

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



**PROGRAMA: MAESTRÍA EN SISTEMAS
INFORMÁTICOS EDUCATIVOS**

**TEMA: EL PRINCIPIO DE SINERGIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN
EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA
LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS**

AUTOR: Lcdo. Darwin Eliecer Cushicondor Quinga

TUTOR: Ing. Oswaldo Basurto Msc.

Quito - Ecuador.

2015

DEDICATORIA

Esta tesis la dedico a mi esposa, la Señora Msc. María Teresa Yambay, a mi hijo Martín Sebastián Cushicondor, que son las personas que amo y se encuentran junto a mi día tras día.

A mi madre, Delia María Cushicondor que su ejemplo y valores inculcados hacen de mí, un hombre útil a la Sociedad.

Darwin Eliecer Cushicondor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Israel por permitirme alcanzar un nuevo logro académico, el mismo que fortalece mi espíritu, ética y profesionalismo dentro de mis actividades laborales.

Agradezco a todas las instituciones y personas que me permitieron desarrollar esta investigación, especialmente, a mi esposa, hijo y madre por el apoyo brindado día a día, por la constancia, el amor y la comprensión brindada.

Darwin Eliecer Cushicondor

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN: SISTEMAS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS (SIE)

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación.

Que el trabajo de graduación “**LA SINERGÍA DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS**”, presentado por Darwin Eliecer Cushicondor Quinga, estudiante del SIE10, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado, que se designe para su correspondiente estudio y calificación, y que es actor intelectual del mismo.

.....

Ing. Oswaldo Basurto Msc.

TUTOR

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Darwin Eliecer Cushicondor Quinga.

DECLARO QUE

El proyecto de grado de título: **“LA SINERGÍA DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS”**, ha sido desarrollado en base a una investigación, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del proyecto de grado en mención.

Quito, Enero del 2015

Darwin Eliecer Cushicondor

RESUMEN

El trabajo de titulación analiza el proceso de aprendizaje de los niños menores a cinco años, para integrarlos con la conceptualización del Diseño Gráfico, permitiendo proponer una nueva metodología en los procesos de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños menores a cinco años, la misma que se apoya en los recursos tecnológicos para su aplicación.

La propuesta consta de las siguientes etapas:

- Análisis de las capacidades de percepción del conocimiento del niño.
- Determinar los principios del Diseño Gráfico.
- El recurso tecnológico, como estrategia para la implementación de una nueva metodología de lectura en niños menores a cinco años.
- Plan de capacitación al docente mediante una plataforma educativa (Moodle), el mismo que se encuentra publicado en el siguiente dominio www.bpmhotmix.com.

Cada uno de los puntos mencionados permite fortalecer la elaboración del material didáctico o de apoyo que el docente utiliza en los procesos de enseñanza; contribuyendo a la creatividad, motivación, concentración, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, facilitando el desarrollo de los sentidos, habilidades, destrezas, emociones, actitudes y los valores en los niños de etapa pre – escolar.

La metodología propuesta desarrolla el hábito y gusto de la lectura a corta edad, estableciendo una conexión entre los números, letras, palabras o frases con el mundo que está a su alrededor, elevando de este modo su capacidad de percepción y entendimiento de la realidad.

SUMMARY

This study analyzes the learning process of the children under five, to integrate with the conceptualization of graphic design, allowing to suggest a new methodology in teaching - learning of reading in children under five, the same that it relies on technological resources for its application.

The proposal consists of the following steps:

- Analyze the capacities of perception of knowledge of the children.
- Determine the principles of graphic design.
- The technological resources as a strategy for implementing a new methodology of reading in children under five.
- Make a plan for training teachers through a learning platform (Moodle), the same that is available in the following link: www.bpmhotmix.com.

Each of the above points can strengthen the development of didactic material or support that the teacher uses in the learning teaching by contributing to creativity, motivation, concentration, interest, attention, understanding and performance of educational work in order to facilitate the development of the senses, abilities, emotions, attitudes and values in stage preschool children.

The proposed methodology develops the habit and taste for reading at an early age, establishing a connection among numbers, letters, words or phrases with the world that is around them, thereby raising their ability of perception and understanding of reality.

TABLA DE CONTENIDOS

	PAG.
Carátula	I
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Certificación	IV
Declaración de responsabilidad	V
Resumen	VI
Summary	VII
Índice general	VIII
Índice de Tablas	X
Índice de Gráficos	XIII
INTRODUCCIÓN.	1
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	2
OBJETO DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN	4
CAMPO DE ACCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
MARCO TEÓRICO	5
IDEA A DEFENDER	16
VARIABLES	16
VARIABLE INDEPENDIENTE	16
VARIABLE DEPENDIENTE	16
MARCO METODOLÓGICO	17
POBLACIÓN Y MUESTRA	18
RESULTADOS OBTENIDOS	19
NOVEDAD	19
CAPITULO I	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	20
1.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	20
1.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA	20

1.2.1 La Psicología Educativa	21
1.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	22
1.3.1 Inteligencias Múltiples	22
1.3.2 Teorías del Aprendizaje	23
1.3.3 El Aprendizaje Constructivista	23
1.3.3.1 Ventajas del aprendizaje constructivista	24
1.3.3.2 Requisitos para lograr el aprendizaje constructivista	24
1.3.3.3 Aplicaciones pedagógicas	25
1.3.3.4 Formas de adquirir el aprendizaje constructivista	25
1.3.3.5 Rol del profesor para adquirir un aprendizaje constructivista	26
1.3.3.6 Principios para lograr un aprendizaje constructivista	26
1.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA	27
1.5 ESTRATEGIA METOLÓGICA	29
1.5.1 Tipo de investigación	29
1.5.2 Método	30
1.5.3 Técnica	31
1.5.4 Instrumento	33
1.6 ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.	34
1.7 MODELO PEDAGÓGICO EN EL AULA VIRTUAL	35
1.8 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	35
1.9 AMBIENTES VIRTUALES	37
1.10 SOFTWARE DE APOYO	40
1.11.1 Herramientas de ofimática	40
1.11.2 Herramientas de la WEB 2.0	40
1.11.2.1 Prezi	41
1.11.2.2 Slideshare	42
1.11.2.3 YouTube	42
1.11.2.4 CreaComics	43
1.11.2.7 Animoto	43
1.11.2.8 Storybird	44
1.11.2.9 Wideo	44
CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO I	45

CAPÍTULO II	46
DIAGNÓSTICO SITUACIONAL DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS.	47
2.1 MÉTODOS EMPÍRICOS DE LA INVESTIGACIÓN	48
2.1.1 La encuesta	48
2.2 RESULTADOS DE LA REVISIÓN DOCUMENTAL	49
2.3 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA	49
2.4 TRIANGULACIÓN DEL DIAGNÓSTICO	58
CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO II	59
CAPÍTULO III	60
EL PRINCIPIO DE SINERGIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS.	60
PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	60
3.1 OBJETIVO GENERAL	61
3.2 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	61
3.3 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	62
3.4 PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS.	62
3.4.1 INTEGRACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO AL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA.	62
3.4.2 DISEÑO DEL SEMANARIO VIRTUAL SOBRE EL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN.	74
3.4.3 SELECCIÓN DEL SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.	75
3.4.4 ESTRUCTURACIÓN DE CURSOS Y ACTIVIDADES EN EL SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.	76
3.4.5 DISEÑO DE LA ORGANIZACIÓN DE CURSOS Y ACTIVIDADES.	76
3.4.5.1 ACTIVIDADES SOBRE METODOLOGÍA – LECTURA INFANTIL.	76
3.5 VALIDACIÓN	84
3.5.1 FICHA DE VALIDACIÓN	85
3.5.2 RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN	86
CONCLUSIONES	88

RECOMENDACIONES	89
BIBLIOGRAFÍA	90
ANEXOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

	PAG.
INTRODUCCIÓN	
Tabla Nro. 1: Metodología aplicada en el proceso de investigación.	18
Tabla Nro. 2: Número de estudiantes de la sección Maternal, período 2012–2013.	19
CAPÍTULO I	
Tabla Nro. 3: Inteligencias Múltiples, Howard Gardner	22
Tabla Nro. 4: Software de aplicación.	36
CAPÍTULO II	
Tabla Nro.: 5 Resultados encuesta pregunta 1 a padres de familia.	51
Tabla Nro.: 6 Resultados encuesta pregunta 2 a padres de familia.	52
Tabla Nro.: 7 Resultados encuesta pregunta 3 a padres de familia.	53
Tabla Nro.: 8 Resultados encuesta pregunta 4 a padres de familia.	54
Tabla Nro.: 9 Resultados encuesta pregunta 5 a padres de familia.	56
Tabla Nro.: 10 Resultados encuesta pregunta 6 a padres de familia.	57
CAPÍTULO III	
Tabla Nro.: 11 Cuadro comparativo de las etapas de aprendizaje, diseño gráfico y la nueva metodología.	64
Tabla Nro.: 12 Esquema de planificación pedagógica.	79
Tabla Nro.: 13 Esquema de planificación pedagógica.	80
Tabla Nro.: 14 Esquema de planificación pedagógica.	81
Tabla Nro.: 15 Esquema de planificación pedagógica.	82
Tabla Nro.: 16 Esquema de planificación pedagógica.	83
Tabla Nro.: 17 Esquema para la verificación de la plataforma.	84

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	PAG.
CAPÍTULO II	
Figura Nro.: 1 Resultados porcentuales pregunta 1 encuesta a padres de familia.	51
Figura Nro.: 2 Resultados porcentuales pregunta 2 encuesta a padres de familia.	52
Figura Nro.: 3 Resultados porcentuales pregunta 3 encuesta a padres de familia.	53
Figura Nro.: 4 Resultados porcentuales pregunta 4 encuesta a padres de familia.	54
Figura Nro.: 5 Resultados porcentuales pregunta 5 encuesta a padres de familia.	56
Figura Nro.: 6 Resultados porcentuales pregunta 6 encuesta a padres de familia.	57
Figura Nro.: 7 Resultado de la triangulación de la información obtenida.	58
CAPÍTULO III	
Figura Nro.: 8 Estructura de la propuesta	61
Figura Nro.: 9 Estructura de la Sinergia del Diseño Gráfico	63
Figura Nro.: 10 Estructura de la metodología propuesta.	63
Figura Nro.: 11 Pantalla principal del aula virtual	74
Figura Nro.: 12 Estructura del aula virtual	75
Figura Nro.: 13 Registro de usuario en el aula virtual.	77
Figura Nro.: 14 Estructura del curso en el aula virtual	77
Figura Nro.: 15 Presentación del módulo en el aula virtual	78
Figura Nro.: 16 Pantalla de presentación del tutor en el aula virtual.	78
Figura Nro.: 17 Pantalla de la Unidad I en el aula virtual.	79
Figura Nro.: 18 Pantalla de la Unidad II en el aula virtual.	80
Figura Nro.: 19 Pantalla de la Unidad III en el aula virtual.	81
Figura Nro.: 20 Pantalla de la Unidad IV en el aula virtual.	82
Figura Nro.: 21 Pantalla de la Unidad V en el aula virtual.	83

ÍNDICE DE ANEXOS

	PAG.
Anexo 1. Material Didáctico	93
Anexo 2. Encuesta	94

INTRODUCCIÓN.

EL PRINCIPIO DE SINERGIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS.

El ser humano se encuentra en constante proceso de aprendizaje, años atrás se pensaba que la etapa de gestación, era un simple proceso de desarrollo físico de un cuerpo, una especie de espera de nueve meses para el nacimiento de un bebe.

Las mujeres en estado de gestación, se encuentran a diario expuestas al aire que respiran, los alimentos que consumen, las bebidas, los químicos e incluyendo las emociones que sienten, factores que comparte de alguna manera con su feto; a estas contribuciones maternas se las denomina como información o “postales biológicas”; pero el análisis va más allá, el cuerpo en desarrollo lleva un proceso de enseñanza – aprendizaje, preparándose para su futuro en el mundo exterior. Demostrando la predisposición del ser humano por aprender, desde su engendración hasta el último minuto de su vida.

Es importante la integración de los modelos pedagógicos, metodologías de enseñanza y el principio de la sinergia del diseño gráfico para generar nuevos conceptos sobre el aprendizaje en niños menores a cinco años, de la misma manera determinar el grado de conocimientos del docente en la elaboración de material didáctico, acorde a su planificación de los contenidos programáticos que los impartirá en los infantes.

La aplicación de una investigación seria y clara, con sus objetivos planteados en desarrollar las competencias básicas de un diseñador gráfico en un docente, permitirá incrementar su creatividad en la elaboración y fabricación de material didáctico.

El material apoyo o didáctico fortalece la aplicación de la metodología y técnica de lectura en el menor de cinco años, de acuerdo a su calidad, estas pueden aumentar la creatividad, motivación, concentración, comprensión y rendimiento del menor.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El presente proyecto busca contribuir con su investigación al desarrollo de la lectura en niños menores a cinco años de la Unidad Educativa Perpetuo Socorro, ubicado en el Centro Norte del Distrito Metropolitano de Quito.

La elaboración de material didáctico basada en la aplicación de la Sinergia del Diseño Gráfico es factible realizarlo; en el sector educativo ecuatoriano no ha existido estudio alguno sobre el tema, relacionando al diseño gráfico con el material de apoyo para la lectura. (Mis respuestas, 2013) (Psicopedagogía, 2013) (Moreno, 2013)

Existen estudios realizados por el Ministerio de Educación, con el “**Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez**”, hace referencia al análisis del entorno educativo inicial, dentro del territorio ecuatoriano, buscando la innovación en la parte pedagógica y metodológica de los procesos de aprendizaje, aquella plantea la renovación en las planificaciones curriculares, trabaja en el desarrollo integral de niños y niñas menores a 5 años, se preocupa por su aprendizaje, salud, nutrición; promueve la inclusión, interculturalidad, el respeto, cuidado de la naturaleza y las buenas prácticas de convivencia en la formación del niño. Una buena (Educación, 2013) referencia son los estudios aplicados por la Unesco en su documento “**Educación para Todos en 2015**”, está se centra en investigaciones realizados en países de América Latina, a niños en etapa escolar y manifiesta su incidencia en los procesos de aprendizaje de los mismos. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2013)

El Ministerio de Educación por medio de las instituciones educativas, aplican dentro de sus planificaciones anuales los diferentes contenidos curriculares y

citan la bibliografía que están a su alcance, pero es muy poca en cuanto al material didáctico que emplearan durante el periodo de aprendizaje.

- El presente proyecto busca incorporar las técnicas e instrumentos del diseño gráfico en la elaboración y fabricación de material de apoyo didáctico para niños menores de cinco años, esto permitirá el aumento de la creatividad, motivación, concentración, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo para fortalecer el desarrollo de los sentidos, habilidades, emociones, actitudes y los valores personales en el menor de cinco años.
- Se destaca que los principios y técnicas del Diseño Gráfico son utilizadas en la elaboración de material de apoyo y es realizado por profesionales especializados en dicha rama, que carecen de experiencia en el ámbito pedagógico - educativo, el presente proyecto pretende reforzar los conocimientos del docente en el área de las artes gráficas digitales.
- La elaboración de fichas con nuevos formatos, permitirán diagnosticar la realidad situacional del niño en referencia a su hogar, para de esta manera detectar condiciones ajenas que puedan influir negativamente en el desarrollo de aprendizaje y por medio del DOBE (Departamento de Bienestar Estudiantil), canalizar un trabajo conjunto en busca de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura del niño.
- Al existir una gran demanda de la población por servicios de educación, el gobierno ha asignado recursos que permitan cubrir esta necesidad, pero no han dado los resultados esperados, es así, por medio del Ministerio de Educación se plantea implementar los “**Estándares de Calidad**”, para todos los establecimientos educativos sean Fiscales, Particulares o Municipales en los niveles Pre – básica, Escuela Básica y Bachillerato. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2013)

OBJETO DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de una metodología para la enseñanza – aprendizaje de la lectura en los niños menores a cinco años.

CAMPO DE ACCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Establecer los componentes de la metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura mediante métodos, técnicas, instrumentos mediante la elaboración de material de didáctico digital, software de apoyo, aula virtual y recursos de la web 2.0; las cuales mediante una evaluación permanente verificarán la eficiencia y eficacia de la propuesta.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños de 3 a 5 años de edad, utilizando los principios de la sinergia del diseño gráfico en la realización o fabricación de material didáctico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer los principios de la sinergia del Diseño Gráfico para la elaboración material didáctico, que utilizará el docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los niños menores de cinco años.
- Analizar las investigaciones realizadas por el Instituto para el Logro del Potencial Humano, dirigida por el Terapeuta Físico Glenn Doman, y aplicar conjuntamente con la potencialidad del diseño Gráfico en el desarrollo de una metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños de etapa preescolar.

- Sistematizar y diseñar una metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los niños de etapa pre – escolar con el uso de la sinergia del diseño gráfico.
- Integrar las características de la sinergia del diseño gráfico con las condiciones y competencias necesarias para el aprendizaje de la lectura en los niños menores a cinco años.
- Verificar la eficiencia y eficacia de la metodología mediante expertos.

MARCO TEÓRICO

El Ministerio de Educación ha impulsado varias reformas y transformaciones del sistema educativo ecuatoriano, determinando los niveles de educación en Inicial I y II, Escuela Básica de primero a décimo año de educación básica general y Bachillerato.

Los niveles de Inicial I y II, comprendidos entre los 3 y 4 años de edad no son obligatorios pero si importantes para el desarrollo integral del niño; el Instituto para el Logro del Potencial Humano, dirigida por el Terapeuta Físico Glenn Doman, han investigado sobre el aprendizaje de la escritura y lectura en niños menores a cinco años, la misma que se encuentra documentada en el libro **“Como enseñar a leer a su bebe”**.

- **Sinergia**

La sinergia no solo se encuentra involucrada en los procesos del diseño gráfico, también se encuentra involucrada en múltiples disciplinas que el ser humano las desarrolla día tras día, como lo podemos citar en el siguiente ejemplo: el reloj, si tomamos cada uno de sus componentes minuterero, segundero o su mecanismo, ninguno de estos por separado nos podrá indicar la hora pero si las unimos e interrelacionamos seguramente tendremos con exactitud la hora.

- **Diseño Gráfico**

Si descomponemos y hablamos de lo que significa diseño va a ser igual a ingenio y grafico relacionado a la imagen, como resultado de esta relación tendremos que es una imagen producto de su ingenio.

