

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
ESCUELA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA



TEMA

LAS APLICACIONES MULTIMEDIA EDUCATIVAS COMO FACTOR EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE ETAPA INICIAL EN EL CENTRO
EDUCATIVO HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO.

AUTOR
Rubén Castillo

ASESOR
Ing. Fernando Sánchez

Ambato - Ecuador
2016

APROBACIÓN DEL ASESOR

En mi calidad de catedrático Asesor del trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, titulado “Las aplicaciones multimedia educativas como factor en el aprendizaje de los niños de etapa inicial en el Centro educativo Horizontes de la ciudad de Ambato”, elaborado por el señor estudiante: Rubén Castillo. Certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Ing. Fernando Sánchez

ASESOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

El abajo firmante, declara que los contenidos y resultados obtenidos en el presente trabajo, como requerimiento previo para la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos, personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Rubén Castillo
CC.: 1802734663

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL
TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Rubén Demetrio Castillo Silva, declaro ser autor del Proyecto de titulación titulado “Las aplicaciones multimedia educativas como factor en el aprendizaje de los niños de etapa inicial en el Centro educativo Horizontes de la ciudad de Ambato”, como requisito para optar al grado de “Ingeniero en Diseño digital y multimedia”, autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 19 del mes de octubre de 2016, firmo conforme:

Autor: Rubén Castillo

Firma

Número de Cédula: 1802734663

Dirección: Av. Pasteur 07-53 y Abel Gilbert

Correo Electrónico: rubencastillo.s@hotmail.com

Teléfono: 0996675529

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con el mayor cariño y responsabilidad a mi familia a mis padres Alfonso y Norma, por haberme dado la vida y hacer de mi la persona que soy, a mis hermanas que son mi apoyo y mi razón incondicional, a mis sobrinos en quienes vemos reflejos de lo que somos y a todos mis amigos que de una u otra forma siempre están pendientes de mi persona y han creado en mí el deseo diario de superación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por darme salud, fuerza y energía, doy gracias a mis maestros quienes supieron llegar tanto como personas e igualmente con su conocimiento. Al Centro Educativo Horizontes por darme la oportunidad de desarrollar este proyecto, y recibirme de la manera más cordial posible, y en fin gracias a todas las personas que me permitieron desarrollarme como un buen profesional.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1 TEMA DE LA INVESTIGACION	2
1.2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3.1 Contextualización.....	3
1.4 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.5 JUSTIFICACIÓN	2
1.6 OBJETIVOS	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	5
2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
2.2.1 Categorías Fundamentales.....	1
2.3 CONSTELACIÓN DE IDEAS.....	1
2.3.1 Variable Independiente:.....	1
2.3.2 Variable Dependiente:	1
2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
2.4.1 Diseño Gráfico. -	1
2.4.2 Ilustración. –	2
2.4.3 Comunicación Visual. -	3
2.4.4 Los Gráficos por computador. -	4

2.4.5 Multimedia. -	5
2.4.6 Multimedia en la educación. -	6
2.4.7 Animación Computarizada. -	7
2.4.8 Dibujos animados. -	8
2.4.9 Adobe Animate CC.-	8
2.4.10 Adobe Muse. -	9
2.4.11 Packaging. -	10
2.5 FUNDAMENTACION LEGAL.....	11
Educación.....	11
2.5.1 En la constitución. -	11
2.5.2 En el código de la niñez y la adolescencia. -	11
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	11
CAPITULO III	12
METODOLOGIA	¡Error! Marcador no definido.
3.1 ENFOQUE.....	12
3.2 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN.	12
3.3 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.	13
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	13
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	14
3.6 FUENTES DE INFORMACIÓN PRIMARIAS.....	14
3.7 FUENTES DE INFORMACIÓN SECUNDARIAS.	14
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	15
CAPITULO IV	15
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	15

4.1 Encuesta realizada a los padres de familia.....	16
4.2 Encuesta realizada a los Docentes.	25
4.3 Entrevista realizada al Director del Centro Educativo Horizontes	69
Dr. Iván Salazar	69
CAPÍTULO V	37
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	37
5.1 Conclusiones.....	37
5.2 Recomendaciones	37
CAPITULO VI.....	38
PROPUESTA.....	38
6.1 TITULO DE LA PROPUESTA	38
6.2 DATOS INFORMATIVOS.....	38
6.3 ANTECEDENTES	38
6.4 JUSTIFICACION	40
6.5 OBJETIVOS	40
6.5.1 Objetivo General	40
6.5.2 Objetivos Específicos	40
6.6 ANALISIS DE FACTIBILIDAD.....	41
6.6.1 Factibilidad Operativa	41
6.6.2 Factibilidad Técnica	41
6.7 PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA	41
6.8 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	42
6.8.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	42
6.8.2 Diagrama de navegación de la página Web	48

6.8.3 Piezas audiovisuales	49
6.8.4 Objetos y animales con la vocal inicial	49
6.8.5 Animación	50
6.8.6 Desarrollo web.....	51
6.8.7 Botones	52
6.8.8 Página maestra.....	53
6.8.9 Página de Introducción	54
6.8.10 Página Menú Principal	55
6.8.11 Página menú a jugar con las vocales	56
6.8.12 Página dibuja las vocales.....	57
6.8.13 Página de Juego de dibujo	58
6.8.14 Página menú busca la vocal.....	59
6.8.15 Página asocia la vocal.....	61
6.8.16 Proceso de carga al servidor web	62
Bibliografía	63
GLOSARIO.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Frecuencias primera pregunta padres.....	16
Tabla 2. Frecuencias segunda pregunta padres	17
Tabla 3. Frecuencias tercera pregunta padres	18
Tabla 4. Frecuencias pregunta 4.1.....	19
Tabla 5. Frecuencias pregunta 4.2 padres	20
Tabla 6. Frecuencias cuarta pregunta 4.3 padres	21
Tabla 7. Frecuencias quinta pregunta padres	22
Tabla 8. Frecuencias sexta pregunta padres	23
Tabla 9. Frecuencias séptima pregunta padres.....	24
Tabla 10. Frecuencias primera pregunta docentes	25
Tabla 11. Frecuencias segunda pregunta docentes.....	26
Tabla 12. Frecuencias tercera pregunta docentes.....	27
Tabla 13. Frecuencias cuarta pregunta docentes.....	28
Tabla 14. Frecuencias quinta pregunta docentes.....	29
Tabla 15. Frecuencias pregunta 6.1 docentes.....	30
Tabla 16. Frecuencias pregunta 6.2 docentes.....	31
Tabla 17. Frecuencias pregunta 6.3 docentes.....	32
Tabla 18. Frecuencias séptima pregunta docentes	33
Tabla 19. Frecuencias octava pregunta docentes	34
Tabla 20. Frecuencias novena pregunta docentes	35
Tabla 21. Frecuencias decima pregunta docentes	36

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1: Relación Causa – Efecto (Árbol de problemas)	1
Ilustración 2: Categorización.....	1
Ilustración 3: Constelación de Ideas – Variable independiente.....	1
Ilustración 4: Constelación de Ideas – Variable Dependiente.....	1

Ilustración 5. Frecuencias primera pregunta padres	16
Ilustración 6. Frecuencias Segunda pregunta padres.....	17
Ilustración 7. Frecuencias Tercera pregunta padres	18
Ilustración 8. Frecuencias pregunta 4.1 padres.....	19
Ilustración 9. Frecuencias pregunta 4.2 padres.....	20
Ilustración 10. Frecuencias pregunta 4.3 padres.....	21
Ilustración 11. Frecuencias quinta pregunta padres.....	22
Ilustración 12. Frecuencias sexta pregunta padres	23
Ilustración 13. Frecuencias séptima pregunta padres	24
Ilustración 14. Frecuencias primera pregunta docentes.....	25
Ilustración 15. Frecuencias Segunda pregunta docentes	26
Ilustración 16. Frecuencias Tercera pregunta docentes.....	27
Ilustración 17. Frecuencias cuarta pregunta docentes	28
Ilustración 18. Frecuencias quinta pregunta docentes	29
Ilustración 19. Frecuencias pregunta 6.1 docentes.....	30
Ilustración 20. Frecuencias pregunta 6.2 docentes	31
Ilustración 21. Frecuencias pregunta 6.3 docentes	32
Ilustración 22. Frecuencias séptima pregunta docentes.....	33
Ilustración 23. Frecuencias octava pregunta docentes.....	34
Ilustración 24. Frecuencias novena pregunta docentes	35
Ilustración 25. Frecuencias decima pregunta docentes	36

INTRODUCCIÓN

Desde hace muchas décadas el Diseño se ha ido convirtiendo en el mensaje efectivo al momento de dar a conocer, ya sea un producto, o una idea. Esta visualización del mensaje ha dado como resultado el llegar directamente a un target específico, y aún más con el avance de la tecnología y los medios digitales se ha creado una interacción entre medios y consumidor por medio del conjunto, Diseño y medios Multimedia, que nos ha llevado ya a crear animaciones, llegando así físicamente hablando, a usar hasta la cuarta dimensión dentro del diseño. Gracias a esta interacción de los dibujos, sean estos planos o en tercera dimensión con el tiempo, pudimos ya llegar a ser más vistoso todo tipo de entorno gráfico, llamando aún más la atención de las personas por medio de la animación. El llegar a las personas con forma, color, movimiento, y a esto sumado la interactividad, nos ayuda en sí, hasta cierto punto, el llegar a formar parte de la vida de ellos. Hoy en día prácticamente es un bombardeo de imágenes y sonidos las que recibe el cerebro de toda persona a diario, por cualquier tipo de medio. Se ha inducido en el campo de los niños para que ellos puedan ir al mismo paso o por lo menos similar al vertiginoso avance de la tecnología, y para ello se ha ido diseñando desde dibujos para colorear, personajes llamativos tanto en color como en forma, animaciones de historias, juegos que fomenten la rapidez, motricidad, inteligencia, y finalmente con el proyecto a realizarse, utilizar no lo último en tecnología mundial como son los hologramas pero si usar una tecnología desperdiciada en nuestro país hasta ahora, como son los pizarrones virtuales, con lo cual llegaremos con los niños a la tan ansiada interactividad y mejor aún por medio de algo tan importante como es la educación, es así como está dirigida esta tesis, a ayudar al maestro parvulario en su diario y noble esfuerzo de enseñar, dándole una herramienta para que los niños aprendan las vocales prácticamente mirando y jugando, puesto que nuestro proyecto está diseñado para llamar la atención de los niños con vistosos personajes que serán animales cuyo nombre común iniciará con una de las vocales y un nombre propio que le concederemos el cual refuerce la vocalización de las letras, he igualmente nos apoyaremos en los sonidos que hacen dichos animales, es por esto que se genera la importancia de este proyecto, al querer atrapar la atención de los pequeños, y hacer que jueguen con las letras.

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

1.1 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Las aplicaciones multimedia educativas como factor en el aprendizaje de los niños de etapa inicial en el Centro educativo Horizontes de la ciudad de Ambato.

1.2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

En esta línea de investigación se estudia la interrelación que existe entre las TIC (informática y telecomunicaciones) y la sociedad (a diferencia de la línea de investigación denominada TIC donde lo que se busca es la investigación y el desarrollo de las mismas). En esta línea son dos puntos de interés el impacto que las TIC están produciendo en la cultura y en el comportamiento humano, pero también interesa su aplicación en temas como: educación, salud pública, política económica, negocios, industria, derecho y obligaciones. Esta línea tiene un enfoque interdisciplinario donde intervienen la economía, la psicología, administración, comunicación y derecho.

Dentro de esta línea investigación planteadas por la universidad se estudia la interrelación entre las tecnologías de la informática y telecomunicaciones y la sociedad y el impacto que estas están produciendo en la cultura y el comportamiento humano, y específicamente en el campo de la educación, es así que uno de sus principales objetivos de este trabajo es la interactividad de las TIC y los niños como parte de la sociedad, y el uso de las mismas como ayuda fundamental en el desarrollo de la educación.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.3.1 Contextualización

1.3.1.1 Contexto Macro

Hasta hace un tiempo relativamente corto, y hablando a nivel global, nuestro País no tuvo mayor acceso a la tecnología, pues se habla aun, que América Latina tiene un retraso tecnológico de entre 30 y 40 años, entre ellos los medios Informáticos, que incluso hoy en día son de difícil acceso para gran parte de la población, y por esta razón ha sido muy difícil el dejar de usar los métodos tradicionales de enseñanza, hasta que nuestros Educadores se adapten al uso, y a la ayuda de estos, en la enseñanza a nuestros niños y jóvenes, es así que según información del INEC, obtenida en el año 2013, aún existió un 20% de población tecnológicamente analfabeta, sin embargo según la misma fuente ha existido un gran aumento del uso de internet y la tecnología entre los años 2010 y 2013, siendo encuestados los ciudadanos específicamente por el uso de computadoras de escritorio, equipos portátiles, y el acceso a la internet, en lo que cabe destacar que el grupo etario con mayor número de personas que utilizaron computadora es el que está entre 16 a 24 con el 67,8%, seguidos de 5 a 15 años con 58,3%, en el que podemos ver como los niños a una temprana edad tienen contacto con la tecnología, sin ser este necesariamente educativo. Tomando en cuenta también que este acceso en el año 2013 como referente por mayor porcentaje y último año registrado en encuestas que la población que accede al uso de un computador es de 43.6% a nivel Nacional, el 50.1% a nivel urbano y solo un 29.9% a nivel rural, pues se pone énfasis en esto al dirigir el target para el presente proyecto. Para finalizar y solo teniendo en cuenta como los niños y jóvenes interactúan de una u otra forma con la tecnología INEC tiene un 8.5% en población de 5 a 15 años que tiene un teléfono celular activado.

(INEC)

1.3.1.2 Contexto Meso

En el caso de la Provincia de Tungurahua existe un 48.8% de personas que usan un computador, es decir aún no se llegaba hasta el mismo año (2013) a la mitad de la población con acceso a una computadora, sin embargo es la cuarta provincia a nivel nacional con acceso a un computador, avanzando al tercer lugar en cuanto a acceso a la internet se refiere con un 45.5% de la población, es interesante también ver en donde las personas utilizan el internet, pues ya se tiene como referencia la similitud de porcentajes entre lo anteriormente expuesto, así, centrándonos un poco más en el ambiente Urbano que es el que mayor acceso tiene, esta el 50.9% en el hogar, un 11.0% en el lugar de trabajo, 8.4% en la institución educativa, un 26.6% en casa de otra persona. Una estadística importante también en el caso de que los padres puedan ayudar en la interacción de los celulares con sus hijos, es que el 16.9% de las personas a nivel nacional poseen un teléfono inteligente, (INEC)

1.3.1.3 Contexto Micro

Al tener estas estadísticas en cuenta, surge la pregunta de si este acceso es a la totalidad de la población, cuanto acceso damos a los niños entre 3 y 4 años, y más aun a un acceso educativo, pues el uso que se le da en general a las computadoras y el internet a este nivel es mas de entretenimiento y distracción, en el Centro Educativo Horizontes, que cuenta con un laboratorio de computación, la accesibilidad a los niños será de un 100%, puesto que tienen destinados o programados días y horarios para que todos los niños interactúen con el computador.

1.3.1.4 Matriz Causa – Efecto

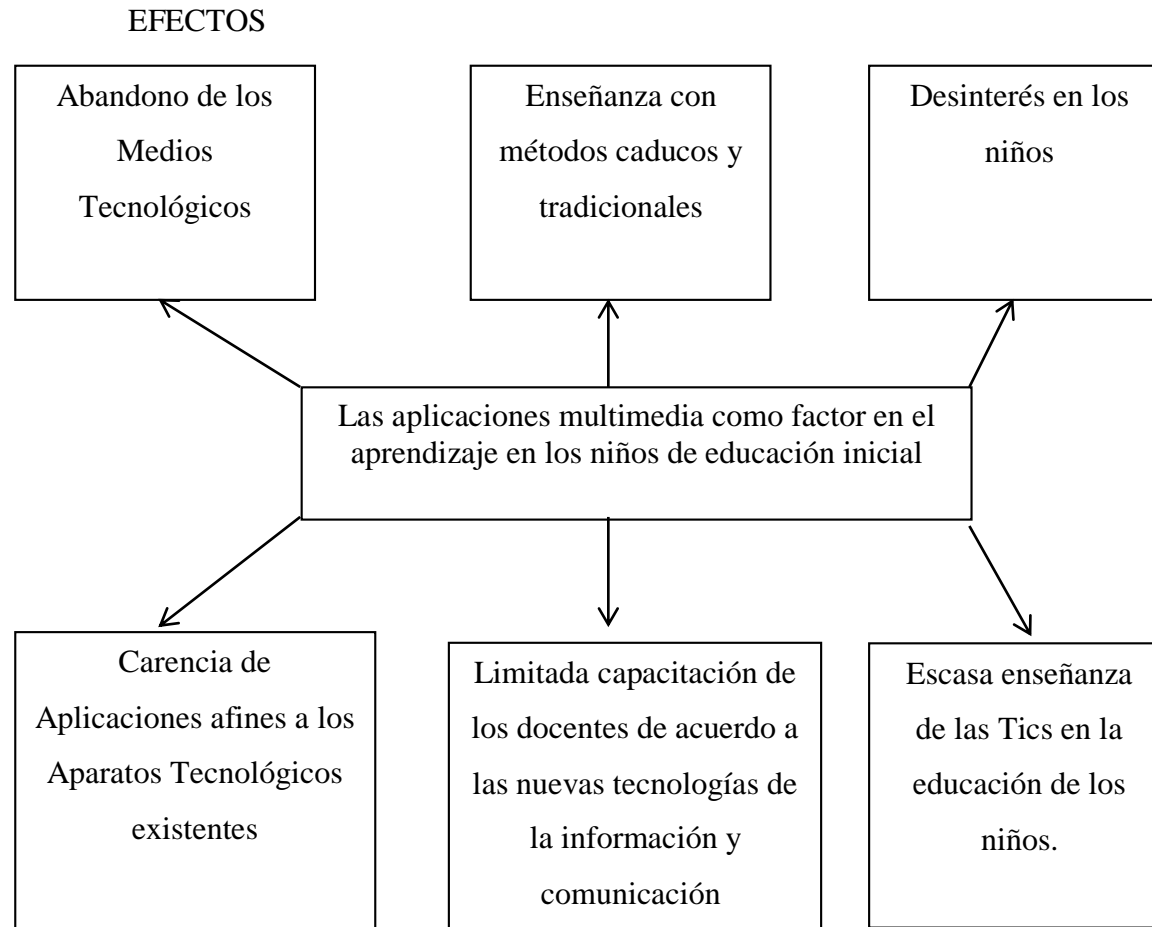


Ilustración 1: Relación Causa – Efecto (Árbol de problemas)

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Rubén Castillo

1.3.2 Análisis Crítico

Dentro del centro Educativo Horizontes no existen aplicaciones dirigidas al aprendizaje de los niños y los medios tecnológicos son usados como un distractor para los niños, siendo estos sub utilizados ya que cuentan con un laboratorio de computación y un pizarrón virtual.

1.3.3 Formulación del Problema

¿Ayudará el uso de las aplicaciones multimedia educativas en el aprendizaje de los niños de etapa inicial?

1.3.4 Preguntas Directrices

¿Cómo se desarrolla el sistema de educación en la actualidad?

¿Qué tipo de material didáctico se utiliza en la educación inicial?

¿Ayuda la tecnología educativa en el aprendizaje de los niños?

¿Existe software dedicado a la enseñanza inicial?

¿Será que el uso de la tecnología ayuda en el aprendizaje de los niños de etapa inicial?

1.3.5 Prognosis

En corto tiempo todos los hogares poseerán si no una computadora, dispositivos que hoy en día son de mucho más fácil acceso como son las tabletas o los mismos teléfonos inteligentes, si no aprovechamos que la tecnología sea parte de la educación va a seguir siendo lo que en mayor parte ha sido hasta ahora, un simple distractor, y peor aún, en un futuro en el que se puede observar que las grandes compañías crean aplicaciones y demás contenido multimedia con el afán de negocio y sin importar más que lo dicho anteriormente.

1.4 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Campo: Diseño Multimedia

Área: Aplicaciones multimedia Educativas.

