



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES**  
**Carrera de Diseño Gráfico Publicitario**

**TEMA:**

---

“DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA  
LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE SALCEDO”

---

Trabajo de graduación previo a la obtención del Título de Ingeniera en Diseño  
Gráfico Publicitario.

**AUTOR:**

Paola Estefanía Robalino López

**TUTOR:**

Msc. Santiago Pazmiño.

Ambato - Ecuador

2014

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del trabajo de investigación sobre el tema “DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DEL LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE SALCEDO” de la Srta. Paola Estefanía Robalino López, Egresada de la Carrera de Diseño Gráfico 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, abril del 2014

Msc. Santiago Pazmiño.

TUTOR

## AUTORÍA

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación “DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DEL LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE SALCEDO” como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de responsabilidad del autor.

Ambato, abril del 2014

## EL AUTOR

Paola Estefanía Robalino López

C.I. 0502648751

## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para la 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 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, abril del 2014

EL AUTOR

.....

Paola Estefanía Robalino López

0502648751

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema “DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DEL LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN DE SALCEDO”, presentado por la Srta. Paola Estefanía Robalino López, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la U.T.A.

Ambato, abril del 2014

Para constancia firma:

Presidente

Miembro

Miembro

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo final de tesis primero a Dios por la sabiduría infinita y brindarme la oportunidad de servir con mi profesión a los demás.*

*A mis padres que abnegadamente lucharon para ayudarme a cumplir mis metas y mis sueños, finalmente a mi hermano y demás familiares que me apoyaron en toda mi vida como estudiante de la Facultad.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco la confianza y el apoyo brindado por parte de mis padres que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me han demostrado todo su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos, y sé que están orgullosos de la persona en la que me he convertido.*

*Finalmente al Msc. Santiago Pazmiño Chávez por toda la colaboración brindada, durante la elaboración de este proyecto.*

<b>ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS</b>	<b>Pág</b>
	•
TÍTULO O PORTADA.....	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA.....	III
DERECHOS DE AUTOR.....	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VIII
ÍNDICE DE CUADROS.....	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	XIV
1.1 TEMA .....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO.....	5
1.2.3 PROGNOSIS.....	6
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.5 INTERROGANTES.....	6
DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.4 OBJETIVOS.....	8
1.4.1 GENERAL.....	8
1.4.2 ESPECÍFICOS.....	9
<b>CAPÍTULO II. MARCO</b>	<b>10</b>
<b>TEÓRICO.....</b>	
2.1 ANTECEDENTES	10
INVESTIGATIVOS.....	
2.2 FUNDAMENTACIÓN	12
FILOSÓFICA.....	



2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	73
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	74
2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	80
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>81</b>
3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	81
3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	81
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	83
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	84
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	93
3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	93
<b>CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>94</b>
4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	94
4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	94
<b>CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>111</b>
<b>CAPÍTULO 6. PROPUESTA.....</b>	<b>113</b>
6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	113
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	114

6.3	114
JUSTIFICACIÓN.....	
6.4	115
OBJETIVOS.....	
6.5 ANÁLISIS DE	115
FACTIBILIDAD.....	
6.6	116
FUNDAMENTACIÓN.....	
6.7	123
METODOLOGÍA.....	
6.8	134
ADMINISTRACIÓN.....	
6.9 PREVISIÓN DE LA	134
EVALUACIÓN.....	
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>140</b>
.....	
<b>ANEXOS.....</b>	<b>142</b>
.....	

### ÍNDICE DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro 1: Procesos del Diseño Gráfico.....	41
Cuadro 2: Diseño Multimedia.....	43
Cuadro 3: Guión Multimedia.....	60
Cuadro 4: Guión Técnico Multimedia.....	68
Tabla 5: Etapas del Desarrollo Infantil.....	113

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

**Pág.**

Imagen 1. Uso de las Tics en la enseñanza.....	26
Imagen 2. Diseño de Material Educativo.....	27
Imagen 3. Diseño Grafico.....	30
Imagen 4: Diseño Editorial.....	35
Imagen 5. Infografía.....	36
Imagen 6. Infografía.....	48
Imagen 7. Infografía.....	48
Imagen 8. Infografía.....	48
Imagen 9. Ilustración.....	49
Imagen 10.Libros Multimedia.....	49
Imagen 11. Story Board.....	49
Imagen 12. Teoría de Color.....	50
Imagen 13. Semiótica, signos.....	50
Imagen 14. Tipografía, caligráfica.....	50
Imagen 15. Tipografía, palo seco.....	51
Imagen 16. Psicología infantil.....	51
Imagen 17. Psicología Infantil.....	51
Imagen 18. Destreza físico motoras.....	52
Imagen 19. Destreza físico motoras.....	53
Imagen 20. La lectura.....	53
Imagen 21. La escritura.....	55
Imagen 22. La escritura.....	55

## **RESUMEN EJECUTIVO**

La elección de este tema surge de la necesidad de mejorar la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón, producto de ello nace el diseño de material didáctico para facilitar la enseñanza de la lectoescritura, que mejore la didáctica y enseñanza en el aula.

Después de acudir de acudir a libros, fuentes de internet, entrevistas y encuestas que permitieran obtener información necesaria para la realización del proyecto, se expuso en cada una de las páginas la investigación realizada.

Para lograr lo anteriormente descrito, se recopiló información directamente con las personas involucradas en el problema principal a resolver.

Los primeros datos fueron recogidos de la escuela Cristóbal Colón y luego a todas las escuelas del Cantón Salcedo tanto a niñas y niños como a docentes de los establecimientos. Es importante señalar que se obtendrá una valiosa información también de docentes con amplia experiencia y también a profesionales que colaboren en el ámbito psicológico, educativo y de diseño.

El objetivo central es desarrollar una propuesta de diseño que cubra todas las necesidades y exigencias de metodología y enseñanza en la lectoescritura.

Se pretende realizar intervenciones dentro de la forma de enseñanza de la lectoescritura adaptando la metodología del Libro del Ministerio de Educación y la metodología global analítica, para conseguir una enseñanza más significativa en las niñas y niños y así desarrollo este eje fundamental de la enseñanza.

La tesis consta de ocho capítulos en los que se estudiaron distintos tópicos según la importancia que reportaran al estudio.

En el capítulo tres en el que se desarrollan las distintas herramientas que se utilizarán para la recolección de información que sustente el desarrollo de la propuesta.

En el capítulo cuatro se desarrolla un marco teórico donde se analizan conceptos de variables que son claves para comprender definiciones, parámetros, técnicas que se aplican en una propuesta de diseño.

En el capítulo cinco se desarrolla un diagnóstico de la problemática a resolver estableciendo determinante o requisitos con los que debe ser diseñado el material didáctico para la enseñanza de la lectoescritura en los niños.

En el capítulo seis se desarrolla la propuesta de diseño que es una solución a la que se llegó después de la investigación, en este capítulo se puede ver las ideas plasmadas en cuanto al diseño y los diferentes productos del material didáctico.

En el capítulo ocho se realiza una evaluación ante profesionales calificados en el área, que evaluarán la factibilidad de aplicación del proyecto

## INTRODUCCIÓN

Como profesionales en el Diseño Gráfico preocupados por mejorar un ámbito en el que incursionamos dentro de nuestra profesión; la educación es uno de los ejes primordiales para mejorar la calidad de enseñanza y a su vez introducimos diseñado nuevas formas y maneras en recursos para que este ejercicio sea más fructífero y empecemos a cambiar la forma de enseñar y la forma de ejercer nuestra profesión.

En los actuales momentos estar a la vanguardia de la tecnología hace que se fomente un trabajo en equipo tanto de un docente como de un psicólogo, un programador y en este caso un diseñador como tal, la forma de relacionarnos gráficamente con este proceso de enseñanza aprendizaje en la educación nos abre las puertas a un mundo en el cual como ilustradores, diagramadores y diseñadores vamos identificando nuevos puntos, nuevas formas de brindar, crear y a su vez explotar con ideas creativas este aspecto en la educación. El comienzo de todo esto está en buscar cuales son los ejes fundamentales para empezar a diseñar elementos creativos y didácticos que faciliten y hagan más entretenido el proceso de la educación en niñas y niños.

El eje fundamental de este proyecto es diseñar elementos que faciliten la lecto-escritura en los niños de la Escuela Cristóbal Colón, dichos elementos servirán como apoyo al Libro del Ministerio de Educación.

El estudio para este proyecto fue con colaboración con docentes de experiencia local y también internacional, además con psicólogos que colaboran en la parte psicomotriz y psicológica para los productos diseñados se utilicen con el fin educativo de el proceso enseñanza aprendizaje.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

**1.1 TEMA:** “DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN”

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

La educación en el Ecuador ha sido un tema olvidado durante muchos años, es por ello que no se ha desarrollado adecuadamente. Unas de las múltiples causas para este hecho es el desinterés de los gobiernos de turno que no han destinado el presupuesto necesario para equipo humano, administración y así poder concebir una educación concisa con bases en pedagogía e instrumentos tanto para maestros como para niños, y aportar al proceso enseñanza - aprendizaje de ellos.

“La iniciación a los códigos de la lectura y escritura cobra un valor distinto al que se le ha atribuido tradicionalmente, ya que deja de ser el eje alrededor del cual giran las actividades de enseñanza/aprendizaje, convirtiéndose en una meta supeditada a otras ahora más importantes: la motivación por adquirir los nuevos códigos, el acceso a sus características diferenciales, la comprensión y valoración de su utilidad funcional, etc.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010)

<sup>1</sup>“De este modo, y durante este proceso los niños aprenden las propiedades de significación, información y comunicación inherentes al texto escrito, descubren algunas de sus características de convención y sobre todo, si ello se propicia adecuadamente, se interesan por la lengua escrita y su utilización.”

Uno de los aportes significativos al sistema educativo es la distribución gratuita de libros y textos para niños y maestros de la educación básica del país, estos materiales aportan a la enseñanza esquemática de los años de educación básica inicial. Sin embargo en el segundo año de educación básica en la escuela Cristóbal Colón en el área de lenguaje y comunicación, la temática inicial en la lectoescritura en cuanto a contenido y conocimiento, muestra falencias significativas con respecto a materiales de apoyo educativo tales como carteles, videos, juegos, actividades extras a las que se plantean en el Libro del Ministerio se refiere, lo que genera limitada aprehensión de los conocimientos impartidos, por ende un desarrollo deficiente de la lectura y escritura como base para la formación y educación del niño; no existe herramientas o recursos pedagógicos didácticos adecuados y participativos que desarrollen la enseñanza de la lectoescritura en los niños, por otro lado la falta de preparación de actividades participativas creativas por parte de los maestros no facilitan el aprendizaje y hacen que el problema de lectura y escritura marque y provoque el desinterés de los niños y no se fortalezca estas destrezas, esto según opiniones de maestros de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón.

El método inicial de enseñanza de la lectoescritura es esencial para el desarrollo de la personalidad del niño que se encuentra en la etapa de formación inicial.

---

<sup>1</sup>Obtenido de: <http://www.desarrollopsicologico.net/vayolet/etapas-del-desarrollo-de-jean-piaget>. Revisado el 10 de diciembre 2012.



<sup>2</sup> “aquí se forma tres ejes básicos en el cognitivo, afectivo y simbólico. El eje donde se relaciona directamente la lectoescritura es en el simbólico, aquí el niño aprende a reconocer formas, signos y lenguaje actividades de perfeccionamiento para su vida”.

Dentro de ello también podemos tomar en cuenta que “La lectura es una cuestión de darle sentido a lo impreso” (Smith, 1984) lo que quiere decir que para darle significado a lo escrito es necesario que el lector establezca relaciones entre lo que lee y sus conocimientos previos, solo así se comprende lo que se lee. Consideramos que todo estudiante que maneje con destreza estas habilidades en lectura y escritura, concluyendo su educación básica tendrá una sólida estructura de pensamiento y valores con el cual expresará su capacidad y manejará las habilidades básicas del lenguaje y la comunicación, comprendiendo el mundo natural y social que lo rodea.

La lectura es la herramienta esencial del aprendizaje, en los años de educación básica inicial, es uno de los temas con mayor importancia para la formación de los niños y niñas, pues permite el desarrollo de sus destrezas en comprensión y escritura educada, lo que ayuda al análisis correcto de textos más complejos en años posteriores. El método que se utiliza en la mayoría de escuelas para la enseñanza de la lectura y escritura de acuerdo al planteamiento y metodología actual del Libro del Ministerio de Educación y las capacitaciones que reciben los docentes a nivel de cada aula es el “fónico – analítico – sintético”, dicho método se utiliza de forma limitada por no mostrar de manera atractiva, ilustrativa y gráfica los conocimientos propios de la materia, provocando que esta enseñanza sea de forma rígida, monótona y ambigua frustrando y creando un complejo al niño en el desarrollo de las habilidades por la lectura y escritura.

Las metodologías tradicionales para la educación están enmarcadas bajo una enseñanza vocal, forzando a los niños a aprender de una manera poco didáctica y lenta para la formación de palabras. La forma de enseñanza son clases de tipo rutinarias; el maestro es el ejecutor de las actividades de aprendizaje, los niños son

---

<sup>2</sup>Obtenido de: [http://servidor-opsu.tach.ula.ve/ascen\\_acro/chac\\_mar/cont/capitulo\\_1.pdf](http://servidor-opsu.tach.ula.ve/ascen_acro/chac_mar/cont/capitulo_1.pdf). Revisado el 15 de Diciembre 2012

simples receptores que escuchan, repiten, retienen, copian lo que se les ordena haciendo que esto se convierta en una materia mecánica sin apertura al desarrollo y descubrimiento propio del entorno.

Por esto, el reforzar esta etapa con ilustraciones adecuadas, generando recursos multimedia, gráficos y demostrativos sobre los procesos de lectoescritura, aportará a la enseñanza lúdica comunicando mensajes de forma creativa, atractiva y alternativa; fomentando el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad y valores, con el cual puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades participativas donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad.

## 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

### ÁRBOL DE LA PROBLEMÁTICA

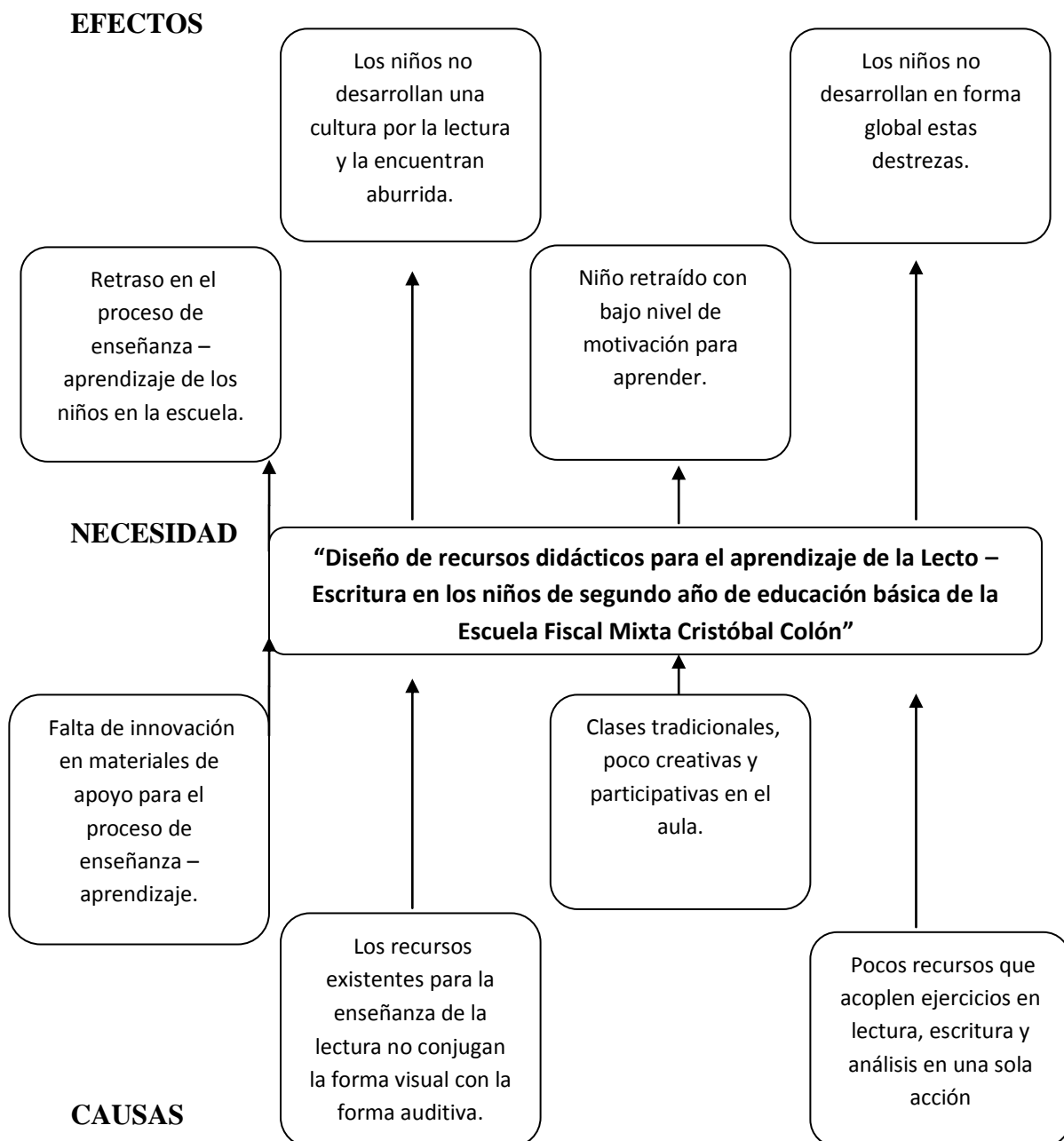


Gráfico N°1 Árbol del Problema

Elaborado por: Paola Robalino

### **1.2.3 PROGNOSIS**

Si los docentes que imparten los conocimientos de lectoescritura en los niños no lo hacen de una forma adecuada y dinámica se estará perjudicando directamente al desarrollo escolar de los niños.

Unas de las bases más importantes es la destreza de lectura y por ende la habilidad de escritura reconociendo los medios y posteriormente en su mente la comprensión de texto. Al no aplicar o cimentar bien estas bases de enseñanza aprendizaje los niños adquieren un conocimiento vano que repercute mas tarde en su vida escolar, colegial, universitaria y durante toda su vida.

Dichos problemas los podemos notar por el alto índice de niños que no comprenden una lectura, no se desenvuelven con facilidad en razonamiento y finalmente no les gusta el habito de la lectura y poseen pésima ortografía.

### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo el diseño de recursos didácticos facilitará el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón?

### **1.2.5 INTERROGANTES**

¿Por qué los niños de Segundo Año de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón necesitan los recursos didácticos para mejor el proceso de lectoescritura?

¿Cómo afecta la falta de recursos didácticos para facilitar la lectoescritura en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de Segundo Año de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón?

¿De qué manera los recursos didácticos actuales no favorecen al proceso de enseñanza aprendizaje?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN**

Para determinar las características principales, esenciales y necesarias del problema se estableció las siguientes delimitaciones.

Campo: Diseño Gráfico.

Área: Diseño de material didáctico.

Aspecto: Animación, ilustración, maquetación.

Límite Espacial: Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón de la Ciudad de Salcedo.

Límite Temporal: Agosto 2012 – Enero 2013.

Unidades de observación: Niños de Segundo Año de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La educación es uno de los ejes fundamentales en el desarrollo de la sociedad, es por ello que el gobierno está invirtiendo recursos económicos para que se realice una adecuada gestión y administración en el Ministerio de Educación. Este ministerio y sus bases en cada provincia destinan presupuesto a capacitaciones para los maestros, en diversas temáticas que permiten desarrollar la forma de impartir conocimientos en cuanto al aprendizaje y enseñanza se refiere y así mejorar la educación del país.

La transformación en la educación depende mucho de la preparación de los maestros tanto en pedagogía como en reformas curriculares, que en la actualidad se encuentra en proceso, estas buscan nuevas formas de aplicación y asimilación para nuevos conocimientos en los estudiantes, por lo que es necesario buscar apoyos o recursos didácticos pedagógicos para lograr el cambio, además que apoyen al proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, con la utilización de

técnicas e instrumentos modernos que permitan hacer una educación de calidad desde sus bases en las escuelas.

El uso y aplicación de múltiples productos diseñados como recursos con las facilidades y conocimientos del Diseño Gráfico aporta al esquema de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje brindando un abanico de herramientas (multimedia, impresas y gráficas) que facilitan el desarrollo de la educación comenzando en sus inicios y como ejemplo en la introducción al tema de la lectoescritura.

Estos recursos aportarán a un mejor refuerzo de los conocimientos, por otra parte la innovación en recursos fascinantes, creativos y lúdicos en la enseñanza incentivará y motivará a los niños a mejorar su etapa en lectura (sintaxis) e interpretación, y posteriormente la escritura correcta formando redacciones claras y concisas, lo que hace que el perfil de cada niño y su aprendizaje sea de manera participativa y más emotiva estimulando a captar nuevos conocimientos y ejercitar estas habilidades.

Es por ello que el presente trabajo de investigación pretende identificar las herramientas adecuadas para favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje reforzando la lectoescritura en edades tempranas (niños de segundo año de educación básica) y la forma más atractiva y moderna de impartir dichos conocimientos con la ayuda de las múltiples herramientas que nos oferta el diseño y la comunicación visual, lo cual contribuirá a la formación de los niños de la Escuela Mixta Cristóbal Colón.

## **1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar recursos didácticos para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje basado en el proceso de la lectoescritura en los niños de 2 año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Investigar teorías y conceptos tanto de diseño como educación para la elaboración de una solución complementaria al proceso de la lectoescritura que aporte soluciones creativas y participativas para la enseñanza del niño.

Diagnosticar las dificultades de tipo gráfica, visual y participativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en el proceso de lectoescritura, a través de un análisis participativo, que permita la obtención de resultados claves a emplearlos en la propuesta.

Desarrollar recursos creativos didácticos y funcionales para la viabilidad de la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica.  
Validar los recursos proporcionados y diseñados para este proceso de aprendizaje con la opinión de maestros y pedagogos en diario ejercicio.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Entre las tesis realizadas que tienen relación con el trabajo de investigación propuesto, finalizada la revisión y análisis de las tesis realizadas en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Centro de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato, Universidad Interamericana y la Universidad de Cuenca presento los siguientes antecedentes investigativos.

(Fraga, 2006)” El método global analítico en la enseñanza de la lectura comprensiva y escritura legible en el segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Federico González Suarez” Ambato – Ecuador

#### **OBJETIVO GENERAL**

Facilitar a los docentes una metodología activa y pedagógica para mejorar la enseñanza de la lectura comprensiva y escritura legible en el segundo año de



educación básica.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Formar estudiantes reflexivos y críticos con capacidad para entender mensajes.

Potencializar la lectura comprensiva para cultivar valores.

Desarrollar en los educandos la creatividad y la imaginación.

### **CONCLUSIONES**

La metodología tradicionalista utilizada por la mayoría de maestras para enseñar a leer y escribir en el Segundo Año de Educación Básica, ocasiona una desadaptación escolar que se manifiesta a través de la timidez y otras actitudes.

El Ministerio de Educación por falta de presupuesto, no ha capacitado a los docentes en una metodología innovadora y unificada para la enseñanza de la lectoescritura con materiales didácticos innovadores, creativos y que relacionen la percepción de un mensaje.

(Bernis, 2008) “Elaboración de pautas para la creación de un manual educativo para el para el 3º, 4º y 5º año de la enseñanza primaria que cumpla con pautas didácticas establecidas por los Contenidos Básicos Comunes (CBC) y gráficas.”

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar el rol del diseñador gráfico como comunicador visual en la creación de un manual educativo.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Mediante el análisis de diferentes piezas graficas existentes, determinar los rasgos positivos y negativos de los manuales existentes.

Plantear las pautas graficas para la creación de un manual educativo.

Presentar un modelo de diseño, en donde se vean reflejados los resultados del análisis.

## **CONCLUSIONES**

Permitir una legibilidad a un mínimo de 30 cm. De distancia, para que el usuario al buscar su objetivo pueda percibir con facilidad la información.

Utilizar tipografías de fácil lectura, complementarlas con imágenes y símbolos para su mayor entendimiento.

Tener todos sus textos en forma horizontal, para facilitar la comprensión de los mismos, ya que el niño está teniendo sus primeros contactos con materiales tipográficos.

Ser útil, no solamente teniendo en cuenta la estética, sino que cumpla su función dentro del contexto.

## **2.1.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

### **Material Educativo**

La transformación de la educación en los últimos años ha complementado la forma de enseñanza con la utilización de las nuevas tecnologías de información lo que ha mejorando el proceso de enseñanza, aprovechando al máximo herramientas creadas para facilitar la captación de conocimientos. Los materiales educativos contienen parámetros pedagógicos y psicológicos para su construcción contribuyendo al concepto o esencia del mismo y que cumpla con las exigencias de uso, al mismo tiempo sea práctico e instruccional para el aprendizaje reforzando y fijando los conocimientos de diferentes formas; las normativas más

importantes que deben cumplir son las siguientes según José Manuel Bautista Vallejo:

<sup>3</sup>**“Innovadores.-** Proponer materiales nuevos en estructura y composición acoplando métodos, técnicas, y recursos que permitan renovar la forma de transmitir el conocimiento y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Motivadores.-** Impartir conocimientos con actividades o estrategias para captar la máxima atención del alumno y así poder compartir el conocimiento de una manera atractiva y sobre todo alentadora con el fin de que tales conocimientos se aprovechen en su totalidad.

**Estructuradora de la realidad.-** Tomar o ejemplificar casos reales de acuerdo a la temática del entorno para que la comparación de casos y situaciones no estén lejos de la realidad común del medio.

**Configuradora y mediadora de las relaciones entre alumnos y materiales.-** Este aspecto debe tomar en cuenta la forma en cómo se desarrollara mentalmente y el impacto que tendrá el proceso de aprendizaje.

**Controladora de conocimientos.-** Paulatina y gradual controlando aspectos importantes y claves para posterior adquisición de conocimientos.”

Dentro de estos aspectos que se plantean anteriormente podemos concluir que una correcta guía para elaborar un material educativo y el desarrollo de clase son claves para un buen aprendizaje. Tomar muy en cuenta todos estos parámetros hará que la metodología propia del maestro este bajo un estricto grado de procedimientos que se enfocará en una educación sustentable, motivadora y de calidad que permita a los niños asimilar todos los conocimientos y posteriormente ponerlos en práctica en su vida diaria. Para la construcción y proyección de los materiales educativos es muy importante estudiar y analizar de fondo aspectos que

---

<sup>3</sup>Obtenido de: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/02/02articulos/miscelanea/bautista.PDF>. Revisado el 20 de Enero 2013.

son importantes en el momento de armar estratégicamente la herramienta, tales aspectos clasifica según José Manuel Bautista Vallejo.

**a) <sup>4</sup>“Coherencia con el proyecto curricular**

El material debe encuadrarse con la planificación curricular exponiendo un conocimiento global que permita reforzar conocimientos y crear nuevas expectativas sobre temáticas posteriores.

**b) Diversidad de materiales**

El desarrollar diversidad de materiales permitirá que las actividades y recursos en clase faciliten el refuerzo de conocimientos de diferentes maneras y marcar una adecuada metodología en cuanto a formas, técnicas y procedimientos para la enseñanza-aprendizaje en los niños.

**c) Adecuación al contexto**

Cada material debe estar acorde con el contexto o el conocimiento que se impartirá además de ello, mezclarse dentro de una realidad que justifique su ejercicio y pueda de manera positiva reforzar el conocimiento

**d) Coherencia con las intenciones educativas y con las bases psicopedagógicas**

---

<sup>4</sup> Obtenido de: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/02/02articulos/miscelanea/bautista.PDF>

Un buen material diseñado bajo una buena base psicológica y pedagógica permitirá que los conocimientos se transmitan de forma correcta clara y precisa de modo que no se perturbe o desvíe el conocimiento.

**e) Rigor científico**

Debe poseer un exacto contenido didáctico y claridad temática con lo cual se debe distinguir por información más fiable, verídica y exacta posible dentro del desarrollo de las ciencias, con un lenguaje siempre adaptado al grado de maduración de los alumnos y alumnas.

**f) Visión global de los materiales**

Estos permiten que gradualmente junto con la planificación curricular vayan adaptándose y acoplándose con cada conocimiento y así ir reforzando el valor del aprendizaje.

**g) Aspectos Formales**

En este punto hay que reconocer el uso del color y maquetaciones profesionales de fuerte impacto visual. Sólo en la medida en que los materiales curriculares elaborados por los profesores y especialistas en su nivel de adecuación a los contextos y se presenten a su vez con formatos atractivos con calidad formal.

Tomando en cuenta tales aspectos de normativa y construcción hacen que los materiales educativos sean creados para fortalecer y conceptualizar el perfil diferente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en conocimientos teóricos prácticos."

Según lo mencionado anteriormente la importancia de que los materiales educativos estén acordes a la planificación y ejercicio diario en clase son de vital importancia, dichos materiales son los que refuerzan los conocimientos previos es por ello que estos deben cumplir con exigencias que permita facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje con lo cual fijan mejor los conocimientos y posteriormente se desarrollan como habilidades propias de enseñanza.

