin utilizar traducciones. Al final del capítulo se realizarán las respectivas preguntas en la estructura gramatical planteada, utilizando los verbos aprendidos.
- En la cuarta cápsula se expondrá el modo sencillo de preguntar qué gusta o ama algo en primera y tercera persona. Esta cápsula será una continuación de la cápsula anterior. En esta cápsula se presentarán otros ejemplos necesarios para una mejor comprensión del tema con elementos comunes del entorno del niño. El vocabulario se proveerá utilizando gráficas para poder

seguir la clase sin necesidad de traducción. Se realizarán preguntas al final del capítulo para generar una autoevaluación de lo aprendido.

#### **1.1.11.2 Procedimiento de aprendizaje**

##### **Enganche:**

Se presentará un espacio intergaláctico con naves espaciales y personajes animados para que los niños se interesen por ver el contenido del programa.

##### **Instrucciones directas:**

Según la tabla de referencias comunes del *Common European Framework Of Reference For Languages* un usuario no especificó de nivel básico puede entender fácilmente frases comunes usadas diariamente además de poder preguntar y responder sobre detalles personales de si mismo. Por esto, se plantea preguntas al cierre de cada capítulo para poder generar una práctica de lo que los usuarios han aprendido.

##### **Cierre:**

Dentro del programa se utilizarán imágenes y ayudas visuales que faciliten la retentiva de lo que se está aprendiendo. Al final del capítulo se harán preguntas utilizando las mismas imágenes dadas para que los subtítulos ya presentados sean fáciles de asimilar.



## 2 Capítulo

### Diseño de producción

#### 2.1 Escaleta

No.	Hora	Duración	Contenido cap. 1	Imagen	Cámara	Presentador/a	Lugar/situación	Audio	Otros Recursos	Observaciones
1	0:00	0:00:20	Intro	presentador conduciendo una nave, Título las emociones y to be	2,3	Capitán Jack	Nave espacial volando en la galaxia	Música de intro. voz en off de capitán		
2	0:21	1:00	Saludo, presentación del tema	Los presentadores dentro de la nave, Acercamiento	2	Capitán Jack y Andy	Dentro de la nave	Voz Capitán		
3	1:01	2:00	Presentación del vocabulario, presentación de las estructuras con ejemplos ( imágenes de los ejemplos)	Claquetas, cara del personaje.	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder las emociones.	Voz Capitán y Andy		
4	2:01	4:30	Entrevista a niños Se hace preguntas a la audiencia al final	Presentadores en la galaxia	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder las emociones.	Voz Capitán y Andy		
5	4:31	5:00	Despedida, recuerda sobre el próximo video.	Nave despega	2,3	Capitán Jack	galaxia.	Voz Capitán		

No.	Hora	Duración	Contenido cap. 2	Imagen	Cámara	Presentador/a	Lugar/situación	Audio	Otros Recursos	Observaciones
1	0:00	0:00:20	Intro	presentador conduciendo una nave, Título las preposiciones de lugar	2,3	Capitán Jack	Nave espacial volando en la galaxia	Música de intro. voz en off de capitán		
2	0:21	1:00	Saludo, presentación del tema	Los presentadores dentro de la nave, Acercamiento	2	Capitán Jack y Andy	Dentro de la nave	Voz Capitán		
3	1:01	2:00	Presentación del vocabulario, presentación de las estructuras con ejemplos ( imágenes de los ejemplos)	Claquetas, personajes, imágenes. (bola, caja, hospita,banco)	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder	Voz Capitán y Andy		
4	2:01	4:30	Reportaje a niños Se hace preguntas a la audiencia al final	Presentadores en la galaxia	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder las emociones.	Voz Capitán y Andy		
5	4:31	5:00	Despedida, recuerda sobre el próximo video.	Nave despegar	2,3	Capitán Jack	galaxia.	Voz Capitán		

No.	Hora	Duración	Contenido cap. 3 Título: Want, like, love	Imagen	Cámara	Presentador/a	Lugar/situación	Audio	Otros Recursos	Observaciones
1	0:00	0:00:20	Intro	presentadores conduciendo una nave, Tema: Want, like, love.	2,3	Capitán Jack y Andy	Nave espacial volando en la galaxia	Música de intro. voz en off de capitán		
2	0:21	1:00	Saludo, presentación del tema	presentadores dentro de la nave, Acercamiento	2	Capitán Jack y Andy	Dentro de la nave	Voz Capitán		
3	1:01	2:00	Presentación del vocabulario, presentación de las estructuras con ejemplos ( imágenes de los ejemplos)	Claquetas, cara del personaje. se presenta figuras que ayudan a dar ejemplos de want, like, love.	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar si nos gusta o queremos algo en 1 o 2 persona	Voz Capitán y Andy		
4	2:01	4:30	Entrevista a niños interactúa con la audiencia haciendo preguntas.	Presentadores en la galaxia. Claquetas con palabras. Se entrevista a niños en su casa.	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder con Presente simple usando los verbos	Voz Capitán y Andy		
5	4:31	5:00	Despedida, recuerda sobre el próximo video.	Nave despegar	2,3	Capitán Jack	galaxia.	Voz Capitán		

No.	Hora	Duración	Contenido cap. 4 Titulo: Want, like , love part 2	Imagen	Cámara	Presentador/a	Lugar/situación	Audio	Otros Recursos	Observaciones
1	0:00	0:00:20	Intro	presentador conduciendo una nave, Tema: Want, like, love.	2,3	Capitán Jack	Nave espacial volando en la galaxia	Música de intro. voz en off de capitán		
2	0:21	1:00	Saludo, presentación del tema	presentador dentro de la nave, Acercamiento	2	Capitán Jack y Andy	Dentro de la nave	Voz Capitán		
3	1:01	3:00	Presentación del vocabulario, presentación de las estructuras con ejemplos ( imágenes de los ejemplos)	Claquetas, cara del personaje. se presenta figuras que ayudan a dar ejemplos de want, like, love en tercera persona.	1,2,3	Capitán Jack y Andy	se muestra como preguntar y responder si a él o ella le gusta o quiere algo.	Voz Capitán y Andy		
4	3:01	4:30	Entrevista a niños  Se dan ejemplos preguntas a la audiencia	Presentadores en la galaxia. Claquetas mientras cantan.	1,2,3	Capitán Jack y Andy	como preguntar y responder con Presente simple usando los verbos en 3 persona	Voz Capitán y Andy		
5	4:31	5:00	Despedida, recuerda sobre el próximo video.	Nave despega	2,3	Capitán Jack	galaxia.	Voz Capitán		

Figura 1. Escaleta

## 2.2 Guión literario

### 2.2.1 Cápsula 1 – The Emotions

**Andy:** *Hi. My name is Andy. Te has conectado con English Trek. Pero para viajar con nosotros debes aprender nuestro idioma. Ahora les presento al capitán de la nave. Captain Jack.*

**Capitán:** *Hello guys. I am Captain Jack at your service. Yo soy el capitán de English Trek- La misión de hoy, que entiendan los pronombres y las emociones en inglés. ok wipe your ears. Lávense las orejas porque in 1 , 2 , 3. Here we go.*

**Andy:** *Estos son los pronombres. I , you, he, she, It, we, they. Ok.*

**Capitán:** *Entonces I am significa yo soy ó yo estoy. Así que si digo I am a teacher = yo soy un profesor. Y si digo I am in Ecuador = es como decir Yo estoy en Ecuador. Y así con los demás.*

**Andy:** *Estas son las emociones Happy*

*Sad -*

*Tired -*

*Angry -*

**Andy:** *Ahora haremos preguntas. Son preguntas de si o no. Yes or not questions. Are you Happy? Ven .. Primero uso el verbo to be. Captain are you happy?*

**Captain:** *Yes, I am*

**Andy:** *Are you sad?*

**Capitán:** *No, I am not*

**Andy:** *voy a conectarme con la Tierra.*

### Entrevista

(Se limpia los mocos y de repente se da cuenta que están grabando)

**Dr. Cucú:** *Gracias Captain. I am Dr. Cucú investigando desde la tierra*

*Hemos venido a enseñar inglés. Así que. Let's go.*

**Ayudante:** Dr. Ahí hay un niño. Rápido envíale la clase del verbo to be.

**Dr. Cucú:** Rápido usa el rayo educador.

( La **Ayudante** dispara)

**Dr. Cucú:** hey kid. Are you happy?

**Niño 1:** Yes, i am.

**Dr. Cucú:** Are you sad?

**Niño 2:** No, i am not.

**Ayudante:** Creo que la clase del verbo to be si esta funcionando Cucú

**Dr. Cucú:** No soy Cucú. Soy Dr. Galactic Cucú. Y no podemos asegurar que entendió el verbo tobe. Hay que hacer otro prueba.

