



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de
Diseñador Gráfico

**“El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material
didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la
ciudad de Quito”.**

Autor: Rubio Alcívar, Ítalo Andrés

Tutor: MSc. Brito Gonzales, Santiago Fernando

Ambato – Ecuador

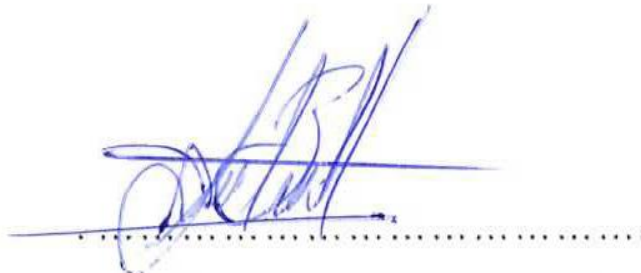
Octubre - 2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema

“El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito” del Sr. Ítalo Andrés Rubio Alcívar, Egresado de la Carrera de Diseño Grafico Publicitario de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho trabajo de Graduación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a Evaluación del Tribunal de Grado, que el H. Consejo Directivo de la Facultad designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, octubre del 2017.

A handwritten signature in blue ink is positioned above a horizontal dotted line. The signature is stylized and appears to be the name of the tutor, Ítalo Andrés Rubio Alcívar.

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito**” como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, y propuestas son de responsabilidad del autor.

Ambato, de octubre del 2017.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rubén Salas', is written over a horizontal dotted line.

AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, octubre del 2017.

AUTOR

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Rubén Salas', written over a dotted horizontal line.

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los Miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema **“El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito”**, presentado por el Sr. Ítalo Andrés Rubio Alcívar, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la U.T.A.

Ambato,.....

Para constancia firma:

.....
Presidente

NOMBRE:

C.I.

.....
Miembro del Tribunal

NOMBRE:

C.I.

.....
Miembro del Tribunal

NOMBRE:

C.I.

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación realizado con mucha dedicación y empeño se los dedico a Dios quién ha sido mi guía espiritual al darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, pudiendo encarar las adversidades sin desfallecer en el intento.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Gracias a ellos soy lo que soy, gracias a su enorme esfuerzo he podido estudiar, los amo mucho.

A mis hermanas y hermanos por estar siempre presentes en mi corazón, motivandome a seguir adelante.

Ítalo Rubio

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hice realidad este sueño anhelado, y por ser el guardián de todos mis actos en todo lugar y momento de mi vida.

A mis padres Mariana y Santiago por haberse sacrificado tanto por haberme apoyado incondicionalmente para darme el estudio.

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

De igual manera agradecer a mi tutor Santiago Brito quien con mucha paciencia y profesionalismo me ha sabido guiar para hacer las cosas bien y a tiempo, por su esfuerzo y dedicación. A la directora y a los estudiantes del instituto de idiomas “Lethbridge International School of Languages” por su colaboración.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

Ítalo Rubio

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

TÍTULO O PORTADA.....	i
APROBACIÓN POR EL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DERECHOS DE AUTOR	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT	xviii

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Tema	1
1.2.Contextualización	1
1.2.1 Árbol de problemas	2
1.2.2. Análisis crítico	3
1.2.3 Macro	4
1.2.3 Meso	6
1.2.4 Micro.....	7
1.3.Delimitación del objeto de investigación.....	10
a. Campo	10
b. Área	10
c. Aspecto	10

d. Tiempo	10
e. Espacio	10
f. Unidades de Observación	11
1.4. Justificación.....	11
1.5. Objetivos	13
1.5.1. Objetivo General	13
1.5.2. Objetivos Específicos	13

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	14
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1 Desarrollo de las categorías	21
2.3 Definiciones Conceptuales	23
2.3.1 Medios publicitarios	23
2.3.1.1 Definición	23
2.3.1.2 Características (cobertura, alcance y costo)	24
2.3.1.2.1 Cobertura	24
2.3.1.2.2 Alcance	25
2.3.1.2.3 Costo	26
2.3.1.3. Importancia de los medios publicitarios	21
2.3.1.4 Ventajas de los medios publicitarios	28
2.3.1.5 Funciones de los medios publicitarios.....	28
2.3.1.6 Finalidad de los medios publicitarios	29
2.3.1.7 Tipos de medios publicitarios	30
2.3.1.7.1 Medios masivos	30
2.3.1.7.2 Medios auxiliares	37
2.3.1.7.3 Medios alternativos	39
2.3.2 Diseño gráfico	40
2.3.3 Diseño	41
2.3.4 Comunicación visual	43

2.3.5	Material didáctico	44
2.3.5.1	Definición	44
2.3.5.2	Características del material didáctico	45
2.3.5.3	Ventajas del material didáctico	45
2.3.5.4	Importancia del material didáctico	46
2.3.5.5	Finalidades del material didáctico	46
2.3.5.6	Funciones del material didáctico	47
2.3.5.7	Clasificación del material didáctico	48
2.3.5.7.1	Materiales impresos.....	48
2.3.5.7.2	Materiales gráficos.....	51
2.3.5.7.3	Material auditivo.....	52
2.3.5.7.4	Material mixto (audiovisual).....	52
2.3.5.7.5	Materiales tridimensionales	53
2.3.5.7.6	Materiales informativos	54
2.3.6	Didáctica	54
2.3.7	Metodología de enseñanza	56
2.3.7.1	La metodología expositiva	57
2.3.7.2	La metodología interactiva	58
2.3.7.3	La metodología de descubrimiento.	59
2.3.8	Pedagogía	59
2.4	Formulación de hipótesis	60

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1	Diseño Metodológico	61
3.1.1	Cualitativo	61
3.1.2	Cuantitativo	62
3.2	Población y muestra	65
3.2.1	Población	65
3.2.2	Muestra	66

3.3 Operacionalización de variables	67
3.3.1 Variable dependiente	67
3.3.2 Variable independiente	70
3.4 Técnicas de recolección de datos.	72
3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	74
3.5.1 Plan de recolección de la información	75
3.5.2 Plan de procesamiento de la información.....	76

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1 Datos informativos	77
4.2 Antecedentes de la propuesta.	78
4.3 Justificación	80
4.4 Objetivos	82
4.5 Análisis de factibilidad	83
4.6 Fundamentación científica	87
4.7 Metodología. modelo operativo	98
4.8 Administración	144
4.8.1 Organigrama.....	146
4.9 Previsión de la evaluación	149

CAPÍTULO V

5. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Resultados	151
Análisis e interpretación de resultados	
Encuesta aplicada a los estudiantes	152
Interpretación de datos	152
Verificación de la hipótesis	163
Regla de decisión	167
5.2 Conclusiones	168
5.3 Recomendaciones	169

CAPÍTULO VI

6.1 BIBLIOGRAFÍA	170
6.2. BOCETOS	173
6.3. ENTREVISTAS, ENCUESTAS, ETC.	178
ANEXOS	192

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Operacionalización de las variables VD	69
Tabla N° 2: Operacionalización de las variables VI.....	70
Tabla N° 3: Plan de recolección de información	75
Tabla N° 4: Costos	79
Tabla N° 5: Modo operático.....	99
Tabla N° 6: Grupo objetivo.....	102
Tabla N° 7: Boceto color azul.....	111
Tabla N° 8: Boceto color blanco.....	111
Tabla N° 9: Boceto color verde.....	112
Tabla N° 10: Boceto color rosado.....	112
Tabla N° 11: Boceto color rojo.....	113
Tabla N° 12: Boceto color amarillo.....	113
Tabla N° 13: Boceto color negro.....	114
Tabla N° 14: Boceto color violeta.....	114
Tabla N° 15: Boceto color café	115
Tabla N° 16: Boceto color anaranjado.....	115
Tabla N° 17: Boceto color gris.....	116
Tabla N° 18: Boceto color turquesa.....	116
Tabla N° 19: Ilustración color azul.....	117
Tabla N° 20: Ilustración color blanco.....	117
Tabla N° 21: Ilustración color verde.....	118
Tabla N° 22: Ilustración color rosado.....	118
Tabla N° 23: Ilustración color rojo.....	119
Tabla N° 24: Ilustración color amarillo.....	119
Tabla N° 25: Ilustración color negro.....	120
Tabla N° 26: Ilustración color violeta.....	120
Tabla N° 27: Ilustración color café	121
Tabla N° 28: Ilustración color anaranjado.....	121
Tabla N° 29: Ilustración color gris.....	122
Tabla N° 30: Ilustración color turquesa.....	122
Tabla N° 31: Boceto libro 2.....	131

Tabla N° 32: Ilustración libro 2.....	137
Tabla N° 33: Boceto libro 3.....	140
Tabla N° 32: Ilustración libro 3.....	141
Tabla N° 33: Ilustración rompecabezas libro 2.....	143
Tabla N° 36: Cronograma.....	146
Tabla N° 37: Previsión de la evaluación	150
Tabla N° 38: Pregunta 1	153
Tabla N° 39: Pregunta 2	154
Tabla N° 40: Pregunta 3	155
Tabla N° 41: Pregunta 4	156
Tabla N° 42: Pregunta 5	157
Tabla N° 44: Pregunta 6	158
Tabla N° 45: Pregunta 7	159
Tabla N° 46: Pregunta 8	160
Tabla N° 47: Pregunta 9	161
Tabla N° 48: Pregunta 10	162
Tabla N° 49: Frecuencias observadas	163
Tabla N° 50: Frecuencias esperadas	165
Tabla N° 51: Calculo del Chi cuadrado	167
Tabla N° 52: Ficha de observación de los estudiantes.....	187
Tabla N° 53: Ficha de observación de los docentes	189

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas	2
Gráfico N° 2: Bases Teóricas	20
Gráfico N° 3: Constelaciones de ideas V.I	21
Gráfico N° 4: Constelaciones de ideas V.D	22
Gráfico N° 5: Colores	123
Gráfico N° 6: Paneles deslizantes	132
Gráfico N° 7: Colores libro 2.....	137
Gráfico N° 8: Rompecabezas	142
Gráfico N° 9: Colores libro 3	144
Gráfico N° 10: Organigrama funcional	145
Gráfico N° 11: Pregunta 1	153
Gráfico N° 12: Pregunta 2	154
Gráfico N° 13: Pregunta 3	155
Gráfico N° 14: Pregunta 4	156
Gráfico N° 15: Pregunta 5	157
Gráfico N° 16: Pregunta 6	158
Gráfico N° 17: Pregunta 7	159
Gráfico N° 18: Pregunta 8	160
Gráfico N° 19: Pregunta 9	161
Gráfico N° 20: Pregunta 10	162
Gráfico N° 21: Campana de Gauss	164

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 01: Posibles medios de comunicación con una estrategia.....	192
Imagen N° 02: Ternera Gallega lanza una campaña en medios exteriores.....	192
Imagen N° 03: Medios Masivos De Comunicación	193
Imagen N° 04: Medios Auxiliares o complementarios.....	193
Imagen N° 05: Medios alternativos cruzados.	194
Imagen N° 06: Buffalo Xtreme – Publicidad.....	194
Imagen N° 07: Diseño gráfico.....	195
Imagen N° 08: Comunicación visual.....	195
Imagen N° 09: Materiales para los niños	196
Imagen N° 10: Libros infantiles	196
Imagen N° 11: Monito pizarrón (pizarra decorada)	197
Imagen N° 12: El uso de medios audiovisuales como recurso pedagógico.....	197
Imagen N° 13: Materiales Didácticos	198
Imagen N° 14: Software educativo	198
Imagen N° 15: Objetivos de la didáctica	199
Imagen N° 16: Pedagogía Infantil	199

RESUMEN EJECUTIVO

Partiendo del tema “El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito”, se determinó la problemática de estudio que es: el escaso material didáctico interactivo para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo generar una nueva e innovadora forma de enseñanza y aprendizaje para los niños a través de la utilización de material didáctico interactivo que ayude a una mejor asimilación de nuevos conocimientos, y de esta manera mejorar el rendimiento académico de los niños del instituto de idiomas “Lethbridge International School of Languages”.

Para cumplir con los objetivos planteados se analizaron contenidos referentes al uso de los medios publicitarios y la utilización de material didáctico interactivo para el proceso de enseñanza - aprendizaje que son las variables de estudio, se fundamentó con amplia información técnica y científica, consultada en textos de investigación, folletos, internet y también con la ayuda de trabajos anteriores muy valiosos por su contenido, y de la colaboración muy importante y eficaz del tutor Msc. Santiago Brito.

Para la realización de este trabajo de investigación se ha utilizado una metodología adecuada, un enfoque cualitativo-cuantitativo, basada en una investigación bibliográfica – documental, estudio de campo en el instituto donde se observó y analizó muy directamente el objeto de la presente investigación, mediante la aplicación de encuestas a los niños, entrevistas a los docentes, fichas de observación de los niños y docentes para determinar si el material didáctico interactivo ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El trabajo de investigación realizado ha servido para comprobar que el aprendizaje de los niños debe ser más dinámico, entretenido, práctico, motivador e innovador, los docentes tienen que dejar de impartir una clase aburrida y desmotivadora, se debe hacer uso de material didáctico interactivo en las aulas para una mejor asimilación de conocimientos.

PALABRAS CLAVE: MEDIOS PUBLICITARIOS / MATERIAL DIDÁCTICO / DISEÑO GRÁFICO / COMUNICACIÓN VISUAL/ PEDAGOGÍA.

ABSTRACT

On the theme "The use of advertising media and its relation with the lack of interactive didactic material at Lethbridge International School of Languages in the city of Quito", the problem of study was determined: the lack of interactive didactic material for the process of teaching-learning of the English language. The present research work aims to generate a new and innovative way of teaching and learning for children through the use of interactive didactic material that helps a better assimilation of new knowledge, and thus improve the academic performance of children from the language institute "Lethbridge International School of Languages".

In order to comply with the objectives, we analyzed contents related to the use of advertising media and the use of interactive didactic material for the teaching - learning process, which are the study variables. It was based on extensive technical and scientific information, consulted in texts of research, brochures, internet and also with the help of previous valuable work for its content, and the very important and effective collaboration of the MSc tutor. Santiago Brito.

In order to carry out this research, an adequate methodology has been used, a qualitative - quantitative approach, based on a bibliographical - documentary research, field study in the institute where the object of the present research was observed and analyzed very directly, through the application of surveys to children, teacher interviews, children 's observation sheets and teachers to determine if the interactive teaching material helps in the teaching - learning process.

The research carried out has shown that the learning of children should be more dynamic, entertaining, practical, motivating and innovative, teachers must stop imparting a boring and demotivating class, use of interactive didactic material in the classrooms for a better assimilation of knowledge.

KEYWORDS: ADVERTISING MEDIA / DIDACTIC MATERIAL / GRAPHIC DESIGN / VISUAL COMUNICATION / PEDAGOGY.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 TEMA

El uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito.

1.2 CONTEXTUALIZACION

1.2.1 Árbol de problemas

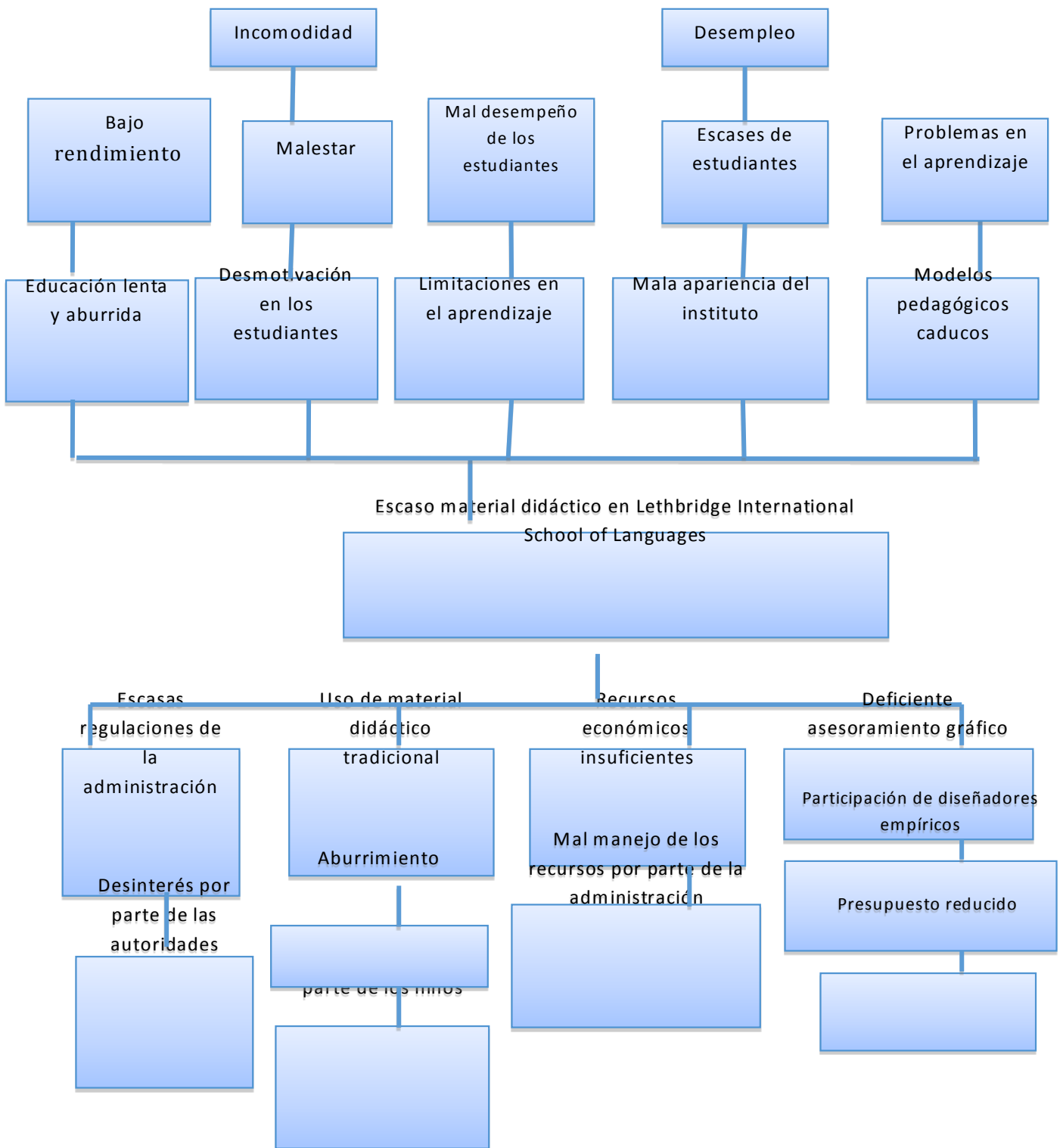


Gráfico 1: Árbol de Problemas

ANÁLISIS CRÍTICO

La poca regulación de la administración y el desinterés por ofrecer un mejor material educativo conlleva a que los estudiantes aprendan de forma poco dinámica, lenta y esto conlleva a que los estudiantes presenten un rendimiento bajo en la asignatura inglés.

El uso de material didáctico tradicional conlleva al aburrimiento en los niños, provocando que los estudiantes no entiendan correctamente la materia, generando malestar en los estudiantes por no aprender apropiadamente.

La institución no genera suficientes recursos económicos, debido a un mal manejo de los recursos de la administración lo que conlleva a una mala apariencia del instituto, al no tener una buena imagen hay una pérdida de estudiantes, ocasionando desempleo.

Al no tener conocimiento sobre diseño es necesario un asesoramiento, pero por abaratar costos se busca el asesoramiento de un diseñador empírico, esto conlleva a modelos pedagógicos caducos y por ende a un mal aprendizaje.

El impacto que tiene la limitada utilización de materiales didácticos en la enseñanza de inglés en la institución es notable por el bajo rendimiento de los niños en la asignatura, esto se debe al uso de recursos didácticos tradicionales. Los docentes tienen un escaso conocimiento de material didáctico interactivo, lo que obliga que el proceso enseñanza - aprendizaje siga los esquemas antiguos y tradicionales.

El establecimiento tiene su enseñanza tradicional, su actualización va acorde con la realidad, es por eso que afecta el rendimiento escolar ya que los estudiantes no desarrollan sus capacidades y habilidades. La institución debe

mejorar su aprendizaje y dejar de impartir una educación tradicionalista a los estudiantes para poder convertirse en una institución competitiva.

El idioma inglés, es un lenguaje global, considerado como segundo idioma en todos los países, por lo tanto es de suma importancia aprenderlo mediante diferentes metodologías de enseñanza utilizando variedad de material didáctico interactivo, a través del mismo se obtienen oportunidades como viajar a otros países, conocer nuevas culturas, nuevas costumbres, entre otros; siendo así personas que contribuyan al desarrollo de un mundo mejor.

En el establecimiento se enseña inglés a niños de todas las edades, tomando en cuenta que el idioma inglés es fundamental para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a ser lógicos, razonar ordenadamente y tener una mente preparada para el pensamiento.

Los estudiantes ven al idioma inglés como algo muy difícil, tedioso, muy aburridas y de poca importancia, es labor de los docentes que los estudiantes cambien ese pensamiento del idioma inglés, que comprendan que es un idioma muy importante para sus vidas, ya que encontrarán el inglés en todo momento, y les abrirá muchas puertas en el futuro.

Es importante que los estudiantes dejen de ver al idioma inglés como una asignatura más que tienen que cursar, como una obligación que tienen que cumplir, y la empiecen a ver como herramienta que permite la comunicación entre personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos.

Los estudiantes desvalorizan la asignatura de inglés porque la enseñanza sigue siendo monótona y tradicionalista esto hace que los estudiantes pierden el total interés en aprender e intentar mejorar cada vez en el aprendizaje de un idioma extranjero.

1.2.2 MACRO

En la actualidad se conoce como material didáctico a todos los recursos utilizados por el docente para impartir el nuevo conocimiento dentro de las aulas, con el objetivo de aportar mensajes educativos de una manera más dinámica y motivadora para los niños. El docente debe usar el material didáctico interactivo en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognitivas, enriquecer el aprendizaje, facilitar el desarrollo, adquisición y comprensión del aprendizaje; a los alumnos se les aproxima a la realidad de la educación, motivar el aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones, a nivel de América Latina se ha realizado diversos estudios sobre material didáctico interactivo.

Hoy en día, la mayor parte de los centros educativos enseñan idiomas o lengua extranjera, es cierto que existe una variedad de idiomas, pero en la realidad que se vive en las escuelas, el idioma inglés o lengua inglesa ocupa el primer lugar con respecto a la enseñanza que ofrece. En nuestra sociedad, aparece el conocimiento múltiple y el aprendizaje continuo, por lo que es necesario instalar en los alumnos la habilidad para aprender a aprender. Lo que es importante es que los alumnos desarrollen capacidad de aprender y adaptarse en la sociedad actual, proporcionándoles capacidades y estrategias de aprendizaje que les permitan una mejor asimilación crítica.

Durante el proceso de enseñanza, es vital darle importancia al uso de diversos materiales didácticos interactivos y a los recursos tecnológicos en la enseñanza del idioma inglés, ya que, esta brinda la posibilidad de estar acorde con el desarrollo de los últimos tiempos en la educación y además ofrecer un proceso de enseñanza – aprendizaje totalmente diferente, pero que también permite lograr los objetivos planteados. Existen muchas herramientas que se utilizan durante la clase, como los materiales audiovisuales, impresos, tridimensionales, mixtos, dinámicos, interactivos, entre otros.

En el proceso enseñanza-aprendizaje, los alumnos necesitan recursos didácticos; uno de ellos son los libros de texto. Los libros de texto facilitan el proceso de aprendizaje, permitiendo repasar lo visto en clases, ayuda a realizar tareas, estudiar para los exámenes, desarrollar hábitos de estudio, mejorar la comprensión lectora, entre otros. Es por ello que un libro de texto debe estar bien diseñado. Todo su contenido tanto gráfico como textual debe estar dispuesto de manera equilibrada y armónica, debe presentar congruencia y buena distribución, aparte de que el manejo de las tipografías e imágenes esté debidamente bien tratado; como el tamaño, color, etc.; de otra forma se provocaría confusión y hasta desinterés, no solo al alumno sino al profesor.

Los países de América del sur plantearon un proyecto “Educar en la diversidad en los países del MERCOSUR”, desarrollado en Argentina, Brasil, Chile, Paraguay y Uruguay del 2000 al 2003. Este proyecto ha sido financiado por la Organización de Estados Americanos (OEA) y ha contado con el asesoramiento técnico de la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe, UNESCO/Santiago. Los países del MERCOSUR han realizado importantes esfuerzos para aumentar el acceso, mejorar la calidad de la educación básica y potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños se vio necesario que el docente cree situaciones de interacción positivas que generen experiencias de aprendizaje significativo que les permita a los niños: explorar, experimentar, jugar, crear, y descubrir su medio natural a través de recursos didácticos innovadores .

1.2.3 MESO

El material didáctico interactivo lleva años estudiándose y cada vez se ha perfeccionado más, existe una variedad de material didáctico para que los docentes impartan sus clases de una manera más interesante y dinámica para los niños. La creación del material didáctico ha tenido que ir adaptándose a los cambios tecnológicos, culturales y sociales, buscando nuevas formas de adaptar

su sentido a los tiempos que se viven. Por lo general, los niños siempre han recibido de buena manera el material didáctico y evidentemente hay algunos mejores que otros, pero todos ayudan al proceso de enseñanza – aprendizaje.

La educación que se da en el Ecuador está regida por el Ministerio de Educación y Cultura, la cual está encargada de establecer las reglas, estatutos y mejoramiento continuo de la educación para los ecuatorianos.

Se sustenta en la Constitución Política de la República del Ecuador, **sección quinta (Educación):**

“La educación debe ser tecnificada, las instituciones educativas deben contar con recursos didácticos, maestros capacitados; para de esta manera contar con una educación acorde a las necesidades actuales, de todos estos aspectos el gobierno central debe ser el gestor y procurar una educación que sea para todos por igual”.

En la provincia Pichincha, la utilización de material didáctico interactivo en la educación debe ser manejada en todos los niveles del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que permitirá salir adelante en la enseñanza de idioma inglés para que nuestro país desarrolle todo su potencial porque a través de la educación podemos llegar a formar parte del grupo de países desarrollados.

1.2.4 MICRO

En nuestro medio Ecuador, Provincia de Pichincha en el cantón Quito a través del Ministerio de Educación se está proponiendo que la educación sea más dinámica, entretenida, motivadora, práctica e interesante, permitiendo que los estudiantes desarrollen todas las habilidades con las que ellos nacen, el docente se convertirá en el guía en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje, para cumplir con los objetivos es necesario que todos los docentes estén preparados mediante libros, cursos, capacitaciones, talleres, etc., de esta manera obtener los mejores

resultados en el aprendizaje de los niños especialmente en el establecimiento Lethbridge International School of Languages.

Los profesores tienen que estar actualizados con la educación ya que actualmente existen varios métodos de enseñanza en los cuales se hace uso de diferentes tipos de materiales didácticos interactivos, para facilitar a los niños una enseñanza más interesante y así evitar que los niños se distraigan en clases, estén ausentes y presenten poco interés a la materia, por tal motivo los docentes deben seguir cursos de capacitación y así obtener nuevos métodos y técnicas de enseñanza acordes a la época en que estamos.

En la actualidad el Ministerio de Educación quiere que todo docente haga uso de material didáctico interactivo al momento de impartir las horas de clase, ya que se considera de vital importancia para que los niños capten de mejor manera el nuevo conocimiento sin tomar en cuenta la materia ni el año en que se encuentre el mismo, este material didáctico debe ser original, llamativo, incentivador y muy funcional, también ayudará a que entre el docente y estudiante exista un mayor grado de confianza.

El uso de material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés es muy necesario ya que los niños tendrán muchos beneficios en la educación, debido a que los estudiante desarrollan mejores capacidades de asimilación de conocimientos. Es decir el aprendizaje significativo-cognitivo de cualquier materia se puede facilitar mediante el uso de material didáctico interactivo, aplicando las técnicas adecuadas con la informática educativa.

En Lethbridge International School of Languages, se ha constatado mediante encuestas, entrevistas y fichas de observación que el material didáctico interactivo es casi inexistente. El material didáctico incide en el aprendizaje cognitivo – significativo de los estudiantes, y así facilita la asimilación de

conocimientos en los estudiantes en todas las áreas de estudio, convirtiéndose en entes motivadores, comunicativos e innovadores.

PROGNOSIS

La falta de material didáctico interactivo adecuado para el desarrollo cognitivo de los niños, en la institución “Lethbridge International School of Languages”, es inquietante ya que como consecuencia de la ausencia del mismo los estudiantes no desarrollan sus habilidades y destrezas en el idioma Inglés.

Si no se da una solución al problema los niños seguirán viendo al inglés como algo difícil, tedioso y sin importancia, y consecuentemente tendrán vacíos en sus conocimientos, lo que provocará un bajo rendimiento escolar. También los niños no podrán expresar sus pensamientos e ideas con claridad, coherencia y precisión cuando se les presente la necesidad de hablar en inglés.

Se debe resolver la problemática del escaso material didáctico para que los estudiantes tengan un aprendizaje más significativo al trabajar con material didáctico interactivo que faciliten el aprendizaje de inglés, de la misma manera potenciar las habilidades, capacidades, y destrezas de manera significativa fortaleciendo el ambiente de trabajo para que los estudiantes se sientan bien y las clases sean dinámicas y participativas con un ambiente agradable para el niño, donde desarrolle su creatividad al recibir la clase de una manera más entretenida, ya que en esta etapa los niños aprenden más a través de lo visual, los colores, dibujos, texturas y así a largo plazo les ayudara cuando vayan pasando de año, de esta manera la respuesta será mejor a nivel de aprendizaje.

Formulación del problema

¿De qué manera el diseño gráfico innova el escaso material didáctico en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito?

Interrogantes

¿Variable independiente?

¿Cómo los medios publicitarios influyen en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la institución?

¿Variable dependiente?