Aspecto: Padres, docentes y Directivos

Delimitación Espacial: centro Educativo Horizontes de la ciudad de Ambato

Delimitación Temporal: Julio – 2016

1.5 JUSTIFICACIÓN

En un mundo en constante cambio se hace imperativo la interactividad con la tecnología para ir de la mano con esta es así, que se pondrá en marcha el presente proyecto, mismo que será parte del aprendizaje de los niños mediante la vía multimedia, así como se buscara dicha interactividad entre niños – maestros y tecnología para fomentar un desarrollo psico-motriz de los niños/as tomando en cuenta la edad de ellos, en la que aprenden más con su visión, por ello su atracción hacia la televisión, con estos antecedentes unimos lo dicho anteriormente con la aplicación de este mediante el uso de los medios que la escuela posee, ya que en ella atraemos dos de los sentidos como son la vista ya que seguirán la animación por medio de esta y el tacto, porque serán ellos los encargados de escoger las opciones a darse dentro de esta aplicación multimedia, finalmente se pondrá en marcha el atraer otro más de los sentidos de los niños como es el oído, es así como asociamos la aplicación multimedia del aprendizaje de las vocales en unión a los nombres de los animales.

Se ha realizado este plan de proyecto debido a que se ha desarrollado y existe la tecnología para ponerlo en marcha, sin embargo, no existen las debidas aplicaciones justamente para la ejecución de dichos medios dentro de la educación básica, es así como actualmente esos equipos son usados solamente para presentaciones y navegaciones a nivel empresarial. Es necesario innovar y parte de ello es ocupar las nuevas tecnologías es así como hemos visto pasar del uso de diskettes a CD-ROM, a DVD, pen drives y ahora la llamada “nube” que no es más que un espacio en la gran red (internet),

Es necesario citar a dos libros con el tema el primero (Aguilar, 2007, pág. 236) que nos dice: ¿Por qué enseñar tecnología desde el jardín de infancia?.

Los niños preguntan habitualmente sobre los objetos que nos rodean. ¿Para qué sirven? ¿Cómo funcionan? ¿Quién lo invento? ¿Qué hay adentro? El mundo tecnológico atrae el interés de los niños. La docente parte de los saberes previos de los alumnos y utiliza la actitud espontanea de curiosidad para ampliar, profundizar y lograr que los niños accedan a niveles crecientes de conocimiento.

El segundo es más bien un informe elaborado por la UNESCO que es básicamente quien rige la parte educativa en la mayor parte del mundo: La educación ha sido considerada por mucho tiempo el eslabón privilegiado que articula la integración cultural, la movilidad social y el desarrollo productivo. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados durante las últimas décadas los sistemas educativos de América Latina aún enfrentan problemas estructurales importantes que obstaculizan el logro de una educación de calidad con cobertura extendida en los países de la región. Casi el 50% de la población entre 5 y 19 años de los países latinoamericanos, que la CEPAL estimaba en más de 150 millones en el año 2005, está fuera de los sistemas formales educativos y con una preparación que no les permite una integración plena en la economía moderna e incluso los deja en riesgo de formar parte de los segmentos de población que quedan bajo la línea de pobreza (CEPAL).

A esto se suman las crecientes críticas a los modelos educativos y a los contenidos que forman parte del currículum actual y que en lo sustancial fueron diseñados para satisfacer las demandas de una sociedad muy distinta a la sociedad del conocimiento. Los cambios vertiginosos de las sociedades contemporáneas ponen en cuestión qué es lo que se debe enseñar y cómo se aprende.

Vivimos tiempos de grandes transformaciones tecnológicas que modifican de manera profunda las relaciones humanas. El acceso y generación de conocimiento pasan a ser los motores del desarrollo. Las nuevas formas de conectividad están en el corazón de procesos de cambio en las esferas económicas, políticas y culturales que han dado lugar a lo que se denomina “globalización”. Las personas se involucran en nuevas formas de

participación, control social y activismo a través de las redes sociales; con ello, las democracias se enriquecen, conformando un nuevo orden mundial en el que surge el ciberciudadano, con más poder del que nunca tuvo el ciudadano convencional. La tecnología digital se hace presente en todas las áreas de actividad y colabora con los cambios que se producen en el trabajo, la familia y la educación, entre otros.

Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimediales y al parecer, aprenden de manera diferente (OECD-CERI, 2006). Las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes.

¿Los modelos pedagógicos actuales son útiles para motivar a los estudiantes con el aprendizaje? ¿Están los sistemas escolares formando para estos cambios, o son solamente pasivos receptáculos de sus efectos? ¿Cómo las escuelas “capitalizan” las capacidades y aptitudes de estos nuevos aprendices? (UNESCO, 2013).

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo General

Investigar si las aplicaciones multimedia educativas son un factor en el aprendizaje de los niños de etapa inicial en el Centro educativo Horizontes de la ciudad de Ambato.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Determinar cómo se desarrolla el sistema de educación inicial en la actualidad.
- Examinar el uso de las aplicaciones multimedia como recursos didácticos para ayudar en el aprendizaje de los niños en la etapa de educación inicial.
- Proponer una posible solución al problema planteado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA PROMOCIONAR LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PUJILÍ, PARA EL GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO DEL CANTÓN PUJILÍ

(Gutierrez, 2015)

Este trabajo buscó desarrollar una aplicación multimedia en donde se promocionen los atractivos turísticos del cantón Pujilí, para el gobierno descentralizado de dicho cantón, además, analizar previamente la promoción y difusión de los atractivos turísticos, documentarlos, determinar q índice de turismo se presenta en los atractivos turísticos del cantón para final mente diseñar la aplicación con el fin de promocionar y difundir los atractivos del cantón Pujilí.

Pujilí es considerado como referente turístico de la provincia de Cotopaxi por ser reconocido gracias a su danzante tradicional de Corpus Cristi que es una fiesta declarada patrimonio cultural intangible de la nación, así como los barros de la victoria, las pinturas Naín de Tigua que han llegado incluso a ser exportadas al exterior, la laguna de Quilotoa, volcán que ha sido uno de los principales atractivos tanto a nivel nacional como internacional y finalmente el delicioso hornado. Mediante la recopilación de datos se pudo llegar a determinar los principales atractivos y los más reconocidos, viendo como causa de la caída de los índices de turismo, la despreocupación de las autoridades ante la falta de un sistema innovador de comunicación.

La necesidad de adoptar nuevas herramientas de comunicación, llevo a la creación de dicha aplicación multimedia con la cual se busca dar mayor alcance de información, y

así despertar el interés tanto de turistas nacionales e internacionales por visitar un cantón rico en atractivos turísticos diversos.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL CHIMBORAZO

MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS RIQUEZAS NATURALES DEL ECUADOR, PARA NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

(Aguilar & Jimenez, 2010)

Con este trabajo se buscó el desarrollar un material multimedia para ayudar en la enseñanza de las riquezas naturales que posee el Ecuador en niños de quinto año de educación básica.

Previamente se investigó las riquezas naturales que posee el país, además de los modelos de enseñanza utilizadas en niños de educación básica, se buscó también una metodología para el desarrollo de productos multimedia, definiendo las características del público objetivo para desarrollar finalmente el producto multimedia.

Del desarrollo del trabajo se concluyó que a pesar de q las riquezas naturales son muy conocida en el ámbito turístico la difusión de una manera adecuada ayudaría a conocer más a fondo las reservas ecológicas y parques naturales, áreas protegidas que son de suma importancia para la vida silvestre, tanto en flora como en fauna.

Muchas de las veces los métodos usados para la promoción son de forma empírica, sin una mayor profundización y usándose algunas veces de modo incompleto, en la actualidad existen varias metodologías para el desarrollo de productos multimedia todos muy factibles para su aplicación el escogido para este proyecto fue el DIUMPA (Diseño de Interfaces de Usuario Multimediales para Aprendizaje), q a la fecha del proyecto era uno de los más completos en ayuda a la realización y desarrollo de productos multimedia.

La educación básica es una de las más importantes en el crecimiento intelectual de cada uno de los niños, este trabajo se dirigió directamente a niños de 9 a 10 años tomando en cuenta que es un tema no muy impartido en clases. El auge de las nuevas tecnologías

de la información y comunicación, y su aplicación en el ámbito educativo, no como algo eventual

o pasajero, sino como una herramienta que aún tiene mucho que aportar en pro de la enseñanza y aprendizaje, y en esta parte tan importante la planificación del maestro como parte crucial en la educación actual.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

EL USO DE CUENTOS INFANTILES MULTIMEDIA COMO MEDIO PARA FOMENTAR EL APRECIO A LA CULTURA INDÍGENA Y SUS TRADICIONES PARA LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CARACAS EN SANTA LUCIA DEL CANTÓN TISALEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

(Olivo , 2015)

Después de establecer el nivel de conocimiento de la cultura y tradición indígena de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Caracas”, en el cantón tisaleo de la provincia de Tungurahua y determinar el tipo de material didáctico de apoyo que se usa en la institución para fomentar la cultura y tradición a través de enuestas a los docentes mediante este proyecto se buscó el desarrollar un CD multimedia como medio de difusión de la cultura indígena, y saber el nivel de aceptación que podría tener este en la educación de dicha escuela . Para concluir que el nivel de conocimiento de la cultura indígena y sus tradiciones es bajo y uno de los factores es el escaso uso de las diferentes herramientas multimedia con el enfoque de educación intercultural, a pesar de que los docentes manifiestan su importancia los contenidos multimedia disponibles en las herramientas educativas actuales no abarcan ese tema.

El desarrollo de un CD multimedia en cualquier tema o ámbito puede ser una alternativa al material didáctico para los docentes el cual sería utilizado como una herramienta para el fomento de la cultura indígena y sus tradiciones, convirtiéndose en un aporte para la educación intercultural en el Ecuador.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Categorías Fundamentales

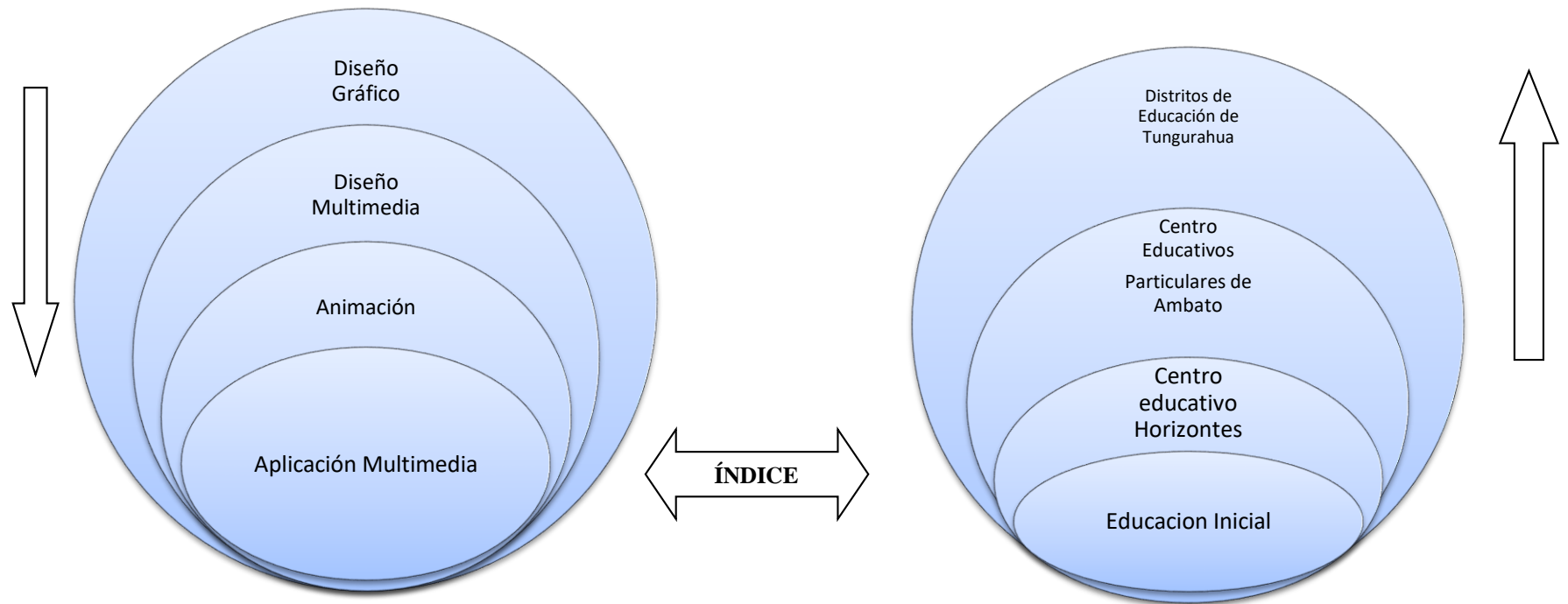


Ilustración 2: Categorización

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Rubén Castillo

2.3 CONSTELACIÓN DE IDEAS

2.3.1 Variable Independiente:

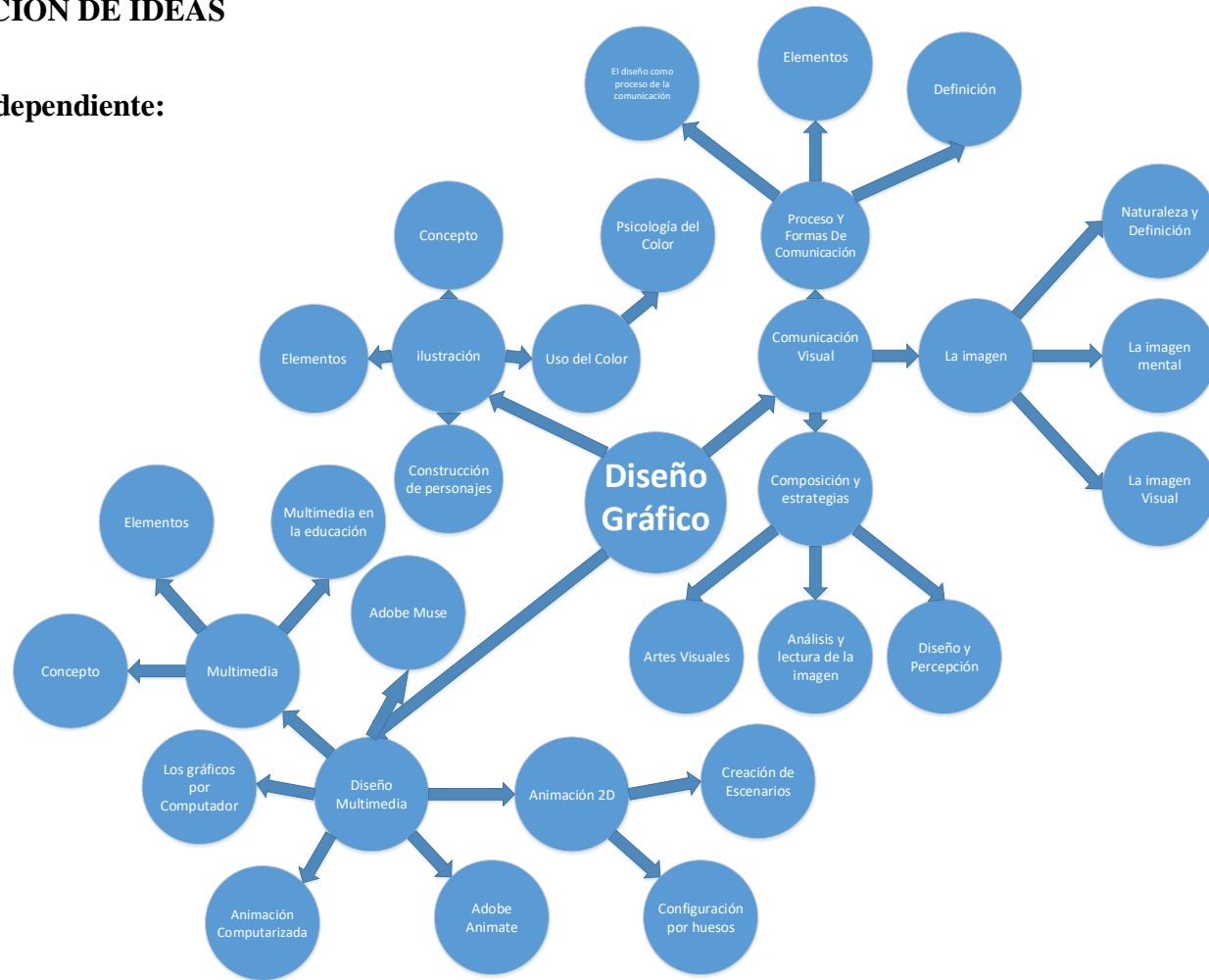


Ilustración 3: Constelación de Ideas – Variable independiente

Fuente: Investigación directa
Elaborado por: Rubén Castillo

2.3.2 Variable Dependiente:

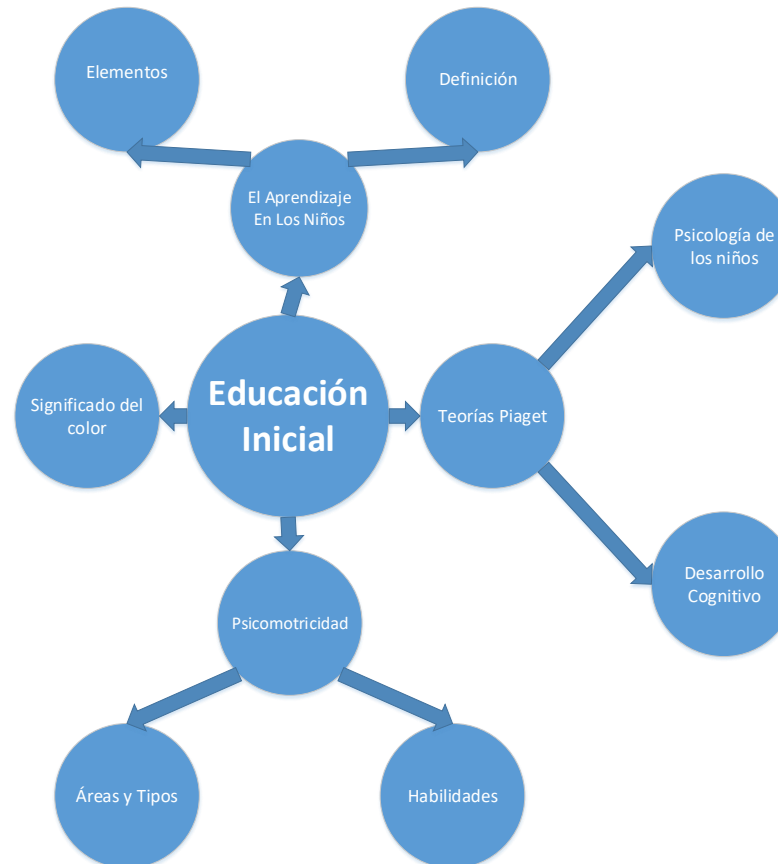


Ilustración 4: Constelación de Ideas – Variable Dependiente

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Rubén Castillo

2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.4.1 Diseño Gráfico. -

Para definir al Diseño Gráfico se puede recurrir al desdoblamiento de los términos: "La palabra "diseño" se usará para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. La palabra "diseño" se usará también en relación con los objetos creados por esa actividad. La palabra "gráfico" califica... a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos... Las dos palabras juntas: "diseño gráfico", desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión... En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados." (Frascara, 1996, pág. 19)

Daniel Maldonado, coincidiendo con la opinión de Frascara, considera que la denominación "Diseño Gráfico" ha quedado desactualizada con relación a las múltiples tareas que hoy lo definen, y se debe cambiar su denominación por la de Diseño en comunicación visual, porque "se refiere a un método de diseño; un objetivo, la comunicación y un medio, lo visual. La conjunción de estas tres coordenadas define las líneas generales, las preocupaciones y el alcance de esta profesión." (Maldonado, 2001, pág. 5)

El diseño gráfico es en síntesis el proyectar por medio de la comunicación visual un mensaje a un grupo predeterminado, teniendo en cuenta que la definición como tal ha quedado un poco desactualizada debido al avance de las herramientas y a las múltiples tareas a las que va dirigido el diseño, proyectado ahora no solo por medios impresos sino por cualquier tipo de soporte visual.