### **Uso de las Tic´s en la enseñanza**

Los recursos didácticos pueden precisarse como: “cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo (por su parte o la de los alumnos) para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación”. (Lucero, 2002)

Para facilitar el proceso de enseñanza, los recursos o elementos de apoyo proponen una categorización así: información, comunicación y aprendizaje; si bien un mismo método y técnica elegida por el profesor puede utilizarse para distintas actividades de enseñanza dentro del aula esto pretende mejorar procesos que facilitaran el entendimiento del niño, cumpliendo y enfocándose a esquemas relacionados a la enseñanza aprendizaje. Las TICS son aquellos medios tecnológicos informáticos y de telecomunicaciones encaminados a revolucionar la forma de enseñanza basándose en la planificación y metodología del profesor favoreciendo los procesos de información y comunicación. Las TIC aplicadas a la enseñanza han contribuido a facilitar procesos de creación de contenidos multimedia, escenarios y entornos más atractivos y funcionales. “El empleo de medios y recursos requiere explicitar el modelo de construcción e integración de los mismos y el proceso de diseño y adecuación de la presentación del contenido instructivo mediante la programación de unidades didácticas” Los medios didácticos cumplen, entre otras, las siguientes funciones:

1. Motivar, despertar y mantener el interés;

2. Proporcionar información;
3. Guiar los aprendizajes de los estudiantes: organizar la información, relacionar conocimientos, crear nuevos conocimientos y aplicarlos, etc.;
4. Evaluar conocimientos y habilidades;
5. Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación;
6. Proporcionar entornos para la expresión y creación. (Medina, 2008)

Los recursos TICS para el aprendizaje posibilitan el llevar a cabo los procesos de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes previstas en la planificación formativa. Tanto los medios didácticos tradicionales como los recursos TICS permiten ofrecer distintas formas de trabajar los contenidos y actividades. Un diseño integrado y complementario de estos recursos en el proceso instructivo contribuye a alcanzar los resultados de aprendizaje esperados. Algunos medios didácticos tradicionales como recursos de aprendizaje son: la guía didáctica, los libros de texto, los cuadernos de trabajo o las maquetas reales y otras actividades y elementos de refuerzo de enseñanza.

Las TICS como recursos de aprendizaje permiten pasar de un uso tecnológico informativo a un uso de recurso o elemento de apoyo didáctico para lograr resultados en el aprendizaje. Los docentes deben integrar los materiales o recursos TICS para aprovechar este entorno favorable de tecnología y didáctica en el que se mueven los niños.

“Los profesores que desarrollan sus asignaturas en Campus Virtual pueden crear espacios conceptuales –epistemológicos- para su materia, en los que ponen a disposición del grupo de aprendizaje un conjunto estructurado de recursos educativos” (Fernandez, Valmayor, Sanz y Merino, 2008, pág. 76)

Las distintas funcionalidades que ofrecen los tipos de recursos didácticos, permiten al docente configurar escenarios educativos, y acoplarlos a las realidades locales en los que se incorporen las distintas herramientas facilitadoras tanto para

la presentación por parte del docente como para la participación e innovación de los estudiantes en las distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje recurriendo a juegos, material físico etc.

Imagen # 1  
Uso de las Tic's en la enseñanza



Fuente:<http://estelags.wikispaces.com/LAS+TIC>

### **Diseño de material educativo.**

Los materiales o recursos didácticos se construyen a partir de necesidades de herramientas y tecnología que está a disposición del docente para el desarrollo de las temáticas en sus clases, consecuentemente favorecer la comprensión por parte de las niñas y niños. La tiza y el pizarrón, como la ficción y los entornos virtuales que hoy proveen las nuevas tecnologías, potencian las buenas como las malas prácticas de la enseñanza. Los usos que realizamos de estas herramientas, las teorías que justifican su introducción y los procesos de evaluación y aprendizaje sobre los usos dados son aspectos claves para comprender el valor educativo de las el uso de elementos tecnológicos y con bases en el diseño.

Las nuevas tendencias en educación tanto en metodología como en técnicas, han formado una nueva perspectiva del material educativo desde el diseño gráfico a partir de los años noventa y gracias al avance de la tecnología, la educación ha avanzado considerablemente lo cual también incluye los cds interactivos, materiales audiovisuales educativos, entre otros.



Así la educación irá avanzando y mejorando sus procesos de enseñanza – aprendizaje con la ayuda de la tecnología; la lectura no será un acto aburrido y tedioso para los niños, pues al ser totalmente didácticos, los pequeños querrán con mayor razón acercarse a la lectura por medio de estos textos educativos e inclusive, interactuar con los materiales. Existen diseñadores gráficos que junto a psicólogos y educadores a nivel mundial se dedican al diseño de textos para niños, y ya son catalogados como diseñadores de libros para niños. ¡

La realización de material educativo desde el ámbito gráfico ha sido una de las tendencias más seguidas. Durante la década de los noventa la realización de material educativo desde el diseño cobró una importancia insospechada hasta entonces. El gran cambio principal fue la masificación que hubo de los computadores con acceso a redes virtuales de información. Tratar de desarrollar la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pensado tanto a nivel material como virtual. Esta dualidad de opciones agigantó los campos donde podía incursionar la educación a modo de hacer más efectivos los mensajes que se da a las personas que están aprendiendo. Con este crecimiento también se le incorporó una especificidad de campos y posibilidades, dependiendo de las personas que usen este tipo de material.

Esta diversificación implicó la realización de material educativo, pero catalogando de manera específica en campos enmarcados y fijados según los cambios que la vida misma de las personas tenían. Vale decir que la realización de material educativo fue adquiriendo cada vez públicos más específicos, que necesitaba ser estudiados de forma más completa para capturar lo que ellos realmente necesitan, a modo de desprender también aquellas cosas que sobraban. Recogiendo toda una investigación, la realización de material educativo tiene que saber conjugar los resultados en un producto. La responsabilidad que tiene la realización de material educativo gráfico va mucho más allá del diseño.

El contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. No corresponde que sea este último el encargado de enseñar, no

obstante, de su estructura siempre se desprenden elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color. La realización de material educativo debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de llegar a educar, situación que será trascendental a la hora de evaluar los logros obtenidos. Si bien resultan llamativos en principio, pronto se devela el pobre aporte que se le otorga a la educación en su sustento.

Las razones por este interés son bastante simples. Básicamente porque aprender en conjunto con el soporte del diseño es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin él. Los diseñadores se sienten alagados con esta condición de acción que los lleva al centro de educación.

El contenido del material educativo está muy consciente de la popularidad que han logrado, pero también saben que su calidad innovadora es la mejor. La realización de material educativo desde el diseño gráfico implica, por tanto, mucho más que educación. También debe considerar los mercados, la competencia y los otros juegos y materiales que deben desplazar a un segundo plano para posicionar su producto. Es por eso que el trabajo de investigación es doblemente importante, la realización de material educativo desde el diseño gráfico debe entender que su misión está incorporarse al mundo actual. Su logro en esta adaptación será decisivo al momento de plantear los resultados y futuros trabajos que pueda tener la realización de material educativo desde el diseño gráfico.

Imagen # 2  
Diseño de Material Educativo



Autora: Marielle Che.

Fuente: [http://www.ediciona.com/material\\_educativo-dirpi-58848.htm](http://www.ediciona.com/material_educativo-dirpi-58848.htm)

## **El Cartel Educativo**

Los usos del cartel educativo son los más importantes al utilizar metodologías de enseñanza, ya que de aquí parte un esquema de participación entre alumno y maestro, además que pueden enfatizar ciertos elementos de importancia y son de uso frecuente.

De acuerdo con Guillermo Roquet García “Un material grafico que trasmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes y textos breves de gran impacto (...) capta la atención del transeúnte, obligándolo a percibir el mensaje (...) es un material grafico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte y actúe en forma concordante con lo sugerido” (Garcia, 2013)

## **Diseño Gráfico**

Esta rama del Diseño en general es una de las más importantes, ya que cumple con el objetivo principal de comunicar visualmente una idea o concepto.

<sup>5</sup>“El diseño gráfico es diseño de comunicación, porque se dirige a los ojos y al conocimiento de un ser social que es predominantemente visual. El diseño industrial es diseño de funciones, las que realizan los objetos que manipulamos y con los que operamos. Asimismo, el diseño arquitectónico es diseño de funciones, las que realizamos en y con los entornos construidos.

En todos los casos, los ojos llevan al cerebro la información registrada, que deviene conocimiento. La percepción visual es la puerta de la comprensión y la cognición. Es decir, de la cultura. El Diseño siempre propicia una relación, al mismo tiempo comunicativa y funcional del ser con su entorno de cosas y de mensajes.”

Otro concepto que nos muestra una idea más clara es por parte del diseñador argentino Norberto Chaves que menciona lo siguiente:

---

<sup>5</sup> Obtenido en: [http:// www.joancosta.com](http://www.joancosta.com). Revisado el 20 de enero 2013.

“El propio Diseño constituye ya una práctica heterogénea, una profesión plural en la que concurren variantes técnicas, metodológicas, culturales y estilísticas.

El diseñador es un comunicador global que debe tener dominio de lo que necesita comunicar. Es importante señalar que no es un artista por lo que el estilo viene siendo una variable, es decir, no responde a la necesidad creativa personal.” (Norberto Chavez, 2007)

Un argumento más al que podemos añadir es el siguiente “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 prefijado.

De acuerdo con los conceptos más importantes analizados anteriormente se puede destacar que la importancia del diseño gráfico en nuestra era es vital para la comunicación global. En el Ecuador se está formando el criterio y los ideales que llevan a apreciar un buen diseño, muestra de ello es la Bienal Iberoamericana de Diseño (BID), evento en el cual se exponen trabajos de todas las áreas concernientes a diseño y que enfocan la funcionalidad y viabilidad de investigar, diseñar y comercializar productos con identidad o a su vez que se elaboren productos que se encuentren bajo parámetros que establezcan una correcta comunicación entre personas. Eventos como este hacen que el ideal de un buen diseño funcional y atractivo marque a los empresarios y comunidad en general, transformando la forma de pensar y la percepción con ello cambiar y reformar el diseño y la publicidad tradicional.

El diseño y en especial el gráfico está íntimamente ligado en transmitir mensajes claves de forma visual y atractiva con el desarrollo de nuevas tecnologías en las ciudades más pobladas como Quito, Guayaquil y Cuenca se puede evidenciar la presencia de un buen diseño por parte de diferentes empresas a su vez también se

lo puede notar en algunos ámbitos de desarrollo social como lo político, educación, salud y muchos más aportando de esta manera a la innovación y el correcto manejo de mensajes.

Estamos claros que aun falta muchos más avances en el sentido de Diseño tanto en profesionales como en especializaciones para que el Ecuador pueda explotar mejor su talento propio y así competir con ideas nuevas creativas y funcionales sobre los demás países que poseen la posta en las diferentes ramas en diseño.

En el mundo moderno, vale hacer énfasis en que el diseño gráfico constituye en realidad toda una profesión, cuyos fundamentos radican en la concepción y puesta en marcha de herramientas visuales de comunicación. Aunque la tarea primordial de este ejercicio suele abocarse a la elaboración de mensajes puntuales dirigidos a determinadas comunidades o grupos sociales que se desenvuelven en varios ámbitos de la sociedad, tales como: privado, público, educativo y social. El crecimiento actual de las estrategias y creatividad ha dado lugar a que las creaciones de los diseñadores logren difundirse entre todos los estratos de la sociedad y para diferentes beneficios en los individuos.

Imagen # 3  
Diseño Gráfico



Fuente: <http://www.graficmedia.es/ilustracion-editorial.html>

## **Procesos del Diseño Gráfico**

### **Orden**

Hay que tener que concentrarse en el proyecto y tener el compromiso de seguir un método de diseño, el concentrarse significa escuchar nuestra intuición al buscar nuevas ideas o soluciones alternas y escuchar las necesidades y o deseos del cliente. El compromiso es tener paciencia para encontrar la solución ideal del proyecto y complementar con un auto crítico en cada paso del proceso.

### **Descubrimiento**

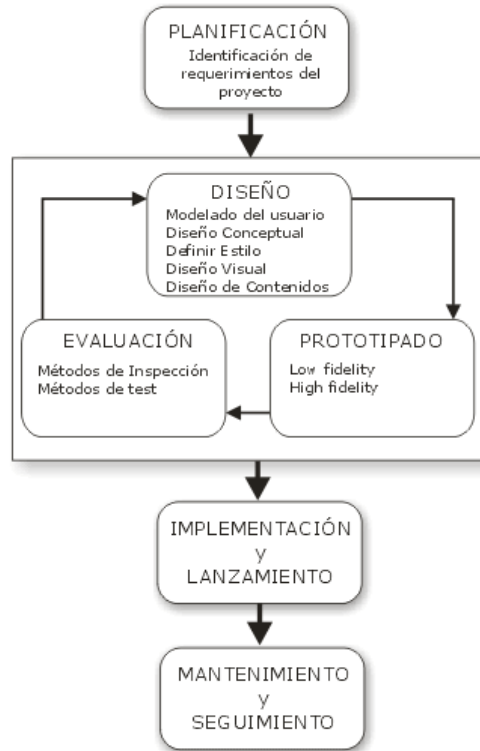
Debemos saber acerca del proyecto, conocer la compañía, su gente, productos y servicios, diseño anterior, reputación, estudios de mercado, premios, alianzas y sus competidores.

### **Diseño**

El diseño combina una habilidad casi instintiva para reconocer y crear patrones creativos, formula metas y crea estrategias para lograrlas.

Al ir desarrollando los bocetos se crearán patrones en nuestro pensamiento visual. Seguiremos esas ideas hasta el final, trabajaremos en cada una para llegar a la solución ideal. En algún momento se dirigirán a soluciones dramáticamente opuestas, cuando la idea lo amerite. Con eso queremos decir que no hay que ser pasivos en la búsqueda de propuestas, al fin y al cabo si las primeras opciones valían la pena regresaremos a ellas.

Cuadro # 1  
Procesos del Diseño Gráfico



Fuente: [http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio\\_web](http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio_web).

## Desarrollo

En ésta etapa todas las ideas, estrategias y elementos de diseño comienzan a tomar forma, interactuando como unidad visual. Es gratificante ver que el proyecto está trabajando en forma correcta. También nos presenta nuevos retos, es aquí donde la jerarquía visual requiere de una prueba crucial, donde el proyecto logra sus metas de comunicación o no. No estamos hablando de si nos “gusta” o no, estamos hablando de una decisión crucial, de la diferencia entre si el usuario final entiende el mensaje.

## **6 Principios del Diseño Gráfico**

### **1. Convencionalidad**

El signo debe configurarse conforme alguna combinación de los códigos gráficos culturalmente vigentes. La idea de «nuevos lenguajes gráficos» resulta absurda: si un lenguaje es nuevo, no se entiende.

### **2. Ocurrencia**

La ocurrencia compensa la convencionalidad al darle relevancia al mensaje. Pero el grado de atipicidad necesario no siempre es el máximo posible. Cada caso requiere un grado de ocurrencia diferente.

### **3. Eficacia**

El signo ha de cumplir, como mínimo, todas las funciones para las cuales ha sido creado. Valores, como por ejemplo la estética, no pueden subordinar la eficacia del comunicado gráfico sino, por el contrario, potenciarla.

### **4. Propiedad**

El signo debe inscribirse en el paradigma identitario de su emisor. No basta con la firma: el comunicado mismo debe identificar al emisor. La identidad no consiste en hablar del emisor sino en hablar como él.

### **5. Respeto**

Tal como sucede con el emisor, la gráfica debe ajustarse y respetar los códigos del receptor. Se habla para él, para que él entienda.

---

<sup>6</sup> Obtenido de: <http://foroalfa.org/articulos/diez-principios-del-diseno-grafico>. Revisado el 25 de enero 2013.



## **6. Pertinencia**

El signo debe ajustarse al registro del vínculo comunicacional que se entabla entre emisor y receptor. Solo conociendo ese vínculo, es posible establecer el tono adecuado que cada ocasión amerita.

## **7. Densidad**

Entre lo vacío y lo lleno debe haber una relación de sentido. El signo debe estar saturado, o sea, carente de zona privadas de sentido. Si al eliminar un elemento nada se pierde, es porque ese elemento sobraba.

## **8. Economía**

El despilfarro es comunicacionalmente negativo. El signo no debe contener redundancias superfluas o excesos gráficos.

## **9. Transparencia**

El signo debe carecer de significaciones parasitarias que obren como interferencias a su mensaje específico.

## **10. Anonimato**

El signo debe ser autónomo, libre de referencias a su proceso productivo o su autor. El signo no es la historia de su proceso productivo: pertenece al emisor y su producción debe volverse invisible. (Norberto Chavéz, 2000)

Como conclusión podemos decir que el diseño gráfico desde criterios ergonómicos y gráficos facilita y mejora la interacción, una adecuada elección e integración de los mismos siguiendo una estrategia de carácter global, que integre

la información desde un escenario de comunicación adecuado y eficaz a los diferentes tipos de usuarios y aplicaciones, aportando un valor duradero y útil.

### **Diseño Editorial.**

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se enfoca en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos, etc. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación. (Ghinaglia, 2007).

Imagen # 4  
Diseño Editorial



Fuente: [http://www.artesdelibro.com/\\_mt/mt-search.cgi?IncludeBlogs=6&search=Dise%C3%B1o%20Editorial](http://www.artesdelibro.com/_mt/mt-search.cgi?IncludeBlogs=6&search=Dise%C3%B1o%20Editorial)

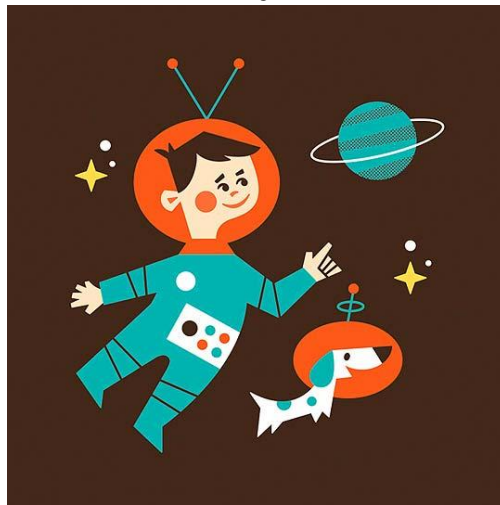
### **Maquetación.**

Proporciones de los elementos de la página, el orden que se le da a los pesos visuales, la jerarquía con la que se ubican los elementos primero, o después, adelante o atrás, arriba o abajo, full color, blanco y negro, claro, oscuro o resaltado, etc. Se debe tener entrenamiento y formación en los principios de diseño y no dejar el trabajo de diagramación al mero simple gusto. El ejercicio de

comprender los diferentes aspectos comunicacionales que implica el ordenar en la página los elementos informativos.

Imagen # 6

Infografías



<http://www.colectivobicicleta.com/2012/02/ilustracion-de-ty-wilkins.html>

### **Estilo gráfico.**

Cada publicación debe tener una personalidad propia diferente de las demás publicaciones y que sea coherente con el estilo editorial que tienen los textos. Mantener un estilo gráfico funcional y atractivo durante mucho tiempo no es tarea fácil, ya que los que trabajan en la edición pueden sentir cansancio de maquetar del mismo modo. Por lo tanto, es recomendable mantener un equilibrio entre un estilo clásico o sencillo y una propuesta audaz y dinámica. Con el paso del tiempo puede demostrarse su efectividad midiendo el nivel de captación que tienen determinados artículos en la audiencia.

También es importante considerar que el estilo editorial de una publicación no es necesariamente estático, depende de muchos factores: mercado, tendencias, tipo de público, entre otras cosas.

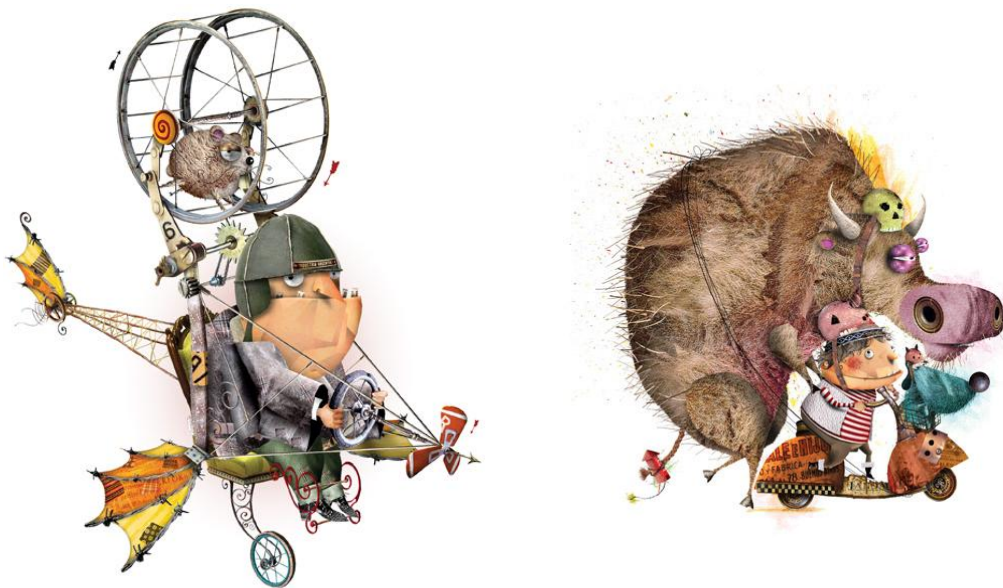
Uno de los referentes más importantes en la ilustración y estilo propio es el Argentino Pablo Bernasconi, importante artista visual creador de innumerables cuentos para niños y adultos con su estilo propio, su característica es resaltar

sueños, sus personajes no son sólo ilustraciones, son algo más. Observar cada una de sus obras de arte requiere tiempo para maravillarse con todos los pequeños detalles que las componen, una auténtica maravilla y una técnica sorprendente.

La técnica utilizada es el collage, no solo como herramienta técnica sino también conceptual, discursiva. Utilizo la combinación de referentes, sean objetos o símbolos o simplemente texturas, para multiplicar el sentido de las cosas, y así llegar a gestar una metáfora. La búsqueda es hacia la metáfora, redonda, amplia, autosuficiente. Y el collage sirve como motor semántico.

Imagen # 7

Ilustración



<http://www.pbernasconi.com.ar/>

## Comic

Dentro del análisis en cuanto a estilos gráficos encontramos este en particular que es muy utilizado en dibujos para grandes y chicos, con sus diferentes características en ilustración plasma la realidad de las escenas como lo menciona en la siguiente párrafo:

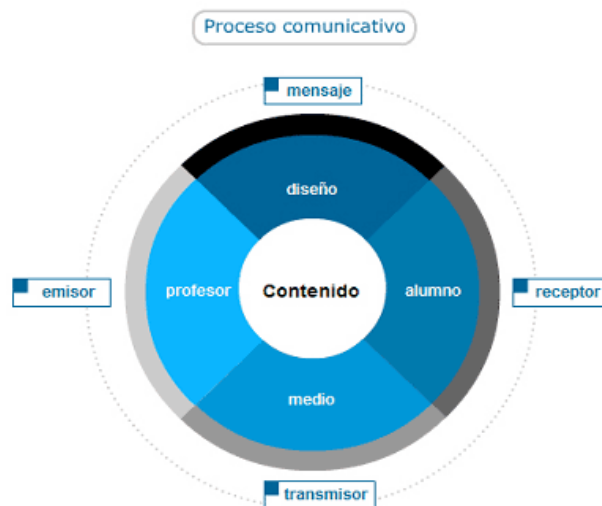
"La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura

de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco, Comic y Filosofía, 1973). El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina, es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas. El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética ó semiótica.

### **Diseño Multimedia.**

La palabra "multimedia" en Educación ha sido utilizada desde mucho antes que fuera incorporado al léxico de los soportes comunicativos. Se hablaba de programas de enseñanza multimedia que utilizaban la radio, la televisión y la prensa para alfabetizar o enseñar idiomas. También los paquetes multimedia de uso didáctico incluían cintas de audio junto a materiales impresos y audiovisuales con contenidos instructivos como cursos de idiomas, contabilidad, etc. Actualmente el uso más extendido de "Multimedia" es para referirse a sistemas integrados computarizados que soportan mensajes textuales, audiovisuales, etc.

Cuadro # 2  
Diseño Multimedia



Autores: Santiso Fernández, María Rosa, González González, Begoña  
Fuente: <http://www.ofifacil.com/ofifacil-infografias-que-es-defnicon-como-se-hacen.ph>

También en ciertas simulaciones sencillas podríamos encontrar elementos que nos recordarían el principio de práctica y repetición y es que dicho principio es un elemento clave en el aprendizaje, elemento que debe convivir con otros y que por tanto se encuentra en muchos diseños multimedia, no necesariamente ligados a concepciones asociacionistas. (Bartolomé, 1998)

Existen diferentes tipos de libros multimedia que puede estar orientados a diferentes fines como por ejemplo en Chile se utiliza esto para la educación vial de los niños de 10 a 12 años, además este país es mentor en una educación más interactiva caminando a la par con la vanguardia de la educación moderna, existen muchos recursos didácticos que permiten hacer de la enseñanza aprendizaje sea de una forma significativa y que bajo estrictos estudios se ha demostrado una mejor pregnancia en la mente de los niños.

Imagen # 8  
Libros Multimedia



Fuente: [http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/seguridad-vial/](http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/seguridad-vial/)

También en ciertas simulaciones sencillas podríamos encontrar elementos que nos recordarían el principio de práctica y repetición y es que dicho principio es un elemento clave en el aprendizaje, elemento que debe convivir con otros y que por tanto se encuentra en muchos diseños multimedia, no necesariamente ligados a concepciones asociacionistas.

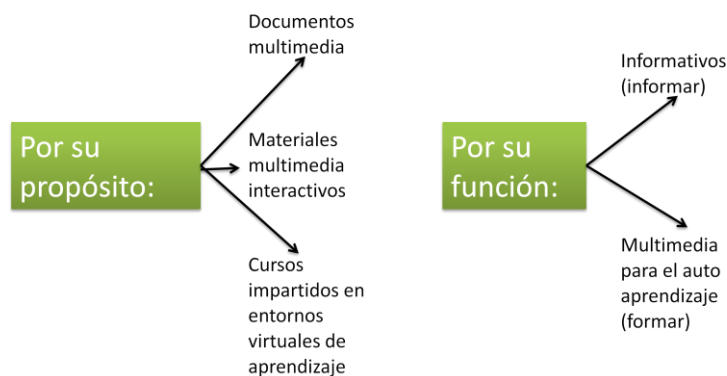
## El Guión Multimedia

<sup>7</sup>El guión multimedia es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual. Es una historia contada en imágenes también es una estructura altamente útil para desarrollar una aplicación de forma óptica ya que permite estimar recursos técnicos y humanos. Para realizar un guión didáctico debemos tener varias cosas claras:

¿Por qué se eligió hacer esta multimedia? ¿Para qué se va a realizar? ¿Cuál va a ser su función? ¿A quién va dirigido? ¿Cómo se puede hacer más interactivo? Tener un tema claro, una sinopsis de lo que se quiere hacer.

Cuadro # 3  
Guión Multimedia

## Tipos de material multimedia



Fuente: frineesantillan.files.wordpress.com/.../act\_1\_uni\_2\_frinee\_santillan.p

<sup>7</sup> Obtenido de:

[http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CCoQFjAC&url=http%3A%2F%2Ffrineesantillan.files.wordpress.com%2F2011%2F03%2Fact\\_1\\_uni\\_2\\_frinee\\_santillan.pptx&ei=IfaYU\\_eAJ4uXyATRzoLwDA&usg=AFQjCNFtw\\_xvPf2yxGA\\_GkbqXpno3ce2aA&sig2=Wp68xjIZVkcMCQF1OVjbJ](http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CCoQFjAC&url=http%3A%2F%2Ffrineesantillan.files.wordpress.com%2F2011%2F03%2Fact_1_uni_2_frinee_santillan.pptx&ei=IfaYU_eAJ4uXyATRzoLwDA&usg=AFQjCNFtw_xvPf2yxGA_GkbqXpno3ce2aA&sig2=Wp68xjIZVkcMCQF1OVjbJ). Revisado el 2 de febrero 2013.

## **Principios generales para la elaboración de material multimedia**

**Organización:** En un guión multimedia el contenido o tema debe estar muy bien organizado para que la información sea fácilmente asimilable.

**Integración:** Un buen multimedia logra una integración de imagen, sonido y/o palabras escritas, tomando cada uno de estos elementos el protagonismo cuando es necesario. No debemos convertir el audiovisual en una conferencia ilustrada con imágenes, ni viceversa.

**Narración:** Un buen guionista debe ser un buen narrador, capaz de hacer creer al usuario del multimedia que lo que se le cuenta es real, creíble o verosímil.

**Ritmo:** Debemos ser breves y concretos. Todos y cada uno de los elementos visuales, sonoros y textuales deben contener la información precisa y nada más.

### **El Guión Técnico**

Los guiones técnicos la mayoría de las veces se hacen en cuadros o tablas para mejor comprensión y organización.