¿El escaso Material didáctico en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, presenta problemas en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Propuesta?

¿De qué manera se puede realizar el material didáctico para potenciar el aprendizaje en los estudiantes?

1.3 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

a) Campo

Aprendizaje

b) Área

Diseño

c) Aspecto

Material didáctico interactivo

d) Tiempo

La presente investigación se realiza durante los meses de Octubre 2015 - septiembre de 2016.

e) Espacio

- País: Ecuador
- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito
- Empresa: Instituto Lethbridge International School of Languages

f) Unidades de observación

Estudiantes de 6 a 7 años, padres de familia y profesores

1.4 JUSTIFICACIÓN

Los métodos de enseñanza no han evolucionado, por lo tanto la educación tampoco ha podido dar un cambio favorable en beneficio del aprendizaje de los estudiantes. El uso de material didáctico para la enseñanza de inglés, busca lograr un aprendizaje significativo, debido a que los resultados del aprendizaje no son satisfactorios, las estrategias que los docentes están utilizando para la enseñanza de inglés no garantizan la comprensión del alumno frente al tema estudiado.

La investigación beneficiará a los niños porque se podrá constatar si el método utilizado por el docente en la enseñanza tiene resultados óptimos, debido a que actualmente los estudiantes no asimilan bien los nuevos conocimientos que los docentes les imparten, lo que amerita elaborar material didáctico para conseguir mejores resultados en el aprendizaje, y de esta manera será satisfactorio para los niños, al promover un aprendizaje más fluido e interesante.

Al docente porque al contar con el suficiente material didáctico para la ejecución de sus clases podrá generar un buen desarrollo del aprendizaje activo en el estudiante, lo que implicaría que los estudiantes desarrollen sus capacidades de participación y reflexión, capacidades tan necesarias para la convivencia con la sociedad, será más satisfactorio porque pueden ver los resultados de sus esfuerzos, mejorando el proceso de enseñanza - aprendizaje y por consiguiente alcanzar un mayor rendimiento académico de los estudiantes.

Es importante valorar el aprendizaje significativo en el aula, estimulando el rendimiento académico de una manera motivadora, fácil, dinámica, interactiva en el área de matemáticas y así solucionar los problemas de aprendizaje de los estudiantes.

La investigación es de gran importancia para mí porque puedo demostrar la capacidad profesional en el uso de herramientas de diseño gráfico digital en el campo del material didáctico.

La investigación es de importancia para el establecimiento ya que mejorará el aprendizaje de los estudiantes y se conocerá los efectos que tendría el seguir utilizando materiales didáctico tradicionales e impartir una educación tradicionalista , por tal motivo podemos decir que este proyecto por su contenido y su investigación tienen los medios necesarios para realizarlo.

Los estudiantes y los docentes necesitan tener material didáctico interactivo para poder interactuar y dar una clase de mejor calidad y que los estudiantes puedan adquirir un conocimiento más rápido e interactuar y manipular todo material dado según el nivel de educación, pero al tener carencia del material didáctico y herramientas, pues hace más lento el aprendizaje y limita al estudiante a tener imaginación, motricidad.

Es importante conocer sobre como el material didáctico interactivo incide en el aprendizaje de los alumnos. Es evidente, pues, que si los estudiantes tienen problemas en su aprendizaje, que posteriormente determina que los procesos educativos no conlleven a un alto nivel de logro cognitivo. La utilización de material didáctico tradicional se asocian a un bajo logro cognitivo, observándose que los mayores promedios de logro se encuentran en las instituciones en donde se labora con material didáctico interactivo.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

Generar material didáctico innovador aplicando diseño como apoyo al aprendizaje del idioma inglés en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias y métodos de aprendizaje aplicados actualmente en los estudiantes de la institución Lethbridge International School of Languages.
- Análisis diferentes estrategias y métodos de aprendizaje para potenciar el aprendizaje de inglés.
- Definir el material didáctico adecuado para potenciar el aprendizaje en los estudiantes.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Luego de una previa indagación y revisión de diferentes fuentes se llega a la conclusión que existen diferentes investigaciones sobre el tema que se está investigando, tanto a nivel nacional como internacional, donde se demuestra la importancia del aprendizaje significativo en el proceso enseñanza-aprendizaje en el idioma Inglés; entre las principales investigaciones se pudo encontrar las siguientes:

En la tesis “Uso de material didáctico elaborado con material de reciclaje en el aprendizaje del cuidado del entorno natural por parte de los niños y niñas del Centro Educativo Bilingue Kids Club año lectivo 2010-11” de Torres Rosero, Patricia del Rosario, (2010) TUTOR: Dra. Bravo Eliana. Está investigación tuvo como objetivo determinar si el uso de material didáctico elaborado con material reciclaje aportaría al aprendizaje del cuidado del entorno natural de los niños/as de pre básica y diseñar un taller de capacitación docente con el fin de que se pueda dirigir a que los niños/as a la elaboración de su propio material didáctico.

La enseñanza expositiva sigue siendo un recurso ampliamente utilizado por los docentes del mundo entero, porque les permite enseñar grandes cantidades de corpus de conocimiento y porque constituye una estrategia necesaria para grupos numerosos de alumnos, con quienes las posibilidades de interacción se ven seriamente disminuidas. Por esta razón es importante influir deliberadamente en la estructura cognitiva para maximizar el aprendizaje y la retención de carácter

significativo, lo cual requiere, indefectiblemente que los docentes le den significatividad a los contenidos de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje debe tener el carácter de significativo, es decir, lo aprendido por los estudiantes debe estar retenido en la memoria de largo plazo para que cuando sea requerida en su cotidianidad, este conocimiento cumpla con su función. Los docentes en su diario accionar educativo tienen la responsabilidad de seguir con los procesos que una clase magistral implica.

En la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se encontraron investigaciones anteriores realizadas durante los años 2008 hasta el 2011; sobre estas temáticas.

El material didáctico es un recurso fundamental que ayuda al desarrollo de la enseñanza y aprendizaje, ya que se suele utilizar dentro del ambiente educativo; para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

En años anteriores la mayoría de niños/as han tenido poca motivación en el área de estudio, es por ello nuestra preocupación en pensar en la evolución de una Escuela Moderna con el paso de los años se han ido buscando nuevas estrategias para un mejor aprendizaje para de esta manera poder articular con el material didáctico y la actitud un camino que permita llegar a que los niños/as capten de mejor manera los conocimientos que en esta etapa es crucial para el desarrollo de sus habilidades, estimulando también sus sentidos y a la vez, acceder de una manera fácil a la adquisición de conceptos puesto que el material didáctico es una estrategia pedagógica que se encuentra inmerso dentro de una práctica educativa que comprende diversas actividades didácticas con el objeto de lograr en los niños/as aprendizajes significativos.

Hoy en día tenemos una gran variedad de material didáctico para ayudar a estos niños/as y debemos clasificarlo de acuerdo a sus etapas tomando en cuenta sus espacios y sus características, texturas y formas a descubrir el adecuado

material para que desarrollen todas las capacidades y potencialidades de sus destrezas y habilidades.

“La utilización de material didáctico y el PEA en el segundo año AEB de la escuela Domingo Faustino Sarmiento del Cantón Pelileo, periodo; Noviembre 2009- Marzo 2010”. AUTOR: Ramos Carrasco Verónica Fernanda. TUTOR: Lcda. Noemí Gaviño. La obra textual se refiere a la importancia de la manipulación de material concreto por los niños de segundos años de educación básica, para un aprendizaje lúdico y mucho más divertido y significativo.

“El uso del material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los niños de segundo AEB de la escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Píllaro, ano lectivo 2008-2009”. AUTOR: Reinoso Ramírez José Santiago. TUTOR: Lcda. Cristina Cobo. Es una obra que hace hincapié en la utilización de todo tipo de materiales del medio como un recurso didáctico que hace del aprendizaje un juego, también introduce al juego multimedia como un recurso de aprendizaje.

El material didáctico interactivo resulta ser muy motivacional para los niños/as en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los profesores deben tener muy en cuenta que estas herramientas o metodologías de enseñanza adquieren un papel muy importante y fundamental al generar una materialización de la construcción abstracta y la generalización a través de la experiencia individual o grupal.

Fundamentación filosófica:

La presente investigación se encuentra ubicada en el paradigma crítico y propositivo; crítico porque realiza una realidad del proceso enseñanza – aprendizaje del idioma inglés mediante la utilización de material didáctico interactivo; y propositivo por que se busca plantear una solución gráfica a la escasa innovación del material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje de los niños.

Fundamentación epistemológica

La epistemología como teoría del conocimiento, se ocupa de solucionar diferentes problemas tales como: circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a la obtención del conocimiento, y los criterios por los cuales se le justifica o invalida un aprendizaje cognitivo, así como la definición clara y precisa de los conceptos epistémicos más usuales, tales como verdad, objetividad, realidad o justificación, aspectos que se lograría en los estudiantes con la utilización de recursos interactivos.

La investigación será asumida desde el enfoque epistemológico porque las causas del escaso material didáctico interactivo son varias y a la vez estas causas producen diferentes consecuencias o efectos en el aprendizaje de los niños, por lo tanto el propósito o función de este estudio es la transformación positiva de la investigación, dando una solución gráfica al problema de la investigación.

Fundamentación psicopedagógica

El presente trabajo de investigación se fundamenta en las Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Así se hace referencia a la teoría de Jean Piaget, en lo referente a la asimilación como funciones intelectuales que facilitan el conocimiento, así los recursos didácticos adquieren relevancia en la asimilación, cuando se incorporan informaciones provenientes del mundo exterior a los esquemas o estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo.

La investigación también se fundamenta en la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, en el que menciona que "el aprendizaje requiere una disposición favorable (motivación) del alumno para relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya sabe"; lo que determina que los recursos didácticos

utilizados, deben ser motivadores, de manera que exista una disposición favorable por parte del estudiante, para facilitar el aprendizaje significativo.

Fundamentación psicológica

“El presente artículo analiza algunos argumentos filosóficos (especialmente antropológicos) que subyacen a la Psicología actual, y que pueden afectar al ámbito educativo. Se muestra como, aunque la Psicología empírica se ha fundado separándose de la Filosofía, en el fondo se ha separado de algunas doctrinas filosóficas, asociándose a otras. A menudo, en la literatura psicológica, se descubre que se asumen algunos postulados filosóficos como el naturalismo, el dualismo cartesiano (con la correspondiente negación de la libertad), el positivismo, el darwinismo radical (que identifica al hombre complejamente con los demás animales) y el relativismo ético. Se llama la atención sobre el carácter implícito de estas asunciones, que pueden confundir al lector y al educador”. “La Prensa, Buenos Aires, Argentina; artículo Alfonso Osorio”

El ser humano aprende porque fundamentalmente es un ser cognoscente (Lonka, K.; Joran, E y Bryson, M.,1996; Miras, 2000). Los conatos del sujeto por responder activamente a su medio, intentando descubrir el significado que esa realidad le plantea y elaborando la respuesta que, por acertada, sea la más adaptada, han sido observados y expuestos en las teorías cognitivas en sus diversas formas.

Fundamentación axiológica

La tecnología puede proveer nuevas alternativas que solucionen problemas educativos tradicionales pero debe ir acompañado del desarrollo integral del ser humano, basado en la práctica de valores sin descuidar el desarrollo de la inteligencia.

Según Piaget considera que el sujeto construye su propio conocimiento para lograr la adaptación a la realidad se asimila y adopta mediante esquemas, el proceso de pensamiento cambian de manera radical y aunque lentamente desde el nacimiento hasta la madurez.

Piaget considera que el conocimiento y el aprendizaje humano constituyen en que el niño construye su propio aprendizaje. Así propone una explicación teórica del proceso aprendizaje, según el punto de vista cognitivo, sin dejar de reconocer la experiencia afectiva.

Fundamentación ontológica

La investigación busca que la problemática del escaso material didáctico interactivo pueda solucionarse y de ser posible revertida en función del desarrollo de los estudiantes, para beneficiar de esta manera el aprendizaje de los estudiantes.

Se hará participes a los niños y maestros, los cuales serán los que reconozcan su papel en la problemática establecida, llegando a ser así parte activa de la problemática planteada para la investigación y por lo tanto de la solución.

Fundamentación metodológica

La investigación será asumida desde el enfoque metodológico porque está basada en la ciencia, para fundamentar el contenido de la investigación nos basamos en libros, folletos, revistas, tesis antiguas sobre el tema, investigaciones antiguas, entre otros medios de investigación. También la investigación se basa en el aporte científico que la tecnología ofrece como: libros virtuales, páginas de internet, artículos, páginas web, blogs entre otros, que ayuden a fortalecer la investigación, aportando al desarrollo de la misma y de esta manera solucionar el problema de estudio.

2.2 Bases teóricas

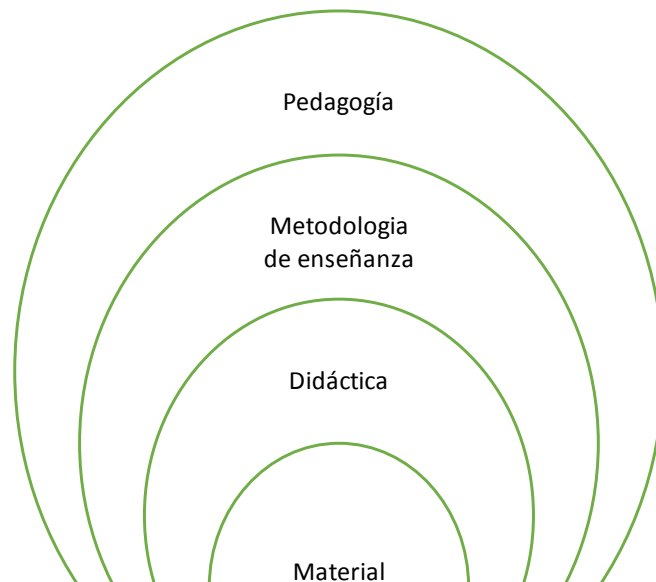
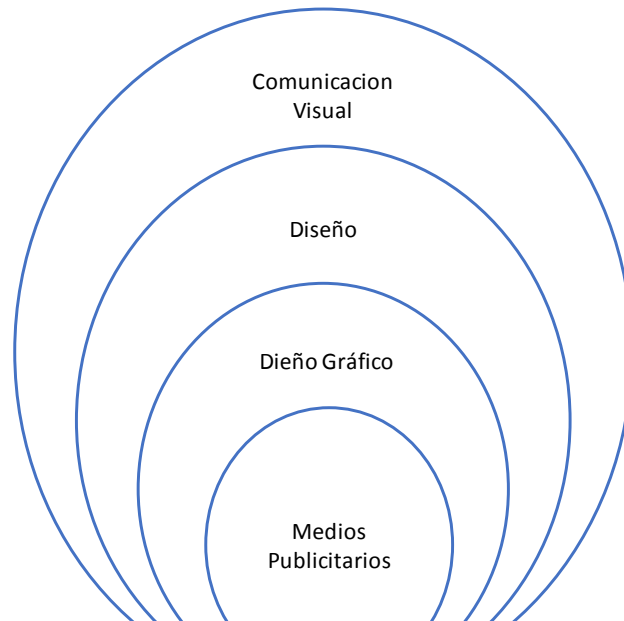


Gráfico N° 2: Bases Teóricas

2.2.1 Desarrollo de las categorías

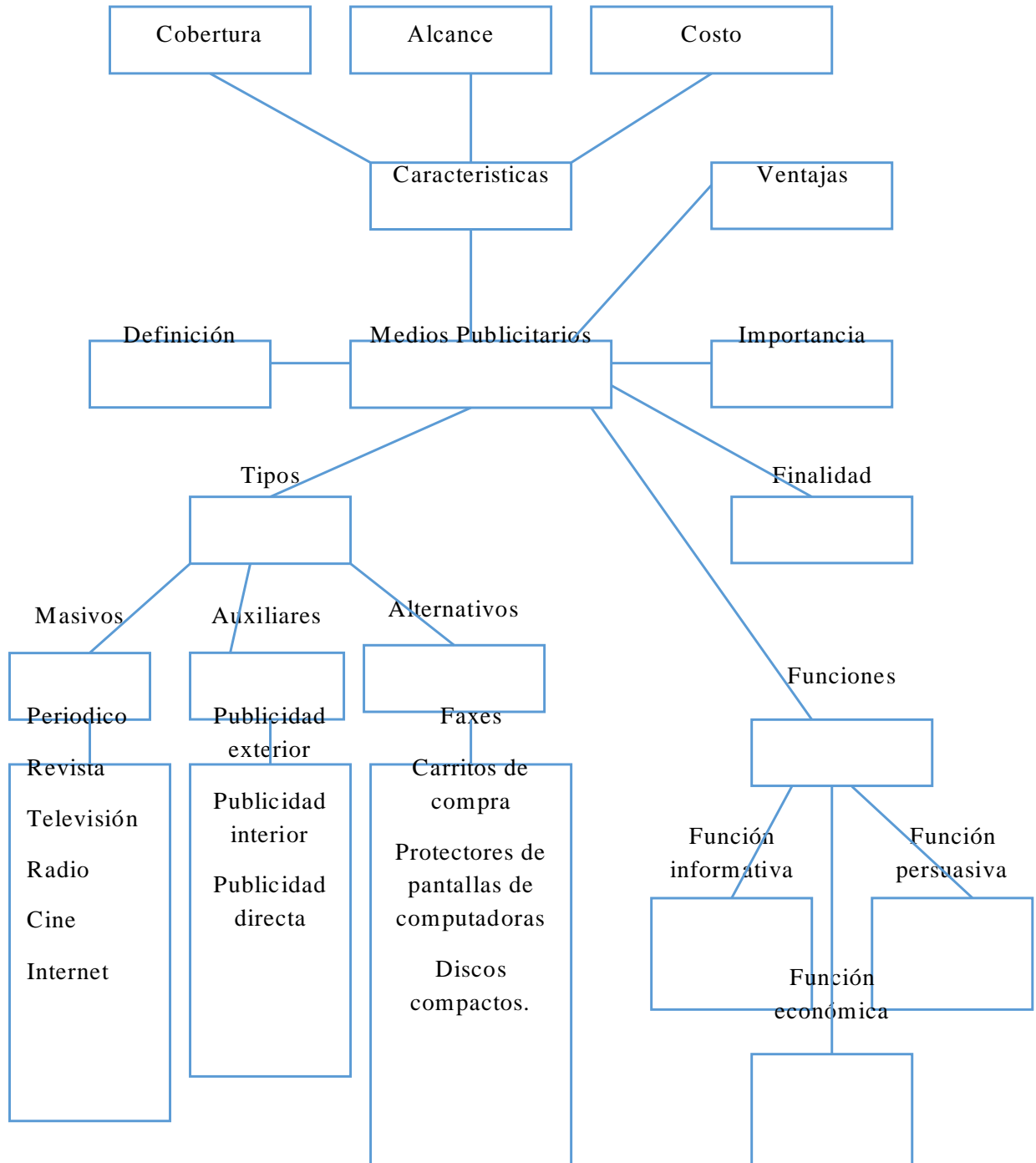


Gráfico N° 3: Constelaciones de ideas V.I

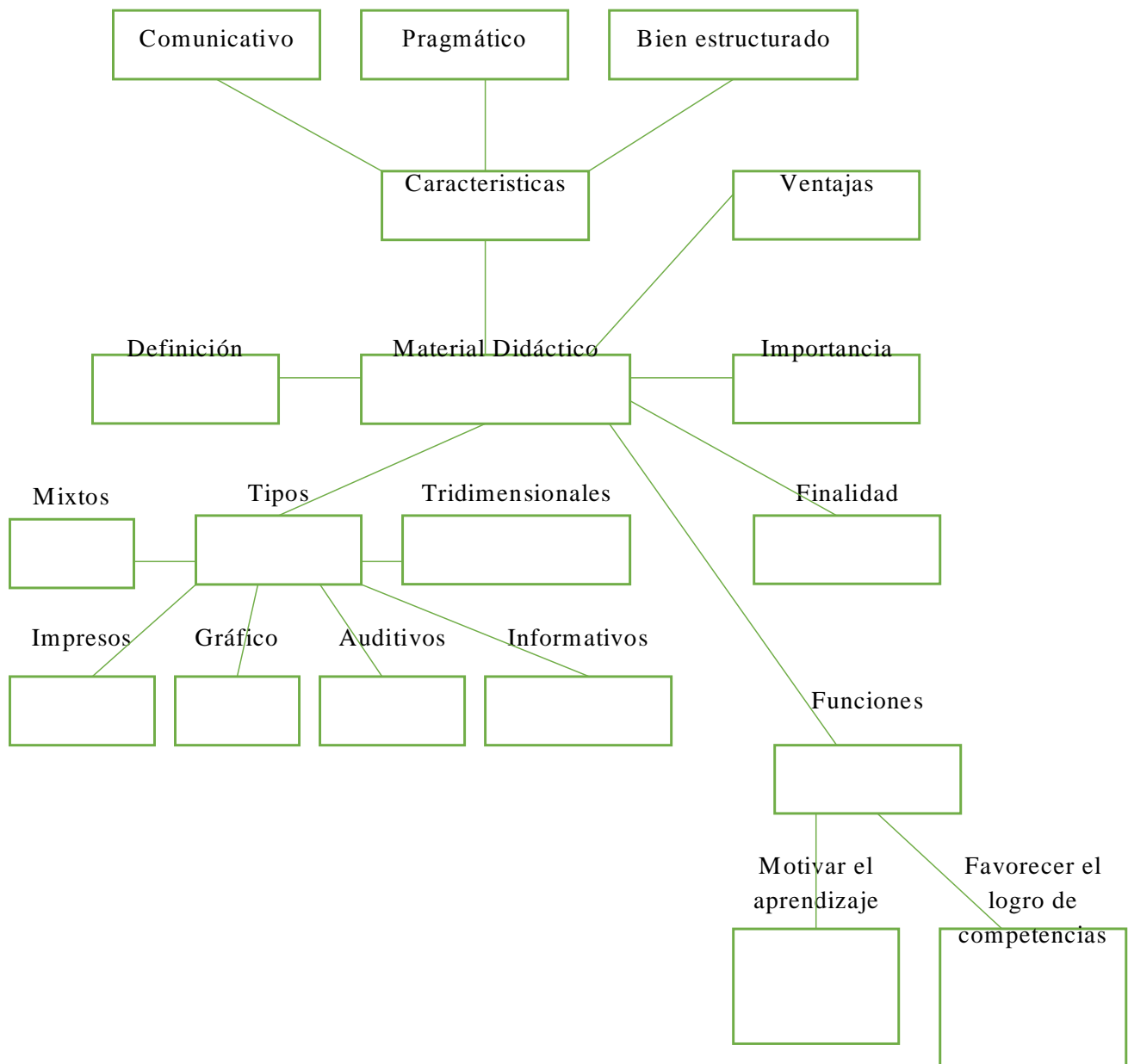


Gráfico N° 4: Constelaciones de ideas V.D

2.3 Definiciones conceptuales

2.3.1 medios publicitarios (ver anexo – imagen n° 01)

2.3.1.1 definición

Los medios publicitarios, para Wells, Burnett y Mariarty (1996), son los canales que transmiten los mensajes publicitarios del anunciante a la audiencia o público objetivo, el mensaje está destinado al público que está interesado en su recepción. Comprenden solamente una parte de los canales de comunicación, precisamente aquellos que son de naturaleza impersonal y controlables.

Medios publicitarios son los sistemas por el cual llevamos el mensaje publicitario al consumidor, son los canales habituales por los cuales se traslada el mensaje publicitario del emisor a los receptores o público objetivo, mediante la utilización de diferentes soportes o medios. Cuando en publicidad se emplea el término Medios publicitarios en sentido estricto se refiere al conjunto de empresas que emplean una cierta tecnología: la Televisión, la Prensa, la Radio e Internet a estos medios los conocemos junto al medio exterior como “medios convencionales”. (Ciencia, 2010).

Comprenden a los canales de distribución que son usados para desarrollar y difundir el mensaje publicitario. Tanto los medios como los soportes son necesarios e importantes estudiarlos y aplicarlos de la mejor manera. La audiencia o público objetivo al que los medios están dispuestos debe cumplir con los requerimientos pertinentes. (Hill, 2008, pág. 201)

Los medios publicitarios son los canales que estratégicamente son usados para difundir un mensaje específico a un público determinado. Entendido esto se sabe que los medios que son usados para difundir un mensaje deben estar bien tratados y direccionados hacia el público objetivo para cumplir con los objetivos del producto o servicio que se quiere vender.

Para elegir el medio publicitario adecuado debemos tomar en cuenta las características de nuestro público objetivo (por ejemplo, cuáles son los medios que más utilizan, o los que podrían tener mejores resultados en éste), así como nuestro presupuesto publicitario.

2.3.1.2 Características (cobertura, alcance y costo)

El punto de partida para fijar los objetivos de medios es el brief recibido de la empresa. Se establecen en términos de:

2.3.1.2.1 Cobertura

Número de personas alcanzadas por una acción publicitaria, normalmente expresada como el porcentaje de un público objetivo determinado.

(Número de personas del público objetivo con las que se quiere contactar), frecuencia (número de veces que queremos que este público perciba el mensaje) y recuerdo (nivel de efecto sobre la memoria que se quiere provocar, por entender que con ello aumentan las posibilidades de lograr la reacción buscada).

Elegir los medios adecuados es una función importantísima; es necesario conocer bien los beneficios que cada canal ofrece a las audiencias a que se dirigen y a los productos que van a ser publicitados. Uno de los criterios que más se deben tomar en cuenta es la penetración (porcentaje de personas u hogares que físicamente están en posibilidad de ser expuestos a los medios).

Aunque el interés principal de los planeadores de medios consiste en identificar a los prospectos principales, también deben tener presente la ubicación geográfica de estos prospectos. Deben examinar el área geográfica en la cual se vende el producto y la concentración de prospectos en esas áreas.

Podemos distinguir:

Cobertura o audiencia útil

Es la cifra de personas o porcentaje que responden al perfil de nuestro target, y que han contactado, al menos en una ocasión, con alguno de los soportes incluidos en nuestro plan de medios. Esto es, porcentaje de la audiencia que ha sido impactada y pertenece al público objetivo de una campaña.

Cobertura bruta o alcance

Es el número de personas del grupo objetivo que resultan impactados al menos una vez por una campaña que se muestran en diferentes soportes o medios. Se puede expresar en porcentaje respecto al grupo objetivo y, en este caso, se denominan gross ratings points o GRPs; también en cifras absolutas. Es uno de los índices de la capacidad de un plan para cumplir sus fines.

Cobertura efectiva

Conjunto de personas de la cobertura útil que han recibido el número suficiente de impactos para responder al estímulo publicitario.

Cobertura neta

Porcentaje de la audiencia que ha sido expuesta a la publicidad del producto al menos una vez durante un período de tiempo determinado. Mide el número de personas distintas (sin duplicaciones) que han sido expuestas al menos una vez a un mensaje publicitario por un plan de medios fijado.

2.3.1.2.2 Alcance

El público total al que un medio llega realmente. Porcentaje del total de la audiencia que está expuesta por lo menos una vez a un anuncio. El alcance o

cobertura es más importante cuando se lanzan nuevos productos o se persigue un mercado poco definido.

Alcance efectivo: Porcentaje del público que está expuesto a determinado número de mensajes o que ha alcanzado un nivel de conciencia del mensaje.

2.3.1.2.3 COSTO

Costo por Punto de Rating. (CPR) (CPP)

Es Costo por impactar 1% del público objetivo.

La fórmula:

$$\text{CPR} = \frac{\text{Tarifa (Costo)}}{\text{Rating (GRP's)}}$$

Costo por Millar (C x M)

Es el costo de alcanzar a 1000 individuos, indica la rentabilidad de una campaña o un medio publicitario, resulta de la relación entre el presupuesto de la campaña o medio con el número total de impactos.

La fórmula:

$$\text{CPM} = \frac{\text{Tarifa (Costo)}}{\text{Audiencia (personas Alcanzadas)}} \times 1000$$

2.3.1.3. Importancia de los medios publicitarios

Los medios publicitarios desempeñan un papel de gran importancia en cualquier empresa, entidad pública o privada, ya que esta sirve de medio para comunicar a muchas personas el mensaje de un patrocinador a través de un medio

y está diseñada para convencer a una persona para que compre un producto o apoye a una causa noble como las campañas sobre el SIDA. Los medios publicitarios tiene una gran influencia sobre el consumidor; a través de una buena publicidad se puede lograr vender grandes volúmenes de mercancías, todo depende de la capacidad que esta tenga para convencer al público objetivo para que compre el producto.

Es importante para los anunciantes porque atrae más clientes para ellos y así incrementa sus ganancias. Esto también representa un beneficio para el consumidor. Cuando se vende mercancías en grandes cantidades, puede producirse en masa. La producción masiva reduce el costo para el consumidor. La demanda de los consumidores también contribuye a que los productos sean mejores, ya que los fabricantes saben que un producto mejorado ayudara a conserva viejos clientes y atraer a nuevos.

La publicidad no necesariamente tiene la misma importancia en todas las empresas que recurran a sus servicios difiere entre industrias y entre firmas dentro de la misma industria, la publicidad puede ser importante para una empresa, y muy insignificante para otra ya que algunas organizaciones prefieren usar estrategias diferentes a la publicidad no se abre los objetivos.

Los medios publicitarios permiten acceder a información variada de diferentes temas como: (económica, deportiva, científica, educativa, musical) en un tiempo muy reducido, desde cualquier lugar de la tierra. Además permite enviar y recibir mensajes, y mantener la comunicación entre investigadores, amigos y colegas.

Permite al público objetivo enterarlo de lo que está pasando alrededor del mundo en esos momentos, con mayor rapidez, muchas veces, al instante; con la difusión de imágenes, que el espectador contempla como si fuese un testigo de lo que presencia, es como si el mundo real y ficticio se metiera en su casa.