2.4.2 Ilustración. –

La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo la idea. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica. El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas. La primera clase de ilustraciones la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración. La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto, su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas. La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto. (Placencio, 2013)

El dibujo no es una ciencia exacta. Usted no necesita tener un grado avanzado para ser capaz de dibujar personajes y dibujos interesantes y convincentes. Sólo tiene que saber cómo empezar con algunas formas simples - círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos, y luego construir sobre ellos. Estas formas se traducen en los diseños de dibujos animados y formas básicas, como cabezas, cuerpos y edificios, cuando los juntas. Todo lo que dibuja se basa esencialmente en formas simples.

Una vez que tenga formas simples y las diferentes formas en que se pueden poner juntas, usted estará en mejores condiciones de comprender las cosas más complejas como la perspectiva.

Tener una idea de dibujar formas para que pueda dibujar y manipularlas con facilidad, hace que esto sea divertido.

Después de que se sienta cómodo dibujar formas básicas, puede empezar a convertirlos en objetos más complejos y darles dimensión. En la vida real, cuando mirar un objeto, lo ves en tres dimensiones, es decir, se pueden ver algunas partes de la parte frontal, lateral y superior, todo al mismo tiempo. (¡Si aparece más de tres de sus lados, o estás mirando en un espejo o usted es un extraterrestre con más de dos ojos!). Por ejemplo, comenzar con un cuadrado o rectángulo. Un simple cuadrado parece plano, lo cual está bien para algunos objetos que se dibujan, pero no para otros. (Fairrington , 2009, pág. 51)

La ilustración es un proceso en el cual el ilustrador capta primero lo que quiere expresar con su ilustración, poner su creatividad en marcha, usar formas básicas para después llevar a cabo la ilustración deseada sea en do o tres dimensiones, todo parte de ellos formas geométricas básicas, y después un poco de perspectiva para así llegar a cualquier tipo de ilustración deseada.

2.4.3 Comunicación Visual. -

Conocer la comunicación visual es como aprender una lengua, una lengua echa solamente de imágenes, pero imágenes que tienen el mismo significado para personas de cualquier nación, por tanto, de cualquier lengua, el lenguaje visual es un lenguaje quizás más limitado que el hablado, pero sin duda más directo. Un ejemplo evidente lo hallamos en el buen cinema, en el que no son necesarias las palabras, si las imágenes narran bien una historia. (Munari, 1985, pág. 75)

La Comunicación Visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

Por ello se presume que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. (Munari, 1985, pág. 82)

Es necesario reconocer que el título “diseñador gráfico” ha contribuido a la vaguedad que sufre el entendimiento de la profesión. A pesar de ser mejor que “artista gráfico” y mucho más apropiado que “artista”, el título todavía hace énfasis desmedido en lo gráfico-físico y desatiende el aspecto más esencial de la profesión, que no es el de crear formas, sino el de crear comunicaciones. Es por este motivo que, si bien el término “diseñador gráfico” es la denominación más aceptada para la profesión, el título más apropiado y descriptivo es “diseñador de comunicación visual”, ya que en este caso están presentes los tres elementos necesarios para definir una actividad: un método: diseño; un objetivo: comunicación; y un campo: lo visual.

El diseñador gráfico es el profesional que mediante un método específico (diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales. (Frascara, 1996, pág. 21)

La comunicación visual es un tipo de lenguaje por el cual el artista de medios visuales proyecta un mensaje que debe evitar cualquier obstáculo para llegar a su fin, que es el receptor, como nos dice Bruno Munari, este lenguaje es quizás un poco más limitado que el hablado por ello se debe buscar el medio adecuado y buscar la imagen correcta para contar lo que queremos.

2.4.4 Los Gráficos por computador. -

Muchos artistas de artes visuales, pintores, dibujantes, etc., tienen terror a las máquinas. No quieren ni oír hablar de ellas. Piensan que algún día las máquinas podrán hacer obras de arte y ya se ven sin su trabajo. Es triste ver que una buena cultura clásica va aparejada con una ignorancia total de la cultura moderna, la de hoy, la de ahora, la de aquí.

(Munari, 1985, pág. 63)

Las imágenes fijas pueden ser pequeñas o grandes, o incluso ocupar toda la pantalla. Pueden tener colores, colocarse en cualquier parte de la pantalla en forma geométrica o asimétrica. Las imágenes fijas acaso sean el elemento más importante de su proyecto multimedia. Si desarrolla multimedia Ud. solo póngase en el papel de un artista gráfico

y un diseñador de páginas. Tómese el tiempo necesario para descubrir todos los trucos que pueda aprender acerca de su programa de dibujo. La competencia gráfica, las habilidades de desarrollo de arte gráfico en computadora y el diseño son vitales para el éxito de su proyecto. (Vaughan , 1995, pág. 280)

El avance de la tecnología no es una amenaza, sino más bien, nuestra aliada, una herramienta para mejorar lo anterior, pues nos permite escoger y cambiar tamaños, colores, formas, y ahora incluso movimiento, ahora esto es parte de nuestra cultura.

2.4.5 Multimedia. -

Multimedia es la combinación de texto sonido y video para presentar información de una manera en la que solo lo hemos imaginado. Multimedia hace que la información cobre vida permitiéndole escuchar a expresidentes hablando, un lanzamiento de una nave espacial, o llamar la atención de su auditorio añadiendo animación a sus presentaciones de negocios. En resumen, Multimedia cambiara la manera en que las personas utilizan las computadoras descubriendo una herramienta de aprendizaje. (Jamsa , 1994, pág. 15)

Multimedia es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a usted por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujo de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia, fotografía y animación deslumbrantes, mezclando sonidos, videoclips, y textos informativos puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedara encantado. Multimedia estimula los ojos, oídos, yema de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

(Vaughan , 1995, pág. 04)

El multimedia es la combinación de texto, sonido, video, animación, fotografía, y hoy incluso la parte interactiva, que, con la ayuda del computador, la intención es dar vida lo que antes nos parecía plano, sean estas presentaciones de trabajo, publicidad, etc.

Poniendo por medio de la conjugación de estos elementos, a funcionar a todos nuestros sentidos.

2.4.6 Multimedia en la educación. –

La integración de las aplicaciones de multimedia en programas educacionales tiene un potencial tremendo. En los salones de clases atestados, donde los estudiantes rebasan por mucho al número de maestros, las estaciones de trabajo para multimedia serán una herramienta de productividad que auxilien a los maestros. Los estudiantes más dotados pueden utilizar la estación de trabajo para multimedia con objeto de adelantarse o profundizar más en el tema.

Los estudiantes que estén teniendo dificultad pueden utilizar la estación de trabajo para repasar o reformar lo aprendido a su propio ritmo. Los estudiantes que no pueden ir a la escuela serán capaces de obtener las mismas lecciones o similares en su casa, en su propia computadora, combinando texto, sonido y video, las estaciones de trabajo para multimedia pueden capturar la atención e imaginación de los estudiantes, lo que acelerara el proceso de aprendizaje.

A medida que las computadoras y las aplicaciones de multimedia se hagan más accesibles, desencadenaran un potencial de aprendizaje inimaginable. (Jamsa , 1994, págs. 307-308)

Debido a los avances tecnológicos en el armamento real, la utilización de juegos de ordenador concebidos para educar e informar a un público determinado se han convertido en un método apropiado para difundir información y educar. América's Army no es principalmente un simulador, el juego ha ido evolucionando a partir de su origen como herramienta de entrenamiento hasta convertirse en un método eficaz de propaganda y publicidad.(Chong, 2010, pág. 118)

El multimedia tiene un alto potencial de uso dentro de la educación, ayuda en la forma de llegar a los alumnos y, de la forma en que los maestros llegan a ellos, pues pueden

captar mejor la atención de un gran grupo de estudiantes, asimismo la utilización de métodos como juegos, se han convertido ya en medios incluso publicitarios y educativos.

2.4.7 Animación Computarizada. -

Los programas de animación computarizada emplean en general la misma lógica y procesos de la animación de cuadros, empleando técnicas de capas, cuadros claves y tweening, e incluso toman prestado el vocabulario de los animadores clásicos. En la computadora, pintar es más a menudo llenar o dibujar con herramientas que emplean características como gradientes y suavizados (anti-aliasing). La palabra tintas en la terminología de animación computarizada, en general significa métodos especiales para dar valores de computación a los píxeles RGB, proporcionando detección de bordes y creación de capas para que las imágenes puedan combinar o mezclar sus colores para producir transparencias, inversiones y efectos especiales. (Vaughan , 1995, pág. 309)

El desarrollo y la producción de imágenes generadas por ordenador y de equipos de animación cada vez más potentes se aceleró a lo largo de la década de 1980 debido a la competitividad de las empresas dedicadas a las nuevas tecnologías dentro del creciente mercado de la televisión. Las imágenes generadas por ordenador y la animación resultante eran más complejas y ambiciosas, sin embargo, la estética era principalmente mecánica y sin imaginación.

Mientras los diseñadores se peleaban con los manuales de funcionamiento y las interfaces de texto, una película dio un gran paso adelante en la animación Digital y sentó un precedente al que aspirar. Luxo Jr. Introdujo técnicas de animación tradicionales en un medio que todavía estaba desarrollando su lenguaje. (Chong, 2010, pág. 72)

Aunque la base de la animación fueron los cuadros claves y el tweening las nuevas herramientas informáticas, ya en la década de los 80 y después de la película Luxo Jr.,

el computador nos permite trabajar con colorea rellenos bordes y capas, lo que ayuda a que realmente la estética sea una parte importante de la animación computarizada.

2.4.8 Dibujos animados. -

Un dibujo animado en flash puede ser muchas cosas: estos pueden ser familiares, un libro de comics linear, o una novela gráfica en línea con música y lenguaje hablado; esta puede ser interactiva “un juguete” como un mono bailarín o una rana en una licuadora; este puede ser un juego de aventura; este puede ser dibujos animados tradicionales con bromas absurdas y animales parlantes; esta puede ser una animación de alta calidad para la transmisión de un comercial. (Clarson , 2001, pág. 7)

Los dibujos animados han cambiado en las últimas décadas, gracias al poder y la habilidad creativa de las computadoras. Las computadoras pueden hacer cualquier aspecto de los dibujos animados más fáciles, desde crear y editar su arte justamente en la computadora, así como enviando los archivos a su cliente o imprimiendo lo instantáneamente, Las computadoras puede hacer de usted un mejor artista. Por supuesto la computadora no dibuja por usted, así como un lápiz tampoco lo hace, pero los computadores pueden elevar sus habilidades como artista proveyendo una tecnología digital que se vuelve esencial en esta era competitiva. Esto hace que la producción de su trabajo sea mucho más eficiente permitiéndole digitalizar el color de su arte, corregir los errores más fácilmente y guardar en formatos diferentes según los intereses deseados. (Fairrington , 2009, pág. 275)

Los dibujos animados han ido evolucionando con el paso del tiempo, más aún con la ayuda de las computadoras muchos de los procesos se vuelven más sencillos, el digitalizar una imagen el cambia el color el guardar en formatos diferentes, todo esto a necesidad de un cliente es una gran ayuda.

2.4.9 Adobe Animate CC.-

Animate CC es la mejor aplicación para crear animación expresiva con contenido interactivo activando su publicación en múltiples plataformas incluyendo Flash Player, AIR, HTML5 Canvas, WebGL o cualquier plataforma personalizada como snap.SVG,

para alcanzar visualizaciones en cualquier dispositivo de escritorio o móvil, los proyectos creativos reales que se pueden realizar en Animate CC son cerca de ilimitados. Algunos usos populares incluyen dibujos animados expresivos para WEB, televisión, películas, algunos juegos para navegadores WEB de computadores de escritorio, iPad, iPhone y dispositivos Android, contenidos con objetivos de nueva tecnología como WebGL para cualquier navegados. (Adobe Help, 2016)

Adobe Animate CC es el nuevo programa de Adobe, remplazo de Flash profesional el cual prácticamente elimina el antiguo plugin de flash player para así dar paso a HTML5 un lenguaje casi completamente ordenado y entendible presente en cualquier dispositivo sea de escritorio o móvil, este software nos permite crear animaciones, en fin, cualquier tipo de material multimedia trabajando con vectores, audio, video, y muchos tipos de objetos mas

2.4.10 Adobe Muse. -

Adobe muse es la vía más rápida para cualquiera quien quiera crear sitios Web responsivos para dispositivos de escritorio o móviles sin tener que escribir ni una sola línea de código, porque Muse es una herramienta de diseño, de forma libre, que no necesita de marcos o plantillas, resultando en un diseño que puede ser único y creativo, tanto como su imaginación lo permita. Al ser parte de Creative Cloud tiene acceso a cientos de fuentes y miles de imágenes, por su interacción con Adobe Stock. Muse puede trabajar con paneles Web que son fáciles de configurar y son adaptables al diseño. (Adobe Help, 2016)

Con Muse, puede diseñar y crear de forma rápida y sencilla sitios Web interactivos y amigables, sin la ayuda de un desarrollador. Simplemente, diseñe su sitio en Muse con herramientas graficas de diseño expertas que aprovechan las mismas habilidades que Adobe InDesign y Photoshop. Luego, después de crear su sitio en Muse, puede poner su sitio visible al resto del mundo al utilizar el alojamiento Adobe o exportarlo a un proveedor de su elección, publicando su sitio como paginas HTML originales que se ajustan a los estándares Web más recientes. (Wood, 2013, pág. 12)

Muse es por su parte una herramienta que nos permite hacer desarrollo web sin la necesidad de código o lenguaje de programación con acceso total a la nube Creative Cloud y la interactividad con el paquete de Creative suite, entre ellos Animate CC la herramienta que puede ayudar a subir (cualquier creación sea fija animada o multimedia), a la WEB.

2.4.11 Packaging. -

A menudo, con el fin de mantenerlo a salvo, identificarlo, almacenarlo, enviarlo, y para todo lo que rodea el esfuerzo que supone trasladar un recurso de un lugar a otro, es necesario embalar y envasar aquello que se ha convertido en un producto a partir de recursos naturales.

Si lo definimos de manera holística, el packaging es omnipresente. Nombra algo que no esté envasado. Pocas cosas vienen a la mente. Incluso una manzana lleva su etiqueta (una forma de packaging) y tu próximo par de tejanos de último modelo llevara una etiqueta (¡icono mínimo!). (Rockport Publishers, 2008, pág. 11)

En cierta ocasión, un ejecutivo de Atlantic Records afirmó: “Si el grupo es bueno, no importa como sea la caratula de su CD. El nivel de ventas seria el mismo, aunque el disco compacto se presentase en una bolsa de papel kraft”. Sin embargo, en 1979 el disco de Led Zepellin In Trough the Out Door se lanzó envuelto así y las ventas fueron más que decepcionantes, lo que viene a confirmar que juzgamos a los discos de la misma manera que a los libros: por sus portadas.

Por la naturaleza del packaging del CD, es obvio que el consumidor no puede ver el volumen total del trabajo creativo hasta que quita el envoltorio. La portada que debe intrigar, debe seducir al consumidor potencial con la idea de lo que puede encontrar en el interior. Una vez retirado el envoltorio de celofán, el interior debería compensar el esfuerzo en términos musicales y gráficos. (Roto Vision SA, 2006, págs. 10,82)

2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Educación

2.5.1 En la constitución. -

Art 27.- La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

2.5.2 En el código de la niñez y la adolescencia. -

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

Según la parte cuarta del mencionado artículo dice textualmente:

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

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Diseño Gráfico

Variable Dependiente: Educación Inicial

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

La investigación es cualitativa y cuantitativa, puesto que se realizarán encuestas a los padres de familia y a los docentes, además se recaudará información por medio de una entrevista al principal de la escuela, siendo este su director, y se tomarán en cuenta las normas y preceptos dispuestos por el ministerio de educación a través del Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014), información que tendrá un máximo de tres años de antigüedad y aun esté vigente, para asegurar que el presente trabajo se acerque lo más posible a la realidad de los niños de educación inicial del Centro Educativo Horizontes.

3.2 MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN.

Investigación de Campo.

Se realizará una investigación en el lugar en donde se va a poner en práctica el presente proyecto, por medio de la entrevista se recolectará datos para de esta manera palpar cómo se desarrolla la educación inicial, y así poder llegar al cumplimiento de los objetivos planteados.

Investigación documental-bibliográfica. Se desarrollará la investigación documental puesto que la educación esta normada por parámetros pre establecidos en el currículo de educación inicial publicado por el ministerio de educación, el más reciente con fecha de 2014, el cual proporciona información detallada y relativamente actual.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Investigación Exploratoria. - Se recogerán información del pasado a la actualidad de la educación a fin de entender el desarrollo y las necesidades del campo de la educación.

Investigación Correlacional. - ya que se toman en cuenta las dos variables, la educación y la tecnología, y la dependencia de la una a la otra y viceversa, es decir la tecnología dentro de la educación, y el avance de la tecnología, la inserción y el uso de esta para la ayuda en la educación.

Investigación Explicativa. - Se busca explicar lo que ocurre en la educación y alrededor de ella con la tecnología, para visualizar las causas del problema, utilizando el razonamiento deductivo para llegar a los efectos y en lo posible llegar a la solución del problema dando un aporte a la sociedad.

3.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Se realizará una entrevista y veintitrés encuestas.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Al ser el universo del presente trabajo el Centro educativo Horizontes, se realizarán encuestas a los dos grados de educación inicial existentes siendo estos un total de 17 padres de familia y 6 docentes comprendidos entre educación inicial y educación básica además de la entrevista al director, como parte administrativa, esto unido a la información existente dada por parte del ministerio educación, nos dará información lo más precisa posible. Además, se realizará una entrevista al director del centro escolar, esto unido a la información existente dada por parte del ministerio educación, nos dará información lo más precisa posible.

Después de revisar la información otorgada a las instituciones por el ministerio de educación surgen algunas preguntas, mismas que buscaran ser aclaradas ya institucionalmente hablando dentro del centro educativo horizontes puesto que la mayor parte de dictámenes expuestos en el currículo de educación inicial, dice muchas

cosas que hacer, pero en realidad no toma en cuenta la tecnología para realizarlas, es más se opta por cualquier otro tipo de interacción.

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para recolectar la información para la investigación se siguieron los siguientes pasos:

- Definir el universo de trabajo, al ser un universo delimitado, tomar en cuenta a todas las personas del centro educativo que están directamente relacionadas con la educación.
- Selección de las técnicas a emplearse en el proceso de recolección de la información:

Se trata de levantar la mayor parte de información existente que tiene que ver con relación directa al desarrollo del presente trabajo de investigación.

3.7 FUENTES DE INFORMACIÓN PRIMARIAS.

Se aplicó la técnica de la entrevista cuyo tipo es la entrevista estructurada, ya que con las preguntas previamente estructuradas da una visión más clara hacia los objetivos, y serán respuestas de tipo abiertas.

Además, se realizarán dos encuestas dirigidas a los padres de familia y a los docentes, cuyos modelos se encuentran dentro de los anexos

3.8 FUENTES DE INFORMACIÓN SECUNDARIAS.

Se realizó una investigación documental de los precedentes realizados por el ministerio de educación hacia los centros educativos, específicamente educación inicial obteniendo como resultado el currículo de educación inicial 2014 (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014)

3.9 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Los datos recogidos (datos en bruto) se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para obtener un resultado lo más cercano a la realidad de los niños y como se había planteado anteriormente, la imposibilidad de obtener los datos directamente de ellos se ha realizado encuestas distintas a los señores docentes y a los padres de familia, además de una entrevista, realizada al director de la escuela, datos que son mostrados a continuación:

4.1 Encuesta realizada a los padres de familia.

PREGUNTA 1.

