

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERITE ABDELHAMID IBN BADIS – MOSTAGANEM-

FACULTE DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE didactique de langue étranger



MASTER

«Master didactique »

Los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE el caso de estudio L2 la universidad de mostaganem.

Présenté par : dridi abla

Membres du jury :

Président

Promoteur : morceli hassibe

Examineur

Année universitaire 2019/2020

República Argelina Democrática y Popular
Ministerio de la Enseñanza Superior y de la Investigación Científica
Universidad Abdelhamid Ibn Badis –Mostaganem-
Facultad de Lenguas Extranjeras
Departamento de Lengua Española



Memoria de fin de Máster en “didáctica de las lenguas extranjeras”

Los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE el caso de estudio L2 la universidad de mostaganem.

Título

Presentada por:
Dridi abla.

Miembros del jurado:

Presidente/a:.....

Director/a hassib morceli

Vocal:.....

Año académico: 2019/2020

Agradecimientos

El primer agradecimiento lo ofrece a mi director de memoria. El profesor HASSIBE MORCILE por su orientación, paciencia, apoyo y confianza, a la persona que mediante sus consejos, su enseñanza y sabiduría podía afrontar de la mejor manera los obstáculos que a diario me enfrentan. Quien sigue muy cerca de mi trabajo con el fin de realizar un modesto trabajo de fin de máster.

Quiero agradecer también a todos los profesores del departamento de español mostaganem. Señores y señoras.

Por último, doy infinitas gracias al grupo de mis compañeros de la promoción didáctica.

A mi amigas Amel, Rahma, Imen, samiha, Ilham y fatima

¡Gracias! por os apoyo, generosidad y amabilidad amigas

Mil gracias a todos, y mil perdón por no citar todos

Dedicatoria

Con sinceras palabras, dedico este trabajo a toda mi familia

En especial a mis queridos padres.

A mi papa por su labor, por mi mama por sus consejos y por educarnos bajo los principios de la nobleza de respeto y del amor.

Lo dedico a mis hermanas BESSMA, HALIMA, SANA y RIMA y a mi hermano ILYAS.

Índice

La introducción.....	1
Capítulo I: los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE.	
La parte teórica.	
1. La definición de los dibujos animados.....	11
2. La historia de los dibujos animados.....	12
3. Los tipos de los dibujos animados.....	17
3.1. La animación tradicional.....	17
3.2. La animación 2D.....	18
3.3.La animación 3D.....	18
3.4. La animación tipográfica o Motion Graphics.....	19
3.5. La animación en stop motion.....	20
4. Los contenidos variables de los dibujos animados.....	21
4.1. Los contenidos culturales.....	21
4.2. Los contenidos violentes.....	21
4.3. Los contenidos recreativos.....	21
4.4. Los contenidos didácticos.....	21
5. El uso didáctico de los dibujos animados en el aula de ELE para trabajar el oral...	22
5.1. la definición de los recursos didácticos.....	24
5.2.La definición del oral.....	25
6. La importancia de los dibujos animados en el aula de ELE.....	28
6.1. El desarrollo de la competencia estratégica.....	28
6.2. El desarrollo de la competencia lingüística.....	28
6.3. La adquisición de la competencia sociolingüística.....	28
6.4. El desarrollo de la competencia sociocultural.....	29
6.5. el desarrollo de la competencia semiológica.....	29

7. los objetivos de la utilización de los dibujos animados.....	28
---	----

Capítulo II: la metodología y el análisis.

La parte practica. .

1. Metodología de trabajo.....	30
2. recogida del corpus de datos.....	30
2.1. La muestra.....	31
3. Los recursos metodológicos.....	31
3.1.Una propuesta didáctica.....	32
4. El análisis de datos.....	44
5. Valoración de las resultados.....	47
La conclusión.....	49
Referencias.....	51
Anexos.....	53

INTRODUCCION

La introducción

En este momento donde las tecnologías nos están invadiendo con un valor extraordinario, muchos de los profesores de la lengua han adoptado nuevas herramientas y recursos didácticos a la hora de preparar sus clases y con fin de seguir desarrollando y facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo eso no quiere decir que es sustitutivo del docente. Ya que existen diversas herramientas didácticas y más eficaces, donde se nota fuertemente desarrollo en las destrezas escritas y las del oral o ambas en el mismo tiempo. En consecuencia de todo eso muchos profesores han utilizado los medios audiovisuales como recurso para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje, para mantener al alumno alejado del aburrimiento y la monotonía en la enseñanza tradicional. Así pues hemos elegido los dibujos animados como el eje central de nuestro trabajo de investigación como un recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE.

En la enseñanza actual de las lenguas extranjeras y sobre todo el español como ELE, la destreza oral ha tenido un valor muy importante, en el que se considera como un elemento primordial en el desarrollo comunicativo de nuestros alumnos, así que la elegimos como punto de partida para valorar la efectividad del uso de los dibujos en el aula de ELE.

Los trabajos más recientes sobre el tema de los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE que hemos podido consultar pertenecen a unos autores españoles y otros. En cuanto a lo de los tres profesoras de la universidad de Barcelona María Antonia Pujol Maura, Nuria Rajadell Puiggros y Verónica Violant Holz. 2005; revista comunicar numero 25; las profesoras señalen que los dibujos animados representen un recurso fácil y accesible prácticamente para transmitir una serie de valores culturales y educativos. De otra parte los profesores de la universidad de Zaragoza en el año 2018 Clemente Villanueva, Marta Pelegrin Campo y Julián indican que desde los dibujos animados podemos desarrollar el proceso cognitivo. Pero casi todas las investigaciones son planteadas a la educación primaria.

Nuestra elección de esta temática está relacionada con la importancia que los dibujos animados adquieren en el aula de ELE, es uno de los recursos didácticos que considera más importante, pues permite el desarrollo del oral en el aula, la imaginación y de la creatividad

Además nos ofrece la posibilidad de trabajar y conocer muchos y diversos contenidos y valores. Asimismo el dibujo animado se considera como un elemento de disfruta, que permite conocer situaciones, conflictos y problemas a través de diferentes personajes.

Esto lo que nos lleva a plantear la siguiente pregunta clave:

¿Cómo los dibujos animados pueden desarrollar la destreza oral en el aula de ELE?

A partir de esta pregunta planteamos los interrogantes siguientes:

¿Qué son los dibujos animados, sus tipos y sus diferentes contenidos?

¿Cómo podemos integrar los dibujos animados en el aula de ELE?

Consecuentemente, el desarrollo de este proyecto incluye un análisis educativo de unos dibujos animados que pueden servir de referencia al docente, basándose en los siguientes objetivos:

1. analizar como el dibujo animado estimula y apoya el uso del oral en el aula.
2. Demostrarlos los contenidos y valores transmitidos desde los dibujos animados.
3. Observar las capacidades desarrolladas desde los dibujos animados a partir de proponer un modelo educativo y aplicarlo en aula según el currículo.

Para llevar a efecto las fases del proyecto mencionadas, es preciso partir de una metodología que revise,

El primer capítulo, trata del concepto de los dibujos animados. Primero mostramos diferentes definiciones de los dibujos animados y su historia. También indicamos sus diferentes tipos y contenidos y luego el uso didáctico de los dibujos en el aula de ELE y su importancia y por último los objetivos de su utilización en el aula.

En el segundo capítulo, lo dedicamos al análisis de los datos recogidos. Primeramente, empezamos por una descripción de la metodología usada en nuestra investigación. Luego presentamos nuestra propuesta didáctica. Después el análisis de los datos y su valoración y por fin nos acabamos nuestro trabajo con una conclusión.

El capítulo: I

Los dibujos animados como recurso didáctico

Para el desarrollo del oral.

A priori, en los últimos años del siglo XVIII , la lingüística aplicada fue el primer apelativo que recibió la didáctica de las lenguas que más tarde se resurgió con normas y reglas renovadoras y diferentes a la antigua , en la cual rechazo todo lo referido a los métodos tradicionales y la enseñanza pura ,así que con toques de la tecnología derrabada de la revolución industrial sobre sale cada vez unas herramientas o bien recursos que permiten el desarrollo de la didáctica de las lenguas extranjeras. El motivo lo más destacado al uso de estas herramientas educativas novedosas fue el deseo de potenciar la capacidad de los estudiantes de la lengua extranjera para romper con monotonía de la educación tradicional, diversificar la enseñanza y despertar un interés especial para crear las condiciones para un aprendizaje más efectivo.

Nos parece importante en este capítulo acercarnos a uno de estos últimos recursos lo conocido por los dibujos animados que se desarrollan bajo de los recursos audiovisuales.

1. La definición de los dibujos animados.

Los dibujos animados son imágenes presentadas en forma de una serie de eventos de unos personajes, se consiste a dibujar a mano cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas (cada hoja dibujada con una pose distinta; se define o se conoce como “fotograma” o “frame”) para crear la ilusión de movimiento y lo que muestran en un corto período de tiempo, ya que puede ser visual o audiovisual.

En otras palabras, es la técnica que da sensación de movimiento a dibujos, fotografías, personas, figuras, objetos o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar; esto es posible en una secuencia que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión. Por ejemplo, si queremos hablar de lo que es dibujos animados en el mundo multimedia (audio y video), nos referimos a ella con lo que generalmente conocemos como la animación.

De acorde con este dicho el animador famoso Norman Meclaren dice que: “Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn what happens

between each frame is more important than what happens on each frame”. Eso nos aclara que la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de movimiento que se dibujan lo que sucede entre cada cuadro es más importante que lo que sucede en cada fotograma es decir, suele hacer referencia al acto de crear la ilusión de movimiento.

Por otra parte este acto de crear la ilusión por movimiento hizo que muchas figuras destacadas como Emile Reynaud quien impulsó el desarrollo de los dibujos animados con el praxinoscopio también, al animador americano famoso Walt Disney el que gobernó el área animada en los años 1930 y 1940 con personajes como Mickey Mouse, Donald o Pluto unas de las mayores producciones animadas que duran hasta hoy, y no olvidamos las producciones de William Hanna y Joey Bárbara (Tom & Jerry) a evolucionaron los dibujos animados, que convirtiéndose en una de las formas más trascendentales para difundir un tema social a la comunidad.

2. La historia de los dibujos animados.

Cuando referimos a los inicios de la civilización vimos que los dibujos existen desde hace miles de años. Primero han sido dibujos en las cuevas prehistóricas en que el ser humano buscó una manera de retratar la esencia de la vida a través de la repetición de partes de los cuerpos de animales querían inmolar el correr para cazarlo; entonces los dibujos que intenten crearlos para la ilusión de movimiento la cual mantiene su forma tal como la conocemos ahora, y que supone de la combinación de elementos visuales asentados sobre el papel ; se remonta a su primera aparición al siglo XIX, que se desarrolló en varias formas durante diferentes períodos a manos de varios animadores.

El primer intento de la creación de los dibujos animados fue en el año 1824 cuando John Ayrton Paris creó lo que llamó Taumatropo que consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambas lado y un trazo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco giran y cambien de cara rápidamente por ejemplo una imagen de un pájaro al primer lado del disco y en el segundo lado había una jaula y cuando girar el disco el pájaro se prepara para ser visto en la jaula a través del rápido giro del disco.

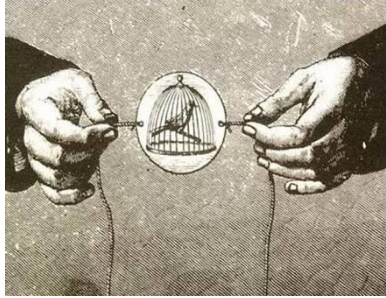


Figura N2: Taumatropo.

En el segundo lugar al año 1832 exactamente en la capital Viena por parte del investigador Joseph Platón, este último creó lo que conocido por fenaquistiscopio (phenakistoscopia), que consiste en una serie de dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa o más bien montados por un bucle sobre un disco que giraba autónomamente de otro disco, así que al mirar a través de unas ranuras o vacíos, logramos ver los movimientos de las figuras pintadas sobre el disco. O de otro modo se crea la ilusión de los movimientos cuando la placa de dibujos se hace girar frente a un espejo.



Figura N3: fenaquistiscopio.

Después de dos años en 1834 el creador William George Horner implantó el zoótropo que compuesto por un tambor circular con unas cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar dan la ilusión de movimiento.



Figura N4: el zoótropo.

Por otro lado en 1868 el artista John Barnes Linnet creó el Firoscopio (Flip book), es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gira dualmente de una página a la siguiente, y para que cuando las paginas se pasen rápidamente; las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento otro cambio.



Figura N5: el Firoscopio.

Otro lado el científico francés Emile Rayunad justo en el año 1877 fundó el praxinoscopo un dispositivo parecido zootropo este utilizaba espejos para proyectar una secuencia de imágenes en una pantalla. Este último es el primer dispositivo en mostrar animación en pantalla, y en 1892 Raynaud presentó al público su primera animación Pauvre Pierrot, y consistió en 500 cuadros de dibujos dibujados; equivalentes a un cuarto de hora. En 1900 el número de asistentes a estos espectáculos llegó a 500 mil personas.