2.3.1.4 Ventajas de los medios publicitarios

- Gran impacto visual y auditivo.
 - Excelente cobertura en todas las clases sociales.
 - Alta recordación del mensaje.
 - Llegan fácil al público
 - Buena credibilidad
 - Son fuentes confiables de información.
 - Llegan al mercado objetivo
- (Ver Anexo – Imagen N° 02)

2.3.1.5 Funciones de los medios publicitarios

Tres son las funciones fundamentales:

1.- Función informativa: Sabemos que su fin es dar a conocer un producto y para ello recurre no sólo a la imagen, sino también al texto y/o la palabra.

Todo lo que aparece en los medios es información real. Por su carácter masivo, todas las personas pueden compartir y conocer, en tiempo real, los hechos que suceden en su entorno y en el mundo fundamentalmente a través de la radio, televisión, internet, prensa u otros medios de información. Es la función necesaria para dar a conocer un producto, un servicio, una marca, un eslogan. Esta función es asumida muchas veces por la palabra o por el contexto que aparece escrito. La imagen, debido a su carácter polisémico, tiene una información muy precisa.

2.- Función persuasiva: No sólo necesita dar a conocer, informar, necesita persuadir, convencer, para lo que le resultan válidos todo tipo de argumentos.

La persuasión ha sido una de las funciones más importantes y que la publicidad ha desarrollado más ampliamente, ya que el producto tal como es, seguramente, no posee suficientes atractivos y nos recuerda la vida cotidiana.

Para persuadir, la publicidad utiliza procedimientos en la elaboración de los mensajes publicitarios, la función de persuasión es más efectiva cuando se hace sutilmente, ya que a nadie le gusta la manipulación.

3.- Función económica: se necesita obtener beneficio, creando nuevas necesidades, y así llegando a crear nuevos consumidores. La publicidad es uno de los grandes motores de la economía porque nuestra sociedad es una sociedad de bienes de consumo y las empresas necesitan dar a conocer esos productos.

Esta función está destinada a que la publicidad sea rentable para quien la promueva, tiene que vender el producto o imponer la idea al mayor número de personas posibles. La publicidad se dirige a personas o clases sociales que pueden comprar los productos, es decir, tienen sus necesidades fisiológicas básicas cubiertas y, por tanto, sus deseos se dirigen hacia nuevos objetivos.

2.3.1.6 Finalidad de los medios publicitarios

La finalidad de los medios publicitarios son persuadir, influir en el receptor o público objetivo, concretar sus actitudes ante los objetos y los hechos, y finalmente lograr que actúe de una determinada manera que le interesa al emisor o anunciante. El objetivo del mensaje publicitario va a estar condicionado por el fin que le quiera otorgar el anunciante y se plasmará en la estrategia publicitaria elegida.

Existen una serie de factores para lograr la finalidad de los medios publicitarios. Una primera selección es decidir la combinación de medios. Es decir, elegir la mezcla adecuada de Televisión, Prensa, Radio, Publicidad Exterior y otros Medios para llegar al público objetivo con el mensaje que se quiere comunicar.

Después de decidir si se pone la publicidad en un medio u otro, se hace preciso especificar los soportes concretos. Eso quiere decir que si se eligió poner

el anuncio en el medio televisión a continuación se debe seleccionar los canales de televisión más adecuados, para que se cumplan los objetivos de las empresas que utilizan los medios publicitarios.

Una vez seleccionados los soportes se debe decidir en qué lugar concreto se colocara el anuncio. Existen muchas posiciones distintas donde se puede colocar un anuncio concreto.

Para realizar la selección de medios es preciso tener presente una serie de factores:

- Los objetivos de marketing.
- El público al que nos dirigimos
- La cobertura
- La imagen que deseamos transmitir.
- Las posibilidades técnicas de cada medio.

2.3.1.7 Tipos de medios publicitarios

Los medios publicitarios se dividen en tres grandes grupos:

2.3.1.7.1 Medios masivos

Son aquellos medios que afectan a un mayor número de personas en un momento dado. Son conocidos como medios masivos, sirven para enviar mensajes, que van dirigidos a una gran cantidad de público, y que, pueden atravesar grandes distancias en un mínimo de tiempo. Con este tipo de medios, el receptor pierde su carácter de receptor “individual” pasando a llamarse “receptor colectivo”. (**Ver Anexo – Imagen N° 03**)

✓ Características

Las características de estos medios contribuyen a la elaboración y entrega de los mensajes publicitarios.

- Existe emisor y receptor que pueden ser individuales y colectivos.
- Cualquier persona puede acceder a ellos.
- Se relacionan con distintas disciplinas.
- Involucra el empleo de distintos lenguajes, además de especificaciones técnicas.
- Los contenidos están destinados a un público heterogéneo y a una gama de receptores, como así también a un público más reducido, que maneja ciertos códigos e información necesaria para decodificar el mensaje.

✓ **Tipos de medios publicitarios masivos**

- **Periódico**

Son medios visuales masivos, ideales para anunciantes locales, es un medio con alto nivel de credibilidad y gran flexibilidad geográfica. Se trata de un medio leído por personas que gustan de información por lo que la publicidad puede ser más extensa y precisa. La mayor fuente de ingresos en los periódicos por concepto de publicidad es gracias a los vendedores locales y los anuncios clasificados.

Es un medio impreso de alcance estatal pero se restringe a abarcar a un numeroso público y muy variado en sus características. Su coste por publicación es bajo en referencia a su impacto, porque posee cobertura muchas veces nacional y la geografía y tradicionalismos pueden obstaculizar el entendimiento de un mensaje por simple que este sea. (Gonzales & Carrero, 2008, pág. 95)

Características

- ❖ Es el medio con mayor alcance, cubrimiento y penetración.
- ❖ Permite selectividad, gracias a su distribución nacional, regional o local.

Ventajas

- ❖ Flexibilidad geográfica.
- ❖ Bajo costo x 1000.
- ❖ Es un medio rápido.
- ❖ Bajo costo de producción.
- ❖ Mensaje oportuno.
- ❖ Diferentes precios según día, tamaño y sección.
- ❖ Buena cobertura de mercados locales.
- ❖ Amplia aceptación.
- ❖ Credibilidad alta.

Desventajas:

- ❖ Corta vida.
- ❖ Exceso de información.
- ❖ Mucha competencia.
- ❖ Calidad del papel y la imagen.
- ❖ Calidad baja de reproducción.

• Revista

Son un medio visual "masivo-selectivo" porque se dirigen a públicos específicos pero de forma masiva, lo que les permite a las empresas e instituciones, llegar a más clientes potenciales.

Al igual que los diarios predomina la información impresa, y cumple con el valor de informar a cierto segmento de personas y su alcance es variante según sus soportes. Los anuncios que se emplean en una revista normal van desde cuartos de página, media página y páginas completas, que acaparen la vista del lector. (Gonzales, M & Carrero, E, 2008, p: 95).

Ventajas

- ❖ Alto grado de selectividad.

- ❖ Revistas especializadas.
- ❖ Larga vida y permanencia.
- ❖ Se lee más detenidamente.
- ❖ Excelente calidad de producción.
- ❖ Más lectores por cada ejemplar (Generalmente de clase alta).
- ❖ Selectividad geográfica y demográfica alta
- ❖ Credibilidad y prestigio

Desventajas

- ❖ Costo elevado por ser poco su tiraje.
- ❖ No garantizan un mínimo de circulación.
- ❖ No tiene mucha penetración geográfica.
- ❖ Larga anticipación para comprar un anuncio.
- ❖ No hay garantía de posición.

- **Televisión**

Es un medio de gran alcance y cobertura en su transmisión de la programación que ofrece no posee un nivel discriminante elevado ya que es un medio juntamente con los canales que posee es decir sus soportes. La audiencia que posee la Tv dependerá de qué tipo de programas se transmitan regularmente o que horario tienen mayor acogida en la percepción de la audiencia. (Gonzales & Carrero, 2008, pág. 94)

Es un medio audiovisual que permite a los profesionales desplegar toda su creatividad ya que pueden combinar imagen, sonido y movimiento. Las emisoras de televisión abarcan la televisión de cadena o red, las estaciones independientes, la televisión por cable, la televisión satelital de emisión directa. (Lamb, Hair y McDaniel , Fundamentos de marketing, 2006).

Ventajas

- ❖ Gran impacto visual y auditivo.
- ❖ Alta penetración del anunciante.
- ❖ Excelente cobertura en todas las clases sociales.

Desventajas

- ❖ Alto costo de producción
- ❖ Alto costo de pauta.
- ❖ Breve permanencia del mensaje.
- ❖ Menor selectividad de público.

- **Radio**

La radio es un medio de difusión masivo que llega a un mayor número de personas, es de mayor alcance, ya que llega a todas las clases sociales, es conocido como un medio "solo-audio" que en la actualidad está recobrando su popularidad. Según Lamb, Hair y McDaniel, escuchar la radio ha tenido un crecimiento paralelo a la población sobre todo por su naturaleza inmediata.

También posee una gran audiencia pero no tan global como lo es la Tv, este medio conserva audiencia bastante global y es divisible entre los demás medios publicitarios ya que abarca una variedad importante de aplicaciones en su difusión y repetición. La diferenciación entre radio convencional y radio fórmula se establece por su tipo de programación, información generalizada e información especializada correspondientemente. (Gonzales & Carrero, 2008, pág. 94)

Ventajas

- ❖ Llega a todo público por igual.
- ❖ Buena aceptación local
- ❖ Permite gran selectividad geográfica y demográfica.

- ❖ Se puede escuchar y realizar otras actividades.
- ❖ No es demasiado costoso para el cubrimiento y frecuencia que permite.
- ❖ Permite cubrimiento local o nacional.

Desventajas

- ❖ No tiene imágenes.
- ❖ Contiene mucha publicidad.
- ❖ Mucha competencia.
- ❖ Audiencias fragmentadas.

- **Cine**

Es uno de los medios audiovisuales más masivos que permite llegar a una amplio grupo de espectadores, pero con baja selectividad. Gracias a los diversos géneros puede abarcar una multitud de temas pensados para una gran diversidad de espectadores.

Su cobertura es bastante escasa pero su nivel discriminante es ponderativo, así de igual manera el coste por impacto es alto y al transponerse en soportes de forma concreta aumenta su discriminación de público pero su alcance disminuye y se limita. (Gonzales & Carrero, 2008, pág. 94)

El cine es la comunicación a través de imágenes, las múltiples dimensiones que alberga este medio de comunicación posibilitan una riqueza narrativa, lo que lo ubica como el arte y el medio de expresión característico del siglo XX. Es un lenguaje que al mismo tiempo es comunicativo (por que comunica y expresa algo) y estético (por que no es comparable a las lenguas habladas, no es un sistema de signos homogéneo).

Ventajas:

- ❖ Audiencia cautiva

- ❖ Mayor nitidez de los anuncios de color.
- ❖ Riqueza narrativa
- ❖ Expresa algo

Desventajas:

- ❖ Poco selectivo en cuanto a sexo, edad y nivel socioeconómico
- ❖ Costo elevado

- **Internet**

Es un medio audiovisual interactivo y selectivo, dependiendo del tipo de producto, marca, servicio y el grupo objetivo al que va dirigido, puede cumplir el objetivo de llegar a una buena parte de los clientes potenciales de las empresas o instituciones.

La penetración que se establece en el uso del internet es moderado, actualmente su uso ha ido decreciendo el nivel discriminatorio en las personas pero no en el ámbito geográfico. La publicidad y anuncios que se introducen a diario son versátiles y tienden a variar y a ser bastante dinámicos, aunque este medio no ha sido aprovechado a su máximo potencial, los costes son bastante asequibles y su alcance es prácticamente global. (Gonzales & Carrero, 2008, pág. 95)

Ventajas

- ❖ Selectividad alta
- ❖ Costo bajo
- ❖ Impacto inmediato
- ❖ Capacidades interactivas.
- ❖ Cumple con los objetivos de las empresas

Desventajas

- ❖ Público pequeño
- ❖ Impacto relativamente bajo
- ❖ El público controla la exposición.

2.3.1.7.2 Medios auxiliares

Medios no medidos, afectan a un menor público objetivo o audiencia en un momento dado. **(Ver Anexo – Imagen N° 04)**

✓ Publicidad exterior

Llegan a todo ciudadano, a que se concentran en lugares públicos. El mensaje es sencillo, tiene mucha imagen y poco texto, esto ayuda a una mejor asimilación del concepto que quiere ofrecer el producto o marca que se está publicitando. Es un medio visual que se encuentra en exteriores de medios comerciales o al aire libre.

Medio flexible, de bajo costo, ejemplos: espectaculares, escritura en el cielo, globos gigantes, mini carteles en centros comerciales y en paradas de autobuses y aeropuertos, y anuncios en los costados de los autos, camiones y autobuses. (Lamb, Hair y McDaniel , Fundamentos de marketing, 2006).

Ventaja

- Flexibilidad alta
- Exposición repetida
- Bajo costo
- Baja competencia de mensajes
- Buena selectividad por localización.

Desventajas

- ❖ No selectivo en cuanto a edad, sexo y nivel socioeconómico.
- ❖ No tiene profundos efectos en los lectores.
- ❖ Peligro para el tránsito
- ❖ Arruina el paisaje natural.

✓ **Publicidad interior**

Consiste en medios visuales pero en ocasiones incluyen audio, están colocados en lugares cerrados donde las personas pasan y se detienen brevemente para ver los anuncios de nuevas marcas, productos y servicios que salen al mercado.

Según Laura Fischer y Jorge Espejo, ésta publicidad se coloca en: Estadios deportivos; plazas de toros; interior de los camiones; trolebuses y tranvías urbanos; la parte inferior de pantallas cinematográficas (marquesinas luminosas) y el interior del metro, ya sea dentro de los vagones o en los andenes.

Ventajas

- ❖ Bajo costo.
- ❖ Audiencia cautiva.
- ❖ Selectividad geográfica.

Desventajas

- ❖ No da seguridad de resultados rápidos.
- ❖ No llega a profesionales ni a empresarios.
- ❖ Son muy numerosos
- ❖ Tienen a parecerse tanto que se confunden.

✓ **Publicidad directa**

Este medio auxiliar o complementario consiste, por lo general, en enviar un anuncio impreso al cliente potencial o actual, es toda aquella que busca unos resultados directos, rápidos, incitando al público a consumir o a tener el deseo de ello. Por tanto la publicidad directa busca resultados rápidos y a corto plazo, lo que implica un mayor grado de exigencia por parte de los clientes.

Según Laura Fischer y Jorge Espejo, la publicidad directa emplea muchas formas (por ejemplo, tarjetas postales, cartas, catálogos, folletos, calendarios, boletines, circulares, anexos en sobres y paquetes, muestrarios, etcétera). La más usual es el folleto o volante. (Mercadotecnia, Tercera Edición, Mc Graw Hill, 2004, Págs. 360 al 376.)

Ventajas

- ❖ Selectividad de público alta
- ❖ Es una publicidad en busca de resultados como pocas otras.
- ❖ No hay competencia publicitaria dentro del mismo medio
- ❖ Permite personalizar

Desventajas

- ❖ Costo relativamente alto por exposición.
- ❖ Imagen de "correo basura".

2.3.1.7.3 Medios alternativos

Son aquellos medios publicitarios que pueden ser muy innovadores. **(Ver Anexo – Imagen N° 05)**

Dentro de este grupo se encuentran los siguientes:

- ❖ Faxes.

- ❖ Carritos de compras
- ❖ Vídeo en las tiendas comerciales.
- ❖ Protectores de pantallas de computadoras.
- ❖ Discos compactos.
- ❖ Kioscos interactivos en tiendas departamentales.
- ❖ Anuncios que pasan antes de las películas en los cines.

Cualquier cosa puede convertirse en un vehículo para exhibir publicidad. Por ejemplo, los elevadores incluirán o ya incluyen pantallas para exhibir noticias, información y publicidad para captar la atención de trabajadores de altos ingresos en los grandes edificios de oficinas. (Marketing, Sexta Edición, de Lamb Charles, Hair Joseph y McDaniel Carl, International Thomson Editores, 2002, Págs. 512 al 516.)

2.3.2 Diseño gráfico

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad consiste en concebir, organizar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a determinada audiencia con objetivos claros y determinados. Esta actividad posibilita comunicar gráficamente ideas, conceptos y hechos, sintetizados en términos de forma y comunicación.

También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, debido a que se asocia la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación como televisión, radio, internet, y no solo los impresos. (López Anna, 2013).

Dado el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es mayor que en años anteriores, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar atención

a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan. Hoy en día, gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales como los programas de diseño, Indesign, Photoshop, Premiere, Illustratos entre otros. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores.

A partir de 1984, con la aparición de los primeros sistemas de autoedición, los ordenadores personales sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales. Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación.

Además, la tecnología también se ha hecho notar con el auge del teletrabajo y en especial del crowdsourcing o tercerización masiva, ha comenzado a intervenir en las modalidades de trabajo. Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. La práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales, mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.

(Ver Anexo – Imagen N° 04)

2.3.3 Diseño

(Ver Anexo – Imagen N° 05)

La Escuela Nacional de Artes Plásticas define al diseño como: “Una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.”

Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso. Miremos en nuestro derredor. El diseño no es sólo adorno. La silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y da un confort adecuado a quien se sienta en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada y, desde luego, debe cumplir una función específica, sea para trabajar, para descansar, para comer o para otras actividades humanas.

Según Wucius Wong (1995), el Diseño es "un proceso de creación visual con un propósito", a diferencia de la Pintura y de la Escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje visual, un diseño es la mejor expresión visual de la esencia de <ese algo>, ya sea un mensaje o un producto".

Según Wikipedia, el Diseño es "se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo".

Según Dieter Rams (2009), El Diseño es "el esfuerzo de hacer productos de tal modo que sean útiles para las personas. Es más racional que irracional; es optimista y está proyectado hacia el futuro. Diseño significa ser perseverante y progresivo en lugar de escapar y abandonar. En una fase histórica en la que el mundo externo se ha vuelto menos natural y cada vez más artificial, el valor del diseño aumenta."

Según Reswiche (1982), el Diseño es "Una actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin existencia previa",

Según Archer (1965), el Diseño es "Una actividad orientada a determinados fines para la solución de problemas".

2.3.4 Comunicación visual

La comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta, fruta, animal hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas. La comunicación visual puede ser casual o intencional. (Bruno Munari, 1985, pag. 79).

En la página: http://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n_visual, define a La comunicación visual como un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es la comunicación en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.

La comunicación visual suele ser:

- Directa
- Penetrable
- Universal

Es la relación que existe entre la imagen y el significado, la imagen es un factor directo de reacción, simbolización y percepción, la imagen debe tener un significado fácil de entender, comprender y analizar. Sí se quiere vender algún producto debemos colocar un significado que respalde lo que se está mostrando a primera vista en una valla, en la web, etc.

Lo más importante de la comunicación visual es que deja atrás el idioma, lengua y nación ya que son imágenes simples de entender una característica muy importante es que son muy rápidas de entender, además de expresar algo con imágenes y que sea transmitido para un receptor de una manera

muy dinámica, el mensaje debe de ser conciso, preciso y claro. Hay dos tipos importantes de la comunicación visual que son el símbolo y el signo, la diferencia de ambos es que el signo es una imagen mental o llamado también un significante y a la vez posee información que en este caso es llamada significado. (Ver Anexo – Imagen N° 06)

2.3.5 Material didáctico

(Ver Anexo – Imagen N° 07)

2.3.5.1 Definición

Según Artigas Nelly profesional de apoyo de la dirección de estudios y programas de la Fundación Integra, realiza un análisis entre material educativo y material didáctico y hace una respectiva distinción entre ellos. Para Nelly el material educativo está destinado a los profesores que son los que trabajan con los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje, su objetivo es fijar la pedagógica correcta, que los profesores tengan muy claro el contenido que tienen que enseñar a los niños.

El material didáctico interactivo va directamente a las manos de los niño, de ahí su gran importancia en el proceso enseñanza – aprendizaje; funciona como una herramienta, los niños pueden usar el material didáctico incluso cuando no hay un adulto que los acerque al aprendizajes. El material didáctico incide en la educación ayuda a los niños desde muy temprana edad. Un buen ejemplo son los rompecabezas, libros, dibujos y demás materiales con que juegan los niños y niñas día a día. Nelly pone como ejemplo un diseños de Fundación Integra: un juego de dominó confeccionado con piezas que en vez de números o figuras utiliza fragmentos de obras del arte universal. No es lo mismo para los niños recordar animales, frutas, trasportes, que recordar obras de arte, que tienen más detalles en los que fijar la atención.

Definición de Material Didáctico de acuerdo con Tanca S. Freddy E. Los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos.

Según Villalta, (2011) "En el proceso enseñanza-aprendizaje la selección del material didáctico es de suma importancia; éste motiva al alumno y permite que se enfoque su atención, captación y asimilación de saberes y así pueda fijar y retener los conocimientos y sean perdurables a través del tiempo volviéndolos aprendizajes significativos" (pp.77) .

2.3.5.2 Características del material didáctico

Todo material didáctico debe cumplir con tres parámetros distintos:

- Debe ser comunicativo, de fácil entendimiento para el público objetivo al que va dirigido.
- Debe estar bien estructurado, debe ser coherente en todas sus partes y en todo su desarrollo para un buen entendimiento del tema.
- Debe ser pragmático, es decir, debe contener los recursos suficientes para que se puedan verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos por el estudiante.

2.3.5.3 Ventajas del material didáctico

- Acercan a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible.

- Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre los diferentes temas que se estudian en las horas de clase.
- Minimizan la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes.
- Motivan a los estudiantes.
- Facilitan la comprensión del tema que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.
- Ejemplifican la información que se expone, generando la motivación del grupo.
- Complementan las técnicas didácticas
- Economizan tiempo.

2.3.5.4. Importancia del material didáctico

- Enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje.
- Aproxima al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar.
- Ofrece una noción más exacta de los hechos estudiados.
- Facilitan la adquisición y la fijación del aprendizaje.
- Motivan el aprendizaje.
- Estimulan la imaginación
- Estimulan la capacidad de abstracción del estudiante.
- Economizan tiempo en las explicaciones y en la percepción, comprensión y elaboración de conceptos.
- Estimulan las actividades de los alumnos.
- Participación activa.
- Enriquecen el vocabulario.

2.3.5.5 Finalidades del material didáctico

La finalidad del material didáctico es la siguiente:

1. Motivar la clase.
2. Facilitar la percepción y la comprensión de los conceptos.

3. Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.
4. Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.
5. Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión sugestiva que puede provocar el material.
6. Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades de los niños, como el manejo de aparatos o la construcción de los mismos.

2.3.5.6 Funciones del material didáctico

Las funciones que cumplen los materiales educativos están relacionadas con los procesos de enseñanza - aprendizaje, por tanto podemos señalar las siguientes fases:

a) Motivar el aprendizaje: Los materiales educativos cumplen esta función cuando despiertan el interés en los niños; esto se produce cuando el material es atractivo, innovador, comprensible y guarda relación con las experiencias previas de los niños/as, con su contexto sociocultural y con sus expectativas.

b) Favorecer el logro de competencias: Por medio del adecuado uso de los materiales los niños, basándose en la observación, manipulación, interacción y experimentación, al momento que realizan una actividad ejercitan capacidades que les permiten desarrollar competencias, correspondientes a las áreas del programa de estudio del docente.

El material didáctico educativo está destinado a las personas que trabajan con los niños (profesores, docentes), no es un material que usan los niños sino las personas que educan a los niños, su objetivo es que las personas que enseñen tengan claro qué es lo que tienen que enseñar y así lograr un aprendizaje significativo en los niños.

Los materiales bien utilizados pueden cumplir las siguientes funciones:

- Interesar a los niños.
- Motivar al alumno.
- Enfocar la atención de los niños/as.
- Fijar y retener conocimientos.
- Variar las estimulaciones.
- Fomentar la participación de los niños en las horas de clase.
- Facilitar el esfuerzo de aprendizaje.
- Concretizar la enseñanza.

2.3.5.7 Clasificación del material didáctico

Existen una variación de material didáctico, pero el objetivo de estos siempre será apoyar los contenidos de alguna materia, lo cual va a apoyar el proceso enseñanza - aprendizaje y permitir que los niños formen un criterio de lo aprendido.

- Materiales impresos
- Materiales gráficos
- Material auditivo
- Materiales mixtos
- Tridimensionales
- Informativos

2.3.5.7.1 Materiales impresos

Los soportes escritos son un medio esencial en la formación, que influyen de manera decisiva en el aprendizaje de los alumnos, estos medios son utilizados por la mayoría de docentes. Todos aquellos materiales editados en soporte papel, tales como:

- Libros.
- Textos escolares
- Folletos
- Revistas.
- Prensa escrita.
- Trípticos, Dípticos, volantes y otros.
- Materiales de Imagen Fija
- Imagen u objeto estático.

(Ver Anexo – Imagen N° 10)

➤ **Libros**

El libro ha sido el material didáctico tradicionalmente utilizado en el sistema educativo para el proceso enseñanza – aprendizaje. Los libros son considerados auxiliares de la enseñanza y promotores del buen aprendizaje, su característica más significativa es que presentan un orden de aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Un libro es un trabajo escrito o impreso, producido y publicado como una unidad independiente, a veces este material está compuesto exclusivamente de texto, y otras veces contienen una mezcla de elementos visuales y textuales. **(Ver Anexo – Imagen N° 01)**

Ventajas de los libros

Los libros siguen siendo el medio más poderoso para comunicar mensajes complejos con los cuales podemos mejorar nuestro nivel de vida.

- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Se puede encontrar diferentes opiniones sobre un mismo tema.
- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de trasportar.

- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Se puede encontrar diferentes opiniones sobre un mismo tema.
- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de trasportar.

Desventajas de los libros

- Incrementa la posibilidad de que la información se desactualizado.
- Algunas veces el costo es elevado
- Favorece la memorización y no deja actuar al niño con se criterio.

➤ Revistas

Una revista es una publicación periódica que contiene una variedad de artículos sobre un tema determinado, estás pueden ser de diferentes tipos. Astronómicas, ciencias, cine, deportes, historia, informática, educativas etc. Contiene gran variedad de artículos y gran calidad en sus noticias y reportajes. Un uso distinto del color y un verdadero deleite para los ojos, las fotografías e ilustraciones muchas veces hermosas o dramáticamente testimoniales.

Ventajas

- Fomenta la lectura y la hace más amena, por las ilustraciones.
- Se puede utilizar como recurso didáctico.
- Se pueden elaborar collage para conocer lo que los alumnos conocen del temas.
- Ayudan a reforzar el tema.
- La selección de una audiencia específica es mucho más fácil.
- Se utiliza la imaginación y creatividad para estructurar el tema al relacionarlos con las imágenes.

(Ver Anexo – Imagen N° 08)

2.3.5.7.2 Materiales gráficos

Construcción gráfica (Texto y/o Imagen).

- Carteles.
Realizados en cartulinas, papel bond u otros materiales.
- Rota folios.
Papel + Atril.
- Pizarrón.
Superficie + Objeto que escribe + borrador.
- Proyector De Acetatos

(Ver Anexo – Imagen N° 9)

➤ **Proyector de acetatos**

El proyector de acetatos, consiste en un proyector que traslada a una pantalla imágenes impresas o dibujadas en hojas transparentes de acetatos, para ayudar a los niños a lograr un aprendizaje significativo y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. También se le llama retroproyector, proyector de reflejado o proyector sobre cabeza.

➤ **Carteles**

En el sistema de carteles deben de reflejarse los elementos fundamentales, el profesor debe preparar el material de estudio en forma de dibujos simples, signos convencionales, esquemas lógicos que ayuden a conocer la realidad a nivel de representaciones.

Admite la utilización de varios tipos de ilustraciones, tales como fotografías, gráficos, dibujos pinturas, etc.

2.3.5.7.3 Material auditivo

Los materiales auditivos son todos aquellos medios de audio que ya conocemos que dichos instrumentos son de gran ayuda en la educación, estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos para acceder más fácilmente a la información y a la formación de actitudes y valores.

Son practico como lo puede ser una simple grabación o una estación de radio de las cuales les puede dejar algún aprendizaje significativo a los alumnos y no tener al alumno con la misma teoría hay que variarle de vez en cuando. **(Ver Anexo – Imagen N° 10)**

- Radio
- Cintas grabadas
- Discos
- Teléfonos y otros.

2.3.5.7.4 Material mixto (audiovisual)

Son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen y difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y, especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.

Ventajas

- Reducen el verbalismo.
- Hacen el aprendizaje más permanente.
- Aumentan el interés
- Absorben la atención.
- Estimulan la actividad por parte del alumno.
- Desarrollan la continuidad del pensamiento.
- Mejora la efectividad de otros materiales.
- Forman en gran medida conceptos claros y precisos.

- Proporcionan experiencias que son más difíciles de obtener a través de otros materiales.
- Contribuye a la eficiencia, profundidad y variedad en el aprendizaje.

Tipos

- Las computadoras
- La televisión
- Los videos
- Los DVD
- Proyectores

2.3.5.7.5 Materiales tridimensionales

Objetos tridimensionales. Son una reproducción a escala, que puede ser igual, menor o mayor tamaño que el original. Son modelos o simulaciones de la realidad que pueden ser manipulados. **(Ver Anexo – Imagen N° 11)**

Ventajas:

- Aumentan el interés y el significado de exposiciones y exhibiciones
- Generan interés
- Estimular el pensamiento en las demostraciones.
- Clarifican las partes y acciones de los objetos que se mueven.
- Muestran la relación de las partes
- Un modelo tridimensional muestra clara y rápidamente cómo algo funciona y por qué.
- Permiten una observación, investigación y análisis cercanos.
- Proporciona un contacto directo con los objetos reales.
- Son útiles para grupos de todas las edades.
- Son fáciles de usar repetidamente
- El maestro como el alumno pueden cursar modelos con una gran variedad de materiales.
- Algunos modelos pueden comprarse ya hechos.