- **Teoría del Color**

El correcto manejo y aplicación del color es muy importante en la armonía y contraste, como en la utilización correcta de la gama de colores divididos en primarias, secundarias y terciarias; los colores cálidos y fríos; donde con una tonalidad de color puede ambientar un medio. Su presencia en la elección del color, la tonalidad y su combinación para la adecuación del ambiente o entorno (aula), la fabricación de materiales didácticos físico o virtuales hacen que la aplicación sea con un criterio adecuado, tomando en cuenta conceptos como la psicología, didáctica y pedagogía.

- **Propiedades del color**

Las propiedades del color va relacionadas con la teoría del color, estas muestran el impacto que va a tener al momento de su aplicación, es así que si manejamos la saturación de un color nos va a dar como resultado un ambiente tenso.

- **Dibujo**

El dibujo es una forma de expresión del ser humano que busca graficar sobre alguna superficie real (papel, cartón, vidrio, madera, etc.) o virtual (ordenador, Tablet pc, etc.) una forma donde existe contornos realizadas por líneas y la unión de ellas da como resultado una forma.

- **Instrumentos del Dibujo**

El instrumental que se utiliza para graficar sobre una superficie determinada puede variar, por lo que es muy necesario que la persona que conoce del arte tenga que tipo de producto gráfico desea realizar.

Es así por ejemplo si se desea realizar un dibujo aplicando técnicas como el carboncillo se debe saber que tipos de materiales se necesitan; como el tipo de lápiz carboncillo, el grosor del tipo papel a utilizarse, que tipo de borrador es el adecuado, la forma como realizaremos los trazos entre otros requerimientos.

- **Técnicas de Dibujo**

El dibujo utiliza diferentes técnicas para graficar una forma, puedo citar entre los principales:

El Trazo

Se aplica con seguridad y firmeza, se debe practicar sin apoyar la mano sobre ningún soporte, todo acorde al tipo de material e instrumental que se utiliza.

La Visión

Se debe aprender a realizar, usar y aplicar proyecciones – perspectivas de un cuerpo de acuerdo al gráfico o escala.

Formas Básicas

Cualquier cosa existente en el planeta Tierra; ya sea animal, vegetal, mineral, etc. puede ser descompuesta en las figuras básicas como: pirámide, cilindro, prisma, cono, esfera, etc.

La Composición

Consiste en la posición del objeto o modelado que se distribuirá en formas básicas.

El Tono

Cuando tenemos el contorno realizado con la aplicación de las anteriores técnicas para dibujar, es el momento de comenzar a dibujar los efectos de luminosidad. En este paso es fundamental una buena visión sobre las diferentes zonas tonales del objeto. Realiza suavemente el contorno de las sombras, luego aplica el coloreado indicado a cada una y por último realiza el proceso de fundición en su intersección. Siempre es más sencillo comenzar por la zona más oscura.

- **Formas y Figuras**

La relación de la forma con la figura es muy importante al momento de realizar las composiciones o elementos dentro de un gráfico, tal es así que si tenemos algún modelo lo podemos descomponer en figuras geométricas que se encontraran relacionadas entre sí para dar la forma.

- **Lectura**

El poder leer es muy diferente a saber leer, como comprender lo es de entender una lectura, principio fundamental de las técnicas de estudio, y como hemos citado en el marco teórico existen algunos tipos y técnicas de lectura.

- **Teorías del Aprendizaje**

El hombre desde la antigüedad ha buscado siempre explicar cómo percibimos el conocimiento, podemos citar a los filósofos como Platón o Aristóteles que buscan dar determinadas explicaciones con respecto al aprendizaje el ser

humano. Se han planteado estudios sobre las teorías de aprendizaje y notaremos que de acuerdo a sus exponentes buscan determinar cuál es la mejor metodología de aprendizaje.

Modelo Sistémico

Parte del concepto de sistema y dio como resultado una forma científica de enfocar los problemas, donde sintetiza y relaciona los elementos de un proceso dentro de un marco conceptual; el avance continuo, ordenado y efectivo son factores que ayudan a que se desarrolle este tipo de modelo.

Modelo Conductista

Este modelo propone que para conocer el proceso de aprendizaje se manifiesta en la conducta, es considerado como una simple asociación estímulo – respuesta, esta modelo le ve a la mente como una caja negra en el sentido que las respuestas a estímulos se pueden observar cuantitativamente ignorando la posibilidad de todo proceso que pueda darse en el interior de la mente.

Modelo Cognitivo

El aprendizaje se desarrolla mediante la construcción gradual de conocimientos, pone una relación de los anteriores conocimientos con los nuevos; la asimilación, el aprendizaje por descubrimientos, el aprendizaje significativo forman los elementos para que el aprendizaje sea una representación de la realidad externa.

Modelo Ecléctico

El aprendizaje humano es una actividad mental individual donde cada persona procesa la información externa a partir de necesidades e intereses, el análisis y la síntesis forman parte de este modelo de aprendizaje.

Modelo Constructivista

Se basa en la construcción del aprendizaje que se va produciendo día a día, como resultado de factores como el aspecto cognitivo, social y afectivo del comportamiento humano, en este proceso se adquiere una nueva competencia que le permite aplicar lo ya conocido en una nueva situación.

- **Psicomotricidad**

Para conocer y comprender la psicomotricidad del niño se debe llegar a entender el cuerpo del ser humano de una manera global, se debe entender el psiquismo y motricidad con el fin de que el niño se adapte al medio que lo rodea. La coordinación de expresión, equilibrio, postura, lateralidad, orientación, esquema corporal, organización rítmica, grafo motricidad, relación de objetos y control de la motricidad es parte del estudio y análisis de la psicomotricidad donde se puede determinar para mejorar la relación y entendimiento del comportamiento del niño al momento del aprendizaje.

- **Desarrollo del Niño**

El desarrollo del niño desde su nacimiento es muy compleja, aunque desde el momento que es concebido en el vientre de su madre no se encuentra condicionado al aprendizaje, más bien lo desarrolla de acuerdo al medio en que se encuentra, por ello se lleva un cuidado desde su alimentación hasta la parte física de la madre.

Las etapas se encuentran destinadas de acuerdo a los meses de nacido como a la edad del niño y pareciera que ejercicios por muy simples que sean son de mucha ayuda y estimulación para el mismo.

El desarrollo del niño tiene un efecto cascada y relaciona una con otra, es así que las partes físicas, psicológicas, emocionales hacen su aprendizaje sea lento o rápido.

El Instituto para el Logro del Potencial Humano, dirigida por el Terapeuta Físico Glenn Doman, han desarrollado estudios sobre la factibilidad del aprendizaje de la escritura y lectura en niños menores a cinco años, en su publicación “**Como enseñar a leer a su bebe**”, manifiesta:

- El desarrollo de las actividades diarias en los niños como gatear y arrastrarse son de máxima importancia para el cerebro, en el caso de negarse estas actividades por factores culturales o de medio ambiente la potencialidad del infante será limitada.
 - Según los estudios realizados por el equipo de investigación del Terapeuta Glenn Doman por alrededor de 20 años, la lectura es una de las funciones más altas del cerebro humano; los niños pueden leer palabras desde un año, frases cuando tiene dos y libros enteros a partir de los tres años de edad; aunque considerando que puede ser pausadamente desde que el niño empieza a pronunciar las primeras palabras y por lo general hay un rango de edad entre los nueve a un año seis meses de edad donde empieza un bebe a pronunciar las primeras palabras.
 - La falta de medios adecuados ha sido una limitante el desarrollo de la lectura del niño, pero existen algunos que en la actualidad se han ido modificando e influenciando como la televisión, donde el audio y video interactúan llamando la atención de los niños.
- **Lenguaje**

Es muy importante para desarrollar la comunicación entre dos individuos, donde se pueden utilizar diferentes formas o canales para comunicarse, desde que el niño nace busca la manera de relacionarse con sus entornos o ambientes que le rodean.

Existen dos ramas que realizan el estudio del lenguaje como la Ontogenia y la Filogenia, la primera se encarga de analizar el proceso por el cual el niño

adquiere ese lenguaje y la segunda de estudiar la evolución histórica de una lengua.

Para poder cumplir el lenguaje existen factores indispensables como de tipo filosófico, gramatical y semántico; se debe tener los medios físicos para emitir sonidos o gesticular lo que deseamos decir, aunque de acuerdo a la edad del niño se tiene diferentes características para comunicarse y donde el tipo de lenguaje cambia.

- **Etapas del Lenguaje en Niños Menores a 5 años**

Es muy importante conocer las etapas de desarrollo del niño desde su nacimiento no solo como maestros si no como padres de familia ya que de su desarrollo de la niñez marcará su futuro como persona.

Podemos de esta manera ver sus habilidades como destrezas del niño y aprovechar al máximo su potencial para el desarrollo integral del mismo, de acuerdo a cada etapa se debe ser muy meticuloso en el manejo del niño.

El cuidado diario no solo debe ser en la parte física, alimentación, psicológica si no también afectiva factores que deben ser incluidas en el ambiente donde se encuentra el niño.

- **Psicología Infantil**

Se encarga del estudio del comportamiento del niños desde su nacimiento hasta la adolescencia donde las características físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales son parte del estudio y análisis del comportamiento; su desarrollo es importante para tratar problemas que puedan darse a nivel social, emocional o de aprendizaje en el niño para la aplicación de terapias que puedan superar el inconveniente que presentara.

- **Psicopedagogía**

Constituye en unas de las disciplinas que hace de nexo entre las ciencias de la educación y la psicología donde su objetivo es potenciar al máximo la capacidad de aprendizaje de niños, adolescentes y adultos, toma muy en cuenta determinadas particularidades como los talentos y las necesidades educativas especiales; esta trabaja en los múltiples ambientes donde se encuentra el ser humano como la escuela, hogar, comunidad, recreación y trabajo.

- **Neurociencias**

El mejor conocimiento del cerebro y la comprensión de las redes neurales inmersas en el sistema nervioso permite comprender y tratar de mejor manera las:

- Enfermedades que afectan al sistema nervioso, tanto psiquiátricas como nerviosas.
- Generar nuevos tratamientos y estudios para fármacos, trasplantes de células progenitoras de neuronas o modificadas genéticamente para que cumplan la función de neuronas faltantes y terapia genética.
- Interés a nivel productivo o industrial, como el diseño de aparatos inteligentes (desarrollo de la inteligencia artificial), cada vez se busca emular algunos recursos que emplean organismos biológicos.

Es muy importante el conocimiento de las neurociencias para el desarrollo del proyecto porque forma parte del comportamiento del ser humano y mucho más a corta edad donde el cerebro humano se encuentra en etapas de formación que marcarán el futuro del mismo.

- **Material Didáctico**

En los procesos de aprendizaje los materiales didácticos son los instrumentos que contienen un mensaje, forman parte de las estrategias que enriquecen la fijación y adquisición de nuevos conocimientos, estas reúnen varias características que buscan captar la atención del educando y por ende el entendimiento de un contenido, en la actualidad el material didáctico pueden ser reales (medios físicos) o abstractos (virtuales); los elementos que conforman su elaboración incluyen papel, cartón, colores, tela, fomix, entre otros.

El docente pone en práctica su creatividad e ingenio para combinar los elementos mencionados para dar forma a su producto que luego será de manipulación de los niños.

- **Aprendizaje Significativo**

Denominada como un aprendizaje a largo plazo, donde aprender es necesario, las ideas previas que el alumno va planteando, permiten unir las para desarrollar conocimiento, esta es una relación de la nueva información con los conceptos e ideas pre-existentes que el estudiante posee; prácticamente se basa en conocimientos previos y nuevos para reforzarlos y no hacerlos en forma memorística.

- **Ambiente de Aprendizaje**

Se determina el lugar o espacio donde se desarrolla las actividades de aprendizaje, estos sitios poseen características como:

- Un amplio espacio físico.
- Suficiente luz y ventilación.

- El mobiliario acorde a las necesidades del estudiante y el docente, que sean fijas, semifijas y móviles.
- Colores cálidos en las paredes.
- Decoración y gran variedad de material didáctico de diferentes tipos que sean complejos, atractivos y motivantes.

Estos ambientes permiten que el alumno se convierta en el constructor de su propio aprendizaje mientras la función del docente es de un facilitador.

- **Didáctica**

Es una disciplina científico – pedagógica que se encarga de buscar las técnicas, métodos, principios, normas y criterios que racionaliza científicamente el trabajo de la enseñanza para mejorar el proceso de aprendizaje en los educandos.

- **Educación Preescolar**

Es la primera educación que el niño recibe antes de los cinco años, se debe tener mucho cuidado porque el desarrollo posterior del infante depende de sus primeros años de vida; el desenvolvimiento, la creatividad, hábitos, destrezas, habilidades físicas y/o psicológicas forman los pilares que le pueden enseñar al menor a ser autónomo en el mundo de hoy.

- **Destrezas**

Son las habilidades que posee una persona para la realización de una actividad o un trabajo específico con buenos resultados, el punto más alto en el desarrollo de la destreza se lo conoce como talento, por lo general se relaciona con las habilidades físicas.

- **Habilidades**

Es la aptitud o capacidad que una persona adquiere durante el proceso de asimilación del conocimiento para lograr la competencia necesaria requerida en su desempeño dentro del medio donde se desenvuelve.

- **Competencias**

Es un procesos que busca la eficiencia y eficacia; basándose en las habilidades motoras, las capacidades afectivas, cognitivas y psicomotrices, integrando el conocimiento para la búsqueda de objetivos a corto y largo plazo.

IDEA A DEFENDER

Mediante la aplicación de la Sinergia del Diseño Gráfico en la elaboración de material didáctico se pretende desarrollar una metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños menores a cinco años.

VARIABLES

- **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Desarrollo de una metodología de lectura.

- **VARIABLE DEPENDIENTE**

Diseño de un proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectura en niños de etapa preescolar.

MARCO METODOLÓGICO

Para el desarrollo del conocimiento se utilizaron métodos empíricos tradiciones que permiten buscar, analizar e interpretar los datos recolectados oportunamente, de igual forma los métodos para generar procesos de enseñanza de lectura podemos citar los siguientes:

- **Método Global**

No exige un conocimiento individual de todas las palabras que componen la lectura, si no, es el resultado global del enunciado la que determinara al final de la lectura un significado a aquellas palabras antes desconocidas; en definitiva no exige el conocimiento individual de todas las palabras si no el resultado global de la lectura realizada.

- **Método Sintético – fonético**

Se inicia con el aprendizaje de las letras y sonidos para formar con ellas silabas, palabras y al final frases, van de lo simple a lo complejo o de lo particular a lo general (Método Inductivo).

- **Método Alfabético**

Conocido también como deletreo, consiste en enseñar las consonantes, luego las letras del alfabeto, luego unir las consonantes con las vocales.

- **Método Ecléctico**

Es una metodología mixta que utiliza varias características de los métodos antes mencionados para el proceso de la lecto – escritura en los niños.

A continuación presentamos un resumen del procedimiento metodológico, aplicado en cada una de las etapas:

Tabla Nro. 1: Metodología aplicada en el proceso de investigación.

ETAPA	MÉTODOS	TÉCNICAS	RESULTADOS
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Método hipotético – deductivo.	Observación. Fichaje.	Fundamentación teórica para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños menores a cinco años.
DIAGNÓSTICO	Método descriptivo.	Observación. Encuestas. Entrevistas. Test.	Diagnóstico sobre el estado situacional de los procesos de aprendizaje en los niños de etapa pre-escolar.
PROPUESTA	Método global. Método Sintético – Fonético. Método alfabético. Método ecléctico.	Revisión documental.	Estrategia metodológica para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los menores de cinco años.
VALIDACIÓN	Método heurístico. (Análisis de Expertos)	Entrevistas	Informes de los especialistas para el perfeccionamiento de la propuesta.

Fuente: Guía para la elaboración de Proyectos de investigación de Grado de la Universidad Tecnológica Israel.

Elaborado por: Cushicondor Darwin (2014)

POBLACIÓN Y MUESTRA

En la Unidad Educativa Perpetuo Socorro, para el año lectivo 2012 – 2013, se registró un total de 103 niños matriculados para las diferentes secciones Sala Cuna, Maternal y Pre-Escolar; para el desarrollo de la investigación se toma en cuenta desde a los niños de la sección Maternal con sus respectivas maestras y auxiliares.

Tabla Nro. 2: Número de estudiantes de la sección Maternal, período 2012–2013.

ESTUDIANTES	DOCENTES	AUXILIARES	TOTAL
21	1	2	24

Fuente: Secretaría Unidad Educativa Perpetuo Socorro

Elaborado por: Cushicondor Darwin (2014)

RESULTADOS OBTENIDOS

La aplicación de la investigación exploratoria por medio del método hipotético deductivo nos permite el desarrollo de la fundamentación teórica para sustentar nuestra propuesta; mientras la investigación de campo, sustentados en el método descriptivo, permite la aplicación y recopilación de información mediante encuestas y entrevistas a las personas involucradas.

Producto de los resultados obtenidos se diseña una propuesta en base a la sinergia del diseño gráfico para la metodología del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura en niños menores a cinco años.

La propuesta es abalizada por las maestras y tiene seguimiento durante los próximos periodos académicos, determinando la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje por parte de las autoridades del plantel.

NOVEDAD

La metodología de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los niños menores a cinco años genera una guía de capacitación para los docentes con presentaciones interactivas, evaluaciones, coevaluaciones y herramientas multimedia disponibles en una plataforma virtual.

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Desde sus inicios la filosofía ha sido la madre de las ciencias, buscando la explicación a muchos fenómenos que suceden alrededor del ser humano; el origen del conocimiento ha sido un punto de controversia en las posturas del racionalismo (la razón), empirismo (experiencia) y apriorismo (razón y experiencia), cada una de ellas buscan explicar cómo se construye el conocimiento en las personas.