Figura N6: el praxinoscopio

Tampoco no olvidamos del investigador Edward Muybridge al intentar desarrollar técnicas de visualización de los dibujos animados, donde hizo una gran creatividad conocida por el Zoopraxiscopio en 1879 que es un artefacto que proyectaba imágenes situadas en discos de cristal giratorios en una rápida sucesión para dar la impresión de movimiento.



Figuras N7: el Zoopraxiscopio.

Luego, en dos años consecutivos se apareció dos aparatos, en 1887 el creador Ottomar anschutz instauró el Electrotaquiscopio; que es un aparato que produce la ilusión de movimiento mediante la combinación de imágenes fijas transparentes situadas en una rueda giratoria que están iluminadas por detrás. Y en un año más exacto 1888 Tomas Edison creó Quinetoscopio; era un aparato que les permitía a las personas ver imágenes en movimiento.

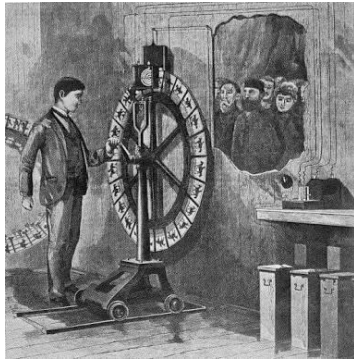


Figura N8: Electrotaquiscopio.

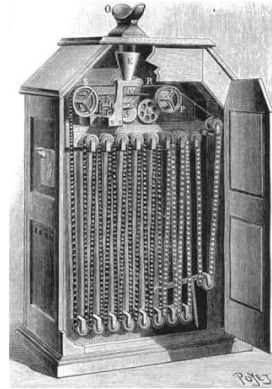


Figura N 9: el Quinetoscopio

A continuación el año 1895 los hermanos Auguste y Louis Lumière crearon lo que conocido cinematógrafo que es una máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento. Fue la primera máquina capaz de rodar y proyectar películas de cine. Luego Thomas Armat fundó el Vitascopio era un proyector que emitían sucesiones de imágenes sin intermitencias en una pared o pantalla lo que fuesen vistas al mismo tiempo por una cantidad grande de público.



Figura N10: el Vitascopio.



Figura N11: cinematógrafo. Auguste y Louis Lumière.

Finalmente, a los principios del siglo XX y en el año 1906 J. Stuart Blackton cambió el método de mostrar la animación a un nuevo método, en que uso la técnica de Stop-Motion, pues, se creó una película de animación llamada “Humorous Phases of Funny”. En ella vemos caras y figuras dibujadas a mano que se empiezan a mover.

Mientras, este cambio o desarrollo es el inicio de una revolución industrial en el mundo de la animación, ya que se desarrolló en varias formas, como se explicó anteriormente, y en consecuencia los dibujos se clasificaron en varios tipos y categorizaciones según su calidad y en

relación con la época en que aparecieron. Lo que dejamos a aclarar los tipos variables de los dibujos animados en el punto siguiente.

3. los tipos de los dibujos animados.

Los dibujos animados y como todos los medios audiovisuales tienen diversos tipos, entre los cuales se destacan los siguientes:

3.1. La animación tradicional.

Este tipo de la animación conocido por los dibujos animados tradicionales ya que fue la primera en popularizarse. Se trata de dibujar libremente y lo más importante es que es realizada a mano por completo, su propósito principal es crear personajes, storyboards y fondos en ambiente de dos dimensiones. Para hacer la animación tradicional se tenían que hacer dibujos a manos, luego ponerlas en hojas de acetato transparentes llamadas células para pintura. Y como aclara el investigador Enrique Martínez-Salanova Sánchez (2016) en su investigación:

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo. Más tarde a la técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computador, pues existen programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios.

Esta fase indica que la animación tradicional se basa en el uso de células o celdas transparentes dibujadas completamente por el mano a cada acción de los personajes con el fondo en una sola toma. De otras palabras la técnica que utilizando la superposición, en la que fotografiaba el fondo superponiendo tanto dibujos de los personajes como fuera necesario a través de la doble exposición de película.

3.2. La animación 2D.

En este tipo de animación sólo pueden moverse horizontalmente es decir (movimientos hacia adelante y hacia detrás), y verticalmente es decir (movimiento hacia arriba y hacia abajo); o la que llama la era de la animación vectorial con el advenimiento de procesos digitales, es lo que permitió la creación de animación digital utilizando lo que se conoce como muñecos digitales 2D. Esta animación puede continuar funcionando con gráficos generados a mano, pero ya no en papel o celdas; pero con tabletas digitales que crean vectores en lugar de líneas con lápices.

3.3. La animación 3D.

Antes de la llegada de la animación 3D había sido impensable que los objetos pudieran aparecer en tres dimensiones y que rotaron y se movieron y que la animación 3D se utilizara en cortometrajes, largometrajes y más. Entonces la 3D los objetos también pueden moverse más cerca o más lejos de la persona que ve la animación. Tiene un nivel de calidad y detalle que lo vuelve muy cercano a las imágenes de la realidad, en algunos casos haciéndose imperceptible la diferencia entre la animación y un objeto real.

Sin duda es la más popular en la actualidad. Y entre los animadores destacados que crearon sus películas enteramente con la 3D Toy Story en 1995.

3.4. La animación tipográfica o Motion graphics.

Este tipo se utiliza particularmente en el cine en los títulos que aparecen a lo largo de la película, además de que estas animaciones se utilizan para transmitir ilustraciones o logotipos básicos. Un ejemplo de motion graphic muy claro del uso son los videos de letras que los artistas utilizan para promocionar canciones la letra. Es también conocida como la animación cinética consiste en mostrar una idea visualmente de manera escrita utilizando la tipografía, que se convierte en protagonista de este tipo de animaciones. Para entenderlo, que mejor manera que con un video en donde se utiliza esta técnica. Y como aclara Cristina Barper 2013:

Hoy he elegido hablar de la animación tipografía. También conocida como tipografía cinética. Este tipo de animación como su propio nombre indica, utiliza la tipografía para mostrar de forma escrita y de manera visual una idea. La tipografía se convierte en protagonista en este tipo de animación.

Pues la investigadora determina que este tipo de animación se usa en las salas del cine, eso quiere decir que el animador o el creador de las películas de animación se usan la tipografía para mostrar la idea de forma escrita o de manera visual. Que se aparecen a lo largo de la producción. Pues entre las animaciones de tipografía más destacados es lo que llama “The Atlantic” hecha por Barrett Forest.

3.5. La animación en stop motion.

Stop motion o la animación en volumen es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de una serie de imágenes fotografiadas, fijas y sucesivas. El movimiento de objeto estático se constituye, fotograma a fotograma, o cuadro por cuadro manipulando el objeto o el muñeco con las propias manos entre tomas. En general este tipo de animación las personas son creadas a base de plastilina y hacer más maleables a los personajes eso es lo que la autora Cristina Barper indica en su trabajo científico sobre stop motion 2013

El stop moción se remonta 1900 y es considera la técnica de la animación más antigua, pero hoy en día es muy utilizada en publicidad, series, videoclips y cine. El stop motion es una sucesión de imágenes fijas, una animación foto a foto, por lo que no entra en la categoría de dibujos animados ni de animación por ordenador.

En esta citación la autora Cristina Barper enseña que la técnica de la animación en volumen consiste con fotogramas fijas tratando objetos o muñecos que formados por la mano, así como trabajando con otros materiales de manera progresiva, en otra parte se dinomina animaciones de stop Motion a las que no entran en la categoría de dibujos animados o de la animación por ordenador. Es decir que los personajes de la animación no son di dibujos animados sobre el papel o en el ordenador como de la 2D o de la 3D, sino fueron creadas con muñecos o objetos,

tomando imágenes de la realidad y cuando filmarla da la vida a los objetos o de otra palabra da la sensación de movimiento.

4. los contenidos de los dibujos animados.

Así como todos los medios audiovisuales poseen en contenido, los dibujos animados cumplen de igual manera con esta característica. Y conocerlo nos permitirá entender su estilo de trama y los elementos que la conforman. Entonces los dibujos animados pueden ser ubicados en cuatro categorías; las cuales buscan englobar todos los programas de estos tipos. Por lo tanto, es evidente conocer que contenidos presenten los dibujos animados.

Primero los dibujos animados culturales son aquellos que muestran contextos culturales, sociales, lingüísticos, regionales o cualquier tipo de contexto en particular. Por lo tanto buscan mostrar los modos de vida de diferentes sociedades y culturas.

Segundo dibujos animados violentos son aquellos programas con alto contenido de agresión, lenguaje inapropiado o escenas que no están destinados especialmente al público educativo. Generalmente estos programas pueden estar destinados al público general; sin embargo, varias de los dibujos actuales contienen escenas con carga de violencia de leve a moderada.

Tercero los recreativos son aquellos cuyas asunto no disfrutan aparente molesto o coherencia, ni presenten un fondo complejo que bosque aportar algún elemento nuevo al bagaje intelectual de los televidentes. Esto señala que, los recreativos no se transmiten un valor variante en la actualidad porque se muestran temáticas que no tienen una lógica clara y situaciones cómicas.

Finalmente los dibujos animados didácticos son aquellos programas que dentro de su contenido tienen como objetivo exponer al espectador a una serie de elementos básicos en la educación. Dichos elementos son de: los números, las letras, sumas, restas, problemas sencillos de lógica y por otro lado algunos juicios, historias, etc. En su mayoría, estos programas son dirigidos al público como de niños de preescolar, adolescentes, estudiantes y universitarios.

Hoy en día la mayoría de nosotros conocemos los dibujos como una forma de entretenimiento, pero con la tecnología multimedia se presenta con gran potencial educativo y eso lo que publicó el “Educational Review Psychology” : “Animation as an aid to multimedia learning” es decir la animación nos llega a ayudar en el aprendizaje multimedia, se mostró la efectividad de los dibujos animados en estudiantes universitarios, a la hora de memorizar, entender, desarrollar sus destrezas y los valores transmitidos desde la animación .

Es claro que los dibujos animados pueden ser un recurso didáctico para transmitir valores culturales, educativos y sociales,. Pero no todos los contenidos son apropiados, que son animados no significa que estos destinados al ámbito educativo. Es decir no todos

Sin embargo que muchos profesores han adoptado los dibujos en sus aulas como consecuencia del cambio en el concepto del rol del docente de un emisor de la materia científica para sus alumnos a un diseñador interesado en usar dispositivos, herramientas y materiales didácticos en el proceso educativo; para obtener las mejores formas de beneficiarse con el fin de incrementar su efectividad en las importantes situaciones educativas.

Son muchas las ventajas y beneficios de utilizar la animación en el aula, por lo que debemos aclarar cómo se podría integrar esta última en aula.

4. El uso didáctico de los dibujos animados como un recurso en el aula de ELE trabajar el oral.

En lo actual vivimos en un mundo cambiante. La tecnología TIC está avanzando a pasos descomunales y muchas de las cosas que existen hoy normalmente no veíamos hace muchos años. Como resultado surgió nuevos medios de comunicación y audiovisuales tales como el internet, las redes sociales, la televisión, los videojuegos, las películas y los dibujos animados que forman parte de nuestra vida.

La sociedad en general y la educación en particular, cada día han experimentado grandes cambios. Lo que se convirtió en un papel importante en la actualidad. Por lo tanto este cambio heterogéneo entre la sociedad y la educación permitió a los docentes desarrollar métodos y enfoques para mejorar sus maneras y técnicas por fin de apoyar el proceso de la enseñanza

aprendizaje más allá de lograr un aprendizaje valeroso basando por el interés de sus alumnos , y eso lo que el profesor universitario de estadounidense William Heart Kilpatrick aclaró en un fragmento sobre la técnica de la enseñanza por proyectos “cualquier trabajo de investigación debe estar basado en los intereses de los alumnos para ser efectivo” eso nos indica que el maestro debe saber los aficiones o los intereses de sus decentes relacionado con avanza de la tecnología de una parte y con sus necesidades de otra parte.

Al mismo tiempo, los docentes de hoy buscan por unas técnicas novedosas lejos del aburrimiento de los métodos tradicionales, y siempre que acudían de investigar o adaptar nuevas herramientas y técnicas que facilitan la transmisión de sus ideas y la presentación de sus lección de un modo divertido y efectivo a los estudiantes y poner los en entorno cognitivo lleno de motivación y la interacción , esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan el docente a cumplir con su función educativa. A nivel general puede decirse que estos recursos aportan informaciones, sirven para poner en práctica lo aprendido; y en ocasiones hasta se constituye como guías para los alumnos, y de otro modo los discentes alcanzan la capacidad de percibir estímulos y descodificarlos adquieren las destrezas y los actitudes que son la comprensión oral y escrita, visual y auditiva y lectora, etc.