2.3.5.7.6 Materiales informativos

Maneja, produce y difunde la información de manera electrónica.

- Software Educativos
CD-ROM,DVD + Computadora
- Programas Informáticos
Software específico + Computadora
- Redes
Internet (Red) + Computadora

¿Qué tomar en cuenta al elaborar el material concreto?

- Aprovechar los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país.
- Ayuda a que el niño realice una serie de combinaciones para que se divierta.
- Favorezca el desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo de los niños.
- Estén directamente vinculado con las tareas concretas del proceso educativo enseñanza – aprendizaje.
- Se ajuste al nivel del desarrollo evolutivo del niño.
- En la elaboración participen todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo enseñanza – aprendizaje, inclusive los padres de familia.
- Los niños disfruten el proceso de construcción y que al mismo tiempo que les permita innovar.
- Desarrolle la creatividad
- Desarrolle la actitud investigativa a partir de la curiosidad de los niños.

(Ver Anexo – Imagen N° 12)

2.3.6 Didáctica

La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más

adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje. (MORGADO PÉREZ Cecilia A.: 1998).

La Didáctica es un conjunto de métodos, técnicas o procedimientos que procuran guiar, orientar, dirigir e instrumentar, con eficacia y economía de medios, el proceso de aprendizaje donde esté presente como categoría básica. Conjunto de métodos que procuran guiar, orientar, dirigir o instrumentalizar. (Arruada Penteadó (1982)).

Los objetos de estudio de la Didáctica son:

- Enseñanza: actividad intencional que aplica el currículum y tiene por objeto el acto didáctico, es dirigir el proceso de aprendizaje, es hacer que el alumno aprenda.
- Aprendizaje: proceso mediante el cual se origina o se modifica un comportamiento o se adquiere un conocimiento de una forma más o menos permanente.
- La instrucción: proceso más concreto, reducido a la adquisición de conocimientos y habilidades.
- La formación: proceso de desarrollo que sigue el sujeto hasta alcanzar un estado de plenitud personal.
- La comunicación de conocimientos.
- El sistema de comunicación.
- Los procesos de enseñanza y aprendizaje

La Didáctica no es, no puede ser y no debe ser una mera aplicación práctica de conocimientos, principios, teorías, normas elaborados en el seno de

otras disciplinas. Aunque utiliza datos procedentes de la Psicología y de la Sociología, entre otras ciencias, también en el seno de la intervención didáctica se va creando un corpus de teorías.

Pero la actividad práctica de cada día en el aula no puede desarrollarse según un patrón tecnológico, como si todo estuviese ya previsto. Un aula, como todo conjunto o medio en el que intervenga el ser humano, no puede estar sujeta a comportamientos preestablecidos de antemano. Ante situaciones no previstas, sólo cabe la respuesta reflexiva basada en teorías científicas pero llevada a cabo en el momento con predominio del elemento artístico.

La didáctica está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

	→	Qué es?	→	Una ciencia
	→	Dónde está situada?	→	En la educación

2.3.7 Metodología de enseñanza

Según Carrasco,(2011) afirma “Que la metodología aporta notablemente en la construcción de aprendizajes de los niños y niñas, tomando en cuenta que es un conjunto de procesos destinados a mejorar la calidad de la práctica docente,

dentro del aula para volverle sentido lo tratado y adquirir aprendizajes significativos para luego aplicarlos en el futuro del individuo” (pp.78-79).

Según Carrasco,(2011) afirma “Que la metodología apunta fortalecer la calidad de la educación, por medio de la potencializarían las capacidades, habilidades y destrezas, tomando en cuenta que la metodología trata de desarrollar el nivel educativa por medio de herramientas utilizadas por el docente durante las horas clases (pp.79).

La metodología didáctica supone una manera concreta de enseñar, un camino y una herramienta concreta que utilizamos para transmitir información, contenidos, procedimientos y principios a los estudiantes y que se cumplan los objetivos del proceso de enseñanza - aprendizaje propuestos por el docente. (Dra. Carmen Hernández Jorge, pág. 20.)

Según Rita Álvarez de Zayas (2000) considera que “el método es el componente didáctico que con sentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza desde la presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de los resultados” [7, p.66]

Para Guillermina Labarrere el método de enseñanza “es la secuencia de actividades del profesor y el alumno dirigidas a lograr los objetivos de la enseñanza”.

Existen distintas metodologías de enseñanza:

2.3.7.1 La metodología expositiva

Es la exposición de contenidos a los estudiantes, el docente tiene un papel importante ya que es quien trasmite la información. Los estudiantes generalmente se limitan a ‘recibir’ los contenidos que transmite el docente. Este conocimiento es formalizado y sistemático. Las fuentes de información que se utilizan son indirectas, no provienen de la experiencia de los sujetos.

Las ventajas frente a otros métodos, cuando se utiliza en gran grupo son las siguientes:

- El docente puede focalizar el aprendizaje sobre los aspectos de la materia que considere relevantes.
- Requiere menos tiempo para que los estudiantes aprendan, al ofrecer la información sistematizada y elaborada previamente.

Requiere menor uso y preparación de materiales del docente y de los estudiantes y suele ser útil para los niveles superiores del proceso enseñanza – aprendizaje. Un ejemplo de este método es la lección magistral, donde se exponen contenidos en forma de resultados sin posibilidad de cuestionamiento o búsqueda por parte de los estudiantes.

Para que este método sea exitoso requiere el uso de algunas habilidades del proceso de enseñanza – aprendizaje que incrementen la claridad de la información que se transmite, es importante dar pocas ideas para que se vayan asimilando, explicitar el valor o utilidad del tema, hacer preguntas retóricas, organizar el contenido mediante esquemas, utilizar ejemplos, lenguaje familiar, preguntas de corrección o clarificación, etc. (Hernández, P., 1997; García, L., 1998).

2.3.7.2 La metodología Interactiva

Esta metodología consiste en una ‘transacción’ entre docente y estudiante mediante el debate o diálogo para profundizar en un determinado tema.

Pueden darse metodologías interactivas más mecánicas dónde el docente pregunta y los estudiantes responden y pueden darse una interacción más abierta, donde el docente estimula la participación y debate del estudiantado. Este método, también se conoce como método socrático o comunicativo, es la más flexible y económica de todas las metodologías. (García, L., 1998).

2.3.7.3 La metodología de descubrimiento.

Esta se caracteriza por utilizar como fuente de aprendizaje, la experiencia del docente. Los estudiantes obtienen la información de manera activa y constructiva, mediante dos modalidades o variantes según el enfoque docente y el tipo de asignatura.

2.3.8 Pedagogía

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del alumnado.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste. (Dra. Daysi Hevia Bernal ,Jefa del Departamento de Docencia).

Pedagogía es la teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del estudiante en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural.

La pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina. (Tamayo, Fabián. "Pedagogía". Ministerio de Educación y Cultura. Quito. Ecuador. 2006).

2.4 Formulación de hipótesis

El uso de los medios publicitarios influye el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito.

Hipótesis nula

El uso de los medios publicitarios no influye el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito.

Señalamiento de variables.

Variable independiente: Medios publicitarios

Variable dependiente: Material didáctico

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO METODOLÓGICO

La presente investigación es cualitativo-cuantitativa.

3.1.1 Cualitativo

La investigación cualitativa es aquella donde se estudia y analiza la calidad de las actividades asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema de investigación. La misma procura lograr una descripción holística, esto quiere decir que se analiza los eventos desde múltiples puntos de vista, e intenta analizar exhaustivamente y con detalles la problemática de investigación.

También permite conocer la calidad del trabajo de investigación, las ventajas que presenta el material didáctico interactivo en la educación, permitiendo que los estudiantes sean innovadores, creativos, dinámicos y que despierten la imaginación de los niños, y esto ayuda a mejorar la asimilación de conocimientos, sirviendo a la vez como una herramienta de refuerzo para lograr el aprendizaje significativo en los niños.

Su finalidad es conocer y aplicar las actividades interactivas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Inglés, donde los estudiantes reforzaran las habilidades y destrezas tomando en cuenta los diferentes contenidos por medio del material didáctico interactivo. El momento en que se tiene una actividad de

motivación, material didáctico interactivo los niños trabajan de una mejor manera, trabaja poniendo mucho más atención, más ganas, por ende los resultados son mejores.

3.1.2 Cuantitativo

La investigación cuantitativa se centrará en el conteo y clasificación de diferentes características de la investigación, mediante la aplicación de una encuesta a los niños del instituto “Lethbridge International School of Languages”, y una entrevista aplicada a los docentes, a través de un análisis estadístico e interpretación de resultados mediante una representación gráfica de cada pregunta, se explica la problemática existente y lo que se observa mediante el proceso de investigación.

Modalidad básica de la investigación

Esta investigación es bibliográfica – documental, de campo y experimental

- **Bibliográfica – documental**

La información que se utilizó para sustentar el proyecto de investigación se ha obtenido de libros, folletos, revistas, blogs entre otros medios, relacionados con material didáctico interactivo, internet y anteriores investigaciones detalladas que permiten sustentar científicamente el contenido de la variable dependiente y de la variable independiente y tiene como objetivo conocer, comparar, ampliar y profundizar diferentes, estrategias, metodologías, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre el tema de investigación basándose en documentos reales.

- **De campo**

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos, tomando contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos de la investigación. Constituye un proceso sistemático, riguroso y racional de recolección, tratamiento, análisis y presentación de datos, basado en una estrategia de recolección directa de la realidad de las informaciones necesarias para la investigación.

Se realizará en el lugar donde se producen los hechos motivos de la investigación, Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, se socializó directamente con los involucrados de la investigación que para nuestro estudio son: estudiantes y docente, para obtener la información necesaria acerca de cómo se desarrolla el problema del escaso material didáctico interactivo en la institución, para lo cual se utiliza instrumentos de investigación como encuestas, entrevistas y fichas de observación las cuales ayudaran a obtener la información necesaria para conocer más a fondo el problema y poder dar una solución grafica a la misma.

- **De Intervención social**

La investigación no solo se centra en saber las diferentes causas y efectos del problema de la investigación, sino que además plantea una alternativa de solución gráfica al problema investigado, mediante la realización de una propuesta gráfica que ayude al problema del escaso material didáctico interactivo en el instituto.

Nivel o tipo de investigación

- **Exploratoria**

Según el autor (Fidias G. Arias, 2012), define: La investigación exploratoria efectúa un análisis sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos.

La investigación exploratoria impulsa a determinar el mejor análisis y diseño de la investigación, el método de recogida de datos, es muy útil ya que ubica al investigador como sujeto directamente posicionado con el objeto de estudio y también poner al investigador en contacto y familiarizarle con el problema que va a estudiar, también sirve para obtener datos y elementos de juicio para el planteo y desarrollo del problema, formular hipótesis de investigación, en este caso para explorar sobre el material didáctico interactivo, y en la selección de la metodología de estudio.

- **Descriptiva**

Según el autor (Fidias G. Arias 2012) dice que: La investigación descriptiva se entiende como la caracterización de un hecho o fenómeno, con el fin de establecer su comportamiento en el entorno. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

El objeto de la investigación es descriptiva porque, permite llegar al pronóstico a través de los elementos, estructuras, modelos, que permite detectar los problemas y encontrar una solución gráfica innovadora de tal manera que los estudiantes sean beneficiarios en el uso del material didáctico interactivo para mejorar la asimilación de conocimientos en Inglés.

La investigación descriptiva ayudará a reconocer abiertamente las características del problema, desde su punto de partida como desarrollo del mismo, haciendo uso de herramientas de recolección de datos, tales como: observación, entrevista, encuesta y fichas de observación de estudiantes y docentes, toda esta información tendrá su respectiva forma de recolección de información.

Toda investigación debe basarse en la existencia de un problema el mismo que es sujeto de una variable dependiente, en este caso el escaso material didáctico interactivo utilizado dentro del aula de clase de los estudiantes de Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, por lo tanto los maestros consientes que la educación es el pilar de toda sociedad se hace necesario implementar y utilizar material didáctico interactivo en la educación dejando lo tradicionalista para seguir adelante con un educación interactiva que permitirá mejorar sus habilidades en el idioma extranjero.

- **Correlacional**

Nos sirve para examinar asociaciones, ya que su propósito es medir el grado de relación que existe entre dos o más variables de un contexto particular.

En la investigación relaciona las dos variables independiente y dependiente, en este caso la investigación orientada a medir el uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en los estudiantes de Lethbridge International School of Languages.

3.2. Población y muestra

La presente investigación se llevará a efecto con los estudiantes Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, al ser esta población reducida se trabajará con la totalidad sin ser necesario tomar una muestra.

3.2.1 Población

Estudiantes del Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha.

3.2.2 Muestra

El estudio que se realiza sobre la carencia de material didáctico, estará dirigido a los estudiantes del instituto Lethbridge International School of Languages que para su estudio tenemos un total de 20 niños, al ser la población menor a 100, se trabajará con la población total sin necesidad de realizar una muestra.

Estudiantes: 20

Padres de familia: 40

Docentes: 4

3.3 Operacionalización de variables

3.3.1 Variable dependiente: Material Didáctico

Tabla N° 1:

Operacionalización de las variables VD

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje significativo,	Definición	– Comunicativo	¿Consideras que las clases de inglés son interesantes?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
	Características	– Pragmático	¿Consideras que las clases de inglés serían más interesante si se utiliza material que se puede manipular?	
	Ventajas	– Bien estructurado	¿El material didáctico bien estructurado ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interactiva?	
	Importancia	– Motivar el aprendizaje	¿Los recursos didácticos utilizados por el profesor motivan el aprendizaje en las	
	Finalidad			
	Funciones			

<p>estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos.</p>	<p>Tipos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el logro de competencia - Informativos - Mixtos - Impresos - Gráficos - Auditivos - Tridimensionales 	<p>clases de inglés?</p> <p>¿Crees que el uso de material didáctico ayuda a lograr las competencias de la materia?</p> <p>¿Se utiliza en el instituto medios informáticos (internet, computadora, proyector de datos, u otros) para la enseñanza de inglés?</p> <p>¿Tus profesores utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases?</p> <p>¿ Tus profesores hacen uso de material audiovisual como videos, películas?</p> <p>¿Te gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles</p>	
--	--------------	--	--	--

			<p>dinámicos?</p> <p>¿En sus clases de inglés usted participa activamente?</p>	
--	--	--	--	--

3.3.2 Variable independiente: Medios publicitarios

Tabla Nº 2:

Operacionalización de las variables VI

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Medios publicitarios son los sistemas por el cual llevamos el mensaje publicitario al consumidor, son los canales habituales por los cuales se traslada el mensaje publicitario del emisor a los receptores o público objetivo.	Definición Características Ventajas Importancia Finalidad Funciones	<ul style="list-style-type: none"> – Cobertura – Alcance – Costo – Función informativa – Función persuasiva – Función 	<p>¿La institución hace uso de medios publicitarios como periódicos, revistas, spots para informar a los estudiantes sobre la institución?</p> <p>¿Los medios publicitarios son importantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p> <p>¿Considera que el uso de los medios publicitarios está relacionado con el escaso material didáctico?</p> <p>¿Los medios publicitarios empleados actualmente en la</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

	Tipos	<p>económica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masivos - Auxiliares - Alternativos 	<p>institución son viables para promover la identidad institucional?</p> <p>¿El uso de los diferentes tipos de medios publicitarios fomenta la motivación?</p>	
--	-------	--	--	--

3.4 Técnicas de recolección de datos.

Para recolectar la información de la presente investigación se utilizará diferentes técnicas de recolección de datos, como son la observación de campo la misma que será directa en el instituto “Lethbridge International School of Languages” donde se realizara la ficha de observación de los estudiantes y de los docentes, observación documental basándonos en investigaciones anteriores, la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista que está dirigida a los docentes del instituto.

– Observación de campo

Se realizará observaciones directas de las diferentes funciones en la educación, tanto de los docentes como de los niños, con el fin de tener una idea global de la situación actual de la institución con respecto a la problemática de la investigación y al tema que se está investigando, para poder determinar las causas y efectos del problema de la investigación y así poder dar una solución gráfica que ayude a los niños a una mejor asimilación de conocimientos en el área de Inglés utilizando material didáctico interactivo.

– Observación documental

Se revisará los contenidos de las actividades que los niños realizan en las horas de clase en el área de Inglés, los temas que los docentes le imparten a los niños de acuerdo al nivel en que se encuentran, se realiza un análisis de otras investigaciones para determinar si el tema es viable, si existen antecedentes para sustentar la propuesta, también se revisará documentos de material didáctico interactivo y medios publicitarios, lo que permitirá determinar las diferentes causas y efectos del problema de la investigación y así dar una solución gráfica al problema de la investigación.

– **La entrevista**

Es una técnica que nos permite obtener datos mediante un diálogo directamente entre dos personas: el entrevistador (investigador, Ítalo Rubio) y el entrevistado (docentes del establecimiento), que tiene por objetivo recolectar datos para una indagación en el tema a investigar, se determinara las diferentes metodologías y estrategias que los docentes utilizan para dar sus clases y así llegar a determinar el problema de la investigación, analizar las causas y efectos del mismo y dar una solución al problema.

– **Encuesta**

Se utilizará la encuesta con el objeto de reunir la información necesaria de las personas que conforman la población a investigar, la encuesta está dirigida a los niños del instituto, así descubrirá la problemática del tema de investigación en su realidad tanto de los padres de familia, docentes y los niños del instituto Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, y así se dará una solución grafica al presente problema.

– **Cuestionario**

La finalidad del cuestionario es obtener información del público objetivo, sobre las variables que nos interesa investigar que son: (medios publicitarios y el material didáctico). Mediante este documento que consta de preguntas abiertas y de selección múltiple se ha llegado a la conclusión que el problema del escaso material didáctico interactivo de los estudiantes del instituto Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito, tiene consecuencias en los estudiantes y en los docentes, debido a que los niños no asimilan bien los nuevos contenidos que el docente les imparte.

3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

Para la construcción de información de la investigación se maneja dos fases:

- Plan para la recolección de información
- Plan para el procesamiento de información

El plan de recolección de información tiene estrategias metodológicas para cumplir con los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque que se aplicó en la investigación.

3.5.1 Plan de recolección de la información

Tabla N° 3:

Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Analizar el uso de los medios publicitarios y su relación con el escaso material didáctico interactivo en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes del instituto Lethbridge International School of Languages.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Los aspectos que se tratan en esta investigación es la matriz de operacionalización de variables.
4. ¿Quién?	Ítalo Rubio
5. ¿A Quiénes?	A 20 estudiantes
6. ¿Cuándo?	Meses de (Octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio)
7. ¿Dónde?	Lethbridge International School of Languages.
8. ¿Cuántas veces?	El número de veces de aplicación de los instrumentos.
9. ¿Cuáles técnicas de recolección?	Encuestas, entrevistas, observación, fichas de observación.
10. ¿Con que instrumentos?	Cuestionario de preguntas abiertas Cuestionario de selección simple

3.5.2 Plan de procesamiento de la información

Para recolectar la información necesaria de la investigación utilizaremos la entrevista aplicada a los docentes, encuesta (cuestionario que será aplicado a estudiantes del instituto) y las fichas de observación de los estudiantes y docentes.

Análisis de documentos.- para el desarrollo de la investigación se ha revisado libros de aprendizaje cognitivo, medios publicitarios, pedagogía educativa, software educativo, material educativo, entre otros.

Elaboración de un cuestionario.- se aplicará una encuesta y entrevista mediante un cuestionario previamente estructurado, las encuestas se realizarán a: estudiantes del instituto

La entrevista se realizará a: docentes y directivos de la institución

- Revisión de la información: limpieza de información contradictoria, incompleta, no pertinente para la investigación, solo utilizaremos información más detallada e importante para dar una solución a la problemática.
- Tabulación o cuadros según variables de la hipótesis.
- Manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Representaciones gráficas, utilizando un software de computación (Excel).
- Análisis e interpretación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico en el aspecto pertinente.
- Comprobación de hipótesis mediante el CHI CUADRADO que permite determinar la variable con la que se va a trabajar
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO

4.1 Datos informativos

Título

Diseño de libros didácticos con ilustraciones para el aprendizaje de Inglés en los niños del instituto Lethbridge International School of Languages.

Institución ejecutora

Lethbridge International School of Languages.

Beneficiarios

- Estudiantes
- Docentes
- Establecimiento
- Autoridades del instituto

Ubicación:

El instituto se encuentra en:

- **Ciudad:** Quito
- **Parroquia:** Quito
- **Cantón:** Quito
- **Provincia:** Pichincha

Tiempo estimado de ejecución:

El tiempo estimado para la ejecución de esta propuesta es de 12 meses desde octubre 2015 hasta octubre 2016.

- **Inicio:** Octubre

- **Finalización:** Octubre

Equipo Técnico

- **Responsable:** Ítalo Rubio
- **Tutor:** MSc. Santiago Brito

Costo

El costo aproximado para la realización del proyecto es:

Tabla N° 4:

Costos

ACTIVIDAD	DETALLE	CANTIDAD	V.UNITARIO	TOTAL
Uso de tecnología	Computadora	1	\$ 800.00	\$ 800.00
	Impresora	1	\$ 200.00	\$ 200.00
	Internet	1	\$ 162.00	\$ 162.00
	Cámara fotográfica	1	\$ 150.00	\$ 150.00
	Sub Total	-	-	\$ 1312.00
Materiales y suministros de oficina	Hojas de papel bon	1000	\$ 0.01	\$ 10.00
	Copias	200	\$ 0.02	\$ 4.00
	Esferos	1	\$ 0.35	\$ 0.35
	Lápices	1	\$ 0.40	\$ 0.40
	Anillados	2	\$ 3.00	\$6.00
	Impresiones color	200	\$ 0.10	\$ 20.00
	Impresiones B/N	200	\$ 0.05	\$ 10.00
Sub Total	-	-	\$50.75	
	Impresiones	50	\$ 2.00	\$ 100

Materiales libros Didácticos	Empastado	2	\$ 25.00	\$ 50.00
	Anillado	1	\$ 3.00	\$ 3.00
	Sub Total	-	-	\$ 153.00
Transporte	Movilización	1	\$40.00	\$40.00
	Viáticos		\$40.00	\$40.00
	Sub Total	-	-	\$80.00
			TOTAL	\$ 1595.75

4.2 Antecedentes de la propuesta

En la actualidad la educación necesita un cambio innovador en el proceso enseñanza – aprendizaje, por lo tanto la ilustración para el aprendizaje de Inglés será muy útil como una herramienta de apoyo para fortalecer las actividades en las horas de clase, los niños se motivaran, participaran en interactuaran con el recurso didáctico, así se logra un aprendizaje significativo.

Hoy en día en los establecimientos educativos los docentes enseñan el idioma Inglés únicamente utilizando el pizarrón, cuaderno y el libro, lo cual hace que el niño se aburra con mucha facilidad, pierda el interés de la clase y eso conlleva a que se queden con vacíos de la materia. El rendimiento académico de los niños se debe muchas veces a la falta de motivación del docente en sus horas de clases; para lograr que los niños se motiven en la hora de clases se utilizará una colección de libros didácticos.

La enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés forma una parte importante en la educación, ya que los niños al adquirir un idioma nuevo desarrollan sus conocimientos, debido a que el aprendizaje de un nuevo idioma, presentan un reto para el docente que va a impartir la clases y para el estudiante que adquiere los nuevos conocimientos, es necesario el uso de todos los medios didácticos posibles para el desarrollo significativo del mismo.

El material didáctico es una herramienta muy necesaria para el desarrollo de los conocimientos en los estudiantes y ayuda a lograr el aprendizaje significativo, estos recursos deben estar acorde con la edad de los niños. Existe una variedad de material didáctico que pueden ayudar al docente a impartir su materia, y hacer más dinámica y divertida las horas de clase, mejorando su metodología de enseñanza para una mejor asimilación de los conocimientos por parte de los niños/as.

El docente debe utilizar material llamativo, creativo para impartir sus clases, de esta manera las clases se vuelven más interesantes y se logra que el niño/a interactúe y se motive al momento de adquirir su nuevo conocimiento, cuando el niño/a manipula material nuevo aprende muchas cosas entre ellas a razonar, interpretar y analizar la información que el docente les imparte.

En muy importante la utilización de libros didáctico con ilustraciones llamativas en el aprendizaje del idioma Inglés, es importante que los alumnos desarrollen la capacidad de aprender y adaptarse en la sociedad actual, proporcionándoles capacidades y estrategias de aprendizaje que les permitan una mejor asimilación crítica.

4.3 Justificación

El idioma inglés, es un lenguaje global, considerado como segundo idioma en todos los países, por lo tanto es de suma importancia aprenderlo mediante diferentes metodologías de enseñanza utilizando variedad de material didáctico interactivo, a través del mismo se obtienen oportunidades como viajar a otros países, conocer nuevas culturas, nuevas costumbres, entre otros; siendo así personas que contribuyan al desarrollo de un mundo mejor.

El procesos de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés en los niños requiere de ayuda por medio de material didáctico interactivo, ya que en la

actualidad se identificó que la deficiente comprensión y asimilación de conocimientos por parte de los niños/as es muy notorio, debido a que se presentan problemas en el aprendizaje, los niños se quedan con vacíos y esto conlleva a un bajo rendimiento, esto se da porque en las horas de clases los profesores imparten sus clases de forma antigua y tradicionalista solo con el uso de la pizarra y el libro, no utilizan material didáctico interactivo para una mejor comprensión de la materia, esto se constituye en un problema que lleva a la desmotivación de los niños y por ende al bajo rendimiento escolar y en ocasiones a la perdido de año, por esta razón considero que es importante ofrecer una solución con la elaboración de un libros didácticos con ilustraciones propias del autor.

Este trabajo contribuye a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Children del instituto Lethbridge International School of Languages de la ciudad de Quito, ya que ofrece una alternativa que facilitará el trabajo del docente en el proceso de enseñanza de los conocimientos del idioma Inglés, los niños se divertirán con el los libros didácticos y así se obtendrá mejores resultados en la asimilación de conocimientos por parte de los niños/as.

El trabajo tiene como finalidad la elaboración de una colección de libros didácticos como un medio de apoyo para el aprendizaje del idioma Inglés. El tema fue seleccionado a partir de la necesidad existente en el instituto Lethbridge International School of Languages de la ciudad de Quito de la poca asimilación de conocimientos en los niños de children, en el área de Inglés esto se da porque los profesores imparten unas clases tradicionalistas.

La realización de este estudio es fundamental para los intereses de la comunidad educativa en especial para las docentes y estudiantes del instituto Lethbridge International School of Languages de la ciudad de Quito, la investigación por realizarse conviene a los intereses de diagnóstico de la situación actual del sistema de enseñanza - aprendizaje. Esta investigación servirá para

demostrar la raíz del problema de bajo índice de aprendizaje en los niños provocado por la escasa innovación de los recursos didácticos.

En la institución se utilizará los libros didácticos con ilustraciones como material didáctico interactivo en el área de Inglés, para fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje.

La propuesta está basada en el estilo de aprendizaje Kinestésico, porque los niños aprenden a través de la acción y la participación activa en una actividad. Necesitan manipular, tocar elementos concretos que le obliguen a ser activos en el proceso de aprendizaje.

Modelo inactivo: se aprende haciendo cosas, manipulando objetos, imitando y actuando.

Modelo icónico: se aprende a través de la percepción del ambiente, objetos, imágenes, videos, entre otros.

Los niños aprenden jugando, tocando, sintiendo interactuando con los objetos, no sentados en un pupitre ni haciendo lo que se les indica que hay que hacer.

4.4 Objetivos

Objetivo general

Generar libros didácticos aplicando conocimientos de ilustración para reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje de Inglés en los niños del instituto Lethbridge International School of Languages.

Objetivos Específicos

Identificar el estilo adecuado de la ilustración, mediante un análisis de los diferentes autores, para brindar a los maestros una nueva herramienta con diferentes piezas que les permita mejorar su proceso de enseñanza adaptando una

nueva metodología para el aprendizaje de los niños consiguiendo un aprendizaje más significativa.

Proporcionar elementos físicos diseñados, atractivos, educativos y funcionales para los niños y maestros, mediante un estudio sistemático con el fin de facilitar el aprendizaje de matemáticas en los niños.

Elaborar los libros didácticos para una mejor asimilación de los conocimientos de Inglés en los niños del instituto Lethbridge International School of Languages.

4.5 Análisis de factibilidad

El proyecto es factible porque existen los recursos necesarios para llevar a cabo su desarrollo, contando con las autoridades y docentes del instituto Lethbridge International School of Languages en la Ciudad de Quito y además es factible en los siguientes aspectos:

- Operativa

La elaboración de material didáctico para el proceso de enseñanza – aprendizaje de Inglés se considera factible en el ámbito operativo porque mejora la asimilación de los conocimientos impartidos en los niños del instituto Lethbridge International School of Languages en la Ciudad de Quito, debido a que está respaldada por una previa investigación; en donde el punto referente son las encuestas a los niños, las entrevistas a los docentes y las fichas de observación a los niños y al docente.

Esta propuesta busca solucionar un aspecto negativo identificado en el proceso Enseñanza-Aprendizaje dentro del aula de clase, y la investigación busca mejorar este proceso por medio de material didáctico interactivo, que le ayude a los niños/as a asimilar mejor los nuevos conocimientos de Inglés, luego de identificar el tipo de material didáctico interactivo y las estrategias de enseñanza

se puede deducir que la propuesta es funcional, y factible porque están destinadas a cumplir su rol dentro de las actividades educativas.

- Político

Es factible en el ámbito político ya que la Institución tiene sus políticas educativas ligadas a los estándares educativos del Ministerio de Educación buscando siempre la excelencia académica de los estudiantes al realizar la propuesta no se afectara a las políticas que rige el instituto, se respeta tanto los acuerdos y reglamentos internos del instituto, con la elaboración del material didáctico interactivo no se ha alterado ningún artículo del instituto.