¿Interactúa su niño/a con algún tipo de aparato tecnológico?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Computador	6	0.35
Tablet	7	0.41
Celular	11	0.64
Otro	0	0
TOTAL	24	1.41

Tabla 1. Frecuencias primera pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

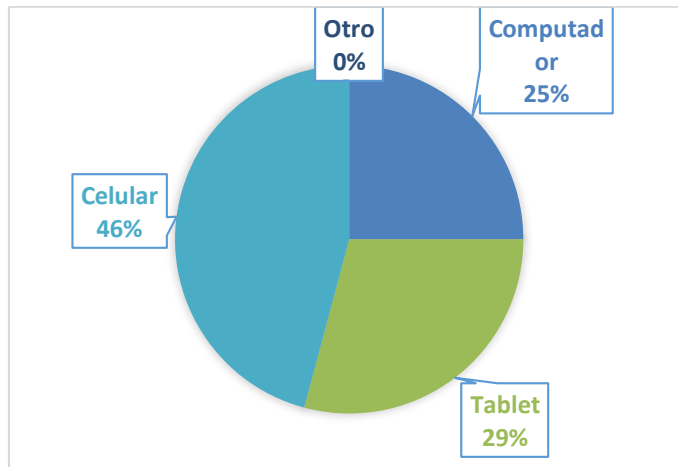


Ilustración 5. Frecuencias primera pregunta padres

Fuente: Tabla #1

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se aclara que los niños hoy en día interactúan mucho con la tecnología siendo el soporte más usado por ellos el teléfono celular, seguido de los Tablet y el computador.

PREGUNTA 2.

¿Con que tipo de aplicaciones interactúa su niño/a?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Educativas	05	0.29
Juegos	14	0.82
Videos	06	0.35
TOTAL	25	1.47

Tabla 2. Frecuencias segunda pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

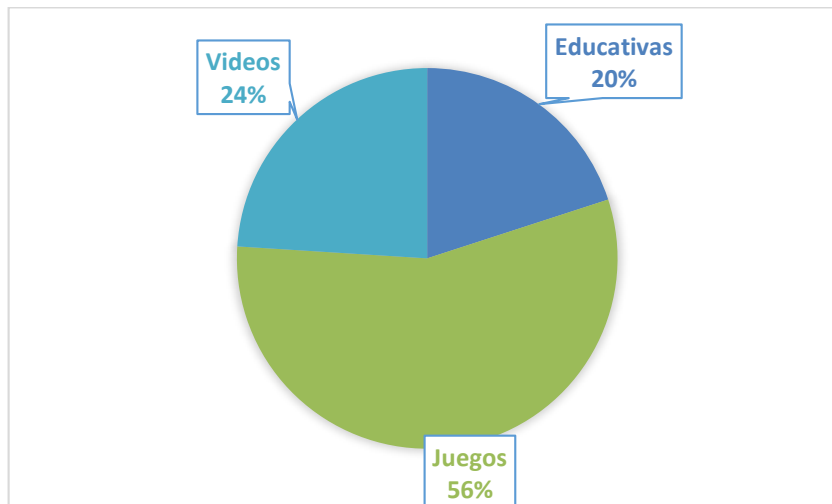


Ilustración 6, Frecuencias Segunda pregunta padres

Fuente: Tabla #2

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Aquí se demuestra que las aplicaciones educativas son las menos usadas por los niños y a su vez el cómo se dejan llevar más por la parte multimedia como son los videos y los juegos.

PREGUNTA 3.

¿Qué tan importante considera usted el diseño gráfico en el material de estudio de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Muy importante	17	1
Poco importante	0	0
No importante	0	0
TOTAL	17	1

Tabla 3. Frecuencias tercera pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

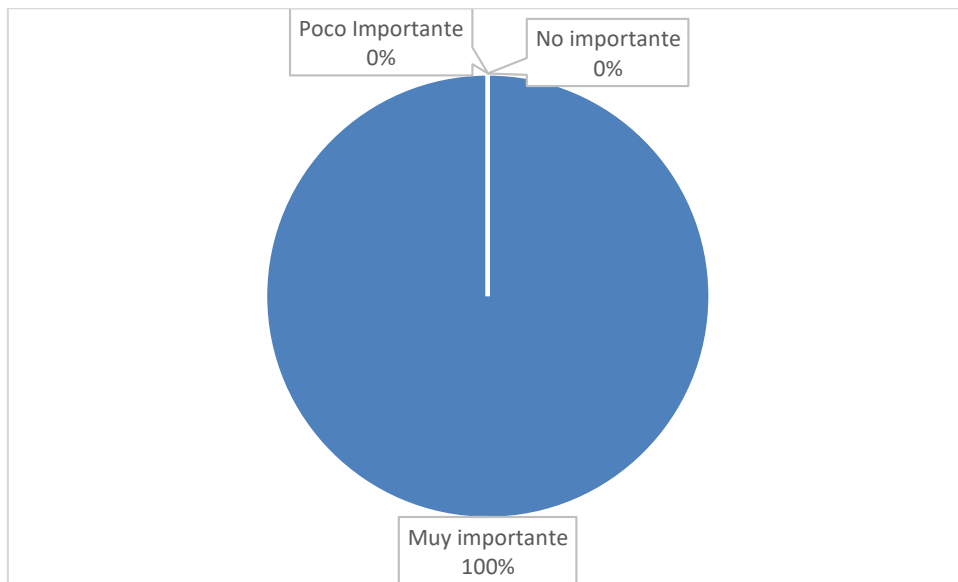


Ilustración 7. Frecuencias Tercera pregunta padres

Fuente: Tabla #3

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se deja muy en claro que tan importante es el aspecto visual para poder llamar la atención de los niños y más que llamar la atención el mantener la misma.

PREGUNTA 4.

¿Qué es más difícil para los niños/as? Califique del 1 al 4

(siendo 4 lo más difícil y 1 lo más fácil)

Esta pregunta está dividida en tres partes para saber directamente a que enfocar este proyecto, en fin, el saber cuáles son las debilidades de los niños para así poder ayudarles en ese sentido. Claro está al ser el target niños que van a empezar con este tema eran esperados estos resultados.

PREGUNTA 4.1

¿Diferenciar el sonido de las vocales?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	0	0
2	5	0.29
3	8	0.47
4	4	0.24
TOTAL	17	1

Tabla 4. Frecuencias pregunta 4.1

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

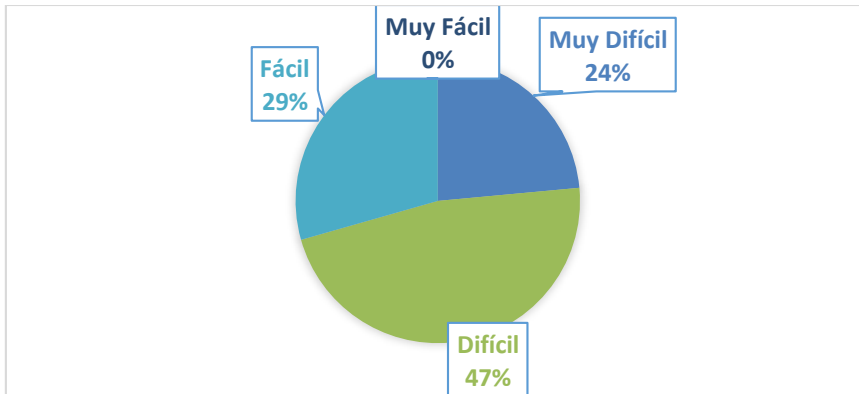


Ilustración 8. Frecuencias pregunta 4.1 padres

Fuente: Tabla #4

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Se puede observar que las respuestas son muy variadas lo que da a entender que el porcentaje de niños a los les es difícil o fácil diferenciar el sonido no es tan importante, sin embargo, tampoco se considera algo muy fácil de aprender.

PREGUNTA 4.2

¿Asociar las vocales con los objetos?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	3	0.18
2	5	0.29
3	6	0.35
4	3	0.18
TOTAL	17	1

Tabla 5. Frecuencias pregunta 4.2 padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

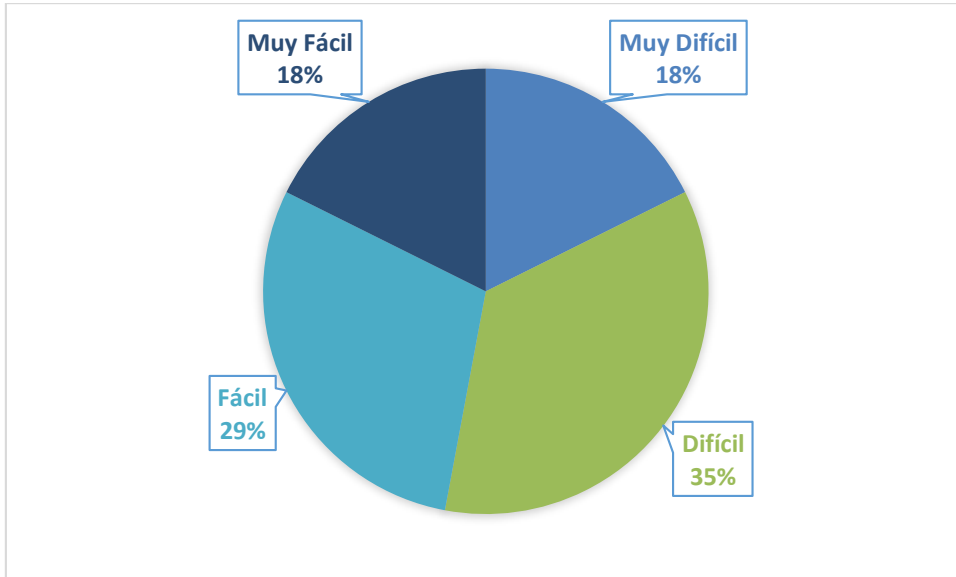


Ilustración 9. Frecuencias pregunta 4.2 padres

Fuente: Tabla #5

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

La asociación es una técnica de estudio ya reconocida y quizás nuestra iniciación este aquí puesto que los conceptos que se encuentran en nuestra cabeza de diferentes objetos es reforzado con sonidos.

PREGUNTA 4.3

¿Dibujar las vocales?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	7	0.41
2	5	0.29
3	2	0.12
4	3	0.18
TOTAL	17	1

Tabla 6. Frecuencias cuarta pregunta 4.3 padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

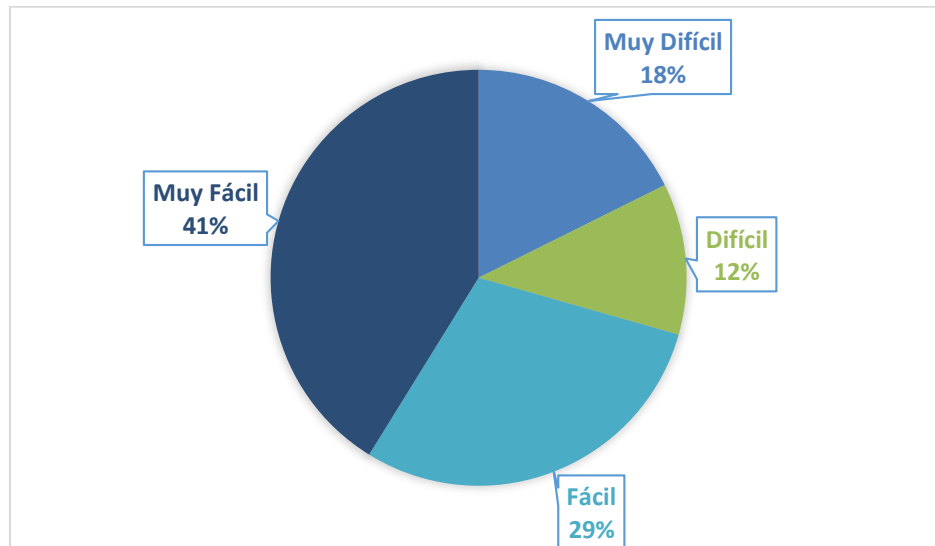


Ilustración 10. Frecuencias pregunta 4.3 padres

Fuente: Tabla #6

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

En esta pregunta es claro el nivel en el que ingresan los niños, por ellos se pondrá más énfasis tanto en el trabajo para poder ayudarlos, al igual que se pedirá la ayuda del tutor para que esta parte sea completamente llena en su ámbito cognitivo.

PREGUNTA 5.

¿Qué tipo de colores piensa usted que llaman la atención de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Cálidos	7	0.41
Fríos	5	0.29
Claros	9	0.53
Obscuros	1	0.059
Apagados	0	0
Pasteles	1	0.059
TOTAL	23	1.35

Tabla 7. Frecuencias quinta pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

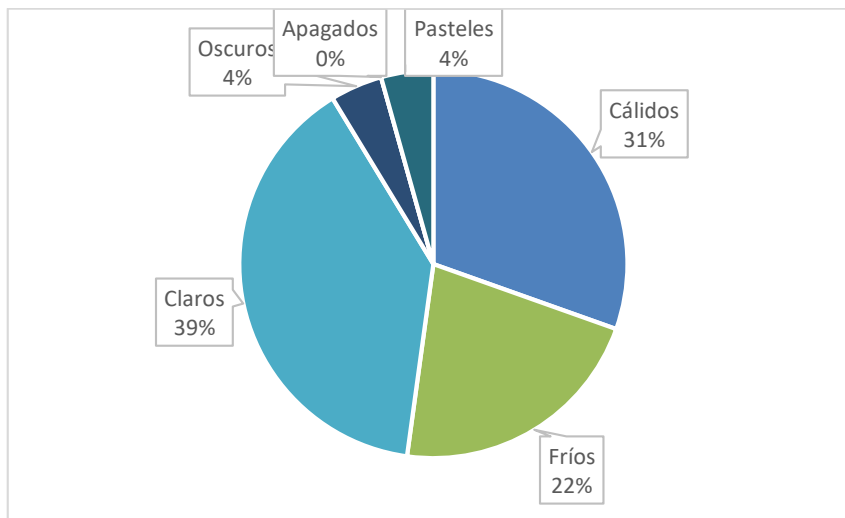


Ilustración 11. Frecuencias quinta pregunta padres

Fuente: Tabla #7

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Esta pregunta fue realizada no como ayuda en el ámbito de diseño, sino más bien por el hecho de poder jugar un poco con colores distintos a la realidad de las cosas y que si embargo ayudarán tanto a la imaginación del niño/a como a su pronto aprendizaje.

PREGUNTA 6.

¿Cuánto cree Ud. que los niños/as puede reforzar lo aprendido en su escuela con aplicaciones multimedia, fuera de ella?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mucho	14	0.82
Poco	3	0.18
No refuerza	0	0
TOTAL	17	1

Tabla 8. Frecuencias sexta pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo



Ilustración 12. Frecuencias sexta pregunta padres

Fuente: Tabla #8

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se demuestra que los padres de familia aceptan el uso de este proyecto como refuerzo a lo que sus niños aprenden dentro de su escuela.

PREGUNTA 7.

¿Considera Ud. que las aplicaciones multimedia ayudarían en la enseñanza de sus niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
No ayudaría	1	0.06
Ayudaría muy poco	0	0
Ayudaría en algo	5	0.29
Sí ayudaría	11	0.65
TOTAL	17	1

Tabla 9. Frecuencias séptima pregunta padres

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

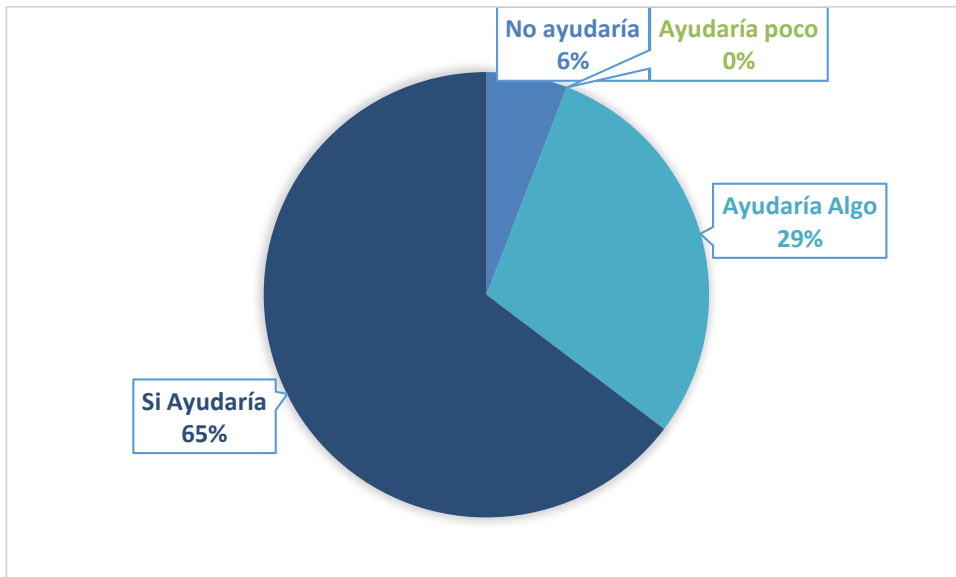


Ilustración 13. Frecuencias séptima pregunta padres

Fuente: Tabla #9

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

En esta última pregunta prácticamente se encierra la factibilidad y aceptación del proyecto, tomando en cuenta que el 94 % de los padres piensan que las aplicaciones multimedia ayudarían en el aprendizaje de sus niños.

4.2 Encuesta realizada a los Docentes.

PREGUNTA 1.

¿Qué grado de motivación piensa Ud. Que pueda tener un niño/a para interactuar con la tecnología?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mucha	5	0.83
Poca	1	0.17
Ninguna	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 10. Frecuencias primera pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

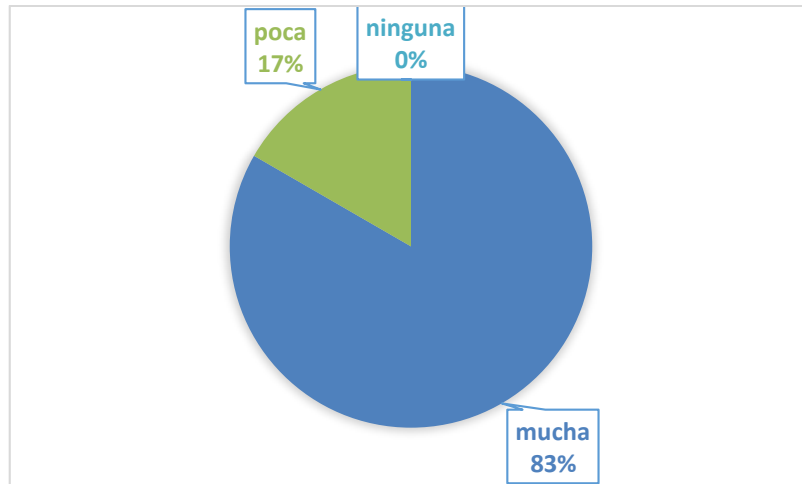


Ilustración 14. Frecuencias primera pregunta docentes

Fuente: Tabla #10

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se aclara la disponibilidad de los niños de hoy en día para interactuar con la tecnología, obviamente en la escuela el único medio disponible son los computadores.

PREGUNTA 2.

¿En qué medida piensa Ud. que la tecnología puede potenciar el desarrollo de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mucho	05	0.83
Poco	01	0.17
Nada	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 11. Frecuencias segunda pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

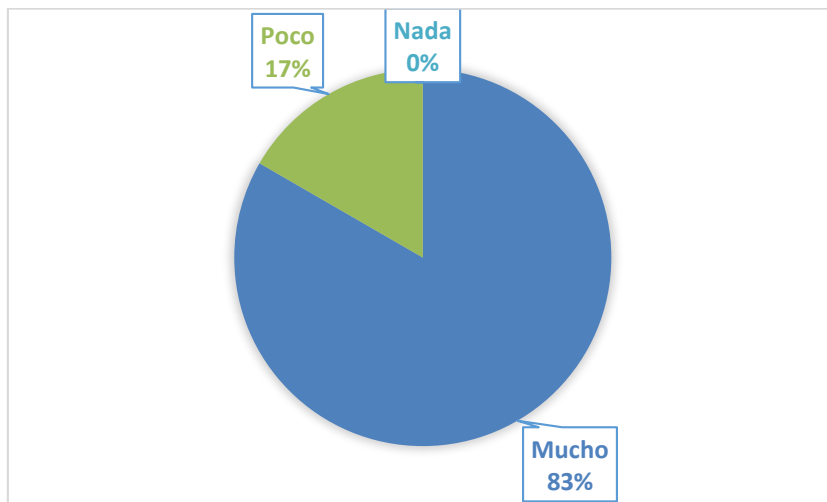


Ilustración 15. Frecuencias Segunda pregunta docentes

Fuente: Tabla #11

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Aquí se demuestra como los padres piensan q la tecnología puede ser un aliado en su tarea de educar y ayudar al desarrollo de los niños.

