



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA  
FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE  
INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN  
GUANO”.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**TIPO: PROYECTO TÉCNICO**

Presentado para optar el gradado académico de:

**INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORA: GRECIA SILVANA CASTILLO QUINLLIN**

**DIRECTORA: DIS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA**

**RIOBAMBA – ECUADOR**

**2019**

**©2019, Grecia Silvana Castillo Quinlin**

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El Proyecto Técnico denominado: **“DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO, CANTÓN GUANO”**, de responsabilidad de Grecia Silvana Castillo Quinllin, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Nombre	FIRMA	FECHA
Dr. Washington Luna <b>DECANO DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA</b>	_____	_____
Lcdo. Fabián Calderón <b>DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO</b>	_____	_____
Dis. María Alexandra López <b>DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b>	_____	_____
Lcdo. Juan Patricio Santillán <b>MIEMBRO DEL TRIBUNAL</b>	_____	_____

Yo, GRECIA SILVANA CASTILLO QUINLLIN, soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis y el patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Grecia Silvana Castillo Quinllin

## **DEDICATORIA**

Dedico a Dios y a mi familia, por ser quienes estuvieron presente durante esta etapa de mi vida, que pensé que no llegaría, en especial a mi mamá, Fanny Quinllin, quien ha sido la esencia de mi vida, mi fortaleza, mi apoyo incondicional, la formadora de mi personalidad y autoestima, a mi papá, Héctor Castillo, que confió en mí hasta el último día, a mi hija, a mis hermanos, y a un ser muy especial que llegó a darle sentido a mi vida, a mi universo en sí, a ustedes este logro. “Dios gracias, siempre”.

Grecia Silvana Castillo Quinllin

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por permitirme la vida, a mis padres, Héctor y Fanny, por ser un ejemplo a seguir, un ejemplo de perseverancia y constancia, por su apoyo incondicional y su amor infinito, por su lucha diaria por ver el progreso de sus hijos, a mi hija Danna, por ser esa fuerza interna que empuja a salir adelante día a día, a mis hermanos, y de manera muy especial a una persona que cambió mi vida, a ustedes mis más sinceros agradecimientos.

Grecia Silvana Castillo Quinllin

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	1

### CAPÍTULO I

<b>1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Multimedia .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1.1 Características de la multimedia.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1.2 Componentes de la Multimedia.....</b>	<b>5</b>
1.1.2.1 <i>Texto en multimedia.....</i>	6
1.1.2.2 <i>Imágenes en multimedia .....</i>	6
1.1.2.3 <i>Animación en multimedia .....</i>	6
<b>1.1.2 Efectividad del uso de sistemas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2 Cd interactivo como recurso didáctico .....</b>	<b>8</b>
<b>1.2.1 Concepto de CD .....</b>	<b>8</b>
<b>1.2.2 Cd interactivo .....</b>	<b>8</b>
1.2.2.1 <i>Ventajas del Cd interactivo como material didáctico .....</i>	9
1.2.2.2 <i>Elementos del Cd interactivo.....</i>	9
<b>1.3 Infografía.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3.1 Concepto de infografía .....</b>	<b>10</b>
1.3.1.1 <i>Importancia del uso de la infografía .....</i>	11
1.3.1.2 <i>Objetivo de la Infografía como material didáctico pedagógico.....</i>	11
1.3.1.3 <i>Características de la infografía.....</i>	11
1.3.1.4 <i>Estructura de la infografía .....</i>	12
1.3.1.5 <i>Tipos de infografías .....</i>	13
<b>1.4 Didáctica .....</b>	<b>13</b>
<b>1.4.1 Conceptos de materiales, medios y recursos didácticos: .....</b>	<b>13</b>
1.4.1.1 <i>Clasificación de los recursos didácticos .....</i>	14
1.4.1.2 <i>Función de los recursos didácticos .....</i>	16
<b>1.4.2 Los materiales didácticos y las teorías del aprendizaje .....</b>	<b>16</b>