**Título:** Cada pantallazo debe tener un nombre propio para distinguirse de los demás. No debemos repetir nombres ya que sería un poco enredado el desarrollo. Si por ejemplo es un pantallazo principal que tiene pantallazos adjuntos debemos ser claros en esto.

**Los fondos:** Debemos escribir el nombre del archivo con su respectiva extensión, para no poner otra imagen, y el programa en que será desarrollado.

**Los botones:** Se describe el color, textura y su estado. Se debe guardar cada botón con nombres diferentes y su extensión para no confundirlos respecto a su estado y en que pantallazo debe ir.

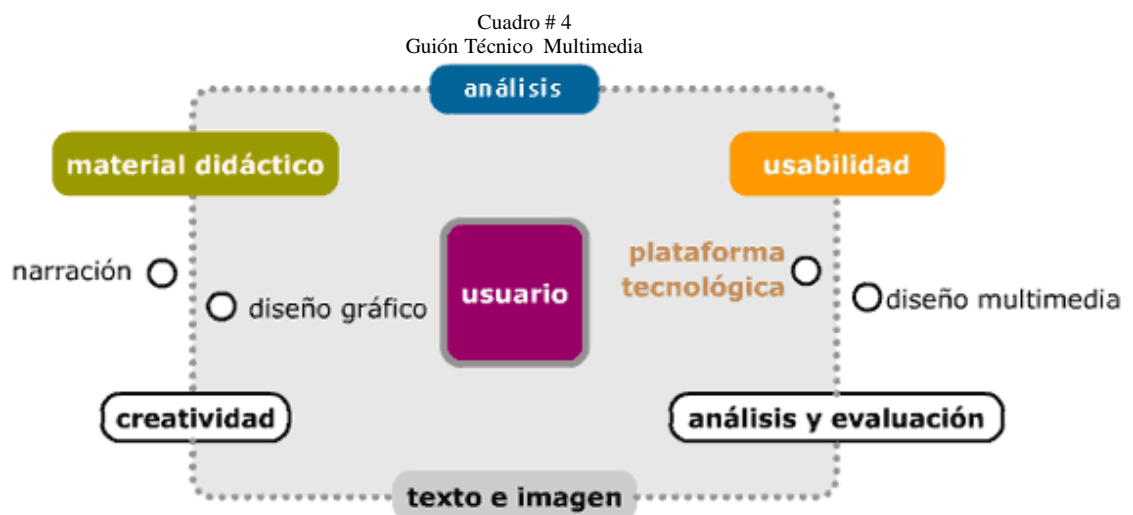


**Los sonidos:** Esta será la banda sonora de cada pantallazo, si el ambiente tiene música debemos escribir el nombre del archivo con su respectiva extensión. Si los botones tienen sonido, escribir el nombre del archivo de audio y su respectiva extensión (.mp3, .WAV, .mp4, etc.) y en que estado va a sonar el botón, cuando esta en reposo, sobre o presionado. En algunas multimedia no queremos que siempre haya música debemos dar la opción al usuario de parar o seguir escuchando.

**Los gráficos:** Si vamos a utilizar imágenes, con nombre y extensión. Si no es una imagen propia o es tomada de alguien o un sitio de internet se tiene que escribir su fuente.

**El texto:** Si el pantallazo lleva texto se debe escribir su fuente, tipo, color y tamaño.

**Las acciones:** Aquí se escriben las acciones que tendrá cada pantallazo, por ejemplo, si vamos a guardar cada usuario que ingresó, la interactividad de los botones, si apagamos o ponemos la música o si nos va a llevar a otro pantallazo, si hay una navegación con botones o áreas sensibles.



Autores: Santiso Fernández, María Rosa, González González, Begoña

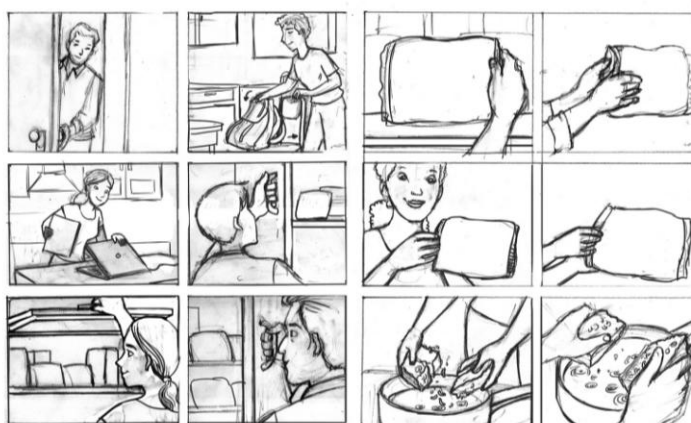
Fuente: <http://www.ofifacil.com/ofifacil-infografias-que-es-definicion-como-se-hacen.php>

## Story Board

<sup>8</sup>Un storyboard es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Para realizar el storyboard de la multimedia se lee el guión técnico, esta es nuestra guía y la seguimos al pie de la letra.

Imagen #9  
Story Board



<http://bloglapizmagiko.blogspot.com/2010/07/storyboard-ajinom.html>.

## Comunicación Visual

“La Comunicación Visual se apoya solamente en la precepción visual y es principalmente presentada o expresada con imágenes en dos dimensiones, incluye: signos, tipografía, dibujo, diseño, ilustración, color e información electrónica. También evoca la idea de un mensaje visual acompañando un texto como mayor poder para informar, educar o persuadir a una persona. (Moscoso Barcia, 2008)

Dentro de la práctica educativa relacionarse con este tipo de comunicación refiriéndonos a la Visual hace que la forma de enseñanza sea más significativa permitiendo que desarrollemos las inteligencias múltiples de los niños en una forma diferente no solamente con ejercicios del libro o con unos simples dibujos en el pizarrón, la concepción es poder mostrarles una manera más atractiva de

---

<sup>8</sup> Obtenido de <http://www.webplastica.es/paginas/storyboard.html>. Revisado el 2 de Febrero 2013.

aprendizaje mas visual que teórico, más entretenido y divertido que monótono y pasado de moda.

El proceso de enseñanza aprendizaje permite este carrera se convierta en un espacio de comunicar y transmitir conocimientos profundizando un sentido de acto reciproco de enseñanzas del medio socio cultural y los diferentes sucesos que se produzcan en el entorno educativo.

Desde otra perspectiva esta investigación focaliza su explicación en una tipología signfica específica: la icónica. Por lo cual solo desarrollará la segunda clasificación, es decir, la división del signo en relación con su objeto (obra plástica) por ser la de mayor pertinencia en función de este desarrollo y para comenzar a perfilar la definición en que se abordará la noción del Signo Icónico, al respecto declaramos el concepto de signo icónico formulado “El icono es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una semejanza, de sus propiedades intrínsecas, que de alguna manera corresponden a las propiedades del objeto.” (Morris, 1946)

“Como más tarde un signo es icónico en cuanto posee las propiedades de su denotado. Así, son icono una fotografía, un dibujo, un diagrama, y también una fórmula lógica y sobre todo una imagen mental”. (Eco, 1994)

Dominar en un principio la estructura del signo icónico, significa estimular el desarrollo intelectual del aprendizaje, de ahí que se comenta que una imagen vale más que 100 palabras, elementos que se deben tener en cuenta para desarrollar la comunicación visual, y así establecer los principios de una educación por la imagen o pedagogía de la imagen en nuestro sistema educacional con fuerza, ya que el canal visual u audio visual desempeñan un grandioso papel en el instrucción de nuestros escolares a través de los medios audio visuales.

Recordemos que la comunicación visual es un acto cognitivo y emotivo al mismo tiempo, pues como afirma la siguiente frase: “la percepción visual generaliza y diferencia simultáneamente...”. (Amheim, 1986)

Una cosa es ver y otra es mirar y por supuesto apreciar es otra, las tres tienen semejanza, pero es lo equivalente para el desarrollo de una cultura visual, que no es más que establecer las diferencias visuales y encontrar el verdadero sentido. Nuestro mundo se estructura a partir de imágenes, nuestro canal más inmediato para percibir lo que nos rodea es el visual. Se trata de una invasión continua a nuestra retina que nos hace percibir, entender, enriquecer, valorar y amar todo lo que siempre está pasando frente a nuestros ojos, la comunicación visual busca la novedad en todos sus recursos, desarrollados por las nuevas propuestas tecnológicas que permitan mejorar la educación y la forma de enseñanza de los maestros así mismo la formación en los niños y su reacción al entorno en sus diferentes escenarios que lo permitirá involucrarse como un ente de desarrollo mejorando la sociedad.

### **Teoría del color**

El color como símbolo es producto de los valores culturales aprendidos; varía, según las épocas, culturas y tendencias de moda. Los significados de color es una creencia tan antigua como la humanidad. Divinidades, realezas, clases sociales, virtudes, sentimientos, etc., han tenido y tienen como símbolo colores que los distinguen, los definen o simplemente los representan.

Una de las atribuciones más interesantes del color es la de "sentir" los colores cálidos y otros fríos. A partir de esta sensación, se establecen dos gamas o grupos de colores.

#### **Gama caliente**

Verde-amarillento, amarillo, rojo, naranja y afines

#### **Gama fría**

Azul, azul-verdoso, violeta y similares. Aparte de las sensaciones térmicas de los colores, estos tienen propiedades muy a tener en cuenta, sobre todo en decoración

de interiores y publicidad. Los colores claros y pálidos amplían el espacio y son menos fatigosos que los saturados. Los verdes tienen, en general, propiedades sedantes.

Los rojos son excitantes y se aproximan. Los azules se alejan y enfrían el ambiente.

Los colores cálidos y oscuros producen sensación de mayor peso que los claros y fríos.

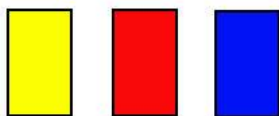
### **Color y comunicación gráfica**

Diferenciar entre lo cultural y lo simbólico. Lo que connota cada color por sí mismo. Por ej., Bandera, sol, rojo (atención), verde (naturaleza).

Muchos rubros o categorías de productos están asociados a un color determinado. Esto hace que uno al ver el color, este identificando el producto. Por ejemplo: Lila (milka) – celeste (artículo de limpieza (Ala) – Rosado (artículos de cosmética / higiene)

Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos.

### **Colores primarios**



Los colores, amarillo, rojo y azul, se llaman primarios o puros porque a base de ellos se forman todo el resto de colores de la rosa cromática y ninguna mezcla de colores los puede formar a ellos.

### **Colores secundarios**



Se llaman así, porque están formados por la unión de los primarios a partes iguales:

Naranja: una parte de amarillo más una parte de rojo.

Verde: una parte de amarillo más una parte de azul.

Violeta: una parte de rojo más una parte de azul.

### **Colores intermedios.**

Mezclando un primario y un secundario se obtienen los llamados colores intermedios (I), que como su nombre indica están "entre medio" de un color primario (P) y un secundario (S) o viceversa. Otra característica de estos colores es que se denominan con los colores que intervienen en su composición, primero citando el color primario y a continuación el secundario: amarillo-verdoso, rojo-anaranjado, azul-verdoso, azul-violeta, rojo-violeta y amarillo-anaranjado.

### **Colores terciarios**

Los tonos terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un primario (P) y de un secundario (S) adyacente: amarillo terciario (verde+naranja), rojo terciario (naranja+violeta) y azul terciario (verde+violeta). Los colores terciarios son los más abundantes en la naturaleza y por lo tanto los más usados en la pintura, ya que por ellos brillan los más exaltados y cobran vida los de intensidad media.

### **Colores cuaternarios.**

Son los que se obtienen mediante la mezcla de los terciarios entre sí: rojo terciario + amarillo terciario da un naranja neutralizado, amarillo terciario + azul terciario da un verde muy neutro (verde oliva) y rojo y azul terciario da un violeta neutro parecido al de la ciruela.

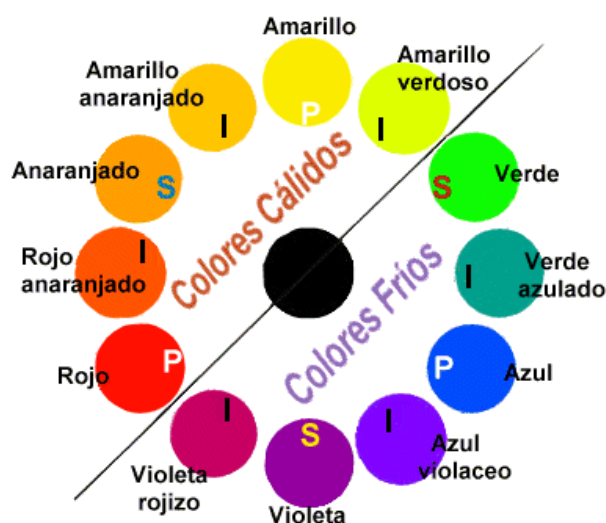
## **Armonía**

Existe armonía cuando la integración de todos los colores (matices, valores, etc.) producen una unidad grata a la vista, equilibrada y serena.

## **Contraste**

Existe contraste cuando la unión de varios colores produce una especie de choque que crea una unidad cromática más vital y dinámica. Claro que aquí hay que tener cuidado: una oposición demasiado violenta entre dos o más colores puede producir desarmonía (unidad cromática desagradable para el ojo humano).

En general, el uso ideal del color es aquel que integra, en un mismo ambiente, armonía y contraste. Para ello la norma dominante se basa en aplicar un color matizado, con grises, suave, ocupando la mayor parte del trabajo, aplicando después en zona menores, otros tonos afines armonizando. Y finalmente pequeñas notas de colores puros contrastados. Pero, como veremos a continuación, hay diferentes maneras de combinar colores. Hemos visto como en el modelo sustractivo- los colores empiezan a formarse a partir de 3 colores primarios (rojo, azul y amarillo). Por la mezcla de estos colores, se obtiene los colores secundarios (naranja, violeta y verde). Finalmente, mezclando un primario y un secundario en partes iguales, se obtienen los 6 colores terciarios. Todos los demás colores se consideran variaciones de estos doce colores básicos, bien por combinaciones entre ellos mismo como mezclados con negro o blanco.



Fuente: <http://todacultura.com/acuarelas/complementarios.htm>

## Semiótica

La semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas. Saussure fue el primero que habló de la semiología y la define como:

"Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social"; añade inmediatamente: "Ella nos enseñará qué con los signos y cuáles son las leyes que lo gobiernan...". (Saussure, *La semiótica en la Sociedad*, 1908)

### El signo es un compuesto de Significante y Significado

¿Qué es un Signo?

El signo es una "dídada", es decir, un compuesto de dos elementos íntimamente conexos entre sí: la representación sensorial de algo (el significante) y su concepto (el significado), ambas cosas asociadas en nuestra mente: "un signo lingüístico... une un concepto con la imagen acústica (...), es por tanto una entidad psíquica de dos caras" (Morhelet, 2012)



En síntesis, el signo lingüístico toma como consistencia al vincular entre sí dos aspectos de un mismo fenómeno, el elemento fónico-acústico y el concepto asociado con él. La figura de Saussure resalta, en primer lugar, porque se le suele reconocer como "el padre" de lo que hoy llamamos "semiología", aquella disciplina que él describió como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la sociedad". De él arrancan, pues, los estudios e investigaciones del siglo XX sobre los signos y la semiótica en general. La presencia de su pensamiento se dejó sentir en el campo de la semiológica bajo diversos aspectos.

### **Lectura del signo**

Todo acto de comunicación puede describirse como un par constituido por un signo producido por un emisor, interpretado luego por un receptor. Su estudio combinará producción e interpretación de un mismo signo.

Queda claro que para avanzar en el conocimiento de los signos es conveniente considerar aquello para lo que sirven cuando son más o menos intencionales, es decir para comunicar. Algo pasa de la mente del productor a la del intérprete. Más formalmente, puede considerarse que en todo fenómeno semiótico hay un traspaso a través de un signo, de una cierta forma de relaciones que está en la mente de un productor hacia la mente de un intérprete.

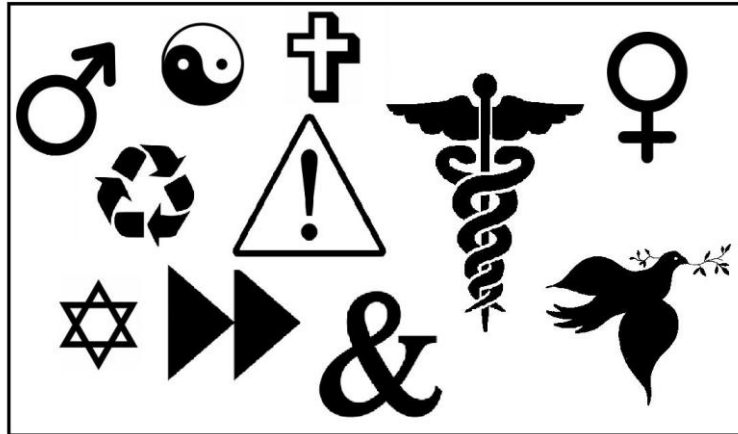
### **Lectura del signo visual**

La imagen constituye un fenómeno de transmisión y recepción de conocimiento que responde a una forma de pensamiento autónomo. A lo largo de la historia, la imagen ha desempeñado una función de transmisión de conocimiento desde un plano cognoscitivo. A medida que sus modalidades expresivas proliferan desde la imagen fija hasta la secuencial en movimiento la complejidad en la comprensión de sus mensajes aumenta y a medida que su presencia es mayor, la necesidad de interpretar sus significados reales aumenta también.

Conocer su lenguaje (gramática y sintaxis), desentrañar sus significados, estudiar sus mensajes explícitos y ocultos, es cada día una necesidad mayor para determinar su mejor lectura. Las imágenes nos hablan de las cosas representadas.

La información visual plasmada responde a la capacidad humana de estructurar el pensamiento en forma codificada por conceptos desarrollados con las funciones perceptivas y cognoscitivas que le caracterizan.

Imagen # 11  
Semiótica, Signos



Fuente: <http://marketingarte.wordpress.com/tag/semiotica/>

### **Lectura del signo auditivo**

Comprender que la transmisión de información para ser percibida por un solo sentido, el auditivo, se hace más efectivo cuando lo que se transmiten mensajes estéticos, lleva implícito una concepción de la comunicación que no admite escisiones entre sentido y forma. Pero además rinde cuenta de un planteamiento integral en la producción de mensajes sonoros.

Esa visión abarcadora del mensaje audio nos lleva por un doble camino a la hora de plasmar sentidos: la investigación temática y la investigación del lenguaje específico. Tal vez sea esta última tarea la más ardua, por la complejidad y dificultad que encierra plasmar ese lenguaje en forma estética.

### **Lectura del signo lingüístico**

Encontraremos tantas doctrinas de los signos como conceptualizaciones de esta cooperación de saberes; dicho de otra manera, las doctrinas difieren según el contenido primitivo atribuido al término "signo". Sin embargo, en su acepción

corriente, este término es lo suficientemente preciso como para que podamos contentarnos con las expresiones "doctrina de los signos" o "teoría de los signos", en virtud de la mayor o menor pretensión de formalización científica ostentada por las diferentes corrientes que se registrarán más adelante. Tendremos que tomar en cuenta también el amplio lugar ocupado por el signo lingüístico, tanto en la ocupación del campo como en una perspectiva histórica, puesto que para algunos la semiótica se confunde con la semio-lingüística, inclusive con una filosofía del lenguaje. Es importante considerar entonces, desde el comienzo, el carácter necesariamente polémico de toda tentativa de organización del campo semiótico y limitar nuestras ambiciones a mostrar que la semiótica es el ámbito privilegiado donde se organiza el debate acerca de la significación; queda claro que nosotros seremos parte interesada en ese debate.

### **Aplicaciones de la semiótica en el diseño gráfico**

La comunicación, con la meta de lograr ciertos efectos, requiere de actividades de producción y de consumo. Cuando produce un objeto de diseño, el diseñador usa signos (letras y figuras) los que sirven como portadores de información en el proceso de comunicación. Esta actividad requiere de creación, selección y arreglos de signos visuales en formación de signos compuestos y complejos (carteles, folletos, programas de identidad, etc.). Si éste ha de ser perceptible y reconocible por el consumidor, el diseñador no está completamente libre para la selección y la composición de los signos. Si el mensaje ha de llegar, su forma está controlada por ciertas convenciones. Estas pueden ser fuertes o débiles en cuanto a la forma en que son codificados, y pueden ser más o menos unánimes o más o menos constreñidos. Por ejemplo, si comparamos palabras y fotografías, las palabras están más fuertemente codificadas que la fotografía, porque su significado varía mucho más, de acuerdo varían las personas.

El repertorio de signos, la caja de herramientas visuales del diseñador, tiene que contener signos que sean comprensibles para el consumidor y que pertenecen al repertorio del usuario, si se ha de lograr el efecto entendido y deseado. En otras

palabras, tenemos que considerar al usuario como parte fundamental en este proceso, el cual posee un conocimiento previamente adquirido, que él que va a estar presente en la decodificación del siguiente mensaje. Esto significa que deben aceptarse ciertos limitantes si hemos de diseñar algo que será entendido por otros.

Por lo que con mayor complejidad se requiere movimientos cooperativos, activos y conscientes por parte del lector. El lector debe tener conocimiento previo de lo que hablará el texto, así como del tipo de lenguaje que utiliza. El lector debe realizar la interpretación iniciativa del texto dependiendo el contexto.

"Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar". (Eco, Anuncio de Educación y Comunicación, 1999)

La competencia del destinatario no coincide necesariamente con la del emisor. Para descodificar un mensaje se necesita una competencia lingüística, además de una competencia circunstancial diversificada que permite poner en funcionamiento ciertas presuposiciones.

Cuando se da lugar al diseño o a la creación de formas, el diseñador no lo crea de la nada; él siempre lo crea de un repertorio específico que consiste en elementos y de un conjunto de reglas gramaticales. Por reglas no hablamos del significado gramatical que se usa al escribir, sino de los sistemas por medio de los cuales se arreglan textos e imágenes visuales para poder comunicar, lo cual se ha desarrollado durante los siglos pasados y es hoy convencional.

## **Tipografía**

<sup>9</sup>Definimos la tipografía como el arte o técnica de producir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

## **Tipográfica Manuscrita o Caligráfica**

---

<sup>9</sup> Obtenido de:  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/ADC080.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf).  
Revisado el 15 de Febrero 2013.

<sup>10</sup>La escritura manuscrita constituye una modalidad de lenguaje que debe ser laboriosamente aprendida en sus etapas iniciales y que, una vez automatizada, pasa a constituir un medio de expresión y desarrollo personal. También constituye un eficiente mediador del aprendizaje que facilita al alumno la organización, retención y recuperación de la información. La escritura manuscrita, por el hecho de constituir una forma de comunicación debe ser legible y por ende fácilmente comprendida por el destinatario. Es decir, las letras deben ser claras, diferenciadas y regulares en cuanto a su tamaño, proporción e inclinación; las palabras deben estar separadas unas de otras, bien ligadas y alineadas. Asimismo, la diagramación debe facilitar la lectura del texto, la captación de su estructura, su uso funcional y su presentación estética.

Imagen # 12  
Tipografía, Caligráfica

Una muestra de escritura caligráfica en cursiva, donde la palabra "Champignon" está escrita con trazos fluidos, elegantes y entrelazados, característicos de este estilo de escritura.

Fuente: <http://www.rekursografico.com/25-fuentes-caligraficas-de-alta-calidad/>

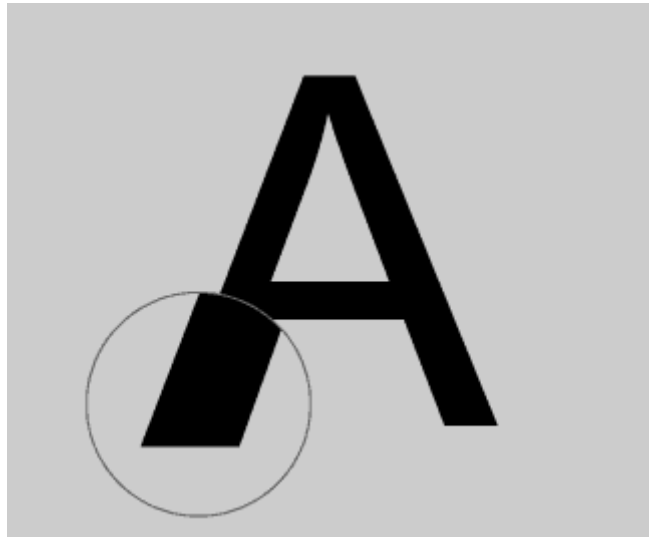
### **Tipografía “Scrip”, Mano imprenta, Palo seco**

“La letra “Script” es la más reciente adquisición de la Pedagogía moderna que soluciona muchos de los problemas didácticos del aprendizaje. La letra “Script” es clara, legible y de fácil reproducción; es de trazo sencillo, sin más exigencias caligráficas que se reservan para la escritura enlazada al término de la 1ra. etapa de aprendizaje.

---

<sup>10</sup> Obtenido de: <http://www.zona64.com.mx/indice/escritura.htm>. Revisado el 15 de Febrero 2013.

Imagen # 13  
Tipografía, Palo Seco



Fuente: <http://la-tipografia.net/category/tipografia-palo-seco>

Existen muchos cuadernos de escritura que siguen el desarrollo paralelo de la escritura utilizando el sistema global y están destinados al 1er. ciclo de la Educación Básica Regular y Laboral que desarrollan los siguientes principios:

- a) Principio de Actividad
- b) Principio de Funcionalidad
- c) Principio de Individualización.

La finalidad de ello es que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más fácil y pueda reforzar el proceso de escritura y posterior lectura e interpretación.” (Lambrusa, 1976).

## **Psicología infantil**

### **Desarrollo infantil**

El desarrollo infantil en los primeros años se caracteriza por la progresiva adquisición de funciones tan importantes como el control postural, la autonomía de desplazamiento, la comunicación, el lenguaje verbal, y la interacción social. Esta evolución está estrechamente ligada al proceso de maduración del sistema nervioso, ya iniciado en la vida intrauterina ya la organización emocional y mental. Requiere una estructura genética adecuada y la satisfacción de los requerimientos básicos para el ser humano a nivel biológico ya nivel psicoafectivo.

Imagen # 14  
Psicología Infantil



Fuente: <http://www.eldiariofenix.com/content/psicolog%C3%AD-escolar-algunas-t%C3%A9nicas-de-relajaci%C3%B3n-infantil>

### **Etapas de desarrollo**

#### **Desarrollo cognitivo**

La teoría más citada y famosa sobre desarrollo cognitivo en niños, la teoría de Piaget menciona que “los niños se desarrollan por etapas especiales conforme su intelecto y capacidad para relacionarse”. (Piaget, 1896)

Dentro del desarrollo Cognitivo existen etapas de desarrollo estas son:

### **Etapas sensoriomotora**

Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Durante esta etapa, los niños aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos si no están dentro del alcance de sus sentidos.

### **Etapas preoperacional.**

Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

Un segundo factor importante en esta etapa es la conservación, que es la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Esto es debido a la incapacidad de los niños de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura.

### **Etapas de las operaciones concretas**

Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Sólo pueden aplicar esta nueva comprensión a los objetos concretos aquellos que han experimentado con sus sentidos. Es decir, los objetos imaginados o los que no han visto, oído, o



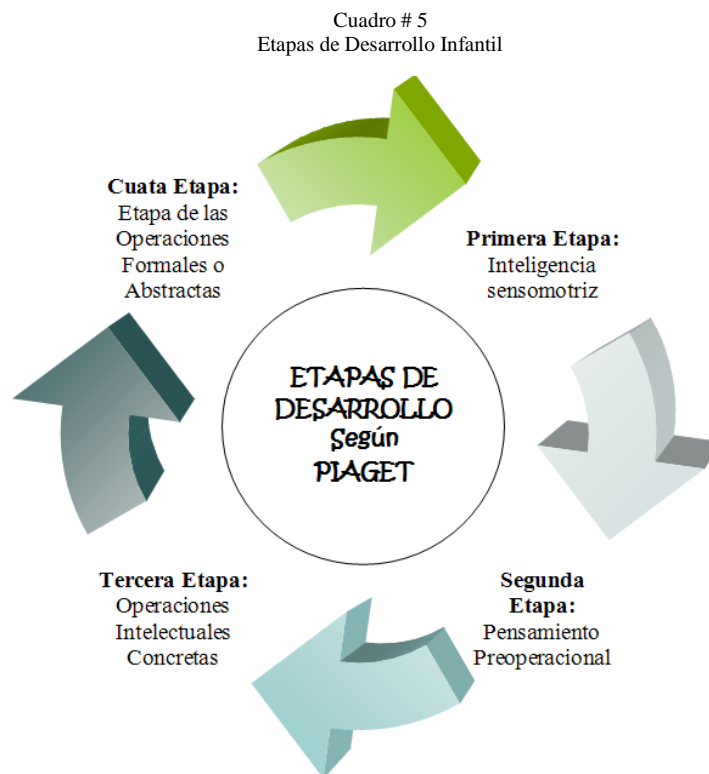
tocado, continúan siendo algo místicos para estos niños, y el pensamiento abstracto tiene todavía que desarrollarse.

### **Etapa de las operaciones formales**

En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal. Pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Otra característica del individuo en esta etapa es su capacidad para razonar en contra de los hechos. Es decir, si le dan una afirmación y le piden que la utilice como la base de una discusión, es capaz de realizar la tarea.