PREGUNTA 3.

1. ¿Qué tan importante considera usted el diseño gráfico en el material de estudio de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Muy importante	2	0.33
Poco importante	4	0.67
No importante	0	
TOTAL	6	1

Tabla 12. Frecuencias tercera pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

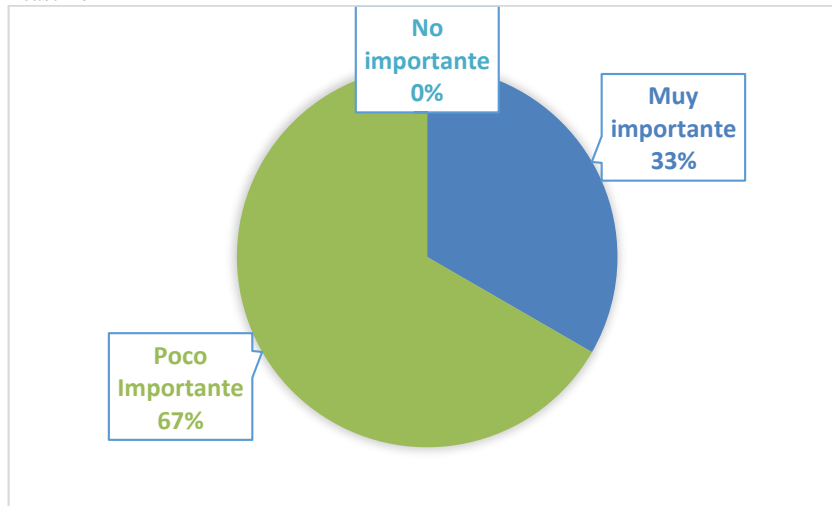


Ilustración 16. Frecuencias Tercera pregunta docentes

Fuente: Tabla #12

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

En contraste con las encuestas realizadas a los padres de familia los docentes no piensan q es muy importante la parte de diseño, un aspecto importante ya que ellos elaboran material didáctico en tipo de manualidades, pero no están en contacto con la tecnología.

PREGUNTA 4.

¿Usa Ud., aplicaciones multimedia como ayuda en el aprendizaje de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Siempre	1	0.17
Casi siempre	4	0.17
Nunca	1	0.67
TOTAL	6	1

Tabla 13. Frecuencias cuarta pregunta docentes

Fuente: Encuesta
Autor: Rubén castillo

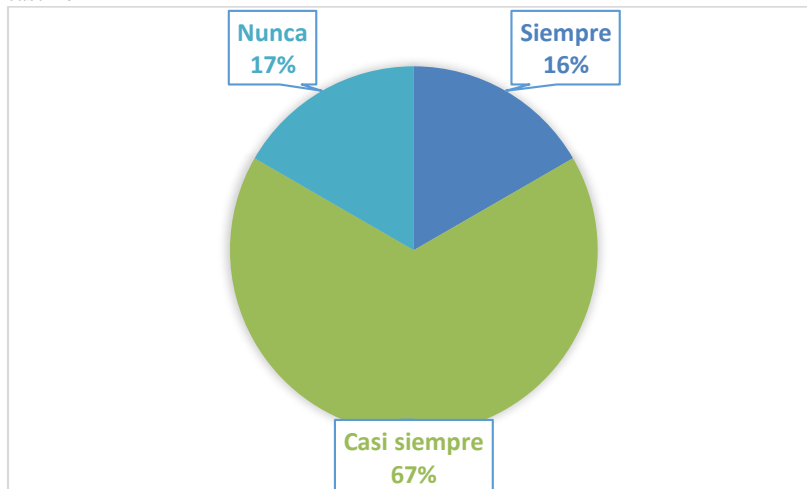


Ilustración 17. Frecuencias cuarta pregunta docentes

Fuente: Tabla #13
Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se aclara que los docentes usan con un 67% casi siempre la tecnología con sus niños, aclarando q no son los docentes directamente sino los niños dentro del centro educativo y su salón de computación.

PREGUNTA 5.

¿Considera necesarias las aplicaciones multimedia para el desarrollo cognitivo de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Muy necesarias	03	0.50
Poco necesarias	03	0.50
No necesarias	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 14. Frecuencias quinta pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

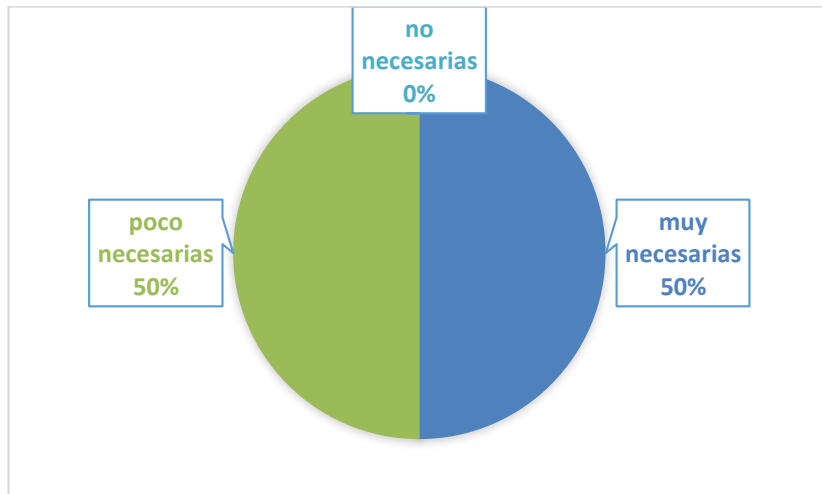


Ilustración 18. Frecuencias quinta pregunta docentes

Fuente: Tabla #14

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Aquí se demuestra como los maestros piensan q la tecnología puede ser un aliado en su tarea de educar y ayudar al desarrollo de los niños, si no en igual medida que sus padres al menos son conscientes de que son necesarias.

PREGUNTA 6.

¿Qué es más difícil para los niños/as? Califique del 1 al 4
(siendo 4 lo más difícil y 1 lo más fácil)

Esta pregunta está dividida en tres partes para saber directamente a que enfocar este proyecto, en fin, el saber cuáles son las debilidades de los niños para así poder ayudarles en ese sentido. Claro está al ser el target niños que van a empezar con este tema eran esperados estos resultados.

PREGUNTA 6.1

¿Diferenciar el sonido de las vocales?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	1	0.17
2	3	0.17
3	1	0.50
4	1	0.16
TOTAL	6	1

Tabla 15. Frecuencias pregunta 6.1 docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

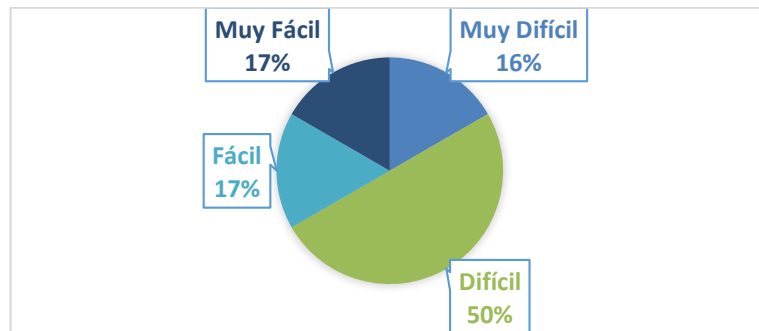


Ilustración 19. Frecuencias pregunta 6.1 docentes

Fuente: Tabla #15

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Se puede observar que las respuestas son muy variadas lo que da a entender que el porcentaje de niños a los les es difícil o fácil diferenciar el sonido no es tan importante.

PREGUNTA 6.2.

¿Asociar las vocales con los objetos?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	1	0.17
2	2	0.33
3	2	0.33
4	1	0.17
TOTAL	17	1

Tabla 16. Frecuencias pregunta 6.2 docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

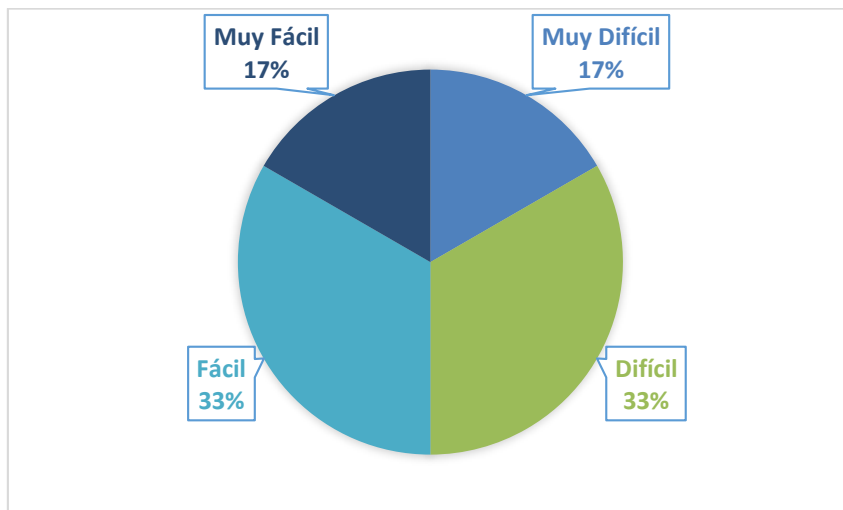


Ilustración 20. Frecuencias pregunta 6.2 docentes

Fuente: Tabla #16

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Los criterios en esta pregunta son muy divididos, sin embargo, la mayor cantidad está entre fácil y difícil con un 33% lo que da como resultado un punto intermedio de dificultad.

PREGUNTA 6.3

¿Dibujar las vocales?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
1	1	0.17
2	3	0.50
3	1	0.17
4	1	0.17
TOTAL	6	1

Tabla 17. Frecuencias pregunta 6.3 docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

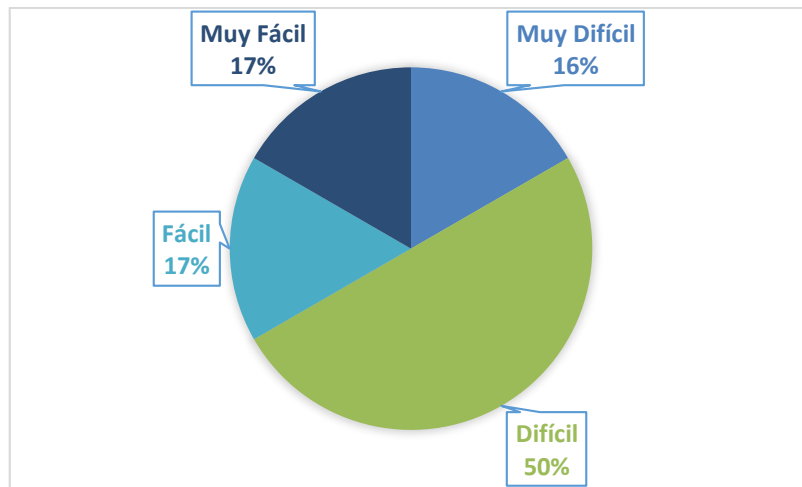


Ilustración 21. Frecuencias pregunta 6.3 docentes

Fuente: Tabla #17

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Queda claro que los docentes consideran este punto como difícil, y se pondrá énfasis en ayudar a los niños en este punto mediante este trabajo.

PREGUNTA 7.

¿Qué tipo de colores piensa usted que llaman la atención de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Cálidos	2	0.41
Fríos	0	0.29
Claros	4	0.53
Obscuros	0	0.059
Apagados	0	0
Pasteles	0	0.059
TOTAL	6	1.35

Tabla 18. Frecuencias séptima pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

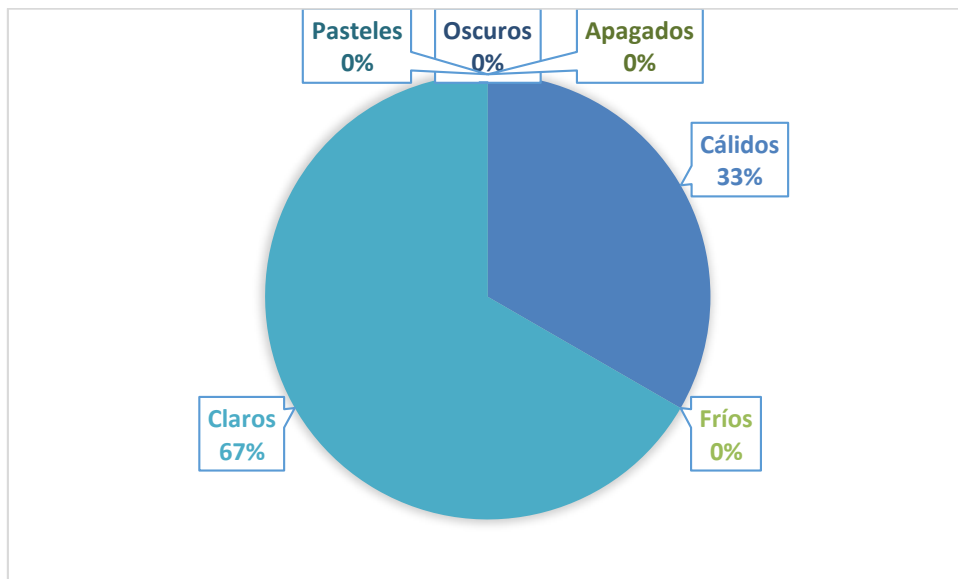


Ilustración 22. Frecuencias séptima pregunta docentes

Fuente: Tabla #18

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Esta pregunta fue realizada no como ayuda en el ámbito de diseño, sino más bien por el hecho de poder jugar un poco con colores distintos a la realidad de las cosas y que si embargo ayudarán tanto a la imaginación del niño/a como a su pronto aprendizaje, cabe aclarar el resultado favorable a los colores cálidos y claros.

PREGUNTA 8.

¿Cuánto piensa Ud. Que la interacción con la tecnología puede mejorar la habilidad motora de los niños/as?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mejora mucho	3	0.50
Mejora poco	3	0.5
No mejora	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 19. Frecuencias octava pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo



Ilustración 23. Frecuencias octava pregunta docentes

Fuente: Tabla #19

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Con esta pregunta se aclara que los niños podrían mejorar su habilidad motora por medio de los movimientos que ellos realizan al interactuar con la tecnología.

PREGUNTA 9.

1. ¿Cuánto cree Ud. que los niños/as puede reforzar lo aprendido en su escuela con aplicaciones multimedia, fuera de ella?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mucho	5	0.83
Poco	1	0.17
No refuerza	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 20. Frecuencias novena pregunta docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Rubén castillo

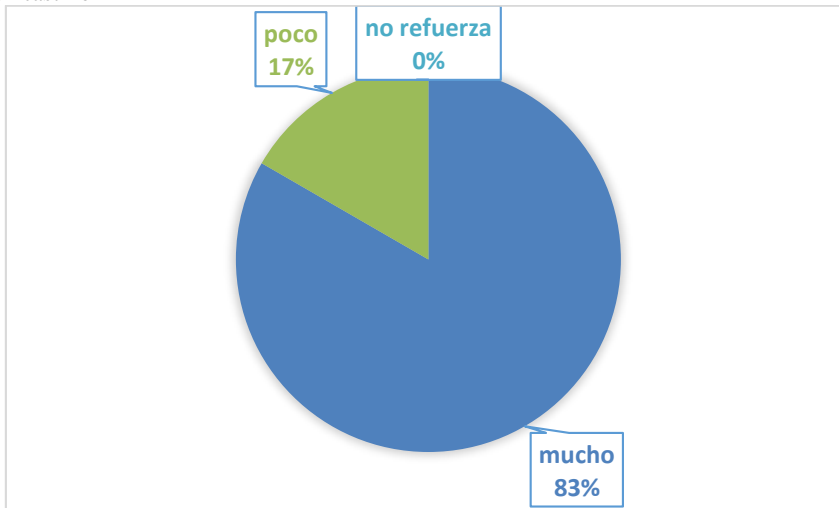


Ilustración 24. Frecuencias novena pregunta docentes

Fuente: Tabla #20

Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Queda claro que los docentes también piensan que se podría reforzar lo aprendido en la escuela si las mismas aplicaciones se las usaría en casa con los niños.

PREGUNTA 10.

1. ¿Piensa Ud. Que los niños/as mejoran su aprendizaje con el uso de objetos o formas?

Alternativas	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativas
Mucho	5	0.83
Poco	1	0.17
No refuerza	0	0
TOTAL	6	1

Tabla 21. Frecuencias decima pregunta docentes

Fuente: Encuesta
Autor: Rubén castillo

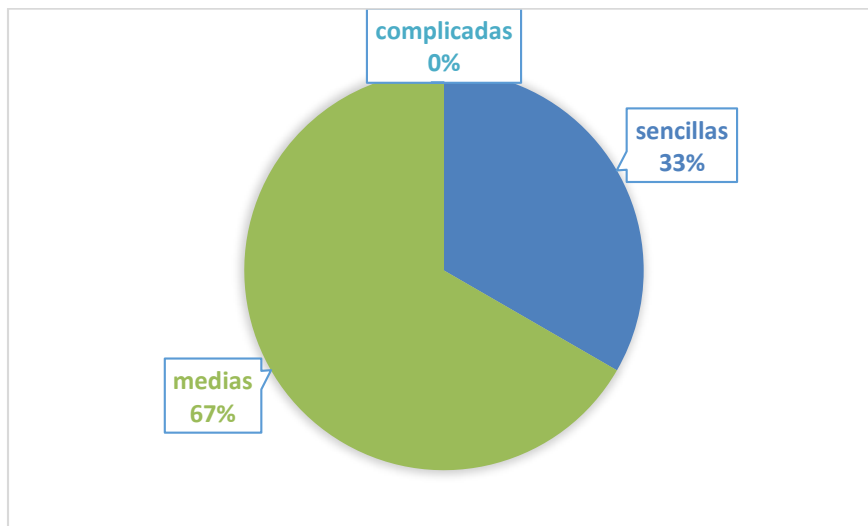


Ilustración 25. Frecuencias decima pregunta docentes

Fuente: Tabla #21
Autor: Rubén Castillo

Análisis e Interpretación

Se puede observar que a los niños no les gusta las formas complicadas para su aprendizaje y mientras menor edad más sencillas deben ser las formas.

La tecnología puede ser de una inmensa ayuda dentro del aula escolar, aunque las autoridades no la tomen mucho en cuenta, la computadora y la internet son puertas abiertas al conocimiento con la respectiva supervisión de padres y docentes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Con el pasar del tiempo y la facilidad del acceso a la tecnología los niños interactúan a más temprana edad con la misma.

Tanto los padres de familia como los docentes están conscientes de que la tecnología ayudaría tanto en el desarrollo cognitivo como en el de motricidad de los niños.

Al preguntarles acerca de los colores existieron opiniones muy variadas lo que da a notar que a los niños les llama más la atención las demás cosas como son el sonido y el movimiento, sin embargo, la psicología del color será un apoyo importante dentro del presente trabajo.

Dentro de los conocimientos impartidos como tales dentro de educación inicial está el aprendizaje de las vocales que según lo expuesto en las respuestas es la parte más difícil de asimilar para los niños resultándoles más difícil la asociación de las vocales a objetos y la diferenciación de los sonidos de las mismas.

5.2 Recomendaciones

Desarrollar las diferentes herramientas para que la interacción de los niños con la tecnología sea productiva.

Hacer que las herramientas tengan diferentes soportes para favorecer los aspectos cognitivos y de motricidad.

Después de todo el levantamiento de la información se recomienda a los docentes estar más en contacto con los padres de familia, puesto que la tecnología es más usada en los hogares de los niños, además existe un sin fin de gamas de colores y formas que al parecer los docentes desconocen, a pesar de trabajar con ciertos materiales didácticos, parecería que ocupan estos por simple costumbre y no mirando las necesidades de los niños que serían el target común en el caso de este trabajo.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 TITULO DE LA PROPUESTA

Diseño de un sitio web de las vocales para ayuda de su asociación a nombres y sonidos de objetos dirigido a niños de educación inicial del Centro Educativo Horizontes de la ciudad de Ambato.