<b>1.4.3</b>	<b><i>Importancia de contar con material didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje</i></b> .....	<b>17</b>
<b>1.5</b>	<b>El material didáctico en educación inicial</b> .....	<b>18</b>
<b>1.5.1</b>	<b><i>Recursos didácticos más utilizados</i></b> .....	<b>18</b>
<b>1.6</b>	<b>Comunicación visual</b> .....	<b>19</b>
<b>1.7</b>	<b>Lenguaje gráfico</b> .....	<b>19</b>
<b>1.7.1</b>	<b><i>Imágenes</i></b> .....	<b>19</b>
<b>1.7.2</b>	<b><i>Ilustraciones</i></b> .....	<b>20</b>
1.7.2.1	<i>Técnicas de ilustración</i> .....	21
<b>1.7.3</b>	<b><i>Animación</i></b> .....	<b>21</b>
<b>1.7.4</b>	<b><i>Tipografía</i></b> .....	<b>21</b>
1.7.4.1	<i>Tipografía para niños</i> .....	22
<b>1.7.5</b>	<b><i>Signos, símbolos, arquetipo, pictograma.</i></b> .....	<b>22</b>
<b>1.7.6</b>	<b><i>Color</i></b> .....	<b>23</b>
1.7.6.1	<i>Propiedades del color</i> .....	23
1.7.6.2	<i>El círculo cromático</i> .....	24
1.7.6.3	<i>Colores primarios, secundarios y terciarios</i> .....	24
1.7.6.4	<i>Colores complementarios</i> .....	25
1.7.6.5	<i>Psicología del color</i> .....	25
1.7.6.6	<i>Gama cromática utilizada para niños.</i> .....	26
1.7.6.7	<i>Influencia de los colores en la conducta de los niños</i> .....	26
<b>1.7.7</b>	<b><i>Bocetos</i></b> .....	<b>27</b>
1.7.7.1	<i>Tipos de bocetos</i> .....	27
<b>1.7.8</b>	<b><i>Creación de personajes</i></b> .....	<b>28</b>
<b>1.7.9</b>	<b><i>Forma</i></b> .....	<b>28</b>
1.7.9.1	<i>Forma y estructura</i> .....	28
1.7.9.2	<i>Formas positivas y negativas</i> .....	28
1.7.9.3	<i>La forma y la distribución del color</i> .....	29
1.7.9.4	<i>Psicología de las formas</i> .....	29
<b>1.8</b>	<b>Educación</b> .....	<b>30</b>
<b>1.8.1</b>	<b><i>Las TIC y la educación</i></b> .....	<b>30</b>
1.8.1.1	<i>Utilización de las TIC</i> .....	31
<b>1.8.2</b>	<b><i>Educación inicial</i></b> .....	<b>31</b>
1.8.2.1	<i>Objetivos de la educación inicial</i> .....	31
1.8.2.2	<i>Metodología del plan de estudios de educación inicial</i> .....	32
<b>1.8.3</b>	<b><i>Fortalezas y debilidades de los niños y niñas de inicial II</i></b> .....	<b>33</b>
<b>1.8.4</b>	<b><i>Desarrollo físico y mental</i></b> .....	<b>34</b>

<b>1.8.5</b>	<b><i>Tipo de destrezas evolutivas</i></b> .....	<b>34</b>
1.8.5.1	<i>Destrezas generales</i> .....	34
1.8.5.2	<i>Destrezas sociales</i> .....	35
1.8.5.3	<i>Destrezas de lenguaje</i> .....	35
1.8.5.4	<i>Destrezas de alfabetización</i> .....	36
<b>1.8.6</b>	<b><i>Conducta</i></b> .....	<b>36</b>
<b>1.8.7</b>	<b><i>Diferencia entre conducta y comportamiento</i></b> .....	<b>37</b>
<b>1.8.9</b>	<b><i>Tipos de conducta</i></b> .....	<b>38</b>
<b>1.9</b>	<b><i>Pautas de conducta</i></b> .....	<b>38</b>
<b>1.9.1</b>	<b><i>Los padres y la escuela, claves en inculcar las pautas</i></b> .....	<b>39</b>
<b>1.9.2</b>	<b><i>Etapas que forman las pautas de conducta</i></b> .....	<b>39</b>
1.9.2.1	<i>Área cognitiva</i> .....	39
1.9.2.2	<i>Importancia del desarrollo cognitivo</i> .....	39
1.9.2.3	<i>Área psicomotriz</i> .....	41
1.9.2.4	<i>Área socioemocional</i> .....	41