Y como acabamos aclarar anteriormente el escritor Chema García 2019 en su artículo sobre el papel del profe confirma que

Hasta hace unos años, el profesor era quien seleccionaba y curaba la información que llegaba a sus estudiantes. El docente construía el conocimiento del alumnado y, ante cualquier duda; los estudiantes acudían a él para ampliar o aclarar esas lecciones. El gran inconveniente de todo esto es que el alumno se sitúa ante una inmensa cantidad de información que muchas veces es incapaz de asimilar, y es necesaria una constante selección con la que saber valorar y distinguir los contenidos de calidad.

Todo esto señala que, el nuevo rol del docente debe centrarse tanto en enseñar conocimientos sino ayudar a los alumnos a construir su propio conocimiento. Y sacar los recursos didácticos que apelan a la creatividad y a la motivación del alumno mismo.

Al hablar sobre las técnicas o las herramientas que los docentes acudían de elegir para presentar sus lecciones de manera novedosa y más flexible, es notable que algunos profesores se

prefieren los dibujos animados por su influencia en la educación en el tiempo actual; gracias a su poder educativo, los docentes usaron este recurso en las matemáticas, la literatura, ciencias, física también en el aula de la didáctica de las lenguas extranjeras, y todo eso es depende del profesor y su materia especializada.

Pero, antes de todo esto debe ser una aclaración o una definición sobre el término recurso didáctico.

4.1. Los recursos didácticos.

Un recurso significa un algo que resulta útil para cumplir un objetivo que hace referencia a la formación, la capacitación, la instrucción o la enseñanza. Los recursos didácticos, por lo tanto, son aquellas herramientas que se utilicen en el proceso didáctico; en que un educador les utilice para enseñar un determinado tema a sus alumnos. Eso quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. Y como publicó el artículo el artículo Palabra Maestra 18/06/2015

Estas herramientas educativas son materiales que se encargan de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, tanto para el estudiante como para el docente. Un tablero, crayolas, y papel, plastilina, fichas bibliográficas, libros, música, páginas web, aplicaciones digitales, una presentación en PowerPoint, juguetes, máscaras, sombreros, entre otros, forman parte de algunos de los ejemplos de recursos didácticos si el criterio y la creatividad del maestro, consideran que puede ser apropiado y beneficioso en el marco del contexto educativo.

Retomando la idea y como acabamos decir antes, hay muchos contenidos que se tratan en los dibujos animados, los docentes y como mediadores en sus clases hay que elegir los contenidos adecuados con el tema de la lección y la categoría de los receptores o los estudiantes y da mucho cuenta a la edad, el nivel y las capacidades de la comprensión de sus discentes y no dejamos a parte las destrezas que el maestro quiere desarrollar y adquirir por parte de sus alumnos.

Tal como señalan Niño y Pérez (2005_121) “como docentes debemos utilizar los medios de interacción con los cuales los estudiantes están más familiarizados, ya que resultan más motivador más eficientes, para obtener el aprendizaje”. Es así que lo dibujos animados permiten

cambiar el ritmo académico que quizá sin darse cuenta se ha implantado de manera rutinaria en los alumnos, pues las clases magistrales donde el maestro tiende a ser el único emisor y los estudiantes deben atenerse a ser simples receptores pasivos, razón por la cual a la inclusión de recursos innovadores y novedosos en el aula de clases que considera como un paso a favor del fortalecimiento de proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora bien, varios estudios sobre la posibilidad de integrar los dibujos animados en aula y como futuros profesores del español como lengua extranjera nos buscamos de una manera de integramos al aula del oral con un nuevo recurso efectivo y contiene una clase más creativa, y más didáctica.

En concordancia con esto, es relevante para nuestra labor docente del oral en el entorno universitario encontrar las metodologías y los usos pertinentes para que el proceso enseñanza aprendizaje de la lengua castellana el español como lengua extranjera desarrolle y favorablemente, especialmente en lo que concierne al oral puesto que ésta es una de las actitudes más esenciales en el proceso de formación de nuestros estudiantes.

De acuerdo con lo anterior los profesores es importante toman conciencia del poder educativo de los dibujos animados y no desestimarlos y explorar como integrarla en el aula del ELE.

Al desarrollar la idea de la integración de los dibujos animados en el aula del oral de ELE es importante hacer una breve definición del término oral.

4.2. La definición del oral.

El oral se define como un hecho oralmente transmitido por voz o testimonio oral que pertenece a la lengua hablada; a través los referentes diccionarios consultaremos que hay varios tipos definiciones del concepto ORAL; pero casi son los mismos.

LA Real Academia Española define el oral como: oral del latín OS; ORIS “BOCA” “que se manifiesta mediante la hablada” FON: “Dicho de un sonido: que se articula exclusivamente por la boca”. Y según el diccionario Hachette: encyclopédique define el oral como: « *Transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition à écrit) qui a rapport à la bouche* ». Eso significa que es todo lo que es transmitido o expresado por la boca desde la voz.

Retomando la idea de la integración, los dibujos animados se constituyen como un medio transmisor por perfección, que suponen un gran atractivo en la actualidad que se coleccionan por la imagen, el sonido, el movimiento o la acción, los personajes,..etc. Por ejemplo la imagen tiene una gran repercusión en los procesos cognitivos y cuando llegan a la mente rápidamente. También pueden llegar a tener un poder educativo más poderoso e intenso que otros recursos es decir cuando los estudiantes viendo dibujos en el aula asimilan valores culturales, sociales y educativos como por ejemplo la humanidad, la amistad, la cultura de otros países, la familia, la compañía, la convivencia, generosidad, respeto, solidaridad, etc.

Al mismo tiempo, la integración de los dibujos animado en el aula de ELE como recurso para trabajar el oral y por lo tanto mejorar y desarrollar la comprensión y el espíritu crítico del alumno, en su conocimiento y su interés por la comunicación y mucho más la pronunciación, etc.

De forma concreta apuntamos una serie de etapas o estrategias para llevarla a cabo en el aula. Y los puntos que sugieren son igualmente importantes y completarlos permitirá evaluar el efecto de los dibujos y los resultados del aprendizaje

En primer lugar, la utilización de un dibujo animado debe plantearse en cualquiera de los niveles de concreción curricular, pero de manera más concreta en la programación de aula, desde los conocimientos previos del alumnado, considerando una serie de objetivos delimitando y seleccionando los contenidos, partiendo de alguno de los centros de interés programados y teniendo en cuenta las líneas transversales.

En este orden de la idea, el profesorado debe considerar antes de decidir qué video de dibujos utilizar da cuenta al nivel cognitivo de sus educandos, el contenido del programa y diagnosticar las necesidades del momento es decir el docente debe hacer un seguimiento o el control continuo y personalizado de cada estudiante, evaluando el avance individual también conocer tanto las características individuales , como las necesidades grupales de la comunidad educativa que supone una clase como las afinidades, las relaciones, experiencia, etc.

Conjuntamente a la idea anterior, el docente tiene que buscar y elegir los dibujos animados que se transmiten contenidos y valores y tanto más sobre lo que desarrollan el oral español como lengua extranjera con los estés de acuerdo con dibujos animados que se puede

adaptarlos para trabajar el uso de lengua o para desarrollar capacidades, destrezas y habilidad de los alumnos, también fomentar la autoestima del aprendiz, ayúdale a desarrollar su sentido crítico y para captar la atención según los sonoros audiovisual y comunicarse correctamente con sus semejantes de forma espontánea. Pero es necesario que el profesor ver el dibujo animado o video antes de presentarlo a sus alumnos de una parte y de otra es debido a plantear sus objetivos alcanzaos, ¿cómo y para qué?

En el segundo lugar, se plantea una unidad didáctica sobre la integración de los dibujos animados en el aula, es imprescindible seguir estrategias, organizar y preparar actividades que hagan referencia al vídeo que los estudiantes van a ver, y sobre todo el maestro debe tener en cuenta las posibilidades técnicas de los equipos y de los conocimientos que posee sobre su creación y realización divididas por etapas a fin de lograr una verdadera adaptación y una evaluación correcta y funcionada.

Al par de este mecanismo, vamos a apuntar las estrategias planteadas:

Primero, la presentación del dibujo animado: antes de introducir el vídeo es necesario empezar la clase con el rompe hilo y unas explicaciones, en que el docente relacionar el tema tratado con los conocimientos previos del alumnado esta estrategia llama sistema de estereotipos, con el objetivo de estimula el alumno y enfoca la atención y marcan la importancia de lo que él va a hacer y presentar.

En segundo lugar, es muy importante que el docente aborde el tema en una breve introducción, por supuesto todo esto antes de presentar el vídeo en un momento determinado; también debería proporcionar alguna pautas significativas sobre los aspectos que deben fijarse para facilita la organización del trabajo. Y para entender mejor, no es conveniente que el profesor esté ocupado anotando sus notas durante la presentación cuando los alumnados se disfruten viendo, puesto que ya habrá tiempo para el trabajo y el análisis posteriormente. Luego los alumnados demuestran ideas a través de las cuales el profesor puede debatir el tema y anotar las informaciones en la pizarra o en los papeles acerca de que querían saber o aprendieron y lo que observaron, también escuchar sus comentarios, dar algunas explicaciones o sugerencias. Siguiendo de esta estrategia, es posible que los alumnos hablen de forma espontánea después de disfrutaran del dibujo animado ya que notaran varios valores.

Después de ver el vídeo completo, los alumnos captan la idea general de la escena. Y para facilitar el trabajo posterior y es conveniente comenzar por un debate según unas preguntas sobre lo que vieron como por ejemplo sobre las personajes, el papel de cada personaje, lo que han entendido o no, los momentos que traen más atención y ¿Por qué? ¿Qué opinan del video? ¿Qué mensaje transmite la escena?

También puede plantearse que individualmente hablan sobre lo que hayan aprendido del vídeo, y que expresen alguna duda o comentarios. Después el profesor puede formar grupos de alumnos en el que contesten unas preguntas sobre el tema del vídeo, valores, los personajes, la terminología, la pronunciación de los personajes, etc.

A partir de ahí, los alumnos se van a descubrir el mensaje o el idea central, de una parte y de otra se captan la pronunciación, la terminología usada. Más allá sobre todo esto el alumno aprende en su interacción con los demás a partir de la cual procesa la nueva información hasta incorporarla en su estructura cognitiva.

Finalmente, para adaptar un dibujo animado en el aula de español como lengua extranjera es importante que los estudiantes conscientes de su carácter ficticio. El dibujo animado y como todos los medios audiovisuales encarne una doble realidad, ambigua, imaginaria y real al mismo tiempo, el alumno debe ser capaz de descubrir e interpretar los datos audiovisuales.

5. la importancia de los dibujos animados en aula de ELE.

Hoy en día vivimos inmersos en un mundo donde los dibujos animados hacen parte de nuestra existencia. Hasta que consideran como un recurso más influyente en el entorno educativo; Y como hemos definido antes los dibujos animados que son un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a fotografías dibujadas por la mano u objetos inanimados como los muñecos. Esto lo que permite a muchos profesores los utilicen como recurso didáctico para cumplir con su función educativa, es seguro que el profesor debe tener en cuenta sus posibilidades, no siempre se posee el recurso que se quiere, porque la creatividad del profesor facilita la programación. Ahora, resulta mucho de los profesores de lengua acudían directamente a adaptar los dibujos animados en sus clases por su importancia en el proceso enseñanza-

aprendizaje de las lenguas extranjeras. Desde este punto de vista, podemos aclarar la importancia de los dibujos animados en los siguientes puntos.

5.1. El desarrollo de la competencia estratégica.

Las series de dibujos animados suelen contener muchos personajes y los diálogos sencillos son fáciles de comprender, por lo que el profesor o educador puede aprovechar este punto y realizar un pequeño dialogo colectivo en el que participen los alumnos, ya que tal actividad desarrollaría la habilidad de la conversación y regular la interacción especialmente frente al público o sus compañeros o grupo de profesores, sin duda ayudará a desarrollar sus capacidades verbal y comunicación social entre sus compañeros.

5.2. El desarrollo de la competencia lingüística.

Al ver los dibujos animados, los alumnos pueden aprender nuevas palabras e incluso comprender el contexto en el que se dan esas palabras. Este luego les ayuda a usarlo en el mismo contexto o en un formato similar. Los alumnos también pueden percibir cómo el tono de voz y los gestos corporales pueden cambiar el significado de las palabras y, por tanto el contexto en el que utilizan.

5.3. El desarrollo de la competencia sociolingüística.

Desarrollar la capacidad de adecuación del contexto comunicativo y el uso apropiado de la lengua en que encontramos dos formas básicas en las que se puede enseñar un idioma extranjero a un receptor determinado:

La primera: que el alumno vea el dibujo animado en el idioma extranjero y traducida a la lengua materna, esto ayudaría al discente a aprender un nuevo vocabulario y al mismo tiempo comprender su significado a través de la traducción. También es posible, en una etapa posterior, enseñar al alumno lo contrario, viendo la caricatura en la lengua materna y traduciéndola al idioma extranjero.