6.2 DATOS INFORMATIVOS

Institución: Centro Educativo Horizontes

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Dirección: Montalvo y Mirabeles, Ficoa

Teléfonos: (03) 32825642

6.3 ANTECEDENTES

El Centro de Desarrollo Infantil y El Centro Educativo, fue una iniciativa del grupo promotor “Horizontes”, que contó con la asesoría técnico – pedagógica de la Corporación para el desarrollo de la educación COPADE, entidad sin fines de lucro, propietaria de los colegios Intisana y Los Pinos y del Centro Infantil El Pinar, en Quito, y de los colegios Torremar y Delta en Guayaquil.

Las actividades docentes del Centro Educativo Horizontes, se iniciaron en octubre de 1997, con Primer año de Educación Básica, de acuerdo a la reforma curricular, estipulada en el MEC, según acuerdo ministerial No- 0361 DP, extendido por la Dirección Provincial de Educación de Tungurahua y posteriormente es reconocido jurídicamente por el Ministerio de Bienestar Social mediante acuerdo No. 01101.

En la presente fecha la institución brinda sus servicios a la comunidad ambateña con los niveles de Nursery a Séptimo año de Educación Básica, en la actualidad laboran 29 maestros además de Personal Administrativo, Médico, Psicológico y de Servicio, con un total de 197 niños.

La institución pretende ampliar sus servicios y convertirse en una unidad Educativa con la finalidad de servir y formar a la juventud de nuestra Provincia.

Justificación

Tomando en consideración que el proceso educativo requiere de una evaluación permanente para día a día implementar innovaciones metodológicas y hacer de la educación un proceso de retroalimentación y formación integral del colectivo pedagógico, los componentes del Centro Educativo “Horizontes” hemos realizado un análisis profundo de nuestra realidad y basados en el mismo, proponemos actividades que permitirán que nuestra institución se encamine al logro de la calidad educativa, guiados en una cultura administrativa adecuada, mejoras en el currículo y la infraestructura para dar cabida a cada uno de los aspirantes.

Misión

- “Educación Integral formadora de líderes”
- Formar verdaderos líderes, transformadores de nuestra sociedad.
- Promover una educación integral, espiritual y potencializada con el desarrollo de capacidades motoras, socio afectivas y cognitivas, destrezas, valores y razonamiento lógico, involucrando al colectivo pedagógico con nuestra sociedad y contribuyendo al engrandecimiento del país; basados en un paradigma constructivista y conceptual.

Visión

Formar niños/as investigativos, creativos, con gran manejo del lenguaje oral y escrito, con una elevada autoestima, cumplidores de sus responsabilidades, practicantes de valores, mediante el desarrollo de sus capacidades que les permitan tomar decisiones y enfrentar los retos de la vida cotidiana

6.4 JUSTIFICACIÓN

En un mundo en constante cambio se hace imperativo la interactividad con la tecnología para ir de la mano con esta es así, que se pondrá en marcha el presente proyecto, mismo que será parte del aprendizaje de los niños mediante la vía multimedia, así como se buscara dicha interactividad entre niños – maestros y tecnología para fomentar un desarrollo psico-motriz de los niños/as tomando en cuenta la edad de ellos, en la que aprenden más con su visión, por ello su atracción hacia la televisión, con estos antecedentes unimos lo dicho anteriormente con la aplicación de este mediante la pizarra electrónica, ya que en ella atraemos dos de los sentidos como son la vista ya que seguirán la animación por medio de esta y el tacto, porque serán ellos los encargados de escoger las opciones a darse dentro de esta aplicación multimedia, finalmente se pondrá en marcha el atraer otro más de los sentidos de los niños como es el oído, es así como asociamos la aplicación multimedia del aprendizaje de las vocales en unión a los nombres de los animales y los animales que ellos emiten. Se ha realizado este plan de proyecto debido a que se ha desarrollado y existe la tecnología para ponerlo en marcha, sin embargo, no existen las debidas aplicaciones justamente para la ejecución de dichos medios dentro de la educación básica, es así como actualmente esos equipos son usados solamente para presentaciones y navegaciones a nivel empresarial.

6.5 OBJETIVOS

6.5.1 Objetivo General

Diseñar una página web para ayuda en el aprendizaje de las vocales dirigido a niños de educación inicial, del Centro Educativo Horizontes de la ciudad de Ambato.

6.5.2 Objetivos Específicos

- Investigar los temas relacionados a la educación básica y como enlazar el juego al aprendizaje de los niños.
 - Diseñar y crear las pizas visuales, personajes y escenarios para la aplicación multimedia interactiva
 - Desarrollar la página web mediante un flujo de trabajo interactivo para niños
- Publicar la página en internet para prueba de factibilidad y publicación definitiva

6.6 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

6.6.1 Factibilidad Operativa

La implementación del presente trabajo, ayudará a la institución educativa en su proceso de enseñanza de las vocales, además queda como posibilidad el que cualquier persona pueda entrar a la página web, siendo en primer caso los padres de familia el cual serviría además como un artículo publicitario para la Institución Educativa.

6.6.2 Factibilidad Técnica

La Internet es una puerta abierta a todas las personas el diseño al tratarse de los niños en mayor proporción es llamar y mantener su atención, gracias a las herramientas tecnológicas el proyecto es plenamente factible uniendo la parte de diseño y desarrollo web.

6.7 PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

CANTIDAD	DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
■	MOVILIZACIÓN		220
■	INVESTIGACIÓN		130
■	DISEÑO		230
■	PROGRAMACIÓN		420
■	ANIMACIÓN POR COMPUTADOR		600
1	HOST/DOMINIO	27	27
		SUBTOTAL	1627
		10% IMPREVISTOS	162.7
		TOTAL	1789.7

6.8 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Cabe recalcar que por lo mencionado en la justificación y en el marco teórico, se llega a la conclusión de que por una apuesta tecnológica de innovación y por la desaparición ya parcial tanto del programa Adobe Flash, como de su plug-in, además de la creciente demanda de espacios en la nube, para iniciar, con el paquete de software adobe, que ahora es Creative Cloud, se toma como alternativa el desarrollo de la aplicación multimedia y como soporte, la plataforma web mediante el lenguaje HTML5 que es el expectante de la herramienta antes Adobe Flash, ahora Animate CC.

Dentro del currículo de educación inicial vigente, como en las publicaciones de la UNESCO podemos encontrar que al final de la etapa de educación inicial se da un preámbulo de lo que los niños hacen en educación básica, en dichos documentos aparece como comprensión y expresión del lenguaje, puesto que no se usa la enseñanza como tal, aún, sino más bien se usa los conocimientos previos del niño para que él pueda asociar, como lo dice en (Atehortúa, 2010, pág. 112) “Las mismas condiciones de la práctica aparecen como escenario educativo para favorecer y garantizar la apropiación del conocimiento, principalmente del que implica múltiples asociaciones de conocimientos previos o múltiples interacciones con sujetos de diversas características, condiciones o roles”.



Ilustración 26 Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos

Fuente: Currículo de educación inicial 2014

Autor: Equipo Técnico de la Dirección Nacional de Currículo

6.8.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA

Antes de iniciar con el contenido propiamente de la aplicación, se encuentra el diseño de la imagen representativa del trabajo el cual es mostrado a continuación:

6.8.1.1 Diseño del Imagotipo



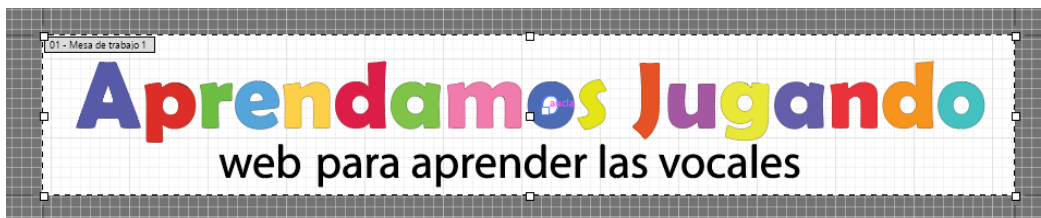
6.8.1.2 Diseño de logotipo

El logotipo se ha usado de forma explícita a lo que quiere llegar la aplicación, acentuados con colores fuertes pues, aunque el target directo que son los niños, no pueden leer aún, se busca desde un principio llamar su atención.

6.8.1.3 Forma Verbal

Aprendamos jugando web para aprender las vocales

6.8.1.4 Forma Visual



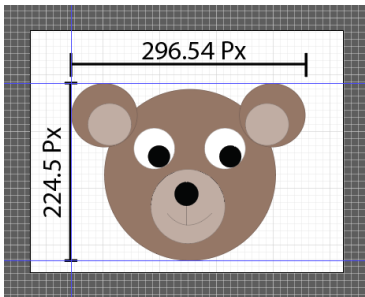
6.8.1.5 Construcción de Isotipo

El diseño del Isotipo está basado en uno de los personajes de la aplicación web, el oso, que tomara parte en la enseñanza de la vocal O, el personaje que al decir de los niños es el de su mayor agrado.

6.8.1.6 Elementos de Comunicación

El único elemento es el oso animal de mucho agrado de los niños y que además tiene las dos vocales (o) repetidas, el cual es de ayuda en la enseñanza de dicha vocal.

6.8.1.7 Arquitectura del Isotipo



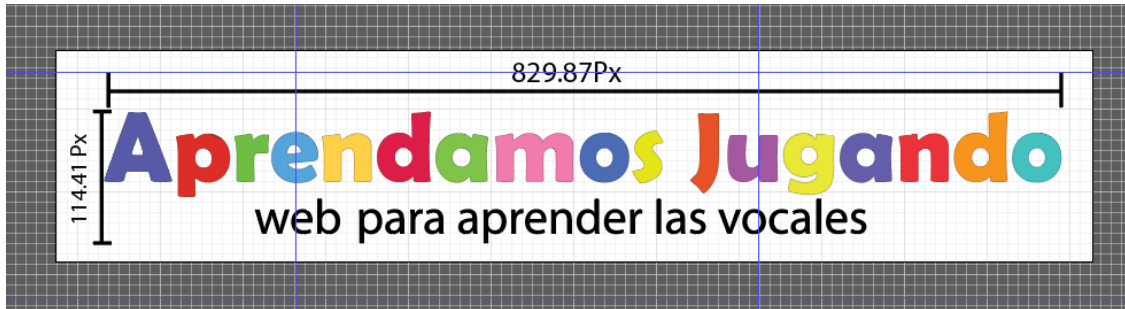
6.8.1.8 Estandarización del Isotipo

Su medida es 1 x 0.7575 cm. que en este caso sería la medida mínima para que se pueda visualizar en cualquier dispositivo, tomando en cuenta que es la medida estándar en dispositivos sea iOS y Android en su iconología, además tomando en cuenta los dispositivos más pequeños a la fecha como son Galaxy s4mini y iPhone 4.

6.8.1.9 Efectos del Isotipo

Por lo visto anteriormente en cartooning se utiliza la ilustración más sencilla posible, por tanto, el Isotipo no contiene efectos.

6.8.1.10 Arquitectura del logotipo



6.8.1.11 Zona de restricción

La zona de restricción es de 20 píxeles en cualquier dispositivo.

6.8.1.12 Construcción del Imagotipo

Se ha colocado el logotipo después del Isotipo y en la parte baja la razón social

6.8.1.13 Razón Social

Web interactivo para aprender las vocales

6.8.1.14 Color

El Imagotipo usa y podrá usar cualquier tipo de colores claros o pasteles

6.8.1.15 Arquitectura del Imagotipo











6.8.1.16 Usos

Dependiendo del soporte que se dé al trabajo, se dará el uso de la imagen llegando a cambiar su distribución por ejemplo en el caso de que se use como un icono o acceso, en algún dispositivo móvil.



6.8.1.17 Denominación

	C: 74.61% M: 67.58% Y: 66.8% K: 89.84%		C: 8.59% M: 95.31% Y: 100% K: 0.78%		C: 0% M: 66.02% Y: 3.12% K: 0%		
	C: 38.67% M: 50.39% Y: 57.81% K: 12.11%		C: 61.33% M: 0% Y: 100% K: 0%		C: 76.56% M: 59.77% Y: 0% K: 0%		C: 64.84% M: 0% Y: 28.91% K: 0%
	C: 25.78% M: 29.3% Y: 32.42% K: 0%		C: 62.89% M: 21.88% Y: 0% K: 0%		C: 37.89% M: 77.73% Y: 0% K: 0%		C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
	C: 75.78% M: 73.05% Y: 0% K: 0%		C: 61.33% M: 0% Y: 100% K: 0%		C: 0% M: 50% Y: 100% K: 0%		

6.8.1.18 Presentación como marca

Presentación en escala de grises

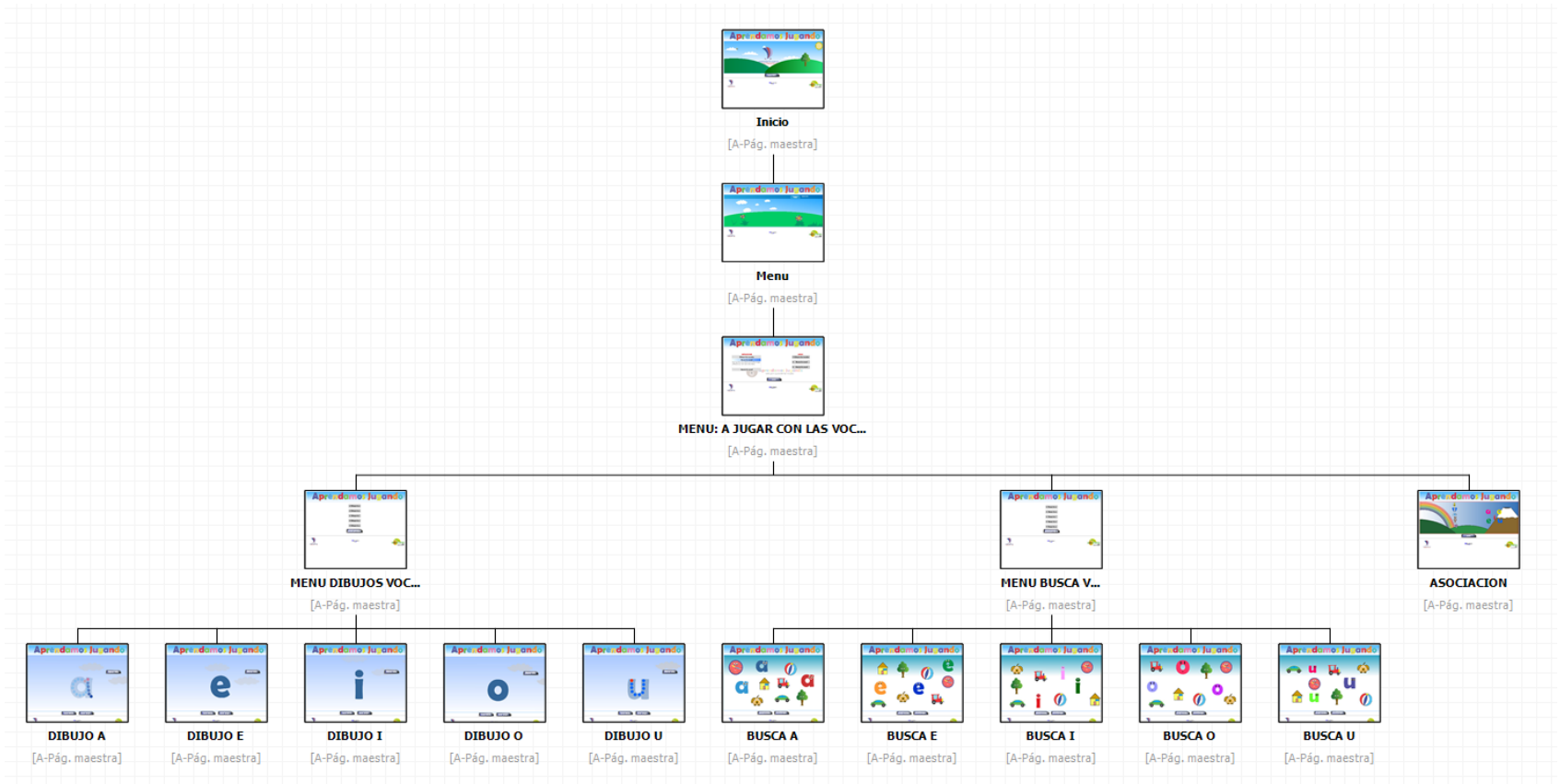


Presentación como marca de agua

La presentación en marca de agua se realizara al 30%



6.8.2 Diagrama de navegación de la página Web



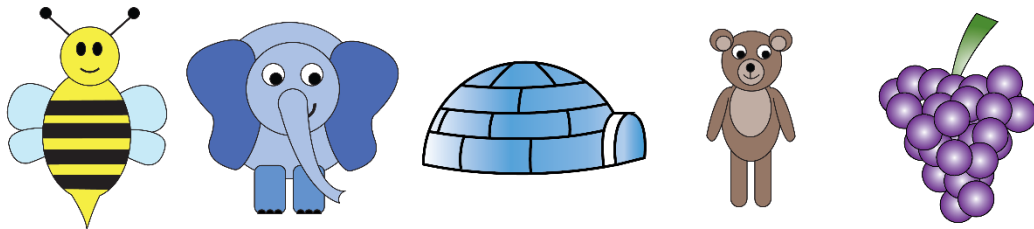
6.8.3 Piezas audiovisuales

Los principales personajes son las vocales, mismas que están presentes en la mayoría de las páginas del sitio web, estas son letras normales trabajadas con la fuente Berlín Sans FB Demi vectorizadas y de tamaño variable según la página y la aplicación.



6.8.4 Objetos y animales con la vocal inicial

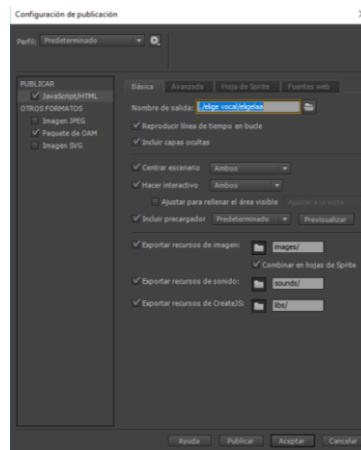
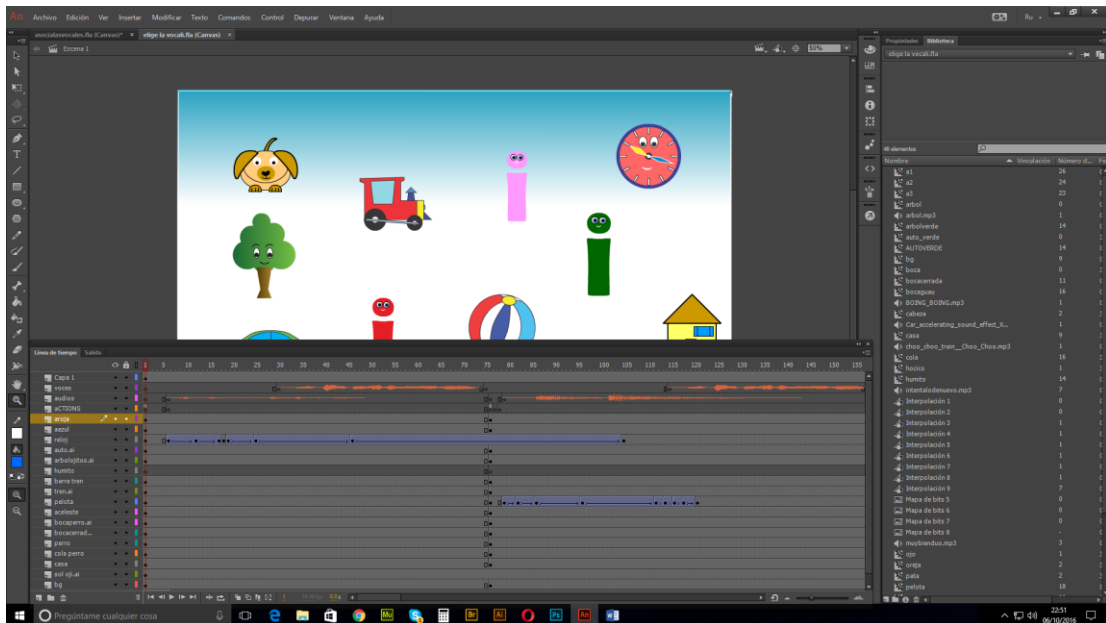
La graficación de diferentes objetos y animales los cuales inician su nombre con una vocal como es el caso de la letra a y la abeja, estos son usados para que el niño/a asocie las vocales a objetos cuyo concepto ya lo tiene en su cabeza o es parte de una explicación por parte del maestro.