Fuente: <http://cosquillitasenlananza2011.blogspot.com/2011/10/etapas-del-desarrollo-piaget.html>

Dentro de un correcto desarrollo en la niñez se han tomado los principales ejes para el aprendizaje en la educación, los cuales nos permiten forjar conceptos claros con los cuales se podrá trabajar la propuesta que reúna características especiales para una significativa enseñanza aprendizaje a continuación están los principales ejes de desarrollo:

### **Desarrollo afectivo**

<sup>11</sup>El desarrollo emocional influye directamente en la perfeccionamiento intelectual del niño, según la opinión de varios profesionales llega a afirmar que una atrofia emocional en la niñez puede repercutir en una condición desfavorable de la capacidad de abstracción del niño, un desarrollo correcto de las capacidades emocionales origina un aumento de la motivación, de la indagación de casos y las ganas de aprender, una amplitud de la agudeza y profundidad de la percepción e intuición.

El correcto desarrollo emocional supone ser reflexivo de sus propios sentimientos, estar en contacto con ellos y ser capaz de manifestárselo a los demás. Ser capaz de involucrarse con otras personas de forma adecuada relacionándose positivamente.

“Las habilidades emocionales que un niño aprende antes de entrar en la escuela elemental son altamente efectivas para su futuro éxito escolar”. (Terry, 2011)

Aceptar los sentimientos de los niños y mostrarse con una mentalidad abierta sin prejuicios hará que este cometido sea interesante y explotar habilidades que podrían poner en práctica los profesores que pueden ser:

- 1) Atención completa hacia sus alumnos.

---

<sup>11</sup> Obtenido de: [http://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/237/el\\_desarrollo\\_emocional.html](http://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/237/el_desarrollo_emocional.html). Revisado el 27 de Febrero 2013.

- 2) Leer con sus alumnos.
- 3) Aprender a ser un buen oyente.
- 4) Pedir a los alumnos que expresen sus sentimientos y expresar los ellos, ser un modelador de emociones.
- 5) Aceptar sus sentimientos y emociones.
- 6) Hablar sobre sentimientos y emociones todos los días.
- 7) Ser paciente y positivo.

El desarrollo emocional los acompaña en todos los ámbitos de la vida familiar, académico-laboral y social de los individuos. Los autores que abordan el tema del desarrollo emocional, reconocen que es difícil señalar sus elementos, pero señalan que nuestras acciones operan de forma entrelazada en la conciencia cognitiva, afectiva y conductual de cada niño. Los aspectos estrictamente racionales no son neutros, sino que están cargados de emociones y empujan a actuar en una determinada aptitud. De esta forma podemos comprobar que el aspecto emocional no puede quedar al margen del tratamiento educativo diario.

La necesidad que se plantea en cuanto al desarrollo emocional en la escuela nace de la necesidad de atender completamente a la persona. El progresivo reconocimiento y afianzamiento psicopedagógico en el aula pueden ser de gran ayuda para animar y mostrar a los educadores como mostrar el desarrollo emocional y de esta forma reforzar el desarrollo cognitivo-afectivo-conductual en las escuelas. Los niños aprenden a expresar sus emociones observando cómo se comportan y desenvuelven los adultos más próximos y que forman parte de su entorno (padres y educadores). La competencia cognitiva-afectiva del profesor influye en el crecimiento intelectual y emocional de sus alumnos.

El segundo punto es el ambiente que existe en el aula, el profesor ha de constituir un medio óptimo para el desarrollo de las emociones en los niños. El clima social más apropiado es el que se fomenta en la cordialidad, la comprensión, el respeto, confianza, comunicación, sinceridad y cooperación entre sí. El tercer punto es utilizar un material que favorezca el desarrollo de la inteligencia emocional. De esto forma podríamos señalar:

a) Aprovechar las situaciones de la vida ordinaria en el aula para modelar los sentimientos y percepción del entorno.

b) Procurar que los alumnos tomen conciencia de que las áreas de trabajo de la educación formal son adecuadas para trabajar la inteligencia emocional, sin desligarlas de los objetivos educativos.

c) Procurar que los alumnos tomen conciencia de su propia personalidad, de su afectividad, de sus emociones, de sus impulsos, para esto la figura del psicólogo o psicopedagogo del medio es de gran ayuda para los niños, mediante pruebas y tests proyectivos.

### **Desarrollo simbólico**

Es una teoría especialmente aprovechable para explicar el proceso de socialización. La socialización, entendida en un sentido amplio se trata de un proceso de interiorización de relaciones y de las estructuras en que se realizan dichas relaciones. En el sentido que le da es el proceso por el que el individuo interioriza la sociedad y se hace, no solo participante de ella, sino miembro significativo, persona entre otras personas. Los símbolos y la interacción simbólica son trascendentales en la explicación de la formación de las personas. Una persona se define por el sentido que un individuo adquiere en el contexto

social en que vive y no se puede concebir sin una definición y un significado del individuo en relación al resto de los individuos de la misma sociedad.

El lenguaje no es un mero instrumento para expresar una realidad que está en otro lugar diferente del discurso. Cuando el individuo habla está no solo dando una información, sino manifestando una actitud sobre sí mismo, unas intenciones sobre lo que quiere ser, unos objetivos con respecto al otro, es decir, está tomando posiciones sobre objetos sociales. Hablar es manifestar una posición del sujeto frente a los demás. Y eso es el acto social que tiene sentido, al hablar se reconstruye la realidad.

### **Metodologías de enseñanza básica**

#### **Tipos de metodologías**

<sup>12</sup>Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivism, constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

Hay metodologías que se utilizan a diario, otras se utilizan excepcionalmente y otras sencillamente no se las utiliza, las metodologías educativas utilizadas habitualmente. Son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación estas son las más conocidas y habituales

- Clases magistrales.- La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica (última tecnología disponible).

---

<sup>12</sup> Obtenido de: <http://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas>. Revisado el 15 de Marzo 2013.

- Clases prácticas.- La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
- Clases de Laboratorio.- Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
- Tutorías.- Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.
- Evaluación.- Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación.
- Planificación.- Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.
- Trabajos individuales y en grupo.- Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

Las personas perciben y adquieren los conocimientos de manera distinta. Además, tienen preferencias hacia determinadas estrategias cognitivas que son las que finalmente les ayudarán a dar significado a la nueva información. Por ejemplo, unos prefieren hacerlo en grupos, otros individualmente, algunos optan por la experimentación y otros requieren asesoría.

### **Método de Enseñanza Global**

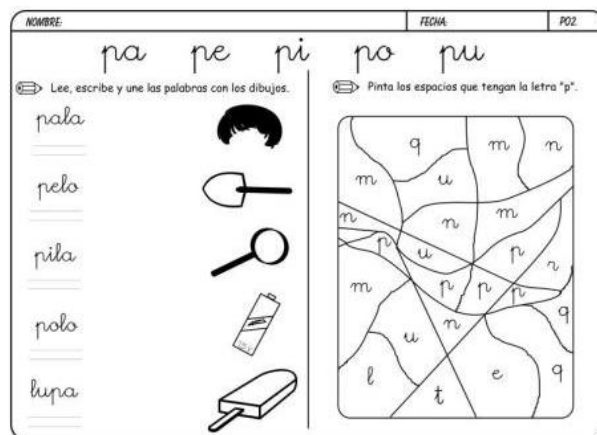
El método global de aprendizaje de la lectura y escritura parte de la palabra o la frase para llegar a sus elementos: las sílabas, las letras, los sonidos. Este método, considerado como más "natural" por muchos especialistas vino a dar respuesta a las limitaciones del método tradicional que parte de las letras para llegar a las frases.

Para superar los inconvenientes del método de aprendizaje de la lectoescritura tradicional a grandes rasgos, consiste en aprender a reconocer las letras para luego formar palabras con ellas, denominadas analíticas y que se caracterizan por partir de unidades con significado completo, ya sea una palabra o una frase. El llamado método global, que trabaja con palabras apoyándose en las imágenes que las identifiquen para que el niño comprenda el concepto desde el principio. Este sistema tiene la ventaja de que permite comenzar la enseñanza de la lectura y la escritura a partir de los 3 años. Para ello, los profesores llenan la clase de carteles con palabras –el nombre de cada alumno escrito en su mesa y en su perchero, el nombre identificativo de cada objeto del aula, el título de los dibujos que han realizado los niños y que están colgados en las paredes...– que tengan relación con el mundo de los pequeños. Así, gracias a su memoria visual, los niños reconocen letras, incluso frases y las relacionan con las imágenes. Si el pequeño ve una palabra escrita debajo de un dibujo del sol, sabe de qué palabra se trata, aunque no sepa qué letras son la /s/, la /o/ y la /l/".

Tras muchas repeticiones, los niños ya están preparados para leer frases o, incluso, textos con esas palabras aprendidas. El resto de los elementos de la

oración, como los verbos, los reconocen por deducción, a través de las relaciones que existen entre todos los componentes de la frase. De esta forma, los niños aprenden por curiosidad y por comprensión y entienden perfectamente lo que leen. Es un método más natural, porque sigue el mismo proceso que el aprendizaje del lenguaje, que se basa en repetir las palabras que oímos continuamente. Además, el niño se siente interesado por aquello que tiene sentido, lo que le ayuda a tener una lectura más fluida y comprensiva desde el principio.

Imagen # 15  
Psicología Infantil



Fuente: [http://karen-moraga.blogspot.com/2011\\_10\\_01\\_archive.html](http://karen-moraga.blogspot.com/2011_10_01_archive.html)

### Enseñanza - aprendizaje

El concepto estilos de enseñanza aprendizaje se refiere a esas estrategias preferidas por los estudiantes y que se relacionan con formas de recopilar, interpretar, organizar y pensar sobre la nueva información. En otras palabras, podríamos decir que son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que determinarán la forma en que los estudiantes perciben, interaccionan y responden a un ambiente de aprendizaje, de manera más sencilla, la descripción de las actitudes y comportamientos que determinan las forma preferida de aprendizaje del individuo. El estilo de aprendizaje consiste en definitiva en cómo nuestra mente procesa la información, cómo es influida por las percepciones de cada individuo, con el fin de alcanzar aprendizajes eficaces y significativos. Por



ejemplo, cuando se aprende un nuevo concepto, algunos estudiantes se centran en los detalles, otros en los aspectos lógicos, otros prefieren hacerlo leyendo o llevándolos a la práctica a través de actividades. Por ello es necesario planificar actividades ajustadas a los estilos de aprendizaje de los participantes de manera que sean más receptivos cuando perciban que los objetivos del programa de formación responden a sus necesidades y expectativas.

Es importante establecer que los estilos de aprendizaje no son estables, es decir, pueden sufrir modificaciones a lo largo del tiempo. En efecto, a medida que avanzan en su proceso de aprendizaje los estudiantes van descubriendo cuál es su mejor forma de aprender, dependiendo de condiciones tales como las circunstancias, contextos o tiempos de aprendizaje. Los alumnos aprenden con más efectividad cuando se les enseña con sus estilos de aprendizaje predominante. En consecuencia, podríamos decir que:

- El facilitador podrá orientar mejor el aprendizaje de cada alumno si conoce cómo aprenden.
- Si la meta del facilitador es lograr que los estudiantes aprendan a aprender, entonces se le debe ayudar a conocer y optimizar sus propios estilos de aprendizaje.
- Sin embargo, adaptar la intervención educativa al estilo de aprendizaje de cada estudiante adulto resulta una tarea bastante difícil y más aún cuando se trata de un proceso de formación a distancia. En este contexto, varios investigadores han comprobado que presentar la información mediante diferentes enfoques nos conduce a una instrucción más efectiva.
- En consecuencia, la formación a distancia posibilita que cada estudiante pueda “recibir” los contenidos adaptados a sus estilos de aprendizaje predominantes.

<sup>13</sup>Existen diferentes clasificaciones en relación con los estilos de aprendizaje, por ejemplo, para Honey y Mumford los estilos de aprendizaje son cuatro:

- **Activista:** Los estudiantes con predominancia en el estilo activo se implican plenamente en nuevas experiencias. Crecen ante los desafíos y se aburren con largos plazos. Son personas que gustan de trabajar en grupo y se involucran en las actividades activamente.
- **Reflexivo:** Los estudiantes con un estilo de aprendizaje predominantemente reflexivo también aprenden con las nuevas experiencias, sin embargo, no les gusta implicarse directamente en ellas. Reúnen la información y la analizan con tranquilidad antes de llegar a una conclusión. Observan y escuchan a los demás, pero no intervienen hasta que se han adueñado de la situación.
- **Teórico:** este tipo de estudiantes aprende mejor cuando la información se les presenta como parte de un sistema, modelo, teoría o concepto. Les gusta analizar y sintetizar; si la información es lógica, es buena.
- **Pragmático:** Su forma de acceder a la información es mediante la aplicación práctica de las ideas. Tienden a ser estudiantes impacientes cuando hay alguien que teoriza en exceso.

## **Desarrollo de las destrezas en la niñez**

### **Proceso de destrezas en los niños**

Las habilidades son destrezas de pensamiento y de aprendizaje que necesitan los niños a lo largo de su crecimiento para poder conocer el medio que los rodea, un

---

<sup>13</sup> Obtenido de: <http://medicina.usac.edu.gt/fase4/docu-apoyo-faseiv/meto.pdf>. Revisado el 16 de Febrero 2013.

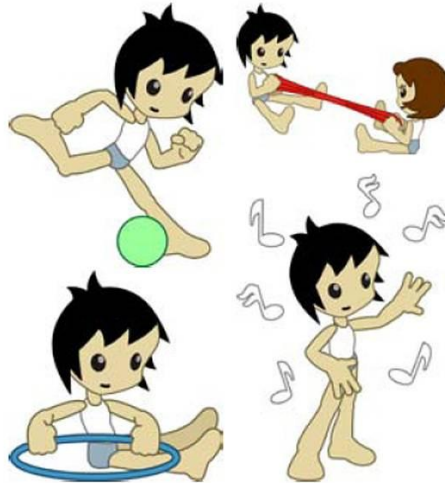
ejemplo de ellas son la memoria, la atención, la lectura o la escritura. A partir de las habilidades que van adquiriendo con la edad, los niños aprenden los conocimientos que más tarde necesitarán para desenvolverse con éxito en diferentes ambientes, por ejemplo, en la escuela o con los amigos.

Los niños de manera natural aprovechan todos los medios que tienen a su alcance para desarrollar sus habilidades, medios que pueden ser tradicionales, como los libros o los juguetes, o innovadores como las herramientas que les proporcionan las nuevas tecnologías, como los videojuegos, el móvil, Internet, etcétera. Estas herramientas les permiten interactuar, comunicarse y divertirse. Los niños de hoy, nativos digitales, además de haber adquirido con normalidad nuevas maneras de comunicarse gracias a las nuevas tecnologías, encuentran en ellas un medio que los motiva y les estimula a aprender y entretenerse.

### **Destrezas físico motoras**

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son que son comunes a todos los individuos permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizajes motrices más complejos. Se consideran habilidades motrices básicas los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Todos ellos son aspectos a ser desarrollados entre los 6 y los 12 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo en el niño de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

Imagen # 16  
Destreza Físico Motoras



Fuente: <http://psicologia5pue2.blogspot.com/>

### **Destrezas intelectuales y razonamiento**

Para Piaget, el niño de 6 años sigue inmerso en la etapa de la inteligencia verbal, dentro del pensamiento que llama intuitivo. El razonamiento a esta edad es de naturaleza concreta, con un pensamiento ligado a la percepción, desarrollando el pensamiento reflexivo, y presentar una actitud para resolver problemas.

Aquí comienzan a trabajar con símbolos e imágenes. Las palabras comienzan a cobrar significado. Comienzan a disfrutar de libros de imágenes y a relacionarlas con palabras. Una teoría del desarrollo debe reflejar el intento de relacionar los cambios en el comportamiento con la edad cronológica del sujeto; es decir, las distintas características conductuales deben estar relacionadas con las etapas específicas del crecimiento. Las leyes que regulan las transiciones entre estas diferentes etapas del desarrollo también deben identificarse. Las principales teorías evolutivas son la teoría freudiana de la personalidad y la de la percepción y cognición. Ambas explican el desarrollo humano en la interactividad de las variables biológicas y ambientales.

### **Destreza de socialización**

“Esta destreza que tiende a fomentar procesos de formación de grupo, como participar y dirigir actividades, y a desarrollar capacidades de integración al grupo como cooperar y asumir responsabilidades.” (Educación, 2010)

Imagen # 17

Destreza Físico Motoras



Fuente: <http://www.anip.cl/prensa/un-mal-colegio-disminuye-el-coeficiente-intelectual-de-los-alumnos/>

### **Comunicación y lenguaje**

#### **Fundamentación Socio lingüística**

Un cambio de perspectiva de la pedagogía del lenguaje, sólo se logra si aceptamos los fundamentos sociolingüísticos, por cuanto éstos nos permiten trascender las nociones teóricas que ocasionaron las limitaciones en los enfoques tradicionales. En efecto, la sociolingüística aporta el concepto, ya no de lengua, como sistema lingüístico, sino de competencia del lenguaje, para la comunicación y la significación. De este modo, se supera el hablante oyente ideal para acceder al hablante oyente real con sus perfiles y configuraciones sociales, culturales, ideológicas y personales (afectivas). Al proponer este hablante, se abandona el concepto de comunidad lingüística y se reemplaza por el de comunidad de habla, cuya actuación ya no es meramente lingüística sino comunicativa, esto es lingüístico-semiótica, un tipo de praxis que se manifiesta a través de eventos, actos de habla y sus componentes: los participantes, que dejan de ser unívocos y monológicos para ser polifónicos, plurívocos, pues nunca consisten en un sólo

enunciador, sino por el contrario, detrás de ellos se ocultan otros enunciadores, otras voces que se conjugan, contradicen, contraponen o complementan; los otros componentes son: el contexto, la situación comunicativa, las configuraciones socioafectivas (clave), los roles interactivos, el estatus, los mensajes, los géneros discursivos, los estilos de habla y las normas de interacción e interpretación.

“Concebir la Escuela como un contexto sociocultural en el que se presenta una diversidad sociolingüística; y como una agencia de creación, producción y control simbólicos; pues allí convergen: subcontextos, comunidades de habla, competencias comunicativas, interacciones y transacciones diversas y géneros discursivos. Concebir el Aula de Clases como un subcontexto sociocultural y comunicativo en el que se hace real la diversidad sociolingüística. Cambiar la metodología de contenidos por la de proyectos pedagógicos de aula, cuya meta sea la competencia comunicativa en el sentido amplio aquí planteado: objetivos sociocomunicativos, cognitivos-meta-cognitivos y metacomunicativos”. (Cadena, 2011)

### **Fundamentación Psicopedagógica de la lectura**

Marina Parra al definirla entiende que “La lectura es una traducción intralengual del código del emisor al código del receptor, cada lector reinventa códigos porque no solamente lee con sus facultades cognitivas, sino con toda su personalidad”. (Parra, 2000). Este criterio se refiere al acto de leer como algo personal, criterio con el que no se coincide en la investigación, si se tiene en cuenta que en el modelo teórico que describe la lectura como proceso interactivo, el papel del maestro es significativo por su incidencia en la adquisición, por parte de los estudiantes, de un conjunto de estrategias que le facilitan el acto de leer.

“La lectura es un proceso de interacción entre pensamiento y lenguaje, y la comprensión es la construcción del significado del texto por parte del lector.” (Dubois, 1986)

## **Lectura**

Durante el proceso de la lectura, el lector se relaciona activamente con el texto, en un diálogo en el que se activan varias destrezas de pensamiento y expresión. En la prelectura (antes de la lectura, activando los conocimientos previos de los estudiantes, actualizando su información, permitiéndoles definir sus objetivos; durante la fase de lectura, indicando las estrategias que favorezcan la comprensión; y, en la postlectura (al finalizar el proceso), como apoyo para profundizar la comprensión.

## **Prelectura**

Es la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer. Es el momento para revisar los conocimientos previos y de prerequisites; los previos se adquieren dentro del entorno que traen los estudiantes, los prerequisites nos da la educación formal como: vocabulario, nociones de su realidad y uso del Lenguaje. Además, es una oportunidad para motivar y generar curiosidad.

## **Poslectura**

Es la etapa en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector. El tipo de preguntas que se plantean determina el nivel de comprensión que se quiere asegurar.

La fase de poslectura se presta para el trabajo en grupo, para que los estudiantes confronten sus propias interpretaciones con las de sus compañeros y construyan el significado de los textos leídos desde múltiples perspectivas.

Las destrezas a desarrollarse son:

- Resumir la información
- Preparar guiones y dramatizar.
- Armar collages que muestren el contenido

- Plantear juicios sobre personajes y situaciones de la lectura y sostener con argumentos la valoración que se hace de un texto.
- Verificar las predicciones realizadas durante la prelectura.

Imagen # 18  
La lectura



Fuente: <http://www.entrepadres.com/4422/como-estimular-la-lectura-en-nino>

## Escritura

“La escritura es un aspecto muy importante en la vida del ser humano, porque quien escribe no sólo plasma sus palabras, las organiza y las aclara, sino que se plasma a sí mismo: uno se ve en lo que escribe, uno se descubre en el texto; al escribir no sólo organizan las palabras, uno organiza su cabeza: el aclarado es uno. Al objetivar el pensamiento, al escribirlo, se piensa más fácilmente, pues se dialoga con uno mismo, se reflexiona. Al escribir uno descubre que sabía más de lo que creía saber, pues la escritura nos hace introspectivos y al explorarnos resulta que tenemos más de lo que suponíamos, porque escribir no sólo nos permite fijar la atención o activar la memoria trayendo al papel nuestros recuerdos, sino que nos permite inventar, imaginar, descubrir aspectos que jamás habíamos considerado: escribir nos permite sabernos.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010).



Imagen # 19

La Escritura



Fuente: <http://www.entrepadres.com/4422/como-estimular-la-escritura-en-ninos>

### **Lectoescritura**

En torno a la lectoescritura existen múltiples métodos y teorías que los fundamentan. Unos se centran en los aspectos más formales del aprendizaje y tratan el proceso desde las partes hacia el todo, es decir, partiendo de las letras, hacia las sílabas, posteriormente las palabras y luego las frases. Otros métodos son constructivistas y atienden a teorías que insisten en que la percepción del niño comienza siendo sincrética, captando la totalidad y no adentrándose en los detalles, parten del todo y presentan al niño palabras completas con su correspondiente significado. Los educadores son conscientes de la necesidad de conocer los diferentes métodos y conocer sus alumnos para escoger las mejores estrategias de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

El objetivo de este trabajo es fundamentar teórica y didácticamente una nueva variante metodológica para el tratamiento de la lectoescritura, variante que hemos denominado **método fonético-analítico-sintético-comunicativo** y que contribuye al desarrollo de habilidades psicopedagógicas y lingüísticas de los alumnos de los primeros grados de la educación básica.

### **Desarrollo:**

En todo proceso pedagógico se desarrolla una actividad comunicativa que se caracteriza fundamentalmente por ser verbal, es decir, por el intercambio de significados entre los diferentes sujetos que intervienen en el proceso comunicativo a través de la palabra articulada, lográndose de esta manera el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos.

"La comunicación oral constituye un excelente medio para entrenar tanto la lengua como sus funciones comunicativas. La comunicación oral estimula la actividad verbal del estudiante y su reiteración condiciona el aprendizaje de la escritura y la lectura" (Díaz, 2000)

No obstante, este proceso pedagógico no siempre se desarrolla con los alumnos solo a través de la actividad verbal espontánea y fluida, ésta también puede ser planificada de una forma más consciente, y el éxito de su calidad depende de cómo el maestro domine los métodos y procedimientos que se aplican en el proceso de la lectura oral expresiva. Solo con la aplicación de métodos efectivos puede lograr el maestro que sus alumnos lean con corrección, y tener conocimiento y dominio de las habilidades lectoras.

En el proceso de la lectoescritura el maestro debe apoyarse en determinados métodos que permitan que sus alumnos lean con corrección, lo cual se traduce en aplicar eficientemente todos y cada uno de los requerimientos que exige la lectura oral expresiva: principalmente correcta pronunciación, entonación, fluidez y expresividad.

La aplicación de un determinado método para la enseñanza de la lectura y para el desarrollo de las habilidades que deben caracterizar a un buen lector "ha sido tema ampliamente estudiado y debatido en el campo de la Pedagogía por su complejidad y sus múltiples facetas, y ha presentado enfoques diversos, siendo objeto de atención de filósofos, psicólogos, lingüistas, y en particular, de los educadores, por lo que se considera un campo de estudio interdisciplinario" (Arias, 1989)

El leer de forma expresiva es una de las habilidades principales que debe desarrollarse en los alumnos desde los primeros años de estudio, atendiendo de manera cuidadosa a cada uno de sus componentes, exigiendo todos ellos un tratamiento especializado.

Saber leer es poder comunicar con claridad y precisión la intención comunicativa del lector, es transmitir con claridad y fluidez las ideas fundamentales que se ha propuesto emitir, es garantizar la comprensión de su mensaje por parte del interlocutor. No obstante el acto de leer requiere del desarrollo de una serie de capacidades mentales y de habilidades sensoriales y motrices en los alumnos que no siempre se alcanza en toda la educación básica, y los problemas de lectura trascienden a niveles superiores, motivados por diferentes causas: por una parte, en los primeros años de vida y estudio las habilidades lectoras poco desarrolladas no recibieron la atención requerida, y por la otra, esta competencia comunicativa no fue desarrollada con los métodos y las técnicas más idóneos.

En la investigación "existe una variedad extraordinaria de métodos y de procedimientos para enseñar a leer a los niños, pero todos se reducen a dos tendencias fundamentales: **el análisis y la síntesis.**" (Darias, 1999)

Varios han sido los métodos que se han aplicado para el desarrollo de la lectoescritura vinculados a una u otra tendencia, como el fonológico, el de oraciones, el de cuentos, el método gestual, el método global ideovisual, etc.

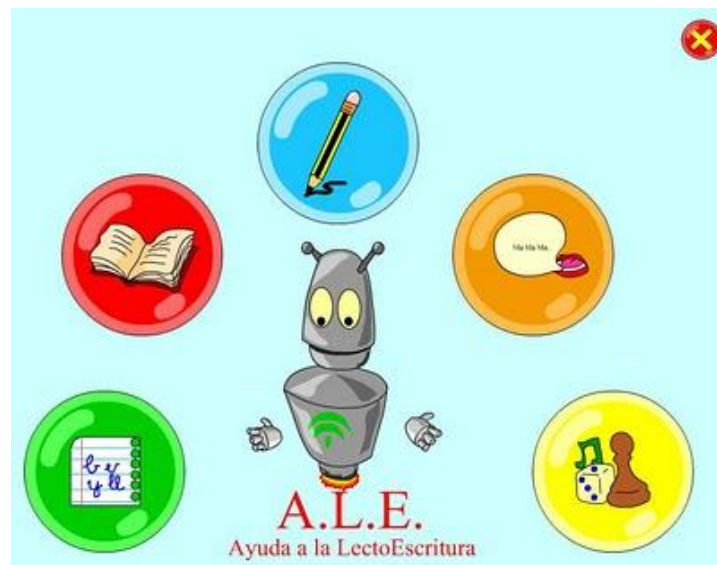
Al respecto, recientemente son considerados en esa evolución los aportes que la ciencia nos presenta desde campos como la Psicogenética, la Psicolingüística, la Sociolingüística, la Teoría Textual, entre otros. Hoy día, es necesario el protagonismo del niño o niña como constructor del proceso de lectoescritura, respondiendo así a un nuevo paradigma. Esta tendencia implica la utilización de métodos que parten de unidades significativas o globales, como los de tendencia analítica.

En un gran número de métodos para la enseñanza de la lectura se ha ensayado combinar lo sintético con lo analítico simultáneamente, lo que ha dado lugar a los métodos mixtos, y ejemplo de ello lo constituye el método fónico-analítico-

sintético. Este método tiene como fin que el niño aprenda a leer y a escribir simultáneamente, evite el silabeo y fomente las bases para la adquisición de una correcta ortografía, a partir de un lenguaje coherente, distinguiendo de manera auditiva las oraciones, palabras, sílabas y sonidos. Se fundamenta en el plano sonoro de la lengua y en dos procesos fundamentales: el análisis y la síntesis.

"Posee tres componentes: **el fónico**, porque su base está en el estudio del sonido, del habla viva; **el analítico** porque en el aprendizaje los niños tienen que dividir las oraciones en palabras, las palabras en sílabas y las sílabas en sonidos; y **el sintético**, porque durante su desarrollo los escolares aprenden a integrar de nuevo las partes hasta llegar a recomponer el todo", basado en un esquema gráfico. (Salazar, 2003).

Imagen # 20  
La Escritura



Fuente: <http://estaronorienta2.blogspot.com/2012/09/ayuda-la-lectoescritura-tics.html>

## Constructivismo

En este tema nos centraremos en el área de los enfoques psicológicos y sus derivaciones en el campo de la educación, pero sobre todo sus posibilidades de encontrar explicaciones e intervenir al respecto.

De acuerdo con la concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

“1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye (o bien reconstruye) los saberes de su entorno cultural, éste puedes ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de los otros.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a los contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido liberal todo el conocimiento escolar. Debido a que el conocimiento enseña en las instituciones educativas es en realidad el resultado de un proceso de construcción a nivel social, los alumnos y profesores encontrarán ya elaborados y definidos una buena parte de los contenidos curriculares.