**Ayudante:** Otra prueba más. Aver. Are you angry?

**Niño 1:** No, i am not.

**Profe:** He is not angry Dr.

**Dr. Cucú:** Yes, he is. Give a glass of water.

**Ayudante:** A glass of water.

**Dr. Cucú:** Yes, a glass of water. (Se acerca a la cámara) Voy a probar si de verdad funciona nuestra clase. ( le tira agua en la cara) Are you happy?

**Niño 1:** No, I am not.

**Dr. Cucú:** You see. You see. *He is not happy.*

**Ayudante:** *He is sad.*

**Mamá:** Oye tú. Qué le hiciste a ese niño? Ven aca.

**Dr. Cucú:** *Let's go. Come on*

**Ayudante:** Bye bye.

La Súper heroe lo corretea para pegarle

**Capitán:** Ahora ustedes que nos estan viendo. Are you happy?

- (Caquetá responde)

**Capitán:** Are you sad?

- (Caquetá responde)

**Andy:** Entendieron. Para preguntar primero se dice el verbo to be. Are you happy?. Para responder estas preguntas, primero decimos Yes or not. Captain are you happy?

**Capitán:** *Yes, i am.*

**Andy:** *Are yo usad?*

**Capitán:** *No, I am not. Asi de fácil. It is easy. Pero ya nos tenemos que ir. Miren nuestro próximo video para que aprendan más. Ok guys. This is it for today. We are English Trek. And we will see you later.*

*. Bye guys bye bye...*

### 2.2.2 Cápsula 2 – Where?

**Andy:** *Hi. My name is Andy.* Te has conectado con English Trek. Pero para viajar con nosotros debes aprender nuestro idioma. Ahora les presento al capitán de la nave. Captain Jack.

**Capitán:** *Hello guys. I am Captain Jack at your service.* Yo soy el capitán de English Trek- La misión de hoy, que entiendan preposiciones de lugar en inglés. ok wipe your ears. Lávense las orejas porque in 1 , 2 , 3. *Here we go.*

**Andy:** *This are the prepositions. In, on, next to, in front of and behind.*

*Do you understand? In, on, next to, in front of and behind.*

**Capitán:** Ese ejemplo es muy anticuado. Andy dales un ejemplo más moderno.

**Andy:** Alright. Captain Jack is on the ship. Captain Jack is in the ship.

Captain Jack is next to the ship. Captain Jack is in front of the ship. Captain Jack in behind the ship.

**Captain:** Omg Andy. I think they understand english. Give another example. Dales otro ejemplo.

**Andy:** *the robot is next to Capitan Jack. the robot is behind capitán Jack. The robot is in front of capitán Jack.*

**Capitán:** Ok Ahora para preguntar dónde está algo. Siempre deben usar Where adelante.

**Andy:** where más el verbo tobe más el pronombre. Captain. Where are you?

**Captain:** I am in front of the hospital.

**Andy:** Captain where are you?

**Captain:** I am next to the mall

**Andy:** Captain where are you?

**Captain:** I am in the supermarket

**Andy:** Entendieron? Voy a conectarme con la tierra.

## **Entrevista**

(Se peina y de repente se da cuenta que están grabando)

**Dr. Cucú:** Gracias Captain. Soy el Dr. Cucú investigando desde la tierra

Hemos venido a... enseñar inglés. So. Let's go.

**Ayudante:** Let's go. Vamos. Dr. Mire una niña que necesita aprender inglés.

**Dr. Cucú:** Rápido usa el rayo educador.

**Ayudante:** (La profe dispara) That's it Dr. She knows english.

**Dr. Cucú:** Hi miss. What's your name?

**Ayudante:** My name is Rebecca.

**Dr. Cucú:** Rebecca. Where are you?

**Niña 2:** I am in front of the restaurant.

**Ayudante:** She is in front of the restaurant.

**Dr. Cucú:** ( Se teletransportan), *where are you?*

**Niña 2:** *I am next to the car*

**Ayudante:** *She is next to the car*

( fin )

**Andy:** Entendieron. *Do you understand?* Cuando te preguntan con *Where* te están preguntando dónde está un lugar. Y ya saben las preposiciones. Now you respond.

**Capitán:** *ok. Vamos a ver si entendieron. Where am I?*

**Audiencia:** *You are in front of the hospital.*

**Capitán:** *Where am I now?*

**Audiencia:** *You are in of the supermarket.*

**Capitán:** *Where am I now?*

**Audiencia:** *You are next to the bank.*

**Andy:** *Do you understand? That's it. It is easy.* Pero ya nos tenemos que ir. Miren nuestro próximo video para que aprendan más. *Ok guys. This is it for today. We are English Trek. And we will see you later.*

### 2.2.3 Cápsula 3 – Want and Like

**Andy:** *Hi. My name is Andy.* Te has conectado con English Trek. Pero para viajar con nosotros debes aprender nuestro idioma. Ahora les presento al capitán de la nave. Captain Jack.

**Capitán:** *Hello guys. I am Captain Jack at your service.* Yo soy el capitán de English Trek- La misión de hoy, que entiendan como decir que nos gusta algo en inglés. ok wipe your ears. Lávense las orejas porque in 1, 2 , 3. *Here we go.*

**Andy:** Tenemos dos verbos que deben conocer. Like and Want. Like es para hablar de lo que te gusta. Y Want para hablar de lo que quieres.

Capitán: Ok. Como los bebés cuando lloran porque quieren a su mami. *The baby wants his mommy*

Andy: Like, por otro lado. Es el verbo para hablar de cosas que te gustan.

Capitán: *I like pizza. I like donuts. I like fruits.*

Andy: Y lo que no te gusta que es?

Capitán: *I don't like sneaks. I don't like rats. I don't like smoking.*

Andy: ok. Voy a sintonizar al planeta Tierra. Veamos que están haciendo.

### Entrevista tres

(Se peina y de repente se da cuenta que están grabando)

**Dr. Cucú:** Gracias Captain. Soy el Dr. Galactic Cucú investigando desde la tierra y hemos venido a... enseñar inglés. So. Let's go.

**Ayudante:** Cucú. Mire, hay niños les podemos enseñar inglés.

**Dr. Cucú:** Rápido dispara el rayo educador.

(disparan el rayo)

**Dr. Cucú:** Hey what do you like?

**Entrevistado 1:** I like chocolate.



**Entrevistado 2: I like pizza.**

**Entrevistado 3: I like apples**

**Dr. Cucú: He likes chocolate.**

**Ayudante: She likes pizza.**

**Dr. Cucú: He likes apples. Ok kids. I have Chocolate, I have Cookies and i have a soda. What do you want?**

**Entrevistado 1: I want chocolate.**

**Entrevistado 2: I want cookies.**

**Entrevistado 3: I want a soda.**

**Ayudante: Ok. You want chocolate. Here you go.**

**Entrevistado 1: Thank you.**

**Ayudante: You welcome. And you want Cookies right?**

**Entrevistado 2: Yes, please.**

**Ayudante: Ok here you go.**

**Entrevistado 2: Thank you.**

**Ayudante: You welcome.**

**Dr. Galactic Cucú: What?**

**Entrevistado 3: I want a soda.**

**Ayudante: She wants a soda.**

**Dr. Galactic Cucú: This soda.**

**Ayudante: Se la arrancha. Here you go baby.**

**Entrevistado 3: Thank you.**

**Ayudante: You welcome baby.**

**( Miran entre ellos; La profe esta molesta porque no le quiso dar la soda)**

**FiN**

**Andy:** usamos don't para negar lo que no nos gusta. Ok voy a sintonizar con la tierra y les voy a pregunta a unos niños que les gusta. Hey kids. What do like?