La segunda: hay tipos de dibujos animados que se denominan cartones interactivos, que requieren que los alumnos repitan detrás de ellos los personajes de dibujos animados, o que respondan las preguntas que se les dirigen.

5.4. La adquisición de las competencias socioculturales.

A través de los dibujos animados educativos el maestro puede guiar a los estudiantes hacia muchas etiquetas sociales, adquirir nuevas costumbres, conocer otras culturas. Es decir es posible que el maestro a través un dibujo animado que contiene una historia agradable puede lograr transmitir mensajes positivos como por ejemplo la humanidad, la amistad, la cultura de otros países, la familia, la compañía, la convivencia, generosidad, respeto.

Algunas series de dibujos animados están especialmente diseñados para ayudar al alumno a comportarse bien en diversas situaciones de la vida, pues los alumnos se reflejan a través de esas series los intereses y necesidades de nuestra sociedad.

5.5. El desarrollo de la competencia semiológica o mediática.

Muchas de las informaciones se pueden entregar según las series de dibujos, que suele ser difícil de explicar y comunicar teóricamente. Sin embargo la caricatura puede, a través de imágenes en color, frases sencillas y experimentos prácticos, superar la dificultad del método didáctico. También permite el aprendizaje de los conocimientos, las habilidades y actitudes en el análisis y el uso de los lenguajes audiovisuales y multimedia.

6. los objetivos de la utilización de los dibujos animados.

Como se bien conoce, cuando se habla sobre los recursos didácticos, generalmente se habla sobre sus objetivos y como son los recursos; el dibujo animado también contiene varios objetivos de la utilización en aula. Especialmente en el aula del ELE. Entonces nos vamos a citarlos para aclararlos más.

-Estimular la expresión creadora.

-Desarrollar la sensibilidad de los valores estéticos y sociales.

- Enriquecimiento del tiempo libre.
- Facilita la comunicación entre las personas, alumno, profesor.
- Descubrir habilidades y desarrollar capacidades
- Incitar el trabajo en equipo y desarrollar el espíritu de observaciones y de crítica
- Comunicarse correctamente con los semejantes.

En resumen podemos decir que los objetivos son múltiples, pudiéndose conseguir los fácilmente con el solo hecho de manipular algunos de estos medios, como los dibujos animados y esto de acuerdo con la capacidad creativa del docente. Pues la manipulación de los materiales audiovisuales y de las nuevas tecnologías contribuye a desmitificar los medios.

EL CAPITULO: II

Metodología y análisis

En este capítulo, intentamos a hacer una descripción a nuestro trabajo de investigación donde, planteamos una propuesta didáctica dirigida a los profesores del oral en el departamento de español y presentarla en el aula del segundo curso universitario sistema LMD. En seguida nos intentamos a analizar los datos recogidas y a través de estos últimos presentamos la valoración de los resultados.

1. Metodología de trabajo.

El objetivo del presente capítulo es presentar la metodología mixta donde se aborda un análisis tanto cualitativo como cuantitativo y con la finalidad de analizar los resultados de la propuesta didáctica la que hemos presentar en el aula del español (L2) en la universidad de mostaganem, con el objetivo de valorar el desarrollo del oral desde los dibujos animados por parte de los estudiantes. También conocer las destrezas y habilidades que los alumnos van a desarrollar en el aula de ELE.

Según Hadji 1995:31 “La evaluación adquiere una función nueva: la de apreciar el desfase o el ajuste entre el comportamiento adquirido y los objetivos predeterminados. Por ello la acción de medir deja de ser absoluta y se convierte en relativa, puesto que se introduce en el análisis de los resultados un factor nuevo: los objetivos que han sido fijados”

En este orden de lo que el autor Hadji se indica también el investigador Álvarez Méndez (1987:61) señala que este paradigma didáctica convierte la evaluación en un mero método , similar a la medición. Este método de la comprensión de la evaluación depende del supuesto que los fenómenos que se van a evaluar poseen «atributos u objetivos medibles», es decir, responden a conocimientos, conductas o actitudes que se pueden clasificar: de ahí la importancia de establecer clasificaciones operativas de los objetivos, y por tanto a partir de los contenidos: (

«El principio general que refleja esta concepción podría quedar enunciado así: primero defina los objetivos educativos en términos operativos, mejor aún, conductuales; y luego evalúelos, es decir, compruebe su logro mediante técnicas apropiadas» (Álvarez Méndez 1987:61).

A pesar de lo que los autores acaban de mencionar nos elegimos este método en nuestra investigación para obtener resultados fiables sobre el desarrollo del oral en aula de ELE.

Lo cualitativo se evalúa por medio de porcentajes por las reacciones en cada una de las actividades por los alumnos, con el fin de ver la capacidad de los alumnos de la comprensión oral para evaluar la habilidad de dominio del pensamiento crítico.

Lo cuantitativo se evalúa por medio de porcentajes al desarrollo de la comprensión oral a cada uno de los alumnos según el dibujo animado.

2. Recogida del corpus de datos.

En la realización de nuestro trabajo de investigación hemos encontrado unas dificultades, entre ellas el borde de la coronavirus e imponer la cuarentena. Entonces, hemos elegido la propuesta didáctica para obtener datos fiables sobre la integración de los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en aula de ELE para los estudiantes en la universidad de Mostaganem. Esta propuesta didáctica está destinada a los profesores del idioma español para trabajar el oral en sus clases a fines de mejorar las capacidades de sus estudiantes y para apoyar el proceso enseñanza – aprendizaje. Pues el objetivo principal de nuestro trabajo es proponer un modelo de análisis educativo de los dibujos animados que puede ser utilizado en el aula a los profesores relacionado con los valores y los contenidos presentes en el currículo.

2.1. La muestra.

Hemos seleccionado una propuesta didáctica contiene dos dibujos animados cada dibujo animado tiene un objetivo diferente al otro, dirigidos a los profesores para trabajar el oral en aula de ELE universidad de Mostaganem a fin de desarrollar la destreza del oral.

La unidad de trabajo son los estudiantes del segundo curso del sistema LMD, el grupo se encuentra constituido por 20 estudiante, de ambos sexos (masculino y femenino) cuyas edades se encuentran entre 18 y 21 años.

3. Los recursos metodológicos.

Nuestra metodología se centra en proponer una propuesta didáctica como un modelo del análisis educativo para los profesores del español como lengua extranjera en departamento de mostaganem en el aula del oral, con la finalidad de analizar los resultados de nuestro trabajo sobre la destreza oral en la clase de segundo curso (L2) sistema LMD.

4. La propuesta didáctica.

La propuesta de intervención que se desarrolla con la finalidad de lograr el mejoramiento de la expresión oral en el aula de ELE, por eso es importante aprovechar las herramientas que hoy por hoy la sociedad de la información y la comunicación nos brinda, y que de hecho resultan muy atractivas tanto para los adultos, pues esta es una de las principales razones para elegir los dibujos animados como eje de esta propuesta.

Nuestra propuesta didáctica tiene como punto de partida, mejorar la coordinación en la formación de los estudiantes en la manera de pensar en las actividades en campos distintos, porque ya lo importante no es solo si los estudiantes aprendieron los contenidos de cada asignatura sino también el aprendiz debe poner de manifiesto sus propias estrategias cognitivas y meta cognitivas con el fin de llevar a cabo Cómo y Cuándo utilizar estos contenidos para resolver problemas reales o para arreglar situaciones del mundo profesional.

Mientras que el docente actúa como un mediador que no hace más de guiar y orientar los aprendices para alcanzar sus fines, esta manera tiene como objetivo pasar a situación al otra del estudiante pasivo al estudiante activo, en que el aprendiz sea capaz de desenvolverse de manera autónoma en diferentes contextos de la vida. De otro modo el docente debe ofrecer la oportunidad de sus alumnos de expresar oralmente, aprender a pensar y organizar su pensamiento, es decir que el alumno se considera como el protagonista en aula de ELE.

La propuesta está estructurada por una secuencia didáctica conformada por una serie de vídeos de dibujos animados, cada vídeo tiene un objetivo y contenido referente al otro como una muestra real y auténtica que se pueden servir para ayudar el estudiante en el desarrollo de las habilidades de la comprensión y la expresión oral.

En seguida presentamos las actividades relacionados con los dibujos animados que vamos a presentar en el aula con el respeto al tiempo de la sesión, los objetivos de la programa y los criterios de la evaluación con el fin de desarrollar de la destreza oral de los estudiantes de ELE.

- La primer sesión:

El nombre de la unidad: el tiempo libre y sueños

La muestra: un cortometraje de la animación se llama la compañía de animación sobre el cáncer infantil (scarlitt) que representa una historia de la lucha interna de una niña que perdió una pierna por el sarcoma de Ewing; un cáncer de hueso que afecta principalmente a niños.



<https://youtu.be/lvm7YneAkLg> figura N 24.

El tema tratado en la clase: el ocio (tiempo libre) gusto y preferencias.

La duración: 15 minutos para la presentación del dibujo animado, y 45 minutos para el debate y las actividades.

El lugar: en la sala de producción.

Apartado: el uso de la lengua y el alumno, actividades comunicativas de la lengua y estrategias (MCER).

El nivel: B1 (L2).

Participantes: toda la clase.

Los objetivos generales:

- Apoyar el desarrollo de los estudiantes en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sus mismas y los demás.
- Lograr mediante los dibujos animados el mejoramiento de la comprensión y la expresión oral en los estudiantes de el segundo curso (L2)

Los objetivos específicos:

- Los estudiantes ser capaces de identificar sus propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y saber denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también los de los otros.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento del autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
- Desarrollando los habilidades, actitudes y hábitos del respeto, ayuda y colaboración.

Las destrezas que predomina:

- ✓ La comprensión audiovisual.
- ✓ expresión oral y escrita.
- ✓ La comprensión oral.

Contenido gramatical:

Verbos y estructuras que permiten hablar sobre el ocio: gustar, encantar, interesar, preferir y pronombres de objeto indirecto.

Contenido funcional:

Estrategias de dar y pedir informaciones sobre los gustos, actividades del ocio, imaginar un dialogo sobre el dibujo animado tratado de modo colaborativo.

Contenido léxico:

Léxico relacionado con deportes, baile, el ocio (salir con amigos, cine, pasear, comic)

Destinatarios: los estudiantes de L2 departamento de español mostaganem.

Dinámica:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Trabajo por parejas.

El material usado:

Ordenador con conexión con el internet, data Shaw, sala de la producción, la pizarra, enlace al vídeo <https://youtu.be/lvm7YneAkLg> , fotografías de dibujos.

La metodología: se basa en el enfoque comunicativo.

❖ **El desarrollo de la actividad.**

El objetivo fundamental de la unidad es trabajar la comprensión del dibujo animado sobre los sueños de su protagonista que se quiere ser una bailadora y como lucha para dejar sus obstáculos que se chocaba; de una parte y de otra las actividades del ocio de los otros personajes como los deportes, el baile, etc. Se pretende familiarizar los estudiantes con las estrategias comunicativas, para expresar sus emociones, pensamiento, sueños; dar y pedir informaciones sobre gustos, intereses y preferencias.

Al inicio de la sesión de la clase el profesor realizará una pequeña asamblea con la temática del dibujo animado, en que realizó una lluvia de ideas y preguntas después de presentarlos unos dibujos sobre el deporte y el ballet y hacen una pequeña reflexión sobre los fotografías como : ¿Qué sueños tenéis? ¿Hay un algo especial que os gusta hacerlo en su tiempo libre?¿Habéis encontrado unos obstáculos para realizar sus sueños? ¿Qué son sus obstáculos? ¿Ya habéis realizado sus sueños? Después de hacer una combinación al tema, el profesor presentara el dibujo animado y les pide a hacer una reflexión y comentar qué les sugieren, preguntarles qué ven y plantearlos sobre qué elementos podríamos hablar en esta categoría (tiempo libre, sueños, deporte, la esperanza y los obstáculos....). ¿Qué haces en el tiempo libre?

¿Habéis perdido la esperanza de lograr sus sueños antes? También se les pide a los estudiantes que toman notas de las informaciones que entienden, luego comentan lo que ven con sus compañeros.

Posteriormente, el profesor con una pelota elige los estudiantes y pide a cada uno de los alumnos o bien dos compañeros a expresar oralmente su plan de fin de semana como por ejemplo: ¿Qué hace en su tiempo libre?, ¿Qué tipo de deporte prefieren?. Una vez completada la actividad, comparan las respuestas con los compañeros y se hace una puesta en común con toda la clase. También pueden añadir otros gustos como ver las películas de animación en español, hasta que crear un aula comunicativa.

En la actividad segunda, el docente se formula grupos de alumnos y va a presenta el cortometraje de manera despacito para que los alumnos ver el dibujo animado y imaginen un dialogo entre los personajes y proponer un final a la historia.