La construcción de conocimiento se da desde los inicios de la vida, como lo manifiesta el Libro "Origen" de Annie Murphy Paul, que los nueve meses antes del nacimiento determinarán el resto de nuestras vidas; en sus conclusiones relacionan a las circunstancias de vida de las mujeres embarazadas, es decir el aire que respiran, los alimentos, bebidas, los químicos a los que están expuestas, incluyendo las emociones que sienten y comparten de alguna manera con su feto; estas contribuciones maternas se las toma como información o "postales biológicas"; pero si lo analizamos más allá, se considera un proceso de enseñanza – aprendizaje, preparando de algún modo al feto para su futuro en el mundo exterior, aprendiendo de una manera razonada y lógica. (Semana, 2010)

1.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

La psicología es un eje fundamental de la educación, se encarga de analizar el comportamiento humano en los procesos de aprendizaje del ser humano, el mundo actual es dialéctico, se encuentra en constante cambio y los recursos tecnológicos se encuentran inmersos en diversas actividades del hombre, alterado su desempeño en el campo de su desempeño.

1.2.1 La Psicología Educativa

La psicología educativa es la rama interdisciplinaria que estudia los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la aplicación de metodologías propias para el mejoramiento de la comprensión en los procesos educativos generando experiencias duraderas. (Cevallos, 2012)

Según Pienkevich y Diego González la psicología educativa se divide en dos tipos de métodos: la primera en métodos lógicos o del conocimiento (inductivo, deductivo, analítico, sintético) y la segunda los métodos pedagógicos, siendo estos un aporte para la pedagogía moderna. Dentro de esta disciplina también toma en cuenta otros factores para la comprensión del comportamiento humano como la psicomotricidad y las neurociencias. (Hernández, 2010)

La psicomotricidad es una disciplina que establece la relación coordinada entre el conocimiento, emoción y movimiento, acordes al estímulo y / o medio en que se encuentra el niño; el lenguaje se integra como un factor de comunicación entre el educando y el educador, su empleo o uso va de acuerdo a la edad del niño, esta debe ser meticulosa al momento de ser empleada por el docente. (Escobar M. E., 2010) (Red Escolar Nacional, 2010)

La neurociencias, la psicología infantil y la psicopedagogía forman parte de los instrumentos para comprender correctamente el comportamiento del cerebro humano del infante y cuáles son las ventajas al hacer una adecuada estimulación; en nuestro caso buscamos fortalecer el hábito de la lectura a los niños menores de cinco años, por ello es importante manejar y aplicar adecuadamente la teoría del color, las formas y el dibujo tomando en cuenta los conceptos de los instrumentos antes mencionados. (Ecured, 2013) (Red Escolar Nacional, 2010) (Definición. DE, 2013)

1.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

1.3.1 Inteligencias Múltiples

Uno de los factores que influyen dentro de la pedagogía moderna son las inteligencias múltiples, Howard Gardner propone 8 tipos de inteligencia que el ser humano posee e intervienen los procesos de aprendizaje, a continuación citamos mediante el siguiente cuadro. (Buscaibioografías, 2014)

Tabla Nro. 3: Inteligencias Múltiples, Howard Gardner

Inteligencias Múltiples	Características
Inteligencia Verbal	Simbología verbal. Memorizar y recordar Desarrollo del sentido del humor
Inteligencia Lógico-Matemático	Pensamiento conceptual y abstracto. Desarrollo del pensamiento lógico, causa – efecto.
Inteligencia Visual - Espacial	Formas y figuras. Espacios y colores. Percepción de la realidad.
Inteligencia Kinestésica	Movimientos físicos. Comunicación con el lenguaje corporal. Destrezas motoras.
Inteligencia Musical	Relación tono, melodía y ritmo. Sensibilidad auditiva.
Inteligencia Natural	Relación con la naturaleza. Adaptación a diversos ambientes naturales.
Inteligencia Intrapersonal	Toma conciencia de sí mismo. Reconocer y expresarse. Autodisciplina.
Inteligencia Interpersonal	Destreza de liderazgo y trabajo colaborativo. Comunicación verbal y no verbal.

Fuente: Documentos personales del autor.

Elaborado por: Cushicondor Darwin (2014)

1.3.2 Teorías del Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje resaltan las maneras como el ser humano desarrolla su capacidad de aprendizaje durante las diferentes etapas de su vida, las diversas teorías aportan a comprender, predecir y entender el comportamiento durante un proceso de construcción de conocimiento; tratando de explicar y entender la adquisición de habilidades y destrezas en el razonamiento del cerebro humano. (Dipromeppg, 2013)

1.3.3 El Aprendizaje Constructivista

El constructivismo es una teoría de aprendizaje, donde el conocimiento debe ser construido y reconstruido por el sujeto que adquiere el aprendizaje a través de una acción. (Kuhlthau, 2009)

Sus características son las siguientes:

- Para el aprendiz, el aprendizaje no es aquello que se puede transmitir de una persona a otra.
- El conocimiento es un proceso donde cada persona reconstruye en base a una experiencia pasada.
- El nuevo conocimiento se encuentra relacionado directamente con los involucrados en los procesos de aprendizaje.
- Permiten el desarrollo del bienestar, la democracia y una sociedad de conocimiento, es decir una educación activa y no pasiva.
- La capacidad de abstracción de conocimiento se centra al entorno que rodea o se desenvuelve el alumno.

1.3.3.1 Ventajas del aprendizaje constructivista

- Aplicación un razonamiento inductivo.
- Reproduce y mejora el conocimiento adquirido de un proceso educativo anterior.
- Rescata la creatividad de procesos educativos mediante la autonomía e independencia del pensamiento humano.
- Construye conocimiento en base a experiencias positivas pasadas para comprender el desarrollo de fenómenos, que permitirán su entendimiento y comprensión.
- El educando interacciona con su entorno que le rodea, facilitando el desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- Discierne con facilidad el conocimiento adquirido mediante un razonamiento lógico y no en forma memorística.

1.3.3.2 Requisitos para lograr el aprendizaje constructivista

- La memorización comprensiva es un factor importante dentro del esquema constructivista, el desarrollo del razonamiento genera comprensión y entendimiento para la construcción de aprendizajes, la misma que a futuro se convierte en un nuevo conocimiento adquirido.
- La aptitud favorable o predisposición de las partes nace de la motivación que rodee a los actores que intervienen en los procesos de enseñanza – aprendizaje, por ello los alumnos dependen de la aptitud del maestro.

- El dinamismo y creatividad son ejes que impone la motivación dentro del proceso de construcción de conocimiento, el docente busca las estrategias necesarias para el desarrollo adecuado durante su clase.

1.3.3.3 Aplicaciones pedagógicas

- El docente debe diseñar y planificar los contenidos con anticipación (planificación curricular), donde la secuencia permitirá la construcción de conocimientos en una forma clara y precisa.
- Al tener una planificación, la fabricación o elaboración de material didáctico de apoyo, debe tener relación con el tema a tratarse, ser vistoso o llamativo, y de fácil entendimiento para el alumno.
- Si consideramos actividades lúdicas (juegos), fomentaremos la motivación, inclusión, hiperactividad y sobre todo una práctica de valores que inciden en un aprendizaje colaborativo.
- El aprendizaje por medio de experimentos, establece experiencias en los estudiantes, desencadenando un aprendizaje por descubrimiento, permitiendo el desarrollo de la razón.

1.3.3.4 Formas de adquirir el aprendizaje constructivista

- Aprendizaje visual
- Aprendizaje auditivo
- Aprendizaje por recepción
- Aprendizaje por descubrimiento
- Aprendizaje kinestésico

1.3.3.5 Rol del profesor para adquirir un aprendizaje constructivista

- Establecer un ambiente de confianza dentro y fuera del aula de clase con el alumnado.
- Determinar una guía para el desarrollo de la clase con la temática previamente preparada.
- Diseñar dinámicas y técnicas de control del alumnado para incentivar al proceso de aprendizaje.
- Plantear como alternativas de aprendizaje los recursos tecnológicos dentro y fuera del aula.
- Emplear parámetros de evaluación al proceso de aprendizaje y no al resultado final.

1.3.3.6 Principios para lograr un aprendizaje constructivista

- Dentro del grupo de alumnos, establecer la individualidad y género, permite partir sin un conocimiento previo el proceso de aprendizaje, debido a su corta edad (tres años).
- La motivación por medio de actividades lúdicas es continua y constante.
- La manipulación de objetos permite experimentar, por ello los colores deben ser llamativos y de un tamaño considerable.
- El registro constante por medio de fichas permiten registrar los avances de conocimiento en cada educando, determinando de esta forma una evaluación periódica.

1.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Los alumnos, docentes y padres de familia se encuentran involucrados en proceso de enseñanza – aprendizaje, en la actualidad por múltiples situaciones como las actividades laborales que desempeñan los padres de familia, hogares disfuncionales, migración de los padres; estas realidades, hacen de las responsabilidades de cuidado del niño, las realicen un familiar o vecinos; factores determinantes en la influencia negativa de la formación del niño.

La elaboración de fichas con nuevos formatos, permitirán diagnosticar la realidad situacional del niño en referencia a su hogar, para de esta manera detectar condiciones ajenas que puedan influir negativamente en el desarrollo de aprendizaje y por medio del DOBE (Departamento de Bienestar Estudiantil), canalizar un trabajo conjunto en busca de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura del niño.

La situación económica de las familias ecuatorianas son diferentes y no todas están en capacidad económica para acceder a servicios educativos privados, el estado ecuatoriano posee muy pocos establecimientos educativos para niños menores de cinco años, los pocos que existen hacen del cuidado de los infantes sean muy limitadas, debido a que en muchos casos quienes prestan este servicio son madres de familia (madres comunitarias), quienes no poseen estudios en campo educativo (parvularias), haciendo que no exista una estimulación de aprendizaje adecuada en los niños de preescolar.

El gobierno ecuatoriano busca mejorar la calidad educativa, con la asignación de recursos económicos que han sido incrementados dentro del presupuesto general del estado; las múltiples necesidades como la falta de infraestructura en establecimientos educativos, mobiliario, falta de docentes, material didáctico obsoleto, inadecuados sistemas de capacitación a maestros, falta de planteles educativos entre otras son las causas porque se destinan fondos públicos; mientras que la población educativa cada día se incrementa dentro del país. Al existir una gran demanda de la población por servicios de educación, el gobierno

ha asignado recursos que permitan cubrir esta necesidad, pero no han dado los resultados esperados, es así, por medio del Ministerio de Educación se plantea implementar los “**Estándares de Calidad**”, para todos los establecimientos educativos sean Fiscales, Particulares o Municipales en los niveles Pre – básica, Escuela Básica y Bachillerato. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2013)

La falta de capacitación y actualización de los docentes en otras áreas como la psicología clínica, psicología educativa y neurociencias hacen que nos equivoquemos en un proceso de enseñanza, limitando la capacidad de aprendizaje de nuestros educandos.

Los estudios practicados a niños desde los primeros años de infancia; realizados por el Terapeuta Físico Glenn Doman, fueron con el fin de entender cómo funciona el cerebro de un niño normal para reproducirlos en niños con lesiones cerebrales y así originar tratamientos sin la necesidad de alguna operación quirúrgica; de esta forma podremos notar que estas investigaciones tienen fines clínicos antes que pedagógicos.

Las editoriales dedicadas al diseño y fabricación de material didáctico cuentan con profesionales del Diseño Gráfico y en algunas ocasiones con la asesoría de Docentes quienes ayudan a desarrollar las diferentes propuestas gráficas, los costos y la complejidad hacen que se especialicen solo la impresión de textos, mientras el maestro de pre – primaria se ve en la necesidad de complementar el proceso de enseñanza – aprendizaje con la elaboración inédita de material de apoyo, con diferentes tipos de materiales como: silicona, papel corrugado, fomix, cartón, cartulina, entre otros materiales que pueden ser hasta reciclables.

El presente proyecto busca incorporar las técnicas e instrumentos del diseño gráfico en la elaboración y fabricación de material didáctico o de apoyo para niños menores de cinco años, esto permitirá el aumento de la creatividad, motivación, concentración, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo para fortalecer el desarrollo de los sentidos, habilidades, emociones, actitudes y los valores personales en el menor de cinco años.

Los principios, técnicas y metodologías del Diseño Gráfico son aplicados en la elaboración de varios productos, uno de ellos en el ámbito educativo, donde los especialistas en este campo no son docentes y desconocen de procesos educativos, de esta manera es un factor negativo que pueden incidir en la adquisición de competencias para desarrollo intelectual del infante.

1.5 ESTRATEGIA METOLÓGICA

1.5.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es de campo, exploratoria y experimental buscando recopilar datos e información para el desarrollo del presente proyecto de investigación que tiene como finalidad promover la lectura en niños menores a cinco años.

- Investigación de Campo.

Este tipo de investigación recopila datos que provienen de las entrevistas, encuestas, observaciones y es de carácter documental; se desarrolla en un ambiente natural de convivencia con las personas y las fuentes consultadas tienden a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales cotidianas.

- Investigación Exploratoria.

Su característica es de encontrar procedimientos adecuados para el desarrollo de la investigación y esta conduce al planteamiento de las hipótesis; la función de la investigación exploratoria es descubrir las bases y recabar información como resultado del estudio, esta es muy útil porque sirve para familiarizar al investigador con un objeto que hasta el momento lo era desconocido.

- Investigación Experimental.

Este tipo de investigación se encuentra integrada por un conjunto de actividades y técnicas metódicas que se realizan para recabar datos e información necesaria sobre el tema a investigar o resolver, se diferencia con los otros tipos de investigación, su objetivo de estudio depende del investigador, la decisión que tome influye en el manejo de su experimento. La experimentación es la repetición voluntaria de los fenómenos, para verificar las hipótesis que se han obtenido durante el proceso investigativo.

1.5.2 Método

Los métodos a utilizarse se relacionan al tema y han sido utilizados para el desarrollo de la lecto – escritura en forma general de acuerdo a la necesidad de la aplicación e investigación; en nuestro caso vamos a combinarlas permitiendo obtener la información necesaria en el desarrollo del presente proyecto

- Método Inductivo

Esta metodología permite partir de lo particular a lo general, se utiliza para comprobar o examinar las características de un fenómeno, su principio fundamental es la observación, por ello nos permitirá durante la investigación recopilar información valiosa al momento de inducir a la lectura a los niños de pre – escolar.

- Método Global

En este método también conocido como el método de las oraciones completas y lenguaje integral, donde el niño toma como partida el mismo mensaje que escucha y posteriormente el medio en que se encuentra. Una característica de este método es el momento inicial del aprendizaje o la etapa fonética que un niño desarrolla el lenguaje oral; descubre y manipula el código grafo fonético, establece la relación código – mensaje acorde a la etapa de desarrollo del niño.

- Método Sintético – fonético

El presente método parte de las letras y de los sonidos para formar con ellas sílabas, palabras y después frases. Son los más antiguos y los más extendidos, van de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil. Dentro de los métodos sintéticos se encuentra el método alfabeto o deletreo, que consiste en enseñar primero las grafías (consonantes) y luego todas las letras del alfabeto; segundo, unir estas grafías con vocales.

Otro método sintético es el silábico, a los niños se les enseña el trazado de las grafías mediante la utilización de sílabas y al escribirlas de una manera mecánica los alumnos deben aprender la pronunciación, provocando en la lectura la división de las palabras.

- Método Alfabético

El método alfabético se encarga del estudio de las letras, formas, valor y la palabra; su estudio va desde la letra a la palabra; sigue el orden alfabético, letra por letra, estudiando y pronunciándolo, las combina para crear palabras.

- Método Ecléctico

Conocida como una metodología mixta o analítica sintética, permite el logro de objetivos más amplios de enseñanza de la lectura, consiste en asociar la grafía de cada palabra con la idea que representa; por lo que existe un ordenamiento, ilustraciones o representaciones, ejercicios de pronunciación y articulación de las letras para su enseñanza y pronunciación.

1.5.3 Técnica

Las técnicas a utilizarse para el desarrollo de la presente investigación son las siguientes:

- La Observación.

Es una de las actividades que se realizará para el registro de datos utilizando los órganos de los sentidos como instrumentos principales; donde se observara el fenómeno, registraremos posibles hipótesis para la explicación del fenómeno, podremos predecir el resultado al momento de experimentar, revisar cualquier error que se presente y por ende llegar a las conclusiones.

- La Entrevista.

Es un dialogo que se realiza entre dos o más personas, el entrevistador o entrevistadores, quienes interrogan o preguntan a él o los entrevistados.

Cada uno de los que intervienen deben tener características fundamentales para desarrollar la entrevista como:

El Entrevistador:

- a) Tener predisposición y paciencia.
- b) Prepararse y dominar el tema sobre la entrevista a realizarse.
- c) Ser preciso y claro al momento de hablar.
- d) Una buena caligrafía para que sean entendibles las respuestas del entrevistado.
- e) Ser imparcial y no influir sobre el tema de la entrevista.
- f) Estar preparado para improvisar preguntas a partir de las respuestas.

El Entrevistado:

Ayudar al entrevistador al desempeño de su trabajo y responder con la mayor responsabilidad y sinceridad a las preguntas realizadas.

- La Encuesta.

Es un método para obtener información de una muestra de individuos, esta muestra es usualmente un porcentaje de la población bajo estudio.

La muestra es seleccionada científicamente de manera que cada persona tenga una oportunidad medible de ser seleccionada, de esta manera los resultados pueden ser proyectados con seguridad a la población mayor

- El Test.

Consiste en un conjunto de preguntas y contestarlas de acuerdo al criterio de la persona, a cada pregunta se da un valor y obtiene un resultado, que al final ese resultado se le interpreta, su objetivo es medir el conocimiento concreto de un individuo y esta la relaciona con su personalidad, concentración, habilidades, aptitudes entre otros.

- El Fichaje.

Es una técnica para la recolección y almacenamiento de datos o información, cada ficha contiene información que es registrada en forma ordenada por el investigador.

Este tipo de técnicas permitirán la recopilación de valiosos datos e información que serán interpretados y utilizada en el proyecto.

1.5.3 Instrumento

Los instrumentos que formarán parte de esta investigación son producto de acuerdo a las técnicas de investigación que se apliquen para la recopilación de datos e información, es así que a continuación las mencionaremos como cámaras fotográficas, filmadoras, grabadoras, cuadernos de notas, fichas de observación,

encuestas para un muestreo, cuestionarios para la aplicación de una entrevista, entre las principales.

1.6 ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.

La educación virtual es una nueva estrategia educativa, su estructura cae dentro del constructivismo, es una alternativa de estudio de interactividad entre el alumno y docente, el último controla la construcción de conocimiento a través del ordenador. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación facilitan el direccionar entornos adecuados para cumplir el propósito de educar y aprender, interviniendo adecuadamente estrategias que motiven a cumplir su causa como las siguientes:

a) Comunicación

La sociedad moderna vive la era de las comunicaciones, por lo tanto es fácil acceder a información que se genera de cualquier lugar del planeta en segundos gracias a los recursos tecnológicos.

b) Conocimiento colaborativo

Resultado de la facilidad de acceder a la comunicación e información tenemos una sociedad del conocimiento, compuesta por personas que desean compartir sus experiencias adquiridas en diferentes disciplinas en beneficio de la humanidad, se encuentra disponible las 24 horas al día y todos los días del año por diversos canales de comunicación.

c) Sistemas de apoyo

La conectividad por medio de diferentes productos tecnológicos como ordenadores, tablets, teléfonos inteligentes u otro dispositivo permite acceder a material digital que permita construir conocimiento.

1.7 MODELO PEDAGÓGICO EN EL AULA VIRTUAL

El modelo pedagógico es constructivista, determinado en una modalidad E-learning, la misma que determina la construcción de conocimiento asistida por un ordenador y no requiere la presencia física del tutor.

Al ser asistido por un computador, el aula virtual es una aplicación que presenta las siguientes características:

- Es una plataforma virtual donde se pueden asignar cursos y el alumno accede fácilmente y en una forma segura.
- Los contenidos son organizados en forma secuencial acorde a la programación del tutor.
- La información y tareas desplegadas deben ser revisadas constantemente por el tutor.
- Se encuentra disponible las 24 horas del día y todos los días del año, pero las actividades dependen de la planificación del tutor.
- Permite la interactividad con recursos de la web.

1.8 HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Hoy en día existen las facilidades tecnológicas para auto capacitarse como para recolectar información y puntos de vista mediante blogs, plataformas educativas, redes sociales, entre otras. Lo que permite mejorar y tener una universalidad de criterios para mejorar la educación.

Con recursos tecnológicos a su alcance y la capacidad de investigación, el docente tiene herramientas muy útiles, permitiendo mejorar su formación en

beneficio del proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura, entre estos recursos que pueden utilizarse son:

- Computadores.
- Proyectores de imágenes.
- Pizarras líquidas y digitales.
- Impresoras.
- DVD.
- Sistemas de audio y sonido (grabadoras, amplificadores)
- Internet

Para la aplicación del principio de la sinergia del Diseño Gráfico realizamos el siguiente análisis en referencia al software especializado que existe en el mercado:

Tabla Nro. 4: Software de aplicación.

Software	Características
Adobe Photoshop Cs4	<ul style="list-style-type: none">• Interfaces ordenadas y renovadas a sus antecesores.• Adobe Photoshop en la versión Cs4 se destaca las herramientas de rotación del lienzo, el panel de ajustes que busca controlar de una mejor manera la imagen.• Trabajar con máscaras que permiten fusionarlas, basándose en el contenido de imagen.• La facilidad de impresión, alineación de capas, corrección del color son muy importantes al desarrollar una composición gráfica.• Se incorpora funciones avanzadas para gráficos en 3D, controles de video y animación.

<p>Adobe Illustrator Cs4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Múltiples Artboards que permite abrir hasta 100 tableros de trabajo y manejar todos con el mismo lienzo, de esta forma se puede crear varios diseños de diferente tamaño en forma ordenada y dentro de un mismo archivo • Los gradientes es una herramienta para los degradados que permiten posicionar, extender, mover, cambiar el color y el ángulo de los degradados para ajustarlos según se requiera. • Adicionalmente, se incluye la opción de agregar transparencias a los degradados para lograr efectos de brillos, cristales o luces de forma rápida y sencilla. • El Estilo Gráfico es una opción que permite aplicar estilos a un objeto con un manejo parecido a la paleta Styles de Photoshop.
<p>Sony Vegas 10.0</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estabilización de la imagen. • Renderización en tiempo real. • Actualización del interfaz de usuario de encabezados de pista. • Mejoras en el modo de edición multicámara. • Nuevos accesos directos a líneas de tiempo en el teclado. • Tecnología de grabación de discos actualizada. • Compatibilidad con Cineform.
<p>Adobe Audition Cs4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para editar audio se emplea el Adobe Audición que posibilita la manipulación del audio. • Maneja dos funciones, una para editar el audio de un archivo y la otra que es multi pista donde se pueden cargar varios archivos de audio. • Este editor es muy fácil de utilizarlo ya que al audio lo representa en forma de onda analógica, posibilita el grabar y mezclar un proyecto. • Corrige el sonido cuando no es nítido entre sus funciones principales.

Fuente: Documentos personales del autor.

Elaborado por: Cushicondor Darwin (2014)

1.9 AMBIENTES VIRTUALES

El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Environment (VLE), son sistemas pensados para gestionar los procesos de enseñanza - aprendizaje a distancia por medio del uso del ordenador con el software correspondiente y las respectivas herramientas de la web, se instala en un servidor de aplicaciones web, permitiendo acceder a los alumnos a través del internet. (Universidad Militar Nueva Granada, 2014)

Los elementos como están constituidos estos sistemas son:

- Seguridades del sistema.

La aplicación es instalada en un servidor web de aplicaciones, el administrador se encarga de establecer los parámetros de ingreso de los

diferentes usuarios como: creador de curso, profesor, profesor sin permiso de edición, estudiante e invitado con sus respectivas contraseñas y usuarios.

- Diseño y contenidos.

Al momento de configurar, el sistema permite personalizar la interface mediante un skin prediseñado o diseñado por el administrador, los contenidos se incluyen de acuerdo a la planificación del tutor, está se compone por una cartelera de noticias donde el profesor mantiene informado sobre las últimas actividades ingresadas, la agenda virtual o calendario donde se resalta las actividades o eventos próximos a ejecutarse.

Al generarse los cursos, dentro de cada uno existe la posibilidad de aplicar por unidades o semanas, los contenidos pueden ser mostrados dentro de ellas en actividades como foros, glosarios, enlaces con archivos y links de la web.

- Comunicación e información.

Una de las ventajas que el sistema posee es su servicio de mensajes internos para el anuncio de actividades agregadas, preguntas o inquietudes de los usuarios; el chat es otra alternativa para uso e inter comunicación entre los usuarios y el tutor.

- Interacción con varios recursos.

Al funcionar el sistema con recursos de la web, se destaca la conectividad con aplicaciones de la Web 2.0, por medio de enlaces insertados por código HTML al momento de ir diseñando el contenido del curso, facilitando la aplicación del recurso de multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Los elementos mencionados se fusionan, dando como resultado un sistema virtual par el proceso de enseñanza – aprendizaje. El proyecto se desarrolló en Moodle, una plataforma tecnológica que permite generar cursos online, conocidos

como Learning Content Management System (LCMS). La aplicación es de código abierto (Open Source) y no presenta dificultades al correrlo en diferentes sistemas operativos (Windows, Linux, Mac) y navegadores (Internet Explorer, Mozilla, Chrome). La información se almacena en bases de datos de MySQL, PostgreSQL; como también pueden ser utilizados por Oracle, Access, ODBC, entre otros.

Las características que presenta la plataforma tecnológica educativa es:

- Gestiona un aprendizaje constructivista.
- La arquitectura del sistema ha sido diseñada para integrar herramientas en línea.
- El diseño de la interface permite acceder con facilidad a desarrollar los cursos propuestos.
- La organización del tablero (skin) permite personalizar de acuerdo a las necesidades del creador del curso.
- Las actividades y herramientas colaborativas permiten gestionar conocimientos en base a criterios y opiniones de los estudiantes.
- El calendario todo en uno se encuentra presente en el tablero para notificarnos las actividades o eventos que se activan de acuerdo a la planificación propuesta por el administrador del curso (tutor).
- La gestión de archivos, es un componente que permite colocar o agregar información para mostrar o ingresar tareas del estudiante.
- El editor de texto es un componente que permite ingresar información de diferente índole (texto, imágenes o multimedia, similar a un procesador de texto, con la opción de utilizar código HTML si el caso lo requiere.

- Las notificaciones es un complemento que anexa la plataforma, con la finalidad de notificar la entrega de nuevas tareas
- La evaluación es constante, mediante el monitoreo constante de actividades propuestas.

1.10 SOFTWARE DE APOYO

1.11.1 Herramientas de ofimática

El software que utilizamos como complemento para las diversas actividades previstas es el Microsoft Office, un conjunto de herramientas de escritorio bajo licencia, entre los principales tenemos:

- Microsoft Word, es un procesador de texto, el mismo que permite la digitación de cuestionarios, manuales, descripción de tareas, entre las principales.
- Microsoft Excel, conocido como una hoja electrónica o de cálculo, su aplicación en reportes, tabulación y gráficos estadísticos de las encuestas aplicadas en el proyecto.
- Microsoft PowerPoint, un presentador de diapositivas que permite desplegar y socializar material interactivo.

1.11.2 Herramientas de la WEB 2.0

La nueva generación de la Web, son las herramientas 2.0, es la generación de aplicaciones que permiten la interacción en línea, la participación o colaboración de los usuarios en comunidades sociales o del conocimiento, transformándose de un usuario pasivo a un usuario activo.

Se caracteriza principalmente por su evolución, su antecesor se caracterizaba por ser sitios estáticos, programados en HTML y con frecuencia no eran actualizados,

pasando a ser, sitios Web interactivos, evolucionando el usuario de un ente pasivo a un contribuidor activo de los contenidos Web.

Las herramientas Web 2.0 orientadas a facilitar los procesos de enseñanza – aprendizaje tienen los siguientes objetivos:

- Grupos de trabajo colaborativo.
- Gestión, seguimiento y apoyo de construcción de conocimientos a los estudiantes.
- Comunicación entre estudiantes y tutores.
- Gestión de recursos y materiales de aprendizaje.
- Constante autoevaluación y evaluación.

El uso de recursos multimedia, donde la animación, el video y audio han transformado la presentación de la información, de un texto plano a otra forma de aprendizaje auditivo – visual, destacando un nuevo estilo de aprendizaje en una comunidad educativa.

1.11.2.1 Prezi

Es una plataforma para el diseño, creación y aplicación de presentaciones interactivas, funciona sin la necesidad de instalarlo y en cualquier navegador.

Sus características innovadoras son las siguientes:

- Diseño de presentaciones en línea, permitiendo añadir imágenes, videos y textos; dando la opción de agrandar, girar y mover los elementos antes mencionados.
- Edición y publicación en formato flash para la presentación en línea.

- La visualización de la información se añade por desplazamientos, zooms y giros de cámara, desplegando un estilo dinámico.
- Su aplicación no solo se centra en presentaciones, puede aplicarse para generar mapas mentales o un organizador de ideas.

1.11.2.2 Slideshare

Es una aplicación gratuita que permite almacenar las presentaciones realizadas en Microsoft PowerPoint o Impress, permitiendo recuperar, compartir y visualizar en línea.

Sus características son:

- Se almacena en formato flash para ser visualizados en línea.
- Admite archivos de hasta 20 Mb de espacio.
- Socialización mediante la generación de un enlace o URL para ser compartida.
- Soporta formatos doc, docx, xls, odt, ods o pdf.

1.11.2.3 YouTube

El YouTube es un reproductor de videos en línea que utiliza adobe flash para mostrar su contenido, permite subir videos de diferentes formatos (avi, mpg, mov, wmv, fly), compartir por medio de la web y descargarlos de acuerdo a la necesidad del usuario.

Características:

- La manera sencilla de alojar videos hacen de ser una herramienta muy popular, dando la opción de generar enlaces y códigos para insertar en otros lugares como redes sociales, blogs o aulas virtuales.
- Aloja variedad de clips de películas, programas de televisión, videos musicales, videos caseros y tutoriales; restringiendo aquellos que ocasionen daños a la moral o violen derechos de autor.
- Permite generar canales de reproducción de cada usuario para realizar un seguimiento sobre el nivel de audiencia y reproducciones de los videos.
- Incluye un editor de video básico para realizar edición en los videos subidos al canal de reproducción.

1.11.2.4 CreaComics

Es una aplicación generador de comics en línea que permite diseñar historietas en diferentes escenarios con varios elementos como personajes, objetos, animales o dibujos libres personalizados por el autor.

Características:

- Posee 42 láminas de presentación o escenarios, al finalizar el usuario puede imprimir.
- Juego didáctico para interactuar la creatividad del alumno.
- Posee varios objetos y personajes, permite cambiar, arrastrar, voltear, girar, voltear de acuerdo a las necesidades del usuario.

1.11.2.7 Animoto

La aplicación Web Animoto posibilita la creación de videos en forma gratuita, con fotografías y audio al gusto del usuario.

Características:

- Su interface es de fácil comprensión y manipulación, proporcionando la opción de insertar imágenes desde el ordenador o la web.
- El usuario agrega audio acorde a su criterio o necesidad, al final lo renderiza, de acuerdo al tiempo de duración, este puede demorar en fusionar el audio y las imágenes para obtener el video, el mismo que puede ser compartida por redes sociales, blogs o colgarlo en YouTube.

1.11.2.8 Storybird

Storybird es una herramienta que facilita la edición de historia, cuentos, narraciones con elementos como imágenes que se encuentran clasificadas por categorías.

Características:

- Sirve para hacer cuentos cortos en línea y pueden ser compartidos con otros usuarios.
- Variedad de pre-diseños para escenarios acordes al guion establecido por el usuario.
- Elementos y texto se agregan con facilidad, permitiendo arrastrarlo, girarlos, voltearlos de acuerdo a la creatividad del usuario.

1.11.2.9 Wideo

Es una aplicación para crear y compartir videos en línea, utilizando varias plantillas, con la facilidad editar y llamar la atención de los espectadores.

Características:

- El sitio Web lo puede utilizar en español.
- Variedad de plantillas prediseñadas para la elaboración del video, acordes al criterio del usuario.
- Interfaz similar a Movie Maker, de fácil uso.
- La cuenta gratuita le permite elaborar un video de máximo 4 minutos, si desea de más tiempo debe obtener una cuenta pagada.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO I

- La aplicación de diversas herramientas de diseño facilitan la elaboración de material visual que motivan en los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- La constante evolución de la web, permite el desarrollo de nuevas aplicaciones en línea, fáciles de utilizar y para diversas actividades.
- La evolución tecnológica se encuentra inmersa en los procesos educativos de los diferentes niveles de educación, fortalecen las escuelas y modelos pedagógicos los aplican para construir conocimiento.
- El desarrollo de las inteligencias múltiples con la utilización de herramientas tecnológicas promueven la motivación de los saberes o pilares de la educación propuestos por la UNESCO: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.
- El rol docente es de asesoría de construcción del conocimiento, encaminada a planificar actividades, diseñar modelos y estructuras pedagógicas que motiven e induzcan al estudiante a investigar, descubrir, interpretar, socializar sus ideas o pensamientos para mejorar su nivel de conocimientos en base a lo aprendido.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO SITUACIONAL DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENOSRES A CINCO AÑOS.

La sinergia es la unión o fusión de varios elementos, se complementan y se relacionan entre sí, dando como resultado un acoplamiento de los elementos, un ejemplo práctico sería: la vegetación, un río, las aves, los insectos, reptiles, entre otras; cada uno de ellos son los elementos y el resultado de ese acoplamiento o fusión puede ser la amazonia, observamos en cada elemento, poseen cualidades únicas, aprovechados en el medio donde se fusionan para sobrevivir. Los elementos y las estructuras hacen referencia a todo proyecto del diseño (ya sea un logotipo, un cartel o un sitio web) como son el punto, la línea, el plano, la escala, la jerarquía, las capas y la transparencia. De esta forma, enseña a crear construcciones ricas y complejas a partir de relaciones simples.

El principio de la sinergia es fundamental en el momento de realizar una aplicación o composición del diseño, cabe destacar su aplicación para la elaboración de material gráfico o virtual, desarrollado por profesionales en el Diseño Gráfico; pero si el docente adquiere estas competencias, más sus conocimientos y experiencias en el área pedagógica se fortaleciera y podrá elaborar su propio material de apoyo, acorde a las circunstancias, entornos educativos, social y afectivos que se encuentra dentro de su labor profesional. Para llegar a la aplicación de la Sinergia como eje del proyecto utilizaremos estudios y/o conceptos de la educación precoz (aprendizaje precoz) y temprana; los riesgos biológicos y ambientales.

La educación precoz dirigida a niños que puedan presentar algún grado de discapacidad en su nacimiento o en los meses posteriores, pudiendo mejorar la estructura y perfeccionamiento neuronal, mental y sicomotor, que sujeto a varios niveles complejos permitan desarrollar el pensamiento, movimiento, sentimientos con los que podrá relacionarse con los demás.

Mientras la educación temprana es integral, el niño menor a tres años con un programa estructurado de actividades que estimulan las capacidades puras y adquiridas en relación al medio donde se encuentra, buscando promover el desarrollo de su potencial y la construcción de nuevos aprendizajes.

Los parámetros como la salud, una nutrición adecuada, ambientes físicos acorde a su edad y el medio socio cultural influye en la aplicación de este tipo de educación, destacándose el aspecto socio – emocional y afectivo.

De igual forma los riesgos biológicos mediante las condiciones medicó – bilógicas son importantes como en aquellos embarazos afectados por amenazas de aborto, exposición a sustancias toxicas, medicamentos o el caso de parto prematuro, embarazo gemelar, asfixia en el recién nacido, infecciones congénitas, supervisión obstétrica deficiente, desnutrición, falta de hierro o ácido fólico en la dieta de la madre; pueden lesionar el sistema nervioso central del niño en la etapa gestacional como en el momento del parto, antecedentes a tomar muy en cuenta para el desarrollo del niño.

El riesgo ambiental comprendida por la parte socio – económico y cultural son factores a tomar en cuenta en una familia numerosa, falta de estímulos sensoriales en el hogar, exceso de estimulación negativa como ruidos molestos, gritos, familia disfuncional, violencia familiar, enfermedades, falta de higiene, carencia de servicios básicos en la vivienda entre los principales que podemos citar.

Los sistemas educativos tiene como un pilar determinante el desempeño del docente; el uso de estrategias, técnicas y materiales didácticos que emplea para obtener un buen resultado en el proceso de aprendizaje.

Por ello se hace necesario que la iniciativa y creatividad del maestro permitirá elaborar nuevos tipos de material de apoyo, adecuar sus espacios o entornos con las competencias que un diseñador gráfico posee, determinando así un nuevo perfil profesional.

Los resultados de esta investigación pueden servir para desarrollar nuevos estudios e investigaciones con respecto a la potencialidad y desarrollo de un niño, que este puede realizar antes de los cinco años, en su etapa pre –escolar con respecto a su formación.

2.1 MÉTODOS EMPÍRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 La encuesta

Una técnica destinada a obtener datos de varias personas; las opiniones en forma individual y con criterio propio interesa al investigador, consiste en un listado de preguntas escritas (cuestionario) con el fin de ser contestadas de igual forma por escrito, permitiendo que las respuestas sean lo más valedero posible, ya que no lleva la identificación del encuestado.

En nuestro caso se determinó que el número de encuestas serán dirigidas a los padres de familia de los 21 niños del Inicial I, para determinar su efectividad y su margen de error, de esta manera se estima mediante la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{N * e^2 + Z^2 * p * q}$$

Las variables son:

N = tamaño de la población de padres de familia.

Z = es el nivel de confianza que varía entre el 90% y 99%

e = varía entre 0.5 y 0.1 en relación al error de estimación.

p = q = 0.5 bajo el concepto “todos los niños tienen las mismas probabilidades de aprendizaje”

n = tamaño de la muestra, el número de encuestas que se aplicaron.

Reemplazando valores:

$$n = \frac{3,8416 \times 0,5 \times 0,5 \times 21}{21 \times 0,0001 + 3,8416 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25 \times 21}{0,0021 + 0,9604}$$

$$n = \frac{20,1684}{0,9625}$$

$$n = 20,95$$

$$n = 21$$

Luego de aplicar la respectiva fórmula para obtener el número de encuestas para aplicar fueron 21.

2.2 RESULTADOS DE LA REVISIÓN DOCUMENTAL

Se realizó una revisión de documentos proporcionados por la secretaría del plantel, donde constan el número de niños matriculados para el año lectivo 2012 – 2013 en la sección Inicial I, dando como resultado un total de 21 niños, quienes viven en los alrededores del plantel.

2.3 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA

Se aplicó una encuesta a los padres de familia de los 21 niños del Nivel Inicial I, el mes de octubre del 2012.

FORMULARIO DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Esta encuesta forma parte de un proyecto de investigación para el levantamiento de información del tema **“La Sinergia del Diseño Gráfico en los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en los niños menores de Cinco Años”**. El objetivo es identificar los factores críticos necesarios para la formulación de una metodología que motive el proceso de enseñanza de la lectura en la etapa pre – escolar

Su opinión es esencial para nosotros, por lo que le rogamos que dedique unos minutos a responder este formulario, el cuestionario es anónimo. ¡Gracias por su tiempo!

1) ¿Conoce usted si existen metodologías para la estimulación del hábito de la lectura en los niños?

- Si
- No

2) ¿A qué edad cree usted que un niño aprende a leer?

- Menos de 5 años
- 6 – 7 años
- Más de 7 años

3) ¿Cómo cree usted que su niño aprendería a leer?

- Interpretando imágenes y/o gráficas
- Observando imágenes y/o gráficas
- Escuchando sonidos.
- Ninguna

4) ¿Cómo ayudaría a motivar el hábito de la lectura en su niño?

- Ayudándoles a recordar lo que conocen.
- Relacionando las palabras conocidas con los gráficos y/o imágenes.
- Otras, cuál? _____

5) ¿Piensa usted que los libros con imágenes ayudarían a leer a los niños?

- Si
- No

6) ¿Qué tipos de libros gustarían a los niños antes de los cinco años?

- Libros de juegos (ventanas, elementos móviles, agujeros, etc.)
- Libros de imágenes sin texto
- Libros de imágenes con texto muy breve
- Libros de actividades (dibujar, pintar o recortar)
- Otros, cuál? _____

Los resultados tabulados de las encuestas se detallan a continuación:

Pregunta 1

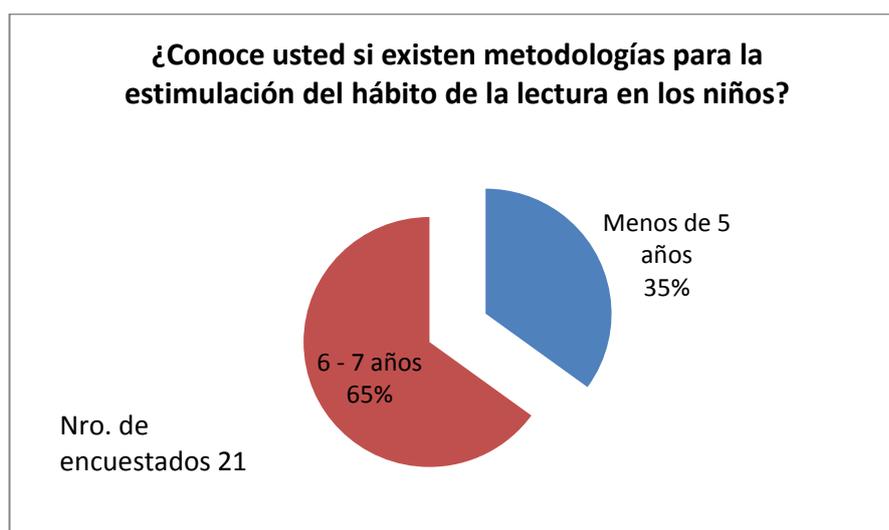
Tabla Nro.: 5 Resultados encuesta pregunta 1 a padres de familia.

¿Conoce usted si existen metodologías para la estimulación del hábito de la lectura en los niños?	Total
Si	14
No	7

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 1 Resultados porcentuales pregunta 1 encuesta a padres de familia.



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: El 33% de los encuestados manifiesta que desconoce la existencia de metodologías que estimulen el hábito de la lectura, mientras en su mayoría, el 67% conoce del tema, permitiendo de esta manera, facilitar la aplicación de este proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los infantes menores a cinco años.

Pregunta 2

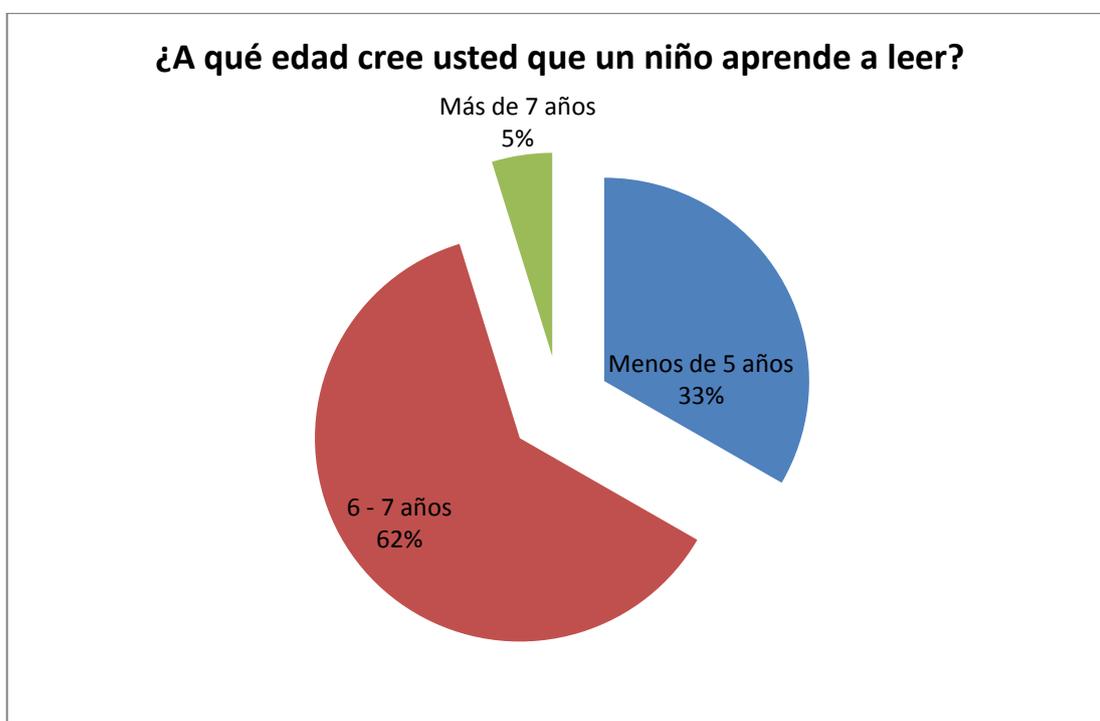
Tabla Nro.: 6 Resultados encuesta pregunta 2 a padres de familia.

¿A qué edad cree usted que un niño aprende a leer?	
Menos de 5 años	7
6 - 7 años	13
Más de 7 años	1

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 2 Resultados porcentuales pregunta 2 encuesta a padres de familia.



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: podemos determinar que el padre de familia está muy consciente del proceso de aprendizaje de la lectura en nuestro medio, la mayoría de encuestados coincide que entre los seis y siete años el niño aprende a leer (62%), una de las razones puede ser, que la generación de padres de familia en la actualidad provienen de una educación clásica, donde el proceso de aprendizaje empezaba a partir de los cinco años de edad, con el entonces llamado jardín de

infantes y en algunos casos lo hacían directamente al primer grado, otro grupo cree que menos de los cinco años (33%), una de las razones se dan por la evolución de la sociedad, que influye en el medio de crecimiento del niño, mientras que en menor porcentaje (5%), el grupo cree que más de los siete años.

Pregunta 3

Tabla Nro.: 7 Resultados encuesta pregunta 3 a padres de familia.

¿Cómo cree usted que su niño aprendería a leer?	
Interpretando imágenes y/o gráficas	9
Observando imágenes y/o gráficas	8
Escuchando sonidos	4
Ninguna	0

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 3 Resultados porcentuales pregunta 3 encuesta a padres de familia.



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: En la gráfica podemos observar que según el criterio de los encuestados el 43% interpreta las imágenes y/o gráficas, esta determinación se da por los textos que el padre de familia puede adquirir de diversas formas como físicas o digitales en nuestro medio, por lo general poseen características con texto, imágenes y gráficas bastante ilustradas, con colores llamativos que pueden llamar la atención del lector, luego un 38% observando las imágenes, donde el mirar también ayuda a construir conocimiento, recordemos que las inteligencias múltiples que el ser humano posee facilita la comprensión de lo aprendido, en menor porcentaje, el 19% escuchando sonidos, el factor auditivo es primordial para el entendimiento y la pronunciación que sea correcta; podemos definir que el uso y aplicación de imágenes es muy importante en el desarrollo de la temática, recordemos que el diseño gráfico se relaciona en generar imágenes acorde a las necesidades del cliente, en nuestro caso para impulsar y desarrollar la lectura en el niño.

Pregunta 4

Tabla Nro.: 8 Resultados encuesta pregunta 4 a padres de familia.

¿Cómo ayudaría a motivar el hábito de la lectura en su niño?	
Ayudándoles a recordar lo que conocen.	3
Relacionando las palabras conocidas con los gráficos y/o imágenes.	17
Otras.	1

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 4 Resultados porcentuales pregunta 4 encuesta a padres de familia.

¿Cómo ayudaría a motivar el hábito de la lectura en su niño?



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: La motivación del niño, en el hábito por la lectura, donde la relación de las palabras con gráficos y/o imágenes (81%), es el criterio de la mayoría de los padres de familia que fueron encuestados, podemos determinar que las experiencias vividas por ellos, donde el observar interviene en el proceso de aprendizaje, juegan un papel importante para el aprendizaje de nuevos conocimientos, el ayudar a recordar lo que conocen (14%), es un nivel más bajo y repetitivo, por ello las personas encuestadas no lo han tomado en cuenta, mientras que en un porcentaje más bajo (5%) creen que otras son las opciones que pueden motivar el hábito por la lectura, como: el leer en voz alta determinadas lecturas infantiles, predicar con el ejemplo, fomentar el contacto con libros (obsequiándolos), entre las principales. Los padres de los niños siempre están dispuestos a involucrarse en los nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje de conocimientos, que ayuden y fortalezcan la formación de sus hijos, dada esta situación debemos aprovechar el interés que prestan frente a temáticas como la propuesta en este proyecto.

Pregunta 5

Tabla Nro.: 9 Resultados encuesta pregunta 5 a padres de familia.

¿Piensa usted que los libros con imágenes ayudarían a leer a los niños?	
Si	21
No	0

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 5 Resultados porcentuales pregunta 5 encuesta a padres de familia.



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: Todos los encuestados coinciden que los libros con imágenes ayudarían a desarrollar la lectura en los niños, no olvidemos que los gráficos ayudan a asimilar y comprender el mensaje que muchas veces se encuentra en texto. En muchas ocasiones las mismas personas adultas, nos desmotivamos cuando los textos no tienen alguna ilustración que permita comprender de mejor manera el mensaje que trata de dar a conocer la lectura del texto de un libro, lo que buscamos en la lectura; no sea tediosa, fatigada o aburrida si no lo contrario, que esta actividad fuese confortable, fácil de entender y que nos permita sobre

todo divertirnos, recordemos que está tarea para el niño debe ser como un juego más, donde la diversión es el aprender a leer.

Pregunta 6

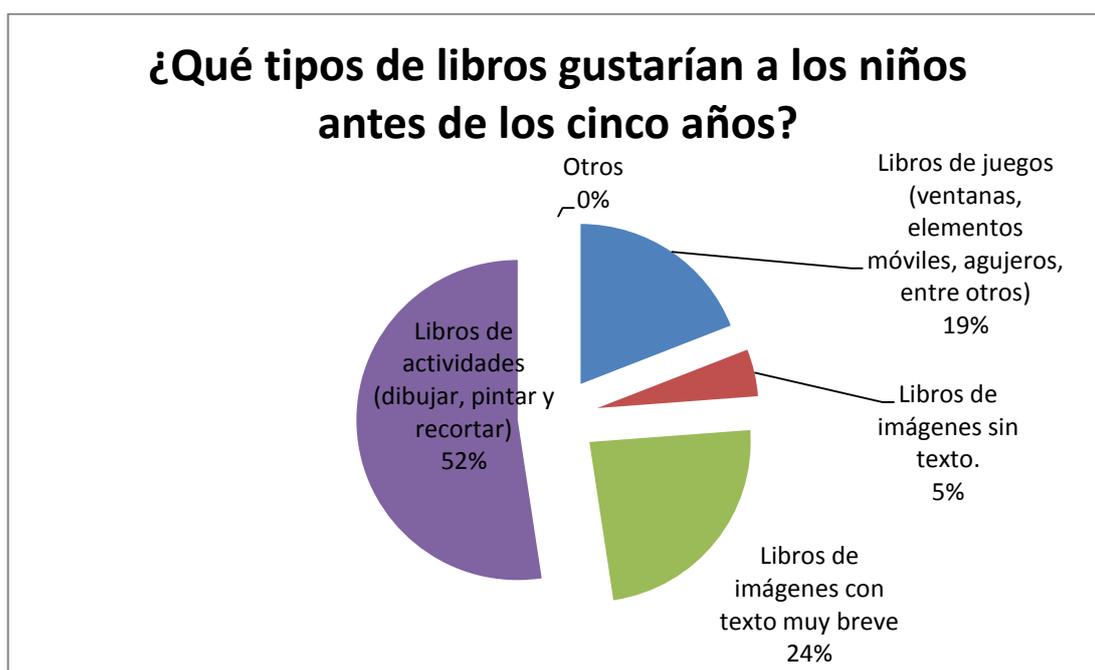
Tabla Nro.: 10 Resultados encuesta pregunta 6 a padres de familia.

¿Qué tipos de libros gustarían a los niños antes de los cinco años?	
Libros de juegos (ventanas, elementos móviles, agujeros, entre otros)	4
Libros de imágenes sin texto.	1
Libros de imágenes con texto muy breve	5
Libros de actividades (dibujar, pintar y recortar)	11
Otros	0

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 6 Resultados porcentuales pregunta 6 encuesta a padres de familia.



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por el autor.

Interpretación: El 52% de encuestados piensan que los libros de actividades serían del gusto de los niños, las razones son algunas, como: el desarrollo de la psicomotricidad con la intervención de las inteligencias múltiples, el

entretenimiento que brindan los textos y curiosidad que generan en los infantes. En un porcentaje más bajo, el 24% los libros con imágenes con texto muy breve, es otra de las técnicas y metodologías que se emplean en libros para los niños que se encuentran cursando los primeros años de la escuela tradicional (escuela básica). El 19% creen que los libros de juegos gustarían a los niños de preescolar, debido a que el juego es un factor importante que capta la atención del infante, mientras que el 5% cree que los libros de imágenes sin texto, aunque en la actualidad los libros sin ilustraciones para los niños se vuelve algo monótono y aburrido.

2.4 TRIANGULACIÓN DEL DIAGNÓSTICO

El proceso de triangulación o contrastación de la información consiste en analizar los datos recopilados en una encuesta con la finalidad de obtener un diagnóstico muy objetivo sobre el tema de investigación. La siguiente gráfica muestra el resultado de la triangulación del diagnóstico realizado:

Figura Nro.: 7 Resultado de la triangulación de la información obtenida.



CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO II

- El levantamiento de datos e información es importante para todo proceso de investigación, los mismo permiten entender el estado situacional sobre el tema a desarrollarse.
- La aplicación de técnicas de investigación desarrollan el recoger información cualitativa y cuantitativa, la aplicación de una encuesta es importante, debido a los datos mostrados, el proceso educativo es importante para los padres de familia y se interesan por los contenidos de la misma.
- El diseño y elaboración de material didáctico es importante para los procesos educativos de enseñanza en niños menores a cinco años.

CAPÍTULO III

EL PRINCIPIO DE SINERGIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS MENORES A CINCO AÑOS.

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente proyecto busca incorporar las técnicas e instrumentos del diseño gráfico en la elaboración y fabricación de material didáctico o de apoyo para niños menores de cinco años, esto permitirá el aumento de la creatividad, motivación, concentración, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo para fortalecer el desarrollo de los sentidos, habilidades, emociones, actitudes y los valores personales en el menor de cinco años.

Se destaca que los principios y técnicas del Diseño Gráfico son utilizadas en la elaboración de material de apoyo y es realizado por profesionales especializados en dicha rama, que carecen de experiencia en el ámbito pedagógico - educativo, el presente proyecto pretende reforzar los conocimientos del docente en el área de las artes gráficas digitales.

La elaboración de fichas con nuevos formatos, permitirán diagnosticar la realidad situacional del niño en referencia a su hogar, para de esta manera detectar condiciones ajenas que puedan influir negativamente en el desarrollo de aprendizaje y por medio del DOBE (Departamento de Bienestar Estudiantil), canalizar un trabajo conjunto en busca de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura del niño. Al existir una gran demanda de la población por servicios de educación, el gobierno ha asignado recursos que permitan cubrir esta necesidad, pero no han dado los resultados esperados, es así, por medio del Ministerio de Educación se plantea implementar los **“Estándares de Calidad”**, para todos los establecimientos educativos sean Fiscales, Particulares o Municipales en los niveles Pre – básica, Escuela Básica y Bachillerato. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2013)

3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una estrategia metodológica para la aplicación de los principios de sinergia del diseño gráfico en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en niños, entre 3 a 5 años de edad.

3.2 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

Figura Nro.: 8 Estructura de la propuesta



Elaborado por el autor.

3.3 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta consiste en integrar los principios de la sinergia del diseño gráfico al proceso de aprendizaje de la lectura en los menores de cinco años, es decir capacitando al docente para que adquiera las competencias de un diseñador y desarrolle sus propios materiales didácticos digitales para la aplicación en diferentes etapas de aprendizaje del infante.

Para el desarrollo de la propuesta integramos en la capacitación una plataforma educativa en Moodle, la misma que bajo una planificación y diseño permitió cumplir con el tiempo y plazos establecidos previamente.

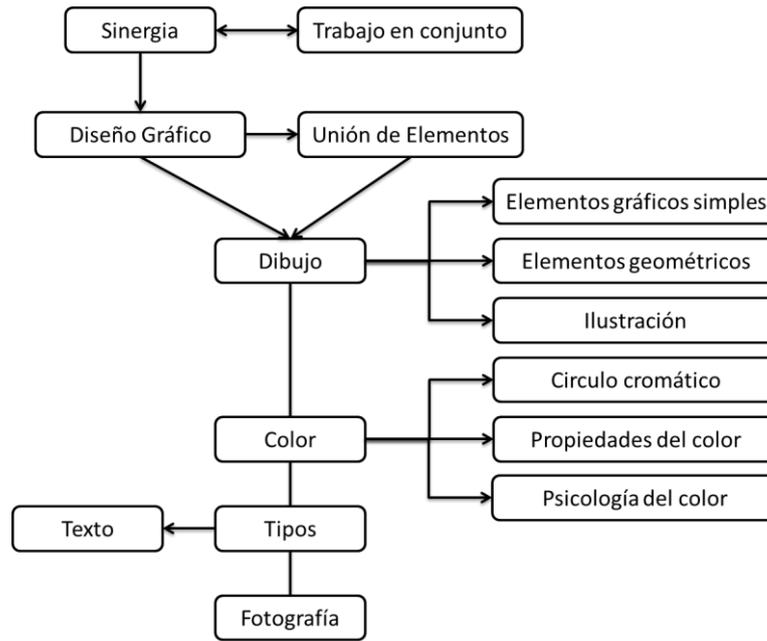
3.4 PRESENTACIÓN DE PRODUCTOS.

3.4.1 INTEGRACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO AL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA.

La evolución de las tecnologías y sus métodos utilizados para transmitir la comunicación visual se han ido modificando constantemente, el diseño gráfico como parte de los procesos informativos busca mediante sus competencias y actividades, impactar dentro de los diferentes conglomerados sociales, llevando mensajes gráficos claros y precisos.

Partiendo de este modo tenemos que la sinergia es la fusión de los diferentes elementos del diseño gráfico, donde el dibujo se encuentra conformado por elementos simples, geométrico e ilustración; el color mediante el círculos cromáticos, con las propiedades y psicología del color; los tipos (texto) conjuntamente con la fotografía conforman la parte primordial del mensaje visual que se desarrolla mediante el diseño gráfico.

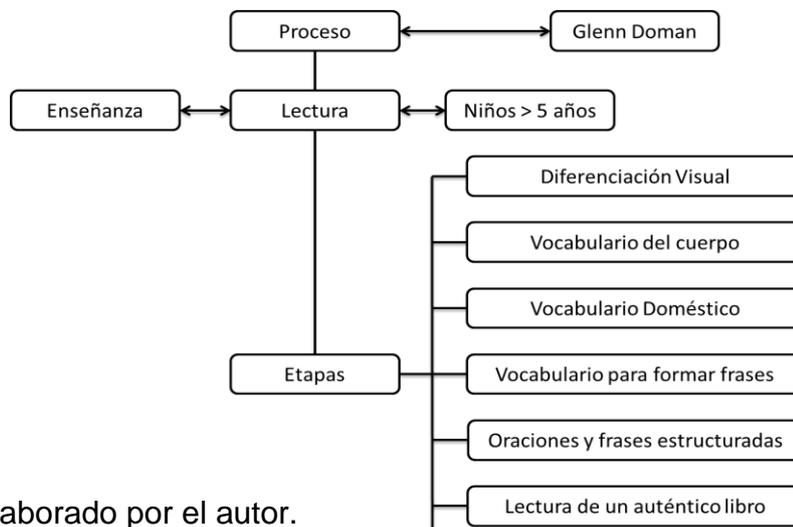
Figura Nro.: 9 Estructura de la Sinergia del Diseño Gráfico



Elaborado por el autor.

El proceso que ha sido investigado y luego experimentado primero en niños completamente sanos, para luego en base a esos resultados experimentar con niños que tienen características especiales, fue en el año de 1963 por parte del Instituto para el logro del Potencial Humano, dirigida por el Terapeuta Físico Glenn Doman con una duración de 20 años aproximadamente, aquí nace la siguiente metodología que propone y socializa en su obra de “Cómo enseñar a leer a su bebe.

Figura Nro.: 10 Estructura de la metodología propuesta.



Elaborado por el autor.

El integrar las herramientas tecnológicas, la conceptualización del diseño gráfico con la propuesta de Glenn Doman permitirá mejorar la capacidad de abstracción de conocimiento de la lectura en el niño menor a cinco años, es así como crearemos una nueva metodología innovadora que beneficiara a los infantes y al docente facilitara el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura con la ayuda de los recursos tecnológicos, esto permitirá la elaboración de material didáctico físico y digital, a continuación describiremos lo citado en el siguiente cuadro:

Tabla Nro.: 11 Cuadro comparativo de las etapas de aprendizaje, diseño gráfico y la nueva metodología.

PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LECTURA		
ETAPAS DE APRENDIZAJE	DISEÑO GRÁFICO	METODOLOGÍA
<p>Diferenciación Visual</p> <p>La inicialización del proceso se da con dos palabras, una duración de 10 segundos y se recompensa con muestras de cariño de 1 a 2 minutos y repetimos nuevamente el proceso indicando con voz clara "Aquí dice:".</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Divergencia o análisis. <p>Recolección de la información (identificación del problema) para determinar la necesidad gráfica.</p>	<p>El color influye en la emoción y conducta del niño por lo que el material sea físico o digital se puede elaborar con los colores rojo, amarillo, naranja, verde, violeta y rosa. El texto se maneja bajo las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fondo blanco. • Estilo de letra que se sencilla y fácil de observar y entender. • Las palabras papá y mamá se diseñarán cada una independientemente; tendrán las siguientes dimensiones: cada letra de 12,5 cm de ancho por 10 cm de largo con un espacio de 1,25 cm entre ellas.
<p>Vocabulario</p> <p>Del Cuerpo: la lectura de palabras de las partes de su cuerpo, el vocabulario corporal compuesto de 20 palabras.</p> <p>Doméstico: palabras referentes a su casa ente ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9 de la familia. • 10 de los objetos que posee en casa. • 10 objetos propios que pertenecen al niño. • 10 acciones que realiza en casa como sentarse, reír entre otras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transformación o síntesis. <p>El diseñador recopila, ordena y procesa la información para dar una propuesta gráfica como solución a la necesidad.</p>	<p>Una vez superado la primera etapa, desarrollaremos la segunda donde consiste en lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorporamos en las cartillas con las mismas medidas para el texto las 20 palabras relacionadas al cuerpo. • Luego que haya desarrollado con las palabras del cuerpo las 9 palabras de la familia, 10 objetos de casa, 10 objetos propios del niño, 10 acciones que realiza en casa. <p>Relación de objetos</p> <p>Al momento de mostrar la cartilla con la palabra respectiva, vamos a relacionarlas gráficamente con una imagen en otra cartilla, el ejercicio no debe durar más de diez minutos para no aburrir al niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podemos relacionar objetos – color – y cantidad según vea el facilitador la evolución de captar en conocimiento en los niños. <p>Según las normas en cada establecimiento por cada 5 niños debe haber una auxiliar, cada una de ellas deben registrar el avance grupal como individual de sus niños llevando en un registro.</p>
<p>Vocabulario para formar frases</p> <p>Unión de palabras sueltas que aprendió en los anteriores procesos en frases cortas</p>	<p>Se evalúa la eficiencia de los objetos diseñados con el cliente.</p>	<p>En esta etapa podemos incorporar más términos según crea necesario la docente que esté a cargo del grupo. Esto permitirá realizar la unión de los términos conocidos en pequeñas frases como por ejemplo:</p> <p>"Silla blanca"</p> <p>"Una pelota"</p>
<p>Oraciones y frases estructuradas</p> <p>Unión de frases cortas para formar oraciones más complejas.</p>		<p>Este nivel es más complejo, porque por medio de la unión de frases podremos llegar a la conformación de oraciones y frases, una de las razones es la interacción de la riqueza de términos que maneje el niño y las una con un razonamiento lógico para dar lectura, como por ejemplo:</p> <p>"Una pelota blanca", "El sol es amarillo".</p>
		<p>Superada las dos fases anteriores se elaborará un texto</p>

<p>Lectura de un auténtico libro</p> <p>Aplicación de un libro, con lectura acorde a su edad.</p>		<p>interactivo (imágenes, color, actividades y texto) para que el niño lea por sí solo y cumpla lo propuesto en el libro con la supervisión de su maestra.</p>
<p>El alfabeto</p> <p>En la última escala es más fácil ir de lo familiar a lo no familiar, a partir de esta etapa es el desarrollo de la escuela tradicional.</p>		<p>Hemos partido de lo general a lo particular, de las palabras al alfabeto, es decir a desmenuzar letra por letra cada palabra, para conocer el alfabeto, este es el inicio para los primeros años de educación básica.</p>

Elaborado por el autor.

La presente metodología la hemos propuesto en seis etapas, las que se encuentran combinados con los recursos tecnológicos existentes.

La primera etapa se empieza a partir que el niño aprende a desarrollar el habla, con las primeras palabras que aprende en su hogar como papá y mamá en forma individual, aunque se recomienda para grupos de cinco niños, a partir de los dos años de edad, los aspectos que podemos tomar en cuenta son los siguientes:

- El color influye en la emoción y conducta del niño por lo que el material sea físico o digital se puede elaborar con los colores rojo, amarillo, naranja, verde, violeta y rosa.
- El estilo del texto en las primeras ocasiones debe ser sencilla y fácil de observar, con las siguientes dimensiones: cada letra de 12,5 cm de ancho por 10 cm de largo con un espacio de 1,25 cm entre ellas, todo esto en un fondo blanco, el color para las letras podemos utilizar cualquiera de los mencionados anteriormente.
- Las primeras cartillas debemos incluir las fotografías de su padres para que al momento de la lectura asocie la imagen con la palabra a medida que avancemos, en cada sesión iremos alternando y reemplazando las cartillas donde solo exista la palabra mamá o papá, cada sesión de trabajo debe ser con un tiempo de entre 5 a 10 minutos y unas 5 veces al día, todo esto en un ambiente de juego con el estímulo de afecto y cariño.

- Las cartillas que fabriquemos pueden ser: cartulinas o fómix, recordemos que el niño debe manipular este material didáctico, su diseño debe realizarse en el siguiente software, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, el primero para la estructuración del texto y el segundo para el manejo de imágenes, las ventajas del uso de programas de computador es la facilidad de poder almacenarlas y poder reproducirlas nuevamente, en el caso del material didáctico físico se deteriorare por el uso y manipulación de los niños.
- Como parte del material didáctico dentro de las sesiones otra alternativa puede ser el utilizar presentaciones en software como PowerPoint, Impress o Herramientas de la Web 2.0 como el Prezi; dentro de ellas se encontrará el mismo contenido que se encuentran en las cartillas, esto significa que podemos hacer uso de un computador portátil, su respectivo proyector e inclusive una pizarra digital.
- La maestra o padre de familia debe generar fichas para llevar los apuntes necesarios sobre los avances que observe en el niño con la aplicación de la metodología en cada una de las etapas.
- El uso de documentos de planificación curricular es muy necesario como: la planificación anual, un plan de clase y para determinar cómo se encuentra el grupo de niños el informe de avance curricular, por lo general este tipo de documentación es de uso frecuente en las maestras parvularias.

En la segunda etapa se aplica una vez superada la primera que será en cuestión de meses, a partir de los dos años, tres meses; aunque pueden variar dependiendo de los avances que el padre de familia o la maestra del niño vea sus avances y según las fichas de apuntes muestren aquello.

- Fabricaremos nuevas cartillas con la misma estructura de la primera etapa, con la diferencia que incluiremos nuevas palabras que iremos agregando paulatinamente según el avance en el niño.

- Incorporamos el vocabulario corporal que ha de contener las siguientes 20 palabras:

mano	ojo	labio	cuello
cara	pie	nariz	pierna
dedo	uña	brazo	lengua
ceja	oreja	cabeza	pelo
boca	codo	pecho	diente

- Al momento de realizar el ejercicio la madre o maestra coge la mano del niño, le va a decir claramente “esto es mano”, procede a dejar a niño que observe su mano, le vuelve a decir “mano” y se le aprieta; así mismo una vez que reconoce su mano lo hacemos con la cartilla donde está la palabra mano, intercalando una con el grafico y con el texto.
- Es fundamental relacionar ya palabras que en niño va conociendo día a día, las actividades con el juego es fundamental, si este llegare a aburrirse durante las sesiones de trabajo, no existirá la motivación necesaria, inmediatamente suspendemos lo planificado para ese día, cada sesión de trabajo se puede incrementar de los 10 minutos a 15 minutos por 5 veces al día.
- Si observamos que estos ejercicios el niño supera, inmediatamente incorporamos el lenguaje domestico con las palabras de la familia, objetos de la casa, objetos propios del niño y las acciones que realiza en casa.

Palabras de la familia.

mamá	papá	perro	gato
tío	pájaro	hermano	pollo
pato			

Objetos de la casa.

silla	mesa	puerta	ventana
pared	cocina	sala	reloj
televisión	alfombra		

Objetos propios del niño.

plato	cuchara	taza	zapatos
cama	carro	pelota	pantalón
camiseta			

Acciones que realiza el niño.

sentarse	saltar	caminar	reír
llorar	comer	correr	dormir
parar			

A medida que el niño va aprendiendo cada palabra, simultáneamente se va ilustrando con una acción o un gráfico, fijémonos que a ellos les encanta aprender en base al juego, en cuanto a la evaluación no podemos ponerlos a prueba, ellas producen un grado de tensión y los niños lo perciben enseguida, por lo tanto va a ser constante y una forma es ir analizando el progreso de aprendizaje de la lectura es por medio de las fichas y su respectivo cuadro estadístico como sugerencia, de la misma manera si la maestra o el padre de familia cree conveniente puede incorporar más vocabulario como los números, colores, animales, entre otros.

- Con respecto a los nombres propios, según las reglas ortográficas, se manifiestan empezar con letras mayúsculas, en nuestro caso no es necesario, debido a que llamarán la atención del niño y lo pueden hasta incluso confundir.
- Con respecto al color, seguiremos utilizando lo sugeridos en la primera fase, pero uno solo, por el momento no combinaremos colores para formar una palabra, la idea es que capte el texto de la artilla y no lo distraiga.

La tercera etapa se caracteriza por formar frases con el vocabulario que conoce el niño, se puede emplear a partir de los tres años de edad, las sesiones de trabajo se pueden incrementar el tiempo con juegos donde se desarrolle la actividad física y musical, por lo tanto, se reducirán las repeticiones en el día, si lo eran cinco, ahora entre tres o dos veces al día.

- El punto de inicio es el conocimiento de lo familiar a no familiar, bajo este concepto, el niño conoce e interpreta las palabras, permitiendo realizar la unión de los términos conocidos en pequeñas frases como por ejemplo: “silla blanca”, “una pelota”, “taza roja”, entre otras.
- La variación del tamaño del texto para el material didáctico físico puede variar y reducir hasta unos 6 centímetros de largo por 5 centímetros de ancho por cada letra y un espacio de ½ centímetro entre ellas, mientras que el color se mantendrá según las utilizadas desde la primera etapa.
- En esta etapa vamos a elaborar nuestro primer libro con las siguientes características: el vocabulario no pasará de 150 palabras, se deben presentar un total de 15 a 20 palabras por página, el tamaño de la letra debe ser mayor a un centímetro, cada hoja contendrá ilustraciones de lo más colorido posible y el texto debe estar separado de la ilustración; estos parámetros para el material didáctico impreso, mientras el material digital de proyección, la ilustración como el texto debe ocupar toda la pantalla.
- El libro que diseñemos puede contener, según avance la lectura también complementemente con actividades físicas, así por ejemplo si dice: “Martín salta”, justo el niño que lleva el mismo nombre realizara esa acción de saltar, recordemos que un eje principal para motivar la lectura en el infante es mediante el juego.
- Si hablamos de usar el recurso tecnológico como las presentaciones podemos incorporar música entre una presentación y otra, esta debe relacionarse con el tema de la lectura como parte de la motivación, por ejemplo: si la lectura fuera “El lobo feroz”, el tema musical debe ser relacionado a este cuento.
- Recordemos que la forma de ir realizando una evaluación sobre el avance en el proceso de aprendizaje de la lectura en el niño es mediante su respectiva ficha, como cada madre de familia o maestra observara como el infante sin necesidad de preguntarle, el constantemente le dirá aquí dice “mamá”, “papá”,

“perro” o con frases compuestas como “pelota roja”, “pato salta”, entre otras palabras y/o frases.

La cuarta etapa se caracteriza por la formación de oraciones y frases estructuradas, el niño ya está en capacidad de hacerlo dentro de la edad de los 3 años y 5 meses

- Ampliamos nuestra biblioteca con nuevos libros que serán elaborados por la madre de familia o la profesora a cargo del cuidado del niño, podemos ampliar el vocabulario sobrepasando las 150 palabras, incrementándolas gradualmente, nos mantenemos en un total de 15 a 20 palabras por página, el tamaño de la letra debe ser mayor a un centímetro, cada hoja contendrá ilustraciones, lo más colorido posible y el texto debe estar separado de la ilustración; estos parámetros para el material didáctico impreso, el material digital de proyección contendrá ilustraciones y texto, distribuidos adecuadamente en toda la pantalla.
- El juego y combinación con las palabras es clave para el éxito del proceso de aprendizaje de la lectura en el niño, de esta manera modificaremos la elaboración de los libros en donde contendrá frases estructuradas como la que citaremos a continuación: “una pelota blanca”, “el sol es amarillo”, “el niño mira saltar una rana”, entre otras; como las ilustraciones forman parte de los textos, los gráficos deben relacionarse con la frase escrita en el texto, para que el niño razone y realice la relación entre el texto y la imagen.
- El niño de esta edad tiene una mayor conciencia de lo que observa con las actividades que realiza, aprovechando la motricidad del menor, el uso de libros de actividades (colorear personajes, la resolución de laberintos, recortar y pegar), deben contener texto con los términos ya conocidos, de la misma manera, la fabricación de rompecabezas es otra alternativa, donde la combinación de la imagen con las palabras contribuyen al proceso de enseñanza de la lectura.

- Los recursos tecnológicos se pueden seguir incrementando en el proceso de aprendizaje de la lectura, podemos crear bajo el mismo concepto del ítem anterior, hacer un libro de actividades digital con utilitarios de la Web 2.0 como el Prezi, un ejemplo: si desarrollamos un cuento donde el niño da un clic en determinado lugar, inmediatamente continua su presentación con imágenes relacionadas con el texto y podemos incluir video, audio como animaciones que llamaran la atención del infante.
- Notaremos que el tiempo para cada sesión se incrementará, por lo tanto lo haremos una sola vez al día, aunque si considera necesario lo pueden hacer dos veces al día.

La quinta etapa es la del reto final, prácticamente el niño se encuentra preparado para leer un auténtico libro, este debe ser acorde para su edad (alrededor de 4 años de edad), sobre todo entiende y razona lo que lee, parte de la evaluación es muy bueno charlar con ellos al final de cada sesión sobre el contenido de la lectura y no hacerlo muy mecánico. Una vez superada las dos fases anteriores se elaborará un texto interactivo con imágenes, color, actividades y texto, para que el niño lea por si solo y cumpla lo propuesto en el libro con la supervisión de su maestra. El material didáctico como eje fundamental para completar el desarrollo de la metodología de lectura en los niños menores de cinco años:

- Para ello mantenemos la misma estructura que utilizamos en las etapas anteriores para la elaboración de un libro – cuento; donde el tamaño de fuente, el color y su ilustración interactúe con el niño, pero la cantidad de carillas no sobrepasara de diez.
- El segundo libro que proponemos, tendrá una particularidad como el de incorporar actividades por separado, con el objetivo de diferenciar un libro de auténtica lectura con el otro.

Los libros como cuentos y actividades, complementan un trabajo de interacción entre el texto, lenguaje, razonamiento y entretenimiento en el niño, para ello, La fabricación de nuestro libro - cuento debe tener las siguientes características:

- El vocabulario no pasará de 150 palabras diferentes
- Cada página contendrá de un total de 15 a 20 palabras.
- El tamaño de la letra debe ser mayor a un centímetro (varía de acuerdo al criterio del tutor, maestra o padre de familia).
- Cada hoja contendrá ilustraciones de lo más colorido posible y el texto debe estar separado de la ilustración.

El libro de actividades tendrá juegos y su combinación con una variedad de palabras permitirán el éxito del proceso de aprendizaje de la lectura en el niño, como finalidad de aquello elaboraremos un libro de actividades, permitiendo reforzar lo aprendido y sus características serán las siguientes:

- Dibujo y pintura con crayones, pinturas o acuarelas de las gráficas, letras y palabras; esto permitirá incentivar el área plástica en el niño.
- Desarrollo de la grafo motricidad con ejercicios de líneas rectas, curvas, bucles, círculos, entre otros tipos; las trayectorias de las líneas, relleno de espacios y figuras, elaboración de caminos o laberintos sin tocar paredes.

La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación permitirá el reforzamiento de lo aprendido y forma parte de la estrategia para incentivar a la lectura en los niños menores a cinco años, para ello tenemos una variedad de alternativas como:

- Programas educativos de esquema corporal, razonamiento lógico y estructuración de ideas.

Este tipo de herramientas permite afianzar el conocimiento del niño en la observación y memoria, la numeración, la expresión y creatividad, la memoria visual y coordinación visio - motora.

- Programas educativos para la comunicación.

Dentro de este tipo de programas tenemos aquellos que permiten contribuir al desenvolvimiento de la lectoescritura, identificación de fonemas, asociar el vocabulario a acciones y sonidos, construir frases sencillas con representación gráfica animada.

- Programas educativos para la expresión y la creatividad.

De la misma manera la esquema corporal, la reproducción y creación de escenas animadas, la lateralidad (izquierda – derecha), la ubicación (cerca – lejos, dentro – fuera, arriba – abajo) y el dibujo libre, son parte del software que el maestro debe considerar para su uso.

- Programas educativos de esquema corporal, razonamiento lógico y estructuración.

El seleccionar herramientas que permitan identificar las partes del cuerpo, relacionar figuras según el tamaño, color y forma, trabajos para la orientación espacial, la enumeración, comparación y orden son características que poseen este tipo de programas.

Los recursos que presenta la web son otras alternativas que contribuyen a la aplicación de la presente metodología, podemos destacar aquellas que tienen estas características como:

- Sitio web interactivas.
- Creador de historietas en línea.
- Cuentos interactivos.
- Caza silabas, entre las principales.

Hemos partido de lo general a lo particular, de las palabras al alfabeto, es decir a desmenuzar letra por letra cada palabra, prácticamente nos encontramos ya en el inicio de la escolaridad, donde para el niño que creció junto a la metodología para aprender a leer le será más fácil comprender este nuevo reto de aprendizaje.

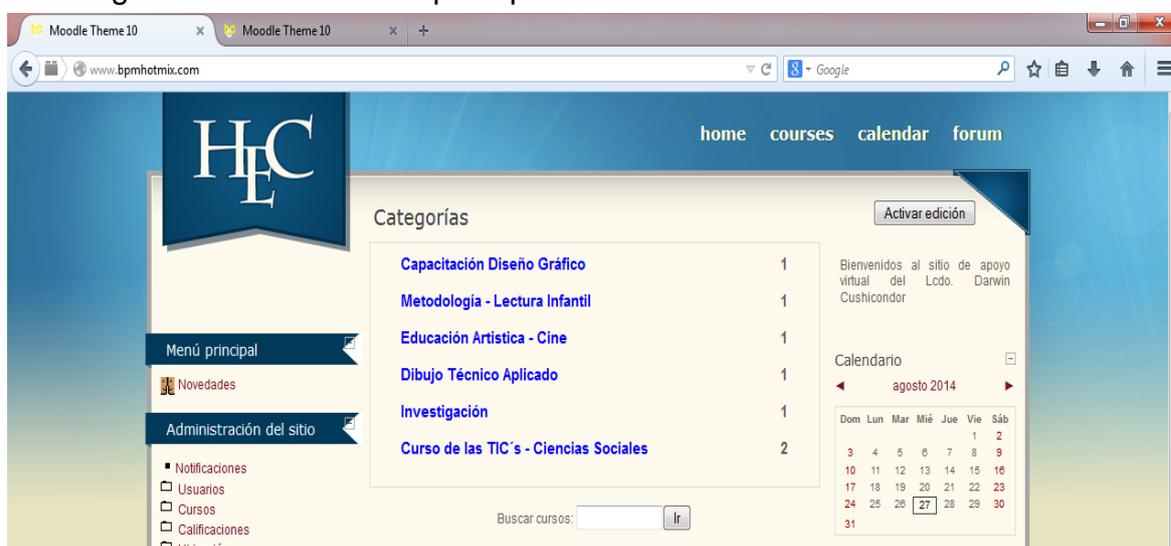
El niño ahora tendrá ya cinco años de edad y bajo nuestro sistema educativo cursara el primer año de educación básica general, donde tienen sus propias metodologías y técnicas para guiar al infante a descubrir nuevas experiencias en él.

3.4.2 DISEÑO DEL SEMANARIO VIRTUAL SOBRE EL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN.

Por medio de las diversas aplicaciones y herramientas de la WEB 2.0, se implementa los instrumentos necesarios para la capacitación On – Line en la metodología de la lectura en niños menores a cinco años.

Dentro de estas herramientas el eje principal, va a ser el uso de una Plataforma Educativa (Moodle), que ofrece la facilidad de crear aulas virtuales divididas en módulos, que va activando el tutor, de acuerdo a los avances de conocimientos del usuario, mediante una metodología de aprendizaje E-Learning, este sitio va a ser www.bpmhotmix.com.

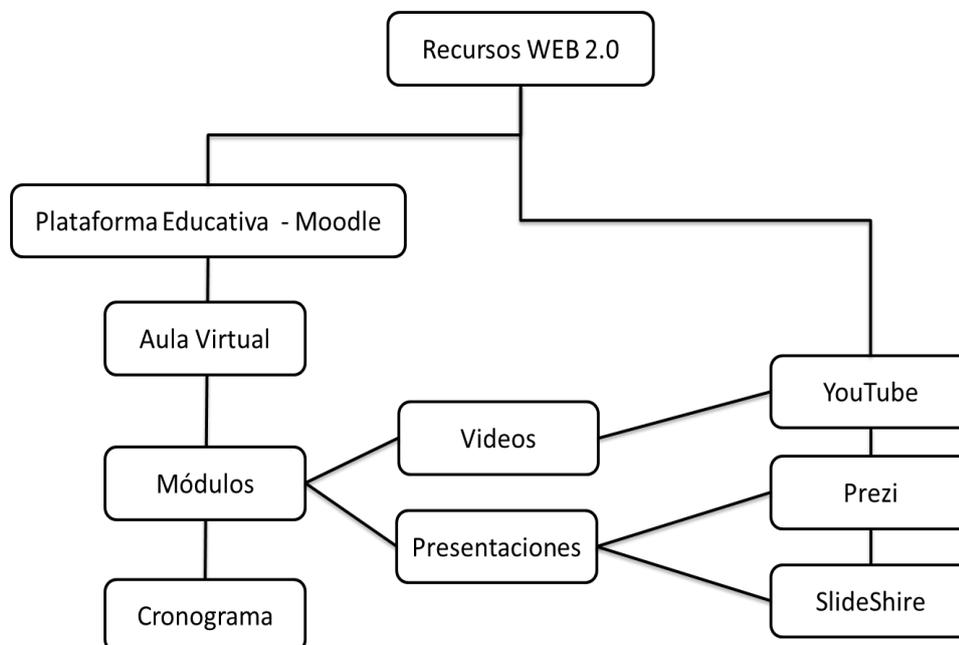
Figura Nro.: 11 Pantalla principal del aula virtual



Elaborado por el autor.

La aplicación del aula virtual tendrá la siguiente estructura según el diagrama que se encuentra a continuación:

Figura Nro.: 12 Estructura del aula virtual



Elaborado por el autor.

3.4.3 SELECCIÓN DEL SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.

Como parte de la gestión del aprendizaje constructivo se aplica el tipo de educación E-Learning, asistida por el uso de una plataforma educativa que es el Moodle, tomando en cuenta algunos criterios fundamentales como:

- A partir de la versión 2.0 del Moodle, existe la posibilidad de estructurar la conexión con diferentes recursos de la Web como YouTube, Slideshire, Prezi entre otras como el empleo de “recursos de la nube”
- Desde el punto de vista pedagógico se puede destacar como una herramienta colaborativa e interactiva, enfocándose dentro de un modelo educativo constructivista apropiado para explotar los recursos que ofrece la WEB 2.0.

3.4.4 ESTRUCTURACIÓN DE CURSOS Y ACTIVIDADES EN EL SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE.

Los requerimientos para seguir las actividades en el Sistema de Gestión son:

- Conexión a Internet con velocidad mínima de 28, 8 Kb
- Actualizar constantemente los plugins del navegador, que el usuario utilice con frecuencia en su computador personal.
- Tener instalado el Adobe Reader.

Se adquirió un dominio www.bpmhotmix.com y su respectivo hosting donde se aloja la plataforma educativa, conformada por módulos o cursos con sus respectivas actividades.

El curso o módulo es sobre la metodología de la lectura en niños menores a cinco años, orientado a los docentes y padres de familia que desean adquirir el conocimiento para desarrollar las habilidades y destrezas de la lectura en el infante.

3.4.5 DISEÑO DE LA ORGANIZACIÓN DE CURSOS Y ACTIVIDADES.

3.4.5.1 ACTIVIDADES SOBRE METODOLOGÍA – LECTURA INFANTIL.

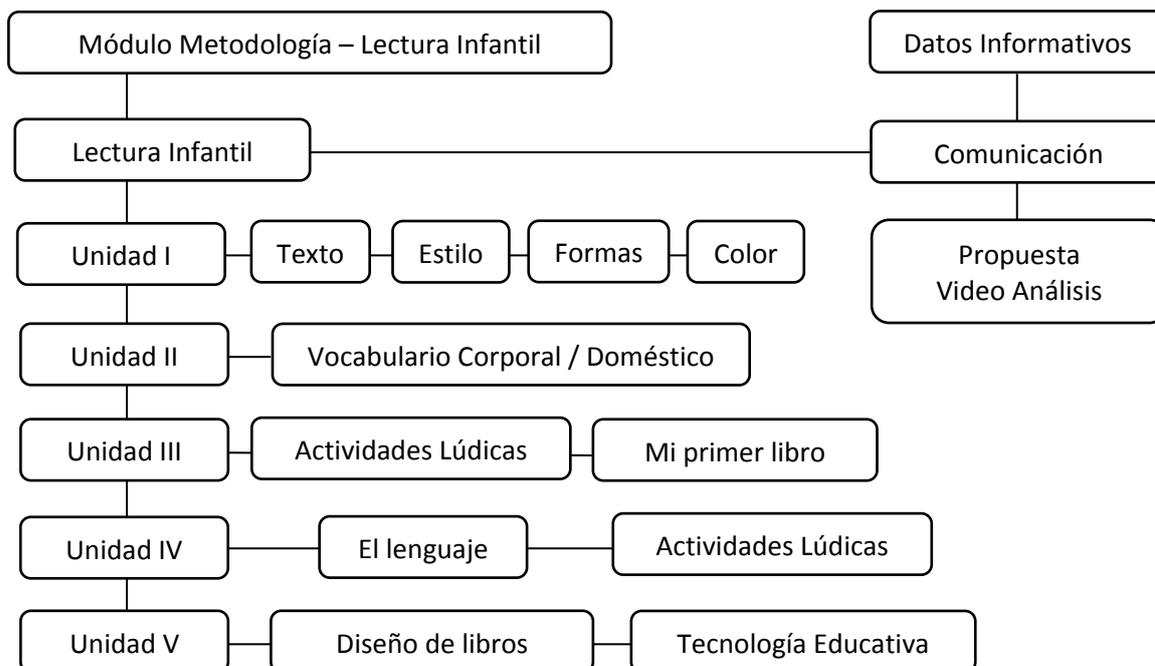
El sitio web propuesto, pretende ser utilizado para la capacitación de docentes y padres de familia en una metodología para el desarrollo de la lectura de los menores de cinco años. El lugar virtual muestra algunos módulos de capacitación, pueden acceder para complementar sus conocimientos como: los módulos de Diseño Gráfico y Educación Artística. Las personas interesadas deben registrarse

en este sitio creando una cuenta donde ingresarán sus datos, usuario y contraseña; estos dos últimos son los datos que le permitirán acceder a este sitio en la red.

Figura Nro.: 13 Registro de usuario en el aula virtual.

Una vez registrado en la plataforma educativa se procede a realizar la matriculación en el curso, “Metodología – Lectura Infantil”, para acceder al curso virtual. La estructura general del curso se ejemplifica en el siguiente esquema:

Figura Nro.: 14 Estructura del curso en el aula virtual



Elaborado por el autor.

EL curso de Metodología – Lectura Infantil, el módulo se encuentra dirigido a los docentes y padres de familia que desean incentivar el hábito de lectura en los menores de cinco años con aplicaciones prácticas y muy fáciles de realizar.

Figura Nro.: 15 Presentación del módulo en el aula virtual.

Todo aquel que lee, deja en un cajón de sus recuerdos una anécdota más para su existir.

Lectura Infantil
Profesor: Darwin Cushicondor



El presente módulo propone la aplicación de una metodología para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la lectura en los niños menores de cinco años con el aprovechamiento de las herramientas del diseño gráfico.

Elaborado por el autor.

Figura Nro.: 16 Pantalla de presentación del tutor en el aula virtual.

NUEVA METODOLOGÍA DE LECTURA INFANTIL



Video de bienvenida en construcción

Datos Informativos

Asignatura : Educación Artística - Cine
Tutor : Darwin Cushicondor Q.
E-Mail : bpmhotmix@yahoo.es
Horario de Tutorías : Todos los días de 21h30 a 22h30

 [Presentación del Docente](#)
 [Motivación Inicial](#)

Comunicación

Revise permanentemente la planificación de cada unidad con sus respectivas actividades.

 [Sala de Chat](#)
 [Novedades](#)

Video Análisis

 [Programa Doman en casa y escuela](#)

Elaborado por el autor.

El módulo de capacitación se encuentra dividido por temas o unidades:

- Diferenciación visual

Figura Nro.: 17 Pantalla de la Unidad I en el aula virtual.



Elaborado por el autor.

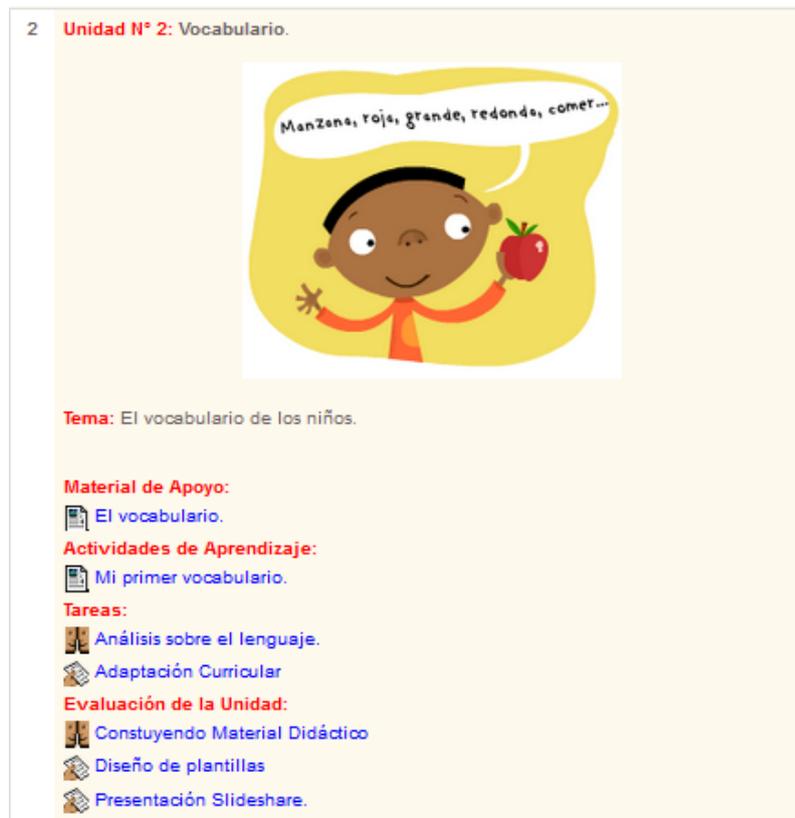
Tabla Nro.: 12 Esquema de planificación pedagógica.

Unidad I – Diferenciación visual	
Objetivo:	Crear una relación entre el docente y las Tic's
Método:	Constructivismo Social
Medios:	Conectivismo Plataforma virtual Moodle
Formas Organizativas:	Perspectiva Social participativa estudiante – tutor – estudiante
Evaluación:	Participación en los Foros, Análisis del rol del docente e Integrando el diseño gráfico nuestro entorno. Construcción de una Wiki, construyendo conceptos

Elaborado por el autor.

- El vocabulario

Figura Nro.: 18 Pantalla de la Unidad II en el aula virtual.



Elaborado por el autor.

Tabla Nro.: 13 Esquema de planificación pedagógica.

Unidad II – Vocabulario	
Objetivo:	Crear una relación entre el docente y las Tic's
Método:	Constructivismo Social
Medios:	Conectivismo Plataforma virtual Moodle
Formas Organizativas:	Perspectiva Social participativa estudiante – tutor - estudiante
Evaluación:	Participación en el Foro, Construyendo material didáctico. Subida de archivos, con el diseño de 6 plantillas en formato jpg. Desarrollo de una presentación relacionada al tema de la unidad y subirla a la cuenta en Slideshare, luego compartir el respectivo link.

Elaborado por el autor.

- Vocabulario para formar frases

Figura Nro.: 19 Pantalla de la Unidad III en el aula virtual.



Elaborado por el autor.

Tabla Nro.: 14 Esquema de planificación pedagógica.

Unidad III – Vocabulario para formar frases	
Objetivo:	Crear una relación entre el docente y las Tic's
Método:	Constructivismo Social
Medios:	Conectivismo Plataforma virtual Moodle
Formas Organizativas:	Perspectiva Social participativa estudiante – tutor - estudiante
Evaluación:	Participación en el Foro, Debate sobre Prezi. Subida del archivo, con el diseño de un mini cuento realizado en Microsoft PowerPoint. Desarrollo de una sesión de trabajo en Prezi, luego compartir el respectivo link.

Elaborado por el autor.

- Oraciones y frases estructuradas

Figura Nro.: 20 Pantalla de la Unidad IV en el aula virtual.



Elaborado por el autor.

Tabla Nro.: 15 Esquema de planificación pedagógica.

Unidad IV – Oraciones y frases estructuradas.	
Objetivo:	Crear una relación entre el docente y las Tic's
Método:	Constructivismo Social
Medios:	Conectivismo Plataforma virtual Moodle
Formas Organizativas:	Perspectiva Social participativa estudiante – tutor - estudiante
Evaluación:	Subida del archivo, bitácora para actividades lúdicas. Desarrollo de una actividad lúdica en Prezi, luego compartir el respectivo link. Desarrollo de un video en Wideo, aplicando el contenido en esta unidad

Elaborado por el autor.

- Lectura de un auténtico libro

Figura Nro.: 21 Pantalla de la Unidad V en el aula virtual.



Elaborado por el autor.

Tabla Nro.: 16 Esquema de planificación pedagógica.

Unidad V – Lectura de un auténtico libro.	
Objetivo:	Crear una relación entre el docente y las Tic's
Método:	Constructivismo Social
Medios:	Conectivismo Plataforma virtual Moodle
Formas Organizativas:	Perspectiva Social participativa estudiante – tutor - estudiante
Evaluación:	Subida de archivos, libro cuento y libro de actividades. Desarrollo de un cuento en Creacomis, luego compartir el respectivo link. Desarrollo de una historieta en Animoto, aplicando el contenido en esta unidad.

Elaborado por el autor.

Una vez concluido el módulo de capacitación, el docente de pre – básico o padre de familia se encuentra apto para desarrollar la metodología de lectura en niños menores a cinco años.

3.5 VALIDACIÓN

La validación del Curso Virtual para Capacitación de Docentes en la metodología de la lectura en niños menores a cinco años, establece parámetros para validar los resultados de la enseñanza – aprendizaje por medio del constructivismo.

Se realizará con el criterio de examinadores que tendrán las siguientes características:

- Docentes con título de cuarto nivel
- Conocimiento de las Tic's y aplicación en el aula de clase
- Tener al menos cinco años en la práctica del área docente en el manejo de las Tic's.
- Ser Actualmente docente parvulario.

Los mismos que ingresaran como invitados a la plataforma virtual Moodle para la verificación:

Tabla Nro.: 17 Esquema para la verificación de la plataforma.

NOMBRE	Yolanda Rodríguez
TÍTULO	Magíster
CARGO	Docente de Informática
EXPERIENCIA	25 años de labor docente
ASIGNATURA QUE DICTA Y LA MODALIDAD	Informática Educativa, Bi-Learning.

NOMBRE	Katy Guerra
TITULO	Magíster
CARGO	Docente de Informática
EXPERIENCIA	15 años de labor docente
ASIGNATURA QUE DICTA Y LA MODALIDAD	Investigación para la ciencia y tecnología.
NOMBRE	Gonzalo Ramos
TITULO	DR.
CARGO	Vicerrector Académico – Escuela Básica, Colegio “24 de Mayo”
EXPERIENCIA	30 años en labor docente
ASIGNATURA QUE DICTA Y LA MODALIDAD	Coordinador de áreas pedagógicas de la institución
NOMBRE	
TITULO	
CARGO	
EXPERIENCIA	
ASIGNATURA QUE DICTA Y LA MODALIDAD	

Elaborado por el autor.

3.5.1 FICHA DE VALIDACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN

TESIS DE MAESTRIA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO EN MAGISTER EN SISTEMAS INFORMATICOS EDUCATIVOS.

TEMA: La sinergia del diseño gráfico en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños menores a cinco años.

Autora: Lcdo. Darwin Cushicondor Q.

INDICADORES					OBSERVACIONES
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	
Presentación general del Curso					
Organización del Curso.					
Manejo de Contenidos					
Material de Apoyo adecuados a los temas					
Actividades Dosificadas y acorde al contenido de aprendizaje					
Tareas concretas y claras.					
Sistema de Evaluación					

SUGERENCIAS: _____

Firma y Nombre

3.5.2 RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

La Validación la propuesta metodológica se realizó a través de expertos conocedores del tema, donde priorizan los alcances didácticos, la facilidad de uso, el contenido y la interdisciplinaridad que la herramienta propuesta facilita a los usuarios; dando un realce al presente trabajo.

Los resultados son los siguientes:

INDICADORES	Excelente			Muy Bueno			Bueno			Regular			OBSERVACIONES
	Msc. Yolanda Rodríguez	Msc. Katy Guerra	Dr. Gonzalo Ramos	Msc. Yolanda Rodríguez	Msc. Katy Guerra	Dr. Gonzalo Ramos	Msc. Yolanda Rodríguez	Msc. Katy Guerra	Dr. Gonzalo Ramos	Msc. Yolanda Rodríguez	Msc. Katy Guerra	Dr. Gonzalo Ramos	
Presentación general del Curso	X				X	X							
Organización del Curso.		X		X		X							
Manejo de Contenidos		X	X	X									
Material de Apoyo adecuados a los temas	X	X	X										
Actividades Dosificadas y acorde al contenido de aprendizaje	X	X	X										
Tareas concretas y claras.	X	X				X							
Sistema de Evaluación	X	X				X							

Según los análisis de validación realizamos el siguiente análisis:

CONCLUSIONES

- El impulso que da las nuevas tecnologías en el campo de la informática y las comunicaciones han permitido a la educación tener otro tipo de desarrollo, recibiendo una influencia de la cultura globalizada, propiciando una nueva forma de aprendizaje en donde estos procesos virtuales facilitan las interacciones sociales entre los participantes de estos procesos educativos, independientemente del tiempo, sitio o lugar donde se encuentren los docentes.
- Es muy importante determinar que las etapas de desarrollo de un niño, planteados por Piaget, el sensorio-motriz y el pre-operacional han determinado un papel muy importante en el desarrollo del presente proyecto, en donde la ambientación (exploración mediante los sentidos) y el manejo de imágenes o palabras (representaciones mentales) permiten la elaboración de material didáctico, acorde a la edad, planificación y avance del proceso de aprendizaje de la lectura en los niños menores a cinco años.
- La creatividad, imaginación y experiencia que el docente parvulario/a ha desarrollado durante su relación con los niños de etapa pre – escolar, es un referente muy importante que junto a la destreza y competencias adquiridas por las herramientas del Diseño Gráfico hace que se pueda explotar de mejor manera el potencial de cada uno de ellos, para la elaboración de material didáctico de la lectura de niños menores de cinco años.
- Los padres de familia están conscientes que el proceso de enseñanza de la lectura en los niños menores a cinco años si es factible, por lo que ellos están predispuestos a colaborar para que esta etapa de aprendizaje se desarrolle en su hijo.

RECOMENDACIONES

- La motivación que el infante reciba es un factor muy importante, esto determinara la predisposición por aprender por lo que es necesario desarrollar en el docente el arte gráfico digital.
- Se sugiere que dentro de la malla curricular para la especialidad de Parvularia se debe incluir las Artes Gráficas Digitales y no solo el dibujo técnico como el artístico ya que esto permitirá el desarrollo de habilidades y destrezas en el futuro docente para la elaboración de material didáctico.
- La presente metodología requiere de paciencia, su aplicación debe enfocarse a tiempos donde el niño se encuentre predispuesto al aprendizaje, no estar sujeto a horarios establecidos, la combinación con otras actividades son parte de la estrategia que el docente o padre de familia debe generar durante la aplicación.
- La creatividad y el estado de ánimo del aplicador juegan un papel importante al momento de generar hábitos en los niños, por ello se sugiere reflexionar sobre la importancia de ser maestro o padre de familia.
- El proceso a implementar se puede emplear cuando el niño empieza a desarrollar el lenguaje, aproximadamente de 6 a 9 meses de edad y dentro del hogar, en el caso de grupos mayores a dos niños, a partir de los dos años de edad; no existe un rango específico para la aplicación de la metodología de lectura antes de los cinco años de edad, por lo tanto es importante ir incrementado las actividades recomendadas acorde a los avances vistos en el niño y las periódicas evaluaciones que van realizando los tutores o padres de familia.

BIBLIOGRAFÍA

- Buscabiografías. (11 de octubre de 2014). Obtenido de <http://www.buscabiografias.com/bios/biografia/verDetalle/4806/Howard%20Gardner>
- Cevallos, Z. (27 de enero de 2012). Obtenido de <http://es.slideshare.net/zrceballosv/psicologa-educativa-y-rol-del-psicologo-educativo>
- Chiriani, M. (2009). *Ambientes Virtuales como apoyo al Aprendizaje Colaborativo*. Argentina: Universidad Nacional San Luis.
- Definicion. DE. (23 de abril de 2013). Obtenido de <http://definicion.de/psicopedagogia/>
- Delgado, K., Pardo, A., Muñoz, O., & Valentin, D. I. (2010). *an e-learning initiative based on open source as a basis for sustainability. International Journal of Continuing Engineering Education and Life Long Learning., acceso.*
- Dipromepg. (23 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/to.htm>
- Ecured. (23 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.ecured.cu/index.php/Neurociencia>
- Educación, M. d. (22 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.educacion.gob.ec/generalidades-pes/que-son-pes.html>
- Educativa, D. U. (2008). Cuba: Universidad de Camaguey.
- El Comercio. (2011). Padre e hijos, lo que los bebés aprenden antes de nacer. *La Familia nnumero 1366*, 12-13.
- El Mostrador. (22 de abril de 2013). Obtenido de <http://dossiergf.wordpress.com/2012/10/21/unesco-pocos-paises-latinoamericanos-lograran-educacion-para-todos-en-2015/>
- Escobar, I. (2009). *Universidad Privada de Tacna Educación Técnica*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/wiesco/teorias-del-aprendizaje-312461>.
- Escobar, M. E. (abril de 2010). Obtenido de http://elena-escobar.blogspot.com/2010_04_01_archive.html
- Estabaranz, A. (2002). *Evaluación de ambientes de aprendizaje virtual, Comunicación presentada al VII Congreso universitario de Organización de Instituciones Educativas*. España: Cioe.
- Fernandez, R. (2006). *El Perfil del Profesorado del siglo XXI*. La Mancha: Universidad de Castilla.
- Fraga, R., & Herrera, C. (2002). *Investigación Educativa*. Quito.

- Fumerton, M. (22 de septiembre de 2008). Obtenido de <http://es.slideshare.net/mayrafumerton/teora-de-las-inteligencias-multiples-de-howard-gardner-presentation>
- Godoy, M. (2011). *Etapas de Desarrollo del Lenguaje del Nacimiento Hasta los 6 Años. Educación Inicial*. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2500/2528.asp>
- Hernández, P. (abril de 2010). Obtenido de <http://www.ilustrados.com/tema/276/Psicologia-Educativa-Metodos-Ensenanza.html>
- Herrera, L. (2008). *Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Enseñanza de la Historia*. Cuba: ISP.
- Kuhlthau, C. (13 de marzo de 2009). Obtenido de <http://www.eduteka.org/modulos/1/261/>
- Leon. (12 de agosto de 2011). Obtenido de <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/practicu/Evolut01.htm>.
- Lozano, F. (12 de agosto de 2011). *Las Etapas del Desarrollo del Niño. Asociación de Docentes y Educadores No Universitarios. Persiana Digital.Com, Revista Digital de Investigación Educativa*. Obtenido de <http://perceianadigital.com/index.php/noticias/366-las-et>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (22 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.educacion.gob.ec/generalidades-pes/que-son-pes.html>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (22 de abril de 2013). *Educación Inicial*. Obtenido de <http://portal.educacion.gob.ec/index.php/educacion-inicial-pdle>
- Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Industrias Intermedias, Gobiernos de Venezuela. (2011). *Gobierno Bolivariano de Venezuela. Psicología y desarrollo Infantil*. Obtenido de <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema5.html>.
- Mis respuestas*. (22 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-sinergia.html>
- Moreno, L. (22 de abril de 2013). Obtenido de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>
- Ontoria, A., Juan, G., & Molina, A. (2003). *Potenciar la Capacidad de Aprender a Aprender*. Mexico: Alfaomega.
- Psicopedagogía. (22 de abril de 2013). *Psicopedagogía*. Obtenido de <http://www.psicopedagogia.com/definicion/material%20didactico>
- Red Escolar Nacional. (abril de 2010). Obtenido de <http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema5.html>
- Rucker, Ú. (2003). *Aprender a Estudiar*. Barcelona.
- Sanguano, V. (2007). *Manual Metodológico para la implementación de cursos en el Portal Educativo*. Unita.

Selin, J. (2009). Taller de Docencia Universitaria para la Sociedad del Conocimiento, Diseño Instruccional. Quito.

Semana. (09 de octubre de 2010). Obtenido de <http://www.semana.com/vida-moderna/articulo/todo-empieza-vientre/123086-3>

Sosa, R. (2005). B-learning y Teoría del Aprendizaje Constructivista en las Disciplinas Informáticas. Madrid : Universidad Alfonso X.

Soto, R. (2007). Técnicas de Estudio. Lima: Palomino.

Universidad Militar Nueva Granada. (14 de octubre de 2014). Obtenido de <http://www.umng.edu.co/ambientes-virtuales>

ANEXOS





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
MAESTRÍA EN SISTEMAS INFORMÁTICOS EDUCATIVOS

Esta encuesta forma parte de un proyecto de investigación para el levantamiento de información del tema “**La Sinergia del Diseño Gráfico en los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en los niños menores de Cinco Años**”. El objetivo es identificar los factores críticos necesarios para la formulación de una metodología que motive el proceso de enseñanza de la lectura en la etapa pre – escolar. Su opinión es esencial para nosotros, por lo que le rogamos que dedique unos minutos a responder este formulario, el cuestionario es anónimo. ¡Gracias por su tiempo!

1) ¿Conoce usted si existen metodologías para la estimulación del hábito de la lectura en los niños?

- Si
- No

2) ¿A qué edad cree usted que un niños aprende a leer?

- Menos de 5 años
- 6 – 7 años
- Más de 7 años

3) ¿Cómo cree usted que su niño aprendería a leer?

- Interpretando imágenes y/o gráficas
- Observando imágenes y/o gráficas
- Escuchando sonidos.
- Ninguna

4) ¿Cómo ayudaría a motivar el hábito de la lectura en su niño?

- Ayudándoles a recordar lo que conocen.
- Relacionando las palabras conocidas con los gráficos y/o imágenes.
- Otras, cuál? _____

5) ¿Piensa usted que los libros con imágenes ayudarían a leer a los niños?

- Si
- No

6) ¿Qué tipos de libros gustarían a los niños antes de los cinco años?

- Libros de juegos (ventanas, elementos móviles, agujeros, etc.)
- Libros de imágenes sin texto
- Libros de imágenes con texto muy breve
- Libros de actividades (dibujar, pintar o recortar)

Otros, cuál? _____