## CAPÍTULO II

<b>2.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>42</b>
<b>2.2</b>	<b>Metodología de la Investigación</b> .....	<b>42</b>
<b>2.2.1</b>	<b><i>Tipos de Investigación</i></b> .....	<b>42</b>
<b>2.2.2</b>	<b><i>Método</i></b> .....	<b>43</b>
2.2.2.1	<i>Método analítico sintético</i> .....	43
<b>2.2.3</b>	<b><i>Técnicas de investigación</i></b> .....	<b>43</b>
2.2.3.1	<i>Técnica de observación descriptiva</i> .....	43
2.2.3.2	<i>Técnica de la entrevista</i> .....	44
2.2.3.3	<i>Técnica de la encuesta</i> .....	44
<b>2.2.4</b>	<b><i>Instrumentos</i></b> .....	<b>44</b>
2.2.4.1	<i>Entrevista</i> .....	44
2.2.4.2	<i>Encuesta</i> .....	44
2.2.4.3	<i>Observación</i> .....	44
<b>2.2.5</b>	<b><i>La población</i></b> .....	<b>45</b>
<b>2.2.6</b>	<b><i>Resultados del proceso de investigación</i></b> .....	<b>46</b>
2.2.6.1	<i>Información obtenida de la entrevista al docente de la Unidad Educativa San Isidro</i> .....	46

2.2.6.2	<i>Tabulación y análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia.....</i>	47
2.2.6.3	<i>Fichas de observación.....</i>	59
2.2.6.4	<i>Rasgos de personalidad.....</i>	68
<b>2.3</b>	<b>Etapa de Diseño.....</b>	<b>69</b>
<b>2.3.1</b>	<b>Metodología de Diseño.....</b>	<b>69</b>
2.3.1.1	<i>Método de diseño.....</i>	69

### CAPITULO III

<b>3.</b>	<b>Propuesta de diseño.....</b>	<b>71</b>
<b>3.1</b>	<b>Desarrollo de las infografías.....</b>	<b>71</b>
<b>3.1.1</b>	<b>Características de las infografías.....</b>	<b>71</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Estructura de la infografía.....</b>	<b>71</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Lenguaje gráfico.....</b>	<b>72</b>
3.1.3.1	<i>Propuesta 1.....</i>	73
3.1.3.2	<i>Propuesta 2.....</i>	73
3.1.3.3	<i>Propuesta 3.....</i>	74
<b>3.2</b>	<b>Desarrollo del multimedia.....</b>	<b>74</b>
<b>3.2.1</b>	<b>Requerimientos del multimedia.....</b>	<b>74</b>
3.2.1.1	<i>Características del ordenador.....</i>	74
3.2.1.2	<i>Capacidad de almacenamiento del Cd ROM.....</i>	75
3.2.1.3	<i>Tiempo de acceso al programa.....</i>	75
3.2.1.4	<i>Capacidad del multimedia.....</i>	75
<b>3.2.2</b>	<b>Proceso de elaboración del multimedia.....</b>	<b>75</b>
3.2.2.1	<i>Creación de personajes.....</i>	75
3.2.2.2	<i>Diseño y elaboración de escenarios.....</i>	76
<b>3.2.3</b>	<b>Uso del multimedia.....</b>	<b>78</b>
3.2.3	<i>Actividades a desarrollar por el usuario.....</i>	78
3.2.3.1	<i>Nivel de dificultad.....</i>	78
<b>3.2.4</b>	<b>Esquema.....</b>	<b>79</b>
3.2.4.1	<i>Esquema general de navegación.....</i>	79
<b>3.2.5</b>	<b>Presentación del sistema.....</b>	<b>81</b>
<b>3.2.6</b>	<b>Desarrollo de los contenidos.....</b>	<b>87</b>
<b>3.2.7</b>	<b>Elementos de la composición.....</b>	<b>87</b>
<b>3.2.8</b>	<b>Recursos a utilizar en el proyecto.....</b>	<b>88</b>