**Capitán:** No, I don't. Pero bueno, sabes lo que quiero. I want to be Super Captain Jack.

**Andy:** *Do you like chocolate Captain?*

**Capitán:** *Yes, I do. Yes, I do, Yes, I do*

**Andy:** *Do you like music?*

**Capitán:** *yes, I do.*

**Andy:** *Ok. Entendieron. Like es para hablar de lo que nos gusta. Want para hablar de lo que queremos.*

**Capitán:** *Now you respond. Do you like pizza?*

**Audiencia:** *Yes, I do.*

**Capitán:** *Do you want chocolate?*

**Audiencia:** *Yes, I do.*

**Capitán:** *Do you like salt with milk?*

**Audiencia:** *No, I don't*

**Andy:** *Entendieron. ya sabes decir lo que te gusta y lo que quieres.*

**Capitán:** *Asi de fácil. It is easy. Pero ya nos tenemos que ir. Miren nuestro próximo video para que aprendan más. Ok guys. This is it for today. We are English Trek. And we will see you later.*

*. Bye guys bye bye...*

#### **2.2.4 Cápsula 4 – Like and Love**

**Andy:** *Hi. My name is Andy. Te has conectado con English Trek. Pero para viajar con nosotros debes aprender nuestro idioma. Ahora les presento al capitán de la nave. Captain Jack.*

**Capitán:** *Hello guys. I am Captain Jack at your service. Yo soy el capitán de English Trek- La misión de hoy, que entiendan la diferencia entre like y love. ok wipe your ears. Lávense las orejas porque in 1 , 2 , 3. Here we go.*

**Andy:** *Tenemos dos verbos que ya conocen, Like y Want. Like es para hablar de lo que te gusta. Y Want para hablar de lo que quieres. Pero ahora para hablar de lo que amas decimos Love.*

**Capitán:** *Ok. I love teaching english.*

**Andy:** *Do you like music?*

**Capitán:** *Yes, I do. I like Michael Jackson.*

**Andy:** *Entendieron. Love es más fuerte que like. Like es para hablar de algo que te gusta. Love es para hablar de algo que amas.*

**Capitán:** I like pizza. I like donuts. I like fruits and I love chocolate.

Andy: Do you love your mother?

**Capitán:** Yes, i do. I love my mom.

**Andy:** Ok voy a sintonizar con la Tierra

**Entrevista**

(Coqueteando con la profe y de repente se da cuenta que están grabando)

**Dr. Cucú:** Gracias Andy. Soy el Dr. Cucú investigando desde la tierra. Y vinimos a... enseñar inglés. So. Let's go. ..

**Ayudante:** Dr. Mire ellos necesitan aprender inglés.

**Dr. Cucú:** Pronto miss, dispare el rayo educador.

( disparan el rayo)

**Dr. Cucú:** Hey do you like icecream?

**Entrevistado 1:** Yes, i do.

**Profe:** She likes icecream.

**Dr. Galactic Cucú:** Do you like icecream with chocolate?

**Entrevistado 1:** Yes, I do.

**Profe:** She loves icecream with chocolate.

**Dr. Cucú:** Do you want icecream with broccoli?

**Entrevistado 1:** No, I don't

**Ayudante:** She doesn't want icecream with broccoli.

**Dr. Cucú:** Yes, she does.

**Ayudante:** No, she doesn't

**Dr. Cucú:** Yes, she does.

**Entrevistado 1:** No, I don't.

**Dr. Cucú:** You don't want icecream with broccoli.

**Entrevistado 1:** No, I don't.

**Dr. Cucú:** she doesn't like icecream with broccoli

**Andy:** ok. Ahora para decir que a él le gusta o ama algo decimos yes, he does. Y para preguntar sobre él usamos Does en la pregunta. Does he like Barcelona.

- Yes, he does.

**Andy:** Does he like Emelec.

- Yes, he does.

**Andy:** Does he like Barcelona?

- No, he doesn't. He likes Emelec.

**Andy:** Does he like Emelec?

- No, he doesn't. He likes Barcelona.

**Andy:** Does he like playing video games?

- Yes, he does.

**Andy:** Does he like playing soccer?

- Yes, He does.

**Captain:** ok chicos. Esta facil. It is easy. He likes music. He likes playing soccer. And he likes playing video games. Ahora les hare unas preguntas y me responden desde su casa. Ok. Does he likes playing soccer?

**Audiencia. (Claqueta. Yes, he does.)**

**Captain:** Does he like playing video games.

**Audiencia. (Claqueta. Yes, he does).**

**Capitán:** Asi de fácil. *It is easy.* Pero ya nos tenemos que ir. Miren nuestro próximo video para que aprendan más. *Ok guys. This is it for today. We are English Trek.*

*And we will see you later.*

*. Bye guys bye bye...*

### **2.3 Escenarios**

Dentro de escenarios futuristas compuestos con elementos digitales, se ambientará de manera organizada para no crear distracciones al momento de enseñar. Las composiciones son coloridas y cargadas con elementos que aluden un ambiente futurista, pero se maneja un orden para que las ayudas visuales no sean mermadas por la imagen. Entre estos elementos tenemos las luces en la figura 1, las luces de colores y el piso negro crean una tensión en el medio de la pantalla aprovechada para dar peso al personaje cuando está en escena. En la figura 2 se aprecia una

cabina con el espacio en el cual se muestra al personaje conduciendo la nave. Esta imagen de fondo ubica la escena en un espacio galáctico.

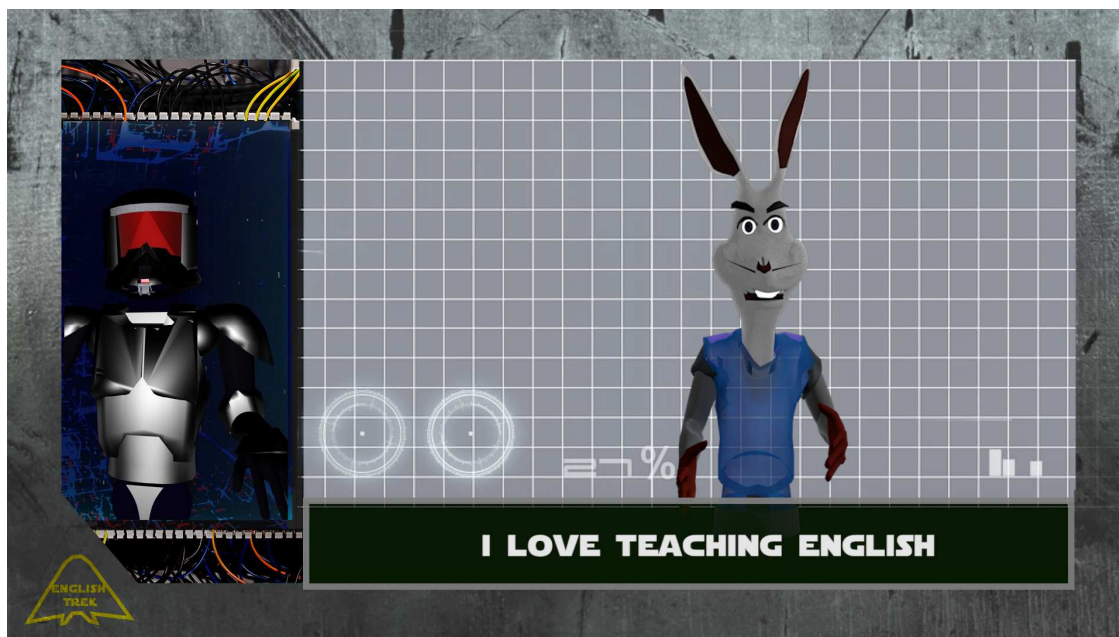


Figura 2. Interior de la nave



Figura 3. Cabina

## 2.4 Tono y Estilo

El programa tendrá un tono juvenil y moderno. Usando la ciencia ficción se creará un universo fantasioso con un estilo futurista. Con este estilo que da un campo amplio para la creación de efectos visuales, este proyecto propone que el contenido impartido sea fácil de asimilar. Utilizando ayudas visuales para relacionar el vocabulario con el significado de las palabras en inglés, se agilizará la comprensión del público objetivo.

El objetivo de las ayudas visuales será aclarar la información presentada en cada episodio. Cada cápsula tendrá como objetivo enseñar un tema distinto, pero llevando un hilo conductor en cada capítulo. Por este motivo el guion será escrito cuidando el nivel de inglés que se maneja en cada capítulo. Aumentando paulatinamente el nivel de complejidad que se manejará dentro del programa, cada capítulo tendrá el propósito de combinar, paso a paso, todo lo aprendido y/o aprehendido.