### **Tres aspectos claves del proceso Instruccional**

Un enfoque instruccional reciente, vinculado a la psicología sociocultural que cada día toma más presencia en el campo de la educación, es la llamada cognición situada. Dicha perspectiva destaca lo importante que es para el aprendizaje la actividad y el contexto, reconociendo que el aprendizaje escolar es en gran medida un proceso de acumulación, donde los alumnos pasan a formar parte de una especie de comunidad o cultura de practicantes. El proceso de enseñanza debería orientarse a culturar a los estudiantes por medio de prácticas auténticas (cotidianas, significativas, relevantes en su cultura), apoyadas en procesos de interacción social similares al aprendizaje artesanal. Cuando hablamos de prácticas auténticas, hay que decir que éstas pueden valorarse en función de qué tanta relevancia cultural tengan las actividades académicas que se solicitan al alumno, así como del nivel de actividad de las mismas.

## **La intención pedagógica en el aula**

Es importante que el docente conozca el nivel jerárquico de los contenidos que enseña, las interrelaciones que éstos guardan entre sí, y que ayude a los alumnos a entender ese entramado o tejido conceptual existen en la disciplina que enseña. Precisamente uno de los mayores problemas de los estudiantes es que tienen que aprender “cabos sueltos” o fragmentos de información incompletos, lo que los lleva a aprender repetidamente, casi siempre con la intención de pasar un examen y sin entender mucho del material de estudio. Es indispensable tener siempre presente que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además un reflejo de su madurez intelectual. Este conocimiento resulta crucial para el docente, pues Ausubel piensa que es a partir del mismo que debe planearse la enseñanza. Esto se refiere a que los alumnos se deben poseer y ayudarlos en todo momento, para que construya su propio aprendizaje, y a la vez pueda poseer las diversas competencias de acuerdo a los contenidos.

La intención pedagógica es la proximidad que el docente puede dar las mejores estrategias, para que genere en ellos el aprendizajes de dichos contenidos. Por lo tanto, es importante que la intención debe ser acorde con las realidad que está situada la escuela, en qué condiciones vive el alumno, etc.

## **Prácticas auténticas**

<sup>14</sup>Cuando hablamos de prácticas auténticas, hay que decir que éstas pueden valorarse en función de qué tanta relevancia cultural tengan las actividades académicas que se solicitan al alumno, así como del nivel de actividad de las mismas. El conocimiento fomentado en la escuela es individual, y fuera de ella es compartido; el conocimiento escolar es simbólico-mental, mientras que fuera es

---

<sup>14</sup> Obtenido de: [https://www.academia.edu/6268102/Constructivismo\\_y\\_el\\_Aprendizaje\\_Significativo](https://www.academia.edu/6268102/Constructivismo_y_el_Aprendizaje_Significativo). Revisado el 20 Marzo 2013.

físico-instrumental; en la escuela se manipulan símbolos libres de contexto, en tanto que en el mundo real se trabaja y razona sobre contextos concretos.

## **2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Plan nacional del buen vivir**

#### **Conectividad y Telecomunicaciones para la sociedad de la información y el conocimiento**

Dentro de las actualizaciones con los gobiernos de turno existen parámetros que permiten entender que las bases para una educación de calidad es ir de la mano con la tecnología, para garantizar un desarrollo educativo no solo en metodología y dotación de libros sino con materiales de apoyo didáctico que faciliten el ejercicio docente para una enseñanza significativa y que genere resultados a largo plazo, no descuidando el innovar con frecuencia abriendo nuevos campos de investigación dentro de la educación.

En consecuencia, la acción estatal en los próximos años deberá concentrarse en tres aspectos fundamentales: conectividad, dotación de hardware y el uso de TIC para la Revolución Educativa. El énfasis en tales aspectos implicará el apareamiento de externalidades positivas relacionadas con el mejoramiento de servicios gubernamentales y la dinamización del aparato productivo.

La educación, entendida como formación y capacitación en distintos niveles y ciclos, es fundamental para fortalecer y diversificar las capacidades y potencialidades individuales y sociales, y promover una ciudadanía participativa y crítica. Es uno de los medios más apropiados para facilitar la consolidación de regímenes democráticos que contribuyan la erradicación de las desigualdades políticas, sociales, económicas y culturales. La educación contribuye a la construcción, transformación y replanteamiento del sistema de creencias y valores sociales y a la revalorización de las culturas del país, a partir del reconocimiento de la importancia de las prácticas sociales y de la memoria colectiva para el logro de los desafíos comunes de una nación. (Correa, 2009).

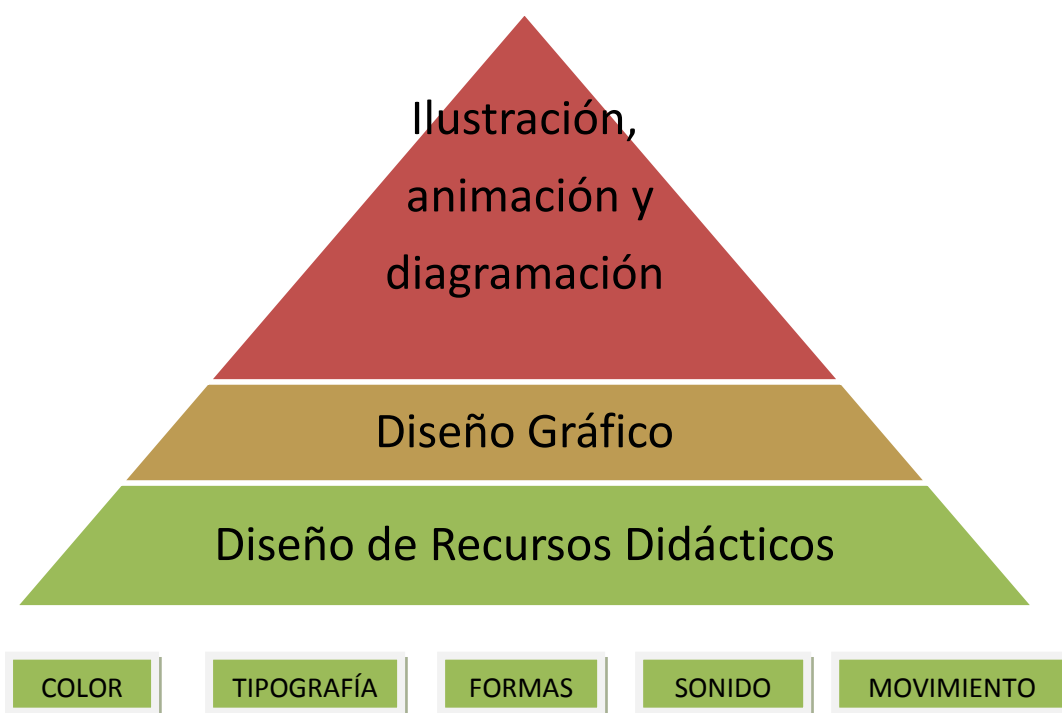
### 2.3.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Formulación del Problema.

¿Cómo el diseño de recursos didácticos facilitará el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón?

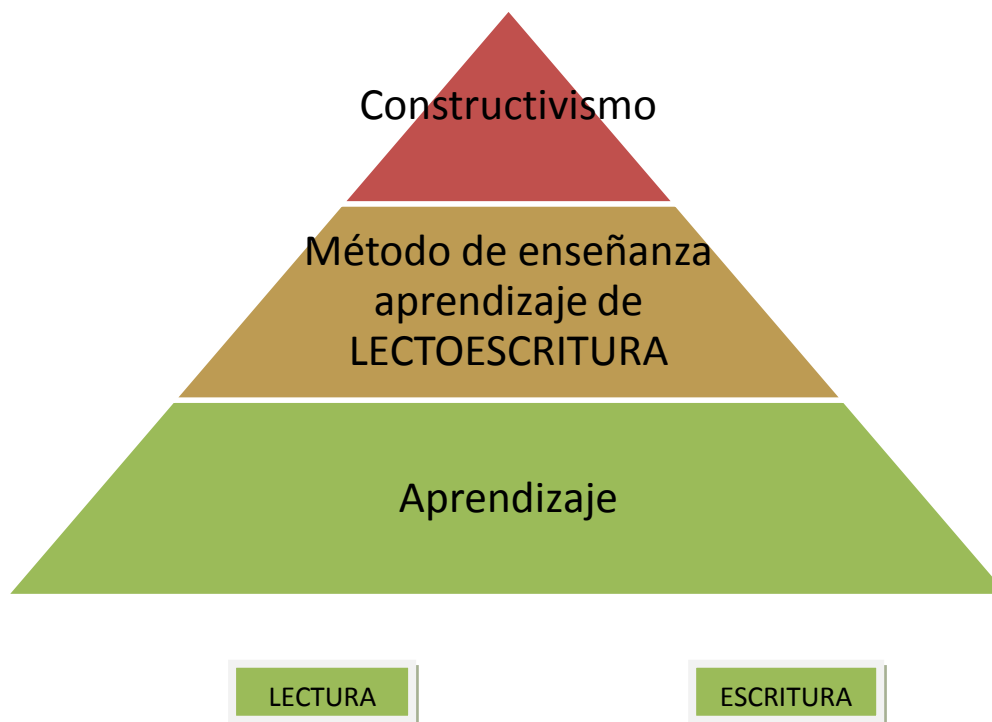
X= Diseño de Recursos Didácticos.

Y= Aprendizaje.



Organigrama No. 1 Variable Independiente  
Elaborado por: Paola Robalino





Organigrama No. 2 Variable Dependiente  
Elaborado por: Paola Robalino

### **Definición de Categorías**

#### **Material Educativo**

El material educativo o recurso educativo es uno de los muchísimos elementos que facilitan la enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños en formación escolar.

“El término **material educativo** hace referencia a una amplia variedad de dispositivos comunicacionales producidos en diferentes soportes que son utilizados con intencionalidad pedagógica con el objetivo de ampliar contenidos, facilitar la ejercitación o completar la forma en que se ofrece la información” (Landau. Mariana, 2007).

#### **Diseño Gráfico**

En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el

diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese «algo» sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época el gusto de su época.” (Wong, 1995).

## **Ilustración**

La ilustración empleada, debe ser de una forma muy sencilla. De acuerdo a estudios los niños les atrae más las imágenes de gran tamaño y colores de igual manera la tipografía, por lo que las formas tienden ser muy planas, no se emplea tanto detalle, y como se mencionó anteriormente, los colores apoyan estas características.

Mucho depende también del estilo del autor “Cada estilo de ilustración tiene su sello personal rigiéndose en un contexto de color y tipografía adecuados a las diferentes circunstancias” (Verdugo, 2013).

## **Animación**

Los libros multimedia infantiles son programas lineales, compuestos por una serie de escenas. En cada escena el niño puede interactuar con objetos. También puede practicar con la pronunciación de frases y sentencias. El aprendizaje que puede esperarse de los niños se basa en gran parte en la práctica y en el establecimiento de asociaciones. Sin embargo hay un elemento que los distingue claramente de los diseños: el niño explora la escena, tratando de descubrir los elementos activos. Por otro lado, hoy en día se considera que estos programas tienen un carácter más lúdico o de introducción al medio que unos objetivos de aprendizaje concretos. Hay que hacer notar sin embargo que son unos de los programas más presentes en las escuelas, en los primeros niveles de escolaridad.

## **Diagramación**

La composición debe considerar principalmente, el ordenamiento armónico de los elementos de la página para que no haya discordancia visual, es decir, que se vea agradable a la vista y sea fácil de recorrer y seguir la lectura.

## **Color**

El color es el componente visual que nos permite comunicar no solo con el signo sino con la percepción e idealización comunicativa del color de acuerdo a los elementos en el que este siendo utilizado las diferentes gamas cromáticas.

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético. (Apesteguia, 2012).

## **Tipografía**

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. El campo tipográfico, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc., y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

## **Aprendizaje**

El desarrollo infantil es fruto de la interacción entre factores genéticos y factores ambientales:

- La base genética, específica de cada persona, establece unas capacidades propias de desarrollo y hasta el momento no nos es posible modificarla.
- Los factores ambientales van a modular o incluso a determinar la posibilidad de expresión o de latencia de algunas de las características genéticas. Estos factores son de orden biológico y de orden psicológico y social.

Son factores ambientales de orden psicológico y social la interacción del niño con su entorno, los vínculos afectivos que establece a partir del afecto y estabilidad en los cuidados que recibe, la percepción de cuanto le rodea (personas, imágenes, sonidos, movimiento...). Estas condiciones, que son necesidades básicas del ser humano, son determinantes en el desarrollo emocional, funciones comunicativas, conductas adaptativas y en la actitud ante el aprendizaje.

### **Lectoescritura**

“La Lectoescritura es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria. Los educadores ya preparan desde educación infantil a sus alumnos para las tareas lectoescritoras que pronto vendrán, a través de actividades que les llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado posterior.” (Fraga, 2006).

### **Constructivismo**

La función del docente es engrasar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente originado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones ópticas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que deba orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad. Podemos decir que la construcción del

conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en el sentido puede poseer las diversas competencias o habilidades que se exige, como por ejemplo: comprender, recordar, sintetizar, conocer, etc., para que el alumno o alumna pueda desarrollar correctamente dicha actividad en el aula de clase.” (Coll, 1990)

### **Lectura**

La lectura es la práctica más importante para el estudio. En las asignaturas de letras, la lectura ocupa el 90 % del tiempo dedicado al estudio personal. Mediante la lectura se adquiere la mayor parte de los conocimientos y por tanto influye mucho en la formación intelectual. Mediante la lectura se reconocen las palabras, se capta el pensamiento del autor y se contrasta con el propio pensamiento de forma crítica. De alguna forma se establece un diálogo con el autor.

### **Escritura**

“La escritura es un aspecto muy importante en la vida del ser humano, porque quien escribe no sólo plasma sus palabras, las organiza y las aclara, sino que se plasma a sí mismo: uno se ve en lo que escribe, uno se descubre en el texto; al escribir no sólo organizan las palabras, uno organiza su cabeza: el aclarado es uno. Al objetivar el pensamiento, al escribirlo, se piensa más fácilmente, pues se dialoga con uno mismo, se reflexiona. Al escribir uno descubre que sabía más de lo que creía saber, pues la escritura nos hace introspectivos y al explorarnos resulta que tenemos más de lo que suponíamos, porque escribir no sólo nos permite fijar la atención o activar la memoria trayendo al papel nuestros recuerdos, sino que nos permite inventar, imaginar, descubrir aspectos que jamás habíamos considerado: escribir nos permite sabernos.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010).

## **2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

X= Diseño de Recursos Didácticos.

Y= Aprendizaje.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente tema de investigación está enmarcado por el modelo **cuantitativo** que permitirá manejar una muestra pequeña con la cual podre probar y experimentar el producto y así mismo identificar oportunidades con las cuales mejorar y dar una construcción clara, correcta y precisa al producto a realizarse, al mismo tiempo será **cuantitativo** por poder proporcionar datos estadísticos analizando y evaluando resultados de niños de segundo año de educación básica de la escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón” con los cuales trabajaremos estableciendo porcentajes que facilitarán el estudio.

#### **3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

**Investigación Descriptiva.-** Este nivel de investigación nos facilitará el reconocimiento del entorno educacional valores, costumbres y nivel social;

donde desarrollaremos la solución al problema planteado, introduciéndonos en el medio con actividades tales como recolección de datos, análisis e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables, que en este caso es el ideal en la identificación y solución del problema para dar las facilidades al producto que tiene como fin ayudar a la enseñanza de la lectoescritura.

### **Tipos de investigación.**

**Investigación Bibliográfica.-** Búsqueda con la suficiente información documental que aporte al estudio del problema y sustento teórico para la realización de la solución y así facilitar la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año que se proporcionará de una manera sustentable con el fin de aportar a la metodología de la enseñanza aprendizaje.

**Investigación Experimental.-** La relación que conseguiremos en dar la solución y así poder comprobar la relación causa-efecto en los niños.

**Investigación de Campo.-** Se tomará contacto directamente con el medio involucrándonos en la realidad del problema obteniendo información de acuerdo a los objetivos trazados en el proyecto.

### **Métodos a utilizar.**

Se utilizará el método empírico para la realización de la investigación del proyecto.

### **Documental.**

Se revisará material de apoyo existente realizando un respectivo análisis para identificar oportunidades y defectos y tomarlos en cuenta el producto que se proporcionará.

### **Recolección de información**

Se recolectará información mediante las diferentes herramientas y así conseguir datos específicos e importantes que contribuyan al proyecto.



### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Según la investigación realizada para este caso para Ramírez, T. la población finita

<sup>15</sup>*“es aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador, por lo menos desde el punto de vista del conocimiento que se tienen sobre su cantidad total”*

En consecuencia y con la mención anterior podemos afirmar que, la población a investigar es reconocida por lo cual será un estudio de población finita. Tomando la realidad del caso se realizara al 100% de la población.

El universo de estudio está formado por los maestros de la escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón, aquí encontramos a 4 maestros de Segundo Año de Educación Básica por ende son los individuos o personas encuestadas para este caso, la población es finita es por ello que se ha visto necesario hacer las encuestas a los maestros de las diferentes Escuelas Fiscales del Cantón Salcedo para tener una visión más amplia de la problemática encontrada, además conocer los diferentes enfoques del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en las escuelas del Cantón, los maestros encuestados serán 12 de las diferentes escuelas.

Para reforzar con sugerencias y recomendaciones la realización de la propuesta se ha entrevistado a 3 profesionales de la psicología y psicopedagogía educativa, los cuales colaboraran con consejos para la elaboración correcta del producto basado en teorías de psicología para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de los niños de segundo año de educación básica. La entrevista realizada a una profesional extranjera sobre el uso de las TICs nos abrirá las puertas a conocer los recursos utilizados en Chile para la enseñanza de las materias en general y así darnos una pauta para implementarlas en los procesos de

---

<sup>15</sup> (Ramírez, T. 1999, pág. 92).

enseñanza de nuestro país que está comenzando a utilizar estos recursos Tics en su educación.

La opinión de una profesional de más de 30 años en la enseñanza básica es importante para evidenciar la metodología, procesos y aportes que son significativos al momento de realizar material didáctico que facilite la enseñanza en los niños de las diferentes materias, puntualmente para el proyecto de mejoramiento del aprendizaje de la lectoescritura.

Finalmente una opinión y entrevista realizada a un profesional del diseño gráfico experimentado mejorara y proporcionara consejos útiles en cuanto a color, tipografía e ilustración en el diseño a proponerse, los cuales serán un aporte valioso para obtener un producto final de calidad que cumpla con los objetivos planteados.

#### **3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>Categoría</b>	<b>Concepto</b>	<b>Variable</b>	<b>Concepto</b>	<b>Indicador</b>	<b>Elementos del indicador</b>
<b>Diseño de Recursos Didácticos</b>	Los medios didácticos pueden definirse según Blázquez y Lucero (2002, p. 186) como «cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo (por su parte o la de los alumnos) para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación». Para	Medios Didácticos  Se propone una tipología en tres categorías: información, comunicación	Es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química.  La información es la parte más importante de la comunicación que van de la mano, ha sido parte fundamental para la	Diseño de material o recursos didácticos  Investigación y estudios de procedimientos de Enseñanza – aprendizaje	Libros, programas multimedia etc.  Métodos y procesos de enseñanza –

<p>facilitar la integración de recursos se propone una tipología en tres categorías: información, comunicación y aprendizaje; si bien un mismo recurso puede utilizarse para distintas funcionalidades.</p> <p>El diseño de medios didácticos requiere una reordenación de los clásicos y la incorporación de los digitales, pero en coherencia con el sistema de toma de decisiones, característico de la comunicación, necesitado de la fluidez que sustituya o compense la interacción presencial, y la limitada bidireccionalidad de los textos escritos, ampliando la redacción</p>	<p>y aprendizaje</p> <p>programación de unidades didácticas</p>	<p>enseñanza aprendizaje de la humanidad.</p> <p>Estas tres categorías proponen una tipología inseparable que funcionan en un proceso continuo de enseñanza primero la información que se recibe la comunicación que se le da al mismo al momento de impartir el aprendizaje.</p> <p>La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que</p>	<p>Planificación de proceso enseñanza aprendizaje</p>	<p>aprendizaje. (libros guías )</p> <p>Elementos eje de refuerzo</p>
--	---	---	---	--

	<p>de medios en la red y de uso directo» (Medina, 2009, p. 199).</p> <p>El empleo de medios y recursos requiere explicitar el modelo de construcción e integración de los mismos y el proceso de diseño y adecuación de la presentación del contenido instructivo mediante la programación de unidades didácticas (Medina, Domínguez &amp; Sánchez, 2008). Por su parte, Marqués (2000) señala que los medios didácticos cumplen, entre otras, las siguientes funciones:</p> <p>1. Motivar, despertar y mantener</p>		<p>se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar</p>		<p>para la enseñanza</p>
--	--	--	--	--	--------------------------

	<p>el interés;</p> <p>2. Proporcionar información;</p> <p>3. Guiar los aprendizajes de los estudiantes:</p> <p>organizar la información, relacionar conocimientos, crear nuevos conocimientos y aplicarlos, etc.;</p> <p>4. Evaluar conocimientos y habilidades;</p> <p>5. Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación;</p> <p>6. Proporcionar entornos para la expresión y creación.</p> <p>Spiegel (2006, p. 34-35) señala como</p>	<p>Diseño instruccional</p>	<p>dicho proceso» (Escamilla, 1993, 39).</p> <p>El diseño instruccional es la <b>ciencia</b> de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad (Berger y Kam, 1996).</p>	<p>Desarrollo de implementación y evaluación que facilitan el aprendizaje.</p>	<p>Unidades de Contenidos</p>
--	--	-----------------------------	--	--	-------------------------------

<p>funciones de los recursos didácticos: (1)  Traducir un contenido o una consigna a diferentes lenguajes; (2)  Proporcionar información organizada y (3)  Facilitar prácticas y ejercitaciones.</p> <p>Las fases del diseño instruccional implica la especificación de distintos elementos clave como son los objetivos competenciales, los contenidos, la metodología, las actividades, los recursos y la evaluación. Un diseño adecuado de cada uno de estos elementos es un aspecto clave en el proceso de enseñanza</p>				
--	--	--	--	--

<p>aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Objetivos competenciales.</i></li> </ul> <p>Delimitar los resultados de aprendizaje en términos de competencias generales y específicas implicadas en la formación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Contenidos.</i> Desarrollar los contenidos tanto en formato tradicional (guías, textos, etc.) como digital (plataforma, foros, etc.) incorporando ejemplificaciones de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se requieren para la aplicación de los conocimientos a contextos reales.</li> </ul>				
---	--	--	--	--



<p>· <i>Metodología.</i> Seleccionar las estrategias metodológicas que impliquen la participación activa y creativa de los estudiantes a lo largo del proceso didáctico.</p> <p>· <i>Actividades.</i> Plantear actividades y tareas de distinto tipo que permitan reforzar los contenidos y su aplicación en diversas situaciones.</p> <p>· <i>Recursos.</i> Los recursos didácticos tradicionales y basados en las TIC han de contribuir al proceso de indagación de los estudiantes para cubrir los objetivos educativos de nivel superior.</p> <p>para trabajar sobre los contenidos</p>				
---	--	--	--	--

	<p>y actividades.</p> <p>· <i>Evaluación.</i> Diseñar mecanismos de diagnóstico, seguimiento y certificación de los objetivos competenciales alcanzados.</p>				
<p>Bibliografía: <a href="http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf">http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf</a></p> <p><a href="http://www.peremarques.net/medios.htm">http://www.peremarques.net/medios.htm</a>.</p> <p><a href="http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic2.pdf">http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic2.pdf</a>.</p> <p><a href="http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos_diseno_instruccional/z2.htm">http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa32/modelos_diseno_instruccional/z2.htm</a>.</p>					

### **3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

La recolección de la información nos ayudará a tomar decisiones acertadas al momento de crear el producto e interpretar los resultados claros de las verdaderas necesidades en el aula de clase. Para ello cuento con la dirección de psicólogos educativos, diseñadores y maestros de experiencia que facilitarán con sus conocimientos y dirección a la solución del problema planteado.

Para realizar la investigación se tomara en cuenta a maestros de las escuelas del Cantón Salcedo, psicólogos educativos de las instituciones y diseñadores, por medio de la utilización de técnicas de recolección: encuestas, observación y análisis de documentos a través de cuestionario, entrevistas, libros e Internet, se aplicará a en condiciones favorables para que la información sea clara y precisa.

### **3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Una vez que se ha recolectado los datos se analizará e interpretará los resultados en el siguiente orden:

Reconocimiento y codificación de la información obtenida, luego del reconocimiento de la información procederemos a confirmar que las preguntas estén llenadas de forma correcta para así detectar errores.

Se categorizará la información, tomando en cuenta las respuestas conseguidas en la encuesta y las entrevistas y se realizará el proceso de tabulación manual porque se trata de un proceso reducido, nos permitirá verificar las respuestas e interpretar los resultados que la investigación proyectará.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

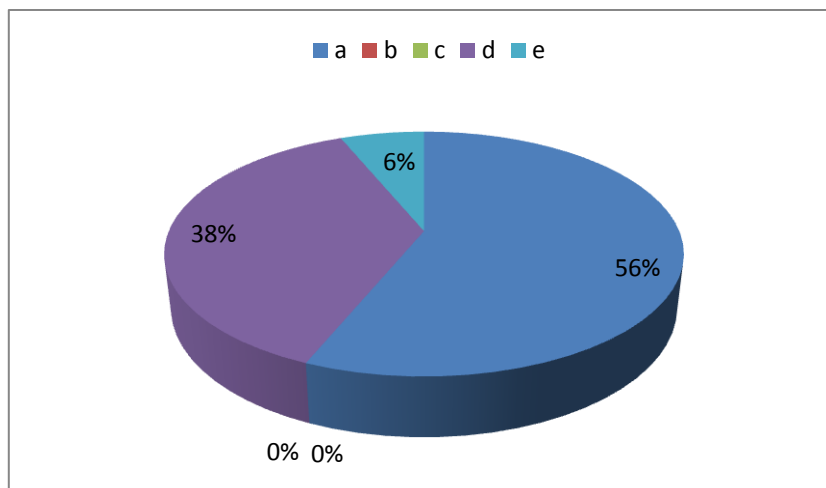
#### **4.2 INTERPRETACIÓN DE DATOS**

##### **Tabulación de Encuestas**

1.- ¿Qué tipo de metodología utiliza para la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica?

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
a) Fonético	9	56,25%
b) Silábico	0	0%
c) Global	0	0%

d) Global Analítico	6	37,5%
e) Otros	1	6,25%
<b>Total</b>	16	100%



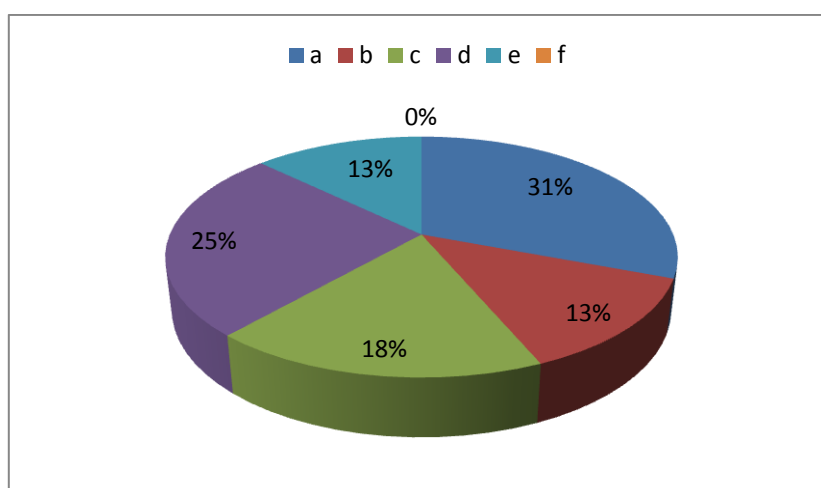
## ANÁLISIS

Del total de docentes encuestados que son 12 personas, 9 docentes que representan el 90% expresan que utilizan el método fonético, mientras que 6 docentes equivalentes al 37,5% utilizan el método global analítico y un docente utiliza otro tipo de método para la labor de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños de las escuelas del Cantón Salcedo.