<b>3.2.9</b>	<b><i>Aspecto funcional del sistema</i></b> .....	<b>92</b>
<b>3.2.10</b>	<b><i>Validación de las propuestas</i></b> .....	<b>92</b>
	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>94</b>
	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>95</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	
	<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1:</b>	Características de la multimedia.....	5
<b>Tabla 2-1:</b>	Gama cromática.....	26
<b>Tabla 1-2:</b>	Población I.....	45
<b>Tabla 2-2:</b>	Población II.....	45
<b>Tabla 3-2:</b>	Población III.....	46
<b>Tabla 4-2:</b>	Población IV.....	46
<b>Tabla 5-2:</b>	Análisis de la información de la entrevista.....	46
<b>Tabla 6-2:</b>	Resultados de género y edad. ....	47
<b>Tabla 7-2:</b>	Resultado de integrantes de la familia.....	48
<b>Tabla 8-2:</b>	Resultado de parentesco. ....	49
<b>Tabla 9-2:</b>	Resultado de nivel de escolaridad. ....	50
<b>Tabla 10-2:</b>	Resultados pregunta 1.....	51
<b>Tabla 11-2:</b>	Resultados pregunta 2.....	52
<b>Tabla 12-2:</b>	Resultados pregunta 3.....	53
<b>Tabla 13-2:</b>	Resultados pregunta 4.....	54
<b>Tabla 14-2:</b>	Resultados pregunta 5.....	56
<b>Tabla 15-2:</b>	Resultados pregunta 6.....	57
<b>Tabla 16-2:</b>	Resultados pregunta 7.....	58
<b>Tabla 17-2:</b>	Resultados de lavarse las manos (Día 1).....	60
<b>Tabla 18-2:</b>	Resultados de lavarse las manos (Día 2).....	60
<b>Tabla 19-2:</b>	Resultados de lavarse las manos (Día 3).....	60
<b>Tabla 20-2:</b>	Resultados de terminar de comer sentados (Día 1).....	60
<b>Tabla 21-2:</b>	Resultados de terminar de comer sentados (Día 2).....	60
<b>Tabla 22-2:</b>	Resultados de terminar de comer sentados (Día 3).....	61
<b>Tabla 23-2:</b>	Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 1).....	61
<b>Tabla 24-2:</b>	Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 2).....	61
<b>Tabla 25-2:</b>	Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 3).....	61
<b>Tabla 26-2:</b>	Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 1).....	61
<b>Tabla 27-2:</b>	Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 2).....	61
<b>Tabla 28-2:</b>	Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 3).....	62
<b>Tabla 29-2:</b>	Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 1).....	62
<b>Tabla 30-2:</b>	Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 2).....	62
<b>Tabla 31-2:</b>	Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 3).....	62
<b>Tabla 32-2:</b>	Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 1).....	62

<b>Tabla 33-2:</b>	Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 2).....	62
<b>Tabla 34-2:</b>	Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 3).....	63
<b>Tabla 35-2:</b>	Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 1) .....	63
<b>Tabla 36-2:</b>	Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 2) .....	63
<b>Tabla 37-2:</b>	Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 3) .....	63
<b>Tabla 38-2:</b>	Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 1).....	63
<b>Tabla 39-2:</b>	Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 2).....	63
<b>Tabla 40-2:</b>	Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 3).....	64
<b>Tabla 41-2:</b>	Resultado total de lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño.....	64
<b>Tabla 42-2:</b>	Resultado total de terminar de comer sentados. ....	64
<b>Tabla 43-2:</b>	Resultado total de comer con la boca cerrada. ....	65
<b>Tabla 44-2:</b>	Resultado total de pedir prestado las cosas. ....	65
<b>Tabla 45-2:</b>	Resultado total de pedir permiso para realizar otras actividades.....	65
<b>Tabla 46-2:</b>	Resultado total de respetar a los adultos y demás niños.....	66
<b>Tabla 47-2:</b>	Resultado total de cuidar la Naturaleza. ....	66
<b>Tabla 48-2:</b>	Resultado total del análisis de los recursos didácticos utilizados por el profesor. .....	67
<b>Tabla 49-2:</b>	Análisis del público objetivo. ....	68
<b>Tabla 1-3:</b>	Ficha técnica de Juanito .....	76
<b>Tabla 2-3:</b>	Ficha técnica de Lulú.....	76