## 2.5 Plan de cámaras

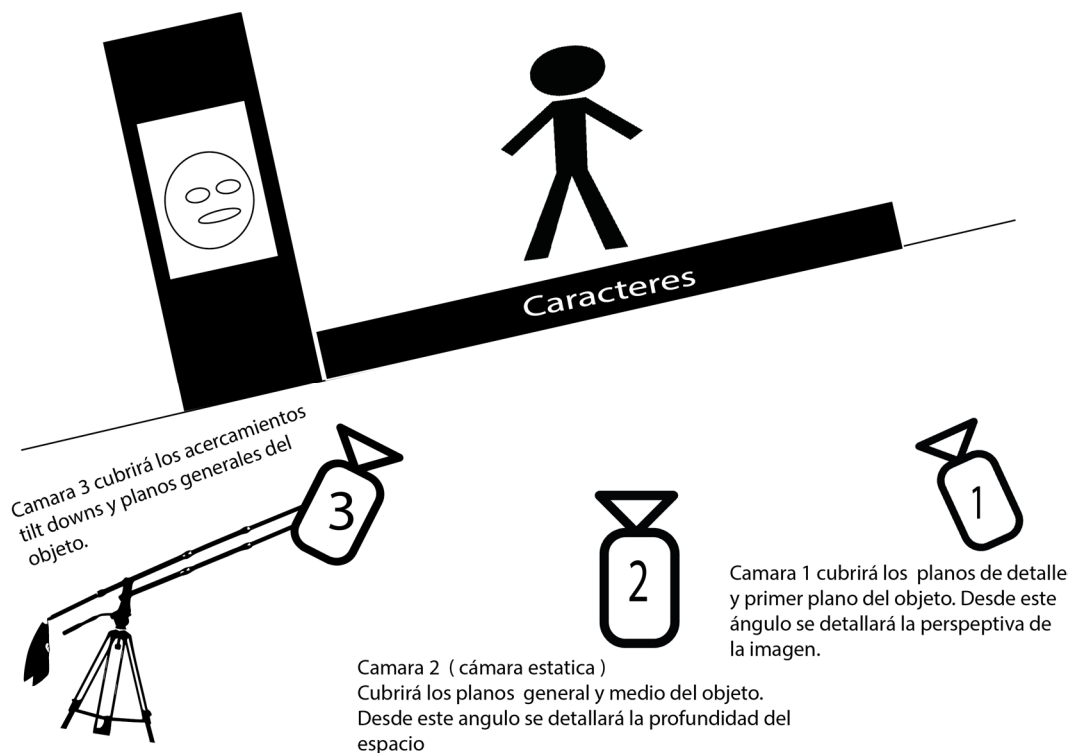


Figura 4. Plan de Cámaras

El programa requerirá de diferentes planos que muestren tanto la perspectiva y amplitud del espacio, así como el detalle de los elementos que forman parte de la escena. Dentro de la animación habrá tres cámaras que realizarán diferentes funciones:

La cámara 1, localizada a 45 grados de mi objeto, se utilizará para realizar los planos de detalles y los primeros planos del objeto. De esta manera se captará las expresiones y detalles que se necesiten mostrar. La cámara 2, que estará puesta en frente del objeto, funcionará como cámara master. Será utilizada para mostrar esencialmente las tomas generales y medias del audiovisual. Con este ángulo se podrá apreciar sin complejidad, todo el contenido de mi imagen. La cámara 3, por otro lado, será la grúa que haga los acercamientos y alejamientos de mi objeto, que a su vez que variará entre ángulos de picada o contra picada según se necesite. Esta cámara también hará planos generales y ofrecerá un ángulo diferente para dinamizar la perspectiva de la imagen.

## 2.6 Plan de iluminación

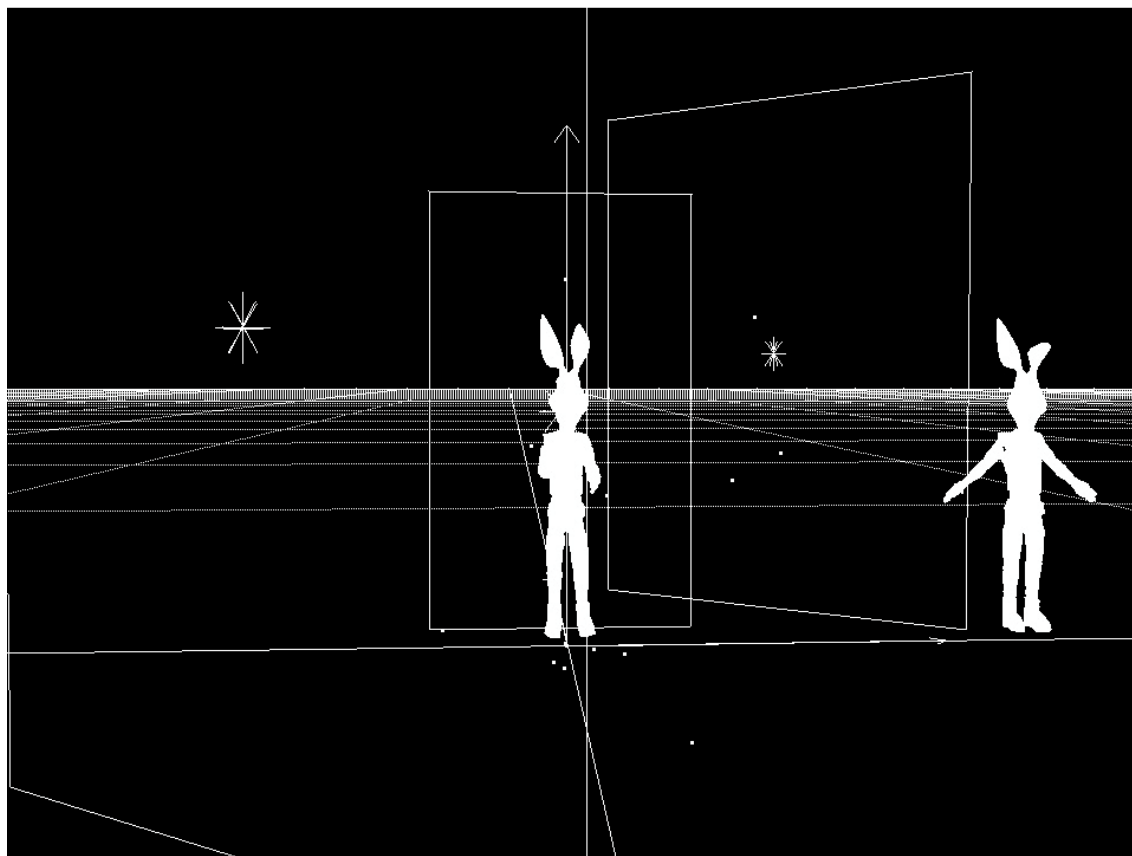


Figura 5. Plan de iluminación

La iluminación de los personajes se manejará separada de la iluminación del escenario. Los personajes llevarán una luz principal de *fresnel* que resaltará los detalles del objeto y a su vez dará importancia a la silueta. La Luz de relleno eliminará las sombras de la escenografía y ayudará a armonizar los colores de la escena. La luz de back será la que dé volumen a la imagen.

En la escenografía, la iluminación variará y se adaptará a las necesidades de cada escena, sin embargo, las luces que iluminen el fondo serán usadas para darle brillo. Esa luz, al ser rebotada en la escenografía, rellena los espacios en donde el conductor se mueva. En las escenas donde se manejen planos generales, el fondo tendrá una iluminación ambiental completamente plana para dar mayor importancia a los personajes, naves o subtítulos proyectados dentro del programa.