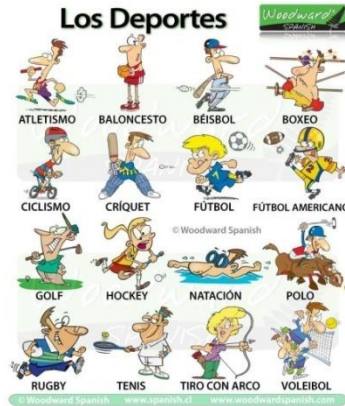
✓ **El tiempo libre y sueños.**

I. ¡Reflexiona bien!

- 1) ¿Qué sueños tenéis?
- 2) ¿Hay un algo especial que os gusta hacerlo en su tiempo libre?
- 3) ¿Habéis encontrado unos obstáculos para realizar sus sueños? ¿Qué son?
- 4) ¿Ya habéis realizado sus sueños?

A / ¿Deporte o Baile?

01. ¿Qué prefieres a hacer en tu tiempo libre?
02. ¿Qué te gusta baile o deporte?
03. ¿Qué tipo de deporte / o baile prefieres?



<http://3.bp.blogspot.com/-JAnE30TCsGw/U6CUHSGEd1I/AAAAAAAAARsg/pEQ5UZiOOxM/s1600/5-bailarinas.png>

<https://i.pinimg.com/originals/cd/68/11/cd681118efdd938e3722f70b034e49b2.jpg>

❖ ¿Gusta o Gustan?

A/ ¡Observa!

_Que estructura utilizamos para hablar sobre gustos y preferencias

(A mí)	me	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.
(A ti)	te	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.
(A él, ella, usted)	le	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.
(A nosotros - as)	nos	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.
(A vosotros - as)	os	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.
(A ellos, ellas, ustedes)	les	Gusta +infinitivo/ 2infinitivos / sustantivo en singular.

(A mí)	me	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular
(A ti)	te	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular
(A él, ella, usted)	le	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular
(A nosotros - as)	nos	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular
(A vosotros - as)	os	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular
(A ellos, ellas, ustedes)	les	Gustan + sustantivo en plural o 2 sustantivos en singular

Nota: los verbos gustarse / encantarse /interesarse tienen la misma conjugación , son equivalentes.

- a. A mí me gusta salir con amigos.
- b. A mí también / pues a mí no.
- c. A mí no me gusta leer la prensa en línea.
- d. A mí tampoco / pues a mí sí.

B/ ¡Atención !

- ❖ Me gusta mucho ir de excursión = me encanta ir de excursión.
- ❖ Yo prefiero ir de excursión a ir de compras.
- ❖ No te gusta llegar tarde de una reunión.
- ❖ ¿Os gusta ir al cine?

c/ Termómetro:

- 1) Me encanta jugar a tenis.
- 2) Nos gusta mucho ir de excursión.
- 3) Le gustan bastante los coches.
- 4) Os gustan un poco las películas.
- 5) No le gusta mucho ir al gimnasio.
- 6) No me gusta nada de ruido.

B / ¿ver y comenta?

Ver el dibujo animado (Scarlett) y comentad después todo lo que ves y entiendes con tus compañeros. <https://youtu.be/lvm7YneAkLg>



04. ¡Imagina bien!

Ver el dibujo animado una vez más con su grupo realizad un dialogo y imaginad un final a la historia.

- La segunda sesión:

Nombre de la actividad: la amistad.

La muestra: es un cortometraje de animación realizado por alumnos de “primerFrame.com”, a principios de 2014. Debajo de divertida historia de un lobo que sueña con dejar de limpiar cristales y trabajar en una oficina llena de adorables ovejas aparecen reflexiones más profundas como que no podemos desprendernos del instinto y la naturaleza que están en cada uno de nosotros



https://www.youtube.com/watch?v=z1GX9O_8yPc

El tema tratado: el mundo laboral y la amistad.

La duración: 90 minutos.

Lugar: en la sala de producción.

Apartado: el uso del oral, actividades comunicativas de la lengua y estrategias (MCER).

El nivel: B1 (L2)

Participantes: toda la clase

Los objetivos generales:

- Apoyar el desarrollo de los estudiantes en aspectos relacionados con desarrollo de habilidades sociales como respeto, amistad, trabajo en equipo, hablar en público y expresar el pensamiento.

- Lograr mediante el dibujo animado el uso los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para hablar y escribir de manera correcta, adecuada y coherente.

Los objetivos específicos:

- Preparar los alumnos para el mundo laboral abordando los temas que desarrollan los actitudes y los valores sociales.
- Los estudiantes sean capaces de desarrollar y reproducir sus sentimientos y pensamientos.
- Desarrollar la expresión oral y la capaz de contar sus recuerdos y experiencias propias del alumno.
- Valorar el trabajo en equipo (cooperativo) y aumentar el autoconfianza de los alumnos

Las destrezas que predomina:

- ✓ La expresión oral.
- ✓ La producción oral.
- ✓ La comprensión audiovisual / oral.

Los contenidos gramaticales:

- Verbos y estructuras que permiten habla sobre sentimientos, la amistad, respeto y relaciones sociales.

Los contenidos funcionales:

- Estrategias de identificar y expresar los sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás.

Los contenidos léxicos:

- Léxico relacionado con amistad, cortesía, emociones el trabajo, la oficina.

Destinatarios: los estudiantes de L1 departamento de español mostaganem.

Dinámica:

- ✓ Trabajo individual

- ✓ Trabajo en grupo.
- ✓ Trabajo en parejas.

El material:

Ordenador con conexión a internet, data Shaw, pizarra, encale del cortometraje:

<http://friendsheepshortfilm.com/>

La metodología: se basa en el enfoque comunicativo.

❖ **El desarrollo de la actividad.**

En esta unidad queremos trabajar sobre el valor de la amistad en el mundo laboral, mediante un dibujo animado (friendsheep). Debajo de la divertida historia de un lobo que sueña con dejar de limpiar cristales y trabajar en una oficina llena de adorables ovejas.

Para empezamos la clase, los alumnos en colaboración con el docente, distribuirán la clase en forma de U, de manera que el docente esté en medio y así todos pueden verse a la hora de comunicarse. Antes de comenzar, el docente realizará una actividad para explorar los conocimientos previos que tienen sus alumnos sobre esta temática del mundo laboral y la amistad; las preguntas sean a modo orientativo. Entonces a lo largo de la actividad pueden ir surgiendo otras según las respuestas que vayan aportando los alumnos, y el profesor va anotado en la pizarra las ideas clave que van saliendo en la clase, a continuación el profe hará un comentario a todo lo que han tratado en la sesión y hablará a lo más importante que es la relación entre amigos, el beneficio que tiene para el desarrollo personal, autoestima, etc.

Posteriormente, el docente presenta el dibujo animado en el aula a los alumnos por la primera vez, y se les pide a los alumnos que ver el cortometraje con mucha atención y tomando notas a lo que han entendido o no, tras de la presentación los alumnos van a dar comentarios sobre el escena y intercambien las ideas, los opiniones sobre el tema. Entonces aquí el profesor va a orientar sus alumnos porque ellos necesitan orientación y aparecía indicaciones claras y completas según unas sugerencias y aclaraciones como por ejemplo: ¿Qué son los personajes? ¿Quién es el protagonista del dibujo? ¿Qué trabaja y qué quieres hacer? ¿Al final del

cortometraje el lobo que hace? ¿Pareces que podemos cambiar la naturaleza que está en cada uno de nosotros? ¿Qué entiende sobre la relación entre las ovejas y el lobo en el inicio del cortometraje y en el final?

Luego, el profesor pasa a la otra etapa de la creación, se dio la palabra a los discentes para que opinen con respeto a lo que acaban de observar. Y les pide a crear un final a la historia del cortometraje. Esta actividad se plantea con el trabajo cooperativo, para que produzca la discusión y el intercambio de opiniones e ideas de un modo real, coherente y continuo es decir en manera de uno de los alumnos da una idea y el otro va a cumplir desde este punto por otra idea, para que todos tengan la oportunidad de participar, expresar su pensamiento y aportar su opinión de manera que no faltan el respeto mutuo.

✓ **El mundo laboral y la amistad.**

I. ¡Reflexiona bien!

¿Qué quieres trabajar en el futuro?

¿Qué opinas sobre los amigos del mismo trabajo?

¿Sabéis lo que es la amistad?

¿Qué entendéis vosotros por la amistad?

¿Creéis que está bien el no aceptar a unas personas por unas características determinadas?

El ser rechazado por ser la única persona diferente en el grupo, ¿Creéis que es lo mismo que ser rechazado por gustarle un algo diferente que el resto no gusta?

¿Podemos ser amigos de personas de diferentes razas, sexo y edades?

II. ¡Observa bien!

Ver el cortometraje con atención y así podréis comprobar vuestras hipótesis y responder a las siguientes preguntas.

¿Dónde están los personajes?

¿Qué están haciendo?

¿Quién es el protagonista del dibujo?

¿Qué trabaja y qué quieres hacer?

¿Al final del cortometraje el lobo que hace?

¿Pareces que podemos cambiar la naturaleza que está en cada uno de nosotros?

¿Qué entiende sobre la relación entre las ovejas y el lobo en el inicio del cortometraje y en el final?

II. ¡Imagina bien!

El dibujo animado tiene un final abierto, el protagonista se encontró una nueva oficina de las gallinas, ¿Cómo creéis que sería la siguiente escena del corto si existiría? Escribid el guión de la misma imaginación lo que ocurriría en ella. <http://friendsheepshortfilm.com/>



https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F07%2FfriendSheep_06.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Ffilms%2FfriendSheep%2F&tbnid=aJ3B1t7o_-KJQM&vet=12ahUKEwj13IfIqq3rAhVM2-AKHd67AxEQMygNegUIARDDAQ..i&docid=pZ91pzyFdeiYVM&w=1280&h=692&q=friendsheep&ved=2ahUKEwj13IfIqq3rAhVM2-AKHd67AxEQMygNegUIARDDAQ

4.3. La evaluación del programa de intervención.

La presente intervención requirió una evaluación continua y formativa en cada una de las actividades que realizan los alumnos en la clase de español a la hora de integrar los dibujos animados para aumentar el desarrollo del oral. La cual contará los objetivos de cada actividad en

las dos sesiones como un elemento esencial para observamos evaluar el desempeño de cada alumno en la clase.

5. El análisis de datos.

En seguida presentamos los resultados obtenidos de la integración de los dibujos animados en el aula de ELE para el desarrollo del oral, según los objetivos de cada actividad.

Para obtener la evaluación de los resultados es necesario dividir los objetivos principales de cada actividad en las dos unidades (el tiempo libre y sueños /el mundo laboral y la amistad)

- Tiempo libre y sueños:

- Act1: El objetivo principal es que los alumnos sean capaces de interactuar y captar la idea tanto global como específica, expresar sus deseos espontáneamente con propiedad, autonomía y creatividad en castellano de manera oral.

- Act2: el objetivo principal es que los alumnos sean capaces de debatir y comunicarse con el profesor y con los otros estudiantes en la actividad, comprender el tema del dibujo animado y comentarlo con los compañeros.

- Act3: el objetivo fundamental de la última actividad es que los estudiantes sean capaces de demostrar los valores y analizar el contenido transmitidos desde el dibujo animado, desarrollar la creatividad y la producción oral.

- El mundo laboral y la amistad:

- Act1: el objetivo fundamental es que los estudiantes sean capaces de reflexionar y interactuar sobre el contexto de la clase; contribuir y organizar de sus propios pensamientos.

- Act2: el objetivo esencial es que los discentes sean capaces de comprender con interés la idea global del dibujo animado, observar los valores y el contenido del dibujo animado a la vez de desarrollar y valorar el trabajo en equipo; dar y comprobar hipótesis que van saliendo en la clase.

- Act3 el objetivo es que los discentes sean capaces de mantener la habilidad de la creatividad y de la imaginación en diversos contextos correspondientes a los contenidos de dibujos animados, mejorar y desarrollar la producción oral.

5.1. Los resultados del análisis

- El tiempo libre y sueños.

Dentro de las tablas siguientes hemos clasificado los resultados obtenidos de la integración de los dibujos animados en el aula de ELE para el desarrollo del oral por parte de los alumnos segundo curso LMD, según los objetivos de cada actividad y sus porcentajes con el fin de analizar los datos.

❖ La sesión n°1:

Las actividades	Los objetivos	Si	No
Actividad n° 1	La interacción en el aula.	65%	35%
Actividad n° 2	La comprensión oral del tema del dibujo animado.	70 %	30%
Actividad n° 3	La producción oral.	80%	20%

Tabla n°1: los resultados de la primera sesión.