- Tecnológica

La propuesta es factible en el ámbito tecnológico debido a que se utilizará programas de diseño como Illustrator para realizar las diferentes ilustraciones que contendrán los libros, Photoshop e Indesign para la maquetación del libro, que en conjunto servirán de herramientas para la elaboración del producto, de esta forma se beneficiará a los niños que mediante la utilización del material didáctico interactivo asimilarn mejor los nuevos conocimientos que los docentes les imparten en el área de inglés, los docentes también se beneficiaran debido a que con este material harán que sus clases sean más dinámicas y se deje de impartir una educación tradicionalista.

La época en que vivimos constituye un periodo de constantes cambios tecnológicos, que son de resultado de la educación que estamos enfrentando. De manera que este proceso debe desarrollarse en las aulas para que los niños se beneficien.

- Organizacional

El proyecto es factible en el ámbito organizacional porque mediante el cronograma de actividades que se realizó se irá desarrollando cada paso y meta establecida hasta llegar a las conclusiones y recomendaciones del proyecto de investigación, se debe elaborar bien estos pasos ya que de eso dependerá el buen desarrollo del mismo y se lograra cumplir los objetivos tanto generales como específicos de la investigación.

El desarrollo organizacional que tiene el instituto es eficiente y adaptado a la realidad del instituto, lo cual facilita la elaboración de la investigación y a su vez de la propuesta. La investigación estará al alcance de los docentes y autoridades del instituto en cualquier momento que ellos necesiten usar o revisar, porque la propuesta se entrega en impreso y en un Cd.

- Económico - financiero

El proyecto es factible en el ámbito económico debido a que el instituto cuenta con los recursos económicos necesarios para la elaboración de la propuesta, además cuenta con los recursos humanos y físicos apropiados para implementar la presente propuesta, se cuenta con los recursos económicos suficientes para llevar a cabo la elaboración de los libros didácticos como material didáctico interactivo, tomando en cuenta que el diseño del material será un aporte del investigador para el beneficio de los niños mejorando el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del instituto.

Es importante contar con los recursos económicos necesarios para la elaboración y ejecución de la propuesta (Libros didácticos) elaborado por parte del investigador Ítalo Rubio que ayudara en el proceso Enseñanza- Aprendizaje del idioma Inglés mejorando la asimilación de nuevos conocimientos por parte de los niños.

- Socio-cultural

El proyecto es factible en el ámbito sociocultural porque permitirá que el instituto Lethbridge International School of Languages se reconozca en el campo educativo, mediante el diseño de libros didácticos basado en diferentes ilustraciones y textos permitirá que los niños tengan una mejor asimilación de los conocimientos en el área de Inglés.

- Legal

El proyecto es factible en el ámbito legal debido a que el desarrollo del proyecto no viola o modifica alguna norma de la Constitución Política de la República del Ecuador ni de la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador.

Este trabajo de investigación se respalda en el “Código de la Niñez y Adolescencia”, cuya publicación en el Registro Oficial se dio en la Sala de Sesiones del Pleno del Congreso Nacional, como Presidente José Cordero Acosta, el 17 de diciembre del 2002, y se ha actualizado a 1 de enero del 2007. La presente investigación se basa específicamente en lo siguiente:

CAPÍTULO III

DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

4.6. Fundamentación

Material didáctico

(Ver Anexo – Imagen N° 09)

DEFINICIÓN

Según ARTIGAS Nelly profesional de apoyo de la dirección de estudios y programas de la Fundación Integra, realiza un análisis entre material educativo y material didáctico y hace una respectiva distinción entre ellos. Para Nelly el material educativo está destinado a los profesores que son los que trabajan con los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje, su objetivo es fijar la pedagógica correcta, que los profesores tengan muy claro el contenido que tienen que enseñar a los niños.

El material didáctico interactivo va directamente a las manos de los niño, de ahí su gran importancia en el proceso enseñanza – aprendizaje; funciona como una herramienta, los niños pueden usar el material didáctico incluso cuando no hay un adulto que los acerque al aprendizajes. El material didáctico incide en la educación ayuda a los niños desde muy temprana edad. Un buen ejemplo son los rompecabezas, libros, dibujos y demás materiales con que juegan los niños y niñas día a día. Nelly pone como ejemplo un diseños de Fundación Integra: un juego de dominó confeccionado con piezas que en vez de números o figuras utiliza fragmentos de obras del arte universal. No es lo mismo para los niños recordar animales, frutas, trasportes, que recordar obras de arte, que tienen más detalles en los que fijar la atención.

Definición de Material Didáctico de acuerdo con Tanca S. Freddy E. Los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el

aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos.

Según Villalta, (2011) "En el proceso enseñanza-aprendizaje la selección del material didáctico es de suma importancia; éste motiva al alumno y permite que se enfoque su atención, captación y asimilación de saberes y así pueda fijar y retener los conocimientos y sean perdurables a través del tiempo volviéndolos aprendizajes significativos" (pp.77) .

Características del material didáctico

Todo material didáctico debe cumplir con tres parámetros distintos:

- Debe ser comunicativo, de fácil entendimiento para el público objetivo al que va dirigido.
- Debe estar bien estructurado, debe ser coherente en todas sus partes y en todo su desarrollo para un buen entendimiento del tema.
- Debe ser pragmático, es decir, debe contener los recursos suficientes para que se puedan verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos por el estudiante.

Ventajas del material didáctico

- Acercan a los estudiantes a situaciones de la vida real representando estas situaciones lo mejor posible.
- Permiten que los estudiantes tengan impresiones más reales sobre los diferentes temas que se estudian en las horas de clase.
- Minimizan la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes.
- Motivan a los estudiantes.
- Facilitan la comprensión del tema que se estudia al presentar el contenido de manera tangible, observable y manejable.

- Ejemplifican la información que se expone, generando la motivación del grupo.
- Complementan las técnicas didácticas
- Economizan tiempo.

Importancia del material didáctico

- Enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje.
- Aproxima al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar.
- Ofrece una noción más exacta de los hechos estudiados.
- Facilitan la adquisición y la fijación del aprendizaje.
- Motivan el aprendizaje.
- Estimulan la imaginación
- Estimulan la capacidad de abstracción del estudiante.
- Economizan tiempo en las explicaciones y en la percepción, comprensión y elaboración de conceptos.
- Estimulan las actividades de los alumnos.
- Participación activa.
- Enriquecen el vocabulario.

Finalidades del material didáctico

La finalidad del material didáctico es la siguiente:

1. Motivar la clase.
2. Facilitar la percepción y la comprensión de los conceptos.
3. Concretar e ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.
4. Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.
5. Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión sugestiva que puede provocar el material.

6. Dar oportunidad para que se manifiesten las aptitudes y el desarrollo de habilidades de los niños, como el manejo de aparatos o la construcción de los mismos.

Funciones del material didáctico

Las funciones que cumplen los materiales educativos están relacionadas con los procesos de enseñanza - aprendizaje, por tanto podemos señalar las siguientes fases:

a) Motivar el aprendizaje: Los materiales educativos cumplen esta función cuando despiertan el interés en los niños; esto se produce cuando el material es atractivo, innovador, comprensible y guarda relación con las experiencias previas de los niños/as, con su contexto sociocultural y con sus expectativas.

b) Favorecer el logro de competencias: Por medio del adecuado uso de los materiales los niños, basándose en la observación, manipulación, interacción y experimentación, al momento que realizan una actividad ejercitan capacidades que les permiten desarrollar competencias, correspondientes a las áreas del programa de estudio del docente.

El material didáctico educativo está destinado a las personas que trabajan con los niños (profesores, docentes), no es un material que usan los niños sino las personas que educan a los niños, su objetivo es que las personas que enseñen tengan claro qué es lo que tienen que enseñar y así lograr un aprendizaje significativo en los niños.

Los materiales bien utilizados pueden cumplir las siguientes funciones:

- Interesar a los niños.
- Motivar al alumno.
- Enfocar la atención de los niños/as.
- Fijar y retener conocimientos.

- Variar las estimulaciones.
- Fomentar la participación de los niños en las horas de clase.
- Facilitar el esfuerzo de aprendizaje.
- Concretizar la enseñanza.

Clasificación del material didáctico

Existen una variación de material didáctico, pero el objetivo de estos siempre será apoyar los contenidos de alguna materia, lo cual va a apoyar el proceso enseñanza - aprendizaje y permitir que los niños formen un criterio de lo aprendido.

- MATERIALES IMPRESOS
- MATERIALES GRÁFICOS
- MATERIAL AUDITIVO
- MATERIALES MIXTOS
- TRIDIMENSIONALES
- INFORMATIVOS

Materiales impresos

Los soportes escritos son un medio esencial en la formación, que influyen de manera decisiva en el aprendizaje de los alumnos, estos medios son utilizados por la mayoría de docentes. Todos aquellos materiales editados en soporte papel, tales como:

- Libros.
- Textos escolares
- Folletos
- Revistas.
- Prensa escrita.
- Trípticos, Dípticos, volantes y otros.

- Materiales de Imagen Fija
- Imagen u objeto estático.

(Ver Anexo – Imagen N° 10)

➤ **Libros**

El libro ha sido el material didáctico tradicionalmente utilizado en el sistema educativo para el proceso enseñanza – aprendizaje. Los libros son considerados auxiliares de la enseñanza y promotores del buen aprendizaje, su característica más significativa es que presentan un orden de aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Un libro es un trabajo escrito o impreso, producido y publicado como una unidad independiente, a veces este material está compuesto exclusivamente de texto, y otras veces contienen una mezcla de elementos visuales y textuales. **(Ver Anexo – Imagen N° 01)**

Ventajas de los libros

Los libros siguen siendo el medio más poderoso para comunicar mensajes complejos con los cuales podemos mejorar nuestro nivel de vida.

- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Se puede encontrar diferentes opiniones sobre un mismo tema.
- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de trasportar.
- La lectura ayuda a enriquecer el vocabulario.
- Se puede encontrar diferentes opiniones sobre un mismo tema.
- Comunican mensajes complejos
- Son fáciles de utilizar y de trasportar.

Desventajas de los libros

- Incrementa la posibilidad de que la información se desactualizado.
- Algunas veces el costo es elevado
- Favorece la memorización y no deja actuar al niño con se criterio.

➤ **Revistas**

Una revista es una publicación periódica que contiene una variedad de artículos sobre un tema determinado, éstas pueden ser de diferentes tipos. Astronómicas, ciencias, cine, deportes, historia, informática, educativas etc. Contiene gran variedad de artículos y gran calidad en sus noticias y reportajes. Un uso distinto del color y un verdadero deleite para los ojos, las fotografías e ilustraciones muchas veces hermosas o dramáticamente testimoniales.

Ventajas

- Fomenta la lectura y la hace más amena, por las ilustraciones.
- Se puede utilizar como recurso didáctico.
- Se pueden elaborar para conocer lo que los alumnos conocen del temas.
- Ayudan a reforzar el tema.
- La selección de una audiencia específica es mucho más fácil.
- Se utiliza la imaginación y creatividad para estructurar el tema al relacionarlos con las imágenes.

(Ver Anexo – Imagen N° 02)

Materiales gráficos

Construcción gráfica (Texto y/o Imagen).

- Carteles.
Realizados en cartulinas, papel bond u otros materiales.
- Rotafolios.

Papel + Atril.

- Pizarrón.

Superficie + Objeto que escribe + borrador.

- Proyector De Acetatos

(Ver Anexo – Imagen N° 11)

➤ **Proyector de acetatos**

El proyector de acetatos, consiste en un proyector que traslada a una pantalla imágenes impresas o dibujadas en hojas transparentes de acetatos, para ayudar a los niños a lograr un aprendizaje significativo y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. También se le llama retroproyector, proyector de reflejado o proyector sobre cabeza.

➤ **Carteles**

En el sistema de carteles deben de reflejarse los elementos fundamentales, el profesor debe preparar el material de estudio en forma de dibujos simples, signos convencionales, esquemas lógicos que ayuden a conocer la realidad a nivel de representaciones.

Admite la utilización de varios tipos de ilustraciones, tales como fotografías, gráficos, dibujos pinturas, etc.

Material auditivo

Los materiales auditivos son todos aquellos medios de audio que ya conocemos que dichos instrumentos son de gran ayuda en la educación, estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos para acceder más fácilmente a la información y a la formación de actitudes y valores.

Son practico como lo puede ser una simple grabación o una estación de radio de las cuales les puede dejar algún aprendizaje significativo a los alumnos y no tener al alumno con la misma teoría hay que variarle de vez en cuando. **(Ver Anexo – Imagen N° 12)**

- Radio
- Cintas grabadas
- Discos
- Teléfonos y otros.

Material mixto (audiovisual)

Son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen y difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y, especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.

Ventajas

- Reducen el verbalismo.
- Hacen el aprendizaje más permanente.
- Aumentan el interés
- Absorben la atención.
- Estimulan la actividad por parte del alumno.
- Desarrollan la continuidad del pensamiento.
- Mejora la efectividad de otros materiales.
- Forman en gran medida conceptos claros y precisos.
- Proporcionan experiencias que son más difíciles de obtener a través de otros materiales.
- Contribuye a la eficiencia, profundidad y variedad en el aprendizaje.

Tipos

- Las computadoras
- La televisión
- Los videos
- Los DVD
- Proyectoros

Materiales tridimensionales

Objetos tridimensionales. Son una reproducción a escala, que puede ser igual, menor o mayor tamaño que el original. Son modelos o simulaciones de la realidad que pueden ser manipulados. **(Ver Anexo – Imagen N° 13)**

Ventajas:

- Aumentan el interés y el significado de exposiciones y exhibiciones
- Generan interés
- Estimular el pensamiento en las demostraciones.
- Clarifican las partes y acciones de los objetos que se mueven.
- Muestran la relación de las partes
- Un modelo tridimensional muestra clara y rápidamente cómo algo funciona y por qué.
- Permiten una observación, investigación y análisis cercanos.
- Proporciona un contacto directo con los objetos reales.
- Son útiles para grupos de todas las edades.
- Son fáciles de usar repetidamente
- El maestro como el alumno pueden cursar modelos con una gran variedad de materiales.
- Algunos modelos pueden comprarse ya hechos.

Materiales informativos

Maneja, produce y difunde la información de manera electrónica.

- Software Educativos
CD-ROM,DVD + Computadora
- Programas Informáticos
Software específico + Computadora
- Redes
Internet (Red) + Computadora

4.7. METODOLOGÍA: MODELO OPERATIVO

Tabla 5:
Modelo Operativo

Fases	Etapas	Metas	Actividades	Tiempo	Recursos	Responsable
1	Planificación – Diagnóstico	Recopilar información sobre los contenidos que los niños aprenden en los primeros niveles de estudio de Inglés: e información sobre el público objetivo que permitan direccionar la propuesta. (Brief).	Realizar el análisis situacional de la institución Lethbridge International School of Languages. Análisis del público objetivo	15 días	Libros Folletos Cámara fotográfica Internet Viáticos y Transporte Computadora Copias	Investigador Ítalo Rubio

2	Socialización	Socializar a las autoridades y docentes del instituto sobre la propuesta gráfica.	Reunión de trabajo con las personas involucradas (docentes, autoridades y estudiantes).	5 días	Visitas a la institución Lethbridge International School of Languages.	Investigador Ítalo Rubio Autoridades
3	Recopilación de información	Obtención de información relevante. Realizar la filtración de información para detallar los temas que los docentes imparten en sus horas de clase.	Elaborar los contenidos que van a ir en el libro.	10 días	Computadora Internet Suministros de oficina	Investigador Ítalo Rubio Autoridades
4	Ejecución	Desarrollar los libros para el aprendizaje de Inglés	Realización de bocetos Digitalización Maquetación Impresión	20 días	Computadora Internet Suministros de oficina	Investigador Ítalo Rubio

5	Evaluación de la propuesta	Concienciar sobre las ventajas que ofrece a los niños / as la aplicación del material didáctico.	Utilización de los libros por parte de los estudiantes.	Indefinido	Humanos Institucionales	Docentes Estudiantes
---	----------------------------	--	---	------------	----------------------------	-------------------------

Concepto general de la propuesta.

Con los datos obtenidos mediante la investigación realizada para el diseño del material didáctico interactivo, se enfoca en generar una colección de libros infantiles que tendrán como características ilustraciones infantiles propias del investigador, resaltando escenarios que tendrán paisajes muy llamativos, personajes interesantes, así se obtendrá la atención del niño por la variedad de colores que se utilizaran como el rojo, amarillo, azul, verde entre otros, los libros serán útiles al momento que el profesor imparte la clase de Inglés, porque los niños interactuaran, participaran y se divertirán aprendiendo.

Los materiales propuestos son atractivos y creativos para los niños/as, con ello el proceso de enseñanza - aprendizaje se facilitara, los niños aprenderán los nuevos conocimientos de una forma más dinámica.

El concepto general de la propuesta es diversión y entretenimiento, debido a que los niños tienen que realizar una actividad que genera en ellos alegría por que interactúan con el producto, y se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes e interesantes. La diversión hace que los niños actúen con entusiasmo y alegría ya que de lo contrario estaría en una situación de aburrimiento o al menos de indiferencia al momento de que el docente expone el tema de clases. La actividad que los niños tienen que realizar tienen que ver con la recreación, el esparcimiento tanto físico como mental.

Los libros didácticos serán visualmente interesantes y llamativos por la variedad de colores que se utiliza, el concepto está presente en los personajes, escenarios y en cada tema que los niños van aprendiendo en el transcurso del periodo académico.

4.7.1. Primera fase

Planificación – diagnóstico

Objetivo.- Recopilar información sobre el contenido que los niños aprenden en los primeros niveles de Inglés; e información sobre el público objetivo que permitan direccionar la propuesta. (Brief).

4.7.1.1 Análisis situacional de la institución primaria “Lethbridge International School of Languages.”

Mediante las numerosas visitas que se realizaron al instituto “Lethbridge International School of Languages” de la ciudad de Quito, se pudo recopilar la información suficiente de los contenidos que los profesores les imparten a los niños, gracias a que la directora del instituto dio la facilidad de conversar y realizar una entrevista a los diferentes docentes, también facilito la información necesaria sobre el instituto para la elaboración del presente trabajo de investigación.

Con las encuestas realizadas se obtuvo información muy valiosa de los niños, que gracias a sus respuesta se pudo comprender los diferentes malestares que causa el no manejar un material didáctico interactivo adecuado para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por medio de la entrevista que se realizó a los docentes, se llegó a la conclusión de que el aprendizaje de los niños requiere de ayuda por medio de material didáctico ya que en la actualidad los profesores no utilizan estos medios didácticos y la deficiente asimilación de conocimientos por parte de los niños es muy notorio, debido a que se presenta problemas en el aprendizaje.

4.7.1.2. Grupo Objetivo

Tabla N°.6 :
Grupo Objetivo

CRITERIOS DE SEGMENTACIÓN	SEGMENTOS TÍPICOS DEL MERCADO
GEOGRÁFICOS	
Continente	Americano
País	Ecuador
Región	Sierra
Provincia	Pichincha
Cantón	Quito
Zona	Sur
Localidad	
Clima	Cálido
DEMOGRÁFICOS/ CUANTITATIVO	
Edad	6-7 años
Genero	Masculino – Femenino
Religión	Católicos, Cristianos, Otros
DEMOGRÁFICOS/ CUALITATIVO	
Estrato social	Medio (C), medio bajo C-
Ocupación	Estudiantes
Origen étnico	Mestizos
PSICOLÓGICOS	
Personalidad	Alegre, positiva, carismática, práctica, creativa, leal, bondadosa, sincera, dinámico.
Hábitos	Jugar, gusta de pasar tiempo con amigos, conocer gente nueva.

4.7.2. Segunda fase

Socialización

Objetivo.- Socializar a las autoridades y docentes del instituto sobre la propuesta.

Mediante las constantes visitas que se realizó al instituto “Lethbridge International School of Languages” de la Ciudad de Quito, se ha llegado a la conclusión que tanto las autoridades como los docentes del instituto, están de acuerdo en la realización de los libros didácticos.

4.7.3. Tercera fase

Recopilación de información

Objetivo: Realizar la filtración de información para detallar los temas que los docentes imparten en sus horas de clase, para la obtención de información relevante.

Mediante las constantes visitas que se realizó a los docentes del instituto “Lethbridge International School of Languages” de la Ciudad de Quito, se recopiló la información necesaria para la realización de la propuesta.

4.7.4. Cuarta fase

Objetivo: Desarrollar los libros infantiles utilizando herramientas de ilustración para el aprendizaje de Inglés.

Para un correcto proceso creativo se ha fusionado etapas que permitirán cumplir con los objetivos ya enunciados.

LIBROS DINÁMICOS PARA LOS NIÑOS DEL INSTITUTO LETHBRIDGE INTERNATIONAL SCHOOL OF LANGUAGES.

Etapa 1: Analizar la institución

Nombre de la Institución: Lethbridge International School of Languages.

Lugar: Quito

MISIÓN:

El Instituto Lethbridge International School of Languages tiene como misión proporcionar a sus estudiantes los conocimientos lingüísticos imprescindibles en el área de idiomas para una buena formación profesional y personal, con planes de estudio competitivos y un equipo docente con alto nivel educativo, comprometiéndose en el desarrollo cultural y educativo de los estudiantes.

VISIÓN: Ser un Instituto líder y competitivo en la enseñanza de Inglés, comprometido con la excelencia académica de los estudiantes y la calidad en el servicio, destacando por su mejora continua.

Valores

- **Conducta ética:** Actuamos con profesionalidad y respeto a las personas.
- **Tolerancia:** Actuamos y promovemos el respeto al instituto a la diversidad de opiniones, permita a todos decir y expresar sus ideas y propuestas en un marco de respeto y apertura
- **Innovación:** Promovemos de manera continua y sistemática las condiciones para crear y mejorar los procesos de trabajo en el instituto.
- **Liderazgo:** Actuamos con iniciativa y responsabilidad en el desarrollo de todas nuestras actividades.
- **Trabajo en equipo:** Fomentamos la participación de todos para lograr un objetivo común.
- **Libertad:** de cátedra y pensamiento.

- **Excelencia:** en las labores educativas.
- **Dignidad:** el respeto y reconocimiento de todos los que forman parte del instituto.
- **Lealtad:** a nuestros principios, a nuestra institución y a nuestros directivos.
- **Compromiso:** con nuestros ideales y con nuestro plan de desarrollo institucional.

Etapas 2: Determinar el estilo gráfico de los personajes y escenarios de los libros infantiles.

Estilo gráfico

– Estilo infantil

El estilo infantil que se utiliza en la propuesta consiste en la expresión creativa de una serie de ideas mediante el dibujo y el color, con ello se consigue una comunicación eficaz con el observador que en la investigación son los niños de children.

– Arte Naif

La denominación naïf (del francés naïf, ingenuo) se aplica al estilo o la corriente artística caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad del autor, el autodidactismo de los artistas, los colores brillantes y contrastados, y la perspectiva acientífica captada por intuición. El arte Naif se inspira en el arte infantil, muchas veces ajeno al aprendizaje académico.

Las principales características del arte naif son: contornos definidos, gruesos y con mucha precisión, falta de perspectiva, sensación volumétrica conseguida por medio de los colores muy llamativos que se maneja, pintura detallista y minuciosa y gran potencia expresiva, aunque el dibujo en algunas ocasiones puede ser incorrecto, pero el estilo es sensible, conectado con el corazón, que es el que realmente va guiando a la imaginación y las decisiones del autor,

este estilo ayuda a que los niños se sientan motivados, atraídos por los colores contrastantes y muy llamativos.

El arte naif se centra principalmente en encontrar el espíritu libre que el autor llevan por dentro, abriendo una nueva puerta a aquella infancia olvidada donde todo eran colores vivos, dibujos con una perspectiva errónea, bordes marcados, paisajes vivaces entre otros.

Cromática

Debido a que son libros didácticos para niños de Children el uso cromático que se maneja es muy variado por lo que es difícil determinar los colores madre del mismo, sin embargo se reconoce que los colores que mayor uso tienen son: el azul, amarillo, rojo, anaranjado y verde en diversas gradientes.

– Azul

Es un color que transmite frescura, calma, confianza y libertad debido a que se lo simboliza con el agua y el cielo. Las tonalidades claras evocan frescura y juventud y en tonalidades oscuras connota elegancia y éxito. Esta cromática se utiliza en gran demanda para servicios y/o productos relacionados con tecnología.

– Rojo

Es un color asociado con diferentes sentimientos como el coraje y la valentía, es reconocido como un estimulante, la cantidad de rojo está directamente relacionado con el nivel de energía percibido, se utiliza para llamar la atención de los niños.

Por su capacidad de sobresalir en la gama de colores (pregnancia) el rojo es usado frecuentemente para llamar la atención sobre un elemento, objeto en particular.

– **Verde**

Es un color que expresa relajación, naturaleza, frescura y dinamismo, está relacionado directamente con la naturaleza.

Es un color de gran equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío), simboliza la primavera, éxito, salud y seguridad.

– **Amarillo**

Es un color que expresa dinamismo, niñez, alegría y diversión esta dirigido a personas con actitud alegre, divertida. Es el color del sol y se traduce en emociones como optimismo, felicidad, brillo y alegría.

Es el color de la inteligencia y la creatividad, mejora la facultad del razonamiento y abre la conciencia a nuevas ideas, nuevos intereses, convierte la vida en algo emocionante y divertido.

– **Anaranjado**

El naranja es el color de la diversión, de la sociabilidad y de todo lo alegre. El naranja estimula la mente, renueva la ilusión en la vida y es el perfecto antidepresivo. Es la fuerza intelectual en su pleno apogeo y en plena búsqueda del conocimiento. Aporta bienestar y buen humor.

Tipografía

La tipografía que se utilizara en los libros didácticos infantiles forma parte de la familia palo seco, en la composición se la ubica en el centro de la representación gráfica; para dar mayor peso visual y mejor visibilidad se agrega la característica Bold, se maneja la tipografía en diferentes tamaños para resaltar la información que se utiliza.

Etapa 3: diseño del estilo gráfico de los personajes y escenarios del juego de mesa.

Concepto: Diversión

Por su definición “diversión” es una actividad que hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo. Hace referencia a todas aquellas actividades que generan alegría en quien las realiza ya que se caracteriza por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes. Hace que una persona actúe con entusiasmo y alegría ya que de lo contrario estaría en una situación de aburrimiento o al menos de indiferencia.

La diversión no se asocia con cualquier tipo de actividad si no principalmente con aquellas que pueden tener que ver con la recreación tanto físico como mental. Se asocia con las edades infantiles, por eso se ha tomado como referencia para la realización de la presente propuesta.

Concepto: Entretenimiento

Es el conjunto de actividades que permite a los niños/as emplear su tiempo libre para divertirse, evadiendo temporalmente sus preocupaciones.

Los niños necesitan ser entretenidos y algunas veces el artista debe encontrar un equilibrio entre las actividades físicas y mentales, payasos, títeres, pantomimas y caricaturas, libros didácticos, rompecabezas, cuentos entre otros tienden a atraer a los niños y les agrada mucho.

Introducción

El uso de inglés hoy en día se ha vuelto básico para la comunicación personal, gracias a los avances tecnológicos con los que se cuentan hoy en día se han generado distintas formas de aprendizaje del idioma inglés. Por esa razón el

proyecto consiste en la elaboración de libros didácticos interactivos, para conseguir el aprendizaje significativo de los niños en el área de Inglés.

Se cuenta con tres libros didácticos cada libro tiene diferente temática que ayudarán a los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, contienen ilustraciones donde indica a diferentes objetos, animales, etc, los escenarios que se manejara son paisajes con detalles llamativos para tener la atención de los niños.

Los libros tienen el objetivo de facilitar una iniciación apropiada, despertar el interés y estimular la motivación de los niños. Los libros son muy interactivos y llamativos, con ellos los niños se sentirán muy cómodos y se conseguirá el aprendizaje significativo. También puede aportar ideas a profesores de inglés con un interés profesional.

Edad sugerida: 6 años en adelante

LIBRO INFANTIL DINÁMICO

LIBRO # 1

TEMA: Es importante seleccionar un tema interesante para la realización del libro, el tema de los libros tiene que ser apto para niños, llamar la atención, para que actúen con entusiasmo y alegría ya que de lo contrario estaría en una situación de aburrimiento o al menos de indiferencia en la clase.

El tema seleccionado es “MY FIRST BOOK OF COLORS”

INTRODUCCIÓN: Con este libro los más pequeños pueden aprender los colores, las formas, las palabras, el significado de los colores y oraciones de distintas maneras. Es una forma muy original e interesante de aprender, con cada hoja partida al medio (el nombre del color con el significado y un cuadrado con el color van en la parte de arriba y una oración y la imagen abajo) para que los

niños jueguen a buscar las cuatro partes que se corresponden entre sí. Se divertirán mucho averiguando de qué color es la flor, el sol, árbol o la fruta que se encuentre en el libro, o una palabra nueva que se encuentra en la oración, una vez que los niños descubran las respuestas, empezarán a pasar las páginas sin dificultad.

Diseño del libro

Los niños/as podrán aprender los colores practicando una y otra vez con el libro. A los niños les entusiasma aprender de una manera más divertida. Además, gracias a las ilustraciones que los niños tienen que ir observando al buscar los cuadros que se corresponden, el libro resulta muy visual, y es la clave para aprender de una manera más sencilla y divertida.

Aprender Inglés es muy importante para los niños, el libro tiene como objetivo principal apoyar a los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje de Inglés, principalmente el aprendizaje de los colores que es el tema que se seleccionó para el primer libro. Comienza con el estudio de los colores primarios y secundarios más básicos a través de ejemplos gráficos y de explicaciones muy sencillas. Es un libro que incorpora un gran número de ilustraciones que es indispensable para el aprendizaje.

PLANTEAMIENTO DEL CONCEPTO: nos basamos en el concepto diversión y entretenimiento.