## 2.7 Cronograma

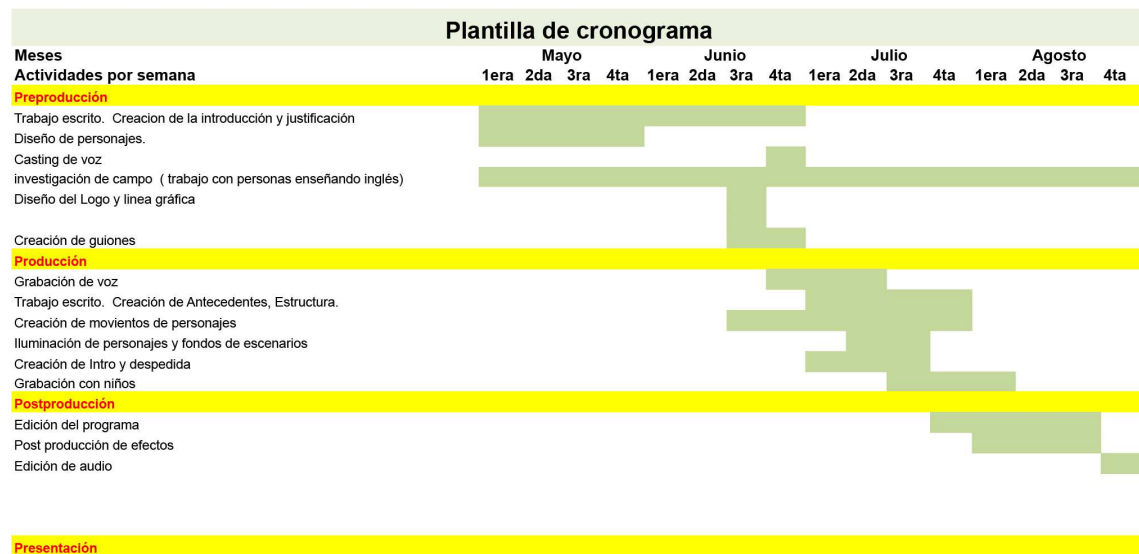


Figura 6. Cronogram

## 2.8 Presupuesto

### 2.8.1 Equipo de producción

Tabla 1. Equipo de producción

<b>Número de Trabajadores</b>	<b>Cargo</b>	<b>Salario mensual</b>	<b>Detalles del Cargo</b>
1	Realizador	\$700.00	Encargado de la imagen y contexto del programa.
1	Ayudante de Realización.	\$ 400	Encargado de revisar el guión. Revisar las locaciones antes de grabar. Verificar las líneas de los actores antes de grabar.
1	Productor	\$800	Es el encargado de plantear los temas a tratar. Buscar auspicios y dentro del programa.
1	Director de arte	\$400	Encargado de la escenografía y utilería.
0	Asistente de arte	\$0	
1	Cámara 1	\$400	Encargado de la grabación del programa.
1	Operador de sonido	\$180 (eventual)	Es el responsable de la grabación de sonido para el programa.
v	Locutores	\$400	Locutorán las voces del programa
3	Editor – post productores	\$600	Responsables de la claridad y la precisión de los contenidos que se difunden
1	Editor de sonido	\$180	Encargado de los efectos y sonorización del programa.
2	Actores	\$ 1000	Son los conductores de las entrevistas. Encargados de animar en las grabaciones.
1	Guionista	\$ 400	Persona encargada de redactar los temas que se tratarán en los programas

Tabla 2. Presupuesto total

<b>Presupuesto Total</b>			
<b>Numero</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Gastos mensuales</b>
1	Alquiler del espacio	10 horas diarias.	\$2.320, 00
2	Equipos: computadoras		\$380,00
6	Equipos de Oficina/ sillas		\$180,00
	Energía Eléctrica	10 horas diarias.	\$200,00
	Internet	10 horas diarias.	\$40.00
	Equipo de producción		\$5.460,00
	<b>Presupuesto Mensual Total</b>		<b>\$8.580,00</b>

## 2.9 Target

Niños de entre 7 a 10 años

Los niños son el público escogido para este proyecto porque son la audiencia que más consume dibujos animados y son el público que requiere del entretenimiento como un recurso para poder captar su atención. El contenido es acorde a este target porque los temas a tratar son parte de la realidad del niño. Según Javier Narváez, educador con más de 15 años de experiencia enseñando inglés no existen una variedad de videos que expliquen el uso correcto de dichos temas.

La mayor cantidad de videos exponen un contenido a tratar, pero no llegan a explicar cómo utilizar el contenido. En otras palabras, la mayoría de los videos educativos de la lengua inglesa son de enseñanza por recepción. En la enseñanza por recepción el enfoque es el contenido que se expondrá. Sin embargo, English Trek manejará una enseñanza por descubrimiento. Con esta metodología el usuario recibirá la información con imágenes que ayuden a discernir el vocabulario. A su vez el programa estará enfocado en una actividad en dónde el usuario participe con el contenido aprendido haciéndolo interactivo. Al lograr que el usuario conteste a las preguntas hechas al final de la actividad se logra ejercitar el aprendizaje visual, auditivo y kinestésico.

## **2.10 Imagen del programa**

El programa constará de una parte animada, en dónde dibujos animados enseñan las reglas y estructuras del idioma inglés. La parte animada del programa será futurística y se desarrollará dentro de la galaxia. En las entrevistas desde la tierra, el Dr. Cucú y la Teniente Roperó aparecen en zonas de la ciudad dónde hay niños. Estos escenarios serán, parques, zonas de recreación o restaurantes en dónde comúnmente hay un transito de personas.



*Figura 7. Logo English Treck*



Figura 8. Dr. Cucú y la ayudante



Figura 9. Cabina y personajes

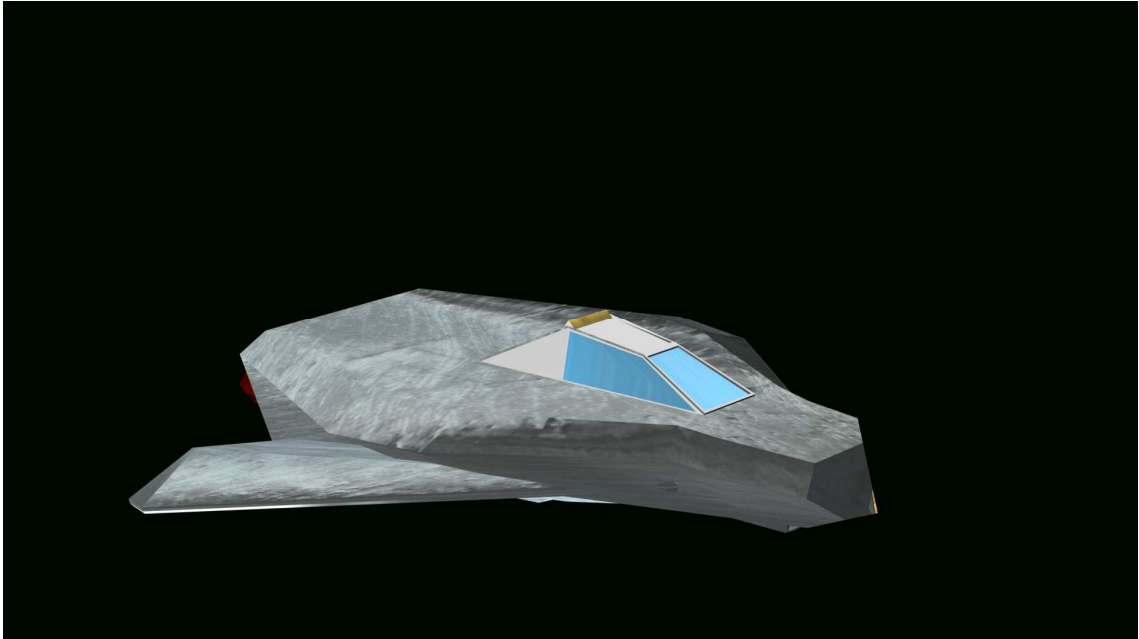


Figura 10. Nave



Figura 11 Explicando la clase

## **2.11 Equipo de producción**

**Director:** Adrián López

**Productor:** Adrián López

**Editor y Post productor:** Adrián López

**Guion:** Adrián López

Actriz: Katuska García

Cámara: Aron Castro

Directora de Arte: Ingrid García

Voz de personajes: Marcelo Cigüenza

### 3 Capítulo 3

#### Resultados

##### 3.1 Pruebas de exhibición

1:Cuál de estos idiomas considera usted que es el más importante?

A: Alemán      B: Italiano      C: Francés      D: Inglés

2: Qué porcentaje considera que habla del idioma inglés?

A: 60%      B: 30%      C: 0%      D: 100%

3: ¿Ah utilizado YouTube para el aprendizaje?

A: Si      B: No

4: ¿Cómo le gusta aprender?

A: Con un profesor    B: Con videos    C: Con profesor y videos

5: ¿Qué le pareció el programa?

A: Divertido      B: Fácil de entender    C: Aburrido

5: ¿Le gusto el conejo que hace de Capitán Jack?

A: SI      B: NO      C: Más o menos

¿Le gusto Andy?

A: SI      B: NO      C: Más o menos



### 3.1.1 Presentación del programa



*Figura 12. Niños encuestados*

El programa es mostrado tanto a un pequeño grupo de niños para hacer una investigación cuantitativa del producto y también se muestra el programa a un grupo grande de niños para realizar en una investigación cualitativa las reacciones que los niños obtienen al observar el programa. En esta investigación de campo tanto los niños encuestados como los niños del grupo focal tuvieron una aceptación positiva del programa.