Lo que notamos en la tabla n°1 la mayoría de los estudiantes (65%) han interactuado en el aula, expresan sus opiniones, sus gustos y deseos, y intercambian las informaciones con sus compañeros de manera espontánea y con fluidez en castellano; mientras que (35%) de ellos bastante no se interactúan en aula a causa de unos dificultades como el miedo y la vergüenza a la hora de expresar sus opiniones al público en voz alta oralmente, también han cometido unos errores fonéticos, esto significa que no pueden formular una oración sin errores de fonética.

De otra parte (70%) de los alumnos han captado la idea general y específica del dibujo animado también han participado y contribuido activamente en el debate sobre el tema tratado y coméntalo juntos, en tanto (30%) de los alumnos no han captado la idea general del dibujo animado y les faltan la organización de opiniones y la manera de realizar un diálogo y participar en un debate en el aula de español. En cambio la suma de los estudiantes (80%) de la clase han demostrado los valores y sacando el contenido transmitido desde cortometraje (Scarlett), además de eso ellos han mostrado una gran competencia de la producción oral tanto de la creación y la imaginación en aula, pero (20%) de ellos no han podido demostrar bastante capacidad de producir, crear e pensar otro final de la historia.

- El mundo laboral y amistad.

❖ La sesión n°2:

Las actividades	Los objetivos	sí	no
Actividad n° 1:	La interacción en el aula y la reflexión a la hora de contribuir y organizar el pensamiento propio.	85%	15%
Actividad n° 2:	La comprensión oral de la idea general de dibujo animado además la observación de valores y comprobación de hipótesis	85%	15%
Actividad n° 3:	La producción oral y la capacidad de la creatividad y el trabajo en equipo.	90%	10%

Tabla n° 2: los resultados de la segunda sesión.

De acuerdo con los resultados presentes en la tabla n°2, notamos que las dos primeras opciones comparten el mismo porcentaje (85%). Por lo cual, los estudiantes han alcanzado un equilibrio entre la interacción y la comprensión oral, es decir la mayoría de los discentes han podido de reflexionar y interactuar sobre el contexto de la clase de español, también se contribuyeron y organizaron su pensamiento, presentaron sus deseos y sobre todo han comprendido y identificado la idea esencial del dibujo animado, al mismo tiempo han observado los valores, sacando el contenido, asimismo han comentando todo lo que han visto en

el cortometraje, y dan hipótesis y comprobarla en clase de modo colectivo. Esto significa que ellos realizaron una descodificación de la imagen y sonido y contenido, relacionaron lo que ven con sus experiencias y sus conocimientos previos y provocaron una respuesta al mensaje que genera un desarrollo cognitivo. Por el contrario, la menoría (15%) de los estudiantes se sintió confundido e incapaz de expresar sus pensamientos y opiniones debido a la vergüenza y el miedo así como a la falta de vocabulario por un lado, y de otro lado, esta menoría de estudiantes no podido determinar el contenido de la lección hasta que desviaron el contexto del tema al inicio de la lección, pero poco después de ver el cortometraje recuperaron la idea, asimismo han perdido la vergüenza y al miedo poco a poco y fomentaron su autoestima y ponían énfasis en la autocorrección. y más o menos han observado los valores transmitidos a partir el dibujo animado como el respeto hacia al otro y la diversidad de la naturaleza de cada otro, el valor de la amistad y el trabajo en equipo . Aunque la suma de (90%) de los estudiantes han mantenido la actitud de desarrollar su capacidad de crear e imaginar hacia la producción oral colectivamente, mientras que (10%) de los alumnos no han tenido suficiente participación en la hora de la producción oral, y les faltan capacidad de crear e imaginar nuevas finales a la escena de (friendsheep).

- El análisis del desarrollo del oral en las dos ambas sesiones.

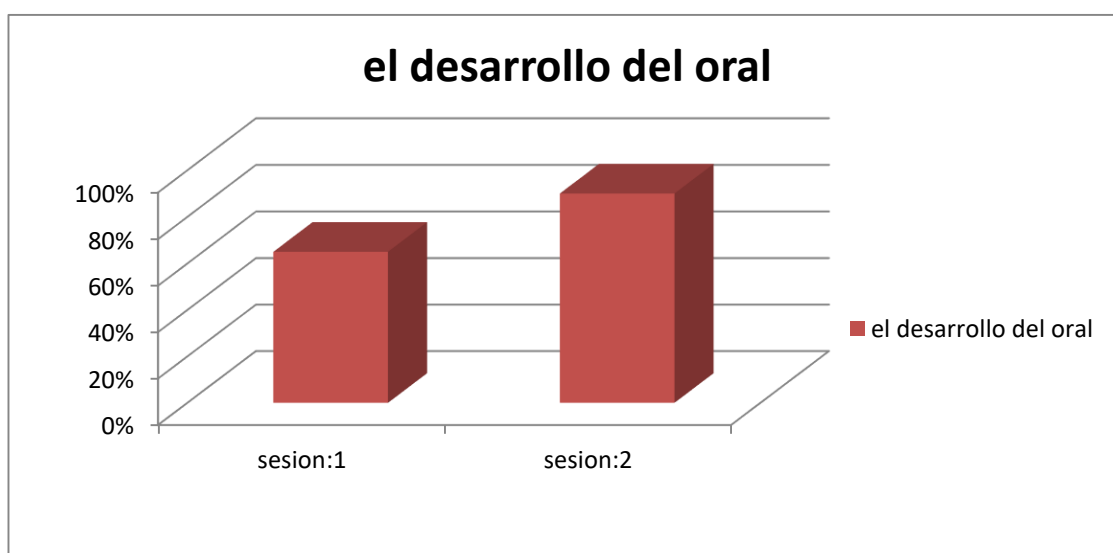


Gráfico n°:1 los resultados del desarrollo de oral en el aula de ELE.

En este gráfico presentamos el desarrollo del lenguaje oral en las dos sesiones a través de los dibujos animados como una nueva herramienta para lograr el desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de ELE. En las que observamos un avance muy claro por parte de los estudiantes hacia a la comprensión y la producción oral. En la primera sesión logramos el 65% del desarrollo total del oral, mientras que en la sesión segunda hemos logrado un desarrollo máximo del (90%).

6. Valoración de resultados.

Mediante del recurso metodológico que hemos seguido en nuestra investigación, hemos podido llegar al resultado final y aproximar a nuestro objetivo a través de la intervención de los dibujos animados como recurso didáctico en el aula de español como una lengua extranjera en la universidad de Mostaganem de Abdelhamid Ibn Badis; a fin de mejorar el oral.

Gracias a la propuesta didáctica dirigida a los profesores del segundo curso de la clase oral CEO en la universidad, la que hemos presentado en el aula al primer semestre (febrero 2020), la cual se basa al visionando de un cortometraje de los dibujos animados. Y como primer paso conviene comentar a la reacción de los alumnos ante de los dibujos animados seleccionados. Cabe destacar que los alumnos se registraron la mayor asistencia a la clase durante las dos sesiones, igualmente se mostraron interés y entusiasmo a la hora de realizar la mayoría de las actividades y tareas que les fueron dirigidas a resolver, sin duda la participación fue todo el tiempo más activa de lo habitual especialmente en la segunda sesión. También hemos notado que el tema del dibujo animado permitió el intercambio de ideas y debates entre ellos, y dado que el tema del cortometraje les resultó interesante y atractivo, permitió a los discentes acceder fácilmente a su contenido.

Sin lugar a dudas, la mayoría de los alumnos captaron las ideas principales sin mayores problemas y comprendieron el contenido y observaron los valores claves de los dibujos animados, y sobre todo reflexionar y interactuar sobre el contexto de la clase de español, también se contribuyeron y organizaron su pensamiento, presentaron sus deseos. Asimismo han comentado todo lo que han visto en el cortometraje animado, y formulan hipótesis sobre el contenido y comprobarla en clase de modo colectivo.

En cuanto a la minoría de los alumnos no participaron en la clase, aun no pudieron expresar su opinión e ideas con fluidez y sin vergüenza, esto es por razones representadas en el miedo a hablar frente al público en voz alta y la falta de léxico. Y todo esto fue el resumen de la primera sesión en la que trabajamos con el dibujo de Scarlett. En cuanto del dibujo animado Friendsheep hemos observado un notable mejoramiento en el nivel de este grupo de alumnos, al principio de la sesión, los estudiantes han sido difícil identificar el tema tratado hasta que presentamos el cortometraje, al mismo tiempo han dejado el miedo, se metieron en el ámbito de la clase, fomentaron su autoestima y poner énfasis en la autocorrección.

Incluso, hemos averiguado que los dibujos animados como un recurso didáctico favorece y motive el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado; Promueve el espíritu creativo y contribuye a que el alumno ponga un mayor esfuerzo en la tarea, especialmente si es una tarea en grupo. Por otra parte, como ya hemos logrado que el alumno pone más énfasis en la autocorrección, especialmente en el trabajo colaborativo, en donde cada alumno también tiene la posibilidad de revisar y corregir el trabajo de los otros integrantes del grupo. Y lo esencial es a partir de esta herramienta novedosa nos realizamos un desarrollo notable hacia a la compasión y producción oral por parte de los aprendices de la lengua española.

CONCLUSION

La conclusión:

La invasión de las nuevas tecnologías ha provocado un cambio básico a la hora de acceder a la información. Sin duda esto se aplica en el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras. Ya que supone una modificación igualmente radical del papel del docente en su comunidad educativa. A medida que el profesor actúa como mediador y facilitador para que el estudiante alcanza su conocimiento cognitivo. Gracias al nuevo rol del docente, los profesores de la lengua buscan de técnicas y herramientas novedosas para fortalecer su labor educativa, y sobre eso han adoptado los medios auténticos como por ejemplo la revista, vídeos, internet, la radio, etc. Para alcanzar y desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje.

Desde este punto de vista nos planteamos nuestro trabajo sobre los dibujos animados como un recurso novedoso para mejorar el oral por parte de los estudiantes del segundo curso de español en la universidad de Mostaganem

A través del primer capítulo, hemos resultado que a la hora de trabajar el oral en el aula de ELE con esta herramienta novedosa. Primero, el profesor debe tener en cuenta la variedad de contenidos que se tratan en los dibujos animados, en que el docente como mediador en su clase hay que elige los contenidos adecuados con el tema de la lección y la categoría de los receptores, el nivel, la edad y las capacidades que va a desarrollarla. Segundo hemos mencionado unas estrategias previas y estrategias posteriores al visionado para integrar este recurso en el aula del oral. Luego destacaremos la importancia de los dibujos animados como el desarrollo de la capacidad comunicativa, el aumento de la riqueza lingüística, aprender un nuevo lenguaje, la adquisición de las habilidades deferentes y por último la comprensión correcta de la lección. Además hemos hablar sobre los diversos objetivos de la utilización de los dibujos animados.

A partir del segundo capítulo, hemos llegado a la conclusión de que a partir de los datos recogidos, la propuesta didáctica de intervención y a través de la utilización de los dibujos en la

clase CPO de segundo curso. Sin duda hemos consultado un grado elevado de la participación entre los estudiantes en que realizaron un intercambio de ideas y debates, eso significa que hay una interacción y expresión oral considerable.

De este modo, volviendo a la problemática que planteábamos en la introducción ¿Cómo los dibujos animados pueden desarrollar la destreza oral en el aula de ELE? Notamos tras el desarrollo de la propuesta que hemos logrado resultados positivos en cuanto a la motivación y nivel de participación de los aprendices del grupo meta. En relación con los objetivos de aprendizaje planteados antes de la intervención didáctica, hemos observado un desarrollo notable hacia las destrezas de la comprensión, la expresión y la producción oral. Sin duda resultamos que Esta herramienta, por tanto, se perfila como una utilidad a la que se puede sacar gran provecho en el aula de ELE, ya que permite practicar múltiples destrezas de forma innovadora.

En forma de conclusión, observamos que los dibujos animados como recurso didáctico en el aula de ELE, es uno de los recursos didácticos que considera más importante. Pues permite el desarrollo del oral en el aula mediante la interacción entre los discentes. Además, nos ofrece la posibilidad de trabajar y conocer muchos y diversos contenidos y observar deferentes valores culturales, sociales, etc. Asimismo el dibujo animado es un elemento de disfrute permite a los alumnos a desarrollar su creatividad y la imaginación.

Bibliografías

Referencias bibliográficas:

-la didáctica de la lengua extranjera (fundamentos teóricos y análisis del currículo de lengua extranjera “educación primaria, eso y bachillerato” Javier Suso López & m^a. Eugenia Fernández Fraile. Granada 2001.

_ Comprensión oral del español / Ángel López García / cuadernos de didáctica del español. Madrid 2002

-Fernández, Sonsoles. «Crear y recrearse con la lengua en el aprendizaje de un idioma».

Didáctica del español como lengua extranjera, 1994: 23-39

-Muñoz Basols, Javier. «“Aprendiendo de los errores con la abuela Dolores”: el error como herramienta didáctica en el aula de ELE.» *FIAPE. I Congreso Internacional: El español, lengua de futuro*. Toledo, 2005.