Antes de crear el libro, es importante que determinemos cuántas páginas necesitaremos, cuántas imágenes tendrán y dónde estarán colocadas.

BOCETAJE: Se realizara la línea gráfica de las imágenes, colores y escenarios que se maneja en cada color.

Tabla N°. 7:

Boceto color azul


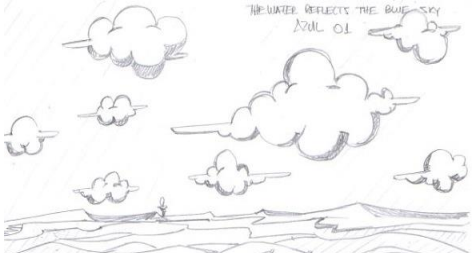

COLOR	IMAGEN
BLUE	
The water reflects the blue sky .	SKY 

Tabla N°. 8:

Boceto color blanco

COLOR	IMAGEN
WHITE	


<p>The white snowman has a very colorful scarf.</p>	<p style="text-align: center;">SNOWMAN</p> 
--	--

Tabla N°. 9:
Boceto color verde



COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">GREEN</p>	
<p>The tree of my house is very large and gives many very delicious green apples.</p>	<p style="text-align: center;">TREE</p> 

Tabla N°. 10:
Boceto color rosado

COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">PINK</p>	



	
Juan bought a pink flower for his mom.	<p>FLOWER</p> 

Tabla N°. 11:
Boceto color rojo



COLOR	IMAGEN
RED	
Diego bought a red heart for his girlfriend.	<p>HEART</p> 

Tabla N°. 12:

Boceto color amarillo

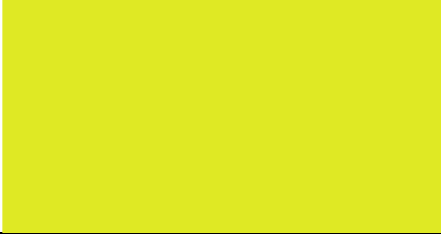

COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">YELLOW</p>	
<p>The bright yellow sun illuminates this beautiful morning.</p>	<p style="text-align: center;">SUN</p> 

Tabla N°. 13:

Boceto color negro

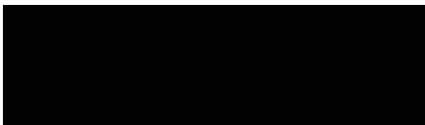

COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">BLACK</p>	
<p>My brother has a very old black TV.</p>	<p style="text-align: center;">TV</p> 

Tabla N°. 14:
Boceto color violeta




COLOR	IMAGEN
<p>PURPLE</p>	
<p>My mom has a purple notebook where points récipes.</p>	<p>NOTEBOOK</p> 

Tabla N°. 15:
Boceto color café

COLOR	IMAGEN
<p>BROWN</p>	
<p>My niece has a very beautiful brown dog.</p>	<p>DOG</p>

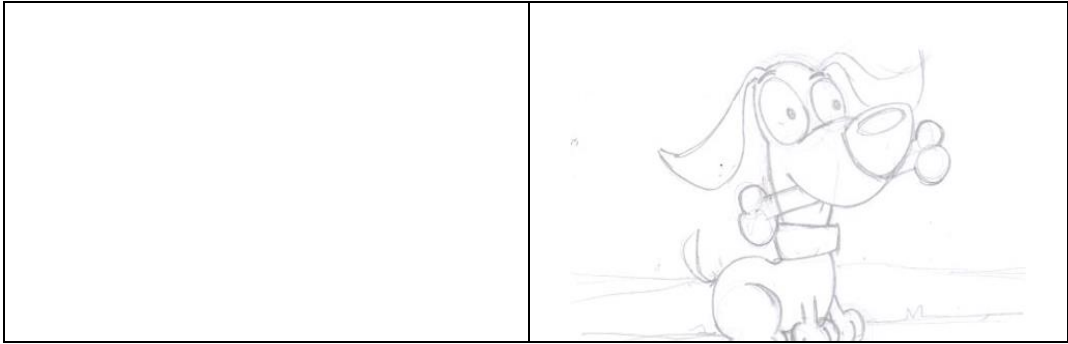


Tabla N°. 16:
Boceto color anaranjado



COLOR	IMAGEN
<p>ORANGE</p>	
<p>My grandmother gave me a small orange umbrella.</p>	<p>UMBRELLA</p> 

Tabla N°. 17:
Boceto color gris


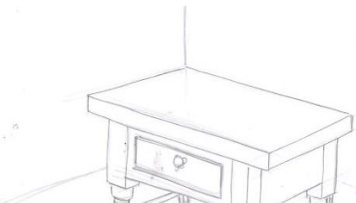

COLOR	IMAGEN
<ul style="list-style-type: none"> • • GRAY 	<ul style="list-style-type: none"> • • 
<p>The gray table in the house is very old.</p>	<p style="text-align: center;">TABLE</p> 

Tabla N°. 18:
Boceto color turquesa

COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">TURQUOISE</p>	
<p>Maria has a very elegant turquoise dress.</p>	<p style="text-align: center;">DRESS</p>

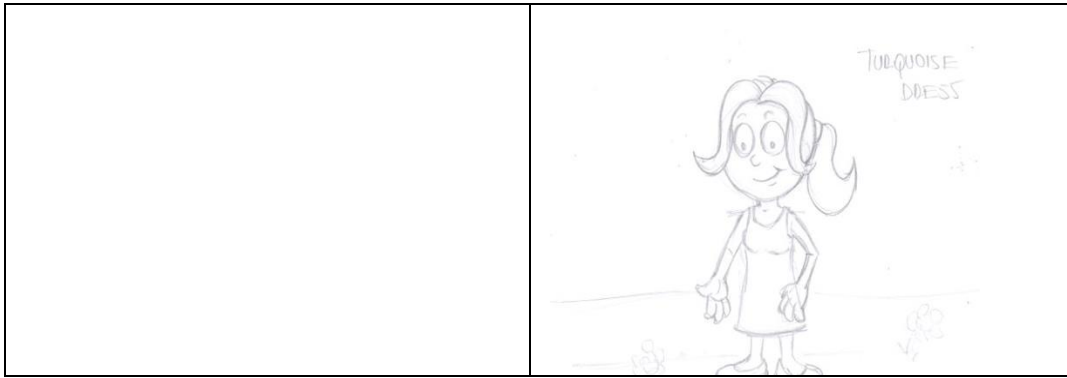


ILUSTRACIÓN: para la realización de las diferentes ilustraciones, se tomó en cuenta el estilo infantil, y el estilo Naif, basándonos en trazos gruesos y colores llamativos. Cada ilustración se trabajó en el programa Adobe Photoshop CC y Adobe Illustrator CC.

Tabla N°. 19:
Ilustración color azul



COLOR	IMAGEN
BLUE	
The water reflects the blue sky .	<p data-bbox="1050 1442 1118 1469">SKY</p> 

Tabla N°. 20:

Ilustración color blanco

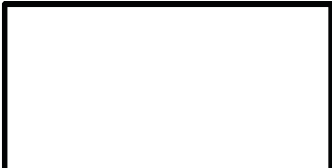

COLOR	IMAGEN
WHITE	
The white snowman has a very colorful scarf.	SNOWMAN 

Tabla N°. 21:

Ilustración color verde


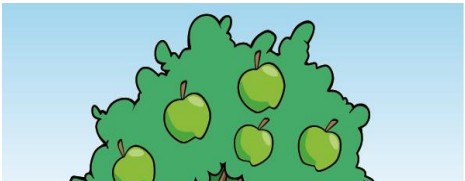
COLOR	IMAGEN
GREEN	
The tree of my house is very large and gives many very delicious green apples.	TREE 

Tabla N°. 22:
Ilustración color rosado




COLOR	IMAGEN
<p>PINK</p>	
<p>Juan bought a pink flower for his mom.</p>	<p>FLOWER</p> 

Tabla N°. 23:
Ilustración color rojo

COLOR	IMAGEN
<p>RED</p>	
<p>Diego bought a red heart for his girlfriend.</p>	<p>HEART</p>

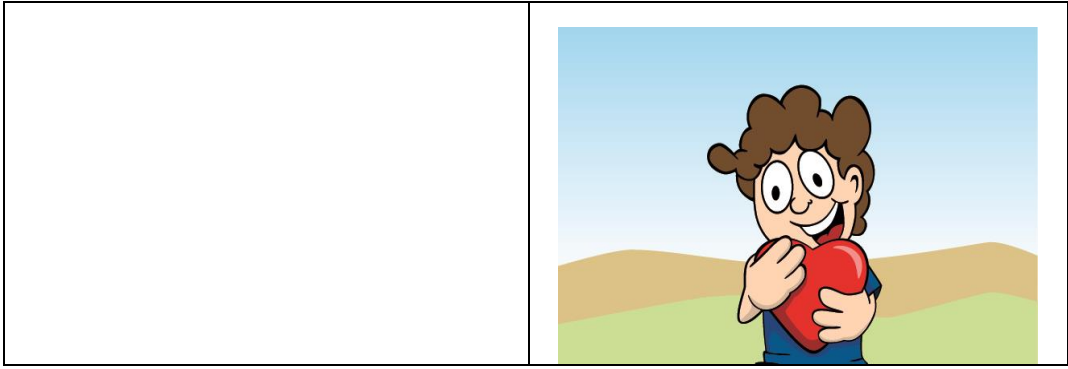


Tabla N°. 24:
Ilustración color amarillo


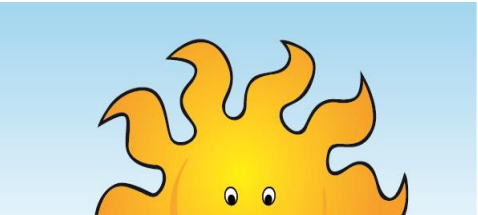
COLOR	IMAGEN
<p>YELLOW</p>	
<p>The bright yellow sun illuminates this beautiful morning.</p>	<p>SUN</p> 

Tabla N°. 25:
Ilustración color negro



COLOR	IMAGEN
ORANGE	
My brother has a very old orange TV .	

Tabla N°. 26:
Ilustración color violeta



COLOR	IMAGEN
PURPLE	
My mom has a purple notebook where points recipes .	<p data-bbox="1010 1543 1187 1570">NOTEBOOK</p> 

Tabla N°. 27:
Ilustración color café




COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">BROWN</p>	
<p>My niece has a very beautiful brown dog.</p>	<p style="text-align: center;">DOG</p> 

Tabla N°. 28:
Ilustración color anaranjado

COLOR	IMAGEN
<p style="text-align: center;">ORANGE</p>	
<p>My grandmother gave me a small orange umbrella.</p>	<p style="text-align: center;">UMBRELLA</p>

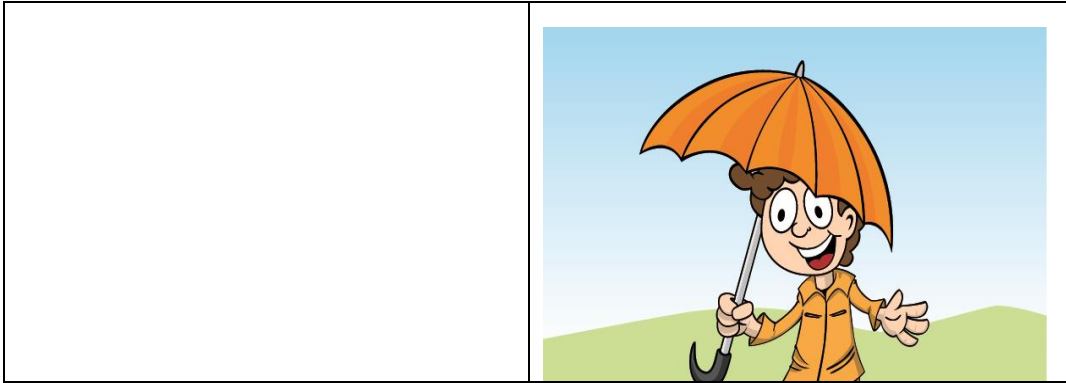


Tabla N°. 29:
Ilustración color gris




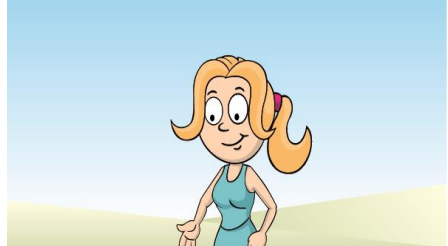
COLOR	IMAGEN
<p>GRAY</p>	
<p>The gray table in the house is very old.</p>	<p>TABLE</p> 

Tabla N°. 30:
Boceto color turquesa

COLOR	IMAGEN
TURQUOISE	
<p>Maria has a very elegant turquoise dress.</p>	<p style="text-align: center;">DRESS</p> 

CROMÁTICA: Se utilizarán colores acordes al estilo gráfico que trasciende y se desarrolla paralelamente como es el arte infantil y el arte Naif. Por tanto se utilizarán colores llamativos pertinentes al estilo infantil, en la que cada elemento tiene una relación común con el término infantil. Así, se tomarán en cuenta colores como anaranjado, azul, amarillo, violeta, verde, rojo, etc.

El modo de color que se utiliza es CMYK, porque se imprimirá el producto final.

Gráfico N° 5: colores



Tipografía: En el libro de colores se utilizan dos tipografías básicas que son una tipografía con serifa, que se utiliza para la portada y los títulos; contrastada por una tipografía sin serifa, utilizada para los cuerpos de texto.

Para el contenido del libro se utilizara la tipografía: Lucida Sans, esta tipografía tiene una variedad en familia lo cual permite una mayor amplitud para la disposición de elementos en el libro. Dentro de la familia tipográfica hay: Itálica, Regular, Bold.

Lucida Sans

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª ! “ . \$ % & / () = ¿ ? * ^ ¨ Ç _ : ; € ÷ | @ # ¢ ∞ ¬

Lucida Sans - cursiva

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*ª ! “ . \$ % & / () = ¿ ? * ^ ¨ Ç _ : ; € ÷ | @ # ¢ ∞ ¬*

Lucida Sans - bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª ! “ · \$ % & / () = ¿ ? * ^ ¨ Ç _ : ; € ÷ | @ # ¢ ∞ ¬

Considerando la legibilidad y lecturabilidad en los cuerpos de texto se ha determinado un tamaño de 18 puntos que regularmente para una edición de un libro se considera estándar.

Interlineado de 24 puntos

Kerning (espaciado entre palabras) se tiene un valor de 15 puntos

Para la portada de libro se utilizó una tipografía San Serif, Bubble & soap, con un puntaje de 60 puntos.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª ! “ · \$ % & / () = ¿ ? * ^ ¨ Ç _ : ; € ÷ | @ # ¢ ∞ ¬

Maquetación: Después del bocetaje de los pliegues y los personajes ilustrados se procede a maquetar y dar forma al libro, empezaremos con la diagramación, colocar, situar a los personajes, textos, pliegues, etc.

Formato: : El formato que se utilizara es de 13 cm x 18 cm. Se utiliza este formato porque dentro del estándar internacional, estas medidas son pertinentes en el uso y creación de diferentes libros educativos. Se trabajara en un formato rectangular para una mejor distribución de los elementos como son las ilustraciones, el color y el texto.

Retícula: En cuanto a la retícula, es una básicamente configurada por 1 columna y 1 fila. Esto brinda una libertad para la disposición de los elementos del libro ya que la mayoría de los escenarios se deben armar manualmente.

Encuadernado: Las cubiertas del libro se pegan a las tapas duras por medio de una máquina, sin embargo, una persona todavía debe pegar todas las páginas.

LIBRO # 2

TEMA: El tema seleccionado es “ALPHABET”

INTRODUCCIÓN: Con este libro los más pequeños pueden aprender el abecedario de una manera más divertida, a la vez aprenderán los medios de transporte, frutas, verduras y animales todo en un solo libro. Es una forma muy original e interesante de aprender, con cada hoja que contiene tres imágenes que se desplazan en forma horizontal hasta formar cada una de las imágenes, al momento que se forma la imagen se puede visualizar el nombre de la misma así lo niños aprenderán la forma correcta de escribir cada palabra.

Es un libro muy interesante para los niños de children, es un arte único y original, tanto los niños como los docentes serán beneficiados con el diseño del libro, es la manera perfecta para introducir a los niños al maravilloso mundo de las letras.

Diseño del libro

Este libro interactivo permite a los niños aprender el abecedario con 78 paneles deslizantes duraderos y un alfabeto entero de ilustraciones con colores muy llamativos para que los niños despierten el interés.

A los niños les gustará la lectura de este libro interactivo ya que son muy fácil de leer y entender, los docentes conseguirán el aprendizaje significativo de los niños. El libro contiene ilustraciones muy llamativas realizadas en Photoshop, es una manera divertida y emocionante de aprender el alfabeto, el objetivo es que los niños no se cansen, aburran o desmotiven, ya que si eso pasa el proceso enseñanza – aprendizaje no tendrá buenos resultados.

Los niños/as podrán aprender el abecedario practicando una y otra vez con el libro, debido a que tienen que ir formando diferentes figuras como animales, frutas, verduras, medios de transporte y otros objetos. A los niños les motiva aprender de una manera divertida, entretenida donde ellos puedan manipular los objetos e interactuar en la clase. Además, gracias a las ilustraciones que los niños tienen que ir observando cuando deslizan los paneles, el libro resulta muy visual y así aprenderán de una manera más sencilla y divertida.

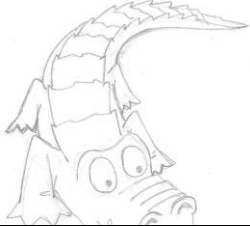

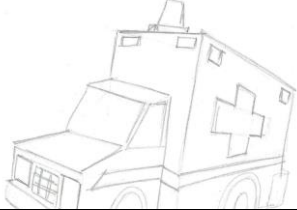












Aprender Inglés es muy importante para los niños, el libro tiene como objetivo principal apoyar a los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje de Inglés, principalmente el aprendizaje del alfabeto que es el tema que se seleccionó para el segundo libro. Comienza con el estudio de los animales, seguido de las frutas y verduras, y al final los medios de transporte, a través de ilustraciones y un pequeño texto.



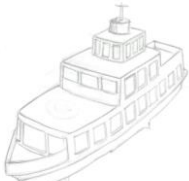



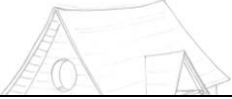

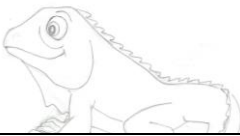







Planteamiento del concepto: nos basamos en el concepto diversión y entretenimiento.








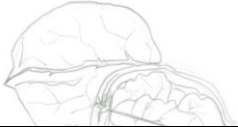










Antes de crear el libro, es importante que determinemos cuántas páginas necesitaremos, cuántas imágenes tendrán y dónde estarán colocadas.







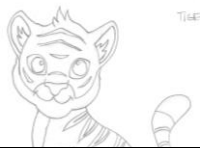

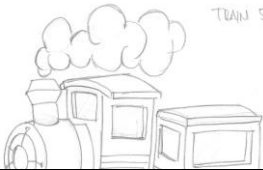


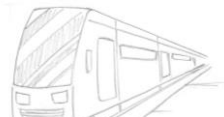






Bocetaje: Se realizara la línea gráfica de las imágenes, colores y escenarios que se maneja en cada color.



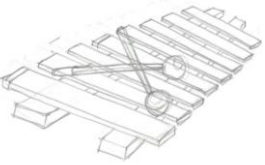






Tabla N°. 31:
Boceto libro 2

ALFABETO			
A	<p>ALLIGATOR</p> 	<p>APPLE</p> 	<p>AMBULANCE</p> 
B	<p>BEAR</p> 	<p>BANANA</p> 	<p>BICYCLE</p> 
C	<p>CAT</p> 	<p>COCONUT</p> 	<p>CAR</p> 
D	<p>DOLPHIN</p> 	<p>DONUT</p> 	<p>DIGITAL CAMERA</p> 
E	<p>ELEPHANT</p> 	<p>EGG</p> 	<p>EAR</p> 

F	<p>FROG</p> 	<p>FIGS</p> 	<p>FERRY</p> 
G	<p>GIRAFFE</p> 	<p>GRAPES</p> 	<p>GIRL</p>
H	<p>HIPPOPOTAMUS</p> 	<p>HOUSE</p> 	<p>HELICOPTER</p> 
I	<p>IGUANA</p> 	<p>ICE CREAM</p> 	<p>ISLE</p> 
J	<p>JAGUAR</p> 	<p>JELLY</p> 	<p>JET SKI</p> 
K	<p>KOALA</p> 	<p>KIWI FRUIT</p> 	<p>KITE OKEY</p>

L	<p>LION</p> 	<p>LEMON</p> 	<p>LIMOUSINE</p> 
M	<p>MONKEY</p> 	<p>MELON</p> 	<p>MOTORBIKE</p> 
N	<p>NEWT</p> 	<p>NUT</p> 	<p>NECKLACE</p> 
O	<p>OCTOPUS</p> 	<p>ORANGE</p> 	<p>OSTRICH</p> 
P	<p>PENGUIN</p> 	<p>PINEAPPLE</p> 	<p>PLANE</p> 
Q	<p>QUAIL</p> 	<p>QUINCE</p> 	<p>QUEEN</p> 

R	<p>RHINOCEROS</p> 	<p>RASPBERRY</p> 	<p>ROBOT</p> 
S	<p>SNAKE</p> 	<p>STRAWBERRY</p> 	<p>SHIP</p> 
T	<p>TIGER</p> 	<p>TOMATO</p> 	<p>TRAIN</p> 
U	<p>URIAL</p> 	<p>UGLIFRUIT</p> 	<p>UNDERGROUND</p> 
V	<p>VULTURE</p> 	<p>VEGETABLES</p> 	<p>VAN</p> 
W	<p>WHALE</p> 	<p>WATERMELON</p> 	<p>WATCH</p> 

X	<p>XENOPS</p> 	<p>X-RAY</p> 	<p>XYLOPHONE</p> 
Y	<p>YAK</p> 	<p>YAWN</p> 	<p>YOGURT</p> 
Z	<p>ZEBRA</p> 	<p>ZUCCHINI</p> 	<p>ZOO</p> 

Paneles deslizantes

Gráfico N° 6: Paneles deslizantes

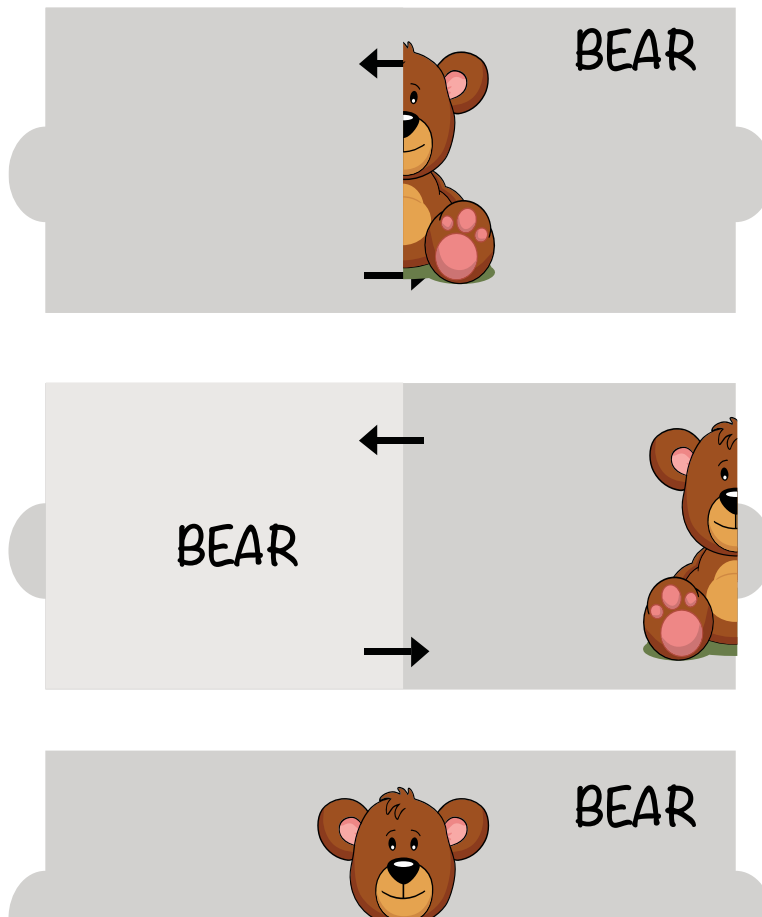
















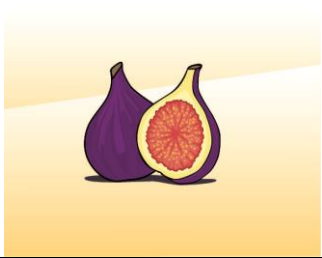
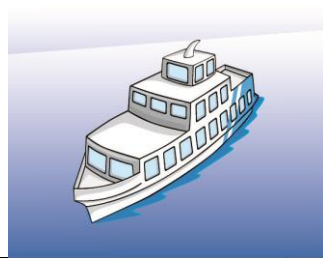
















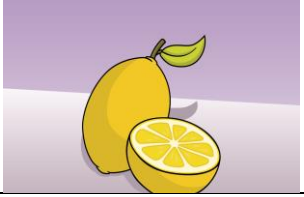


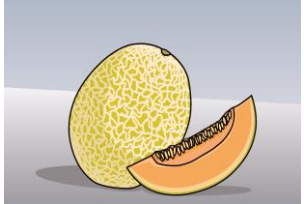






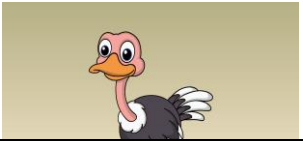










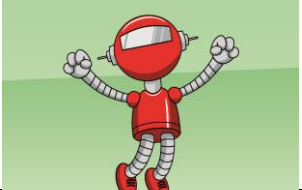















Ilustración: para la realización de las diferentes ilustraciones, se tomó en cuenta el estilo infantil, y el estilo Naif, basándonos en trazos gruesos y colores llamativos. Cada ilustración se trabajó en el programa Adobe Photoshop CC y Adobe Illustrator CC.

Tabla N°. 32:
Ilustraciones libro 2

ALFABETO			
	ALLIGATOR	APPLE	AMBULANCE
A			
	BEAR	BANANA	BICYCLE
B			
	CAT	COCONUT	CAR
C			
	DOLPHIN	DONUT	DIGITAL CAMERA
D			
	ELEPHANT	EGG	EAR
E			
	FROG	FIGS	FERRY

F			
G	GIRAFFE 	GRAPES 	GIRL 
H	HIPPOPOTAMUS 	HOUSE 	HELICOPTER 
I	IGUANA 	ICE CREAM 	ISLE 
J	JAGUAR 	JELLY 	JET SKI 
K	KOALA 	KIWI FRUIT 	KITE OKEY 

L	<p>LION</p> 	<p>LEMON</p> 	<p>LIMOUSINE</p> 
M	<p>MONKEY</p> 	<p>MELON</p> 	<p>MOTORBIKE</p> 
N	<p>NEWT</p> 	<p>NUT</p> 	<p>NECKLACE</p> 
O	<p>OCTOPUS</p> 	<p>ORANGE</p> 	<p>OSTRICH</p> 
P	<p>PENGUIN</p> 	<p>PINEAPPLE</p> 	<p>PLANE</p> 
Q	<p>QUAIL</p> 	<p>QUINCE</p> 	<p>QUEEN</p> 

R	<p>RHINOCEROS</p> 	<p>RASPBERRY</p> 	<p>ROBOT</p> 
S	<p>SNAKE</p> 	<p>STRAWBERRY</p> 	<p>SHIP</p> 
T	<p>TIGER</p> 	<p>TOMATO</p> 	<p>TRAIN</p> 
U	<p>URIAL</p> 	<p>UGLIFRUIT</p> 	<p>UNDERGROUND</p> 
V	<p>VULTURE</p> 	<p>VEGETABLES</p> 	<p>VAN</p> 
W	<p>WHALE</p> 	<p>WATERMELON</p> 	<p>WATCH</p> 

X	<p>XENOPS</p> 	<p>X-RAY</p> 	<p>XYLOPHONE</p> 
Y	<p>YAK</p> 	<p>YAWN</p> 	<p>YOGURT</p> 
Z	<p>ZEBRA</p> 	<p>ZUCCHINI</p> 	<p>ZOO</p> 

Cromática: Se utilizarán colores acordes al estilo gráfico que trasciende y se desarrolla paralelamente como es el arte infantil y el arte Naif. Por tanto se utilizarán colores llamativos pertinentes al estilo infantil, en la que cada elemento tiene una relación común con el término infantil. Así, se tomarán en cuenta colores como anaranjado, azul, amarillo, violeta, verde, rojo, etc.

El modo de color que se utiliza es CMYK, porque se imprimirá el producto final.

Gráfico N° 7: colores libro 2



Tipografía: En el libro de colores se utilizan dos tipografías básicas que son una tipografía con serifa, que se utiliza para la portada y los títulos; contrastada por una tipografía sin serifa, utilizada para los cuerpos de texto que describen cada historia.

Considerando la legibilidad y lecturabilidad en los cuerpos de texto se ha determinado un tamaño de 16 puntos que regularmente para una edición de un libro se considera estándar.

Interlineado de 24 puntos

Kerning (espaciado entre palabras) se tiene un valor de 15 puntos

Para la portada de libro se utilizó una tipografía San Serif, Bubble & soap, con un puntaje de 60 puntos.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*“ ! “ . \$ % & / () = ¿ ? * ^ “ Ç _ : ; € ÷ | @ # ¢ ∞ ¬*

Maquetación: Después del bocetaje de los pliegues y los personajes ilustrados se procede a maquetar y dar forma al libro, empezaremos con la diagramación, colocar, situar a los personajes, textos, pliegues, etc.