### 3.1.2 Conclusiones

Tabla 3. Grupos analizados

<b>GRUPO INDIVIDUO</b>	<b>TAMAÑO GRUPO</b>	<b>TAMAÑO MUESTRA</b>	<b>TIPO MUESTREO</b>	<b>MÉTODO TÉCNICA</b>
Estudiantes escolares	5	5 niños	Intencional	Encuesta
Docentes	1	1	intencional	entrevista
Estudiantes escolares	15	15 niños	Intencional	Focus Group

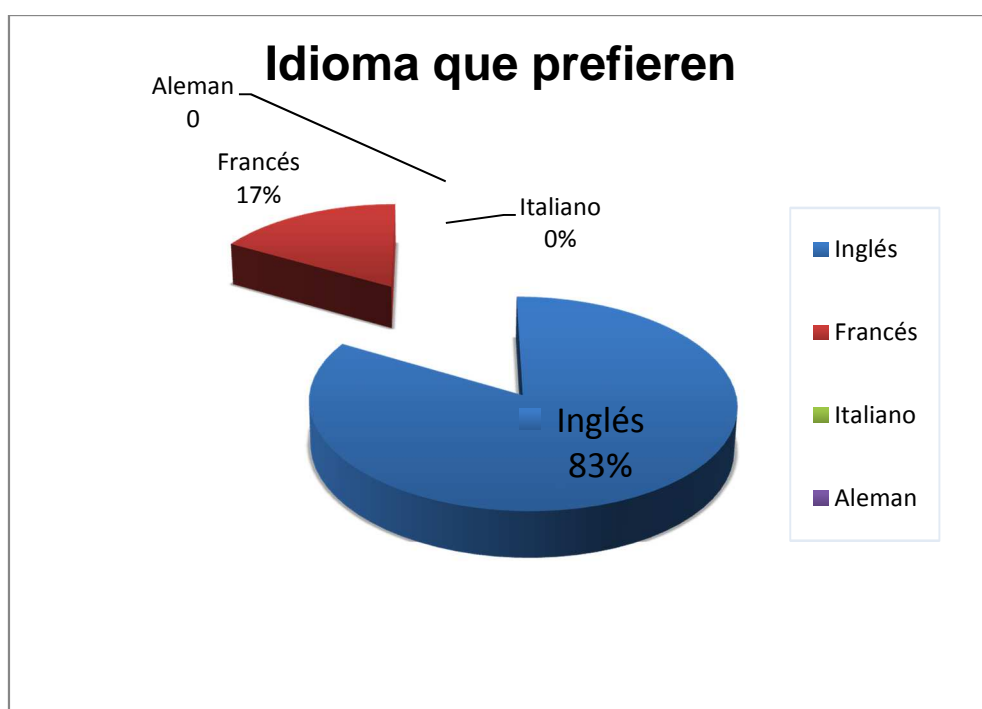


Figura 13. Idioma que prefieren

4 de 5 Niños prefieren aprender inglés por sobre los otros idiomas.

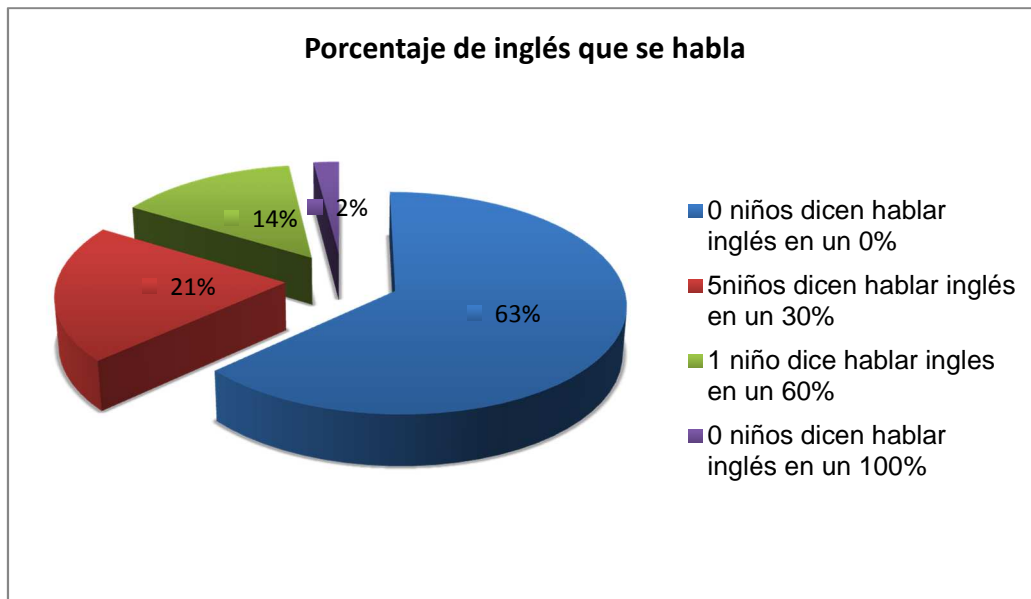


Figura 14. Porcentaje de inglés que se habla

Tomando esta referencia se determina que, aunque no se encontró niños que no conozcan en absoluto del inglés tampoco se ha encontrado niños que hablen inglés en un 100%.

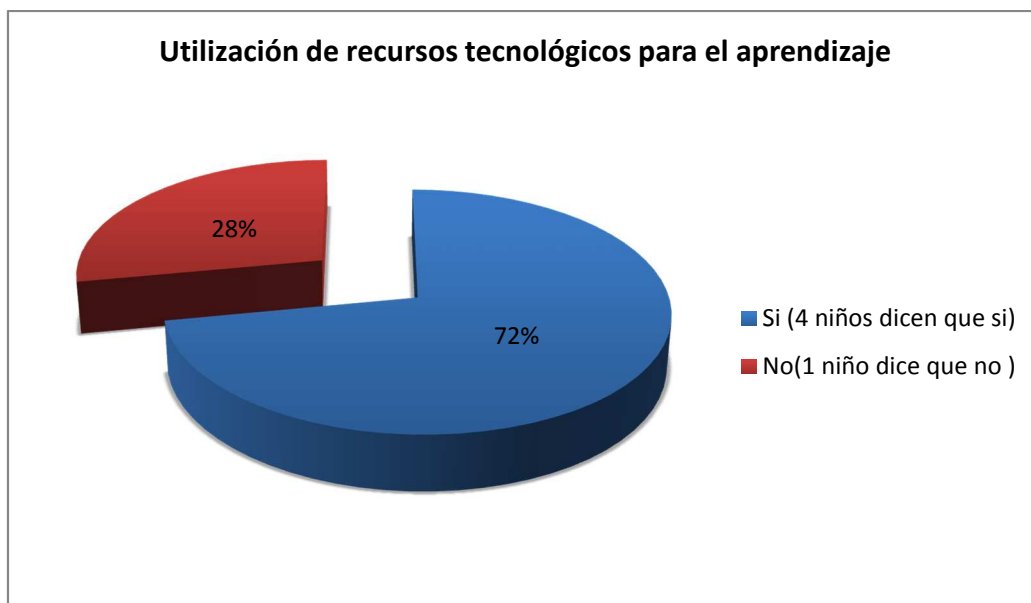


Figura 8. Utilización de recursos tecnológicos para el aprendizaje

Un niño dice no utilizar la tecnología por falta de la misma en la casa. Sin embargo, no descarta el interés por utilizar la tecnología.

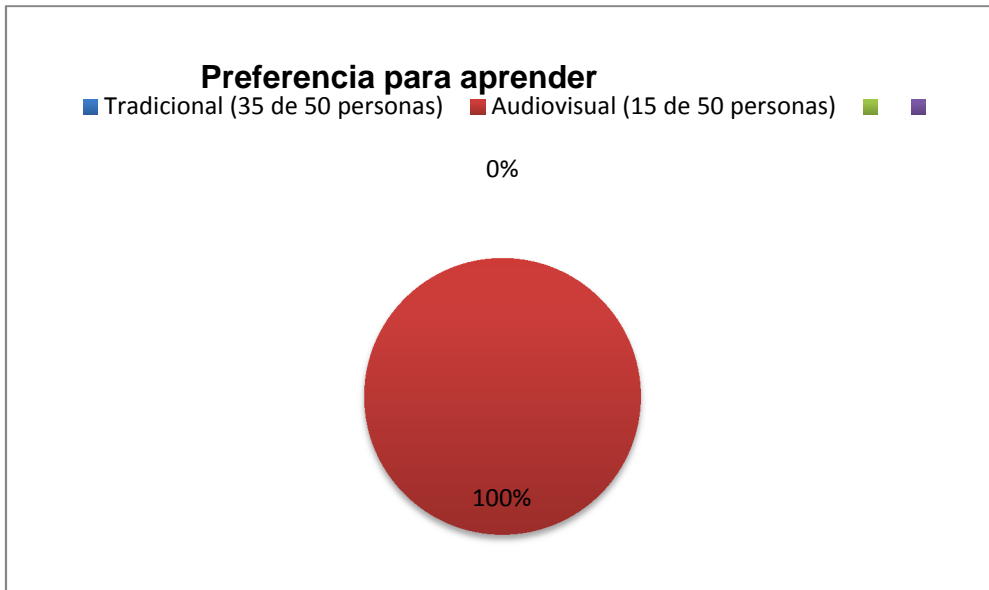


Figura 16. Preferencia para aprender

El 100% de personas para la experimentación, disfruta aprender por medio de videos. Este resultado, muestra que el target a seguir busca de videos para aprender de manera autónoma.