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1:</b>	Características de la infografía pedagógica.....	12
<b>Figura 2-1:</b>	Materiales didácticos. ....	15
<b>Figura 3-1:</b>	Materiales didácticos. ....	16
<b>Figura 4-1:</b>	Signos, símbolos, arquetipo, pictograma. ....	23
<b>Figura 5-1:</b>	Círculo cromático.....	24
<b>Figura 6-1:</b>	Colores primarios.....	24
<b>Figura 7-1:</b>	Colores secundarios. ....	24
<b>Figura 8-1:</b>	Colores terciarios. ....	25
<b>Figura 9-1:</b>	Colores terciarios. ....	25
<b>Figura 10-1:</b>	Bocetos.....	27
<b>Figura 11-1:</b>	Fortalezas y debilidades de los niños y niñas. ....	34
<b>Figura 1-3:</b>	Si limpio quieres estar, tus manos debes lavar.....	73
<b>Figura 2-3:</b>	Antes de comer, tus manos debes lavar. ....	73
<b>Figura 3-3:</b>	Es la hora de comer, bien sentado y con la boquita cerrada.....	74
<b>Figura 4-3:</b>	Escenario del baño .....	77
<b>Figura 5-3:</b>	Escenario de la cocina.....	77
<b>Figura 6-3:</b>	Escenario de un paisaje.....	78
<b>Figura 7-3:</b>	Esquema de la aplicación.....	79
<b>Figura 8-3:</b>	Esquema de la aplicación.....	80
<b>Figura 9-3:</b>	Introducción.....	81
<b>Figura 10-3:</b>	Menú principal.....	82
<b>Figura 11-3:</b>	Video “antes de comer tus manitas debes lavar”.....	83
<b>Figura 12-3:</b>	Video “Lava tus manos después de usar el baño”.....	83
<b>Figura 13-3:</b>	Infografía 1.....	84
<b>Figura 14-3:</b>	Infografía 2.....	84
<b>Figura 15-3:</b>	Juego de correspondencia. ....	85
<b>Figura 16-3:</b>	Créditos.....	86
<b>Figura 17-3:</b>	Créditos.....	86
<b>Figura 18-3:</b>	Creación de personajes. ....	89
<b>Figura 19-3:</b>	Creación de escenarios del comedor.....	90
<b>Figura 20-3:</b>	Creación de escenarios del baño. ....	90
<b>Figura 21-3:</b>	Diagramación de interfaz del multimedia.....	91
<b>Figura 22-3:</b>	Edición de audios.....	91
<b>Figura 23-3:</b>	Desarrollo del multimedia.....	92

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-2:</b>	Genero y edad de encuestados.....	48
<b>Gráfico 2-2:</b>	Número de integrantes de la familia.....	49
<b>Gráfico 3-2:</b>	Parentesco del representante con el estudiante.....	50
<b>Gráfico 4-2:</b>	Nivel de escolaridad .....	51
<b>Gráfico 5-2:</b>	Piensa usted que su hijo actualmente tiene problemas de conducta.....	52
<b>Gráfico 6-2:</b>	Enseña pautas de conducta a su hijo.....	53
<b>Gráfico 7-2:</b>	Señale las pautas de conducta de mayor dificultad .....	54
<b>Gráfico 8-2:</b>	Que pautas de conducta enseña o practica con su hijo .....	55
<b>Gráfico 9-2:</b>	Señale las pautas de conducta que considere importantes para la formación de su hijo en la sociedad.....	56
<b>Gráfico 10-2:</b>	El nivel que su hijo tiene al momento de hacer uso de la tecnología, por ejemplo, el internet.....	57
<b>Gráfico 11-2:</b>	Señor padre o madre de familia, usted autorizaría que se haga un estudio, en el cual su niño va a ser grabado, para analizar las pautas de conducta dentro del establecimiento .....	58