6.8.5 Animación



Toda la animación es realizada en el programa Adobe Animate CC en su versión 2015.2, programa que permite la realización de animaciones para publicar en formato HTML5 Canvas con código JavaScript incrustado y a la vez empaquetado en un archivo con extensión “. OAM” el cual es utilizable en otros programas de Adobe como Dreamweaver, InDesign y Muse.



6.8.6 Desarrollo web

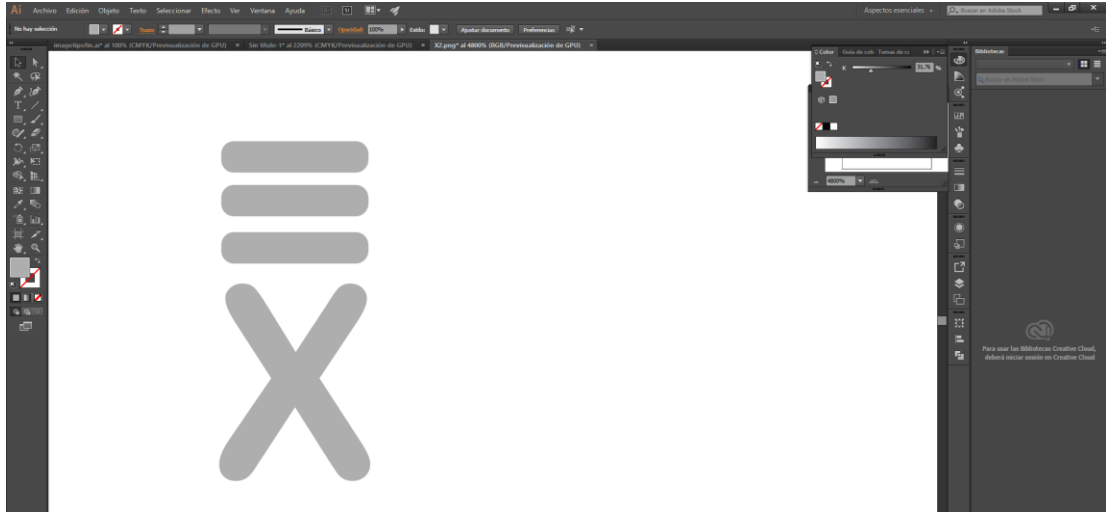


Todo el desarrollo del sitio es realizado en Adobe Muse CC programa que permite hacer sitios web con diseño adaptativo, además de facilitar la organización y navegación en las distintas paginas gracias a su mapa del sitio, el cual se muestra con toda la organización jerárquica, además de la página maestra que es prácticamente una plantilla a usarse en todas las paginas, permite además la creación de botones con mucha facilidad de poner a estos hipervínculos, y como es típico en adobe su total compatibilidad con objetos creados en Adobe Ilustrador o Photoshop, además de la creación de Widgets y menús personalizados.



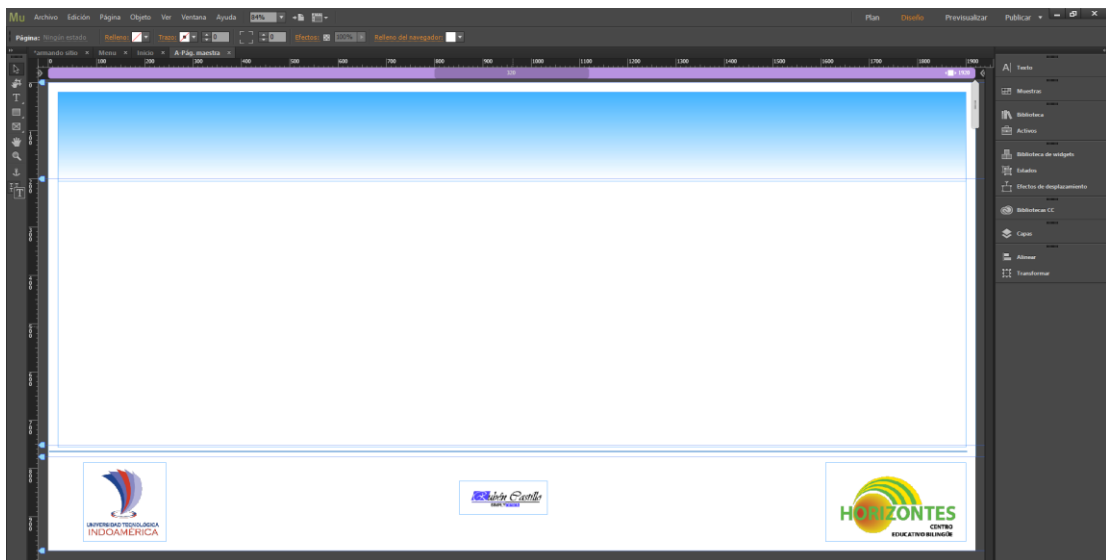
6.8.7 Botones

Para la navegación a través de la creación de hipervínculos y el diseño adaptativo se han creado 3 tipos de iconos o botones, estos están en gama de grises para hacer contraste con la barra de menú.



6.8.8 Página maestra

La página maestra es la que nos muestra lo que no se va a cambiar dentro del diseño en el sitio web en este caso los imago-tipos en la parte inferior, el logotipo animado en la cabecera y el espacio inicialmente creado para una resolución de 1080 pixeles que es uno de los formatos más usados para alta definición en este caso el espacio inicial con las reservas de margen es de 1880 Px. X 591 Px., es decir la reserva de 20 Px. En la parte superior y los dos bordes laterales del sitio.



6.8.9 Página de Introducción



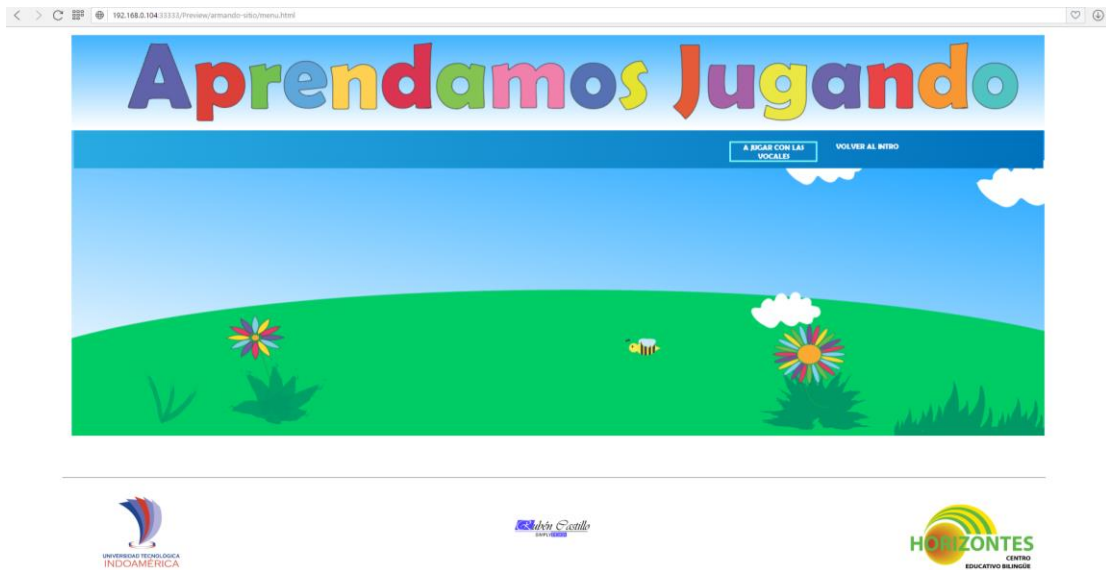
La página de introducción consta de una animación con el personaje de la imagen del trabajo que es el oso, un escenario animado, música infantil y un botón para saltar la misma, el puntero del ratón es una abeja animada en su vuelo, el caminar del personaje hasta desaparecer, y reaparecer en la imagen del Imagotipo del producto.

Acciones: Botón saltar intro, que lleva al menú principal

Sonidos: Música infantil Instrumental.

Objetivo: Captar la atención, visualizar el Imagotipo.

6.8.10 Página Menú Principal



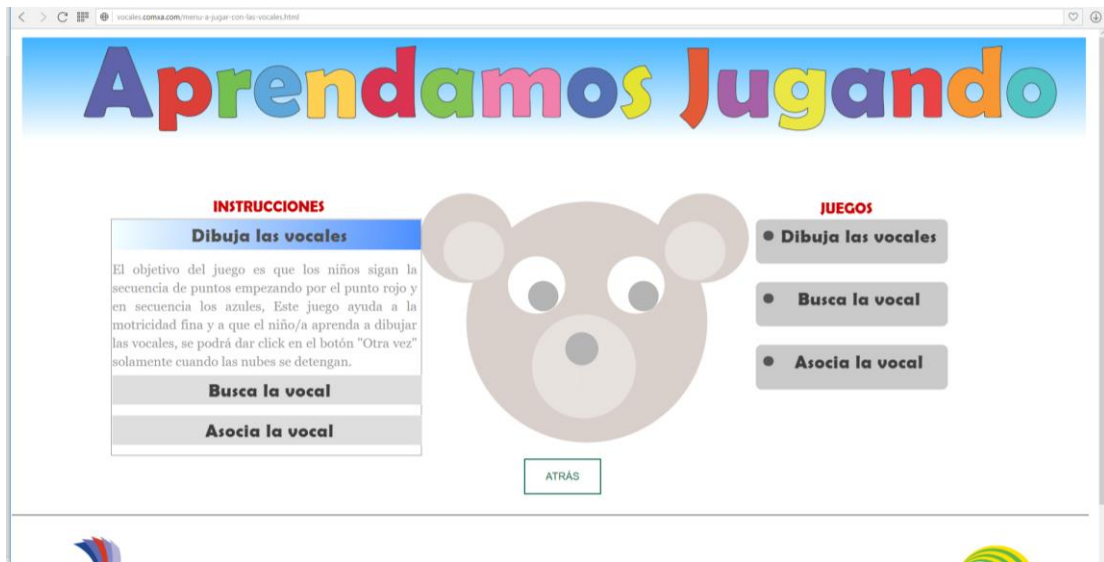
Esta página muestra un menú en la parte superior el cual nos da los vínculos a las distintas partes del sitio Web, además de posibilitar el volver a la introducción, tiene otro personaje el cual es la abeja, y estará presente también en la interacción con la vocal A, el escenario igualmente es la naturaleza, ambientado también con música infantil.

Acciones: Menú: Introducción, a jugar con las vocales

Sonidos: Música infantil Instrumental ambientada a la naturaleza

Objetivo: Distribuir el sitio web

6.8.11 Página menú a jugar con las vocales



Esta página es el nexo entre los diferentes juegos, y además contiene las instrucciones para el desarrollo de los mismos.

Acciones: Menú desplegable: Nombres de los juegos e Instrucciones. Menú: Acceso a los menús de juego

Objetivo: Instruir a la persona que guiara al niño, distribuir los juegos

6.8.12 Página dibuja las vocales

Esta muestra botones con el acceso a los dibujos de las diferentes vocales



En esta se busca que el niño/s siga puntos que van apareciendo para formar al final la vocal en su forma

Acciones: Menú: Acceso al juego de dibujo de las diferentes vocales.

Objetivo: dar acceso al juego con las diferentes vocales.

6.8.13 Página de Juego de dibujo



En esta página aparecen puntos animados en orden para que el niño/a pueda seguir con sus dedos o manos para su aprendizaje al dibujo de las vocales además de la ayuda a su motricidad.

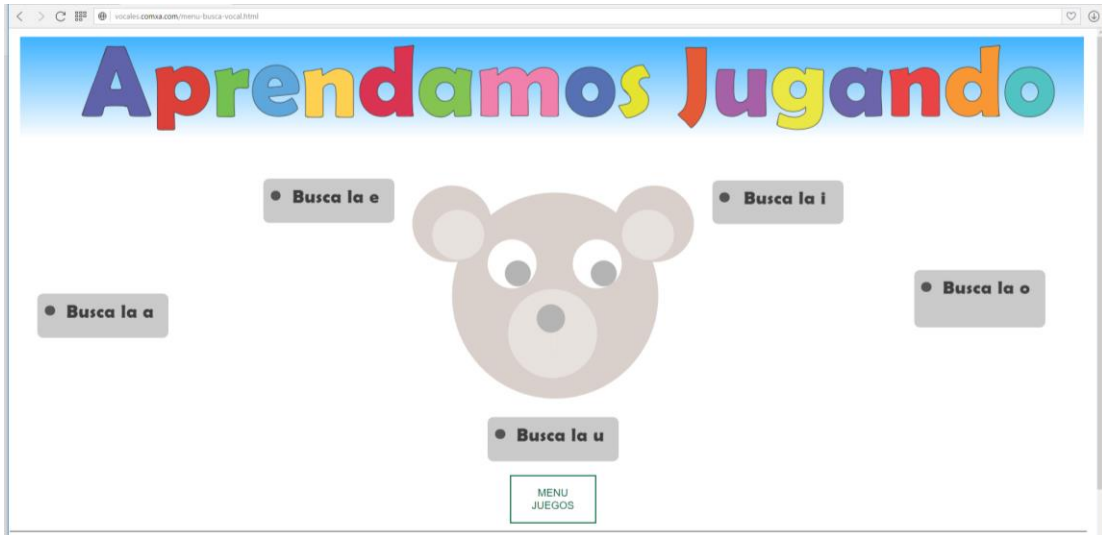
Las habilidades motrices visuales ayudan a niños a guiar sus movimientos basado en información visual. Estas habilidades se desarrollan secuencialmente. Los niños aprenden a imitar formas y letras primero. Imitación es cuando el niño dibuja la forma o letra después que él o ella ve al adulto dibujarla. Ya cuando el niño puede imitar la forma o letra, él o ella aprende como copiarla. Copiar es cuando el niño imita la forma o letra de un modelo. Justo después de aprender como copiar la forma o letra, la mayoría de los niños pueden dibujar una forma o letra de memoria. (Super Duper, 2009)

Acciones: Botón: Otra vez, vuelve a iniciar la animación, Botón: menú dibujos, Botón: Menú juegos.

Sonidos: Música infantil Instrumental

Objetivo: Desarrollar la motricidad, enseñar dibujo de las vocales.

6.8.14 Página menú busca la vocal

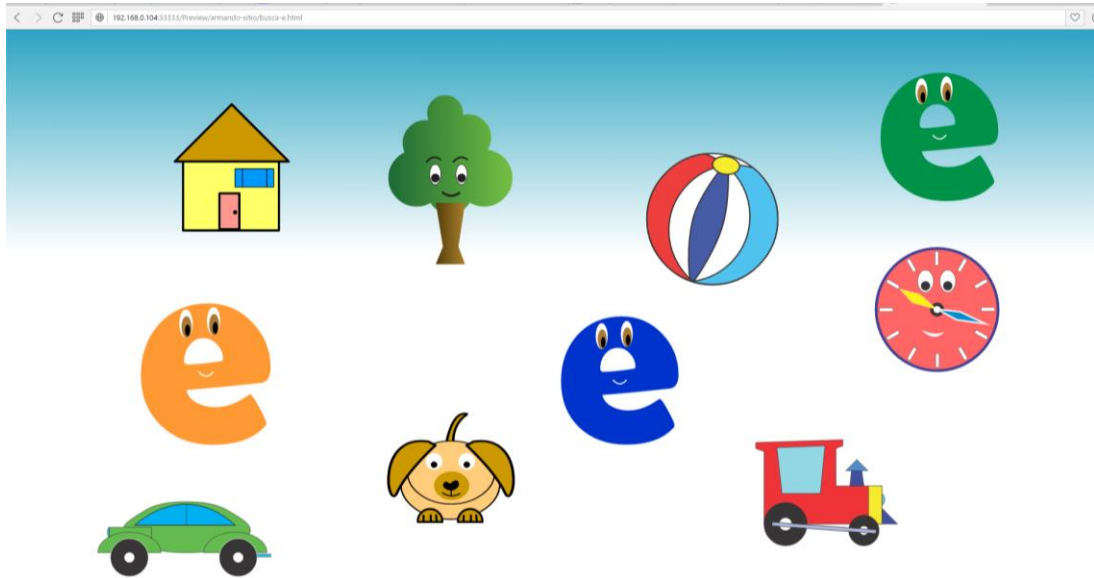


Se muestra aquí los botones para los diferentes juegos de busca la vocal.

Acciones: Botones: Busca la vocal (direcciona a los diferentes juegos), Botón: menú principal,

Objetivo: Distribuir en el juego y las diferentes vocales.

6.8.15 Página busca la vocal



Esta página muestra diferentes objetos, entre los que están tres vocales en distintas paginas las distintas vocales en una distribución diferente con el mismo objetivo que los niños se familiaricen con la forma de la vocal y puedan reconocerla de entre distintos objetos. Según la Psicología del juego de Vygotsky, es menos conocida la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto el fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran el significado abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica e el desarrollo de las funciones mentales superiores. (Vygotsky , 1995)

Acciones: Botón: Menú Vocales, Botón: Menú juegos.

Sonidos: sonido reloj, perro, tren, auto, música, efecto magia, voces de niños en el caso de ser correcto o incorrecta la opción.

Objetivo: Posicionar la imagen de las vocales en la mente de los niños.

6.8.16 Página asocia la vocal



Esta página tiene como objeto hacer click en las vocales para que estas se muevan donde un objeto con el cual inicia su nombre como ejemplo la letra a y la abeja

Solamente como "letras", "números", "cincos", "a, e, i, o, u", etc. Para el niño de esta edad las "letras" o los "números" no sustituyen nada, sólo son lo que son: un objeto más dentro del mundo que, como muchos otros, tienen nombre.

Posteriormente, se da un gran paso. Las grafías sirven para sustituir otra cosa, pasan a ser "objetos sustitutos" que tienen un significado. Pero a diferencia de nuestro punto de vista de adultos alfabetizados, para el niño las grafías no representan sonidos. El significado viene determinado por la naturaleza de los objetos a los que acompaña. El primer tipo de relación consiste en buscar alguna correspondencia entre las señales gráficas y los objetos del mundo.

La primera separación entre los símbolos y lo simbolizado empieza cuando el niño es capaz de diferenciar entre "lo que es" (-letras" o "números-) y -lo que significa- (según el tipo de objetos a los que las grafías aparecen unidas). Como los objetos tienen nombres, se denominan de una determinada manera, la relación se establece cuando a un conjunto de letras se le atribuye el nombre del objeto o imagen que le acompaña. (TEBEROSKY, 1991)

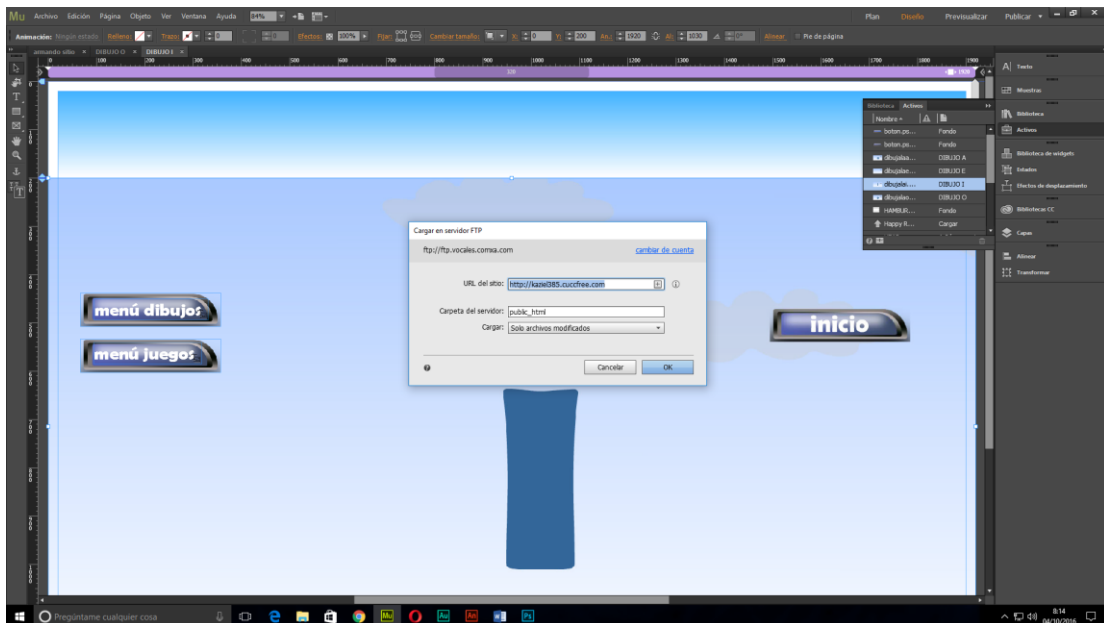
Acciones: Botón: atrás

Sonidos: música infantil

Objetivo: Hacer que los niños asocien las vocales a objetos

6.8.17 Proceso de carga al servidor web

El proceso de carga lo realiza el mismo programa adobe muse con los datos del host y el dominio creado que para el caso de la web es www.vocalescomxa.com en el caso de este trabajo es subido mediante el servicio FTP, pues así son creadas las carpetas necesarias para el envío de todos los archivos usados en el sitio en si, como en las aplicaciones siendo estos, ilustraciones, sonidos, hipervínculos, botones, etc.