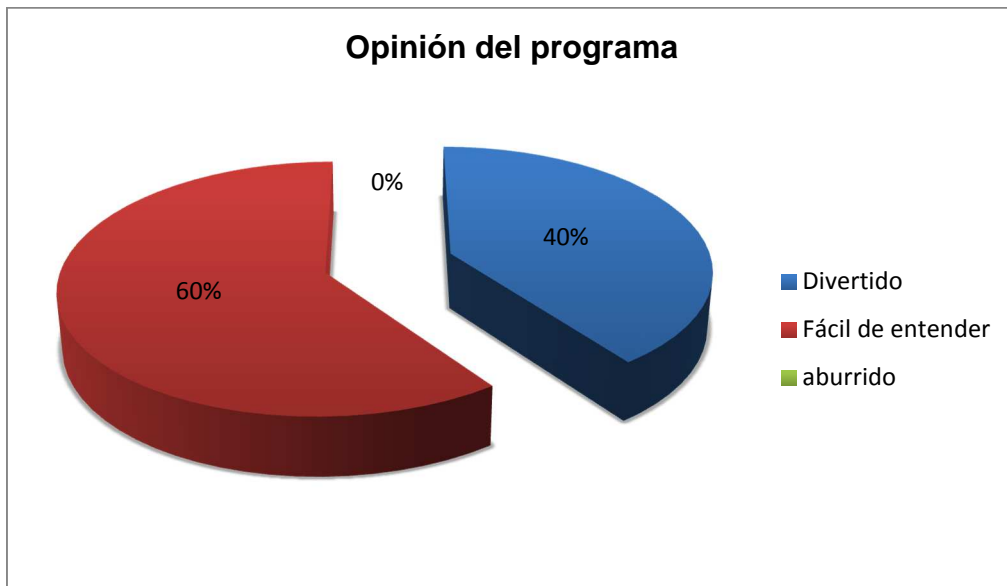


Figura 17. Opinión del programa

No a todos les pareció divertido pero lo más importante es que el conocimiento impartido fue fácil de entender para los niños.

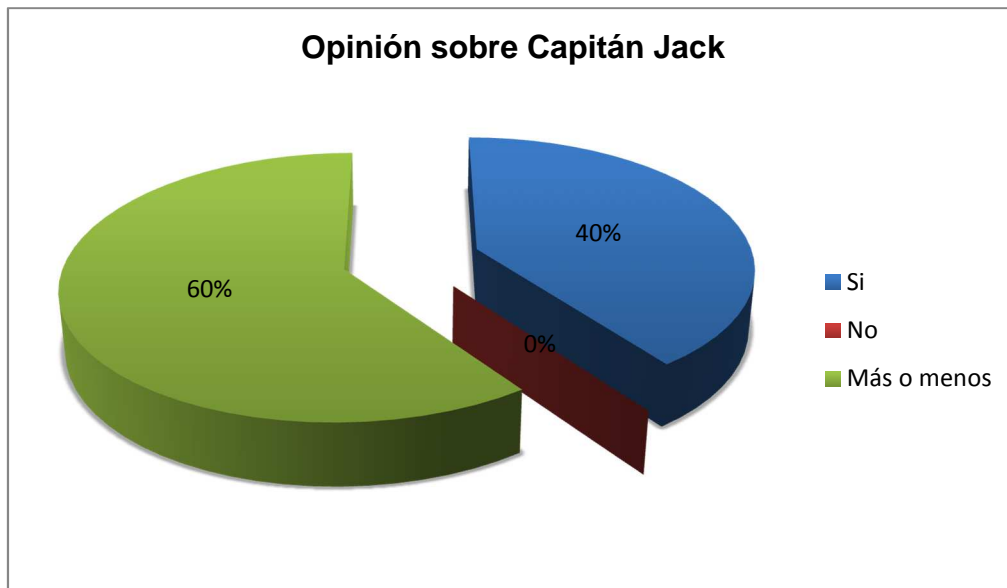


Figura 18. Opinión sobre Capitán Jack

Capitán Jack debe volverse más gracioso porque no todos los niños sienten apego al personaje.

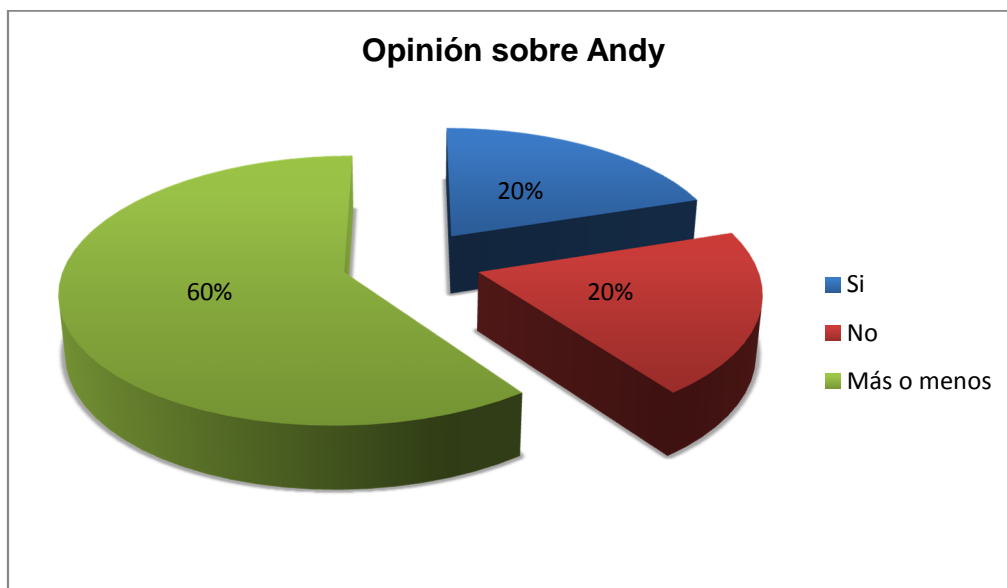


Figura 19. Opinión sobre Andy

El personaje de Andy presenta dificultades para llegar al target porque lo consideran muy serio. Se necesita dar más expresión a su rostro y hacerlo más gracioso.

Es así, que se puede concluir lo siguiente:

- La plataforma por emplear (YouTube) resulta altamente conveniente para su utilización, ya que los videos serán colocados en la misma y posteriormente revisadas en los momentos en los cuales se requiera reforzar los conocimientos que han sido observados y recibidos por primera vez en una ocasión anterior.
- El verbo to be, el uso de los pronombres personales y las preposiciones de lugar son los aspectos de mayor relevancia para que sean impartidos a los niños de las edades indicadas previamente, debido a que estos temas son los que mayormente emplean en su diario vivir, además de que se constituyen como las bases para posteriores temas a desarrollar en edades superiores.
- El programa mostrado a los niños tuvo una alta aceptación, por lo que los aspectos con los que cuenta, diseño visual, textual, así como de contenido resultan los más apropiados para ellos, pudiendo de esta forma lograr un aspecto trascendental, captar su atención y configurarse como una herramienta educativa con una respuesta positiva.

### **Focus Group a niños**

(video anexo al DVD)

Se Mostro el video y se hizo preguntas a 15 niños para saber su opinión del video.

Con el video se pudo constatar que los niños responden al ejercicio planteado en el video. Juzgando por las risas y la interacción que causa el video hacia los niños se puede determinar que el video cumple con las expectativas previamente expuestas. Existe una buena aceptación de los niños para con el video. Con este resultado se puede confirmar que este proyecto ayuda a enseñar inglés de una forma entretenida e interesante para el público infantil.

### **3.1.3 Observaciones**

- Se obtuvo una buena aceptación del concepto por parte del objetivo de muestra, se necesita trabajar en los chistes dentro del programa para hacer que el programa sea más entretenido, esto ya que el humor se volvió un factor muy atractivo para los niños, siendo así que cabe la posibilidad de sumar un escritor o cómico infantil para el mejoramiento de este aspecto.
- El contenido educativo por otro lado es claramente entendido y mantiene a la audiencia interesada en lo que están viendo; esto gracias a la voz de los personajes brinda los matices suficientes para que el contenido pueda ser serio en ciertas ocasiones y entretenido en otras.
- Se debe mejorar en las expresiones de Andy, ya que los niños quieren a un Andy más amigable, lo cual podría efectuarse para conseguir aún un mayor grado de aceptación y de agrado por el mercado objetivo, sin embargo, no resulta extremadamente necesario debido a la gran aceptación que se evidenció en las pruebas realizadas.