2.- En las clases de lectoescritura ¿Qué tipo de recursos didácticos utiliza?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
a) Carteles	12	30,76%
b) Videos	5	12,82%

c) Objetos	7	17,94%
d) El libro de lenguaje Ministerio de Educación	10	25,64%
e) Otros	5	12,82%
f) Ninguno	0	0%
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100%</b>



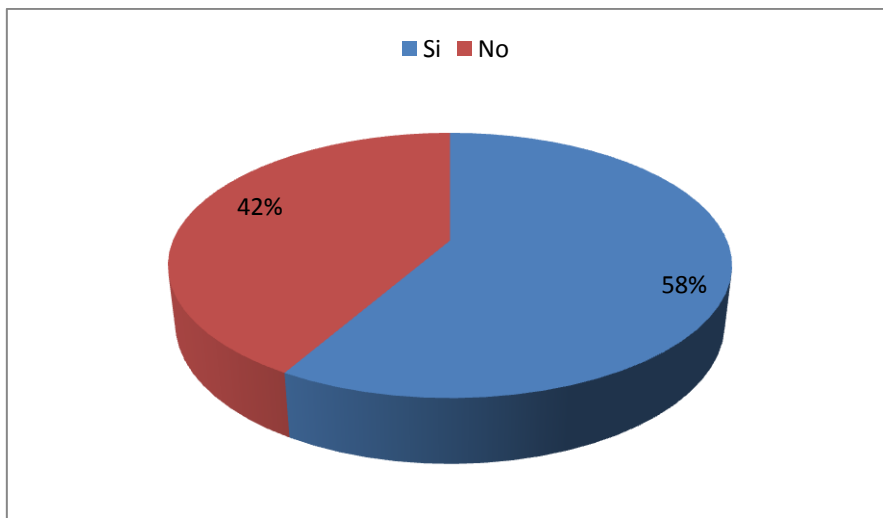
### ANÁLISIS

12 Docentes que representan el 30,7% utilizan como material didáctico carteles, mientras que 5 docentes equivalentes al 12,82% utilizan videos, 7 docentes correspondientes a 17,94% utilizan objetos, 10 docentes el 25,64% utilizan el Libro del Ministerio de Educación y finalmente 5 docentes que es el 12,82% utiliza otros recursos para la labor de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños de las escuelas del Cantón Salcedo.

3.- ¿Posee el conocimiento necesario para el uso de las Tics (Tecnologías de la Información y Comunicación) para la enseñanza de la lectoescritura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	58,33%

No	5	41,66%
<b>Total</b>	12	100%

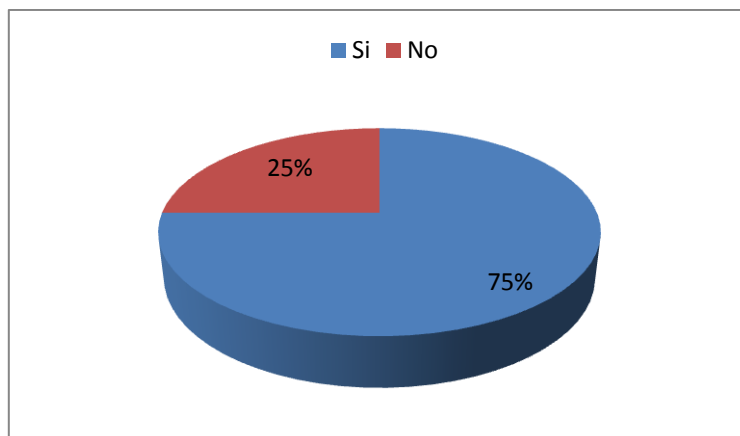


## ANÁLISIS

12 Docentes que representan el 100% de encuestados respondieron, 7 docentes correspondientes a el 58,33 % posee conocimiento sobre la utilización de las Tics mientras que el restante que es el 41,66 % o 5 docentes admite no conocer nada sobre este tema.

4.- ¿Conoce usted el método global analítico para la enseñanza de la lectoescritura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	75%
No	3	25%
<b>Total</b>	12	100%



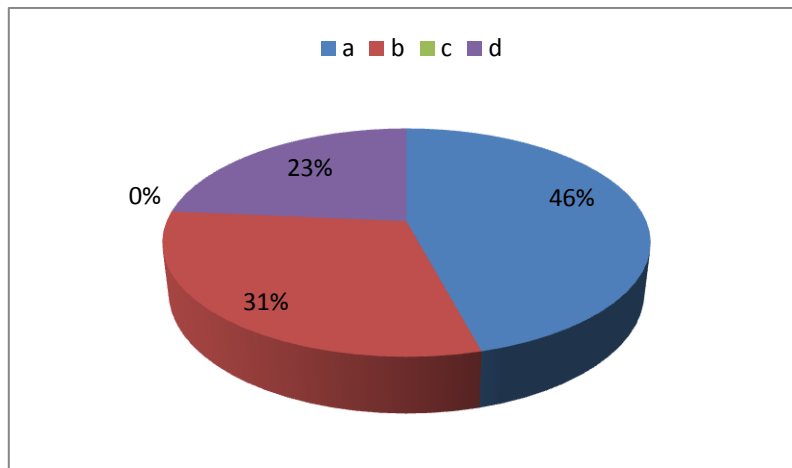
## ANÁLISIS

12 Docentes que representan el 100% de encuestados respondieron, 9 docentes correspondientes a el 75 % posee conocimiento sobre el método global analítico mientras que el restante que es el 25% o 3 docentes admite no conocer nada sobre este el método.

5.- A su criterio el libro de Lenguaje que proporciona el Ministerio de Educación para las niñas y niños de segundo año de educación básica es:

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
a) Funcional	6	46,15%
b) Didáctico	4	30,76%
c) Lúdico	0	0%
d) Interesante	3	23,7%
<b>Total</b>	13	100%



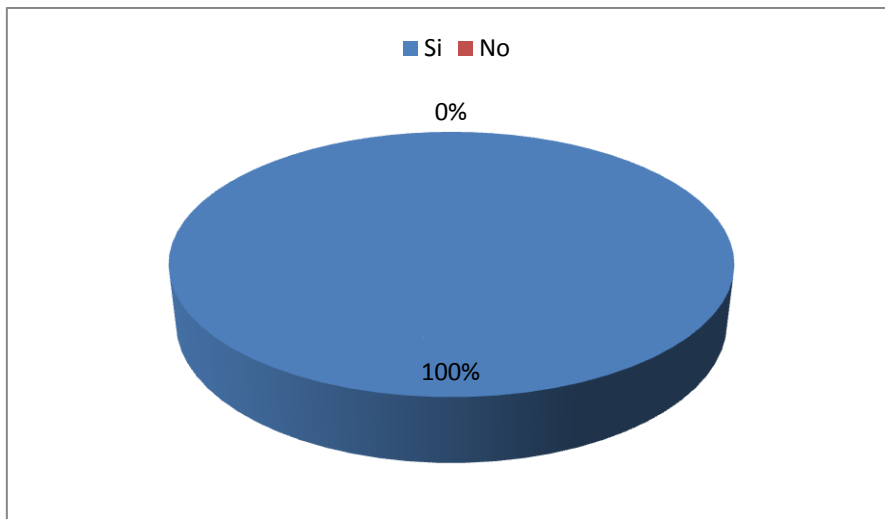


## ANÁLISIS

12 Docentes que representan el 100% de encuestados respondieron, 6 docentes correspondientes a el 46,15 % consideran que es funcional, 4 docentes el 30,76% piensa que es didáctico, 3 docentes el 23,7% lo consideran interesante al libro del Ministerio de Educación.

6.- ¿Estaría dispuesto a utilizar material didáctico diseñado de acuerdo al método global analítico como refuerzo para la enseñanza de la lectoescritura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	12	100%



### **ANÁLISIS**

12 Docentes que representan el 100% de encuestados respondieron afirmativamente que utilizarían material didáctico diseñado de acuerdo al método global analítico como refuerzo para la enseñanza de la lectoescritura.

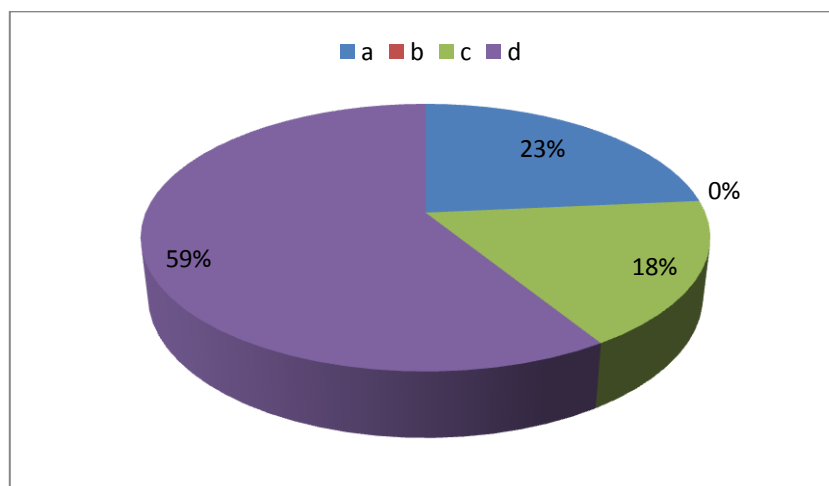
7.- Cómo profesional de la educación y de acuerdo a la psicología científica y pedagógica educativa ¿cuál cree usted que es el mejor recurso didáctico?

### **ANÁLISIS**

Muchos de los encuestados están de acuerdo en que la utilización de material concreto como carteles, objetos, videos, láminas, juegos son esenciales para la enseñanza ya que son óptimos para llamar la atención a los niños y a la vez poder despertar su creatividad y rendimiento en clase.

8.- Según su criterio y experiencia con los niños de segundo año ¿Qué es lo que más les llama la atención al momento al momento de impartir la clase de lectoescritura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
a) Imágenes	4	23,52%
b) Sonido	0	0%
c) Imagen y sonido	3	17,64%
d) Imágenes, sonido y movimiento	10	58,82%
<b>Total</b>	17	100%

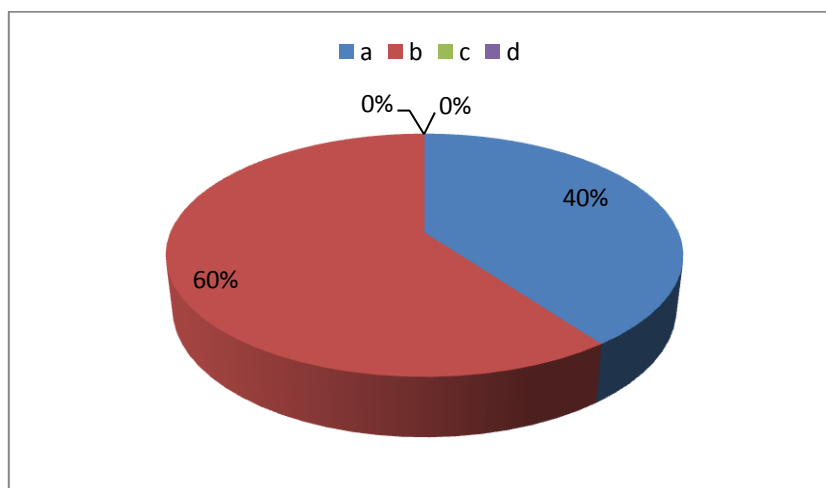


## ANÁLISIS

12 Docentes que representan el 100% de encuestados respondieron, 4 docentes correspondientes a el 23.52 % consideran que lo que más les llama la atención a los niños es las imágenes, 3 docentes el 17,64% piensa que es la imagen y sonido y 10 docentes el 58,82 % lo consideran a la imagen sonido y movimiento factores importantes para la enseñanza de la lectoescritura.

9.- De las tres áreas de desarrollo en los niños ¿Cuál es la más importante al momento de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
a) Cognitivo	2	13,3%
b) Afectivo	3	20%
c) Simbólico	0	0%
d) Los tres anteriores	10	66,6%
<b>Total</b>	15	100%



## ANÁLISIS

2 Docentes que representan el 13,3% de encuestados respondieron que la área más importante que se desarrolla es el cognitivo en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, 3 docentes correspondientes a el 20 % consideran que es el afectivo, y 10 docentes el 66,6% piensa que son los tres cognitivo, afectivo, y simbólico.

10.- Describa los bloques que posee el libro de lenguaje para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura

### ANÁLISIS

Aquí se detallaron los seis bloques que posee el libro con sus respectivas características:

Primer bloque.- Conversación

Segundo Bloque.- Descripción

Tercer Bloque.- Narración

Cuarto Bloque.- Exposición

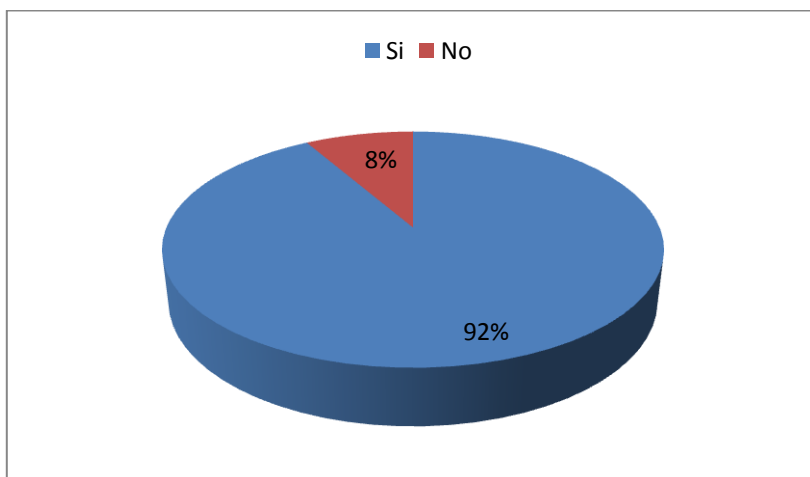
Quinto Bloque.- Instrucciones

Sexto Bloque.- Argumentación

Todos ellos desarrollan sus macro destrezas.

11.- De acuerdo a su experiencia utilizando el libro de lenguaje entregado por el Ministerio de Educación ¿Logrará un aprendizaje significativo de la lectoescritura este año?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	91,1%
No	1	8,3%
<b>Total</b>	12	100%



## **ANÁLISIS**

12 Docentes que representan el 100% de encuestados, 11 docentes el 91,1% respondieron afirmativamente que lograrán un aprendizaje significativo con el libro del Ministerio que mientras un docente no está de acuerdo.

## **Psicólogos Educativos**

## **ENTREVISTA**

### **1.- ¿Qué aspectos psicológicos se desarrollan los niños de Segundo Año de Educación Básica?**

Los aspectos psicológicos más fuertes e importantes que se desarrollan en los niños de segundo año de educación básica son: el cognitivo, afectivo, simbólico además de otros como la seguridad y el aspecto de inclusión y percepción del entorno.

### **2.- Cómo aprende mejor un niño:**

El ejercicio de jugar, mirar y escuchar está plasmado en un aprendizaje más significativo por lo cual los niños aprovecharán mejor las enseñanzas, todo está conjugado en un aprendizaje lúdico siempre y cuando sea de una manera optimista vigilando siempre la rectitud, coherencia, amor y dedicación.

### **3.- ¿A los niños comprendidos entre las edades de 6 a 7 años que es lo que más les llama la atención?**

El niño es imaginativo por excelencia y la atención se encuentra centrada en aspectos tales como colorido múltiple, materiales de imágenes atractivas y de fácil manipulación

que permitan alcanzar una madurez neurológica reconociendo sonidos, imágenes, formas, colores, palabras, letras, etc.

#### **4.- ¿Qué proceso o método es el adecuado para la enseñanza de la lectoescritura?**

De acuerdo con los nuevos libros del Ministerio de Educación la metodología a utilizarse es el método fonético por las características especiales de vocalización, pero también se realza que uno de los mejores métodos por el tipo de aprendizaje es el método global por abarcar más contenido de aprendizaje donde se puede aprovechar mejor los recursos del entorno.

#### **5.- De acuerdo a la psicología del niño ¿Qué características debe tener un método para la enseñanza?**

El niño es un ser evolutivo, la metodología a implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje debe estar acorde a la necesidad del niño.

El método debe ser atractivo, entretenido, sin restricciones de castigo que admita la equivocación, tomando en cuenta la madurez del estudiante.

#### **6.- El asociar los tres ejes de desarrollo (cognitivo – afectivo y simbólico) ¿Cómo facilita el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El principal objetivo es crear seguridad en los niños mostrándole afecto y comprensión fomentando sus ejes de desarrollo de acuerdo a su edad lo cual hará que el niño comprenda mejor los conocimientos.

**7.-En la educación los tres ejes de desarrollo más conocidos son el cognitivo – afectivo y simbólico aparte de estos ¿existen otros importante cuáles son? Describa cada uno de ellos.**

El personal social, Estructura familiar, adaptación, funciones básicas, esquema corporal, equilibrio, motricidad, nociones temporales – espaciales, senso-persepciones.

**8.- Para la enseñanza ¿Es necesario que exista material didáctico individual o este recurso debería fomentar el trabajo en equipo?**

El material individual es bien manejad para niños con problemas de aprendizaje, caso contrario el material didáctico a utilizarse debe ser aplicado de manera grupal para fomentar el compañerismo.

**9.- ¿Cómo motivar a un niño para que el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura sea un ejercicio fascinante y entusiasta?**

Depende de la actitud del maestro o maestra y su grado de creatividad involucrando también el ambiente del aula y los recursos que posea a su disposición para la enseñanza, es fundamental la realización de actividades variadas y divertidas para que el ambiente no se torne monótono ni aburrido.

**Maestros con Experiencia**

**ENTREVISTA**

**1.- De acuerdo a su experiencia, ¿cuál ha sido el método utilizado durante su vida de educador o educadora en los niños de segundo año de educación básica en la temática de lectoescritura?**



El método que mejor ha dado resultados en mi experiencia como maestro es el Método global analítico, con el cual se desarrollan múltiples disciplinas a más que se consigue un aprendizaje más significativo.

**2.- Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como educador o educadora sobre este método.**

### **Primera Fase**

#### **“SINCRÉTICA”**

Motivación (cuento).

Presentación de una lámina.

Observación.

Dedución de la oración.

Presentación de la oración escrita.

Lectura de la oración.

Configuración de la palabra

### **Segunda Fase**

#### **“ANALÍTICA”**

Descomposición de la oración: palabras, sílabas y letras

Leer palabras

Leer las sílabas de cada palabra (con palmadas)

Lectura fonética de cada grafema

Expresar el nombre de cada grafema

### **Tercera Fase**

#### **“SÍNTESIS”**

Reconstruir la oración.

Ubicar en la rejilla cada letra

Combinar silabas y formar las palabras

Construir otras oraciones

Leer la oración inicial

Leer las palabras y oraciones nuevas

Escribir la oración inicial al dictado.

### **3.- En la enseñanza en lectoescritura ¿qué material didáctico ha utilizado?**

**Títeres.-** De personas y animales con lana y tela.

**Láminas.-** De escenarios de familia, la escuela, ciudadanos, campesinos en cartulinas.

**Carteles.-** De cuentos con escenas secuenciales dibujados en cartulinas.

**Barajas.-** Elaboradas en cartulina escritas las palabras de la oración en estudio.

**Tarjetas.-** Elaboradas en cartulina escritas un grafema en el reverso.

**Dado.-** Elaborado en cartón y escrita una palabra en cada cara.

**Ruleta.-**Elaborada en un tablero circular con eje central, clavos y palabras ubicadas entre clavo y clavo del círculo.

**Texto de Lectura.-** Entregado por el Ministerio de Educación.

**Letreros.-** Elaborados en cartón y escrita los elementos del aula.

**Videos.-** De cuentos infantiles.

### **4.- ¿Qué opinión tiene sobre la inserción de los recursos TICS (Nuevas tecnologías de información) a la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año?**

Es un recurso didáctico excelente puesto que niñas y niños receptan imágenes de impacto sensorial que satisfacen sus curiosidades, mantienen su interés y lo proyectan al desear más información.

Abriendo camino a una motivación permanente lo cual garantiza un aprendizaje significativo y una progresiva comprensión lectora, constituyéndose en potenciadora de valores y desarrollo de sistema de lenguaje, conciencia léxica, sintáctica, fonológica y morfológica.

**5.- Desde su perspectiva y años de experiencia en la educación, el material de apoyo o didáctico que se utiliza para la enseñanza de la lectoescritura ¿qué características esenciales debe tener?**

Materiales didácticos de fácil manipulación, no peligrosos, no contaminadores, en tela madera caucho papel cartulina cartón esponja plásticos y lana.

**6.- ¿Qué opinión constructiva tiene usted sobre el libro del MINISTERIO DE EDUCACIÓN en el área de Lenguaje y Comunicación de segundo año?**

Tiene láminas secuenciales de fácil interpretación que ayuda a desarrollar una lectura interpretativa lo que fomenta la expresión oral y la conciencia léxica.

Enseña valores.

Tiene ejercicios de refuerzo para el aprendizaje de fonemas y de algunas palabras.

**7.- En el proceso enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura para aprovechar al máximo los conocimientos ¿qué procedimientos previos son necesarios para preparar a los niños en la utilización, captación y ejercitación con el material didáctico?**

Motivación en base: cuentos, cantos, poesías, chistes, adivinanzas, bailes.

Realización de juegos infantiles. Observación a lugares recreativos, mercados, hospitales, parques, bosques.

Dramatizaciones con los estudiantes y con títeres.

Presentación de videos

Aplicación de técnicas activas.

**8.- ¿En el material didáctico que ha utilizado en la enseñanza que características en cuanto a imagen (figuras, dibujos, colores), tipografía (impresión, manuscrita, color) debe poseer dicho material?**

Carteles con dibujos de escenas esenciales de un cuento infantil.

Laminas a colores de escenarios familiares, escolares, deportivos, ciudadanos, campesinos y de las regiones naturales del Ecuador.

Figuras humanas de animales y elementos del entorno en siluetas en colores llamativos.

Tipografía Letra SCRIPT mayúsculas y minúsculas.

**9.- Exponga según su conocimiento las ventajas de utilizar su método propio con el del Libro del Ministerio de Educación (método fonético).**

Se ha utilizado escenas secuenciales de los cuentos para la lectura interpretativa y desarrollo de la conciencia léxica.

Los ejercicios de paramiento, complemento y rotulación nos sirven para refuerzo en el aprendizaje de fonemas o con conciencia fonológica y de varias palabras o conciencia.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

- La realización e investigación de los productos propuestos facilitaran la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón, implementando técnicas activas con las cuales el aprendizaje será más significativo para los niños, el maestro obtendrá un abanico de herramientas alternativas al texto con las cuales su calidad, trabajo en aula serán aprovechados al máximo por las dos partes.
- El poder fortalecer la enseñanza aprendizaje con elementos de apoyo bajo un esquema de metodología complementaria aporta a una mejora en la calidad de la educación a su vez mas espacio para presentar y realizar productos gráficos

diferentes y funcionales que permitan colaborar y aportar de una manera significativa a la educación en general, utilizando la tecnología a disposición de cada institución.

- Conceptualizar e introducir en la enseñanza nuestra cultura aporta no solo a una sola materia sino globalizarla, con ello poder con un conocimiento previo aprender y conocer las diferentes culturas y etnias que existen en el Ecuador, con historias que no hacen recrear acciones y vivencias habituales autóctonas y propias del entorno.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda generalizar este tipo de apoyos educativos con elementos que permitan un correcto aprendizaje más llamativo, motivador y didáctico, introduciendo historias de culturas propias de nuestro país para dar a conocer y destacar el valor cultural y étnico que poseemos en el país.
- Involucrar y preparar a los maestros de hoy para que conozcan de las nuevas técnicas para la enseñanza con materiales de apoyo y tecnología para impartir los conocimientos de una forma adecuada en las niñas y niños.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

**Tema:** “DISEÑO DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN”

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS.**

Institución Ejecutora	Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón
Beneficiarios	Estudiantes y maestros de segundo año de educación básica
Ubicación	Ciudad de Salcedo
Tiempo estimado para la ejecución	Agosto 2012 – Enero 2013
Equipo Técnico Responsable	Paola Robalino

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

El material didáctico en la actualidad está estructurado o diseñado para libros de empresas privadas, que ayudan a este proceso de aprendizaje. El combinar una metodología con la secuencia de enseñanza aportará una mejor pregnancia de conocimientos para los niños; así mismo la factibilidad para los maestros en presentar materiales innovadores y creativos para la enseñanza lo que surgirá en una acción y ejercicio fructífero.

## **6.3. JUSTIFICACIÓN.**

La educación actual está cambiando en forma y estructura con la inserción de la tecnología en las aulas lo que hace que este proceso de enseñanza aprendizaje sea más significativo e interactivo tanto para niños como para docentes de los segundos años de educación básica, la lectoescritura como temática importante en el desarrollo de los niños es uno de los ejes fundamentales de su formación por lo cual el proceso de enseñanza aprendizaje debe ser primordial ya que este conocimiento bien impartido acompañará y practicará toda la vida en cada individuo.

El actual Libro del Ministerio de Educación de segundo año de Lenguaje y Comunicación entregado gratuitamente por el Gobierno de turno contiene bloques que enseñan a los niños el ejercicio de la lectoescritura por un método fonético, pausado y lento, mientras que por otro lado existe el método global analítico el cual enseña un proceso más familiarizado con el entorno del niño, sus vivencias, experiencias la familia y lo que le rodea , proporcionando un conocimiento más universal del ambiente que rodea a los niños, con ello la ventaja de avanzar rápidamente cada bloque del libro de lenguaje y comunicación y así también la planificación escolar de cada maestro.

Con la utilización de los libros de Ministerio de Educación y su metodología se ha visto necesario crear materiales didácticos de apoyo favoreciendo a un mejor proceso de aprendizaje y mayor interactividad en la enseñanza de contenidos, para ello se creará un multimedia interactivo donde constara ilustraciones atractivas que despierten el interés de los niños además tipografía sencilla, clara y entendible, la cual será uno de los indicadores para la mejor captación de los niños tanto de letras, vocales, fonemas, palabras y oraciones. Además colores atractivos, vivos y llamativos que captaran la



atención del niño. Todo ello también complementado con carteles y piezas complementarias elaboradas con materiales resistentes que hagan del material didáctico un producto funcional y resistente.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- Desarrollar material didáctico complementario para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lecto-escritura de los niños de seis a siete años de la Escuela Fiscal Mixta “Cristóbal Colón”.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 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 una instrucción más significativa.
- Proporcionar elementos físicos y digitales diseñados con el fin de ser atractivos, educativos y funcionales para los niños y maestros, en la secuencia general de libro del Ministerio de Educación.

## **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

El presente trabajo se pudo realizar de manera eficiente gracias a la colaboración de las personas involucradas, maestros con experiencia, psicólogo educativos y profesionales en diseño de la ciudad de Salcedo, Latacunga, Santiago de Chile, Chile y Buenos Aires Argentina mismos que proporcionaron la información necesaria para el desarrollo de esta investigación, material bibliográfico, que fueron el complemento para alcanzar los objetivos planteados en esta investigación.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN**

### **PROBLEMA DE DISEÑO**

El problema de diseño encontrado en esta área educativa principalmente en la materia de Lengua sobre la lectoescritura hace que la investigación nos muestre las deficiencias en material educativo que poseen las Escuelas del Cantón y principalmente la Escuela donde se realizó la investigación.

En la investigación sobre la metodología y los recursos utilizados por parte de los maestros para la enseñanza de la lectoescritura se evidencia falta de material educativo de apoyo tanto para el Libro del Ministerio de Educación como para los niños y su respectivo refuerzo para un aprendizaje significativo.

A la vanguardia de la tecnología la educación va a la par con estos avances, el uso de las Tics es una pieza fundamental en este proceso de enseñanza aprendizaje; lamentablemente en el país estamos comenzando a conocer y reconocer este tipo de elementos, es por ello que no existe una diversidad de elementos diseñados específicamente para este ejercicio y adaptados a nuestro medio, además que concuerde con el procedimiento en temática y ritmo del Libro del Ministerio de Educación.

Los elementos diseñados empíricamente por parte de los maestros son en cierto porcentaje factibles en el ámbito teórico y de materia, el inconveniente está en que dichos materiales no poseen una correcta ergonomía, cromática, tipografía y concepto importantísimo en este proceso el cual es vital para la enseñanza visual, auditiva y vivencial de cada niño.

## **CONCEPTO GENERAL DE LA PROPUESTA.**

Con los datos obtenidos mediante la investigación realizada para el diseño de material didáctico se enfoca en generar piezas que tendrán como características ilustraciones propias resaltando el valor cultural del país, además que se complementa con la temática de cada bloque del Libro del Ministerio de Educación, los carteles serán útiles al momento de impartir la clase como apoyo para el libro de Lengua y Comunicación y los demás elementos didácticos servirán para el aprendizaje lúdico del niño reforzando el conocimiento previo.

Cada uno de estos elementos está realizado bajo recomendaciones de psicólogos, psicopedagogos educativos y maestros de trayectoria que han visto las deficiencias que existe al momento de cumplir el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas. Los materiales propuestos son un recurso atractivo creativo para maestros y niños, con ello el proceso de enseñanza aprendizaje es una forma más significativa de impartir y aprender los conocimientos generales de esta materia.

## **VARIANTE CONCEPTUAL**

### **DESGLOSE ELEMENTOS QUE CONFORMA CADA UNO DE LOS PRODUCTOS**

#### **Propuesta 1**

##### **Video (Cuento Ilustrado)**

Se realizará el diseño de un cuento ilustrado que refuerce la enseñanza del primer bloque del libro de lenguaje y comunicación de segundo año de educación básica, dicho cuento esta creado con el fin de dar a conocer una de las múltiples culturas de nuestro país, la que hemos escogido para este bloque es la cultura Salasaca de la Provincia de Tungurahua puntualmente ubicada en la Parroquia de San José de Pelileo reforzando así

el valor cultural con el que contamos en nuestro país. La historia que establecemos gira en torno al diario vivir de la comunidad, dando a conocer así su convivencia y remarcando sus costumbres tanto en contexto como vestimenta y cultura. Las ilustraciones son sencillas y poseen características propias de la cultura que permiten identificarlos fácilmente, además atractivas para los niños en forma, color y composición utilizando las nuevas tecnologías de la comunicación para su aprendizaje y proporcionando una herramienta útil para el maestro y la introducción a la temática establecida del Libro de Lenguaje y Comunicación.