Bibliografía

- Adobe. (30 de Noviembre de 2015). *Adobe Blogs*. Obtenido de <http://blogs.adobe.com/animate/welcome-adobe-animate-cc-a-new-era-for-flash-professional/>
- Adobe. (2 de Agosto de 2016). *Adobe help*. Obtenido de <https://helpx.adobe.com/animate/how-to/make-an-animation.html>
- Adobe. (20 de Julio de 2016). *Adobe Help*. Obtenido de <https://helpx.adobe.com/muse/how-to/what-is-muse.html>
- AGUILAR CARLOS; JIMENEZ ARMANDO. (2010). *MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS RIQUEZAS NATURALES DELECUADOR, PARA NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACION BASICA*. RIOBAMBA.
- Aguilar, M. (2007). Manual de la maestra de preescolar. Oceano.
- Chong Andrew. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.
- Clarson Mark. (2001). *Flash 5 Cartooning*. New York: Hungry Minds, Inc.
- Fairrington Brian. (2009). *Dibujando Animados y Cómics para novatos*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Frascara Jorge. (1996). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- GUTIERREZ CRISTIAN. (2015). *DESARROLLO DE UNA APLICACION MULTIMEDIA PARA PROMOCIONAR LOS ATRACTIVOS TURISTICOS DEL CANTON PUJILI, PARA EL GOBIERNO AUTOMO DESENTRALIZADO DEL CANTON PUJILI*. AMBATO.
- INEC. (s.f.). *Ecuador en Cifras*. Obtenido de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf
- Jamsa Kris. (1994). *La Magia del Multimedia*. Mexico: Mc Graw-Hill.
- JESUS MARTINEZ. (2006). *MULTIMEDIA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DR. GARCES PEREZ DE LA CIUDAD DE PUYO PROVINCIA DE PASTAZA AÑO LECTIVO 21005-2006*. PUYO.
- Maldonado Daniel. (2001). *Diseño & Comunicación Visual*. Buenos Aires: Ñ Ediciones.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (. (2014). *Currículo Educación Inicial*. Quito Ecuador: Versión Web. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Munari Bruno. (1985). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona : Gustavo Gili GG.
- OLIVO JORGE. (2015). *EL USO DE CUENTOS INFANTILES MULTIMEDIA COMO MEDIO PARA FOMENTAREL APRECIO A LA CULTURAINDIGENA Y SUS TRADICIONES PARA LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA CARACAS EN SANTA LUCIA DEL CANTON TISALEO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. AMBATO.
- Placencio, L. (26 de Abril de 2013). *google+*. Obtenido de <http://luisplacenciol.blogspot.com/>
- Rockport Publishers. (2008). *Claves del diseño Packaging*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Roto Vision SA. (2006). *CD Diseño de portadas y packaging para CD*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Super Duper*. (2009). Obtenido de https://www.superduperinc.com/handouts/pdf/138_Spanish.pdf
- TEBEROSKY, A. (Marzo-Abril de 1991). Obtenido de <http://almez.pntic.mec.es/~lcavero/laescriturapuntovistanino.htm>
- UNESCO. (2013). *enfoque estratégico sobre tics* . Santiago,Chile.
- Vaughan Tay. (1995). *Todo el poder de Multimedia*. Osborne: Mc Graw-Hill.
- Wikipedia. (s.f.). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia
- WOOD, B. (2013). *Adobe Muse*. España: ANAYA.

GLOSARIO

Adobe Illustrator. - Software Aplicación de diseño gráfico basada en vectores. Símil CorelDraw.

Animación. - El proceso de secuenciación de imágenes fijas en rápida sucesión para dar el efecto de movimiento en directo.

Apariencia. - Lo que está al alcance de la vista. Conjunto de elementos que conforman la fisonomía de un total orgánico o creado por el hombre (Consuegra, 1976).

Arte. - Virtud, disposición y habilidad para hacer algo (RAE). Forma de expresión o manifestación de la creatividad y sentimientos humanos. Final Original publicitario totalmente acabado y listo para su reproducción. Comprende el juego completo de fotolitos. Montaje o armada final de los originales en línea componentes de un diseño para reproducción impresa, incluye guías de corte, de plegado y de registro Hablando en términos gráficos, es la última etapa que tiene todo arte antes de su presentación ya sea al cliente o a los medios de reproducción (Consuegra, 1976). Conjunto de objetos y formas creadas por el hombre o abstraídas del medio ambiente con fines puramente estéticos (Consuegra, 1976).

Boceto. - Un boceto, también llamado esbozo o borrador, es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

Bold. - Tipografía Tipo de letra en la que sus trazos son gruesos. Se llama también negrita o negrilla.

Canvas. - Software Lienzo: es el espacio en el que pintamos o trabajamos cuando se utilizan aplicaciones de diseño gráfico.

Color. - Para un Psicólogo, es la sensación producida en el observador humano cuando la retina es estimulada por energía radiante. En un sentido amplio, la palabra color sirve

para especificar una propiedad de un objeto. Para un físico el color se compone de aquellas características de la luz distintas del espacio y el tiempo, siendo la luz aquel aspecto de la energía radiante que el hombre percibe a través de las sensaciones visuales que se producen por el estímulo en la retina. Las características de la luz relativas al color, al cromatismo de la misma, son la longitud de onda dominante y la pureza. La primera corresponde a la característica de la sensación de color, llamada matiz; la segunda, a la característica denominada saturación. El espectro solar da 24 tonalidades de color. Característica propia o adquirida de una superficie, mediante la cual, al incidir los rayos de luz blanca sobre ella, adquiere esta una apariencia visual determinada. La percepción del color es proporcional a la textura de la superficie y al color de la luz que incida sobre ella (Consuegra, 1976).

Composición. - Distribución, balance y relación general de espacios, luces, colores y líneas que conforman una imagen. Levantamiento de textos para impresión.

Creatividad. - Actividad creadora o capacidad imaginativa de hallar soluciones nuevas o ideas originales. La creatividad es la aptitud del ser humano para la combinatoria, es decir, la combinación de formas y mensajes nuevos a partir de combinaciones originales de signos (véase heurística).

Cuadrícula. - Diseño editorial Estructura subyacente de una página. Está formada por unas líneas de guía que no se imprimen y que determinan la situación de las columnas, el tipo de titulares y otros elementos de la página. Conjunto de líneas no impresas que definen las opciones de layout de página. Se usa para asegurar la consistencia visual entre cada una de las páginas de un documento o entre diseños relacionados (Cotton, 1994).

Demo. - Abreviatura de Demostración.

Demostración. - Muestra de un proyecto o un servicio con el que se muestra su funcionamiento.

Diagrama. - Representación gráfica de una función matemática o de las variaciones de cualquier magnitud variable, mediante líneas o superficies, referidas a ejes o a planos. Según los sistemas de referencia, los diagramas se distinguen en cartesianos o polares, bidimensionales o tridimensionales, y según la escala en que estén representadas las magnitudes, en diagramas a escala natural o a escala logarítmica. Se llama también diagrama la representación gráfica de una serie de magnitudes para ser confrontadas entre sí, mediante líneas o superficies o figuras diferentes de dimensiones proporcionales a las mismas magnitudes.

Digitalizar. - Digitalizar Convertir cualquier información gráfica o audiovisual a formato digital. Por ejemplo, el proceso de escanear una imagen.

Flash. - Tecnología de Macromedia para la creación de animaciones interactivas basadas en vectores para la red. Secuencia breve en un anuncio publicitario. Luz extra utilizada en fotografía para iluminar temporalmente.

Fuente. - Tipografía El vocablo fuente, en su significado contemporáneo dentro de la tipografía, es “un anglicismo por fundición o póliza, que son las denominaciones que se aplicaban antiguamente a los surtidos de letras que se adquirían para su empleo en el taller. Indica Martínez de Sousa, que, por lo tanto, font en inglés, que ha sido traducido como fuente, en realidad significa fundición. Juego completo de caracteres de un cierto tipo en su solo tamaño.

Ilustración. - Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual. Las técnicas de ilustración son ilimitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador. Cualquier tipo de dibujo o representación gráfica creada artificialmente. Explicación del contenido mediante representaciones gráficas.

Imagen. - corporativa O Imagen global, es la imagen psicológica que una sociedad se representa mentalmente de una institución. Por consiguiente, a la imagen corporativa

la configura todo el conjunto variado de actuaciones y mensajes de la institución a lo largo del tiempo.

Imagotipo. - Cuando el logotipo y el Isotipo hacen interacción relacionada (cerca de...)

Interpolación. - Software Método utilizado para calcular el color de los píxeles que se crean al agrandar o achicar una imagen bitmap, teniendo en cuenta los valores de los píxeles de alrededor. Lo que genera menos serrucho es la interpolación bi-cúbica, que considera los puntos a los lados y en diagonal.

Isotipo. - Marca donde la imagen funciona sin texto (Veraldi-Scherman, 2004)

Legibilidad. - Es cuando la palabra se hace descifrable, reconocible. Podemos decir por ejemplo que en algunas tipografías tiende a confundirse la ‘e’ con la ‘o’ en cuerpos pequeños. Así la legibilidad es el término que define la claridad de ciertos caracteres. Es una problemática que se aplica a la tipografía en textos pequeños, pero también a ciertos modelos display, que sintetizan sus formas a extremos pocos reconocibles. La legibilidad se refiere a un asunto de percepción, y su medida es la velocidad con que se reconoce un carácter. Si el lector se confunde entonces el carácter está pobremente diseñado. Esta concepción de legibilidad no implica comprensión del mensaje. No es una legibilidad cognitiva, sino perceptual: Tipográficamente el texto es legible no porque sea entretenido o porque esté escrito conforme a las reglas sintácticas adecuadas, sino porque se ha compuesto y distribuido de forma que su percepción es cómoda, sencilla y exige poco esfuerzo. De este modo, podemos juzgar la legibilidad de un texto falso como Lorem ipsum... No hace falta entender lo que pone, sino juzgar si lo que pone es fácilmente perceptible. Obviamente, después de esta legibilidad perceptual viene la legibilidad cognitiva: O sea, que para que nos entiendan no sólo hace falta escribir con buena letra, sino además poner cosas coherentes.

Logotipo. - Diseño en el cual las letras componentes del escrito encuentran uniones especiales o formas particulares más características. Parte textual de la marca grafica o emblema

Site. - Espacio que ocupa un conjunto de páginas Web que publica una persona, empresa u organización y que se difunde en Internet.

Soporte. - Base o superficie que contiene o lleva información visual.

Vectores. - Software Tipo de gráfico también llamado de objetos, en los que las formas se representan como series de líneas y curvas con atributos asignados de relleno y contorno. Se diferencian de los gráficos tipo BITMAP

Web. - Se denomina así a la World Wide Web. También conocida popularmente como la Web o W3. El término de telaraña mundial tiene dos acepciones. En un sentido muy amplio, la Web denomina al conjunto de recursos a los que se puede acceder a través de Internet utilizando diferentes protocolos como gopher, FTP, HTTP, telnet, o Usenet. En un sentido más estricto, la Web define a universo de servidores de hipertexto (http) en los que hospedan las páginas Web, llenas de texto, gráficos y sonidos.

ANEXOS
ENTREVISTA REALIZADA AL DIRECTOR DEL CENTRO EDUCATIVO
HORIZONTES DR. IVÁN SALAZAR

¿Cómo se desarrolla la educación en la actualidad en el ámbito tecnológico?

Actualmente la educación en todos los niveles sea inicial, básica o superior requiere de un aporte importantísimo de la tecnología, si una institución educativa quiere estar a la vanguardia de los avances científicos y tecnológicos obviamente debe incrementar en su pensum académico el contenido de la informática.

¿A qué edad comienzan los niños a interactuar con la tecnología?

En nuestra institución desde los 3 años de edad y no paramos hasta el décimo año la cual es nuestra oferta académica, 3 años de educación inicial subnivel 1.

¿Qué tipo de material tecnológico utilizan?

La tecnología que utilizamos en nuestro equipo de laboratorio es Windows 7 y 8.1 como herramientas, todos los niños de inicial uno, poseen textos guías que deben irlos llenando según la planificación del maestro lo requiere.

¿Cómo cree Ud. que la educación podría mejorar con el uso de la tecnología y como podría hacerlo el centro educativo horizontes?

La formación inicial de acuerdo a la malla curricular del ministerio de educación, y por sugerencia del distrito 18-D01 que es el que rige al Centro Educativo Horizontes, aconseja que la educación en los niveles iniciales debe ser más lúdica basada en juegos, en diversiones, y a más de eso debe utilizar los instrumentos tales como la naturaleza, aprender haciendo, aprender viviendo, palpando la naturaleza, al momento que quieran conocer las plantas, ir a nuestros jardines y palpar directamente la naturaleza, esa es la educación que se promueve, sin embargo, no debemos quedarnos relegados, rezagados cuando ya estamos en el siglo XXI, llamado de la tecnología, yo comparto la idea de que los niños deben aprender tanto en la naturaleza, como en la sala de clases en su computador a manera de juego, no olvidemos que el ser humano al desarrollar sus

destrezas, lo hace mucho de forma visual, de forma auditiva, cada ser humano tiene un forma muy singular para el aprendizaje, entonces si hace falta, yo considero que los niños, que vienen ya con un chip incorporado se deben vincular desde temprana edad a la tecnología, con el mismo ejemplo si van a abordar el tema de las plantas, en nuestros jardines no tenemos todos los tipos de plantas talvez uno o dos tipos de plantas o de flores, en el computador , a través del internet se puede tomar varios ejemplos y que los niños aprendan una gama más del área que están topando, y eso en todas las áreas.

Los niños de educación inicial hablan de autonomía de lo que es identidad de lo que es su contexto social y familiar, a veces las maestras no pueden explicar porque no tienen a los familiares aquí, pero tienen herramienta que, si no es un material didáctico adecuado, la computadora con el internet obviamente les va a servir para ampliar esa parte por ejemplo de los miembros de su familia, puede hablar de un árbol genealógico en el computador, lo que no lo puede hacer de pronto dentro del aula.

¿Cómo considera Ud. el uso de la tecnología en países desarrollados, con respecto al nuestro?

A veces nos contradecemos cuando hablamos de trabajar con tecnología y no tener las herramientas necesarias y lo mismo le pasa al gobierno habla de la creación de escuelas del milenio con ascensores y tecnología y suspende de la malla curricular la asignatura de computación, son cosas contradictorias, contrapuestas, que pierden sentido realmente y lastimosamente en el País estamos viviendo una etapa de transición una etapa de cambios continuos, este momento están reeditando textos, ya que ninguna editorial tiene textos aprobados por el ministerio d educación, porque este año cambiaron la malla curricular, cada año de los ocho años que esta el gobierno han ido renovando constantemente, eso en lugar de ser beneficioso para la educación, nos está perjudicando, eso denota inestabilidad, irresponsabilidad, y no podríamos compararnos con países desarrollados que tienen una visión bien clara de a dónde quieren llegar y sobre todo tienen estabilidad en las propuestas educativas, países como Japón,

Alemania ya tiene claros sus objetivos a donde quieren llegar y toda su infraestructura académica está encaminada a eso. Acá estamos probando y es difícil para nosotros como instituciones educativas porque debemos regirnos en parte a lo que nos dispone el ministerio de educación, sin embargo si no queremos quedarnos sin alumnos debemos innovar y proponer cosas nuevas, los hicimos estos años cuando el gobierno suspendió computación e inglés, nosotros mantuvimos el inglés con mayor fuerza y la computación también porque consideramos que, insisto, es una herramienta necesaria que nos ayudara a brindar una mejor enseñanza a los niños, no podemos dejar de lado la tecnología, es algo que no lo puedo concebir, la tecnología debe ir de la mano, los textos adquiridos tienen su CD para que la enseñanza sea completa porque si no esos libros sería elefantes blancos.



MODELOS DE ENCUESTAS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA ENCUESTA

1. Qué grado de motivación piensa Ud. Que pueda tener un niño/a para interactuar con la tecnología?
Mucha Poca Ninguna
2. En qué medida piensa Ud. que la tecnología puede potenciar el desarrollo de los niños/as?
Mucho Poco Nada
3. Que tan importante considera usted el diseño gráfico en el material de estudio de los niños/as?
Muy Importante Poco importante No importante
4. Usa Ud., aplicaciones multimedia como ayuda en el aprendizaje de los niños/as?
Siempre Casi Siempre Nunca
5. Considera necesarias las aplicaciones multimedia para el desarrollo cognitivo de los niños/as?
Muy Necesarias Poco necesarias No Necesarias
6. Que es más difícil para los niños/as? Califique del 1 al 4
(siendo 1 lo más difícil y 4 lo más fácil)
¿Diferenciar el sonido de las vocales?
1 2 3 4
¿Asociar las vocales con los objetos?
1 2 3 4
¿Dibujar las vocales?
1 2 3 4
7. Qué tipo de colores piensa usted que llaman la atención de los niños/as?
cálidos fríos claros oscuros apagados pasteles
8. Cuanto piensa Ud. Que la interacción con la tecnología puede mejorar la habilidad motora de los niños/as?
Mejora mucho Mejora Poco No mejora
9. Cuanto cree Ud. que los niños/as puede reforzar lo aprendido en su escuela con aplicaciones multimedia, fuera de ella?
Mucho Poco No refuerza
10. Piensa Ud. Que los niños/as mejoran su aprendizaje con el uso de objetos o formas?
Sencillas Medias Complicadas

- La presente encuesta tiene el objetivo de recolectar información para el desarrollo de una tesis acerca de las aplicaciones multimedia afines a la tecnología y a los niños.

Gracias por su ayuda.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
ENCUESTA

2. Interactúa su niño/a con algún tipo de aparato tecnológico?

Computador Tablet Celular Otro

3. Con que tipo de aplicaciones interactúa su niño/a?

Educativas Juegos videos

4. Que tan importante considera usted el diseño gráfico en el material de estudio de los niños/as?

Muy Importante Poco importante No importante

5. Que es más difícil para los niños/as? Califique del 1 al 4 (siendo 4 lo más difícil y 1 lo más fácil)

¿Diferenciar el sonido de las vocales?

1 2 3 4

¿Asociar las vocales con los objetos?

1 2 3 4

¿Dibujar las vocales?

1 2 3 4

6. Qué tipo de colores piensa usted que llaman la atención de los niños/as?
cálidos fríos claros oscuros apagados pasteles

7. Cuanto cree Ud. que los niños/as puede reforzar lo aprendido en su escuela con aplicaciones multimedia, fuera de ella?

Mucho Poco No refuerza

8. Considera Ud. que las aplicaciones multimedia ayudarían en la enseñanza de sus niños/as?

No ayudaría Ayudaría muy poco Ayudaría en algo Si ayudaría

- La presente encuesta tiene el objetivo de recolectar información para el desarrollo de una tesis acerca de las aplicaciones multimedia afines a la tecnología y a los niños.

Gracias por su ayuda.