--ÁBALOS GALCERÁ, A., AGUILAR BOTIJA, A., ARDID RAMÍREZ, M., BELDA NAVARRO, R.M^a., CASTILLA CABANES, N., FERNÁNDEZ MÉNDEZ, M^a. M., FERRANDO BATALLER, M., GUTIÉRREZ COLOMER, R. P., PALOMARES CHUST, A., RAMÓN FERNÁNDEZ, F. y SENDER CONTELL, M. (2015): *Rúbrica CT-06. Trabajo en equipo y liderazgo*. Valencia: Instituto Ciencias de la Educación. Universitat Politècnica de València.

-Martínez, A., Merlino, A. (2012). Normas de género en el discurso cinematográfico Infantil: el eterno retorno del “final feliz”. *Cuestiones de género: de la igualdad y la Diferencia*, 7, 79-97.

-Martínez-Salanova Sánchez, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva: Grupo Comunicar.

-Pereira Domínguez, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.

-Pereira Domínguez, C. (2009). El valor social del cine en la infancia. En Raposo Rivas, M. (Coord.), *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*. (pp.17-38) A Coruña: Andavira

-Pérez Vallejo, M. (2010). El cine como recurso educativo. *REVISTA DIGITAL: INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*, 30, 1-9.

-Raposo Rivas, M. (coord.) (2009). *El cine en educación: realidades y propuestas para su utilización en el aula*.

Gonzalez, I. (2006). El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas. *CampoAbierto*, 25(1), 11-29.

Marín-Díaz, V. y Sánchez-Cuenca, C. (2015).

Formación en valores y cuentos tradicionales en la etapa de educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (2), pp. 1093-1106. doi:10.11600/1692715x.13238190514

CHOMSKY, N. (1988), *Language and Problems of Knowledge*, Cambridge: MIT press. Traducción española: *El lenguaje y los problemas del conocimiento*, Madrid, Visor, 1989.

COBO, V. (2009), *La competencia cultural en tres manuales de E/LE*, Santander: Fundación Comillas y Universidad de Cantabria.

CORPAS VIÑALS, Jaime (2004), “La utilización del vídeo en el aula de ELE. El componente cultural”, *Redele* nº 1:

Diccionarios

CVC. Diccionario de términos de ELE. (En línea). CVC. Cervantes. Es /enseñanza/biblioteca-
Diccionario de la lengua española Real Academia Española. (En línea) <http://del.rae.es>

Referencias electrónicas.

[-https://www.youtube.com/watch?v=z1GX9O_8yPc](https://www.youtube.com/watch?v=z1GX9O_8yPc)

[-https://youtu.be/lvm7YneAkLg](https://youtu.be/lvm7YneAkLg)

[-https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F07%2FFriendSheep_06.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Ffilms%2Ffriendssheep%2F&tbnid=aJ3B1t7o_-KJQM&vet=12ahUKEwj13If1qq3rAhVM2-](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F07%2FFriendSheep_06.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Ffilms%2Ffriendssheep%2F&tbnid=aJ3B1t7o_-KJQM&vet=12ahUKEwj13If1qq3rAhVM2-)

[-https://www.researchgate.net/publication/305026764](https://www.researchgate.net/publication/305026764)

[-http://www.452f.com/images/pdf/numero03/antinora/03_452f_mono_antinora_trad_es.pdf](http://www.452f.com/images/pdf/numero03/antinora/03_452f_mono_antinora_trad_es.pdf)

[Consulta: 20 de enero de 2016].

[-http://www.upv.es/contenidos/SMAT/etsii/U0663971.pdf](http://www.upv.es/contenidos/SMAT/etsii/U0663971.pdf) [Consulta: 20 de enero de 2016]

[-https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm](https://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm)

[-https://www.elcineenlasombra.com/cine-de-animacion](https://www.elcineenlasombra.com/cine-de-animacion)

[-https://www.sectorcine.com/noticias-nota/cual-es-la-historia-de-la-animacion-en-el-cine-mexicano](https://www.sectorcine.com/noticias-nota/cual-es-la-historia-de-la-animacion-en-el-cine-mexicano)

[-https://www.ecured.cu/Cine_de_animación/](https://www.ecured.cu/Cine_de_animación/)

- https://www.elespanol.com/temas/cine_de_animacion

- <https://www.elresplandor.com/tag/cine-de-animacion>

- <https://www.youtube.com/watch?v=5R3fApN258g>

<https://www.vix.com/es/series/199169/36-dibujos-animados-de-los-anos-80-y-90-que-marcaron-tu-infancia>

<https://www.rtve.es/infantil>

<https://elordenmundial.com/geopolitica-de-los-dibujos-animados>

https://historiaybiografias.com/skool_primaria

https://historiaybiografias.com/flash_educativos

<http://sav.us.es/index.php/novedades/72-nueva-serie-de-animaciones-didacticas-fortalecimiento-de-competencias-transversales-en-turismo-y-fico>

<https://www.museocarabineros.cl/sitio/animaciones-didacticas>

<https://educomunicacion.es/cineyeducacion/unidadesguiaorientaciones.htm>

https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/f2_inicial_4y5_orientaciones_1.pdf

<https://www.bing.com/search?q=orientaciones+para+trabajar+con+el+cine&cvid=a3cd832814b0404f9a6b36dcb554089a&pplt=547&FORM=ANSPA1&PC=U531#>

<https://www.scribd.com/document/336006863/Orientaciones-Sobre-Como-Trabajar-El-Cine-en-Las-Aulas-de-Infantil-y-Primaria>

https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-180269_recurso

https://www.curriculumnacional.cl/estudiante/621/articles-182084_recurso_pdf.pdf

https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2020-05/Orientaciones%20%26%20recursos_MasInclusion%2029.04.pdf

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/pdf/manila_2009/16_aplicaciones_03.pdf

<https://enmarchaconlastic.educarex.es/listado-de-categorias-2/229-nuevo-emt/recursos-para-el-aula/2638-el-cine-en-el-aula-ideas-recursos-experiencias>

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4994803.pdf>

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/cortometrajes-inteligencia-emocional>

<http://ciec.edu.co/multimedia/20-cortometrajes-para-trabajar-la-inteligencia-emocional/>

<https://www.campusproducciondigital.com/blog/item/116-la-animacion-en-3d-conquista-el-cine>

<https://historiadelaanimacion.wordpress.com/2015/04/28/animacion-3d-que-es/>

<https://educomunicacion.es/didactica/0024curriculum.htm>

<https://educomunicacion.es/cineyeducacion/unidadesquiaprimaria.htm>

<https://revolucionalaclase.com/2019/09/22/5-trucos-para-captar-la-atencion-en-clase/>

<https://noticias.universia.es/.../tips-captar-atencion-alumnos.html>

<https://www.anfrix.com/2007/02/la-historia-de-los-dibujos-animados>

<https://loquenosevedisney.wordpress.com/casos-reales>

<https://animapasion.wordpress.com/2017/01/04/la-historia-de-la-animacion>

<https://definicion.mx/recursos>

<https://concepto.de/recursos-didacticos>

<https://definicionyque.es/recursos-didacticos>

<https://pbox.wordpress.com/2007/11/23/importancia-de-los-medios-audiovisuales/>

https://prezi.com/_gg2ocdohl-1/la-importancia-de-los-medios-audiovisuales-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/

https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/lengua_cultura/63_villena.pdf

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6380901.pdf>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6380901>

<https://sid.uncu.edu.ar/sid/cda/noticias-sobre-documentacion-audiovisual/7029-2/>

<https://www.cursosfemxa.es/blog/el-papel-del-docente-en-la-actualidad>

<https://www.aprendercolaborando.com/el-rol-del-profesor>

<https://quiadeldocente.mx/propuesta-de-planeacion-didactica-de-clase>

<https://www.ayudauniversitaria.com/como-hacer-una-unidad-didactica>

<https://sites.google.com/site/podemosreciclar/evaluacin-de-la-unidad-didctica>

<https://preparatusoposiciones.es/programacion-didactica-paso-paso-evaluacion>

https://www.youtube.com/watch?v=z1GX9O_8yPc

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F07%2FFriendSheep_06.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fnyicff.org%2Ffilms%2Ffriendsheep%2F&tbid=aJ3B1t7o_-KJQM&vet=12ahUKEwj13If1qq3rAhVM2-AKHd67AxEQMygNegUIARDDAQ..i&docid=pZ91pzyFdeiYVM&w=1280&h=692&q=friendsheep&ved=2ahUKEwj13If1qq3rAhVM2-AKHd67AxEQMygNegUIARDDAQ

<http://3.bp.blogspot.com/->

[JAnE30TCsGw/U6CUHSGEd1I/AAAAAAAAARsg/pEQ5UZiQOxM/s1600/5-bailarinas.png](http://3.bp.blogspot.com/-JAnE30TCsGw/U6CUHSGEd1I/AAAAAAAAARsg/pEQ5UZiQOxM/s1600/5-bailarinas.png)

<https://i.pinimg.com/originals/cd/68/11/cd681118efdd938e3722f70b034e49b2.jpg>

<https://youtu.be/lvm7YneAkLg>

Anexos

Anexos N°: 1



Figura N1: Dibujos en las cuevas prehistóricas.

Anexos N°:2



Figura N2: Humorous Phases of Funny.

Anexos N°: 3



figura N4: Pauver Pierrot.

Anexos N°: 4



Figura N3: storyboards

Anexos N°: 5

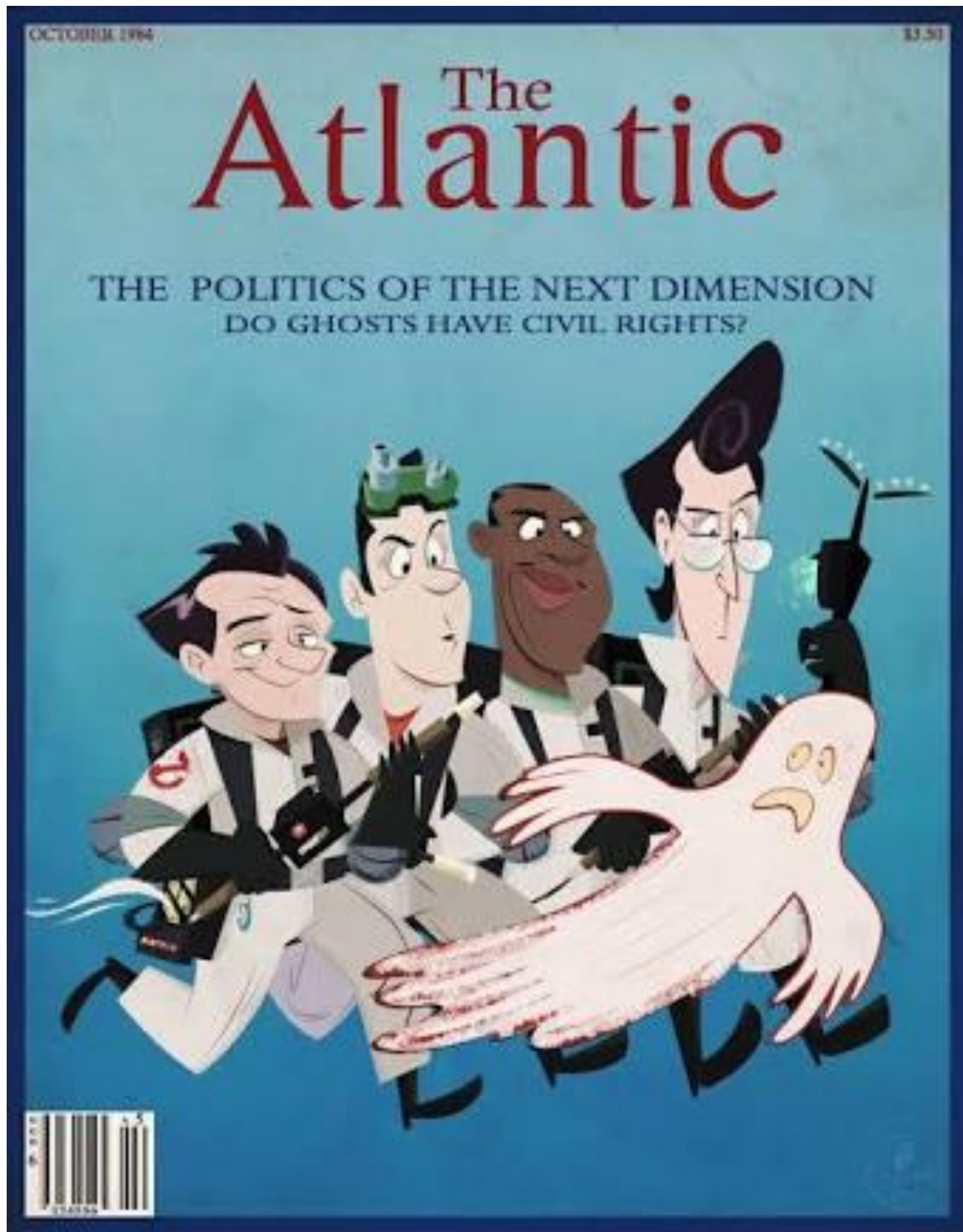


Figura N5: the Atlantic

Anexos N°: 6



Figura N 6: Toy Story.