El relato comienza en la tienda de artesanías de la Familia Coya compuesta por cuatro miembros, ellos tienen una tienda de artesanías en el centro de la parroquia, un día la mamá de Sisa manda a su hija por un cactus en la bodega ella regresaba con el encargo pero no noto unos telares en el suelo y sufrió un accidente en su mano y dedo su madre al percatarse la consoló y le dio un premio.

### **Justificación Técnica**

El cuento ilustrado multimedia tiene una duración de 5min estará grabado y producido en un formato .Avi. las ilustraciones son propias utilizando técnicas acordes a las exigencias y recomendaciones de la investigación. Físicamente estará en un dvd con packaging incluido.

### **Propuesta 2**

#### **Infografías (Carteles) de apoyo para la clase**

El estilo de diseño es de una infografía básica ordenada y secuencial teniendo el tamaño de 200cm x 150cm, siendo el adecuado para que se pueda observar desde el inicio y el final de una aula de clase, aquí se encontrará por el bloque propuesto las palabras generadoras que son claves para el inicio del aprendizaje de la lectura y escritura, se utilizarán las ilustraciones del cuento multimedia para resaltar y enlazar la

historia con el aprendizaje de los carteles, se utilizarán las tipografías de rasgos redondos de tipo Script, las que se han elegido de acuerdo a la investigación es la fuente Sasson Primary y Futura; por cumplir con parámetros de identificación general y reconocimiento claro y conciso las cuales son adecuadas para la captación y fijación de conocimientos en los niños, además se ha colocado una cromática combinada entre paletas de colores fríos y cálidos para llamar la atención de los niños de segundo año de educación básica.

### **Justificación Técnica**

La medida de los carteles es de 200cmx150cm un tamaño adecuado para la infraestructura de las aulas y su fácil apreciación y visibilidad tomando en cuenta que cada aula mide 36m<sup>2</sup> Y un estimado de alumnos de 35 a 40 ubicados en tres filas.

### **Propuesta 3**

#### **Tarjetas de juego**

Las tarjetas de juego servirán para el ejercicio de lectura y escritura en el momento de la clase con el libro de lenguaje y comunicación. Estas tarjetas estarán en dos formatos, el primero en una A4 para el maestro y el segundo en un formato de 6cm x 9cm para los niños. Estas tarjetas contendrán ilustraciones y texto que permitan al maestro y al niño jugar con palabras y así ir fomentando el ejercicio de la lectura y la escritura, y poco a poco ir formando las oraciones y los párrafos deseados.

Los colores y tipografía se manejarán similar a la propuesta dos, las ilustraciones serán las palabras de refuerzo que se encuentran en los carteles propuestos.

### **Justificación Técnica**

La medida principal de A4 es para el manejo del docente y que mostrará en clase, la segunda medida será para el grupo de niños que serán de fácil manipulación en material resistente y plastificado, contará con su respectivo packaging

## **PROPUESTAS ADICIONALES. (SON ELEMENTOS EXTRA QUE EL DISEÑADOR PROPONE)**

### **Propuesta 4**

Como propuesta adicional se realizara una infografía de la historia del multimedia para que siga acorde en clase con lo sucedido ya que el momento de reforzar los conocimientos con el libro se necesita de ilustraciones que se evidencien las acciones y se pueda desarrollar los talleres propuestos en el libro de lenguaje y comunicación. Esta infografía tendrá las medidas de 150cm x 200cm para la correcta visibilidad y apreciación de escenarios de la historia.

### **Justificación Técnica**

La medida de la infografía es de 150cmx200cm un tamaño adecuado para la infraestructura de las aulas y su fácil apreciación y visibilidad tomando en cuenta que cada aula mide 36m<sup>2</sup> Y un estimado de alumnos de 35 a 40 ubicados en tres filas.

### **Propuesta 5**

Adicional a los materiales realizados se propone un cubo donde se podrá utilizar en clase para los diferentes ejercicios que se complementan con el libro del Ministerio de Educación y el refuerzo de la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, este cubo tendrá la medida de 20cm x20cm por cada cara del mismo para su fácil manipulación tanto de los niños como del maestro, además será de un material resistente de tela. El cubo estará adaptado para poder intercambiar palabras las mismas que serán removibles.

### **Justificación Técnica**

La medida del cubo es de 20cm x20cm por cada cara un tamaño adecuado para la manipulación de niños y maestros en las aulas y su fácil apreciación y visibilidad tomando en cuenta que cada aula mide 36 m<sup>2</sup> , y posee un estimado de alumnos de 35 a 40 ubicados en tres filas.

## Propuesta 6

Se implementará una guía didáctica de uso para el docente con las indicaciones necesarias para el aclimatación de las diferentes propuestas para las horas de clase y así complementar el correcto manejo de cada elemento.

### Justificación Técnica

El tamaño de esta guía didáctica será en un formato A5 y contendrá varias hojas de explicación, su material será en couche de 120grms y guardando una armonía general con los demás elementos propuestos.

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

#### Cuadro De validación De Requisitos.

VARIABLE	CATEGORÍA	INDICADOR	CUMPLIMIENTO
Producto Manual de Marca	Ilustración Animación	Colores, formas, sonidos, movimiento	si
Fotografías	Cultura del Ecuador	Cantón, San José de Pelileo (Salasaca)	si
Formato	.avi	Reproducción	

		automática	si
Usuario	Maestros de Segundo Año de Educación Básica	Material Didáctico	si
Sistema Impresión (Portada)	Láser	Alta resolución Texto Adecuado	si
Tipografía	Century Gothic	Fácil legibilidad	si
Carteles	Ilustraciones Tipografía	Colores cálidos y fríos legibilidad	si
Infografía	Ilustraciones	Colores cálidos y fríos	si
Tarjetas	Tipografía e ilustraciones	Colores cálidos y fríos legibilidad	si
Dados	Tipografía	Legibilidad Variedad de colores	si
Estilo	Propio	ilustraciones	si



## **6.7. METODOLOGÍA (MODELO OPERATIVO)**

Para la utilización correcta de los recursos didácticos propuestos se seguirá los siguientes pasos.

### **Paso 1**

El maestro de segundo año de educación básica tendrá que tener muy claro la temática de iniciación o de bloque correspondiente al Libro entregado por el Ministerio de Educación para segundo año de educación básica, en el cual explica que el primer bloque se empezara la inducción a los niños mediante cuentos didácticos.

En el libro del Ministerio existe un cuento y la consecución de ejercicios para los niños el uso del material propuesto es como refuerzo y complemento ya que utiliza las palabras generadoras PIE, MANO Y DEDO para desarrollar la historia pero en su composición general la complementa con la metodología global que va desde lo más general a lo específico.

Después de realizar el ejercicio del Libro del Ministerio cumpliendo con la programación, se utilizara los recursos, abarcando así más contenido y enseñanza.

### **Paso 2**

El docente deberá familiarizarse con el manual de uso para el docente y a su vez con los diferentes materiales.

### **Paso 3**

Buscando el momento adecuado de clase el maestro deberá proyectar a los niños el corto animado “LOS SALASACAS LA FAMILIA COYA” de ser necesaria la repetición de dos a tres veces del corto.

Luego de ello se empezaran a formular preguntas acerca del corto visto, su desarrollo, acontecimiento y final.

Aquí en donde el maestro deberá ir resaltando la importancia de las palabras generadoras para ir enlazando la enseñanza.

#### Paso 4

En el aula de clase estará estratégicamente ubicados los carteles del corto animado, donde el maestro ira de nuevo relatando paso por paso el cuento.

Esto también puede ser un ejercicio de retención y razonamiento para los niños que interpretan y luego responden a una determinada pregunta.

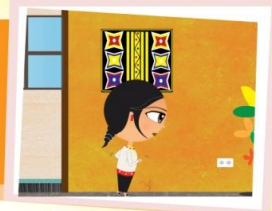
Posterior a esto el maestro puede aprovechar realizando ejercicios de escritura con los niños sobre la historia, mediante oraciones.





Salió

Corriendo



Abrió



Buscar



Derecha



Izquierda





Mano

Cayó



Gritó

Escuchó



Salió



Preguntó







Encontró

Cojió



Salió



Caminó



Acercandose



Tropezó





Contestó

Lastimada



Besó

Mandarina



Caminaron

### Paso 5

La alterabilidad es la clave para enseñar correctamente a los niños, en otra hora de clase determinada, utilizaremos el cubo con sus diferentes palabras se lo armara tal como indica el manual y sus recomendaciones.

Aquí se practicara el ejercicio de lectura y posteriormente la escritura; además el niño tendrá que armar correctamente la oración buscando la lógica de orden.

### Paso 6

Seguido se iniciarán con los carteles textuales en donde se resaltan desde la oración en general, la palabra generadora, las silabas, los fonemas, grafemas, y las palabras que se desprenden del texto planteado.



# Mamá-mira-mi-dedo.

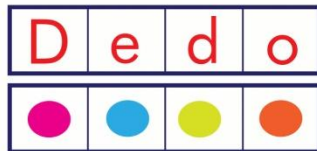


Dedo → de-do

**D**e**d**o

de - do - du - di - da

Dedo



Diana Nido  
Dame Diente  
Dado Diego  
Dos Dedal  
Dora Moneda  
Nudo Día

# Mamá-mira-mi-mano.

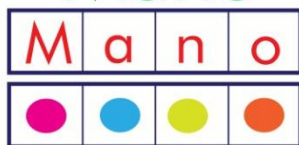


Mano → ma-no

**M**a**n**o

ma - mi - mo - me - mu

Mano



Mora Ramo  
Mono Mira  
Meta Mesa  
Manjar Mullo  
Ama Mar  
Mamá Muro



# Sisa-tropezó-en-el-patio.

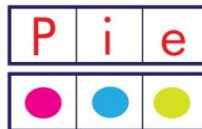


Pie → pi-e



Pi - po - pu - pa - pe

Pie



Piel

Peluca

Pipa

Peluche

Pelusa

Pizza

Papá

Pelota

Pintor

Piña

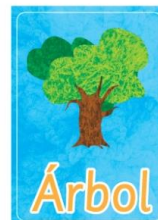
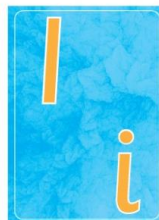
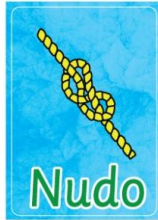
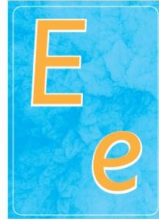
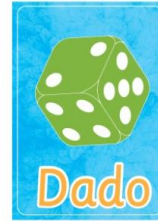
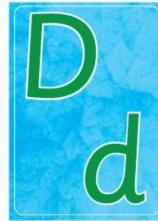
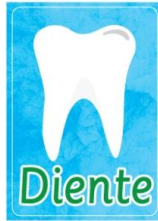
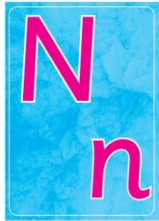
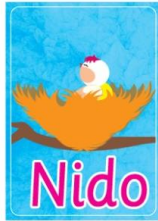
Pito

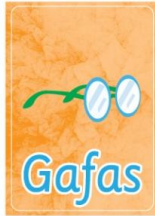
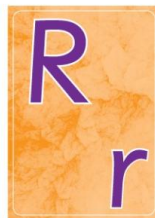
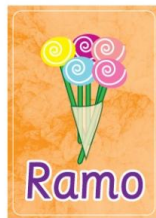
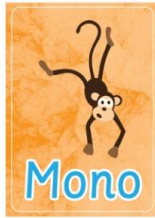
Perro

## Paso 7

Las tarjetas tanto para el docente, como para los niños hacen relación a objetos con cada grafema de palabra, este se utilizara con rifa y será un juego más entretenido ya que posee todo el alfabeto.

Con este recurso se practicara el reconocimiento de grafemas y se lño relacionara con el objeto.







## 6.8. ADMINISTRACIÓN

### RECURSOS

### PRESUPUESTOS

- **PIEZAS GRÁFICAS**

- ✓ Material didáctico

- Cuento multimedia

Tamaño: (512 kb)



Número de ilustraciones: 30

Cantidad: 1 unidad

Costo Total: \$ 300

- Infografiás (carteles)

Tamaño: 180 alto x 120cm ancho

Material: Lona

Impresión: Cuatricromía CMYK Full Color

Cantidad: 6 unidad

Costo Total: 300

- Dado

Cantidad: 1 unidad

Costo: \$ 50

Costo Total: \$ 50

- Tarjetas

Cantidad: 1 juego grande y 5 pequeños

Costo: \$ 70

Costo Total: \$ 70

- ✓ Packaging y embalaje

Material: couche

Gramaje: 250 gramos

Impresión: Cuatricromía CMYK (Full color)

Acabado: Laminado

Número de impresiones: 10 unidades.

Costo por unidad: \$ 20

Costo Total: \$ 200

- **COSTOS POR SERVICIOS PROFESIONALES**

Diseño	\$ 1000,00
Investigación	\$ 200,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 1200,00</b>

- **COSTOS DEL PROYECTO**

Bibliografía Especializada:	\$ 50,00
Transporte:	\$ 40,00
Fotocopias:	\$ 30,00
Impresiones:	\$ 100,00
Engomado:	\$ 10,00
Internet:	\$ 50,00
Extras:	\$ 20,00
<b>TOTAL:</b>	<b>\$ 300,00</b>

- **COSTOS TOTALES**

Piezas Gráficas:	\$ 600,00
------------------	-----------

Servicios Profesionales:	\$ 400,00
Proyecto de tesis:	\$ 1000,00
TOTAL:	\$ 2000,00

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

		AGO.				SEP.				OCT.				NOV.				DIC.				ENE.			
		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	Elaboración del Perfil				■																				
2	Selección del tema					■																			
3	Elaboración Capítulo I						■	■	■																
4	Revisión Capítulo I							■	■																
5	Elaboración Capítulo II									■	■	■	■												
6	Revisión Capítulo II										■	■	■												
7	Elaboración Capítulo III													■	■	■	■								
8	Revisión Capítulo III														■	■	■								
9	Elaboración Capítulo IV Y ENCUESTAS																	■	■	■	■				
10	Revisión Capítulo IV																		■	■	■				
11	Elaboración propuestas																			■	■				
12	Presentación Proyecto																				■	■	■	■	■



## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Para obtener los resultados propuestos y su viabilidad se conto con la colaboración de los maestros de experiencia, psicólogos educativos, diseñadores quienes están día a día buscando nuevas alternativas al momento de impartir sus conocimientos lo que ayudo a la elaboración de la propuesta.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quienes solicitan el diseño?	Los maestros de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Cristóbal Colón.
2. ¿Por qué diseñar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para facilitar la enseñanza aprendizaje de los niños de segundo año.</li> <li>• Buscar nuevas alternativas tanto en tecnología como en diseño para la educación.</li> <li>• Abrir nuevos espacios para el diseño y aportar así con elementos útiles y de ayuda social.</li> </ul>
3. ¿Para qué diseñar?	Facilitar la enseñanza aprendizaje de una manera más creativa y atractiva.
4. ¿Qué diseñar?	Recursos didácticos
5. ¿Quién diseña?	Profesionales en Diseño gráfico, psicólogos educativos y maestros con experiencia.
6. ¿Cuándo diseñar?	Innovar de acuerdo a las diferentes temáticas de cada año.
7. ¿Cómo Diseñar?	A través de una investigación de la problemática y su análisis de posible solución.
8. ¿ Con qué diseñar?	Recursos humanos y económicos.

## Bibliografía

- Amheim, R. (1986).
- Apesteagua, M. F. (2012). *Color, Psicología y Simbolismo*. Argentina.
- Arias, J. (1989). *La metodología de enseñanza*. Uruguay.
- Bartolomé. (1998). *Sistemas Multimedia en la Educación*. Barcelona.
- Cadena, Y. R. (2011). *Los fundamentos de la Comunicación y Lenguaje*. Universidad de Atlantico, España.
- Cobo, A. I. (2004). *Diseño Soft en el Periódico*. Puebla, México.
- Coll. (1990). *El constructivismo en la Educación*.
- Correa, R. (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito.
- Curtis, R. (1997). *Diseño Gráfico y Tipografía*. Florida, Estados Unidos de America.
- Darias, C. (1999). *Algunas consideraciones sobre el Método Fonico-Analitico-Sintetico*.
- Diaz, E. (2000). *La Enseñanza de la Lectoescritura*. Chile.
- Dubois, M. E. (1986). *La Lectura en Etapas Iniciales*. Chile.
- Eco, U. (1994).
- Eco, U. (1999). *Anuncio de Educación y Comunicación*.
- Eco, U. (1973). *Comic y Filosofía*.
- Educación, M. d. (2010). La Socializacion en Etapas de Desarrollo. *Etapas de desarrollo de los niños* .
- Fernandez, Valmayor, Sanz y Merino. (2008). *Los recursos del aprendizaje*.
- Fraga, G. (2006). *La lectoescritura y su fortalecimiento en los niños*.
- Garcia, G. R. (2013). *Los carteles*. México.
- Ghinaglia, D. (2007). Taller de Diseño Editorial. *El diseño Editorial, Encuentro Latinoamericano de Diseño*.
- Lambrusa, E. (1976). *Método de Escritura*.
- Landau. Mariana. (2007). *Analisis de matriales digitales*. Argentina.
- Lucero, B. y. (2002). Los Recursos Didácticos. *Revsta de Medios y Educación* , 186.
- Medina, D. y. (2008). Evaluación de las competencias de los estudiantes, modelos tecnicos para la valoración. *Revsita de Investigación Educativa* , 239,255.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. En M. d. Ecuador, *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Segundo año.* (pág. 32). Quito: Martha Alicia Guitarra Santacruz.
- Morhelet, M. G. (2012). Compilador L. D. G.
- Morris. (1946). *La comunicación por signos.*
- Moscoso Barcia, Y. (2008). La comunicación Didáctica. En UP, *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación.* Nuenos Aires.
- Norberto Chavez. (2007). *Arte y Diseño.*
- Norberto Chavéz. (2000). *Procesos del Diseño Gráfico.* Buenos Aires, Argentina.
- Parra, M. (2000). La Lectura. *Investigación del aprendizaje* , 41.
- Piaget. (1896). *Etapas e desarrollo.*
- Ramirez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación.* Caracas: Panapo.
- Salazar. (2003). Lectura mecanica vs comprensión lectora. *Las Metodologías de Lectoescritura* , 7,9.
- Saussure. (1908). La semiología y la sociedad. Ginebra.
- Saussure. (1908). La semiótica en la Sociedad. Ginebra.
- Smith. (1984). La lectura. En Smith, *La Enseñanza y la Pedagogía Didáctica* (pág. 194).
- Terry, D. (2011). Etapas de desarrollo de los niños. *Etapas de desarrollo de los niños.* Barcelona.
- Verdugo, J. (2013). *La Ilustración para niños, Jóvenes y Tutoras.*
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño.*

## **ANEXOS**

### **GUIÓN LITERARIO**

#### **Idea General.**

Es una historia que se desarrolla en la provincia de Tungurahua en la etnia Salasaca, con la Familia Coya, se narra un episodio de la vida cotidiana de esta familia, con lo que lograremos insertarnos y globalizar la enseñanza metodológica de la lectoescritura en las niñas y niños.

#### **Argumento.**

La historia se desarrolla en la provincia de Tungurahua, en una típica familia de la etnia Salasaca que se encuentran ubicados en la parroquia San José de Pelileo, la familia Coya la conforman, el papá Pedro, la mamá Anita, sus hijos Sisa y Samín.

La Familia Coya tiene una tienda de artesanía en el centro de la parroquia, ahí se vende toda clase de artículos para los turistas que están de paso por el lugar.

Una mañana la Mamá de Sisa a traer de la bodega un cactus decorativo, Sisa fue hasta la bodega recoge el cactus y a su regreso sufre un accidente el cual le causa mucho dolor en su mano y lástima su dedo.

Su madre al escuchar el grito y el llanto de Sisa acude en su ayuda, encuentra a la niña en el suelo y su dedo sangrando. La consuela tiernamente para que pare su llanto y le regala una mandarina.

#### **Desarrollo.**

A 14 Km al oriente de la ciudad de Ambato, en una llanura arenosa, se encuentra asentado el pueblo Salasaca. Es una población dispersa ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón San Pedro de Pelileo, parroquias García Moreno y Salasaca.

Son una etnia ancestral ubicada en el centro del país, hablan la lengua originaria del runa shimi, son buenos pastores y una de sus principales actividades es, lógicamente, la ganadería y el cuidado de rebaños; pero a estas actividades hay que añadir otras que a partir del año 2000 adquirieron gran significación e importancia: la elaboración y venta de artesanías tejidas y el turismo.

En cada vivienda existe por lo menos un telar, en el cual tejen la lana de ovejas que ellos mismos lavan y tinturan con colores vegetales donde cada uno de los diseños, evoca a antiguos dioses Como es el Cerro sagrado de Teligote donde año tras año a finales del mes de agosto realizan peregrinaciones, en la cual los jóvenes Salasacas recolectan plantas para elaborar las tinturas con las cuales colorean sus vestidos, como

también esencias y medicinas. El trueque que realizan con la comunidad de los Chibuleos; con los cuales intercambian sus alimentos, animales y artesanías.

Esta nacionalidad goza de los granos como el maíz, fréjol, complementados con el mote, tostado, el cuy, la machica, el haba, el capulí; fruto favorito que en tiempo de cosecha se lo utiliza como kucayu o la tonga, costumbre de llevar comida al trabajo del campo en caso de permanecer todo el día fuera de casa. En la actualidad en su dieta también existe comida procesada industrialmente.

Los niños de este pueblos acostumbran a jugar el wuiru, juego que consiste en buscar un hueso de animal que tenga tres lados, así poder enumerar a cada lado; con este hueso listo, se disponen en círculo y empiezan a lanzar el hueso, si cae al lado del número más alto le dan un chirrido en la mano a la persona que lanzó y un pedazo de cucayo que tengan a la mano. También juegan a las canicas, las planchas, e incluso se inventaban los juegos y han adoptado juegos como el voleyball, indor fútbol, etc.

La producción de la comunidad se exhibe diariamente y de manera especial los fines de semana en la Feria de los Tejidos, ubicada a un lado de la carretera, donde los Salasacas reciben la visita de cerca de 400.000 turistas cada año. Los Salasacas conforman un grupo étnico que mantiene muy pura su raza, tradiciones y costumbres.

Este pueblo vive recreando sus creencias en base a la religión católica, antes de la llegada de los españoles, este pueblo al igual que los otros pueblos de la sierra tenían un relación armoniosa, mítica y simbólica con los elementos de la naturaleza, el sol, la luna, la tierra, las montañas, etc., elementos muy significativos para la siembra, la vida misma.

La familia Coya originaria de este lugar posee una tienda de artesanía dentro de la parroquia, donde como los demás habitantes ofrecen recuerdos y artesanías para los turistas.

Dentro de esta tienda existen artesanías, telares, plantas, cactus decorativos de vistosos colores y que son atractivos especialmente para los turistas extranjeros.

La familia Coya está compuesta por 4 integrantes ellos son: El papá Pedro la mamá Anita y sus hijos Sisa y Samín.

Anita como todos los días abre su tienda de artesanías, los fines de semana suele Sisa ayudarla a acomodar las artesanías, telares y recuerdos en la tienda para los turistas, o simplemente jugar dentro de la tienda acompañando a su madre.

Una mañana la mamá Anita envía a Sisa a traer un cactus decorativo de la bodega que se encuentra tras la tienda de artesanías. Sisa en esos momentos estaba jugando entre unas plantas de sombra molestando a una abejita que había entrado al lugar. Sisa salió de la tienda corriendo apresurada y con la felicidad en su rostro. Llego a la bodega y abrió la puerta y empezó a buscar el cactus que le pidió su mamá de favor que trajera a la tienda.

La niña empezó a buscarlo miro hacia la derecha, y luego hacia la izquierda, lo encontró y se acerco hasta la repisa donde estaban más cactus unos envases de vidrio y telares tejidos. Sisa salió de la tienda caminando y en sus manos el cactus decorativo para la tienda, mientras caminaba de vuelta no se percató de unos telares que estaban recién tejidos en el suelo.

Mientras Sisa se acercaba un telar estaba mal ubicado, Sisa continuo y tropezó con los telares, Sisa mientras caía no quiso que el cactus decorativo cayera al suelo y se rompiera su masetta, es por ello que lo tomó con su mano izquierda fuertemente, cayó de rodillas y se asustó y pegó un grito muy fuerte y empezó a llorar.

Asustada se quedó en el suelo y sintiendo mucho dolor en su mano y lastimado su dedo, la mamá Anita escuchó desde la tienda el grito y el llanto de Sisa y salió para ver que había pasado.

La miro cerca de los telares y se acerco a ella y le dijo: ¿qué paso Sisa? Y Sisa con voz de llanto y tristeza le dijo: Mami me caí y me lastime mi mano mira mi dedo está sangrando. La mamá de Sisa la tomó de la mano y le dijo: Tranquila no pasa nada fue solo un accidente, ten más cuidado la próxima vez hija camina con cuidado y mirando por donde lo haces, la besó y le dijo: para de llorar, ten esta mandarina disfrútala y acompáñame a la tienda.

### **Descripciones Físicas de personajes**

Pedro

Edad: 35 años.

Cabello: Negro y largo.

Estatura: Media.

Color de piel: Trigueño.

Contextura: Delgado mediano.

Vestimenta: Poncho negro, camisa blanca sin cuello, bufanda o faja roja, pantalón blanco, alpargatas negras.

Anita

Edad: 30 años.

Cabello: Negro y largo.

Estatura: Media.

Color de piel: Trigueña.

Contextura: Delgada mediano.

Vestimenta: Anaco negro, blusa blanca, baja roja bordada, collares y aretes de colores, alpargatas rojas.

Sisa

Edad: 7 años.

Cabello: Negro y largo.

Estatura: Media.

Color de piel: Trigueña.

Contextura: Delgada.

Vestimenta: Anaco negro, blusa blanca, baja roja bordada, collares y aretes de colores, alpargatas negras.

Samín

Edad: 5 años.

Cabello: Negro y largo.

Estatura: Media.

Color de piel: Trigueño.

Contextura: Delgado.

Vestimenta: Poncho negro, camisa blanca sin cuello, bufanda o faja roja, pantalón blanco, zapatos negros.

### **Descripciones biográficas**

Pedro

Pedro tiene 35 años, nació y creció en San José de Pelileo, es agricultor y la mayoría de su tiempo pasa en las tierras cultivando, le gusta la música folklórica andina propia de su etnia, es casado y tiene 2 hijos.

Anita

Anita tiene 30 años, nació y creció en San José de Pelileo, ella es ama de casa y también realiza artesanías y teje telares para su tienda de artesanías, le gusta la música floklorica, es casada y tiene 2 hijos.

Sisa

Sisa tiene 7 años, nació en San José de Pelileo, está en la escuela, le gusta jugar, correr, cantar, es alegre y divertida, ayuda a su madre los fines de semana en la tienda de artesanías, tiene un hermano.

Samín

Samín tiene 5 años, está en los niveles iniciales de la escuela de la parroquia, le gusta el fútbol, el juego tradicional wuiru y las canicas. Le gusta el campo y ayuda a su papá en la agricultura.

Escenas

Esta es la familia Coya originaria de la etnia Salasaca, el papá Pedro, la mamá Anita y sus hijos Sisa y Samín.

Ellos viven en el centro de la parroquia de San José de Pelileo.

Aquí tienen una tienda de artesanías.

Dentro de la tienda de artesanías, una mañana de fin de semana Sisa jugaba con una abeja entre las plantas.

Su madre le pidió de favor que le trajera un cactus decorativo de la bodega.

Sisa caminó hacia la puerta para salir de la tienda y salir hacia la bodega.

Sisa salió de la tienda.

Y empezó a correr por el patio.

Llego a la puerta de la bodega y la abrió.

Entro a la bodega, y empezó a buscar el cactus.

Miro hacia derecha

Y luego hacia la izquierda

Y ahí estaba en una repisa.

Sisa se acercó a la repisa.

Tomo el cactus por su masetta.

Sisa salió de la bodega.

Caminó por el patio hacia la tienda.

Mientras caminaba se acercaba a unos telares recién tejidos que se encontraban en el suelo.

No se percató de ellos y tropezó con uno.

Mientras caía agarro con sus manos el cactus.



Se quedo sin are en el suelo de rodillas.

Se asusto y pego un grito y empezó a llorar.

Su mamá que estaba en la tienda escucho el grito y el llanto de la niña.

Salió apresurada de la tienda.

Y camino a donde estaba Sisa y le pregunto que le había pasado.

Sisa en el suelo le contestó que se había caído y se había lastimado su mano y su dedo estaba sangrando.

La mamá de Sisa la beso tiernamente en la frente.

Y le dijo para de llorar levántate ten esta mandarina es para ti.