Formato: El formato que se utilizara es de 14 cm x 21 cm. Se utiliza este formato porque dentro del estándar internacional, estas medidas son pertinentes en el uso y creación de diferentes libros educativos. Se trabajara en un formato rectangular para una mejor distribución de los elementos como son las ilustraciones, el color y el texto.

Encuadernado: Las cubiertas del libro se pegan a las duras tapas por medio de una máquina, sin embargo, una persona todavía debe pegar todas las páginas.

LIBRO 3

TEMA: El tema seleccionado es “Casa divertida”

Introducción: Con este libro los más pequeños pueden aprender algunas palabras de uso frecuente referidas a partes de la Casa y otras palabras que tienen alguna relación con la misma como son los colores, adjetivos, verbos entre otros todo de una manera muy divertida para que el aprendizaje sea más significativo. Es una forma muy original e interesante de aprender, con cada hoja que contiene un escenario completo que los niños pueden armar y desarmar.

Este libro posee seis rompecabezas, uno por cada página, contiene ilustraciones muy llamativas, bellos escenarios que captan la atención de los niños. Es una novedosa presentación de una pequeña historia de un niño en su vida cotidiana, que reúne rompecabezas, en una imagen (ilustración). En cada página hay un rompecabezas de 24 piezas que completa la escena para que el niño arme y desarme cuantas veces quiera.

Diseño del libro

Este libro interactivo permite a los niños aprender las partes de la casa con 6 rompecabezas que contienen 24 piezas cada uno, un libro muy interesante y

llamativo, escenarios completos de ilustraciones con colores muy llamativos y contrastante para que los niños despierten el interés del Idioma Inglés.

Los niños/as podrán aprender practicando una y otra vez con el libro, debido a que tienen que ir armando el rompecabezas. A los niños les motiva aprender de una manera divertida, entretenida donde ellos puedan manipular los objetos e interactuar en la clase. Además, gracias a las ilustraciones que los niños tienen que ir observando cuando arman los escenarios, el libro resulta muy visual y así aprenderán de una manera más sencilla y divertida.

Planteamiento del concepto: nos basamos en el concepto diversión y entretenimiento.

Antes de crear el libro, es importante que determinemos cuántas páginas necesitaremos, cuántas imágenes tendrán y dónde estarán colocadas.

Bocetaje: Se realizara la línea gráfica de las imágenes, colores y escenarios que se maneja en cada color.

Tabla N°. 33:
Boceto libro 3



HOUSE	
BEDROOM	BATHROOM
	
KITCHEN	DINING ROOM



Ilustración: para la realización de las diferentes ilustraciones, se tomó en cuenta el estilo infantil, y el estilo Naif, basándonos en trazos gruesos y colores llamativos. Cada ilustración se trabajó en el programa Adobe Photoshop CC y Adobe Illustrator CC.

Tabla N°. 34:
Ilustraciones libro 3




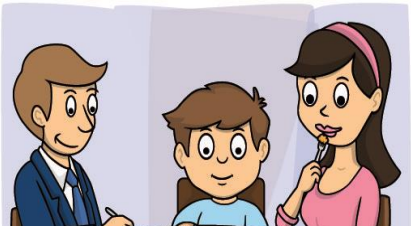



HOUSE	
BEDROOM 	BATHROOM 
KITCHEN 	DINING ROOM 
LIVING ROOM 	STUDYING ROOM 
GARDEN 	

Gráfico N° 8: rompecabezas

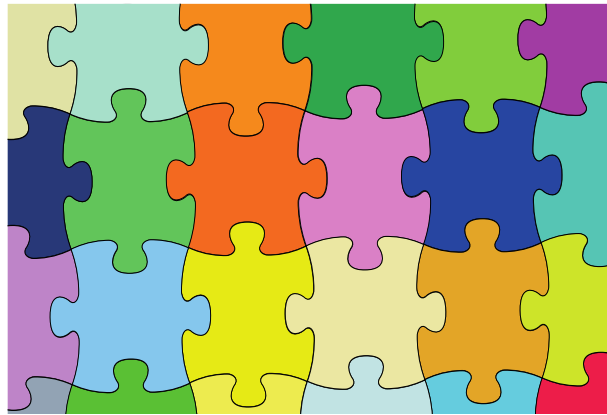






Tabla N°. 35:

Ilustraciones rompecabeza libro 3

HOUSE	
BEDROOM	BATHROOM
	
KITCHEN	DINING ROOM
	
LIVING ROOM	STUDYING ROOM



Color: Se utilizarán colores acordes al estilo gráfico que trasciende y se desarrolla paralelamente como es el arte Naif. Por tanto se utilizarán colores llamativos pertinentes en un estilo infantil, en la que cada elemento tiene una relación común con el término infantil. Así, se tomarán en cuenta colores como anaranjado, azul, amarillo, violeta, verde, rojo, etc.

El modo de color que se utiliza es CMYK, porque se imprimirá el producto final.

Gráfico N° 9: colores libro 3



Formato: : El formato que se utilizara es de 18 cm x 13 cm. Se utiliza este formato porque dentro del estándar internacional, estas medidas son pertinentes en el uso y creación de diferentes libros educativos. Se trabajara en un formato rectangular para una mejor distribución de los elementos como son las ilustraciones, el color y el texto. Los niños podrán manipular el libro sin ningún problema ya que está diseñado especialmente para los niños de children que van de 7 a 10 años.

4.8. Administración

La siguiente propuesta la llevará a cabo el investigador Ítalo Andrés Rubio Alcívar con ayuda del profesor Msc. Santiago Brito y de acuerdo al organigrama estructural del instituto “Lethbridge International School of Languages”.

El presente proyecto se entregará a la directora del instituto “Lethbridge International School of Languages”, quien será la encargada de distribuir el material didáctico interactivo (libros infantiles) a los docentes quienes se harán responsables del uso, manejo y cuidado de los libros infantiles realizado como producto de la investigación. La directora del instituto será la encargada de darle el uso adecuado a este material didáctico interactivo como consideré pertinente.

El instituto “Lethbridge International School of Languages” que es la unidad de observación está ubicada en la Ciudad Quito provincia de Pichincha.

Talento Humano

- Investigador (Ítalo Rubio)
- Directora (Licda. Rocío Torres)
- Docentes
- Estudiantes
- Autoridades del instituto

Organigrama estructural

Gráfico N° 10: organigrama funcional

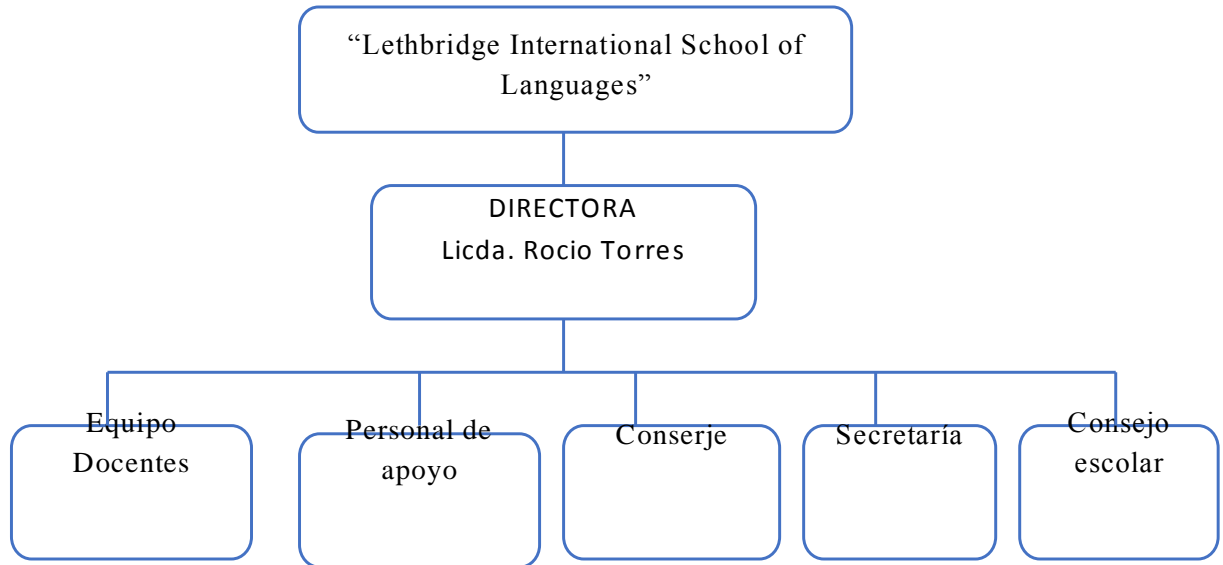


Tabla N°. 36:

Cronograma

4.8.1 ORGANIGRAMA

MESES/SEMANAS ACTIVIDADES	MESES																																			
	Octubre				Noviem.				Diciem.				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Capítulo I																																				
Planteamiento del problema																																				
Tema																																				
Desarrollo del capítulo I Problema																																				
Revisión con docente guía																																				
Correcciones del capítulo I																																				
Capítulo II																																				
Desarrollo del capítulo Marco teórica																																				
Revisión con docente guía																																				
Correcciones del capítulo II																																				

4.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Para obtener los resultados propuestos en la investigación y su viabilidad se contó con la colaboración de los docentes y autoridades del instituto “Lethbridge International School of Languages” quienes cada día buscan nuevas y diferentes alternativas para impartir sus conocimientos, esto ayudo a la elaboración de la presente investigación y propuesta gráfica.

La evaluación de la propuesta del presente trabajo de investigación y su respectiva aplicación será muy importante y necesaria para la educación de los niños, también será participativa y permanente, se realizara encuestas de opinión a los docentes del instituto “Lethbridge International School of Languages” sobre la utilización de la colección de los libros infantiles como material didáctico para el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en el área de inglés.

Los resultados de las encuestas se analizaron para determinar si es pertinente la aplicación de una colección de libros infantiles como material didáctico para el mejoramiento de la calidad educativa del instituto “Lethbridge International School of Languages”.

Tabla N° 37:

Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Directora del instituto “Lethbridge International School of Languages”
2. ¿Qué evaluar?	Funcionalidad del materiales didáctico.
3. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario conocer el cumplimiento y el impacto de los libros infantiles y así determinar el mejoramiento del proceso enseñanza- aprendizaje de inglés.
4. ¿Para qué evaluar?	Para medir el grado de factibilidad y viabilidad que ha tenido la propuesta en la institución.
5. ¿Con que criterios?	Por medio del análisis de expertos Una muestra al público objetivo.
6. Indicadores	Cualitativos – cuantitativos
7. ¿Quién evalúa?	Profesores, público objetivo.
8. ¿Cuándo evaluar?	Evaluación permanente durante las fases de implementación y aplicación del material didáctico.
9. ¿Cómo evaluar?	Mediante la utilización de los libros infantiles como material didáctico por parte del estudiante. Mediante encuestas
10. ¿Fuentes de información?	Estudiantes, docentes, Directora de instituto
11. ¿Con que evaluar?	Recursos humanos, materiales y económicos. Técnica: encuesta, entrevistas Instrumento: cuestionario estructurado

CAPÍTULO V

5. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Resultados

La presente investigación está enfocada a determinar el problema de estudio y desarrollar una propuesta para dar una solución al respectivo problema, que abarca el proceso de enseñanza - aprendizaje de Inglés, mediante la utilización de materiales didácticos en el instituto “Lethbridge International School of Languages”.

Para sustentar la investigación se aplicó tres instrumentos de investigación que son: la encuesta a los niños, la entrevista a los docentes y la observación donde se realizó fichas de observación tanto de los docentes como de los niños, con el propósito de determinar la importancia del uso de material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés.

Se realizó una observación directa en el aula, mediante la utilización de una ficha de observación, para ver qué medios didácticos interactivos utilizan los docentes al momento de impartir los nuevos conocimientos a los niños.

La verificación de datos de la encuesta se generó a través del chi cuadrado una herramienta usada en la investigación, los mismos valores que fueron comprobado a través del software Excel; y se encuentran expresado en gráficos estadísticos y analizados respectivamente.

Encuesta aplicada a los estudiantes

Los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a los niños de Children del instituto “Lethbridge International School of Languages” en la Ciudad de Quito, Provincia de Pichincha, se presentan a continuación, tomando en cuenta que se realizó la encuesta a 20 estudiantes.

Pregunta No.1

1. ¿En sus clases de inglés usted participa activamente?

Tabla N° 38:
Pregunta 1

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	8	40	40
No	12	60	100
Total	20	100%	

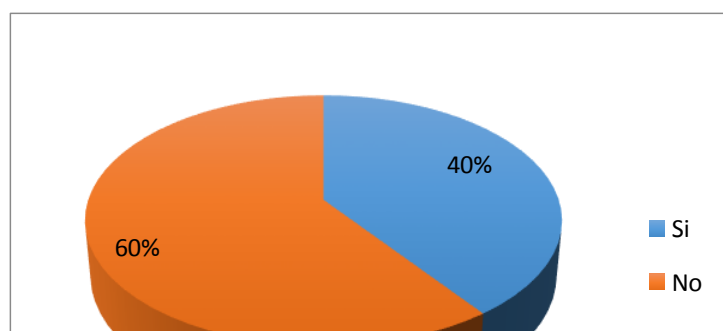


Gráfico N° 11: Pregunta 1

Fuente: Encuesta

Análisis:

El 40% de la población encuestada responden que en sus clases de inglés participan activamente, mientras que el 60% de la misma población responden que en sus clases de inglés no participan activamente.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados consideran que no participan activamente en las clases, esto se da porque los profesores no utilizan material didáctico interactivo y herramientas innovadoras para el aprendizaje y esto conlleva a un lento el aprendizaje y limita al niño al tener imaginación, motricidad.

Pregunta No.2

2. ¿Consideras que las clases de inglés son interesantes?

Tabla N° 39:

Pregunta 2

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	9	45	45
No	11	55	100
Total	20	100%	

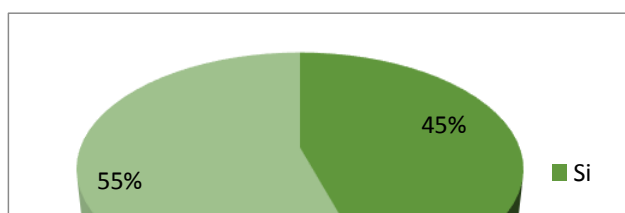


Gráfico N° 12: Pregunta 2

Fuente: Encuesta

Análisis:

El 45% de la población encuestada responden que consideras que las clases de inglés si son interesantes, mientras que el 55% de la misma población responden que las clases de inglés no son interesantes.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados consideran que las clases de inglés no son interesantes esto se debe a que los profesores no utilizan material didáctico para impartir la clase, la forma más eficaz que tiene un profesor de acceder a los niños, es mediante la innovación, es necesario que el profesor cuente con una variedad de material didáctico para el proceso enseñanza – aprendizaje.

Pregunta No.3

3. ¿Se utiliza en el instituto medios informáticos (internet, computadora, proyector de datos, u otros) para la enseñanza de inglés?

Tabla N° 40:
Pregunta 3

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	15	75	75
No	5	25	100
Total	20	100%	

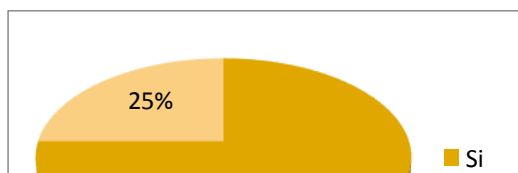


Gráfico N° 13: Pregunta 3
Fuente: Encuesta
Elaborado por: Ítalo Rubio

Análisis:

El 75% de la población encuestada responden que si se utiliza en el instituto medios informáticos (internet, computadora, proyector de datos, u otros) para la

enseñanza de inglés, mientras que el 25% de la misma población responden que no se utiliza en el instituto medios informáticos (internet, computadora, proyector de datos, u otros) para la enseñanza de inglés.

Interpretación:

Los profesores necesitan tener material didáctico para poder interactuar y dar una clase de mejor calidad y que los niños puedan adquirir los conocimientos de una forma más interesante.

Pregunta No.4

4. ¿Tus profesores utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases?

Tabla N° 41:
Pregunta 4

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	8	40	40
No	12	60	100
Total	20	100%	

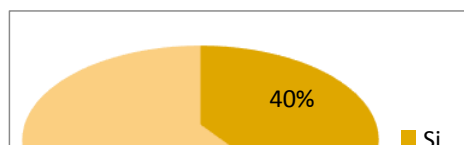


Gráfico N° 14: Pregunta 4
Fuente: Encuesta

Análisis:

El 40% de la población encuestada responden que sus profesores si utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases, mientras que el 60% de la misma población responden que sus profesores no utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados; consideran que los profesores utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases, Los niños necesitan aprender de una manera más interactiva, esto les ayudara a comprender mejor la materia, ya que no se aburrirán con facilidad, interactuaran con diferentes materiales que ellos pueden manipular y el aprendizaje será más significativo.

Pregunta No.5

5. ¿Consideras que las clases de inglés serían más interesante si se utiliza material que se puede manipular?

Tabla N° 42:

Pregunta 5

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	18	90	90
No	2	10	100
Total	20	100%	

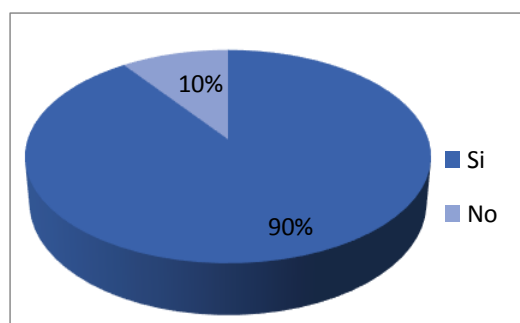


Gráfico N° 15: Pregunta 5
Fuente: Encuesta

Análisis:

El 90% de la población encuestada consideran que las clases de inglés si serían más interesante si se utiliza material que se puede manipular, mientras que el 10% no consideran que las clases de inglés serían más interesante si se utiliza material que se puede manipular.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados; consideran que las clases de inglés serían más interesante si se utiliza material que se puede manipular, esto se da porque los recursos van directamente a sus manos y refuerza la experiencia del aprendizaje en los niños. Los niños requieren la estimulación temprana mediante objetos que impulsen sus habilidades y los lleven a tener una mejor comprensión de los contenidos.

Pregunta No.6

- ¿El material didáctico bien estructurado ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interactiva?

Tabla N° 43:

Pregunta 6

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	17	85	85
No	3	15	100
Total	20	100%	

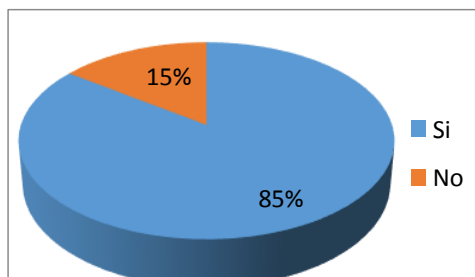


Gráfico N° 16: Pregunta 6
Fuente: Encuesta

Análisis:

El 85% de la población encuestada responden que el material didáctico bien estructurado si ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interactiva, mientras que el 15% de la misma población responden que el material didáctico bien estructurado no ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interactiva

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados; consideran que el material didáctico bien estructurado ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interesante, el objetivo del material didáctico es reforzar su aprendizaje de una forma original y dinámica, porque el aprendizaje siempre tiene que ser divertido.

Pregunta No.7

7. ¿Los recursos didácticos utilizados por el profesor motivan el aprendizaje en las clases de inglés?

Tabla N° 44:

Pregunta 7

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	5	25	25
No	15	75	100
Total	20	100%	

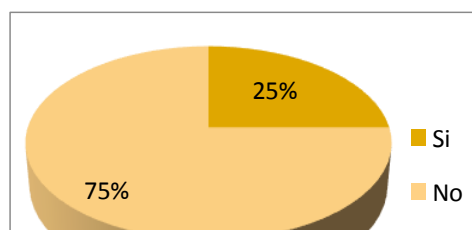


Gráfico N° 17: Pregunta 7

Fuente: Encuesta

Análisis:

El 25% de la población encuestada consideran que los recursos didácticos utilizados por el profesor si motivan el aprendizaje en las clases de inglés, mientras que el 75% de la misma población consideran que los recursos didácticos utilizados por el profesor no motivan el aprendizaje en las clases de inglés

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados; consideran que los recursos didácticos utilizados por el profesor no motivan el aprendizaje en las clases de inglés, los recursos tienen que ser más llamativos, creativos, coloridos para que los niños se sientan motivados a la hora de recibir las clases.

Pregunta No.8

8. ¿Crees que el uso de material didáctico ayuda a lograr las competencias de la materia?

Tabla N° 45:

Pregunta 8

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	12	60	60
No	8	40	100
Total	20	100%	

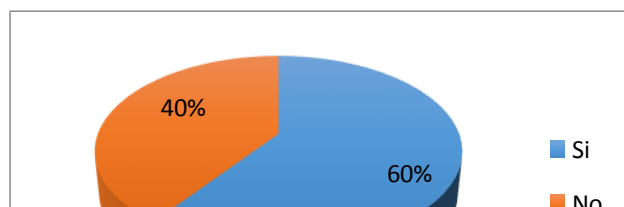


Gráfico N° 18: Pregunta 8

Fuente: Encuesta

Análisis:

El 60% de la población encuestada creen que el uso de material didáctico si ayuda a lograr las competencias de la materia 40% creen que el uso de material didáctico no ayuda a lograr las competencias de la materia.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados; consideran que el uso de material didáctico si ayuda a lograr las competencias de la materia, el material didáctico ayuda a un mejor aprendizaje en

los niños, porque lo aprendido se les quedara con mirar la imágenes creativas ya que en la etapa en la que están los niños se van más por lo visual, los colores, las texturas, las formas.

Pregunta No.9

9. ¿Tus profesores hacen uso de material audiovisual como videos, películas?

Tabla N° 46:
Pregunta 9

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	14	70	70
No	6	30	100
Total	20	100%	

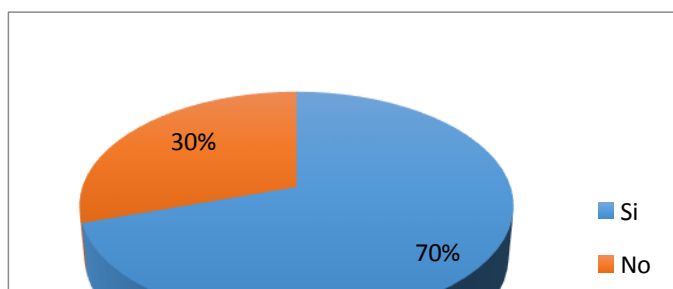


Gráfico N° 19: Pregunta 9
Fuente: Encuesta

Análisis:

El 70% de la población encuestada responden que sus profesores hacen uso de material audiovisual como videos y películas, mientras que el 30% responden que sus profesores no hacen uso de material audiovisual como videos y películas.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados, responden que sus profesores hacen uso de material audiovisual como videos y películas, el material audiovisual ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que los niños aprenden mejor observando los dibujos, colores y las diferentes formas de los objetos.

Pregunta No.10

10. ¿Te gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles dinámicos?

Tabla N° 47:
Pregunta 10

Alternativas	Frecuencia	%	% acumulado
Si	7	35	35
No	13	65	100
Total	20	100%	

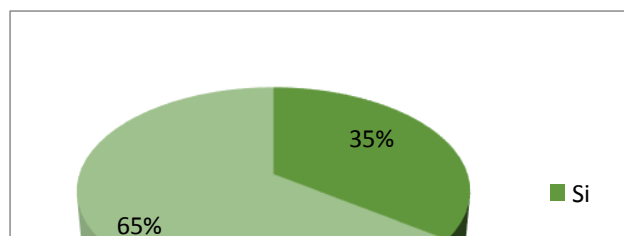


Gráfico N° 20: Pregunta 10
Fuente: Encuesta

Análisis:

El 35% de la población encuestada responden que si les gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles dinámicos, mientras que el 65% responden que no les gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles dinámicos.

Interpretación:

De los resultados obtenidos se desprende, que la totalidad de los niños encuestados consideran que si les gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles dinámicos; ya que estos libros les permite a los niños ser más creativos y sus clases serán más interesantes, porque estos libros son atractivas, dinámicos, y creativos y permite que el niño mantenga el interés de aprender y tenga la mente abierta a nuevos conocimientos.

Verificación de la hipótesis

Para la verificación de la Hi se considera los datos obtenidos del cuestionario realizado a los niños del instituto “Lethbridge International School of Languages” de la ciudad de Quito, para verificar si en el instituto se hace uso de material didáctico interactivo para la educación y aprendizaje de los estudiantes.

De los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas se tomó como referencia todas las preguntas y respuesta.

Frecuencias observadas**Tabla N° 48:**

Frecuencias observadas

PREGUNTAS	SI	NO	TOTAL
1	8	12	20
2	9	11	20

3	15	5	20
4	8	12	20
5	18	2	20
6	17	3	20
7	5	15	20
8	12	8	20
9	14	6	20
10	7	13	20
TOTAL	113	87	200

Fuente: Encuesta

GL= (# filas - 1) (# columnas - 1)

GL= (10 - 1) (2 - 1)

GL= (9) (1)

GL= 9

NC= 100% - em

NC= 100% - 5%

NC= 100% - em

NC= 95%

CAMPANA DE GAUS

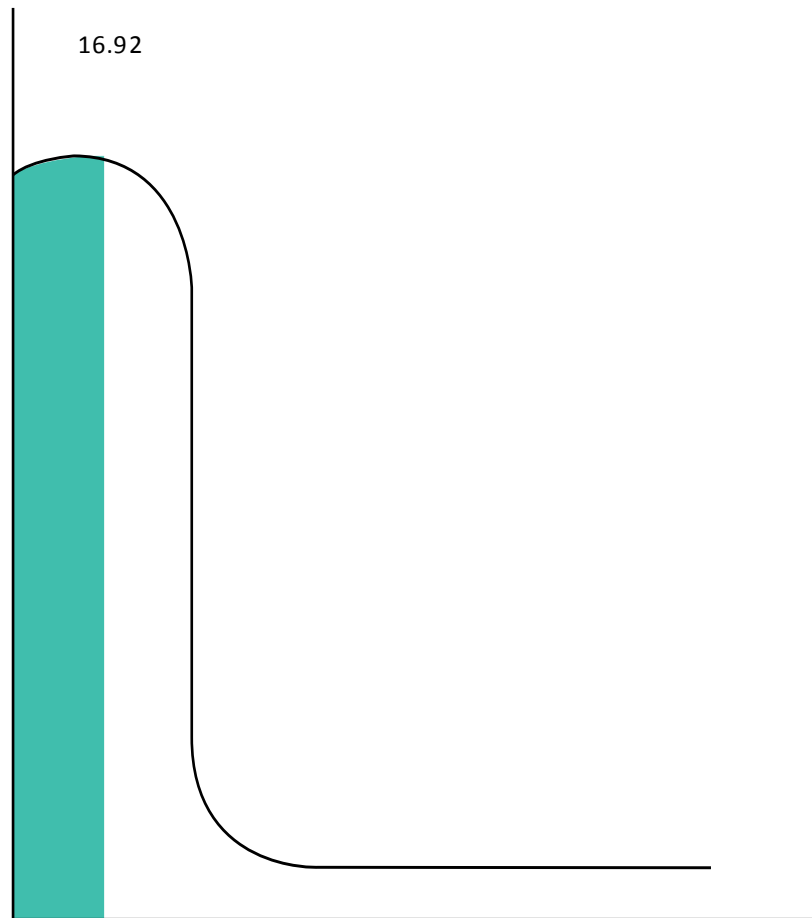


Gráfico N° 21: campana de Gauss

FRECUENCIAS ESPERADAS

Tabla N° 49:

Frecuencias esperadas

PREGUNTAS	SI	NO	TOTAL
1	11,3	8,7	20
2	11,3	8,7	20

3	11,3	8,7	20
4	11,3	8,7	20
5	11,3	8,7	20
6	11,3	8,7	20
7	11,3	8,7	20
8	11,3	8,7	20
9	11,3	8,7	20
10	11,3	8,7	20
TOTAL	113	87	200

Fuente: Encuesta

Cálculo del chi cuadrado

El valor de chi-cuadrada se calculará a través de la formula siguiente:

$$x^2_c = \frac{\Sigma(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

Frecuencias observadas

Tabla N°50:

Calculo del Chi cuadrado

fo	fe	fo - fe	(fo - fe)2	(fo - fe)2/fe
8	11.3	-3.3	10.89	0.96

12	8.7	3.3	10.89	1.25
9	11.3	-2.3	5.29	0.47
11	8.7	2.3	5.29	0.61
15	11.3	3.7	13.69	1.21
5	8.7	-3.7	13.69	1.57
8	11.3	-3.3	10.89	0.96
12	8.7	3.3	10.98	1.25
18	11.3	6.7	44.89	3.97
2	8.7	-6.7	44.89	5.16
17	11.3	5.7	32.49	2.88
3	8.7	-5.7	32.49	3.73
5	11.3	-6.3	39.69	3.51
15	8.7	6.3	39.69	4.56
12	11.3	0.7	0.49	0.04
8	8.7	-0.7	0.49	0.06
14	11.3	2.7	7.29	0.65
6	8.7	-2.7	7.29	0.84
7	11.3	-4.3	18.49	1.64
13	8.7	4.3	18.49	2.13

				37.45
--	--	--	--	-------

Fuente: Encuesta

Regla de decisión

$$X^2_t > X^2_c = H_0$$

$$X^2_t < X^2_c = H_n$$

$$37.45 > 16.92$$

El valor calculado $X^2_c = 37.45$ es mayor que el valor tabulado $X^2_t = 16.92$ entonces se acepta la Hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula H_0 . con lo cual se afirma que el diseño editorial innova el material didáctico en Lethbridge International School of Languages, en la ciudad de Quito. El material didáctico es factible para el aprendizaje de los estudiantes en el área de Inglés, para el logro de aprendizajes significativos.