#### 4 Bibliografía

- Aksakal, N. (2014). *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*. Anadolu University,, 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA 2014 . Turquía: ScienceDirect.
- Arboccó, M., & Arboccó, O. (2012). Impacto de la “televisión basura” en la mente y la conducta de niños y adolescentes. 57. Perú: Asociación Educativa Pitágoras.
- Obtenido de Rebeil, M.A. y Guadalupe Gómez, D. (2008). *Ética, Violencia y Televisión*. México: Edit. Trillas.
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades* . Universidad de Sevilla. Sevilla: No. 45.
- Dozal, J. (2002). *La Televisión Educativa en México*. Centro de Cultura Digital , INTELMEX. Sinaloa: Mexico.
- El Comercio. (17 de febrero de 2015). <http://www.elcomercio.com/>. (G. Andrea, Productor) Recuperado el 20 de noviembre de 2016, de Latinoamericanos tienen bajo nivel de inglés y Ecuador no es la excepción: <http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-niveldeingles-latinoamerica-idiomas-educacion.html>
- INEC. (2010). *Ecuador en Cifras*. Obtenido de Resultados Censo de Población: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2013). [www.ecuadorencifras.com](http://www.ecuadorencifras.com). Obtenido de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/Resultados\\_principales\\_140515.Tic.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf)
- Julio, D. (2002). *La Televisión Educativa en México* . Centro de Cultura Digital , INTELMEX. Sinaloa: Mexico.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Akal.
- Mediano Serrano, L. (2004). *Gestión del Marketing en el Turismo Rural*. Madrid: Prentice Hall.



Mendoza, S. (11 de 01 de 2012). *El Uso de la Pedagogía y la Tecnología por el Docente para el Desarrollo de Competencias Clave y Genéricas en la Preparación de la Vida Inteligente del Alumno de Educación Secundaria de Educación Pública.-Edición Única*. UNIVERSIDAD TECVIRTUAL ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN. Monterrey: Mexico.

Ministerio de Telecomunicaciones. (2014). *telecomunicaciones*. (M. d. Información, Productor) Recuperado el 2016, de [www.telecomunicaciones.gob.ec](http://www.telecomunicaciones.gob.ec):  
<http://www.telecomunicaciones.gob.ec/el-404-de-los-ecuatorianos-utilizo-internet-en-los-ultimos-12-meses/>

Ministerio de Telecomunicaciones. (2014). *Telecomunicaciones*. (D. n. públicos, Editor, & E. M. Sistematizadora., Productor) Recuperado el 6 de 11 de 2016, de [www.telecomunicaciones.gob.ec](http://www.telecomunicaciones.gob.ec):  
<http://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/6.-Sistematización-evento-Manta-IRC-2014-MINTEL.pdf>

Northon, D. (2011). *La detección de los estilos de aprendizaje, un objetivo o una necesidad*. Universidad de Castilla - La Mancha, Facultad de Ciencias Sociales de Cuenca. Cuenca: España.

Núñez, G. (2015). *La televisión Online*. Universidad Católica Santiago de Guayaquil., Facultad de artes y Humanidades, Guayaquil.

Rebeil, M. y. (2008). *Ética, Violencia y Televisión*. . Obtenido de Rebeil, M.A. y Guadalupe Gómez, D. (2008). *Ética, Violencia y Televisión*. México: Edit. Trillas.

## 5 Anexos

### Anexo 1

#### **ENTREVISTA AL LICENCIADO JAVIER NARVÁEZ**

##### **¿Qué opinión le merecen los videos empleados actualmente?**

Una de las falencias que poseen los videos actuales es que no resultan muy explicativos, ya que introducen un tema, pero no lo explican y no indican la manera en la que pueden poner en práctica el mismo dentro de su vida cotidiana; además estos videos carecen de creatividad, por lo que el mensaje se vuelve monótono y no genera que el televidente se mantenga interesado en el mismo.

##### **¿Cuántos años lleva enseñando inglés?**

En este momento me encuentro cerca de alcanzar los 15 años.

##### **¿En cuántas instituciones educativas ha trabajado?**

7 como docente y actualmente soy Director Académico.

##### **¿Considera usted que los pronombres personales y el verbo to be son temas importantes para un primer video de enseñanza?**

Si, ya que los niños pueden desarrollar sus sentimientos con la familia, compañeros, es decir, el entorno; además, deben contar con la estructura positiva y negativa, ya que los actuales únicamente enseñan la estructura positiva.

##### **¿Los verbos like, want and love son muy comunes en la utilización por parte de los niños, por lo que considera deben enseñarse también en el primer video?**

Si, porque estos verbos pasan a formar parte de la realidad del niño, es decir, los emplearán muy seguido, por lo que además debe dejarse en un segundo plano el uso del tiempo futuro, ya que el niño vive el presente en todo momento y los planes a futuro no le representan una gran importancia.

**¿Existen videos que explique las preposiciones de lugar?**

Si, he podido encontrar varios videos muy buenos, pero si hago una comparación, de una búsqueda de 100 videos, únicamente dos servirán, por lo que para contar con una base importante de videos se debe invertir una gran cantidad de tiempo en esto.

**¿Si existiera un video que explique de manera correcta las preposiciones de lugar y el verbo tobe, usted lo consideraría como una herramienta esencial para niños?**

Si, una gran ayuda para todo tipo de instituciones que brinde educación para los niños en idioma inglés.

**¿Considera que uno de los retos más difíciles para los docentes es el manejo de la tercera persona en presente simple?**

Si, ya que los docentes no nos encontramos en muchos casos familiarizados con esto y además a un estudiante le toma tiempo aprender esto, por lo que para un niño resulta aún más complicado.

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **López Marich Adrián Alonso**, con C.C: # **0919159228** autor del **componente práctico del examen complejo: CÁPSULAS EDUCATIVAS DE TELE CLASE PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS ESCOLARES DE GUAYAQUIL** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 25 de Septiembre de 2017

f. \_\_\_\_\_

**López Marich Adrián Alonso**

**C.C: 0919159228**

**REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	CÁPSULAS EDUCATIVAS DE TELE CLASE PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS ESCOLARES DE GUAYAQUIL		
<b>AUTOR</b>	López Marich Adrián Alonso		
<b>TUTOR</b>	Diana Romero Morán		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.		
<b>FACULTAD:</b>	Artes y Humanidades.		
<b>CARRERA:</b>	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes y Audiovisuales		
<b>TITULO OBTENIDO:</b>	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes y Audiovisuales.		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	25 de Septiembre del 2017	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	63
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Tecnología, Comunicación y Arte.		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	PROGRAMA PILOTO - INGLÉS – AUDIOVISUALES – PRE-PRODUCCIÓN- PRODUCCIÓN – TELE CLASE		
<b>RESUMEN/ABSTRACT</b>			
<p>El presente trabajo es una tele clase para dar soporte a la adquisición del idioma inglés en niños de entre 7 a 10 años a través del diseño de cápsulas audiovisuales. Se propone una estrategia de enseñanza que puede ser utilizada tanto de forma autónoma como en aulas de clase. Se espera que el programa sea transmitido por YouTube con la finalidad de combinar de forma integral aprendizaje y entretenimiento. En una estratégica forma de enseñanza digital, dinámica y lúdica, se emplea como medio de comunicación, personajes animados quienes colaboran personas reales del diario vivir para enseñar la clase. La atención de los usuarios se enlaza a través de una interlocución entre un actor y dos dibujos animados, que plantean a la audiencia, en este caso a los niños como usuarios, preguntas, cuestionamientos y respuestas para llegar a un aprendizaje del idioma inglés. Después de una investigación a profesores de este campo y de anteriores audiovisuales con una meta similar, se crea como respuesta a esta necesidad, English Trek. Este programa busca ser una herramienta no solo para el usuario, sino también para el profesor de esta área.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON</b>	<b>Teléfono:</b> +593 -	E-mail: adrianjippy@hotmail.com	

<b>AUTOR/ES:</b>	989282696	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre: Bryrone Tomala Calderon</b>	
	<b>Teléfono: +593-4-93960283943</b>	
	<b>E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec</b>	
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>		
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>		
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>		
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		