Su madre le dijo vamos a la tienda, y Sisa le dijo gracias mamita.

GUION TÉCNICO							
Esc.	Acción	Plano	Angulo	Sonido	Diálogo	Voz en off	Tiempo
1	Presentación de la Familia Coya	Plano General	Visión Normal, ángulo horizonte	Pájaros campo. Música folklórica	-	Esta es la Familia Coya, El papá Pedro la mamá Anita y sus hijos Sisa y Samín. Ellos viven en la Parroquia de San José de Pelileo, en la Provincia de Tungurahua; pertenecen a la etnia Salasaca	8 seg
2	Presentación de casas	Gran Plano General	Visión Normal, ángulo horizonte	Ciudad, música folklórica	-		
3	Presentación de la Tienda de Artesanías de la Familia Coya.	Plano Entero	Visión Normal, ángulo horizonte	Ciudad, música folklórica	-	En el centro de San Jose de Pelileo, la familia Coya tiene una tienda de artesanías para los turistas que visitan la ciudad.	5 seg.
4	Sisa jugando con una abeja	Plano Americano	Visión Normal, ángulo horizonte	Sonido ambiente interior, zumbido de abeja	-	Una mañana, sisa estaba en la tienda jugando con una abeja.	10 seg.
5	Sisa y su Mamá dentro de la tienda	Primer plano general	Visión Normal, ángulo horizonte	Ambiente música folklórica	-	Su madre le pidió de favor que trajera de la bodega un cactus decorativo.	10 seg
6	Sisa saliendo de la tienda	Plano medio	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica, y sonido de pasos.	-	La niña se acerco a la puerta.	5 seg
7	Sisa en la puerta de la tienda	Plano general	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica, y sonido de pasos.	-	Y salió de la tienda	5 seg
8	Sisa corriendo	Plano General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica, sonido de corrida	-	Empezó a correr por el patio a la bodega	5 seg.
9	Sisa abriendo la puerta	Plano detalle	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica, sonido de puerta	-	Sisa llevo a la puerta y la abrió	5 seg
10	Sisa en la bodega	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido de abrir una puerta	-	Entro y empezó a buscar el cactus.	5 seg
	Sisa mirando a la derecha	Detalle	Visión Normal,	Música folklórica	-	Miro hacia la derecha.	5 seg

11			ángulo horizonte	y sonido externo de animación			
12	Sisa mirando hacia la izquierda	Detalle	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido externo de animación	-	Y luego hacia la izquierda.	5 seg
13	El cactus en la repisa	Detalle	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido externo de animación	-	Y Ahí estaba encima de la repisa	5 seg.
14	Sisa acercándose a la repisa	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica sonido de pasos	-	Se acerco a la repisa	6 seg
15	Sisa cogiendo el cactus	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	-	y lo tomo desde su maseta.	4 seg
16	Sisa saliendo de la bodega	Plano general	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica sonido de pasos	-	Se acerco a la puerta y salió de la bodega	4 seg
17	Sisa caminando	General medio	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido de pasos	-	Caminó a la tienda	5 seg
18	Sisa acercándose a unos telares	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido de pasos	-	Mientras caminaba Sisa se acercaba a unos telares que se encontraban en el suelo.	8 seg
19	Sisa tropezando	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido accidental	-	Sisa tropezó con uno de los telares.	5 seg
20	Sisa cogiendo el cactus con su mano	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	-	Al momento de caer cogió con su mano el cactus para no botarlo	5 seg
21	Sisa en el suelo	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y sonido de caída	-	Sisa cayó de rodillas	5 seg
22	Sisa llorando	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica, grito y llanto.	-	Asustada grito y empezó a llorar.	6 seg.
23	Mama de Sisa escuchando	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	.	Anita la escucho desde la tienda	8 seg.
24	Mamá saliendo de la tienda	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	-	Y salió al patio	5 seg

25	Mamá caminando hacia Sisa	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y pasos	-	Camino hacia Sisa	6 seg
26	Mama cerca de Sisa	Contraplano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	¿Qué te paso Sisa? Y sisa contesto: Mami me caí y me lastime	y le pregunto ¿qué paso Sisa? Sisa le contesto: mami me caí y me lastime	10 seg
27	Mano Sangrando	Detalle	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica y de gota	Sisa: Mira de dedo está sangrando	Mira mi amo mi dedo sangra	6 seg
28	Mamá dando un beso a Sisa	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música Folklorica y sonido de beso	Tranquila no paso nada	Anita se acerco y la beso tiernamente y le dijo tranquila no pasa nada	5 seg
29	Manos entregando una mandarina	Primer plano	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	Ten esta mandarina y para de llorar, levántate	-Toma esta mandarina	6 seg
30	Sisa y su madre caminando a la tienda	General	Visión Normal, ángulo horizonte	Música folklórica	Vamos a la tienda.	Levántate y vamos a la tienda.	8 seg.

## Guion Técnico

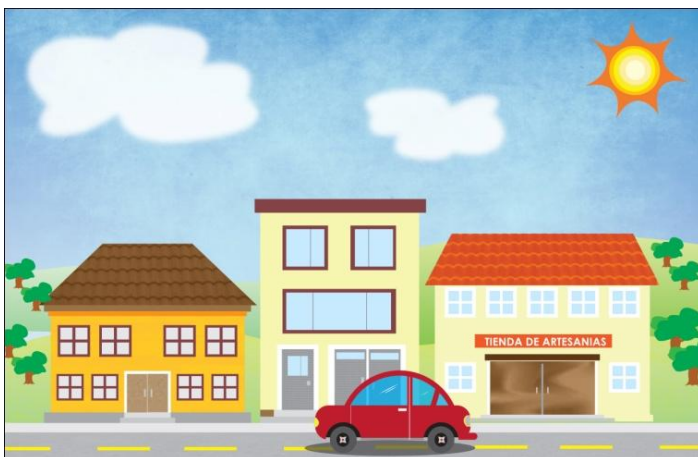
Escena: 1  
Ubicación: CAMPO  
Sector: San José de Pelileo



Diálogos:  
Voz en off: Esta es la Familia Coya, El papá Pedro la mamá Anita y sus hijos Sisa y Samín.


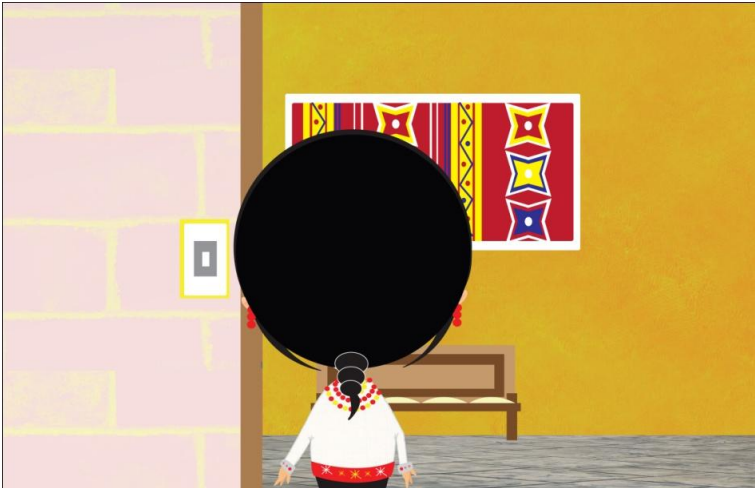
Iluminación: Natural  
Acción: Presentación de la Familia COYA


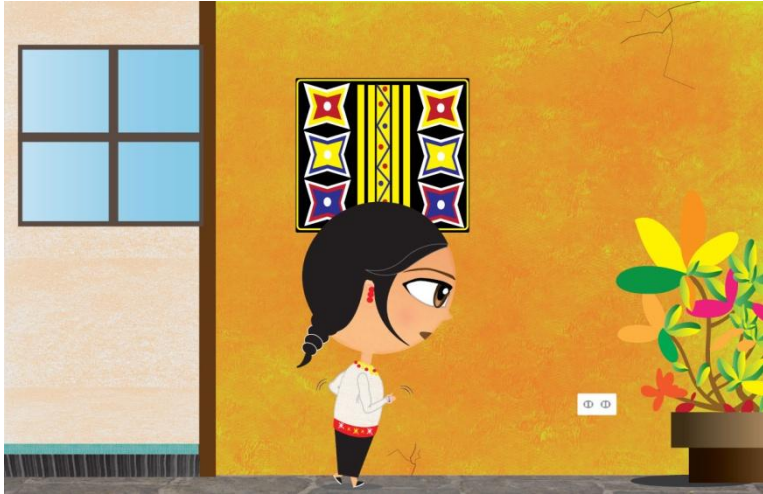
Escena:2  
Ubicación: Centro de San José de Pelileo  
Sector: San José de Pelileo.





Diálogos:  
Voz en off: Ellos viven en la Parroquia de San José de Pelileo, en la Provincia de Tungurahua; pertenecen a la etnia Salasaca


<p>Iluminación: Natural  Acción: Presentación del centro de San José de Pelileo.</p>	
<p>Escena:3  Ubicación: Tienda de Artesanías de la Familia Coya.  Sector: San José de Pelileo.</p> 	<p>Diálogos.  Voz en off: En el centro de San Jose de Pelileo, la familia Coya tiene una tienda de artesanías para los turistas que visitan la ciudad.</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: Presentación de la Tienda de Artesanías de la Familia Coya.</p>	
<p>Escena:4  Ubicación: Interior de la Tienda  Sector: San José de Pelileo.</p> 	<p>Acción: Sisa jugando con una abeja  Diálogos:  Voz en off: Una mañana, sisa estaba en la tienda jugando con una abeja.</p>


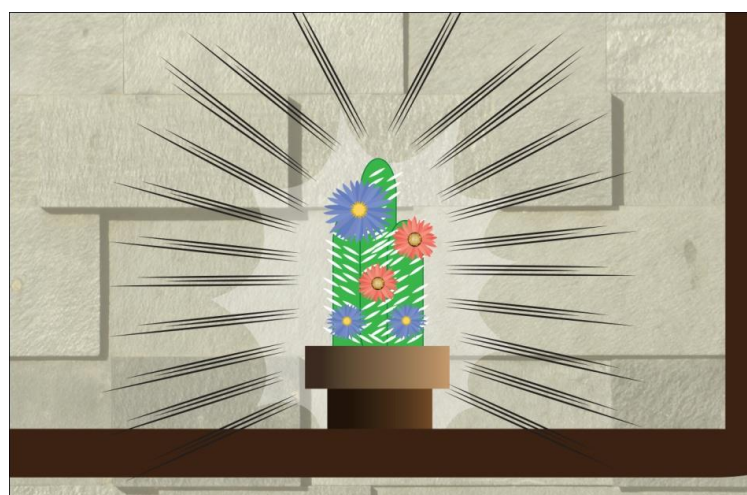
<p>Iluminación: Interior  Acción: Sisa jugando con una abeja</p>	
<p>Escena:5  Ubicación :Interior de la Tienda  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Su madre le pidió de favor que trajera de la bodega un cactus decorativo.</p>
<p>Iluminación: Interior  Acción: Mamá y Sisa dentro de la tienda</p>	
<p>Escena:6  Ubicación: Tienda  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos:  Voz en off: La niña se acercó a la puerta.</p>

<p>Iluminación: Interior  Acción: Acercándose a la puerta</p>	
<p>Escena:7  Ubicación: Puerta de la tienda  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Y salió de la tienda.</p>
<p>Iluminación: Interior  Acción: Salir de la Tienda</p>	
<p>Escena:8  Ubicación: Patio de la casa de Sisa  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos:  Voz en off: Empezó a correr por el patio a la bodega</p>



<p>Iluminación: Natural  Acción: Correr</p>	
<p>Escena:9  Ubicación: Puerta de la Bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Acción: Abriendo la puerta  Diálogos  Voz en off: Sisa llego a la puerta y la abrió</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: Abriendo la puerta</p>	
<p>Escena:10  Ubicación: Sisa en la bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Entro y empezó a buscar el cactus.</p>

<p>Iluminación: Interior  Acción: Entrar a la bodega</p>	
<p>Escena:11  Ubicación: Sisa en la bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Acción: Mirada hacia la derecha  Diálogos  Voz en off: Miro hacia la derecha.</p>
<p>Iluminación: Interior  Acción: Mirada hacia la derecha</p>	
<p>Escena:12  Ubicación: Sisa en la bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p>	<p>Diálogos  Voz en off: Y luego hacia la izquierda.</p>

	
<p>Iluminación: Interior  Acción: Mirada hacia la izquierda</p>	
<p>Escena:13  Ubicación: bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Y ahí estaba en la repisa</p>
<p>Iluminación: Interior  Acción: Cactus en la repisa</p>	
<p>Escena:14</p>	<p>Diálogos</p>

Ubicación: bodega  
Sector: Casa de la familia Coya

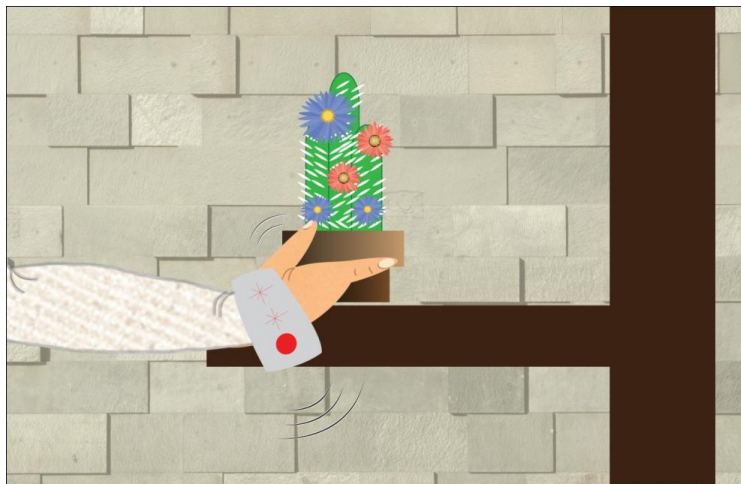
Voz en off: Se acerco a la repisa



Iluminación: Interior  
Acción: Cactus en la repisa

Escena:15  
Ubicación: Bodega  
Sector: Casa de la familia Coya

Diálogos:  
Voz en off: y lo tomo desde su masetta.



Iluminación: Interior

<p>Acción: coger el cactus</p>	
<p>Escena:16  Ubicación: Puerta de bodega  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Se acerco a la puerta y salió de la bodega</p>
<p>Iluminación: Interior  Acción: Salir de la bodega</p>	
<p>Escena:17  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Caminó a la tienda</p>



Iluminación: Natural  
Acción: Caminaba por el patio con el cactus.

Escena:18  
Ubicación: Patio  
Sector: Casa de la familia Coya





Acción: caminar  
Diálogos  
Voz en off: Mientas caminaba Sisa se acercaba a unos telares que se encontraban en el suelo.


Iluminación: Natural  
Acción: Caminaba por el patio con el cactus, acercándose a unos telares.

Escena:19  
Ubicación: Patio  
Sector: Casa de la familia Coya



Diálogos  
Voz en off: Sisa tropezó con uno de los telares.

<p>Iluminación: Natural  Acción: Sisa tropezó con los telares.</p>	
<p>Escena:20  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Al momento de caer cogió con su mano el cactus para no botarlo.</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: mano cogiendo el cactus</p>	
<p>Escena:21  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Sisa cayó de rodillas.</p>

<p>Iluminación: Natural  Acción: Caída al suelo</p>	
<p>Escena:22  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Diálogos  Voz en off: Asustada grito y empezó a llorar.</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: Y empezó a llorar</p>	
<p>Escena:23  Ubicación: Tienda  Sector: Casa de la familia Coya</p>	<p>Diálogos  Voz en off: Anita la escucho desde la tienda</p>





Iluminación: Natural  
 Acción: La mamá de Sisa escucha el grito y el llanto de la niña.

Escena:24  
 Ubicación: Tienda  
 Sector: Casa de la familia Coya

Acción: Mamá saliendo  
 Diálogos:  
 Voz en off: Y salió al patio.



Iluminación: Natural  
 Acción: Mamá de Sisa sale a ver a la niña.

Escena:25  
 Ubicación: Patio

Diálogos  
 Voz en off: Camino hacia

Sector: Casa de la familia Coya



Sisa y le pregunto qué pasó Sisa?

Iluminación: Natural

Acción: La mamá de Sisa camino a donde la niña.

Escena:26

Ubicación: Patio

Sector: Casa de la familia Coya

Voz en off: Sisa contesto mami me cai



Iluminación: Natural

Acción: La mamá de Sisa le pregunto qué había pasado.

Escena:27

Ubicación: Patio

Sector: Casa de la familia Coya



Acción :Mano sangrando

Diálogos:

Voz en off: Sisa: Mira mi mano mi dedo sangra.

Iluminación: Natural

Acción: Muestra de la mano sangrando

Escena:28

Ubicación: Patio

Sector: Casa de la familia Coya

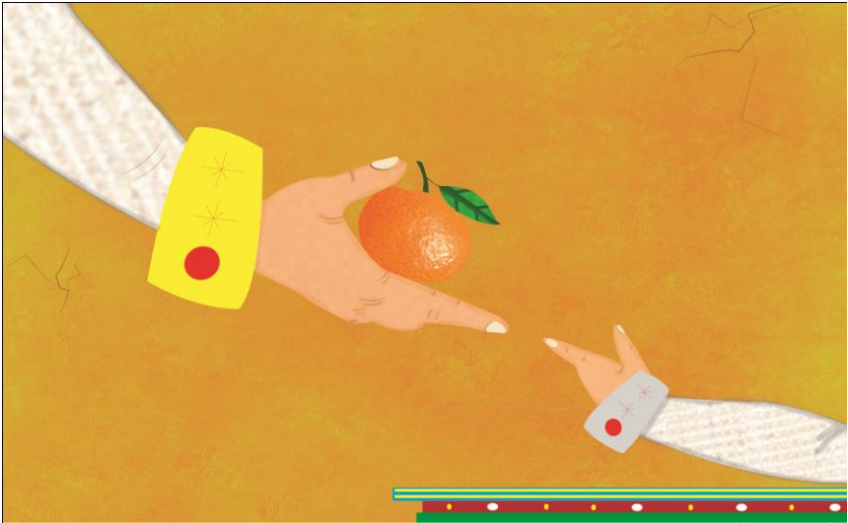



Diálogos:

Voz en off: Anita se acercó y la besó tiernamente y le dijo tranquila no pasa nada

Iluminación: Natural

Acción: la besó tiernamente

<p>Escena:29  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Acción:  Toma esta mandarina,  levantate</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: La mamá de Sisa le da una mandarina.</p>	
<p>Escena:30  Ubicación: Patio  Sector: Casa de la familia Coya</p> 	<p>Acción:  Caminar  Diálogos: y  vamos a la  tienda</p>
<p>Iluminación: Natural  Acción: Caminan hacia la tienda.</p>	

## GUIÓN DE VOZ

- 1.- Esta es la familia Coya... el papá Pedro, la mamá Anita y sus hijos Sisa y Samín.. pertenecen a la etnia Salasaca.
- 2 y 3.- En el centro de San José de Pelileo.... La familia Coya tiene una tienda de artesanías donde venden toda clase de artesanías para los turistas.
- 4.- Una mañana... Sisa jugaba con una abeja dentro de la tienda.
- 5.- Su madre le pidió de favor que trajera de la bodega un cactus decorativo.
- 6.- La niña se acerco a la puerta y....
- 7.- salió de la tienda
- 8.- empezó a correr por el patio
- 9.- llego a la puerta ...y la abrió
- 10.- Entró.. y empezó a buscar el cactus.
- 11.- Miro hacia la derecha
- 12.- y luego miro hacia la izquierda.
- 13.- y. Ahí estaba encima de la repisa
- 14.- Sisa se acerco
- 15.- y la tomo desde su maceta
- 16.- fue hasta la puerta y salió de la bodega
- 18.- camino a la tienda
- 19.- se acercaba a unos telares que estaban en el suelo.
- 20.- Sisa no se percató de ellos y tropezó con uno.
- 21.- al momento de caer cogió con su mano el cactus para no botarlo.
- 22.- y cayó de rodillas
- 23.- asustada...gritó y empezó a llorar
- 24.- Anita la escucho desde la tienda
- 25.- y salió al patio
- 26.- camino hacia Sisa y le pregunto ¿ qué paso hija mía?

27.- Sisa contesto : mami me cai y me lastime

28.- mira mi mano, mi dedo esta lastimado mamita

29.- Anita se acerco y la beso tiernamente y le dijo tranquila mijita no pasa nada

30.- toma esta mandarina levántate y vamos a la tienda

**Ficha técnica, metodológica y tecnológica del producto**

**VIDEO**

<b>Material</b>	<b>Concepto</b>
Video	Cuento ilustrado que refuerce la enseñanza del primer bloque del libro de lenguaje y comunicación de Segundo Año de Educación Básica, dicho cuento esta creado con el fin de dar a conocer una de las múltiples culturas de nuestro país, la que hemos escogido para este bloque es la Cultura Salasaca de la Provincia de Tungurahua puntualmente ubicada en la Parroquia de San José de Pelileo reforzando así el valor cultura con el que cuenta nuestro entorno pluriétnico y pluricultural.

<b>TÉCNICO</b>				<b>METODOLÓGICO</b>			<b>TECNOLÓGICO</b>	
<b>FORMATO</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>DESTREZAS A DESARROLLAR</b>	<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	<b>M. FÍSICO</b>	<b>M. VIRTUAL</b>
.AVI	CD	2,40MIN	CAJA DE CARTÓN PLEGABLE CON DISEÑO PERSONALIZADO	FOMENTA LA DESTREZA DE ESCUCHAR Y CAPTAR CONOCIMIENTOS ANTE SITUACIONES REALES	RECONOCER LUGARES, CULTURAS, COSTUMBRES Y RELACIONARLOS CON LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS	GENERAR MÁS INTERÉS EN LA TEMÁTICA. REACCIONES GLOBALIZADAS ANTE CIRCUNSTANCIAS Y CONOCIMIENTOS MAS GENERALIZADOS AVANCE DE CONOCIMIENTO MAS SIGNIFICATIVO		MULTIMEDIA



<b>DISEÑO</b>				
<b>TIPOGRAFÍA</b>	<b>GAMA CROMÁTICA</b>	<b>ESTILO</b>	<b>COMPOSICIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
-	GAMA CÁLIDA Y FRÍA	ILUSTRACIÓN PROPIA BASES EN: COMIC, COLLAGE Y ESTRUCTURAS PLANAS, SENCILLAS	DINÁMICA, SENCILLA	LINEALES FORMAS RECTAS CÍRCULOS FORMAS GEOMÉTRICAS



**Ficha técnica, metodológica y tecnológica del producto**

**INFOGRAFÍA**

<b>Material</b>	<b>Concepto</b>
INFOGRAFÍA	Se realizará este recurso gráfico de la historia multimedia como material de apoyo que facilitara el ejercicio de enseñanza a la historia cultural, además desarrollar en los niños la memoria y trabajar con dicho recurso como preámbulo en el aula para la inducción a la temática del Libro de Lenguaje.

<b>TÉCNICO</b>				<b>METODOLÓGICO</b>			<b>TECNOLÓGICO</b>	
<b>FORMATO</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>DESTREZAS A DESARROLLAR</b>	<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	<b>M. FÍSICO</b>	<b>M. VIRTUAL</b>
A MEDIDA	LONA	200CM X 150 CM	LISTO PARA COLGAR EN EL AULA DE CLASE, UBICADOS EN LAS 4 PAREDES.	LA OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DE LA HISTORIA	RECONOCER EPISODIOS Y RELACIONARLOS ENTRE SI, EXPERIENCIAS PROPIAS	DIÁLOGO DE GRUPO, RECONOCIMIENTO DE ESCENAS, REACCIONES MÚLTIPLES	PROCESOS DE IMPRESIÓN	

<b>DISEÑO</b>				
<b>TIPOGRAFÍA</b>	<b>GAMA CROMÁTICA</b>	<b>ESTILO</b>	<b>COMPOSICIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
CENTURY GOTHIC	GAMA CÁLIDA Y FRÍA	ILUSTRACIÓN PROPIA BASES EN: COMIC, COLLAGE Y ESTRUCTURAS PLANAS, SENCILLAS	DINÁMICA, SENCILLA	LINEALES FORMAS RECTAS CÍRCULOS FORMAS GEOMÉTRICAS

**Ficha técnica, metodológica y tecnológica del producto**

**INFOGRAFÍA TEXTUAL**

<b>Material</b>	<b>Concepto</b>
INFOGRAFÍA TEXTUAL	Este material está construido en una forma ordenada y secuencial, la composición estará dada por las principales palabras generadoras claves de este bloque de reconocimiento de fonemas partiendo de un solo concepto de la Historia multimedia de la familia Coya.

TÉCNICO				METODOLÓGICO			TECNOLÓGICO	
FORMATO	MATERIAL	DIMENSIÓN	PRESENTACIÓN	DESTREZAS A DESARROLLAR	HABILIDADES A DESARROLLAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	M. FÍSICO	M. VIRTUAL
A MEDIDA	LONA	200CM X 150 CM	LISTO PARA COLGAR EN EL AULA DE CLASE, UBICADOS EN LAS 4 PAREDES.	LA OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS DE LA HISTORIA, PALABRAS GENERADORAS	RECONOCER SILABAS FONEMAS GRAFEMAS PALABRAS ORACIONES	RECONOCER LAS PALABRAS GENERADORAS, ADEMÁS DE DAR MÁS ÉNFASIS A LA ENSEÑANZA GLOBALIZADA, ABARCAR ,AS CONTENIDO TEMÁTICO	PROCESOS DE IMPRESIÓN	

DISEÑO				
TIPOGRAFÍA	GAMA CROMÁTICA	ESTILO	COMPOSICIÓN	ELEMENTOS
CENTURY GOTHIC	GAMA CÁLIDA Y FRÍA	ILUSTRACIÓN PROPIA BASES EN: COMIC, COLLAGE Y ESTRUCTURAS PLANAS, SENCILLAS	DINÁMICA, SENCILLA	LINEALES FORMAS RECTAS CÍRCULOS FORMAS GEOMÉTRICAS

**Ficha técnica, metodológica y tecnológica del producto**

**DADO DE PALABRAS**

<b>Material</b>	<b>Concepto</b>
DADO DE PALABRAS	Este material está enfocado a jugar mientras se aprende la lectura y escritura de la temática para el aprendizaje uno mas de los recurso con el cual se refuerza el sentido de los anteriores materiales.

TÉCNICO				METODOLÓGICO			TECNOLÓGICO	
FORMATO	MATERIAL	DIMENSIÓN	PRESENTACIÓN	DESTREZAS A DESARROLLAR	HABILIDADES A DESARROLLAR	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	M. FÍSICO	M. VIRTUAL
A medida	CUERINA ESPONJA	40CM X 40CM		LA OBSERVACIÓN LECTURA Y POSTERIOR DESTREZA PARA RECONOCER Y ESCRIBIR	RÁPIDA LECTURA Y RECONOCIMIENTO PARA LA ESCRITURA	ANÁLISIS FACILIDAD DE ENTENDIMIENTO DE SILABAS, PALABRAS Y ORACIONES	PROCESOS DE IMPRESIÓN	

DISEÑO				
TIPOGRAFÍA	GAMA CROMÁTICA	ESTILO	COMPOSICIÓN	ELEMENTOS
CENTURY GOTHIC	GAMA CÁLIDA Y FRÍA	COLLAGE	DINÁMICA, SENCILLA	LINEALES FORMAS RECTAS CÍRCULOS FORMAS GEOMÉTRICAS

Ficha técnica, metodológica y tecnológica del producto

**TARJETAS**

<b>Material</b>	<b>Concepto</b>
TARJETAS	Las tarjetas esta diseñadas para reconocer la imagen con las letras que componen la palabra a su reverso estará la letra mayúscula y minúscula. De esta manera lograremos conseguir que la imagen en sentido semiótico se identifique con la palabra y se pueda relacionar entre mayúscula y minúscula, así se practica el reconocimiento de letras par la escritura.

<b>TÉCNICO</b>				<b>METODOLÓGICO</b>			<b>TECNOLÓGICO</b>	
<b>FORMATO</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>DESTREZAS A DESARROLLAR</b>	<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</b>	<b>M. FÍSICO</b>	<b>M. VIRTUAL</b>
A medida	Cuche 300gr	11cm x 21	Individuales Caja de cartón	LA OBSERVACIÓN LECTURA Y POSTERIOR DESTREZA PARA RECONOCER IMÁGENES Y LETRAS	RECONOCIMIEN TO DE MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS	RELACIONAR IMAGEN CON LETRA	PROCESOS DE IMPRESIÓN	

<b>DISEÑO</b>				
<b>TIPOGRAFÍA</b>	<b>GAMA CROMÁTICA</b>	<b>ESTILO</b>	<b>COMPOSICIÓN</b>	<b>ELEMENTOS</b>
CENTURY GOTHIC	GAMA CÁLIDA Y FRÍA	ILUSTRACIÓN PROPIA BASES EN: COMIC, COLLAGE Y ESTRUCTURAS PLANAS, SENCILLAS	DINÁMICA, SENCILLA	LINEALES FORMAS RECTAS CÍRCULOS FORMAS GEOMÉTRICAS