El método estadístico para comprobar las hipótesis fue chi-cuadrada X^2 por ser una prueba que permitió medir aspectos cualitativos y cuantitativos de las respuestas que se obtuvieron del instrumento administrado y medir la relación que existe entre las dos variables de la investigación y comprobara con cual hipótesis en estudio se trabajara.

5.2 Conclusiones

- El Instituto Lethbridge International School of Languages de la Ciudad presenta problemas en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Inglés, los niños han presentado bajo rendimiento debido a que los docentes imparten una clases tradicionalista solo con el uso del libro y el pizarrón, los docentes deben impartir sus clases con la ayuda de medios didácticos interactivos ya que así la

clase será más entendible y dinámica, los libros didácticos aportan en el aprendizaje y la asimilación de conocimientos en el área de Inglés.

- Es importante que las estrategias de aprendizaje que se apliquen en el aula propicien la creatividad y el pensamiento crítico, pues estos aspectos darán mayor autonomía al alumno. En el momento de seleccionar las estrategias o procedimientos metodológicos, se debe tener en cuenta los objetivos por lograr el nivel de aprendizaje de los alumnos y el contenido por desarrollar.
- Se identificó la mejor manera de realizar el material didáctico con ilustraciones, para potenciar el aprendizaje en los estudiantes, el trabajo colaborativo con este material contribuirá a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, promoviendo el mejoramiento del autoestima de cada niño y niña y su valoración del otro por medio de trabajos grupales. Esto significa una alta motivación por seguir desarrollando destrezas utilizando este tipo de recursos didácticos para recordar conocimientos adquiridos.

5.3 Recomendaciones

- A los docentes del Instituto Lethbridge International School of Languages, de la ciudad de Quito que fortalezcan el ambiente en el aula, utilizando nuevos materiales didácticos de acuerdo a los objetivos generales propuestos para interactuar, estimular y motivar al estudiante en su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las docentes deben preocuparse y tomar en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes en crear material didáctico para una buena ambientación, de esta manera se logrará una motivación de aprendizaje

significativo, esto provocará que el estudiante sienta el deseo de interesarse por asistir al Instituto.

- La implementación de ilustraciones es adecuada en los grados beginner, ya que los estudiantes se encuentran en una etapa donde es necesario para su proceso de aprendizaje tener contacto con el objeto o contenido que se está conociendo.
- Implementar ilustraciones novedosas y atractivas para los niños, para despertar el interés de los estudiantes consiguiendo que los aprendizajes sean significativos y duraderos.
- Los niños y niñas de la institución deben potenciar sus conocimientos mediante la utilización de ilustraciones acordes al desarrollo motor en relación a la edad y a su evolución o madurez natural.

CAPÍTULO VI

6.1 BIBLIOGRAFÍA

- M.P.Bufanda Jáuregui Documento: “Tendencias actuales en la enseñanza de las matemáticas”
- Rojas, Nadia. “La ilustración infantil: Abriendo una ventana hacia nuevas lecturas”. Revista “Infancias imágenes”, Vol. 9, N° 1, enero, junio, 2011, págs. 43-46.
- Uribe, V.- Delon, M., 1983, p. 27 citado en: Montoya, Víctor. PDF, 2003
- Comenio, Juan, “Capítulo VII, La formación del hombre se hace muy fácilmente en la primera edad, y no puede hacerse sino en ésta”. En J. Comenio, “Didáctica Magna”. Ed. Porrúa, México, 1998. págs. 12,13.
- Piaget, Jean, "Desarrollo cognitivo", Cepvi, 2012,
- Relloso, Gerardo (2007). Departamento de Producción de Colegial Bolivariana, C.A., ed. *Psicología*. Caracas, Venezuela: Colegial Bolivariana, C.A. p. 121. ISBN 980-262-119-6.
- Módulo Autoinstruccional de Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso de enseñanza aprendizaje Dirección Nacional de Capacitación y Perfeccionamiento Docente e Investigación Pedagógica. 1992
- Sarah Mae Sincero (Mar 11, 2011). Teoría Cognitiva del Aprendizaje. Sep 20, 2015 Obtenido de Explorable.com: <https://explorable.com/es/teoria-cognitiva-del-aprendizaje>
- DIAZ Frida, HERNÁNDEZ Gerardo, Estrategias docentes para un aprendizaje significativo segunda edición México 2002
- FALIERES Nancy y ANTOLYN Marcela, Como mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluar, Buenos Aires- Circulo latín 2003.
- Verdugo, J. (2013). La Ilustración para niños, Jóvenes y Tutoras.
- Wong, W. (1995). Fundamentos del Diseño.
- Arias, J. (1989). La metodología de enseñanza. Uruguay.
- Correa, R. (2009). Plan Nacional del Buen Vivir. Quito.

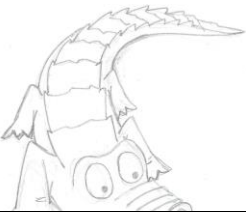
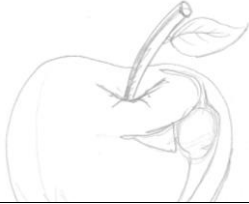
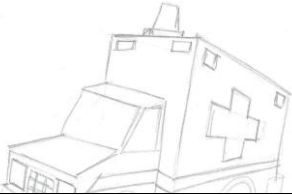







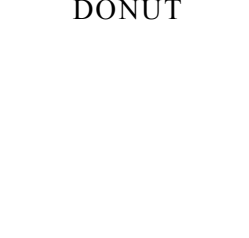
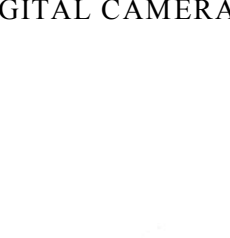

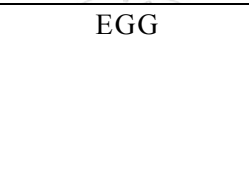
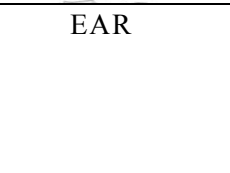
LINKCOGRAFÍA.


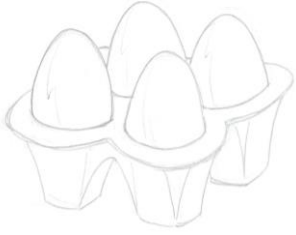



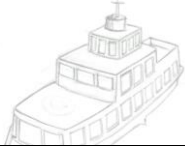











- <http://ilustracion.com.mx/2014/11/ilustracion-definicion/> (Illustration)
Thursday, December 17, 2014 4:24 pm
- <http://www.monografias.com/trabajao6/apsi/apsi.shtml> (Teoría del Aprendizaje)
- "http://es.wikipedia.org/wiki/Software_educativo"HOESPOTATOS.
constructivismo.
- http://carbon.cudenver.edu/~mryder/itc_data/constructivism.htm
- http://www.tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicología_de_aprendizaje_de_l.htm (información en español).
- <http://www.monografias.com/trabajos14/cognitivismo/cognitivismo.shtml>
(Teoría del aprendizaje - cognitivismo) Frawley1997.
- <http://www.educar.org/articulos/Vygotsky.asp>
http://www.uls.edu.mx/~estrategias/constructivismo_educacion.doc
- http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=243& (Publicado en: 2003-11-16 / Categoría: Artes Plásticas)
- <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml> (Proceso enseñanza aprendizaje algunas características particulares)
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0450/456.ASP>
(aprendizaje)
- http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm (Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje)
- <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html> (El Proceso Enseñanza-Aprendizaje)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Enseñanza-aprendizaje> (Enseñanza-aprendizaje) Recursos didácticos
- <http://www.aulafacil.com/Enseñanza/Lecc-7.htm> (La importancia del material didáctico)
- <http://html.rincondelvago.com/equipamiento-y-material-didactico-y-curricular.html> (El uso del material reciclable como recurso didáctico)



















6.2. BOCETOS


















Tabla N°51:









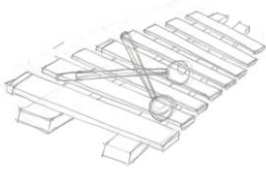






Ilustraciones libro 3

ALFABETO			
A	<p>ALLIGATOR</p> 	<p>APPLE</p> 	<p>AMBULANCE</p> 
B	<p>BEAR</p> 	<p>BANANA</p> 	<p>BICYCLE</p> 
C	<p>CAT</p> 	<p>COCONUT</p> 	<p>CAR</p> 
D	<p>DOLPHIN</p> 	<p>DONUT</p> 	<p>DIGITAL CAMERA</p> 
E	<p>ELEPHANT</p> 	<p>EGG</p> 	<p>EAR</p> 

			
F	FROG	FIGS	FERRY
			
G	GIRAFFE	GRAPES	GIRL
			
H	HIPPOTAMUS	HOUSE	HELICOPTER
			
I	IGUANA	ICE CREAM	ISLE
			
J	JAGUAR	JELLY	JET SKI
			

K	<p>KOALA</p> 	<p>KIWI FRUIT</p> 	<p>KITE OKEY</p> 
L	<p>LION</p> 	<p>LEMON</p> 	<p>LIMOUSINE</p> 
M	<p>MONKEY</p> 	<p>MELON</p> 	<p>MOTORBIKE</p> 
N	<p>NEWT</p> 	<p>NUT</p> 	<p>NECKLACE</p> 
O	<p>OCTOPUS</p> 	<p>ORANGE</p> 	<p>OSTRICH</p> 
P	<p>PENGUIN</p> 	<p>PINEAPPLE</p> 	<p>PLANE</p> 

			
Q	QUAIL 	QUINCE 	QUEEN 
R	RHINOCEROS 	RASPBERRY 	ROBOT 
S	SNAKE 	STRAWBERRY 	SHIP 
T	TIGER 	TOMATO 	TRAIN 
U	URIAL 	UGLIFRUIT 	UNDERGROUND 

V	<p>VULTURE</p> 	<p>VEGETABLES</p> 	<p>VAN</p> 
W	<p>WHALE</p> 	<p>WATERMELON</p> 	<p>WATCH</p> 
X	<p>XENOPS</p> 	<p>X-RAY</p> 	<p>XYLOPHONE</p> 
Y	<p>YAK</p> 	<p>YAWN</p> 	<p>YOGURT</p> 
Z	<p>ZEBRA</p> 	<p>ZUCCHINI</p> 	<p>ZOO</p> 

6.3 ENTREVISTAS

FORMATO DE LA ENTREVISTA

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Entrevista dirigida a los docentes del instituto Lethbridge International School of Languages en la Ciudad de Quito.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué estrategias considera usted que son necesarias para conseguir el aprendizaje significativo en los niños?
2. ¿Tiene usted conocimientos de material didáctico interactivo?
3. ¿Considera importante la aplicación de material didáctico interactivo en las horas de clase?
4. ¿Qué tipo de medio didáctico utiliza como estrategia a la hora de impartir los nuevos conocimientos a los niños?
5. ¿Cree que es importante la motivación en los niños a través de actividades?
6. ¿De qué manera considera usted que los estudiantes podrían ser más activos en clases?
7. ¿Qué tipo de material didáctico es el más adecuado para el proceso enseñanza – aprendizaje? Y porque?
8. ¿Considera usted que los niños presentan problemas en la asimilación de conocimientos en el área de Inglés?
9. ¿Considera usted que para una mejor asimilación de conocimientos se necesita material didáctico interactivo?
10. ¿Al usar medios publicitarios contribuirá a mejorar la imagen de la institución?
11. ¿Qué tipo de medios publicitarios son utilizados para promocionar la institución?

12. ¿La institución hace uso de medios publicitarios como periódicos, revistas, spots para informar a los estudiantes sobre la institución?
13. ¿Los medios publicitarios son importantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
14. ¿Considera que el uso de los medios publicitarios está relacionado con el escaso material didáctico?
15. ¿Los medios publicitarios empleados actualmente en la institución son viables para promover la identidad institucional?

Gracias por su colaboración

RESPUESTA DE LA ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES

1. ¿Qué estrategias considera usted que son necesarias para conseguir el aprendizaje significativo en los niños?

Dentro de lo que es el sistema de aprendizaje en el instituto nosotros contamos con las siguientes estrategias de aprendizaje: la cognitiva, compensatoria, la afectiva y la social.

Cuando se habla de estrategias cognitivas se debe tomar en cuenta que son todas aquellas operaciones mentales que deben ser destacadas como operaciones de síntesis, análisis y de razonamiento inductivo y deductivo, tenemos las estrategias compensatorias o comunicativas que tienen que ver con la superación de problemas de los estudiantes en el aspecto de comunicación tanto escrita como oral, la estrategia afectiva en esta estrategia los estudiantes deben tener la posibilidad de superar las situaciones de ansiedad, de falta de confianza, etc, en esta estrategia afectiva los maestros deben poner mucha atención en lo que es motivación y se tiene la estrategia social que facilitan y mejoran las relaciones de los estudiantes tanto entre ellos como con el profesor, de esta manera facilitan la adquisición de un nuevo idioma y de una nueva cultura.

2. ¿Tiene usted conocimientos de material didáctico interactivo?

En todo lo que es material didáctico interactivo se puede destacar lo que nos viene ahora en el internet, utilizado en el niño que es la pizarra interactiva en donde podemos mencionar los Educanave, English for little children , Learning English kids, Eduland, Professor garfield, hay muchos canales que nosotros podemos abrir sin necesidad de cancelar un monto, estas aplicaciones están dadas como un material didáctico interactivo dentro de los canales regulares en el internet.

3. ¿Considera importante la aplicación de material didáctico interactivo en las horas de clase?

El material didáctico es algo que debe ser asimilado por todos los profesores, ya que facilita en los niños pequeños la asimilación de vocabulario, pronunciación mientras ellos se encuentran jugando, el aprendizaje no va a ser ni tedioso ni tradicional.

4. ¿Qué tipo de medio didáctico utiliza como estrategia a la hora de impartir los nuevos conocimientos a los niños?

Se puede mencionar que el material didáctico que utilizan es más concreto que virtual de todas maneras el material didáctico concreto es bastante escaso, cada uno de los maestros tiene ya destinado ya un material didáctico, que si bien es cierto tiende a ser remplazado por nuevos todavía son bastante escasos.

5. ¿Cree que es importante la motivación en los niños a través de actividades?

El momento en que se tiene una actividad de motivación va a darse cuenta que el niño trabaja de una mejor manera, trabaja poniendo mucho más atención, más ganas, por ende los resultados son mejores.

6. ¿De qué manera considera usted que los estudiantes podrían ser más activos en clases?

Hablando del material didáctico nosotros debemos tener en cuenta que existen muchas estrategias metodológicas que nosotros podemos utilizar, entonces lo importante es que los chicos sean parte de este proceso, que ellos realicen el material que ello se involucren en cada una de las actividades para que el aprendizaje sea más significativo.

7. ¿Qué tipo de material didáctico es el más adecuado para el proceso enseñanza – aprendizaje? Y porque?

De acuerdo a la edad de los estudiante, el material didáctico debe ir de lo concreto a lo abstracto, los niños más pequeño van a tener material que ellos pueden palpar, sentir, como por ejemplo hacer bolitas, pegar, trozar, pintar, todo lo que es plausible, a medida que pasan los años los chicos van ya a tener la necesidad de tener material visual, auditivo e interactivo, no se puede decir que el material didáctico concreto va a dejarse a un lado, o que el material interactivo virtual va a dejarse a un lado, tienen que ir todos a la par pero en diferente escala, para los más chiquitos tienen que ser más concreto, pero para los grandes más virtual.

8. ¿Considera usted que los niños presentan problemas en la asimilación de conocimientos en el área de Inglés?

El problema se da en tener un curso en los que unos niños tienen bases y otros niños no tienen absolutamente ni idea, entonces la asimilación de conocimientos en el área de inglés depende de las bases que los niños hayan recibido en su educación inicial.

9. ¿Considera usted que para una mejor asimilación de conocimientos se necesita material didáctico interactivo?

Todo lo que pueda aportan al conocimiento de un niño es bien aceptado, ahora que siempre y cuando este material tenga la guía de un maestro, la guía de un tutor va a ser una clave fundamental para la mejor asimilación de conocimientos de los niños.

10. ¿Al usar medios publicitarios contribuirá a mejorar la imagen de la institución?

La publicidad es lo que vende, entonces si se tiene un medio

publicitario que llegue a las masas esto definitivamente contribuirá un 100% la imagen de la institución.

11. ¿Qué tipo de medios publicitarios son utilizados para promocionar la institución?

Por ser una institución pequeña no publicitamos grandemente por radio o televisión, se hace virtualmente por canales regulares de redes sociales, esto nos ayudada para que la institución sea conocida a nivel local.

12. ¿La institución hace uso de medios publicitarios como periódicos, revistas, spots para informar a los estudiantes sobre la institución?

Sea posteados algunos spots para la revista del sur, la revista del sur llega a barrios como: la Villafora, Magdalena, Chillogallo.

13. ¿Los medios publicitarios son importantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Los medios son realmente importantes en el momento en que los niños tienen que visualizar colores, alimentos profesiones, un medio bien llevado hace que el proceso de enseñanza aprendizaje sea definitivamente mucho más significativo.

14. ¿Considera que el uso de los medios publicitarios está relacionado con el escaso material didáctico?

Puede ser ya que existe mucha publicidad engañosa, en la que personalmente mientras más publicidad exista de un medio o una institución educativa mucho más baja va ser la calidad, entonces en lo que se refiere a educación nosotros como padres de familia nosotros buscamos

lo mejor para los estudiantes y por ejemplo existen colegios que son realmente buenos que nunca han sido publicitados, pero en cambio otros colegios tienen la publicidad engañosa nos dicen maravillas acerca del colegio, procesos, material, profesores y muchas otras cosas, y al final no se da, entonces con lo que tiene que ver un medio publicitario con el escaso material didáctico yo pienso que si los padres encontraran mucho más material didáctico que pueda ser utilizado por los niños en la casa en el hogar se tendría menos que ver con los medios publicitarios.

15. ¿Los medios publicitarios empleados actualmente en la institución son viables para promover la identidad institucional?

La identidad institucional se ha ido ganando paso a paso por la excelencia, por la confianza que los padres de familia tienen hacia el instituto mas no por la publicidad.

6.4. ENCUESTAS

- **FORMATO**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Encuesta dirigida a los estudiantes del instituto Lethbridge International School of Languages en la Ciudad de Quito.

OBJETIVO: Diagnosticar la utilización de material didáctico interactivo en el aprendizaje cognitivo.

INSTRUCTIVO: Lea atentamente las siguientes preguntas y encierre con un círculo la respuesta de su elección.

CUESTIONARIO

- ¿En sus clases de inglés usted participa activamente?
SI NO
- ¿Consideras que las clases de inglés son interesantes?
SI NO
- ¿Se utiliza en el instituto medios informáticos (internet, computadora, proyector de datos, u otros) para la enseñanza de inglés?
SI NO
- ¿Tus profesores utilizan material didáctico como revistas, juegos, películas cuando imparten sus clases?
SI NO
- ¿Consideras que las clases de inglés serían mas interesantes si se utiliza material que se puede manipular?
SI NO
- ¿El material didáctico bien estructurado ayuda a trabajar y aprender en clase de una manera más interactiva?
SI NO

- ¿Los recursos didácticos utilizados por el profesor motivan el aprendizaje en las clases de inglés?
SI NO
- ¿Crees que el uso de material didáctico ayuda a lograr las competencias de la materia?
SI NO
- ¿Tus profesores hacen uso de material audiovisual como videos, películas?
SI NO
- ¿Te gustaría trabajar en clase utilizando libros infantiles dinámicos?
SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTE						
Curso:						
Valoración: Siempre 5 Casi siempre: 4 Generalmente: 3 A veces: 2 Nunca: 1	VALORACIÓN ALCANZADA				OBSERVACIONES	
	1	2	3	4	5	
ACTIVIDADES Y VALORES, TRABAJO EN EL AULA						
Atienden las instrucciones que les da el docente				x		Los niños al momento que el profesor da las instrucciones casi siempre atienden y están atentos, después van perdiendo poco a poco el interés de la clase y se distraen con facilidad.
Aceptan las correcciones del profesor					x	Los niños siempre aceptan las correcciones que el profesor les da en las horas de clase, para mejorar su aprendizaje y entender con mas claridad los temas que se están tratando.
Traen el material que el docente pide para la clase			x			Generalmente los niños traen el material que los docentes les piden para aprender los nuevos conocimientos, sin el material no tendrían una buena comprensión y asimilación de los contenidos que el profesor imparte, y se quedaran con vacíos que a futuro les traerá un bajo rendimiento.
Participan activamente en clase				x		Los niños casi siempre participan activamente en clase, al inicio de la clases muestran más el interés por participar, responder las preguntas que el docente realiza, dar sus opiniones, dar ejemplos del tema que se está tratando, después ya pierden un poco el interés.

Siguen los procesos de las actividades				x	Los niños casi siempre siguen el proceso de las diferentes actividades que el docente les ponen hacer en clase.
Preguntan dudas al profesor en el aula				x	Los niños siempre hacen preguntas al profesor, esto conlleva a que los niños no se queden con las dudas y vacíos en los conocimientos que día a día van adquiriendo y así tendrán una mejor asimilación de conocimientos.
Expresan sus ideas con claridad			x		Los niños generalmente expresan sus ideas con claridad al docente, al momento que el docente les hace una pregunta los niños responden la pregunta con mucha coherencia.
Se distraen fácilmente en la hora de clase				x	Los niños siempre se distraen en clases, esto se debe a que ellos pierden el interés de la materia porque los docentes imparten una clase tradicionalista.
Se muestran indiferentes o ausentes durante la clase			x		Los niños generalmente se muestran indiferentes o ausentes durante la clases, esto se da porque los niños se aburren con mucha facilidad si algo no les gusta, mucha teoría no ayuda a la asimilación de los conocimientos, los docentes deben utilizar actividades que les motiven a los niños.
Terminan sus actividades en el tiempo establecido		x			Los niños a veces terminan las actividades que el docente les pide en el tiempo establecido, cada niño tiene su manera de realizar las actividades y se toma el tiempo que necesita, pocos niños se demoran más, debido a que no comprendieron la clase y necesitan una explicación más profunda.

Tabla N° 52: Ficha de observación de los estudiantes

Fuente: Observación

Elaborado por: Ítalo Rubio

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS DOCENTES

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS DOCENTES						
Curso:						
Valoración alcanzada Siempre 5 Casi siempre: 4 Generalmente: 3 A veces: 2 Nunca: 1	VALORACIÓN ALCANZADA					OBSERVACIONES
	1	2	3	4	5	
ACTIVIDADES Y VALORES, TRABAJO EN EL AULA						
El docente despierta el interés del tema de la clase					x	El docente siempre despiertan el interés del tema de clase, al momento de impartir los nuevos conocimientos tratan de mantener el interés de los niños, realizando diferentes actividades, motivando a los niños para que interactúen en las clases dando sus opiniones, así logran que los niños no se aburran y se sientan cómodos recibiendo las clases.
El docente ha seleccionado materiales con ejemplos que logran que el aprendizaje sea significativo					x	Los docentes siempre seleccionan material con ejemplos, ya que estos medios son realmente importantes en el momento en que los niños tienen que visualizar colores, alimentos profesiones, un medio bien llevado hace que el proceso de enseñanza aprendizaje sea definitivamente mucho más significativo.
El docente ha utilizado más de una estrategia para explicar los contenidos					x	Los docentes siempre hacen uso de estrategias para explicar los nuevos contenidos, hacen uso de 4 tipos de estrategias entre ellas las cognitivas, compensatorias, la afectiva y la social.

El docente basa sus clases completamente en el libro			x		Los docentes generalmente basan sus clases solo con el uso del libro, ya que también hacen uso de gráficos, actividades que motivan y despiertan el interés de los niños.
Usa una metodología adecuada para mantener la atención de los niños.				x	Los docentes siempre usan una metodología adecuada, hablando del material didáctico los docentes deben tener en cuenta que existen muchas estrategias metodológicas que se puede utilizar, entonces lo importante es que los chicos sean parte de este proceso, que ellos realicen el material que ello se involucren en cada una de las actividades para que el aprendizaje sea más significativo.
Plantea actividades para una mejor comprensión de los contenidos de la materia.				x	El docente siempre plantea actividades para una mejor comprensión, el momento en que se tiene una actividad de motivación va a darse cuenta que el niño trabaja de una mejor manera, trabaja poniendo mucho más atención, más ganas, por ende los resultados son mejores.
Distribuye el tiempo adecuadamente.				x	Los docentes siempre distribuyen el tiempo adecuadamente, empiezan con la explicación de los nuevos temas de se van a tratar en clases utilizando sus métodos de enseñanza, al momento que el docente finaliza la explicación les da un tiempo adecuado a los niños para que realicen las actividades que se les solicita, así puede evidenciar si los niños comprendieron bien el tema que se trató.

<p>Utiliza recursos didácticos adecuados e interesantes, para la presentación de los contenidos.</p>				<p>x</p>	<p>Los docentes casi siempre utilizan material didáctico adecuado para la presentación de contenidos, el material didáctico es algo que debe ser asimilado por todos los profesores, ya que facilita en los niños pequeños la asimilación de vocabulario, pronunciación mientras ellos se encuentran jugando, el aprendizaje no va a ser ni tedioso ni tradicional.</p>
<p>Incentiva la participación activa de todos los alumnos.</p>				<p>x</p>	<p>Los docentes siempre incentivan la participación de los niños, realizando diferentes tipos de actividades donde todos los niños puedan participar y divertirse ya que si se les da solo teoría ellos se aburrirán con facilidad.</p>

Tabla N° 53: Ficha de observación de docentes

Fuente: Observación

Elaborado por: Ítalo Rubio

ANEXOS



Imagen N° 01: Posibles medios de comunicación en una estrategia publicitaria

Fuente: <http://www.tangrapublicidad.es/blog/posibles-medios-de-comunicacion-en-una-estrategia-publicitaria/>

Elaborado por: tangram



Imagen N° 02: Ternera Gallega lanza una campaña en medios exteriores

Fuente: <http://es.globedia.com/ternera-gallega-lanza-campana-medios-exteriores>

Elaborado por: Ep-socieda



Imagen N° 03: Medios Masivos De Comunicación

Fuente: <http://teoriasdecomunicacion503.blogspot.com/2010/03/medios-masivos-de-comunicacion.html>

Elaborado por: Stephanny Galindo



Imagen N° 04: Medios Auxiliares o complementarios

Fuente: <http://mediospublicos.blogspot.es/1401666560/que-son-los-medios-auxiliares-o-complementarios-/>

Elaborado por: MediosPublicos



Imagen N° 05: Medios alternativos cruzados.

Fuente: <http://anuncioscreativos.blogspot.com/2010/07/medios-alternativos-cruzados.html>

Elaborado por: Mizar



Imagen N° 06: Buffalo Xtreme – Publicidad

Fuente: <http://danelvdesign.com/es/project/buffalo-xtreme-publicidad/>

Elaborado por: Daniel Velez



Imagen N° 07: Diseño grafico

Fuente: <http://editorialaguasvivas.com/2015/10/23/disenno-grafico/>

Elaborado por: Edit1 Aguaviva



Imagen N° 06: Comunicación visual

Fuente: <http://visualcartoons.blogspot.com/2014/07/comunicacion-visual.html>

Elaborado por: Michelle Burbano



Imagen N° 07: Materiales para los niños

Fuente: <http://www.imagui.com/a/materiales-para-los-ninos-ceKaogngp>

Elaborado por: dafnetapia



Imagen N° 8: Libros infantiles

Fuente: <http://lasletrasdebaber.es/libros/libros-infantiles/>

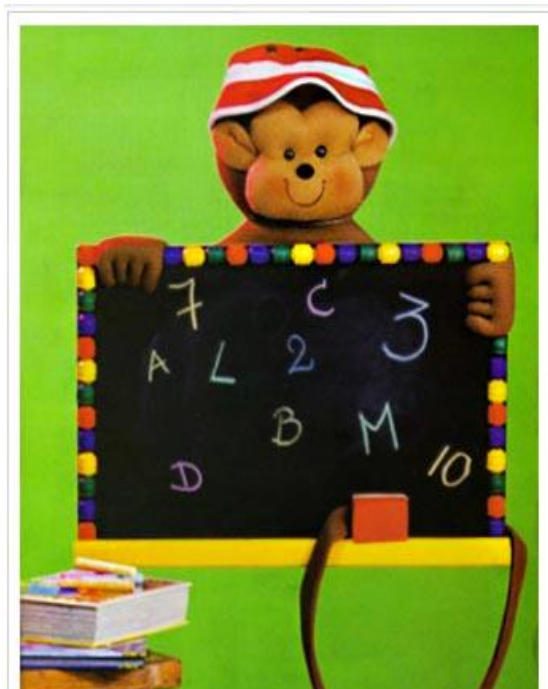


Imagen N° 9: Monito pizarrón (pizarra decorada)

Fuente: <http://manualidadesdehogar.com/monito-pizarron-pizarra-decorada>

Elaborado por: Revista Hágalo utilísima



Imagen N° 10: El uso de medios audiovisuales como recurso pedagógico

Fuente: <http://www.apasanantonio.es/index.php/the-news/cultura-informatica/208-el-uso-de-medios-audiovisuales-como-recurso-pedagogico>

Elaborado por: Marta Vázquez-Reina



Imagen N° 11: Materiales Didácticos

Fuente: <http://www.elportaldebelen.ec/desktop.aspx?id=85>

Elaborado por:



Imagen N° 12: Software educativo

Fuente: <http://inma-mc.blogspot.com/2012/06/caracteristicas-principales-del.html>

Elaborado por: Inma Marquez



Imagen N° 13: Objetivos de la didáctica

Fuente: <https://sites.google.com/site/didacticageneralenelaula85le/objetivos-de-la-didactica>

Elaborado por:



Imagen N° 14: Pedagogía Infantil

Fuente: <http://www.definicionabc.com/ciencia/pedagogia-infantil.php>

Elaborado por:

