



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico utilizado para potenciar la elaboración de material didáctico en procesos educativos preescolares en línea, aplicación en material de prelectura y preescritura

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:

DISEÑADOR GRÁFICO

Autor: Pablo Daniel Flores Vivar

Director: Dis. Fabián Cordero

**CUENCA – ECUADOR
2021**

TRABAJO DE GRADUACIÓN

TUTOR

DIS. FABIÁN CORDERO

AUTOR

PABLO DANIEL FLORES VIVAR

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

AUTOR

ILUSTRACIONES

TODAS LAS IMÁGENES E ILUSTRACIONES
FUERON REALIZADAS POR EL AUTOR,
EXCEPTO AQUELLAS QUE SE ENCUENTRAN
CON SU RESPECTIVA CITA.

El diseño gráfico utilizado para potenciar
la elaboración de material didáctico en
procesos educativos preescolares en línea.

Aplicación en material de prelectura
y prescritura

Cuenca - Ecuador

2021

DEDICATORIA

A mis padres, Pablo y Miryan por el apoyo incondicional que me han brindado durante el transcurso de mi carrera.

A mis hermanas Melissa y Verónica que siempre han estado para brindarme su apoyo.

A todos los niños que están dispuestos a sonreír y aprender cosas nuevas.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, hermanas y abuelos que siempre estuvieron ahí motivándome a cumplir todos mis sueños.

A mis primos y amigos que han estado en las buenas y en las malas a mi lado.

Un especial agradecimiento a mi hermana Melissa que siempre me motivo para seguir adelante.

A mis profesores Fabián, Juan, Edgar y Cristian, que me brindaron su apoyo y conocimiento en el desarrollo de este proyecto

ÍNDICE

Resumen	8	1.1.5 Interfaces	25
Abstract	9	Interfaz de usuario	25
Objetivos	10	Recursos didácticos digitales para niños	26
Introducción	11		
Capítulo 1: Contextualización			
1.1 Investigación Bibliográfica	15	1.2 Investigación de campo	28
1.1.1 Educación	15	1.2.1 Entrevistas	28
La pandemia en la educación	15	Madre de familia	28
Estándares de la enseñanza preescolar	16	Docente	29
Educación en línea	17	1.3 Homólogos	30
Uso de objetos de aprendizaje	17	1.3.1 Abc dinos	31
Aprendizaje	17	1.3.2 Lee y aprende	32
Enseñanza	17	1.3.3 Cuaderno de actividades grafomotrices	32
Material didáctico en educación inicial	18	1.3.4 Cuaderno de lectoescritura	33
Uso de las tics en enseñanza y aprendizaje	18	1.4 Conclusiones	35
		Capítulo 2: Planificación	
1.1.2 Motricidad Fina	19	2.1 Target	39
Desarrollo Motriz	19	2.1.1 Segmentación niños	39
Psicomotricidad	19	2.1.2 Segmentación docentes	40
Lateralidad	20	2.1.3 Segmentación padres	40
1.1.3 Prelectura y preescritura	21	2.2 Persona Design	41
Prelectura	21	2.2.1 Target directo niños	42
Preescritura	21	2.2.2 Target indirecto padres	42
Conciencia fonológica preescolar	22	2.2.3 Target indirecto docentes	43
Comprensión lector	22	2.3 Plan de negocios	44
Expresión Oral	22	2.3.1 Producto	44
1.1.4 Diseño	23	2.3.2 Precio	44
Diseño de material didáctico	23	2.3.3 Plaza	45
Diseño de interfaces gráficas	23	2.3.4 Promoción	45
Diseño instruccional	24	2.4 Partidos de diseño	46
Diseño interactivo	24	2.4.1 Forma	47
Diseño centrado en el usuario	24	2.4.2 Función	47
		2.4.3 Tecnología	47

ÍNDICE

Capítulo 3: Ideación	
3.1 Ideación	50
3.1.1 Diez ideas	51
3.1.2 Tres ideas	57
3.1.3 Idea final	58
3.2 Proceso creativo	60
3.2.1 Índice de contenidos	61
3.2.2 Bocetación	62
3.2.3 Digitalización	63
3.2.4 Sistema de ilustración	69
3.3 Proceso de diseño	70
3.3.1 Cromática	70
3.3.2 Tipografía	71
3.3.3 Composición	72
3.3.4 Formatos	75
Capítulo 4: Producto final	
4.1 Producto final	78
4.2 Validación	122
Conclusiones y recomendaciones	127
Bibliografía	128
Anexos	130

ÍNDICE DE IMÁGENES

Img.01	https://bit.ly/3cDemT9
Img.02	https://bit.ly/2SuRMVV
Img.03	https://bit.ly/3dkBbv0
Img.04	https://bit.ly/2TnYeye
Img.05	https://bit.ly/3giD9OH
Img.06	https://bit.ly/3pP6DXi
Img.07	https://bit.ly/35cJIBk
Img.08	https://bit.ly/3gjiGJv
Img.09	https://bit.ly/3pKyfNu
Img.10	https://bit.ly/3ggNI4A
Img.11	https://bit.ly/3wdtZHJ
Img.12	https://bit.ly/2RRoqAQ
Img.13	https://bit.ly/3gr8my4
Img.14	https://bit.ly/3xbJwZA
Img.15	https://bit.ly/3zkXQRr
Img.16	https://bit.ly/3gk6SXo
Img.17	https://bit.ly/3cAVXGu
Img.18	https://bit.ly/3gsRGGq
Img.19	https://bit.ly/35gocX2
Img.20	https://bit.ly/3zquwJd
Img.21	https://bit.ly/3iBDTQo
Img.22	https://bit.ly/3hfiTxW
Img.23	https://bit.ly/2RO2x5h
Img.24	https://bit.ly/3zk2YVY
Img.25	https://bit.ly/3wo8nJU
Img.26	https://bit.ly/3cVMOZx
Img.27	https://bit.ly/3iBDTQo
Img.28	https://bit.ly/3gl64lg

RESUMEN

Debido a la pandemia de COVID-19 múltiples instituciones educativas, incluyendo las preescolares, se vieron obligadas a interrumpir la educación presencial para dar paso a la educación virtual. Para ayudar a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la prelectura y preescritura en esta nueva realidad y tras una investigación acerca de los estándares de la enseñanza preescolar en este tema, se propone el diseño de material didáctico analógico y digital, utilizando la metodología del diseño centrado en el usuario, a través de varios recursos como el finger trail, imágenes 3D, máscaras low poly y actividades lúdicas que ayuden a los niños a un correcto aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Educación inicial, psicomotricidad, recursos didácticos analógicos, recursos didácticos digitales, niños.

ABSTRACT

Due to the COVID-19 pandemic, multiple educational institutions, including preschools, were forced to interrupt face-to-face education to make way for virtual education. To help the teaching-learning processes of pre-reading and pre-writing in this new reality and after an investigation about the standards of preschool education in this subject, the design of analog and digital didactic material is proposed, using the design methodology focused on the user, through various resources such as the finger trail, 3D images, low poly masks and fun activities that help children to learn correctly.

KEYWORDS

Initial education, psychomotor skills, analog teaching resources, digital teaching resources, children.

OBJETIVO GENERAL

Aportar al proceso enseñanza-aprendizaje de la prelectura y la preescritura en niños en edad de preescolar mediante un producto de diseño gráfico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar y recopilar los principales estándares utilizados en la enseñanza preescolar en diferentes sistemas educativos.
2. Identificar y analizar diferentes productos y métodos utilizados actualmente para enseñar y aprender prelectura y preescritura.
3. Diseñar las interfaces gráficas de recursos educativos digitales y analógicos para aplicarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la prelectura y preescritura.

ALCANCES

Presentar un material didáctico dirigido para niños en edad de preescolar como también a educadores y padres de familia con el apoyo de profesionales en la educación inicial.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial se a visto afectada debido a la pandemia del COVID-19 y en el Ecuador muchos niños se quedaron con dificultades para el aprendizaje de la prelectura y preescritura, siendo esto algo muy importante que no se debe descuidar.

Este proyecto aporta con un material didáctico analógico y digital con el que los niños podrán aprender prelectura y preescritura de una manera dinámica y entretenida utilizando criterios de diseño gráfico para lograr un correcto apoyo para el aprendizaje de los niños.

El primer capítulo recopila temas y conceptos muy importantes que se requiere para lograr una eficaz investigación bibliográfica, de la misma manera busca distintas teorías del diseño, además de una investigación de campo y análisis de homólogos será fundamental para que este proyecto se pueda resolver de una forma adecuada.

En el segundo capítulo se define distintos targets para los que va a dirigirse el producto, el cual será dirigido a un target de niños entre 3 y 4 años de edad, para padres de familias y docentes que participarán con este material.

En el tercer capítulo se crean diez ideas que intentan resolver la problemática por medio de distintos materiales didácticos y se profundiza en tres de las ideas planteadas para generar un producto didáctico de calidad que combina ejercicios con gafas 3d, finger trail y actividades dinámicas con máscaras de tipo low-poly que servirá muy bien para cumplir los objetivos de este proyecto.



Capítulo 1

1. CONTEXTUALIZACIÓN



Img.02

1.1 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

1.1.1 Educación

Educación Inicial

La educación inicial está relacionada ampliamente a los términos de “educación preescolar” o “educación infantil” por lo cual no hay mucha diferencia entre estos conceptos. Por otra parte, hoy en día la educación inicial profundiza en diferentes modalidades de aprendizaje y educación que se enfoca en niños desde sus primeras semanas de vida hasta su integración dentro de una escuela primaria.

También influye la práctica, donde las guarderías, preescolares, jardines de infancia, círculos infantiles, clases de preprimaria, etc., son términos que están presentes en la educación inicial y viene a tratar una gran diversidad de prácticas y sistemas de atención a la infancia. (Egido, 1999, p.120)

En base al currículo de educación inicial del Ministerio de Educación del Ecuador (2014), el perfil de salida de un niño de preescolar se basa en los ámbitos de desarrollo y aprendizaje de: identidad y autonomía, relacionado a realizar actividades con menor dependencia; así como, el reconocerse como parte de su hogar y familia y escuela; convivencia, relacionado a la interacción con otros y normas sociales; relaciones con el medio natural y cultural, interacción del niño con el medio y su descubrimiento; relaciones lógico/matemáticas, desarrollo de procesos cognitivos, pensamiento y nociones básicas para la resolución de problemas; comprensión y expresión del lenguaje, incluye procesos de comunicación verbal y no verbal, así como la prelectura y preescritura; expresión artística, desarrollo de la creatividad y manipulación de recursos; expresión corporal y motricidad, desarrollar las destrezas motrices como movimientos, equilibrio, orientación, etc.

La pandemia en la educación

Según la UNESCO (2020) La pandemia del Covid-19 a afectado al sistema de educación actual donde muchos países pueden contar con recursos y plataformas digitales para una conexión remota, sin embargo, existen países y lugares donde no tienen acceso a plataformas de educación por medios digitales con un sistema donde se aprovechen el uso de las TIC (Álvarez y otros, 2020)

Es importante entender que hay un acceso desigual al internet, por lo cual los sectores con menos recursos son los más perjudicados y vulnerables, debido a esta situación, se requiere mejorar la comunicación de estas poblaciones que tienen problemas de acceso a internet para mantener procesos educativos estables dentro del hogar.



Img.03

ESTÁNDARES DE LA ENSEÑANZA PREESCOLAR

Una docente de Educación Inicial y Preparatoria debe basar su enseñanza mediante aprendizajes lúdicos. Los procesos que se llevan a cabo dentro de las aulas en nuestro país, se basan en el currículo proporcionado por el Ministerio de Educación del Ecuador (2014), el mismo que contiene los objetivos de enseñanza y las destrezas a desarrollarse en los diferentes ámbitos educativos y así preparar al niño para la Educación Básica.

En cuanto a la enseñanza de la prelectura y preescritura, se lleva a cabo un proceso didáctico, empezando por la ejercitación de la fuerza motriz del niño, movimientos gruesos a movimientos finos e iniciando por actividades de ensartar, modelar, rasgar, trozar, cortar, pintar y así poco a poco perfeccionar el uso de la pinza digital para pasar al agarre de pinceles pinturas y lápices de gruesos a más delgados, usando la pinza trípode digital.

Una vez ejercitada la misma se da inicio a grandes trazos como, garabatos dibujos libres sin significado y luego con significado y la escritura en su propio código.

A continuación el niño será capaz de aprender los diferentes trazos siguiendo una direccionalidad, siendo estas: líneas verticales, líneas horizontales, líneas inclinadas, líneas combinadas, zigzag, etc., dando paso a las líneas curvas en sus diferentes expresiones, a medida que el sistema motor va madurando.

El niño empieza por aprender a escribir su nombre, seguido por el trazo de vocales, las consonantes m, p, s, l y así sucesivamente, dando continuidad al proceso de escritura.

En cuanto a la lectura, los niños inician reconociendo mediante memoria fotográfica, textos y logos familiares, seguido por el reconocimiento de su nombre y a la par con el aprendizaje de la preescritura. El niño conocerá los diferentes fonemas y así se desarrollará el proceso lector.

El material apoyo del mismo son cuentos, historias, pictogramas, bits, imágenes (material analógico y digital) y todas las estrategias de aprendizaje que el o la docente vayan creando, basándose en los objetivos y destrezas de aprendizaje propuestas antes mencionadas.

Finalmente, nos podemos dar cuenta que el proceso de prelectura y preescritura van de la mano, siendo un proceso muy importante a desarrollarse de una manera adecuada y así prevenir futuros problemas de aprendizaje y poder motivar el gusto por la lectura y escritura desde edades tempranas.

(Esta información se obtuvo tras una entrevista realizada a una profesional de la educación inicial.)

EDUCACIÓN EN LÍNEA

Según McAnally y Oranista (2007) La educación en línea ha pasado por varias etapas y se ha transformado mientras pasa el tiempo, la educación en línea empieza a surgir con la implementación del correo electrónico, gracias al desarrollo y evolución del internet la educación en línea se fue asentando a lo que conocemos hoy.

Gracias a las innovaciones tecnológicas la educación en línea tiene un gran crecimiento lo cual incrementa sus probabilidades para su aplicación. "La educación en línea ha generado tantas expectativas que se ha posicionado en el discurso de organismos nacionales e internacionales como uno de los caminos a seguir" (McAnally y Organista, 2007, p.85)

USO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

De acuerdo con Madariaga y Schaffernicht (2013) El objeto de aprendizaje en el área educacional viene desde la programación orientada a objetos, en la actualidad se puede contar con recursos informáticos, que con la ayuda de un docente se pueda combinar la virtualidad con la presencialidad, de este modo se logrará un proceso de construcción del conocimiento. Los objetos de aprendizaje se definen como "una pieza digital de material de aprendizaje que direcciona a un tema claramente identificable o salida de aprendizaje y que tiene el potencial de ser reutilizado en diferentes contextos" (Mason et al., 2003 p.479)

APRENDIZAJE

Según Ellis, (2005) El aprendizaje debe ser un constante cambio que tendrá un tiempo de duración pero no durará para siempre ya que este cambio se enlaza con la experiencia del individuo. "El aprendizaje es el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales." (Ellis, 2005, p.5)

ENSEÑANZA

De acuerdo con Londoño y Calvache (2010), al enseñar se utilizan una gran variedad de estrategias y métodos donde se pueden transmitir conocimientos para que las personas sean capaces de asimilarlas a través de experiencias. "Lo importante es que los alumnos aprendan, que sean competentes, que puedan utilizar contextualmente lo aprendido, en el juego sincrónico de sus potencialidades y posibilidades y las del mismo conocimiento adquirido, en la relación con la multiplicidad de disciplinas del saber." (Londoño, Calvache, 2010, p.17)



Img.04



Img.05

MATERIAL DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INICIAL

De acuerdo con Salido Soler, E. y Salido Soler, M. (2016) El material didáctico en la educación ayuda a que los niños puedan relacionarse mejor con los conceptos que se espera que aprendan, además de ser el medio por el cual se produzcan representaciones mentales en los niños.

Una característica de mucha importancia sobre el uso del material didáctico es que el niño pueda mostrar interés y se familiarice para que logre realizar sus tareas de una forma eficiente donde pueda tener libertad en realizar sus tareas, gracias a esto el niño pondrá en marcha su creatividad para que pueda alcanzar todo lo que le propongamos a través de este material.

Es importante saber inculcar al niño para que sea responsable en el uso y cuidado de este material ya que se quiere crear un hábito positivo, además hay que tener en cuenta el tamaño del material usado y sobre todo la edad del niño, ya que a menor edad, mayor será el tamaño a usar debido a que este factor se justifica por la evolución de habilidades del niño y la progresión de un dominio de sus extremidades superiores para que se logre la dominación progresiva del hombro, codo, muñeca, dedos y la pinza digital.

USO DE LAS TICS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

“El acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes” (Morrissey, 2008, p.83)



Img.06

1.1.2 MOTRICIDAD FINA

Desarrollo Motriz

De acuerdo con Uribe (1998), el desarrollo motriz se llama a varios cambios en las competencias motrices, que son las capacidades para lograr diversas acciones de forma progresiva que se producen desde el nacimiento hasta una vida adulta. Gracias a este desarrollo los procesos de adaptación social se ven favorecidos al dominio propio para lograr una capacidad que ayuda a los procesos de interacción con los demás.

El desarrollo motriz contribuye hacia un cambio en la persona que se manifiesta de forma progresiva, donde sus procesos de desarrollo biológico de un pensamiento e integración social, son producto de un aprendizaje que embarca habilidades motrices. (Uribe, 1998)

Psicomotricidad

De acuerdo con Mendieta y otros. (2017), la psicomotricidad conlleva a la elaboración del estudio sobre la interacción entre una emoción, el conocimiento y el movimiento en nuestra niñez, esto representa una participación terapéutica donde las posibilidades motrices, expresivas y creativas se dan hacia el desarrollo para canalizar un interés en todo lo que conlleva a disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje entre otras.

Es importante saber que el estudio de la psicomotricidad se adentra en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, por lo cual le ayuda a una sana relación con su entorno centrándose en los distintos intereses propios.



Img.07



Img.08

LATERALIDAD

La denominación de ser diestro o ambidiestro es un predominio en función de uno de los lados del cuerpo sobre otro, por otro lado, el cerebro se clasifica en dos hemisferios, uno de estos tiene una mayor dominación de acciones que el otro, lo cual genera que una persona obtenga un mejor dominio las acciones de una mano que con la otra, los que dominan de mejor manera el hemisferio izquierdo, serán derechos y los que dominen el hemisferio derecho, serán zurdos.

El desarrollo de la lateralidad en los niños empieza a los 2 años y finaliza aproximadamente a los 5 años de edad, además que, se vuelve sencillo identificar la lateralidad en la etapa de niñez con una sencilla observación a la hora de que ellos agarren una cuchara o un lápiz.

La lateralidad en el aprendizaje del lenguaje y la lectoescritura es de gran importancia, debido a que, se vuelve fundamental una toma de conciencia por parte de los infantes, además esto sigue un proceso:

de 0 a 2 años: fase de identificación, de diferenciación clara
de 2 a 4 años: fase de alternancia, de definición por contraste de rendimientos
de 4 a 7 años: fase de automatización, de preferencia instrumental

Un factor de gran importancia para los niños es la enseñanza de un concepto sobre derecha e izquierda, mediante un proceso lúdico, ya que ayuda al empoderamiento metacognitivo de la noción. (Mendieta y otros, 2017)

1.1.3 PRELECTURA Y PREESCRITURA

PRELECTURA

La prelectura es la etapa de preparación del niño para empezar un proceso de lectura. Gracias a esto, el niño recibe la información necesaria donde podrá acceder a conocimientos previos que le ayudarán a la comprensión y el dominio de un adecuado vocabulario y estructuras lingüísticas y gramaticales, el cual fortalecerá los procesos de aprendizaje y así iniciar un buen conocimiento de textos logrando una adecuada comprensión lectora y desempeño académico. (Peláez y otros, 2020).

PREESCRITURA

La preescritura es un proceso muy importante donde el niño tiene que mecanizar, por medio de actividades de trazos, para facilitar la maduración motriz y perceptiva, donde el niño logrará adentrarse a la escritura de una mejor manera (letras, sílabas, palabras) adquiriendo así mayor destreza y menor rechazo afectivo. Es de gran importancia esta etapa en la educación infantil ya que estará mejor preparado para dar inicio al aprendizaje de la lectura. (Sarabia, 2008).



Img.09



Img.10

CONCIENCIA FONOLÓGICA EN PREESCOLAR

De acuerdo con Calderón, Carrillo y Rodríguez (2006), la conciencia fonológica viene desde la psicología cognitiva, esta es una habilidad metalingüística que asiste a una persona darse cuenta del significado que construyen las palabras y da paso a la realización de varias operaciones voluntarias como variar, sustituir o mezclar fonemas.

“Los fonemas son unidades fonológicas mínimas en una lengua que permiten establecer diferencias de significados, que poseen una función distintiva basada en la oposición fónica” (Quinteros, 1997, p.1)

COMPRENSIÓN LECTORA

La comprensión lectora nos expone que una persona es capaz de extraer y adquirir información importante y de manera coherente sobre un texto leído, además de ser una fase muy importante que se presenta en todas las etapas académicas desde preescolar hasta una educación superior. (Cáceres y otros, como se cita en Contreras y Díaz, 2018, p.55)

EXPRESIÓN ORAL

Según Baralo (2000), cuando hablamos de expresión oral nos referimos a la habilidad de comunicación que es desarrollada por una destreza y esta no se complementa sin una comprensión, procesamiento e interpretación de lo que se está escuchando, además gracias a la interacción sobre un contexto en una determinada situación se deben analizar y entender bien sus significados.



Img.11

1.1.4 DISEÑO

Diseño de material didáctico

De acuerdo con Morales (2012), el material didáctico ayuda al proceso de enseñanza y al ser, tanto analógico como digital, favorecen a los estudiantes a adaptarse y mostrar mayor interés; así como, mejorar sus condiciones físicas y psíquicas, facilitando al docente la adaptación a cualquier contenido.

“La importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende, es decir, lo pone en contacto con el objeto de aprendizaje, ya sea de manera directa o dándole la sensación de indirecta” (Morales, 2012, p.10)

A través del diseño gráfico, se espera que la imaginación de los estudiantes se desarrolle además de mejorar tanto sus habilidades cognitivas como expresivas con el objetivo de que estos logren participar de forma creativa y crítica.

Diseño de interfaces gráficas

El diseño de entornos educativos virtuales implica tener que desarrollar diseño de interfaces gráficas, es muy importante comprender que la propuesta didáctica está enlazada con el diseño de la interfaz y es aquí donde se destaca el diseño gráfico en una elaboración de ambiente virtual sobre aprendizaje, es por eso que el diseñador gráfico debe aprender de estos planteamientos didácticos que logren orientar un diseño de interfaz hacia una solución óptima. (Herrera, 2004)

Las tecnologías son muy importantes para lograr una enseñanza adecuada, es necesario saber el papel que juegan estas tecnologías y por ende una mejor comprensión de esto permitirá un diseño apropiado en estos ambientes virtuales de aprendizaje (Herrera, 2004)

DISEÑO INSTRUCCIONAL

El diseño instruccional hace referencia a la planeación del acto educativo además de reflejar un concepto consolidado sobre la definición de objetivos, diseño de actividades, planeación, uso de estrategias, técnicas didácticas, evaluación y retroalimentación, abarcan un sistema de elementos que varían según el modelo instruccional que se haya planteado, además el diseñador podrá aportar diferentes estrategias para lograr una estructuración de la información y las interfaces gráficas, (Herrera, 2004)

Un correcto proceso de diseño instruccional en conjunto con tecnologías de comunicación e información nos ofrece varias estrategias asociativas desde múltiples perspectivas, esto debe ser llevado correctamente abordando el aprendizaje individual siendo un resultado de personas que quieren resolver un problema.

El diseño instruccional debe estar enlazado a un modelo educativo que facilite al desarrollo de un ambiente sano de aprendizaje que junto con docentes, estudiantes y distintos métodos didácticos, logren llevar a cabo un correcto proceso de enseñanza aprendizaje junto con el dominio de la técnica y la práctica para garantizar la efectividad. (Tobón, 2007)

DISEÑO INTERACTIVO

“El proceso dialéctico de exploración, control, selección ofrece una herramienta aparente para solidar acciones con cualidades cognitivas, productivas y emocionales” (Herrera y Fernández, 2014, p.221) Este concepto resulta útil en la aplicación de diseño al material didáctico que se va a realizar, debido a que brinda dinamismo al producto y el usuario desarrolla una conexión.

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

El DCU es de gran importancia y va dirigido a las personas para las que diseñamos, debido a que, necesitamos conocer al usuario para entender sus necesidades y saber que requiere y en qué contexto utilizarán un producto, el DCU se convierte en una buena manera de garantizar la función de un producto y ayuda para el desarrollo de una sociedad más segura y saludable, pues un mal diseño provoca la frustración y aleja a potenciales usuarios. (Pratt y Nunes, 2013)

El Diseño centrado en el usuario tiene un enfoque de diseño para la creación de productos digitales, entre otros, esto compromete directamente al diseñador para que estudie las necesidades de un público objetivo al que va a ser orientado el producto final, además el diseñador tendrá que realizar un estudio de campo y a partir de este análisis se tomará las respectivas decisiones.(Pratt y Nunes, 2013)

En el DCU es importante saber que la satisfacción de las necesidades de los usuarios serán los productos y diseños que obtendrán mejores resultados y los mejores diseños son los que brindan contenidos intuitivos que sean sencillos de ver, leer, escuchar y fáciles de encontrar, debido a que, esto genera un gran interés por parte del usuario y es esencial tomar buenas decisiones de diseño y saber el tipo de contenidos que necesitamos añadir. (Pratt y Nunes, 2013)

“Lo que diseñamos lo usarán personas en su día al día, por tanto es importante saber cómo les afectará en su estilo de vida” (Pratt y Nunes, 2013, p.52)

1.1.5 INTERFACES

INTERFAZ DE USUARIO

“Una interfaz basada en comandos e instrucciones está formada por un conjunto de componentes que permiten a los usuarios realizar actividades y transacciones repetitivas de manera eficiente.” (Verdines y Campbell, 2013, p.8)

El diseño de interfaces realizadas para un público infantil debe tener en cuenta algunos aspectos especiales como la inclusividad ya que ciertas características infantiles son diferentes a las demás.

Los niños podrán apreciar diferentes efectos de sonido y animaciones que les provoca una buena impresión además les resulta llamativo los diseños de varios colores pero prefieren una navegación de texto sencillo, los niños intentan encontrar elementos que sean llamativos y les pueda sorprender, también resulta adecuado conseguir implicación emocional de recursos como la diversión para lograr una motivación a la interacción. (Monjo, 2011)



Img.12



RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA NIÑOS

Los niños de hoy también llamados nativos digitales, cuentan con diferentes herramientas tecnológicas como smartphones y tablets lo cual les permite acceder a diferentes herramientas de comunicación, creación y aprendizaje. (Cordero, 2018)

Los aportes de investigación que nos proponen Crescenzi-Lanna y Grané-Oró (2016), nos dicen sobre algunos criterios para recursos de aprendizaje para niños y se destacan entre ellos lo siguiente:

En el diseño visual de los recursos didácticos digitales es importante tener en cuenta elementos como el equilibrio de composición que es una referencia importante para los niños, un buen contraste de fondo figura ayuda a que los niños puedan obtener una buena percepción de los contenidos, una simplicidad visual y jerarquización de elementos ayuda a captar la atención de los niños más pequeños.

En cuanto adaptabilidad hay que tener en cuenta que las habilidades como el desarrollo cognitivo y psicomotor cambian en los primeros años, es por esto que se debe considerar varias opciones dependiendo de la edad y el conocimiento, también se debe tener en cuenta que las diferentes características de los dispositivos como la gestualidad y multi touch son características que se deben de aprovechar para un correcto diseño de aplicaciones para niños.

Los contenidos se deben considerar desde el ámbito del conocimiento cognitivo y desde el ámbito del desarrollo psicomotriz, además es importante tener en cuenta algunos ámbitos como el reconocimiento de contenidos, lógica, experimentación, exploración, memorización, orientación y lateralidad, cálculo, coordinación, lectura, escritura e imaginación y evitar estereotipos como géneros o razas. (Cordero, 2018)

“Las características formales del mensaje audiovisual y multimedia pueden potenciar o pueden obstaculizar la comprensión y la interacción por parte de niños pequeños” (Crescenzi-Lanna, Grané-Oró, 2016, p. 78).

1.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

1.2.1 ENTREVISTAS

DANIELA BERNAL

Madre de Familia que practica home schooling de nivel preescolar

Se consideró muy relevante la opinión de Daniela quien es madre de una niña de 4 años que está en el proceso de aprendizaje de prelectura y preescritura, debido a que ha vivido de cerca estos procesos en su hija y considera de gran importancia los mismos.

Ella opina que el proceso de prelectura es algo muy necesario y mientras más pronto empiecen a familiarizarse con el contenido será positivo para los niños. Debido a la pandemia Daniela se ha visto forzada a tener que enseñarle a su pequeña hija por medio de un proceso de homeschooling y se ha dado cuenta cómo ella extraña relacionarse con amigos. Para Daniela ha sido un desafío grande el tener que enseñarle por su propia cuenta, debido al tiempo que esto requiere, ya que ella no es profesional en esta área e improvisa para poder transmitirle conocimientos y guiarle de la mejor manera.

“Mi hija sueña con ir a la escuela y conocer nuevos amigos, yo noto cómo esto le ha afectado y hay muchos días que mi hija no tiene muchas ganas de aprender y pienso que sería muy importante tener a mano un objeto de aprendizaje que me ayude y me guíe para enseñarle a mi hija sobre el proceso de la lectoescritura ya que sería bastante útil”



Melissa Flores

Neuropsicóloga

La Magister Melissa Flores, quien ha trabajado cinco años en preescolar guiando los procesos de aprendizaje de estas edades, los mismos que incluyen los procesos de prelectura y preescritura, comenta sobre la importancia de introducir estos procesos desde edades tempranas.

“Si bien, el desarrollo motriz del niño debe ir de lo más grande a lo más pequeño; es ahí donde destaca la importancia del juego en edades tempranas. Partiendo de esto, el niño desarrolla su motricidad, tanto gruesa como fina, por medio de la manipulación de objetos, siendo una base para un desarrollo del proceso de prelectura y preescritura y a su vez el proceso de lectoescritura.”

Al llegar a la edad preescolar (3 a 4 años), el niño iniciará garabateando libremente, seguido a esto se puede iniciar con los trazos de lo simple a lo complejo. Cuando el niño pasa al nivel de preparatoria (5 años), debe tener las suficientes bases para dar continuidad al proceso y así en la etapa escolar su aprendizaje no se vea afectado y el proceso de escritura se lleve a cabo de una forma armoniosa.

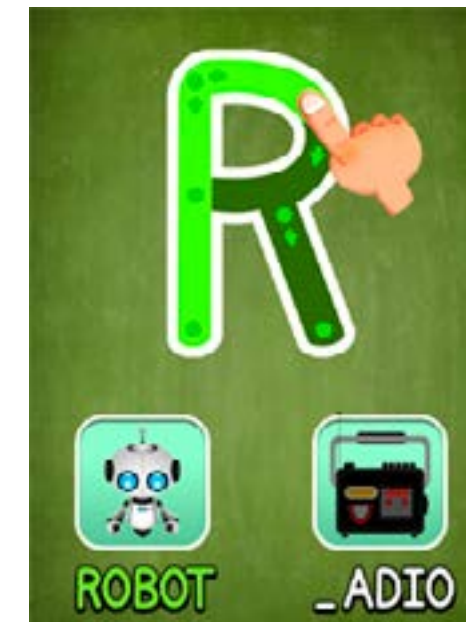
De igual manera, con el proceso de lectura, siguiendo la misma secuencia de edades, el niño inicia con la identificación de sonidos, onomatopeyas, rimas, el uso de vocales (inicio, medio y final) y la conciencia fonológica, identificación de letras y sus sonidos empezando por /m/, /p/, /s/ y así dar continuidad al proceso de la lectura.

“Es importante tener en cuenta todas estas etapas para evitar dificultades de aprendizaje y fomentar el gusto por la lectura desde edades tempranas. Mi trabajo como docente me ha dado la experiencia y la capacidad de tener en claro la importancia de que se lleve a cabo estos procesos de la mejor manera, sin dejar a un lado el aprendizaje por medio del juego.”

1.3 HOMÓLOGOS

1.3.1 ABC DINOS

ABC Dinos es una aplicación para que los niños puedan aprender preescritura de una manera digital, lo cual resulta fácil y entretenido para ellos.



FORMA:

El análisis de la forma toma en cuenta características de interfaz y diseño como los colores primarios saturados que ayuda a captar la atención en los niños, además las ilustraciones y tipografía son acorde con el target.

FUNCIÓN

La función de este homólogo cuenta con aspectos de interactividad y navegación donde el niño con los dedos podrá practicar la correcta escritura de la letra que se muestra en la pantalla, además de escuchar sonidos para que pueda relacionar con el objeto o animal y todo esto es útil para el aprendizaje de prelectura y preescritura y ayudará al niño a leer y escribir letras y consonantes de manera digital.

TECNOLOGÍA

Es una aplicación que se puede ejecutar en un smartphone o tablet y cuenta con una página web.



1.3.2 LEE Y APRENDE

Es una app lanzada para smartphones donde el target son niños y a través de diversas temáticas, aprenderán vocabulario variado por medio de tres actividades o ejercicios educativos.

FORMA:

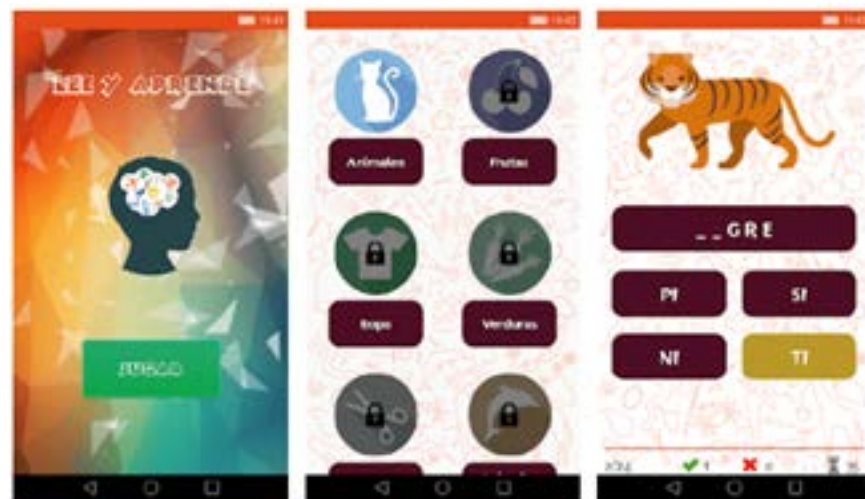
En el análisis de la forma cuenta con una tipografía sans serif que capta la atención del niño y lo ayuda a concentrarse mejor a la hora de interactuar con esta aplicación, además de incluir colores saturados e imágenes acorde al target, tendrá como resultado una atracción para los niños.

FUNCIÓN

En la parte funcional esta aplicación pretende enseñar al niño a reconocer las letras correctamente a través de juegos interactivos donde el niño deberá usar su conocimiento aprendido y podrá jugar de una manera entretenida.

TECNOLOGÍA

En la parte tecnológica la aplicación está destinada a funcionar en smartphones y tablets para que el niño pueda usar la parte táctil y así agilizar un proceso de enseñanza aprendizaje.



1.3.3 CUADERNO DE ACTIVIDADES GRAFOMOTRICES

Es un recurso didáctico enfocado para que los niños logren desarrollar su motricidad fina antes de dar el paso al aprendizaje de la preescritura.

FORMA:

En el análisis de la forma nos encontramos con un cuaderno ilustrado con imágenes llamativas para los niños, y tipografías útiles que guíen a los padres a que sus hijos realicen las actividades planteadas.

FUNCIÓN

Este objeto de aprendizaje tiene una función para desarrollar habilidades grafomotrices en los niños por medio de trazos ejercitando su motricidad fina iniciando desde trazos sencillos a complejos a través de múltiples actividades y ejercicios.

TECNOLOGÍA

En la parte tecnológica cuenta con un formato A3 que es especialmente utilizado en niños de 3 años, debido a que ellos requieren empezar a desarrollar una habilidad de trazo y necesitan de bastante espacio para lograrlo.



1.3.4 Cuaderno de lectoescritura

El cuaderno de lectoescritura es un recurso didáctico que se enfoca a la enseñanza de la prelectura por medio de actividades donde el niño tendrá la capacidad de leer imágenes antes de dar el paso a la lectura con vocales y consonantes así como ejercicios de preescritura.

FORMA:

En el análisis de la forma podemos observar gráficos e ilustraciones infantiles que ayudarán a que el producto capte de mejor manera la atención del niño, además de tipografías totalmente legibles para los docentes y padres que orienten al niño a realizar estas actividades.

FUNCIÓN

El cuaderno de lectoescritura tiene como función enseñar en el proceso lector en edades iniciales ya que inicia con el reconocimiento de la vocales, conciencia fonológica y da paso al aprendizaje y la relación de fonemas con su letra.

TECNOLOGÍA

En la parte tecnológica cuenta con un formato A4 que es adecuado para los niños de 4 años y funciona posteriormente al haber desarrollado una correcta habilidad en sus trazos grafomotrices.

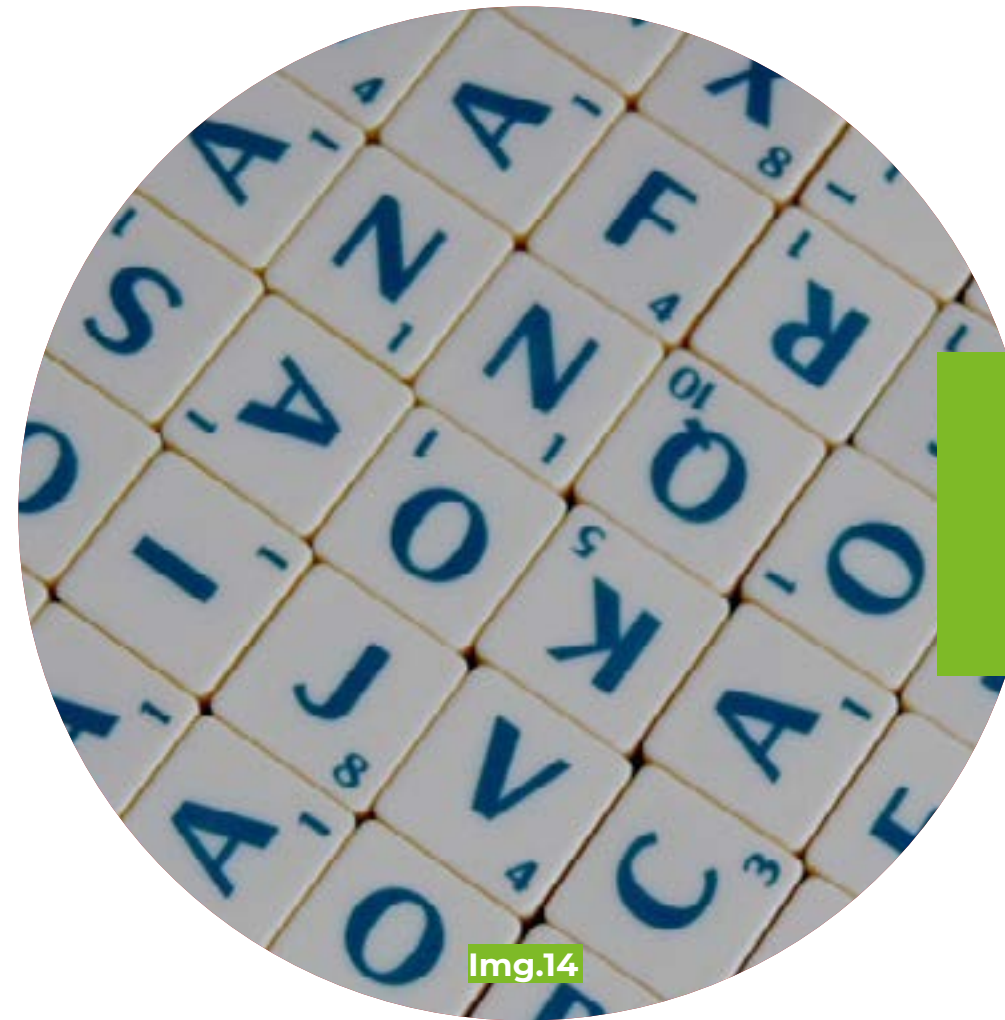


1.4 Conclusiones

La investigación bibliográfica permitió conocer la situación que atraviesa la educación en tiempos de pandemia, además de procesos educativos que aportan a una correcta enseñanza en la prelectura y preescritura en infantes, es de mucha importancia trabajar de la mano entre el diseñador gráfico y el diseño instruccional junto con el educador, hay varios conceptos analizados como el diseño centrado en el usuario que nos da un aporte necesario para trabajar con este proyecto de una manera lúdica.

La investigación de campo nos muestra la experiencia de personas que son cercanas a los temas relacionados con el proyecto y nos aportan conocimiento para entender de una mejor manera como llevar a que el proyecto se desarrolle de una manera óptima.

El análisis de varios homólogos nos aportó un gran conocimiento al desarrollo del proyecto, se pudo examinar detalladamente varios elementos de distintos productos gráficos de forma, función y tecnología en aplicaciones, sitios web y materiales didácticos que ayudarán a la elección de varios elementos que se necesitan para elaborar el material didáctico y así se logrará que este proyecto se encamine de la mejor manera para un trabajo de diseño de calidad.



Img.14

Capítulo 2

PLANIFICACIÓN

2.1 TARGET

2.1.1 SEGMENTACIÓN Niños

GEOGRÁFICO:

País: Ecuador
Sector: Urbano

DEMOGRÁFICO:

Niños y niñas de 3 a 6 años de edad, desde los 3 años los niños empiezan a perfeccionar sus habilidades de motricidad fina siguiendo un proceso neuromotor para dar inicio a la prelectura y preescritura.
Ocupación: estudiante de preescolar.
Nivel Socioeconómico: medio, alto

PSICOGRÁFICO:

Son niños introvertidos y extrovertidos, les gusta jugar mucho y hacer amigos, además tienen mucha curiosidad sobre las cosas nuevas que aprenden día a día.

CONDUCTUAL:

Estos niños están dispuestos a aprender mediante actividades lúdicas, niños con una atención regular, independientemente de la conducta se les puede orientar a los niños que conforman estas edades.



2.1.2 SEGMENTACIÓN Docentes

GEOGRÁFICO:

País: Ecuador
Sector: Urbano

DEMOGRÁFICO:

Edad: 24 a 50 años
Género: Femenino-Masculino
Son profesionales de la educación.
Nivel Socioeconómico: medio, alto

PSICOGRÁFICO:

Son personas extrovertidas que les gusta trabajar con niños, conocen las herramientas didácticas para atender las necesidades educativas de sus educandos.

CONDUCTUAL:

Son personas con una formación, pacientes, activos, tolerantes, con mucha energía, entusiasmo y dispuestos a enseñar a sus alumnos y aprender de ellos.

2.1.3 SEGMENTACIÓN Padres

GEOGRÁFICO:

País: Ecuador
Sector: Urbano

DEMOGRÁFICO:

Edad: 24 a 40 años
Género: Femenino-Masculino
Ocupación: profesionales.
Nivel Socioeconómico: medio, alto

PSICOGRÁFICO:

Son personas extrovertidas que se preocupan por el bienestar y la educación de sus hijos, además de buscar una relación sana y un ambiente sano para ellos, les gusta pasar tiempo con sus hijos como salir al parque o visitar un lugar.

CONDUCTUAL:

Les gusta informarse sobre una buena atención para criar bien a sus hijos, además de comprarles ropa, comida y juguetes pensando en el bienestar de su familia.

2.2 PERSONA DESIGN

2.2.1 TARGET DIRECTO

Niños

Maria Victoria

Es una niña de 4 años de edad, Nació en la ciudad de Azogues y vive con sus madre y dos hermanas; actualmente cursa el nivel de preescolar en una institución privada, Victoria es una niña extrovertida que le gusta jugar y divertirse con sus compañeros.

Victoria tiene una gran afición por la pintura y su madre le enseña otros idiomas a través de canciones donde ella se divierte y aprende, Victoria es una niña muy inteligente que le gusta aprender nuevas cosas a través de las actividades que le realiza su madre, ella está muy entusiasmada con aprender a leer y escribir ya que desde siempre le llamó la atención los libros, revistas y periódicos.



2.2.2 TARGET INDIRECTO

Padres

Oliver

Oliver Cagua es un hombre de 36 años y nació en la ciudad de Esmeraldas, vive felizmente casado con su esposa y sus dos pequeñas hijas de 3 y 8 años de edad, es dueño de un restaurante y trabaja la mayoría de sus días pero siempre encuentra un tiempo para pasar con su esposa e hijas.

Oliver se levanta temprano para ir al trabajo pero también se preocupa mucho de la educación de sus hijas, él hace lo posible para pasar el tiempo con sus hijas especialmente con su hija pequeña de 3 años que está próxima a entrar en preescolar así que en las noches se preocupa jugar con ella y enseñarle cosas que le servirán a futuro cuando ella ingrese a la escuela

Oliver es una persona extrovertida y siempre está al pendiente de las compras del hogar que realiza junto a su esposa y de la educación de sus hijas.



2.2.3 TARGET INDIRECTO

Docentes

Susana

Susana Tobar nació en la ciudad de Quito, es una mujer de 37 años y cuenta con un doctorado en neuropsicología, desde joven Susana ha sido docente en preescolar y desde siempre le ha gustado trabajar con niños pequeños en su guardería, Susana tiene un esposo y una hija de 11 años.

Ella se levanta todas las mañanas para ir a su guardería donde le gusta educar a los niños en edades preescolares, además de ofrecer atención y cuidados a estos niños ofreciéndoles un ambiente seguro, después de trabajar siempre le gusta llegar a casa a pasar el tiempo con su familia y en las noches ella planifica las actividades que realizará con sus alumnos al día siguiente.

Susana es una persona honesta, paciente y sincera, le encanta su profesión y estar a cargo de su guardería y de sus alumnos, además ella desea que su hija siga los mismos pasos que ella, debido a que también le gusta el área de educación y adora a los niños por lo que su madre le apoya a que siga su sueño.



2.3 PLAN DE NEGOCIOS

2.3.1 PRODUCTO

Se realizará dos productos de material didáctico analógicos que servirán para la prelectura y para la práctica de la preescritura al igual que el material digital.



Img.19

2.3.2 PRECIO

El público objetivo tiene su nivel socioeconómico medio - alto por lo que se requiere que el precio sea accesible donde el costo de diseño y material no sea muy elevado y el formato digital no tendrá costo ya que viene incluido con la compra del material analógico, la calidad final del material será el que defina un precio final tomando en cuenta la diversidad de formatos que se especificó, el producto será negociado directamente con la entidad educativa y con padres de familia.



Img.20

2.3.3 PLAZA

El producto será distribuido a través de unidades educativas nacionales tanto públicas como privadas y a padres de familia que estén interesados en enseñar a sus hijos de forma independiente con ayuda de un docente.

2.3.4 PROMOCIÓN

El material didáctico será promocionado a través de redes sociales para llegar a los padres de familia que deseen enseñar a sus hijos de forma particular, además se hará ventas personales a las distintas instituciones educativas directamente con el personal que utilizarán este producto en este caso los docentes que también podrán guiar a los padres de familia para un correcto uso de este producto.

2.4 PARTIDOS DE DISEÑO

2.4.1 FORMA

Para elaborar el diseño del material didáctico se usará los mismos parámetros para su formato digital como analógico, se requiere que el diseño sea llamativo para los niños pero sin agregar demasiados elementos visuales, debido a que se requiere una gran atención ya que es fundamental para que el aprendizaje en ellos se de correctamente.

Tipografía: Se usará una tipografía que resulte legible para los niños y que sea sanserif y de un tamaño grande para el material didáctico, ya que se busca que el niño intente leer palabras sencillas, debido a que los niños están empezando a relacionarse con la lectura.

Cromática: Se utilizará colores llamativos cálidos para el diseño del material, de esta forma se logrará captar la atención de los niños.

Ilustración: Las ilustraciones e imágenes que se incluirán en los materiales serán simples y minimalistas acorde al target planteado.

2.4.2 FUNCIÓN

Estos materiales didácticos se enfocan para que los niños aprendan la prelectura y preescritura de una manera divertida, lúdica y llamativa, debido a que, estos recursos didácticos facilitarán el proceso de enseñanza a los profesores y permitirá la interacción de los padres en ese proceso de enseñanza.

Formato: Los formatos de los materiales serán distintos uno del otro, para el material de prelectura se plantea realizar un formato cuadrado, debido a que, este formato es ideal para que los niños puedan realizar las actividades del material sin tener que manipularlo. El formato del material de preescritura será de un formato estándar para que los niños puedan poner en práctica sus destrezas al tener que escribir y realizar trazos en este material.

2.4.3 TECNOLOGÍA

Los bocetos de las ilustraciones que se aplicarán al material didáctico se realizarán a mano para dar paso al diseño en diferentes softwares como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator para que de esta manera se pueda realizar un correcto diseño de la digitalización, en el caso del material analógico sus impresiones serán a full color de ambos lados y sus materiales serán durables con impresión offset.

En el recurso digital se propone realizar un complemento del material analógico junto con la interactividad y se harán prototipos para probar su funcionalidad en diferentes plataformas digitales como smartphones, tablets y laptops.

Se propone una buena calidad en los materiales ya que es importante que resistan a la manipulación y estos no se desgasten lo suficiente y puedan tener una buena durabilidad.





Capítulo 3

3.1 IDEACIÓN

IDEAS

3.1.1 DIEZ IDEAS

Para este proceso de ideación se partió desde 10 ideas de diseño analizando desde la forma, función y tecnología y en base a una investigación metodológica y de campo damos paso a seleccionar aspectos importantes que ayuden a la elección y desarrollo.

1. LIBRO POP UP

Analógico: Material didáctico pop up será desarrollado para los niños que ayuden a un proceso de lectoescritura mediante cuentos y actividades.

Digital: El Material será en base de cuentos y actividades a través de audios, imágenes y animaciones para un trabajo conjunto con el material analógico.



2. MATERIAL FINGER TRAIL

Analógico: El Material tendrá actividades con texturas en vocales y consonantes para que el niño pase el dedo por encima y pueda entender como escribir correctamente, posteriormente incluirá actividades para que el niño pueda escribir las letras y las vocales junto con diferentes guías y ayuda del docente.

Digital: En el producto digital se propone hacer cuentos interactivos con las vocales y consonantes, además servirá como un instructivo para el material analógico.



3. ILUSTRACIONES DE LETRAS

Analógico: Material ilustrado de vocales y consonantes para niños tipo low poly donde se usarán máscaras de este tipo para que se complemente y se logre dinamismo en las actividades.

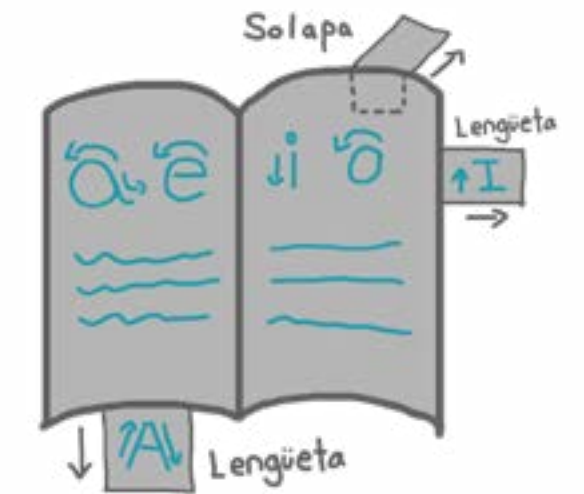
Digital: En el material digital se adaptarán las ilustraciones y se armarán animaciones con las máscaras que están disponibles en el material analógico.



4. CUENTOS CON SOLAPA Y LENGÜETAS

Analógico: Se realizará cuentos didácticos en un material con solapas y lengüetas que ayuden al niño a la comprensión de la lectoescritura y actividades interactivas.

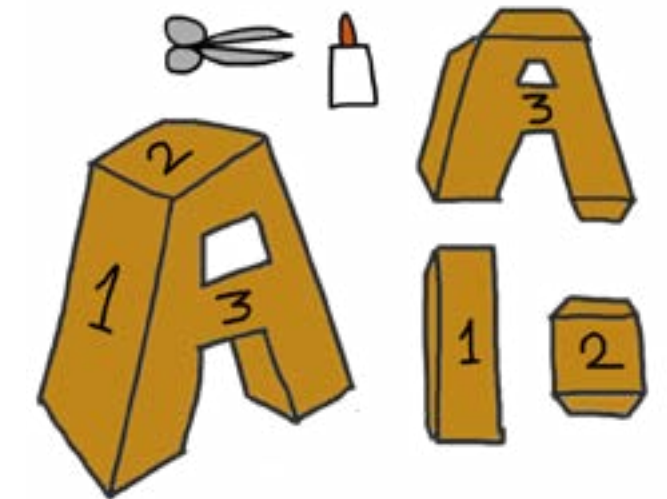
Digital: será un cuento interactivo basado en el material analógico donde se pueda realizar actividades lúdicas en conjunto.



5. LETRAS ARMABLES

Analógico: se hará letras armables tipo paper toy que ayuden al niño a la comprensión de la prelectura en conjunto con material ilustrado para el desarrollo de la preescritura

Digital: En el material digital se propone hacer modelados 3D de las figuras armables en formato físico donde el niño comprenda la letra desde todos sus ángulos y esto ayudaría a prevenir futuras dislexias.



6. TARJETAS CON LETRAS

Analógico: Se hará diseño de tarjetas que incluyan imágenes, consonantes y vocales donde puedan enseñar al niño a comprender la prelectura y actividades de preescritura al reverso de las tarjetas.

Digital: Se propone la animación de las letras que ayuden mediante instrucciones a realizar las actividades analógicas de una manera interactiva.



7. MATERIAL DIDÁCTICO DE VOCALES PARA COLOREAR

Analógico: Se hará un diseño de material para colorear donde el niño ejercite su fuerza motriz y el uso de la pinza digital en la preescritura.

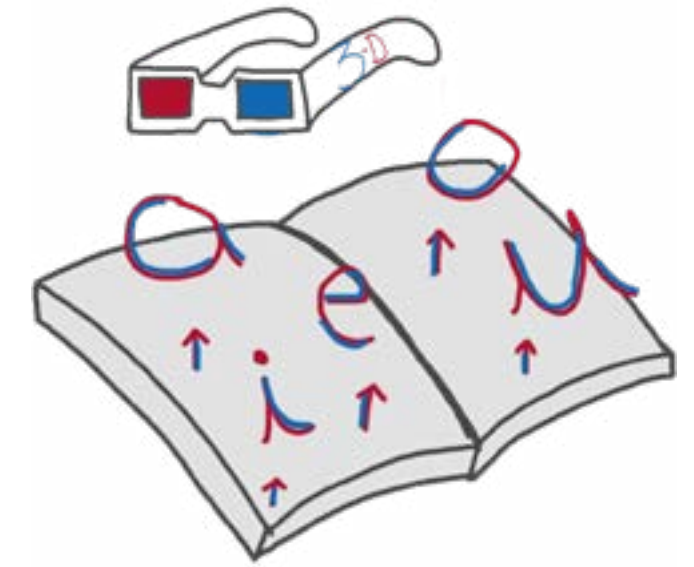
Digital: El niño podrá colorear y realizar trazos de las vocales y consonantes por medio de una tablet o una computadora.



8. MATERIAL ANALÓGICO Y DIGITAL PARA GAFAS 3D

Analógico: Se hará un material enfocado para que los niños puedan percibir las letras, consonantes y dibujos en formato 3D para lograr una atención de forma lúdica y comprensión de la prelectura en conjunto con actividades incluidas para la preescritura.

Digital: Se propone adaptar el material analógico para que los niños puedan percibir de la misma manera la comprensión de la prelectura en 3d



9. CUENTOS DE UN FORMATO DE GRAN TAMAÑO PARA DECORAR

Analógico: En el formato analógico se realizarán cuentos de gran tamaño donde puedan escribir trazos, vocales y consonantes con marcador borrable.

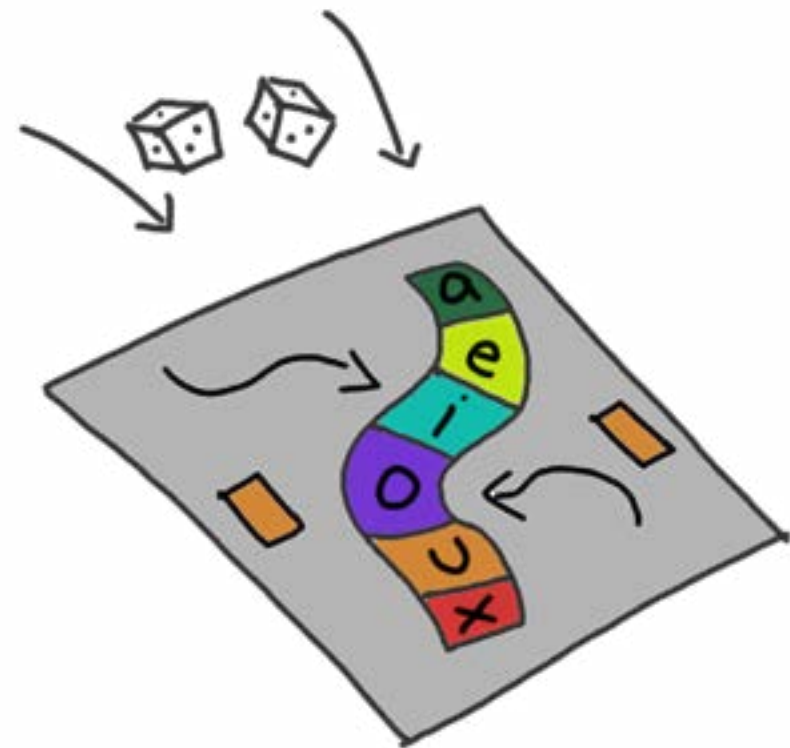
Digital: El mismo cuento será adaptado al formato digital que ayude a resolver las actividades del formato analógico como una guía.



10. JUEGO DIDACTICO INTERACTIVO

Analógico: Se propone crear múltiples juegos de mesa interactivos para que los niños puedan aprender prelectura y preescritura a través del dinamismo.

Digital: Se propone recrear los juegos ya mencionados en este formato para que los niños puedan jugar a través de la computadora y de esta forma se complementa con lo analógico.



Img.23

3.1.2 TRES IDEAS

Se han analizado las diferentes propuestas de material didáctico junto con una educadora inicial y en base a una investigación que permita adecuarlas a los contenidos que se enseñan, se ha elegido los materiales más innovadores, acorde al objetivo planteado al iniciar el proyecto, que cubre las necesidades de los niños en estas áreas de aprendizaje, desde la parte formal, funcional y tecnológica.

Para la selección de estas ideas se establecen parámetros y se observan los resultados en la siguiente tabla. se califica con una puntuación del 1 al 10 y se ha elegido las tres propuestas con la calificación más alta

Propuesta 1: Material Finger trail, incluyendo actividades de preescritura.

Propuesta 2: Material analógico y digital para gafas 3d

Propuesta 3: Ilustraciones de letras, incluyendo las máscaras e ilustraciones tipo low poly.

Propuesta	Desde la problemática	Factibilidad	Recursos	Innovación	Trascendencia	Total
Pop-Up	8	8	7	8	7	38
Finger Trail	9	10	8	10	9	46
Ilustraciones de Letras	9	9	9	8	9	44
Cuentos con Solapas	8	9	9	8	8	42
Letras Armables	8	8	9	8	7	40
Tarjetas con letras	7	7	8	5	6	33
Vocales para colorear	6	7	7	5	6	31
Material con gafas 3D	10	9	9	9	10	47
Cuentos de gran tamaño	8	9	6	8	7	38
Juegos didácticos	8	8	7	8	7	38



3.1.3 IDEA FINAL

Como idea final, luego de analizar el material propuesto, se ha seleccionado una fusión de material finger trail, material analógico y digital para gafas 3d e ilustraciones de letras. El primer material está destinado para la población de estudiantes cuyo proceso de aprendizaje sea más kinestésico, debido a que, por medio del movimiento, motricidad fina y tacto, su aprendizaje será más efectivo.

Con el segundo material los estudiantes aprenderán de una forma más vivencial, interiorizando estos conocimientos y generalizando en futuros aprendizajes, dentro del proceso de lectoescritura. Por medio del tercer material, los niños darán inicio al proceso de preescritura a través de trazos, los mismos que serán intervenidos con material lúdico e ilustrativo, es importante aprender correctamente la direccionalidad de las letras al momento de escribir, las ilustraciones de este material serán del low poly donde se elaborará máscaras de este tipo haciendo más dinámicas estas actividades.



IDEA FINAL

La idea final sería un material ilustrado donde se agreguen actividades como el finger trail para que los niños puedan interactuar con texturas en las vocales, además de incluir ilustraciones de animales tipo low poly junto con la creación de máscaras y la creación de ilustraciones en 3d para que los niños usen gafas anaglíficas, por otro lado contará con un cuadernillo aparte para que los niños puedan practicar actividades de preescritura.

El material digital será un complemento del material analógico que tendrá actividades con animaciones para que los niños puedan interactuar de una manera lúdica, además contendrá diversas instrucciones para los docentes y padres de algunas actividades para

Este material combina algunos de los sentidos para que los niños puedan aprender debido a que, por medio del movimiento, motricidad fina y tacto, su aprendizaje será más efectivo, por otro lado en la parte visual se usará el 3D y los sonidos en el formato digital para captar la atención y junto con las máscaras se llevará a cabo un aprendizaje de manera entretenida.



3.2 Proceso Creativo

3.2.1 ÍNDICE DE CONTENIDOS

Para dar inicio al proceso creativo es muy importante haber conocido e investigado los temas que se van a tratar, de esta forma los materiales didácticos se realizaron de una forma efectiva. El índice de contenidos se realizó de la siguiente manera:

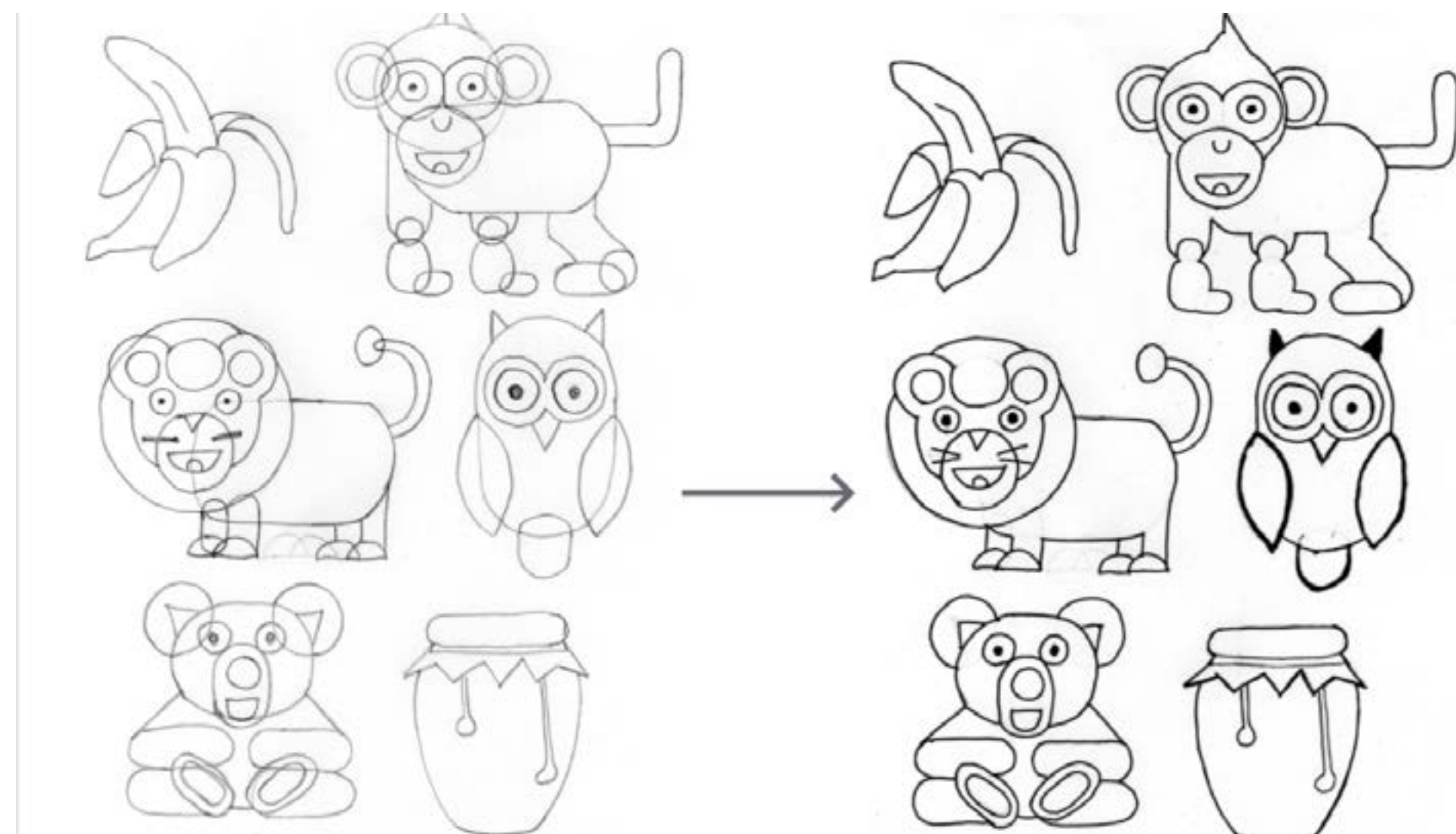
1. Cuaderno de prelectura
 - 1.1 Actividades con pictogramas
 - 1.2 Actividades con finger trail
 - 1.3 Actividades con máscaras low poly
 - 1.4 Actividades con imágenes en 3D
 - 1.5 Código Qr para el material digital
2. Cuadernillo de preescritura
 - 2.1 Actividades con trazos
 - 2.2 Repaso sobre vocales
 - 2.3 Escritura de vocales
3. Material para máscaras low poly
4. Material para máscaras 3D
5. Material Digital



3.2.2 BOCETACIÓN

Se realizaron bocetos de algunos elementos que se incluirán en actividades que se realizarán dentro del material para la preelectura.

Estos bocetos fueron escaneados de todos los personajes para posteriormente hacer una digitalización.

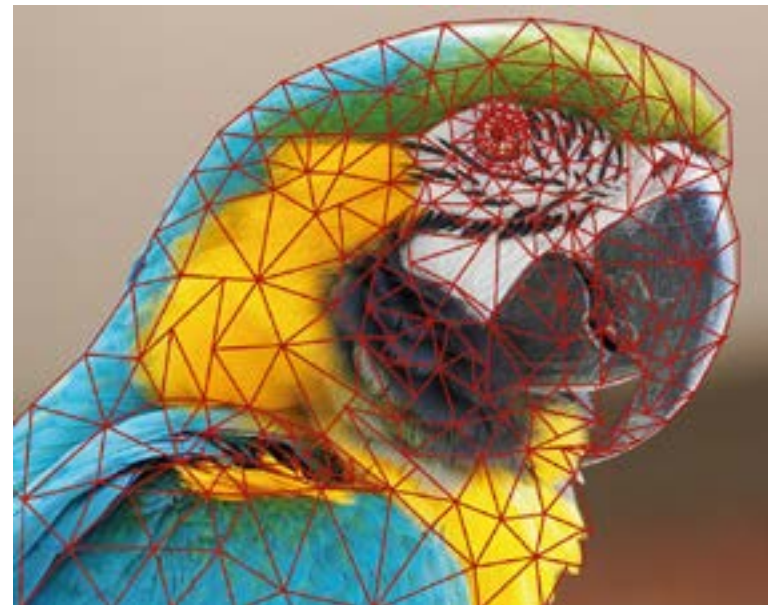


3.2.3 DIGITALIZACIÓN

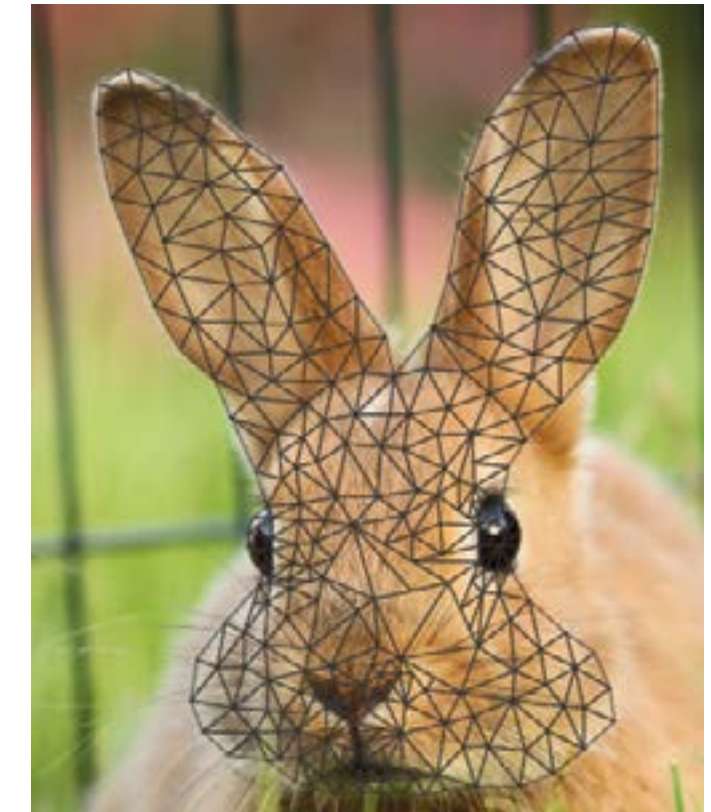
El programa que se utilizó para la digitalización fue adobe illustrator que fue óptimo para generar las ilustraciones que se requerían para las actividades del material didáctico, generando colores acordes a la estética de ilustración, además sirvió para la creación de polígonos para el estilo de low poly.

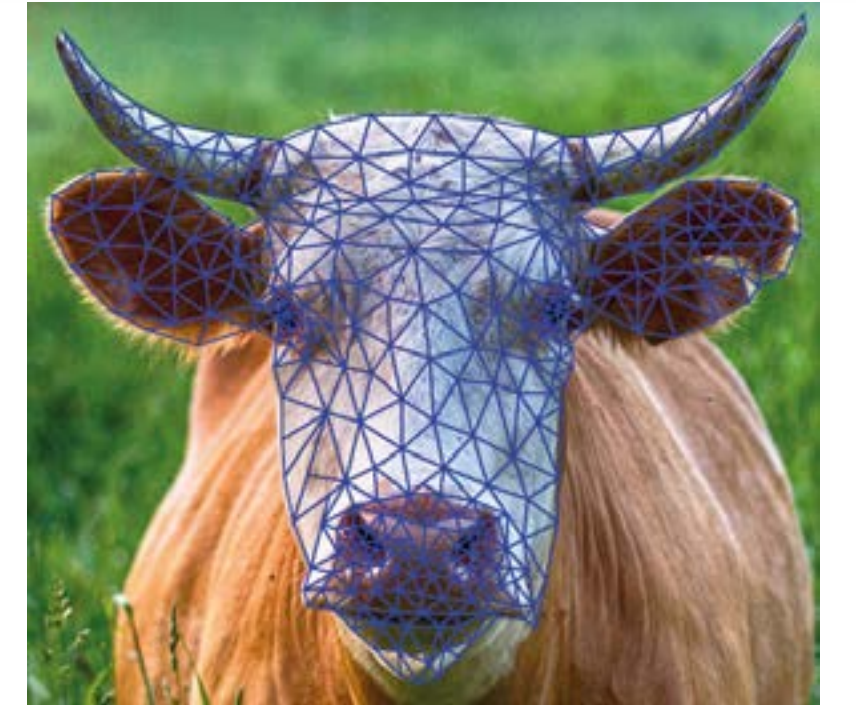


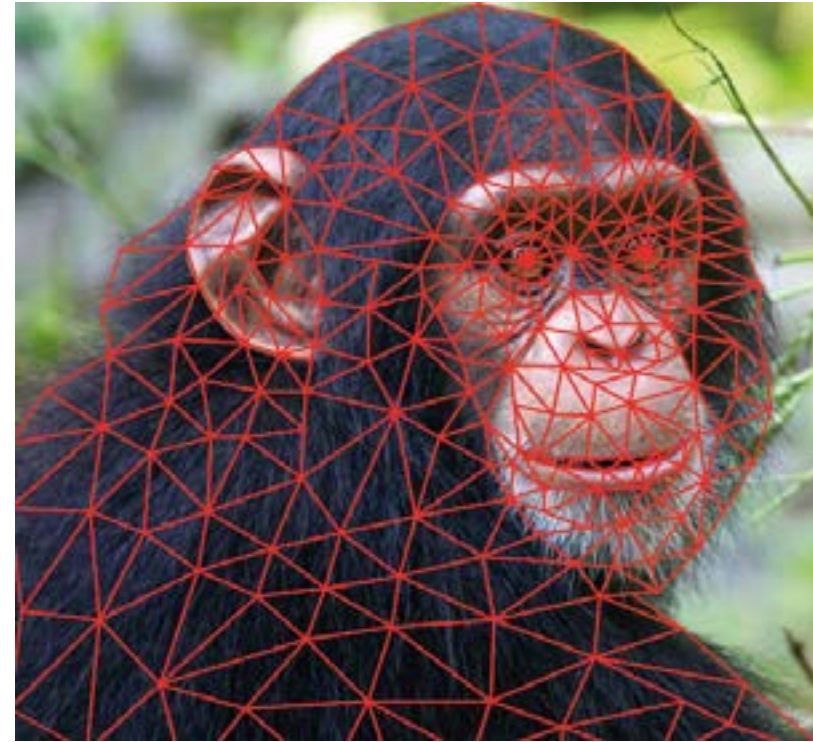
Se escogieron diferentes imágenes de animales para realizar un re-dibujo a base de vectores.



Una vez hecho el re-dibujo se procedió a tomar los colores de la imagen original para lograr un efecto de low poly en las ilustraciones.







3.2.4 SISTEMA DE ILUSTRACIÓN

Constantes

- Aplicación de colores planos
- Construcción de los elementos con figuras geométricas y polígonos
- Fondos según la estética

Variables

- Cromática
- Expresión de personajes
- Estética de personajes
- Detalles
- Escalas

Se realizaron dos sistemas de ilustraciones diferentes como parte de un mismo sistema gráfico, debido a que, el material contiene diversas actividades donde los conceptos de ilustraciones deben cambiar de acuerdo con la dinámica de las actividades.

En el sistema de ilustración low poly se maneja actividades de máscaras con estilo low poly, para lograr una concordancia con la estética de esta actividad.

El sistema de ilustración infantil se maneja con actividades donde el niño debe leer una historia a base de pictogramas por lo que es necesario que estas ilustraciones sean realizadas de una forma infantil para que logre la atención del infante.

SISTEMA 1: ILUSTRACIÓN LOW POLY



SISTEMA 2: ILUSTRACIÓN INFANTIL



3.3 PROCESO DE DISEÑO

3.3.1 CROMÁTICA

Se manejaron colores saturados para las distintas ilustraciones y la paleta cromática empleada varía dependiendo de cada elemento y de cada tema a tratar dentro del producto final.

Para el formato digital se trabajó con colores RGB mientras que para el formato analógico se emplearon colores CMYK.

Cromática aplicada en los cuadernos de prelectura y preescritura



Img.26

Img.27

3.3.2 TIPOGRAFÍA

Para la elección de la tipografía se buscó 3 diferentes tipografías que sean funcional en todos los materiales que se realizaron incluyendo el material digital.

La primera tipografía elegida fue la **Grandstanter** que se utilizará en el material de prelectura para las actividades, esta tipografía fue elegida, debido a que tiene una estética infantil y se complementa bien con el estilo gráfico de los materiales.

La segunda tipografía elegida fue la **Century Gothic** que se usará para las letras guías en el cuadernillo de preescritura, esta tipografía fue elegida por ser simple y legible, esto ayudará en las actividades planteadas del cuadernillo de preescritura para que los niños aprendan a escribir de una manera correcta.

De igual manera se utilizó la tipografía **Coneria Script** para las vocales cursivas que se utilizarán en el cuadernillo de preescritura, ya que los niños deberán aprender a escribir las vocales en cursiva y esta tipografía cumple su función.

Grandstanter
 ABCDEFGHIJKLMNÑO
 PQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnño
 pqrstuvwxyz
 1234567890

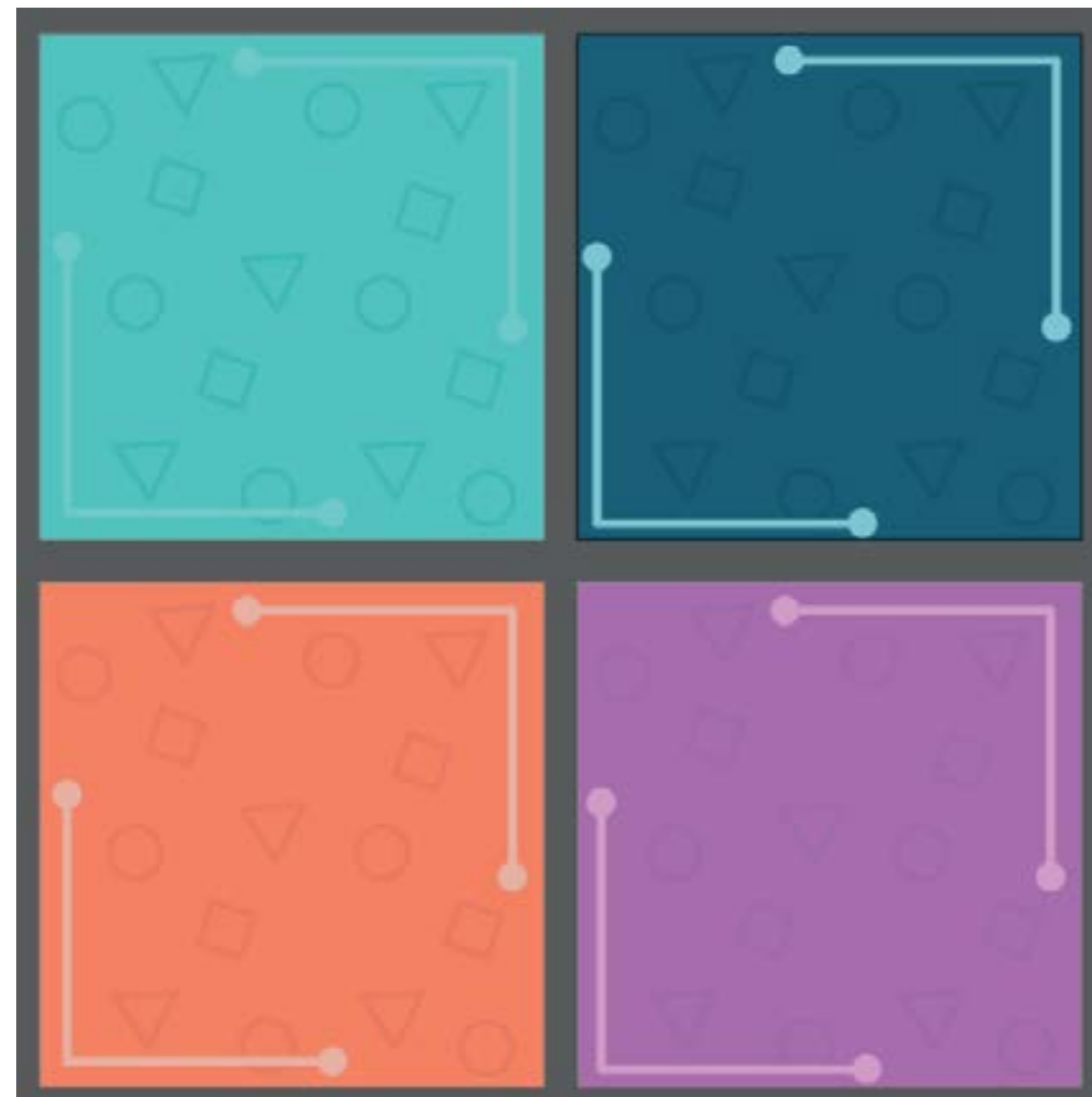
Century Gothic
 ABCDEFGHIJKL
 MNÑOPQRSTU
 VWXYZ
 abcdefghijklmnño
 pqrstuvwxyz
 1234567890

coneria script
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
 1234567890

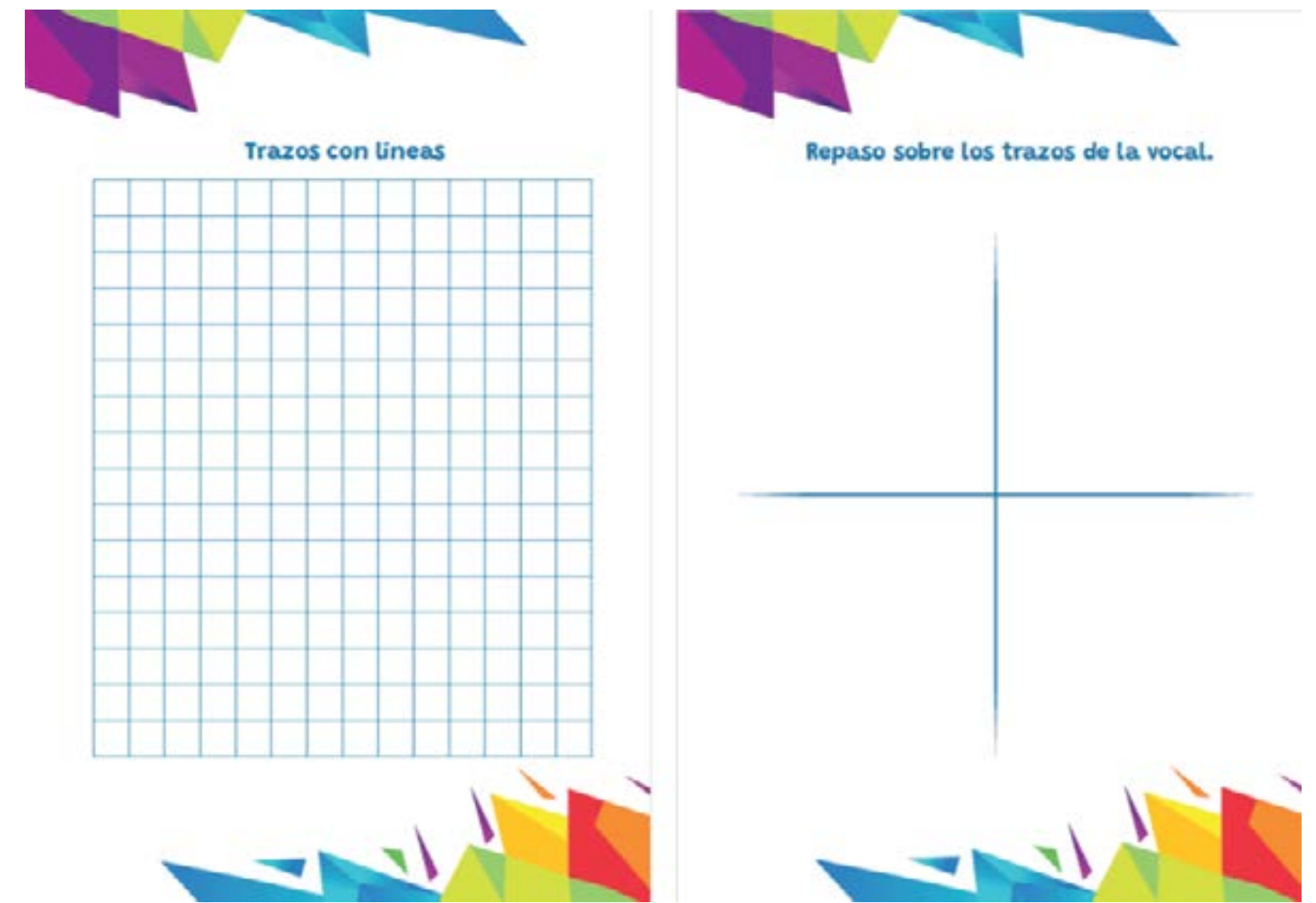


3.3.3 COMPOSICIÓN

Para la composición de las actividades con pictogramas que van en el material analógico se escogió diferentes colores saturados con algunos elementos de figuras, de esta forma se pretende lograr complementar con las distintas ilustraciones infantiles que se propone para esta actividad.



La composición que se usa en el cuadernillo de preescritura se utiliza el estilo gráfico de low poly junto con mallas y diferentes elementos que también acompañan a otras actividades en el cuaderno de prelectura.



Para las portadas realizadas en los productos analógicos se utiliza una mezcla de varios colores y estilos gráficos que ya se han aplicado en los materiales, de esta forma se logra resaltar los sistemas de ilustración ya planteados.



3.3.4 FORMATOS

Los formatos que se manejan en los materiales son de 25 x 25 cm en el caso del cuaderno de prelectura y un formato A4 para el cuadernillo con los ejercicios para la preescritura.



25 x 25 cm



Formato A4



Capítulo 4

4.1 Producto Final

Cuaderno de prelectura



Este material cuenta con una encuadernación cosida de tapa dura, su impresión será a full color en ambos lados con papel off-set, sus acabados serán de buena calidad debido a que los niños tendrán bastante manipulación con el producto y esto garantiza una buena durabilidad.

Imágenes con pictogramas

Para estas actividades el niño podrá expresarse utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras. Esto es necesario para que el niño se prepare, por medio de lenguaje oral, para empezar la lectura.



Leo los gráficos y luego explico lo que sucedió.



Leo los gráficos y luego explico lo que sucedió.

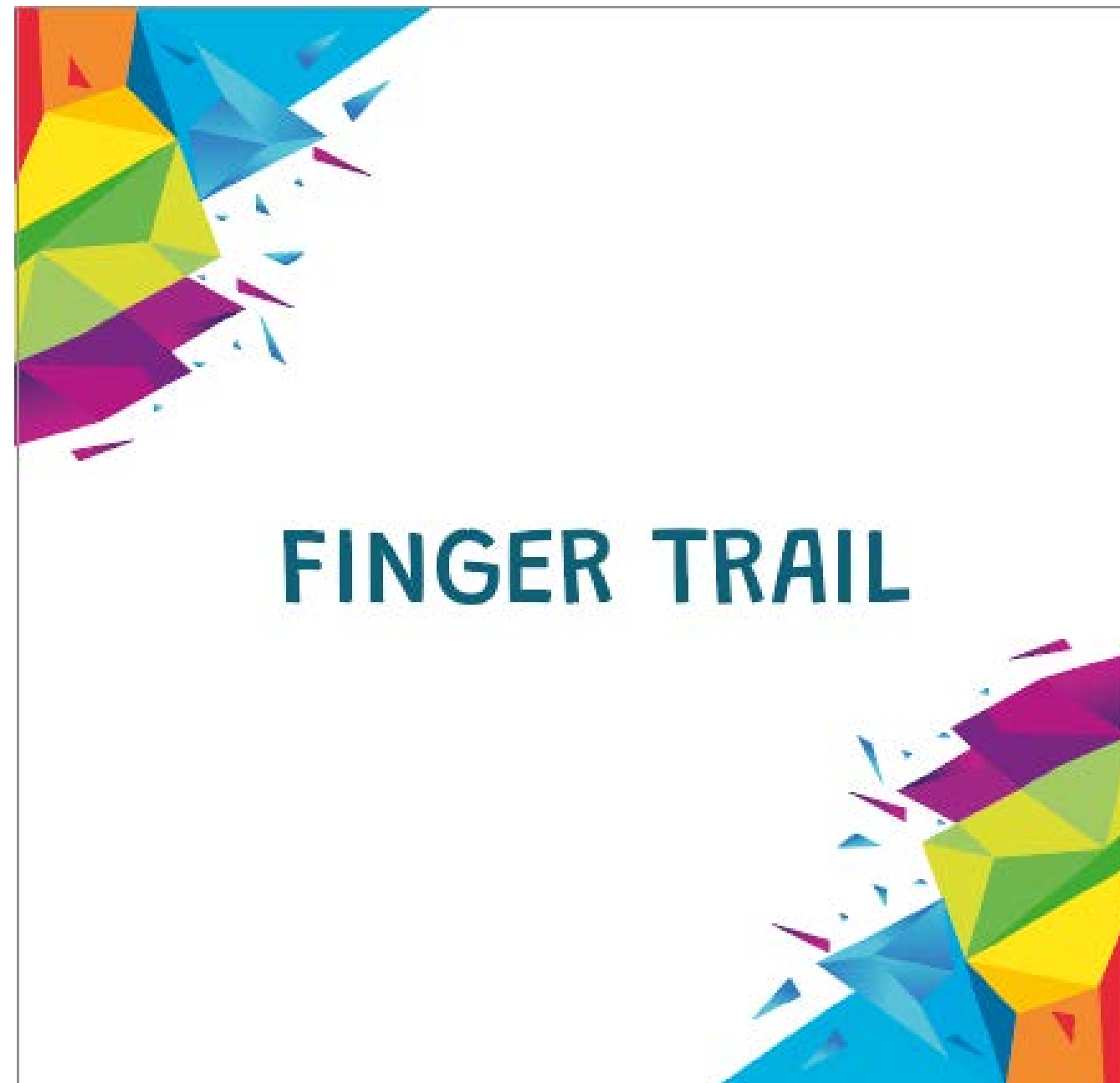


Leo los gráficos y luego explico lo que sucedió.

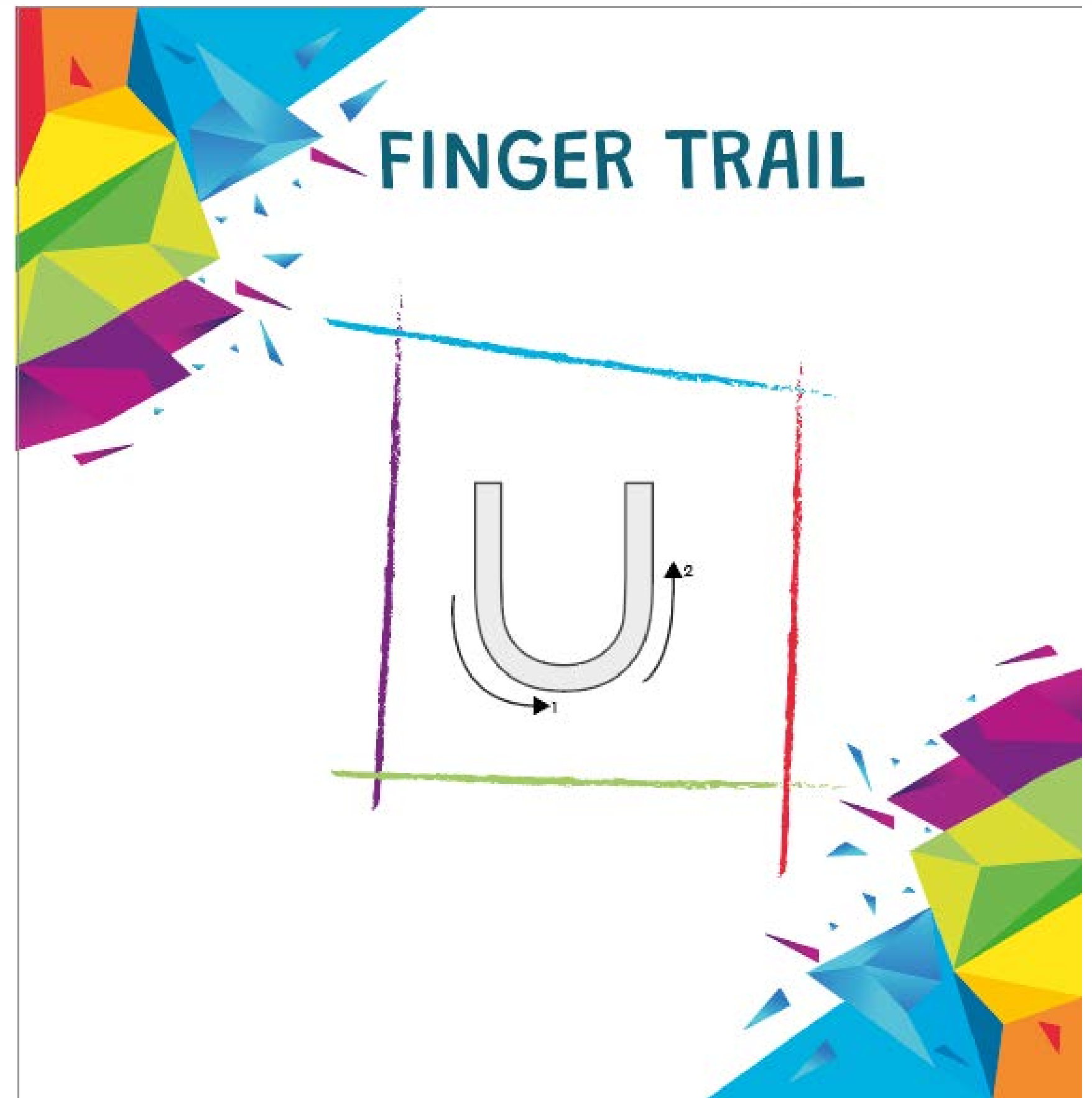
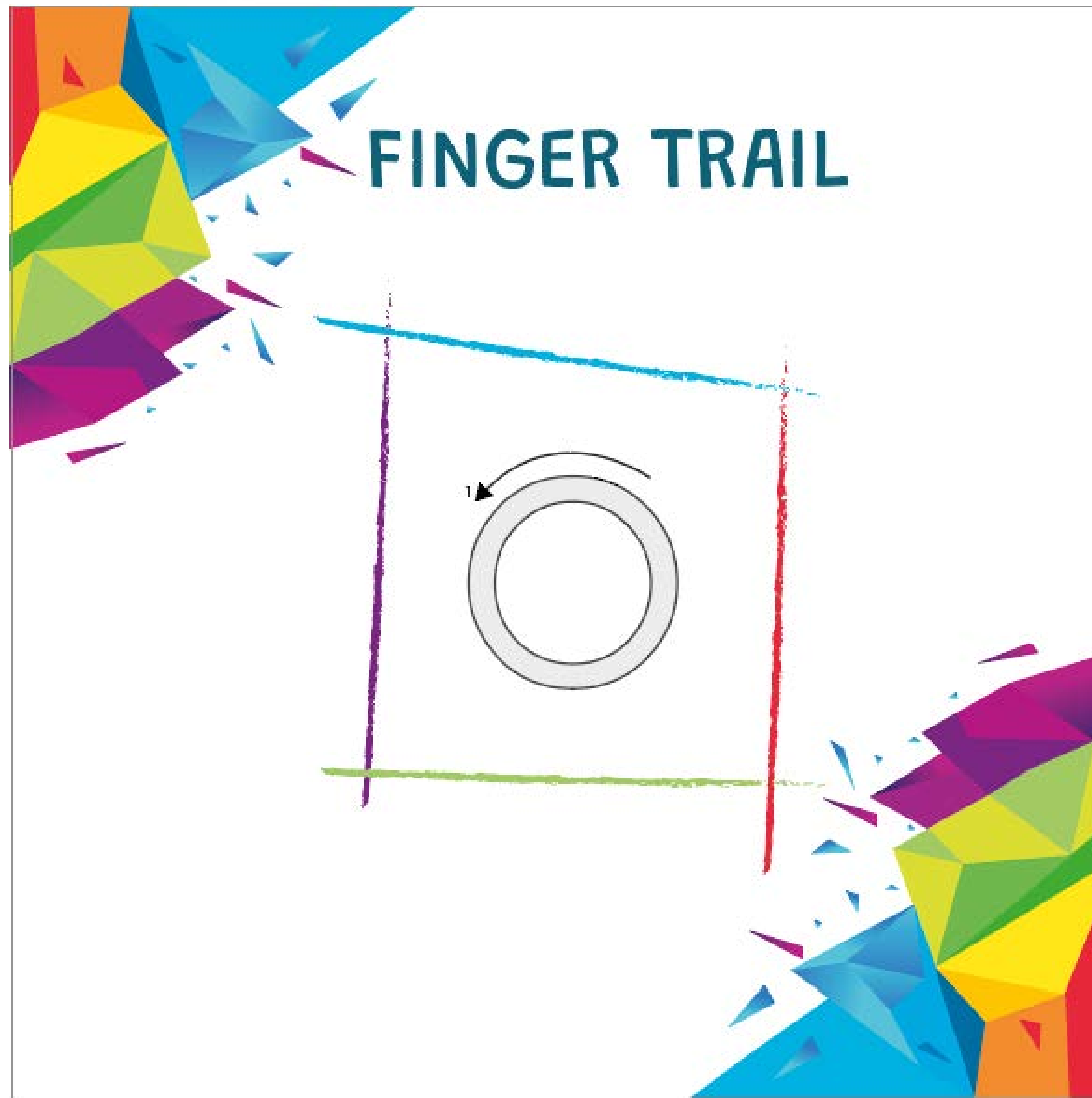


Finger Trail

En esta actividad el niño pasará su dedo por la vocal, como indican las imágenes, para que se prepare a realizar sus actividades de preescritura en el cuadernillo, además se utilizará cartulina texturizada que se pegará en las vocales.







Máscaras con low poly

Se generó ilustraciones de animales al estilo low poly, para crear una actividad dinámica, donde el niño tendrá que decir en voz alta las sílabas del animal junto con palmadas y posterior a eso el niño se pondrá la máscara correspondiente y tendrá que imitar el sonido del animal.



Máscaras

Póngase la máscara y haga el sonido del animal que corresponda.



Low Poly

Mediante palmadas separe las sílabas de la palabra.

CO-NE-JO



Máscaras

Póngase la máscara y haga el sonido del animal que corresponda.



Low Poly

Mediante palmadas separe las sílabas de la palabra.

LO-RO



Máscaras

Póngase la máscara y haga el sonido del animal que corresponda.

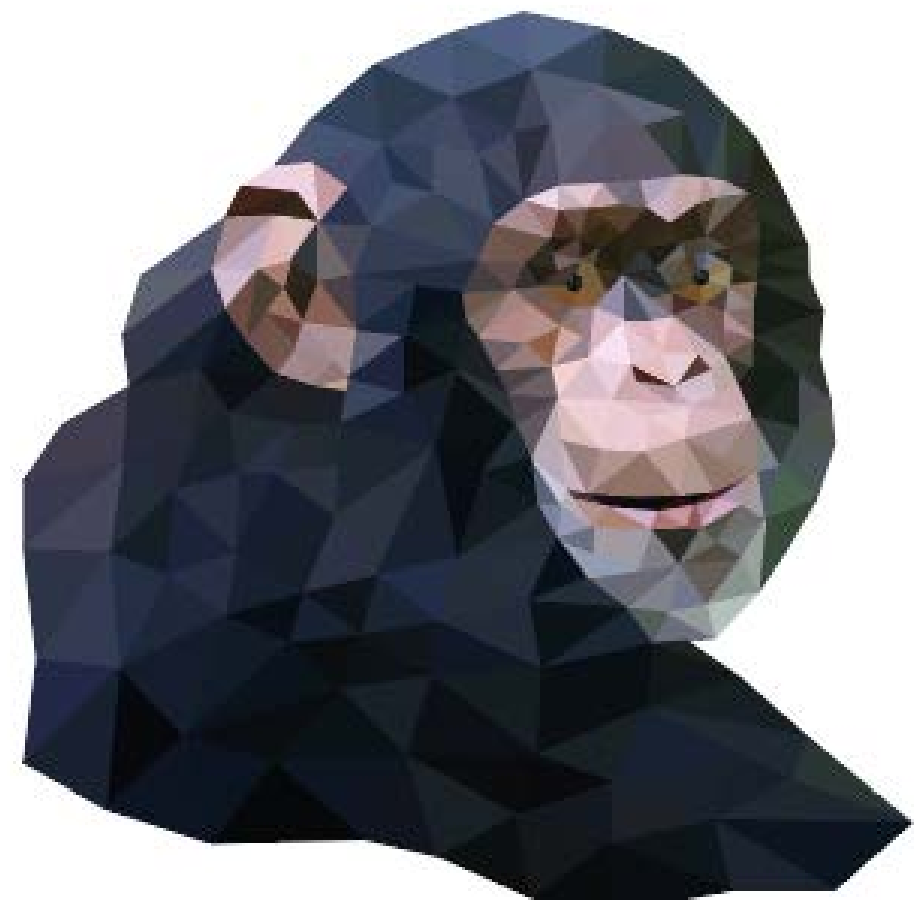




Low Poly

Mediante palmadas separe las sílabas de la palabra.

MO-NO



Máscaras

Póngase la máscara y haga el sonido del animal que corresponda.



Low Poly

Mediante palmadas separe las sílabas de la palabra.

TO-RO



Máscaras

Póngase la máscara y haga el sonido del animal que corresponda.



Imágenes en 3d

Para estas actividades el niño se pondrá las gafas 3d donde podrá apreciar todas las ilustraciones en tres dimensiones y esta actividad dinámica ayudará para que el niño muestre interés en su aprendizaje









Código QR

Se incluyó un código qr al final del material para que los padres o docentes puedan escanear y este código les llevará a un drive donde encontrarán el formato digital del producto.



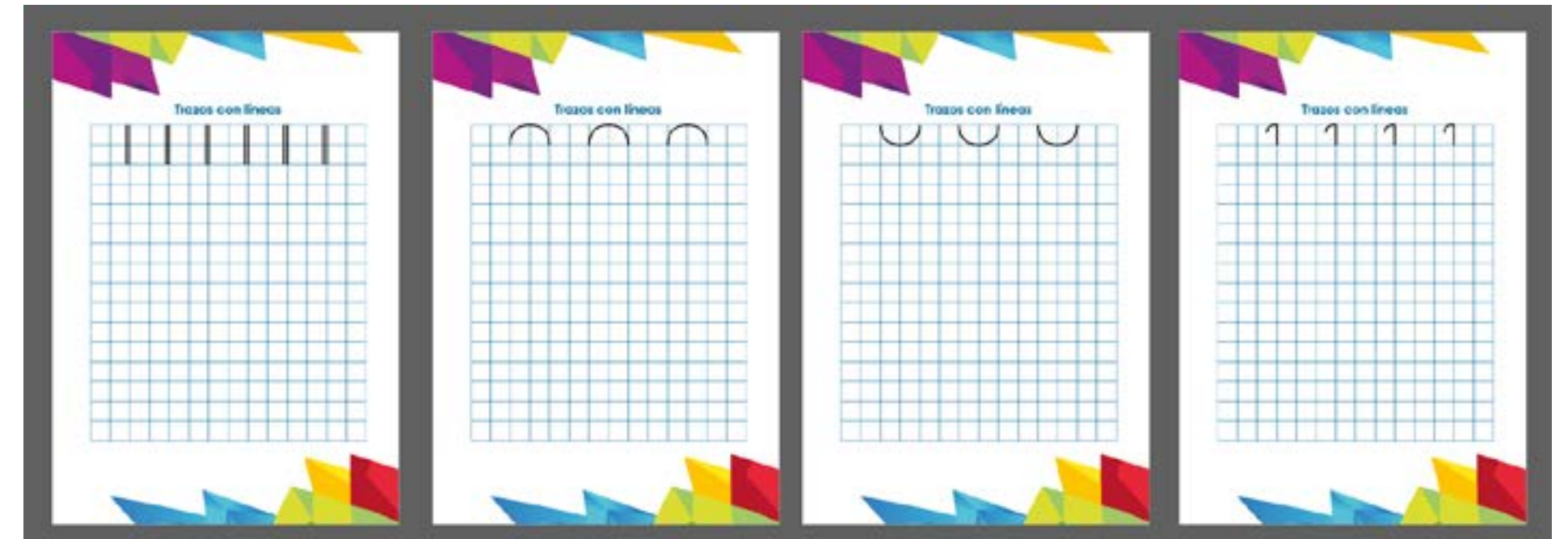
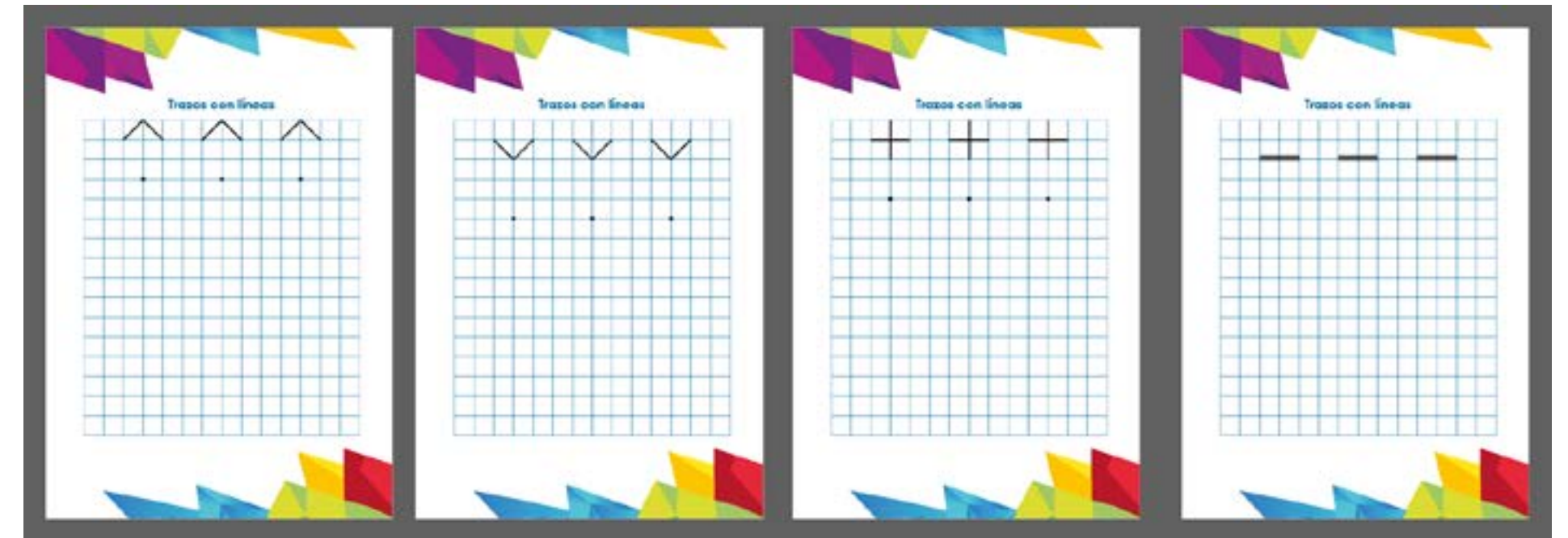
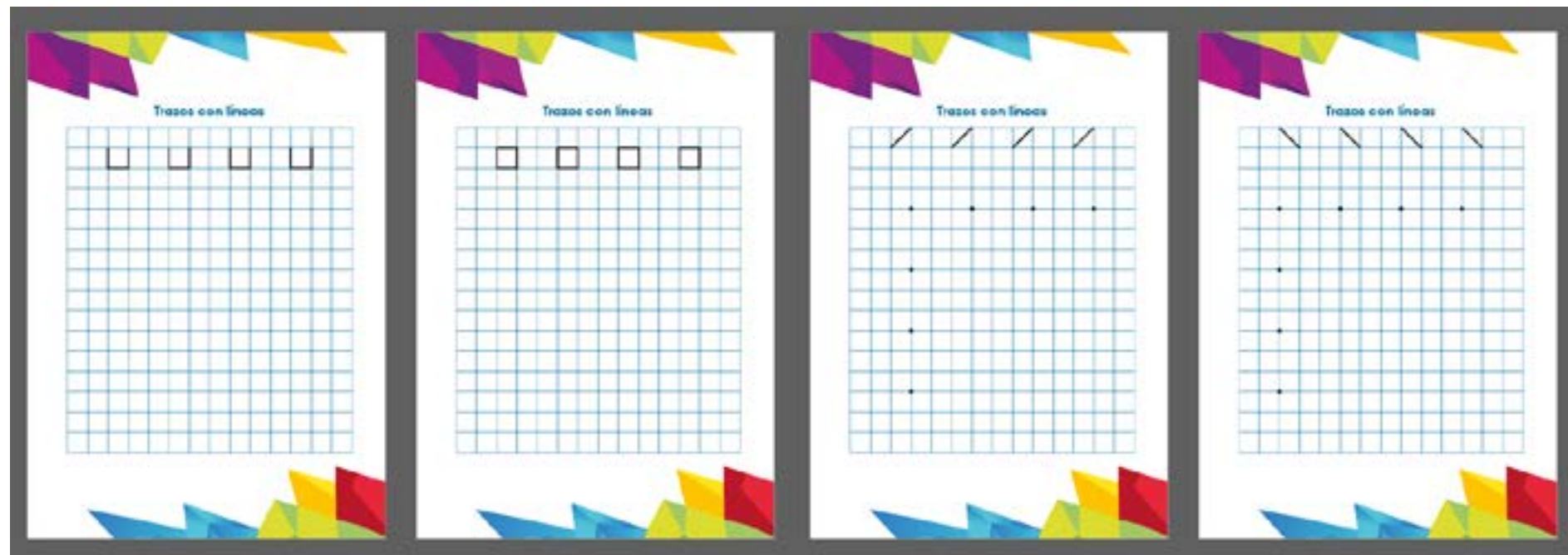
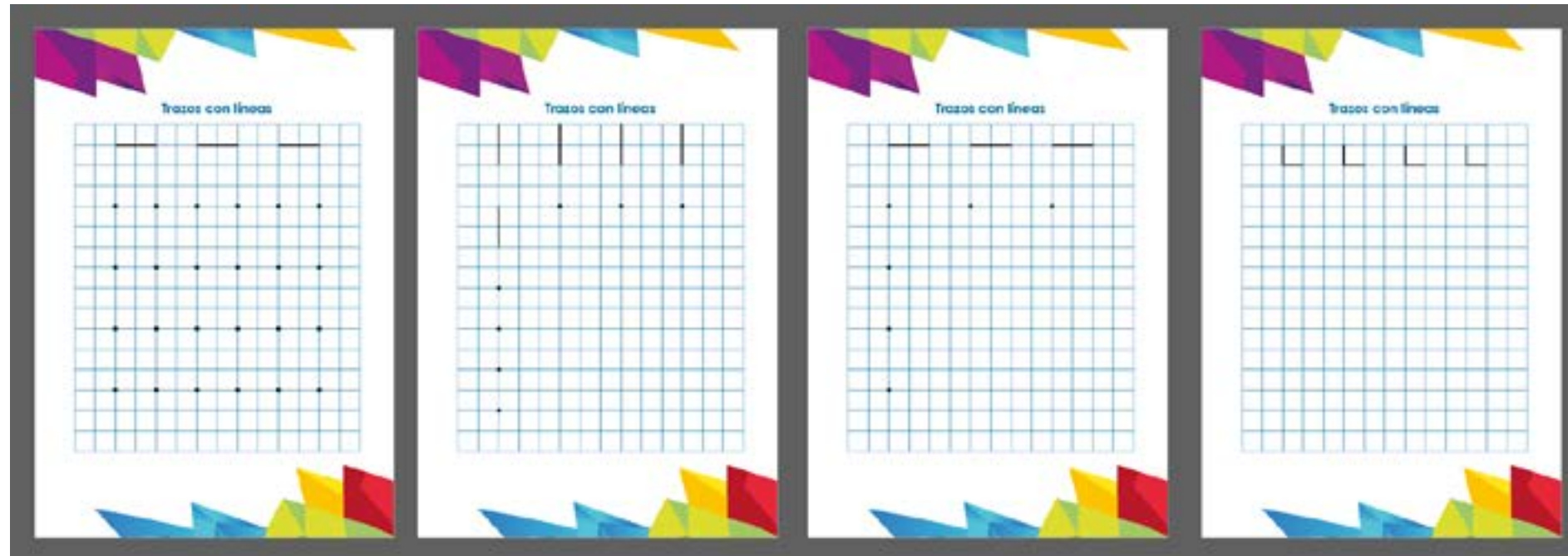
Cuadernillo de preescritura

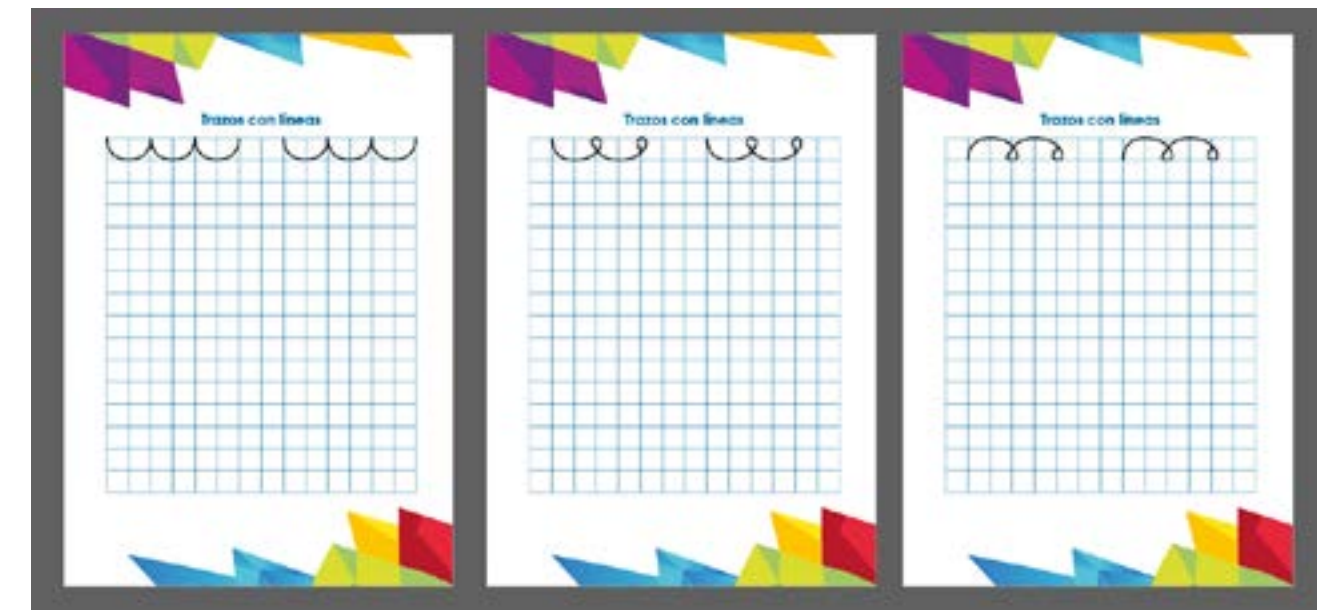
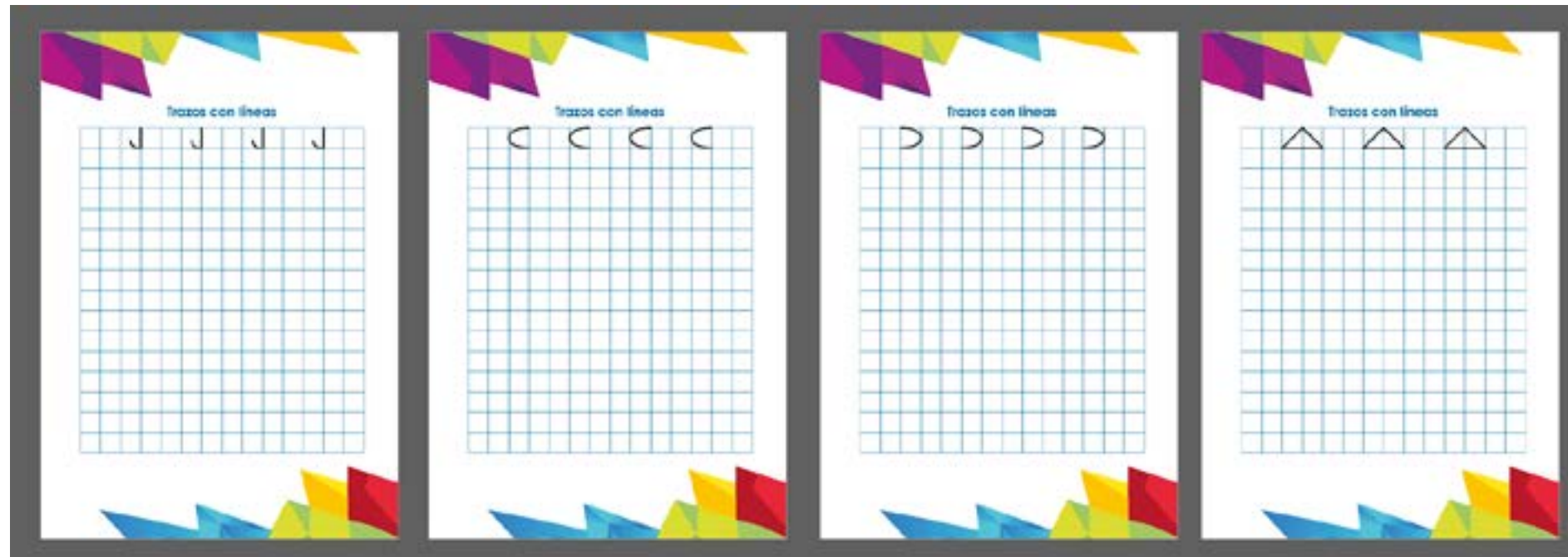
Este cuaderno cuenta con una impresión a full color en papel offset, la impresión se realizará a un solo lado para que los niños puedan escribir sin dañar el otro lado de la hoja, su encuadernación será en espiral, debido a que, los niños tendrán que mantener las páginas abiertas en todo momento y tendrá acabados con tapa dura para una mayor durabilidad del producto.



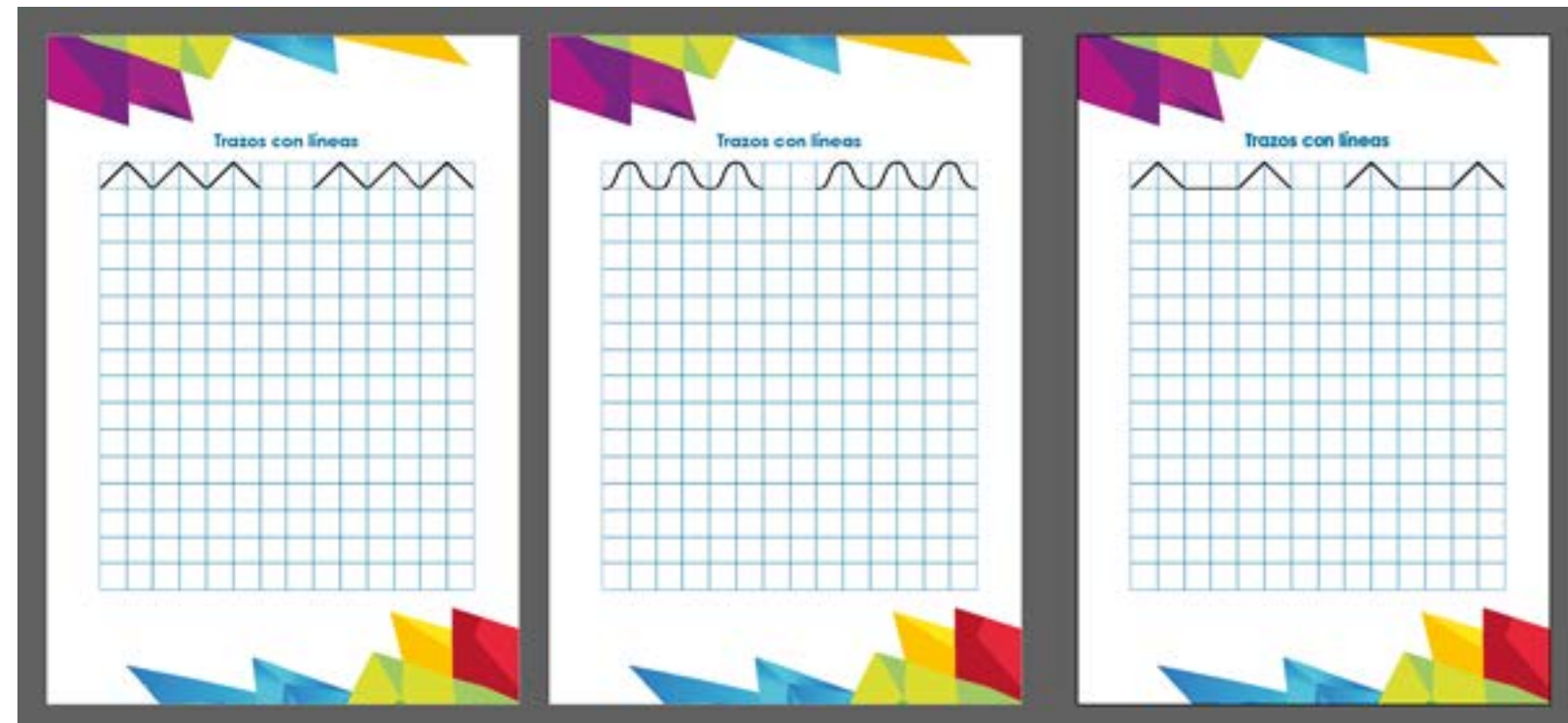
Actividades con trazos

El niño empezará a ejercitarse con trazos básicos de líneas y curvas para desarrollar un correcto aprendizaje de motricidad fina



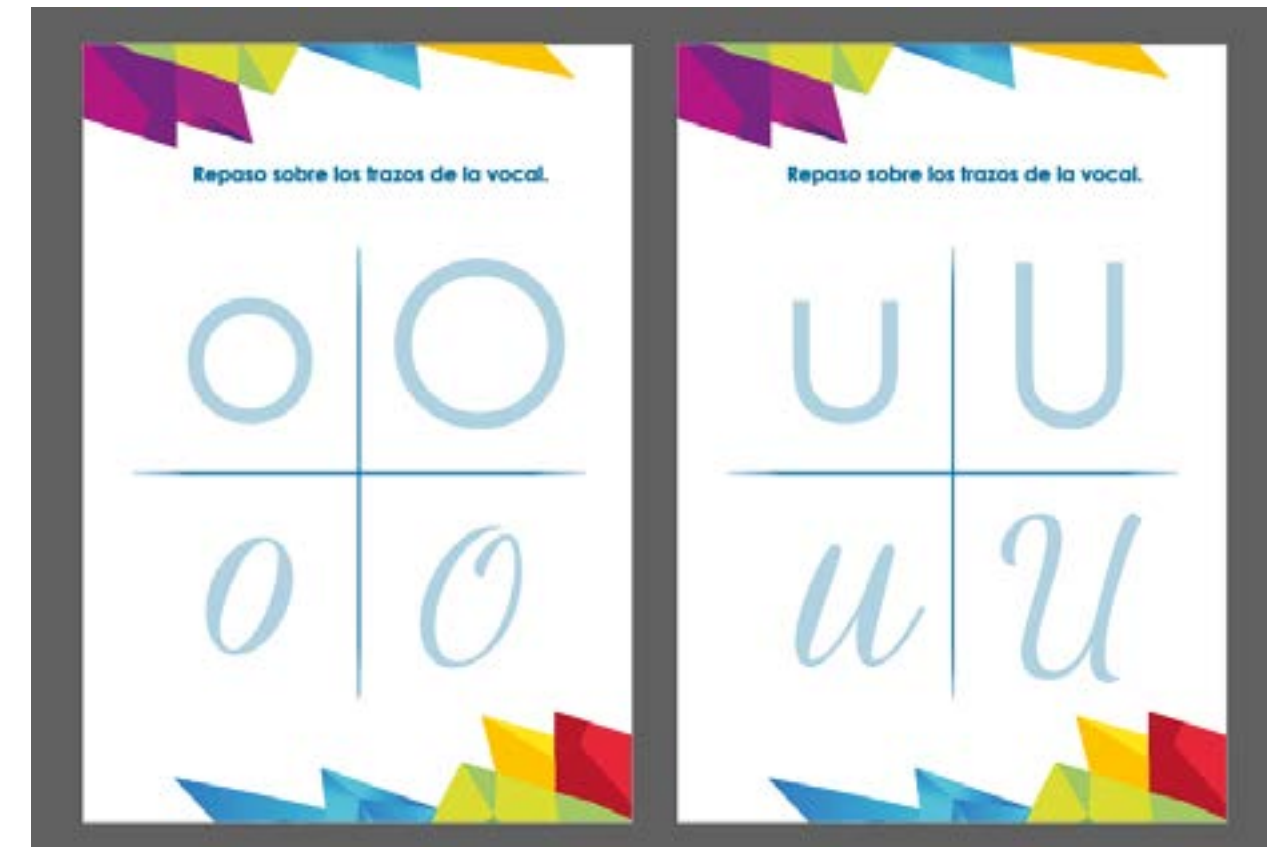
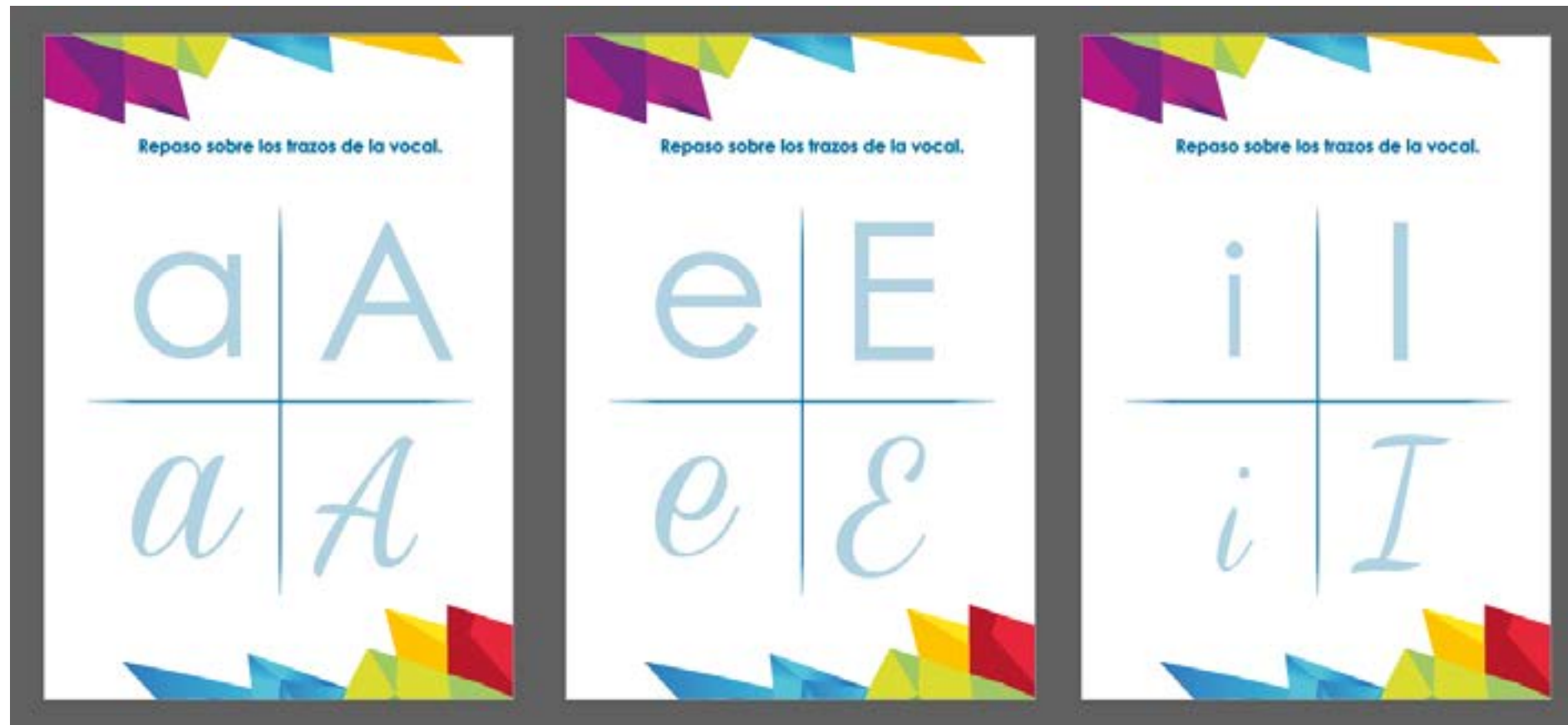


En total son 26 ejercicios de trazos



Repaso sobre trazos

Una vez realizado los ejercicios anteriores el niño pondrá en práctica su motricidad y empezará a realizar trazos sobre las vocales minúsculas y mayúsculas.



Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

a a

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

A A

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

i i

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

I I

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

o o

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

O O

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

e e

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

E E

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

u u

Realizo el trazo de la vocal en minúscula, script y cursiva.

U U

Formato Digital

El material digital servirá como un complemento del material analógico donde se podrá abrir un archivo auto ejecutable que contará con actividades extras e interactivas que no se logran apreciar en el material analógico, y esta interactividad hará que el niño vaya superando retos a manera de juegos en las actividades planteadas para que de esta forma motive al niño a seguir aprendiendo.

Imágenes con pictogramas

Se incluirán actividades extras en las imágenes con pictogramas que no se encuentran en el material analógico, estas actividades contarán con recursos multimedia donde se reproduce sonidos de los animales, al finalizar las actividades les saldrá una animación felicitando al niño por cumplir la actividad, esto logrará que al niño le resulte motivante la actividad.



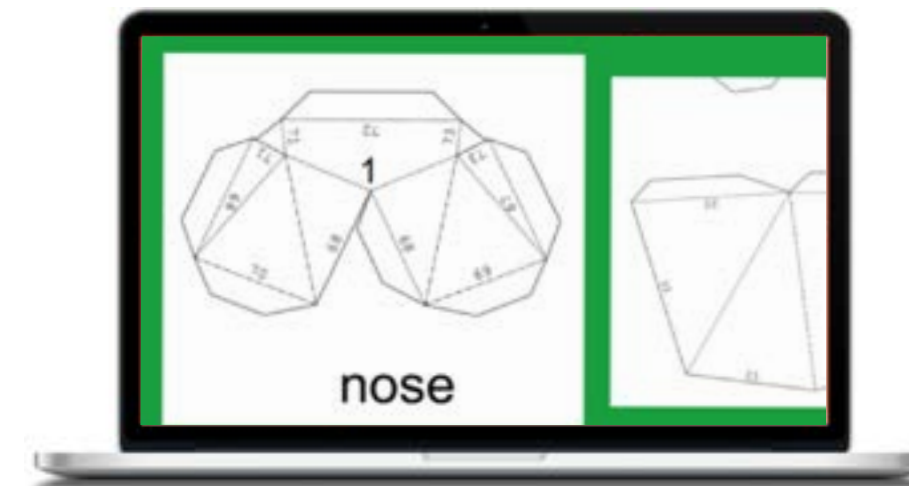
Finger Trail

Para las actividades con finger trail contará con diferentes imágenes animadas que irán mostrando la forma que va adquiriendo la vocal mientras se le pasa el cursor por encima, esto ayudará al niño a que su aprendizaje sea más entretenido.



Imágenes en 3D

En el formato digital se podrán ver las imágenes en 3D con diferentes transiciones y animaciones de vocales, para que el niño pueda estar entretenido, y muestre interés en el aprendizaje de todas las vocales.



Máscaras Low poly

El material digital ofrece un tutorial multimedia para el armado de las máscaras low poly, con todos los detalles para que los docentes y padres de familia puedan armar las máscaras con facilidad junto a sus niños.

Link: <https://bit.ly/3xffbty>

Contenidos

Se realizó una caja donde se incluirán todos los materiales necesarios para que este proceso de enseñanza se vaya dando correctamente en conjunto con docentes y padres.

A continuación se mostrará todo lo que incluye adentro



Adentro de la caja incluye los materiales de prelectura y preescritura, además de las gafas 3d y las plantillas con su material respectivo para el armado de las gafas y las máscaras.



4.2 VALIDACIÓN

La validación se realizó con el prototipo del formato analógico el 4 de Junio en la ciudad de Cuenca con la participación de niños que entran en el rango de edad de entre 3 y 4 años.

Se realizó diferentes actividades como la creación de las máscaras junto con la docente



Para la validación se visito la guardería pekebosque



Las actividades con máscaras fue de gran agrado de los niños.



Con las gafas 3D los niños mostraron mayor interés en las actividades que realizaron.



La actividad de Finger Trail ayudó a los niños a entender de una mejor manera el correcto trazo de la vocal.

Por último los niños realizaron las actividades de preescritura.



- Se pudo observar que el producto obtuvo una muy buena acogida por parte de los niños.
- Las actividades llamaron la atención de los niños lo cual ayudó a cumplir el objetivo de aprendizaje que en ese momento puso en práctica la docente.
- Luego de pedir su opinión, se apreció interés por parte de la docente quien validó mi producto y consideró apto para su uso como apoyo en la enseñanza.
- Durante la clase del día observado, la docente usó el material en el proceso de la misma, supo manifestar que al finalizar la clase, pone en práctica un momento de evaluación, que en este caso fue por medio de preguntas a los niños para evidenciar la comprensión del tema, lo cual fue muy exitoso.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los niños en edad de preescolar deben aprender diversas destrezas para poder fortalecerse en su futuro, si bien es cierto que la pandemia afectó el modelo de aprendizaje al que estaban acostumbrados, se puede encontrar soluciones viables para poder enseñar de una forma eficaz, a través de materiales didácticos que ayuden a reforzar la enseñanza.

Al concluir el trabajo de graduación, mediante los objetivos y alcances planteados, se ha observado cómo el diseño gráfico puede ser un gran apoyo a la hora de fusionarse con materiales didácticos, hablamos de un material analógico y digital, en este caso la interactividad y el diseño centrado en el usuario ayuda a que los niños puedan aprender de una forma diferente y más entretenida, siendo esto un trabajo en equipo y complementario, el diseño y la educación dadas de la mano con un objetivo en común: llegar a los niños de una manera lúdica donde logren despertar su curiosidad mediante ejercicios y actividades a los que ellos no estaban acostumbrados convirtiéndose en un gran apoyo para ellos.

Se ha obtenido un material muy productivo a la hora de enseñar, buscando el bien común, pensando en la población infantil y el aprendizaje preescolar como base de futuros conocimientos

Desarrollar este proyecto me ayudó a tener una cercanía con el diseño gráfico, debido a que, aprendí bastante en todo este transcurso, y no solo del diseño, también obtuve un amplio conocimiento sobre la educación inicial y me siento preparado para desenvolverme en un ámbito profesional, se puede evidenciar la gran importancia que puede llegar a tener el mismo junto con la educación.

Se ha podido evidenciar que el diseño gráfico es un apoyo necesario al momento de enseñar, como recomendación puedo manifestar que un trabajo conjunto de la educación inicial con el diseño gráfico abriría muchas oportunidades de aprendizaje, se puede ir más allá de lo tradicional y proponer proyectos innovadores de apoyo en las diferentes áreas de aprendizaje que abarca la educación, siendo este solo el comienzo de futuros proyectos.

Es importante saber nuestras fortalezas y debilidades como diseñadores, considero que se debe tener mucha paciencia a la hora de trabajar y aprender algo que nos guste, poco a poco nos damos cuenta que el esfuerzo vale la pena y más aún cuando el trabajo realizado es de agrado personal, esto nos ayuda a crecer como personas y va a garantizar muchos éxitos en un futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, H., Arias, E., Bergamaschi, A., López, A., Noli, A., Ortiz, M., Pérez, M., Rieble, S., Rivera, M.C., Scannone, R., Vásquez, M., & Viteri, A. (2020). La educación en tiempos del coronavirus: Los sistemas educativos de América Latina y el Caribe ante COVID-19, Washington, D.C., Banco Interamericano de Desarrollo (BID)

Baralo, M. (2000). El desarrollo de la expresión oral en el aula de EILE, Manzanares, España: Universidad Antonio de Nebrija.

Calderón, G., Carrillo, M., Rodríguez, M. (2006). La conciencia fonológica y el nivel de escritura silábico: un estudio con niños preescolares, Querétaro, México: Límite. Revista de Filosofía y Psicología.

Contreras, H., Díaz, V. (2018.) Influencia de la comprensión lectora en texto narrativo literario cuento, para el logro de los aprendizajes de la asignatura de lenguaje en 2º básico, Santiago, Chile: Universidad académica de humanismo cristiano.

Cordero, F. (2018). Diseño de interfaces gráficas para recursos didácticos digitales, Cuenca, Ecuador.

Crescenzi, L. y Grané, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años.

Egido, I. (1999). La educación inicial en el ámbito internacional: situación y perspectivas en iberoamérica y en europa, Janeiro, Brasil: REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. N° 22 (2000)

Ellis, J. (2005) Aprendizaje humano. 4ª ed, Madrid, España: Pearson Prentice Hall.

Herrera, E., Fernández, L. (2014). Diseño de objetos gráficos-interactivos, España: Universidad del País Vasco.

Herrera, M. (2004). Las nuevas tecnologías en el aprendizaje constructivo, México, Universidad Autónoma Metropolitana de México.

Londoño, P., Calvache, J., y otros. (2010). Estrategias de enseñanza, Bogotá, Colombia: Kimpres Universidad de la Salle

Madariaga, P., y Schaffernicht, M. (2013). Uso de objetos de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico, Maracaibo, Venezuela: Revista de Ciencias Sociales

McAnally Salas, L.; Organista Sandoval, J. (2007). La educación en línea y la capacidad de innovación y cambio de las instituciones de educación, Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara

Mendieta, L., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). Psicomotricidad Infantil, Guayaquil, Ecuador: Cide Editorial.

Ministerio de Educación. (2014). Currículum educación inicial 2014. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc).

Monjo, T. (2011). Diseño de interfaces multimedia, Barcelona, España: Eureka Media, SL

Morales, P. (2012). Elaboración de material didáctico, Tlalpan, México: RED TERCER MILENIO S.C

Morrissey J., (2008). El uso de las TIC en la enseñanza y el Aprendizaje. Cuestiones y desafíos, Buenos Aires, Argentina.

Peláez, R., García, D., Ávila, C., & Eraz, J. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial, Cuenca, Ecuador: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Pratt, A., Nunes, J. (2013). Diseño Interactivo: Teoría y aplicación del DCU, Barcelona, España: Océano-Ambar

Quinteros, G. (1997). El uso y función de las letras en el periodo pre-alfabético. Tesis de Maestría. México: DIE-IPN

Salido Soler, E. y Salido Soler, M. (2016). Materiales didácticos para educación infantil: cómo construirlos y cómo trabajar con ellos en el aula. Madrid, Spain: Narcea Ediciones

Sarabia, M. (2008). La preescritura en la etapa infantil, Córdoba, España.

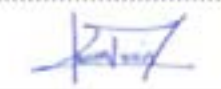
Tobón, M. (2007). Diseño instruccional en un entorno de aprendizaje abierto, Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira

Uribe, I. (1998). Educación física y deporte, Medellín, Colombia: Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia.

Verdines, P., Campbell, M. (2012). Fundamentos del diseño de interacción, México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey

ANEXOS

Resumen del proyecto			
			2 ▾
Título del Proyecto:	El diseño gráfico utilizado para potenciar la elaboración de material didáctico en procesos educativos preescolares en línea		
Subtítulo del Proyecto:	Aplicación en material de prelectura y preescritura		
Resumen:	Debido a la pandemia de COVID-19 múltiples instituciones educativas, incluyendo las preescolares, se vieron obligadas a interrumpir la educación presencial para dar paso a la educación virtual. Para ayudar a los procesos de enseñanza-aprendizaje de la prelectura y preescritura en esta nueva realidad y tras una investigación acerca de los estándares de la enseñanza preescolar en este tema, se propone el diseño de material didáctico analógico y digital, utilizando la metodología del diseño centrado en el usuario, a través de varios recursos como el finger trail, imágenes 3D, máscaras low poly y actividades lúdicas que ayuden a los niños a un correcto aprendizaje.		
Palabras clave:	Educación inicial, psicomotricidad, recursos didácticos analógicos, recursos didácticos digitales, niños.		
Alumno:	FLORES VIVAR PABLO DANIEL		
	C.I. 0104817085	Código:	79279
Director:	Fablán Cordero		
Codirector:			

Abstract of the project			
			2 ▾
Title of the project:	The graphic design used to promote the development of teaching material in online preschool educational processes		
Project subtitle:	Application in pre-reading and pre-writing material		
Summary:	Due to the COVID-19 pandemic, multiple educational institutions, including preschools, were forced to interrupt face-to-face education to make way for virtual education. To help the teaching-learning processes of pre-reading and pre-writing in this new reality and after a research about the standards of preschool education in this subject, the design of analog and digital didactic material was proposed. Using the design methodology focused on the user, through various resources such as the finger trail, 3D images, low poly masks and fun activities that help children to learn correctly.		
Keywords:	Initial education, psychomotor skills, analog teaching resources, digital teaching resources, children.		
Student:	FLORES VIVAR PABLO DANIEL		
	C.I. 0104817085	Code:	79279
Director:	Fablán Cordero		
Codirector:			
Para uso del Departamento de Idiomas >>>		Revisor:	
			Durán Andrade María Karina
		Nº. Cédula Identidad	010260367-7