Anexos N°: 7

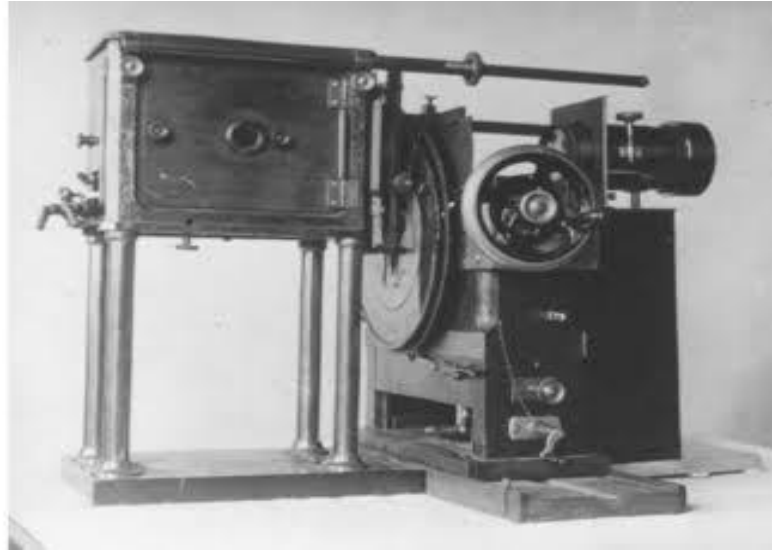


figura n:8 el praxinoscopo

Anexos N°: 8

 PUNTOVERNAL



Figuras N7: el Zoopraxiscopio.

Anexos N°:9



Figura N9: Tom & Jerry.

Anexos N°:10



Figura N10: Mickey Mouse.

Anexos N°: 11



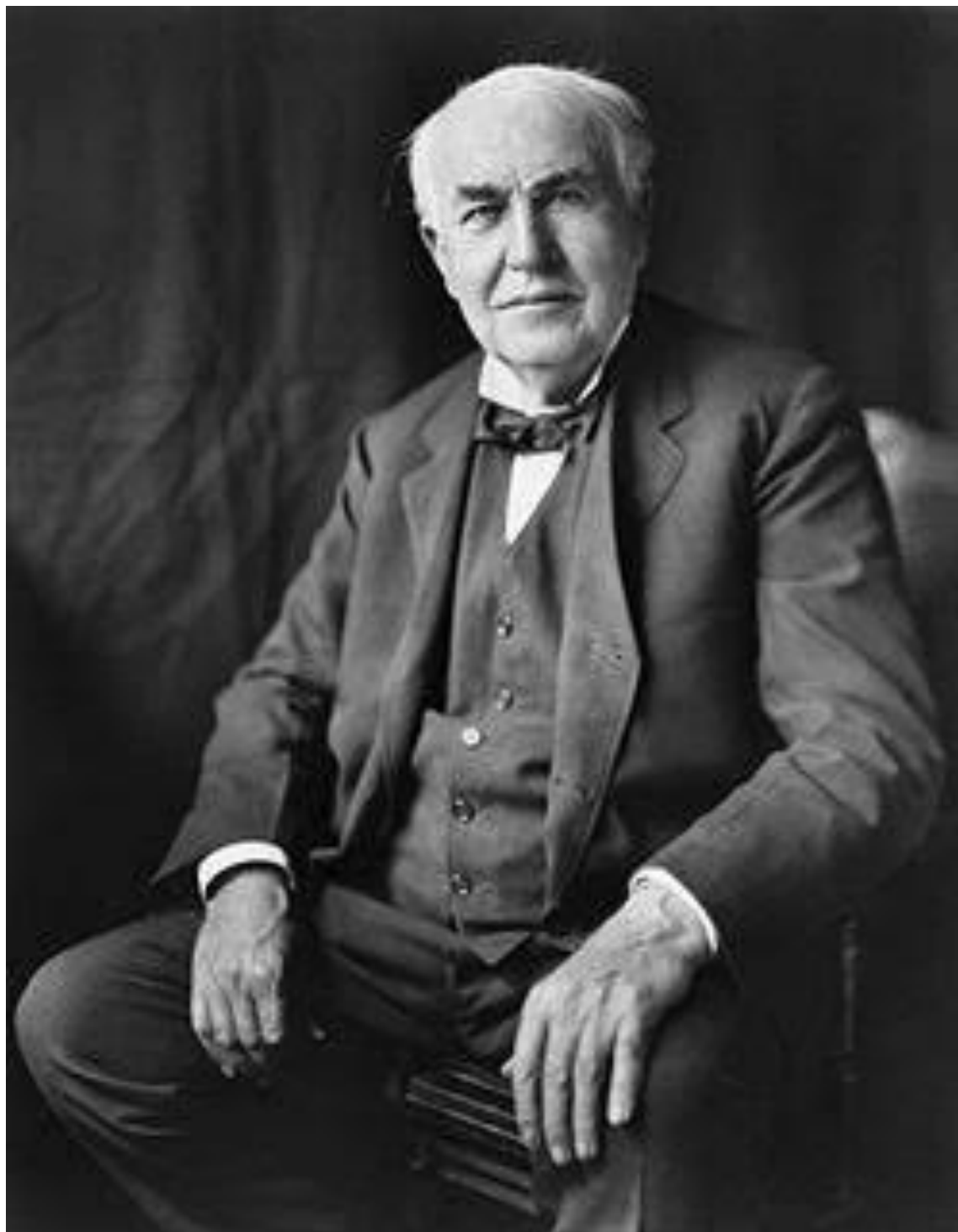
figura n11: Walt Disney

Anexos N°: 12



F N12: Ottomar anschutz.

Anexos N°:13



F N13: Tomas Edison.

Anexos N°: 14

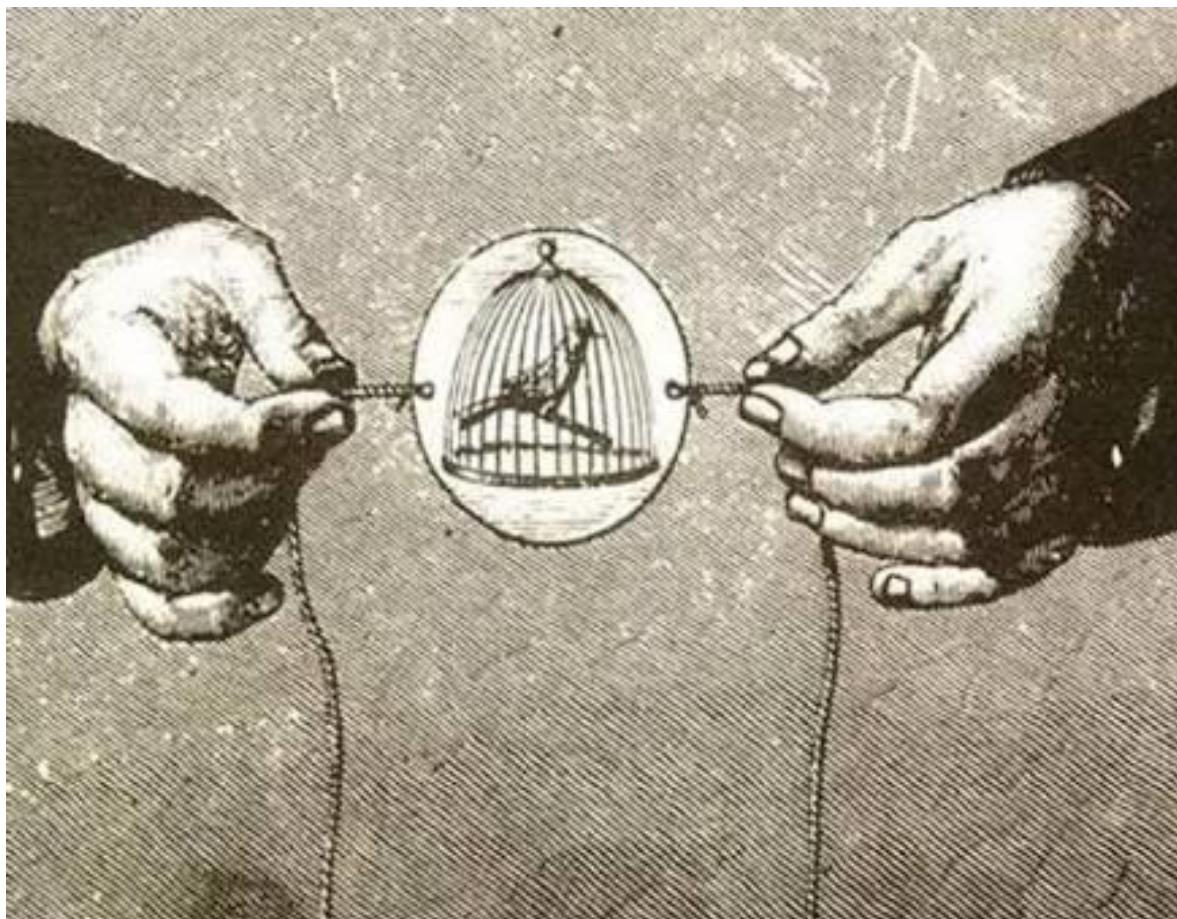


Figura N14: Taumatropo.

Anexos N°: 15



Figura N15: fenaquistiscopio.

Anexos N°: 16



Figura N16: el zoótrofo.

Anexos N°: 17



Figura N17: el Firoscopio.

Anexos N°: 18



Figura N18: el Vitascopio.



Figura N19: cinematógrafo. Auguste y Louis Lumière.

Anexos N°:20



Figura n20 : Friendships.

Anexos N°:21



figura n21 : Scarlett.

Intitulé:“Los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo del oral en el aula de ELE el caso de estudio L2 la universidad de mostaganem.”

Résumé : la presente memoria de máster tiene como objetivo demostrar como el dibujo animado estimula y apoya el uso del oral en el aula de español como lengua extranjera, como un recurso didáctico novedoso, Debido a la presencia de diversas herramientas didácticas, las que desarrollan la destreza escrita y las que desarrollan la del oral o bien las dos ambas. Muchos de profesores han tomado los medios audiovisuales como recurso para apoyar el proceso enseñanza –aprendizaje. Así pues nos elegimos los dibujos animados como recurso didáctico para el desarrollo. El motivo del uso de esta herramienta educativa novedosa fue el deseo de potenciar la capacidad de la comprensión y la expresión oral de los estudiantes de español como lengua extranjera para romper con monotonía de la educación tradicional, diversificar la enseñanza y despertar un interés especial para crear las condiciones para un aprendizaje más efectivo

Mots-clés: los dibujos animados, animación , caricatura , recurso didáctico , audiovisual, el oral ,comprensión oral, evaluación .

خيس: يهدف تقرير الماجستير هذا إلى توضيح كيفية عمل ، كمصدر تعليمي جديد ، تحفز الرسوم المتحركة وتدعم استخدام اللغة الشفوية في الفصل الدراسي للغة الإسبانية كلغة أجنبية نظرا لوجود أدوات متنوع التعليمية تلك التي تطور الاستنكار المكتوب وتلك التي تطور الشفوي أو كليهما. اتخذ العديد من المعلمين من وسائل الإعلام المرئية والمسموعة مصدرا ل دعم عملية التعليم والتعلم. لذلك اخترنا الرسوم الكاريكاتورية كمصدر تعليمي للتطوير، وكان سبب استخدام هذه الأداة التعليمية الجديدة هو الرغبة في تعزيز قدرة الطلاب على الفهم اللغة الإسبانية كلغة أجنبية لكسر رتابة التعليم التقليدي ، وتنويع التدريس وإثارة اهتمام خاص لتهيئة . والتحدث الشفهي الظروف لتعلم أكثر فعالية

Mots-cles: رسوم متحركة ، رسوم متحركة ، كاريكاتير ، مورد تعليمي ، سمعي بصري ، شفهي ، فهم شفهي ، تقييم

Title: cartoons as a didactic recourse for oral development in the classroom.

Abstract: this master s report aims to demonstrate how the cartoon simulates and supports the use of oral in the classroom of Spanish as a foreign language, as a novel didactic recourse, due to the presence of various tools didactics those that develop the written metrification and those that develop the oral or both. Many teachers have taken the audiovisual media as a resource for support the teaching-learning process. Thus, we chose cartoons as a didactic resource for development. The reason for the use of this novel educational tool was the desire to enhance the ability of students to understand and speak orally. Of Spanish as a foreign language to break the monotony of traditional education, diversify teaching and arouse a special interest to create the condition for a more effective learning

Keywords: cartoons animation caricature a didactic resource, audiovisual, oral comprehension, evaluation.