## **ÍNDICE DE ANEXOS**

**Anexo A.** Entrevista al docente

**Anexo B.** Encuesta a padres de familia de Inicial II

**Anexo C.** Ficha de observación

**Anexo D.** Validación

## **RESUMEN**

El presente trabajo de titulación diseño de cd multimedia e infografías para fortalecer las pautas de conducta en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro del Cantón Guano, es una investigación con el objetivo de ayudar a los niños y niñas de 4 años de edad a reforzar las pautas de conducta, a través de estos recursos didácticos con la guía del docente. Mediante el método de investigación cuantitativa se detectaron las fortalezas y debilidades en cuanto a las pautas de conducta del público objetivo, y los recursos didácticos actualmente utilizados por el docente, lo cual permitió analizar y determinar conclusiones en base a la entrevista, encuesta y observación; a través del método analítico – sintético se puntualizó en tres actividades consideradas de mayor relevancia, tanto para los padres como para el docente, actividades que están vinculadas a las pautas de conducta en los hogares y en el salón de clases, además se identificó que el uso de recursos multimedia es propicio para la enseñanza – aprendizaje, a partir de las entrevistas al docente, se determinó que el multimedia debe contener animación, audio y juegos, de la encuesta realizada a padres de familia del público de interés se obtuvo que, el 68,42% afirman que sus hijos actualmente presentan problemas de conducta, la observación permitió conocer más a fondo el comportamiento de los niños en el salón de clases, pues esto sirvió para determinar las actividades vinculadas con la conducta de mayor a menor dificultad e importancia, con estos y demás datos se elaboraron bocetos de escenarios e ilustraciones, apropiadas para niños y niñas de 4 años de edad, de clase social baja y media-baja. Se recomienda hacer uso de los recursos multimedia que ayuden a los niños a generar mayor conocimiento sobre las pautas de conducta.

**PALABRAS CLAVES:** <TECNOLOGÍAS Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <NIÑEZ>, <CONDUCTA>, <ILUSTRACIÓN>, <MULTIMEDIA>, <INFOGRAFÍAS>.

## **ABSTRACT**

The present work of designing multimedia cd and infographics to strengthen the guidelines of behavior in children of Initial Education II of the Educational Unit San Isidro from Guano Cantón, is an investigation that had as objective, to help children of 4 years of age to reinforce behavior patterns with the guidance of the teacher. Through the quantitative research method, the strengths and weaknesses in the behavior patterns of the target audience are detected, and the teaching resources are currently used in the teacher, which is related and determined in the interview, survey and observation; Through the analytical-synthetic method, it was pointed out in three activities considered of greater importance, both for the parents and for the teacher, activities that are linked to the behavior patterns in the homes and in the classroom, besides identifying that the use of multimedia resources is appropriate to teaching - learning, from the interviews in the teacher, it is determined that the multimedia should content , audio and games, from the survey made to parents the public of interest is obtained that the 68.42% affirm that their children present behavioral problems, The observation becomes a background The behavior of children in the classroom, as this serves to determine the activities related to the conduct of lesser difficulty and importance, with these and other data are drawn sketches of features and illustrations, For children and girls of 4 years of age, of low and medium-low social class. It is recommended to make use of the multimedia resources that help children to generate a greater knowledge about behavior patterns.

**KEY WORDS:** <TECHNOLOGY AND SCIENCE OF ENGINEERING>, <GRAPHIC DESIGN>, <CHILDHOOD>, <BEHAVIOR>, <ILUSTRACÒN>, <MULTIMEDIA>, <INFOGRAPHIES>

## INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa “San Isidro”, situada en la parroquia San Isidro de Patulú, del cantón Guano provincia de Chimborazo, funciona como tal Institución desde el año 2014, dentro del sistema que promueve el Ministerio de Educación del Ecuador, sobre la unificación de instituciones para optimizar los procesos administrativos y docentes; resulta de la fusión del Jardín de Infantes “San Isidro”, Escuela “Venezuela” y el Colegio “Teniente Hugo Ortiz Garcés”, que funcionaban en la misma cabecera parroquial.

Inicial II es la primera instancia donde los estudiantes empiezan su formación, por ende, es importante inculcar pautas de conducta que ayuden a su desarrollo personal, para esto se tomará en cuenta el espacio donde ellos tienden a pasar la mayor parte de tiempo, el aula.

Las instalaciones, donde los niños y niñas tienden a pasar la mayor parte del tiempo no cuentan con una adecuada ambientación de aprendizaje, el aula no está acorde a sus necesidades, existe mala iluminación, mal uso de cromática en las paredes los tonos fríos son poco agradables para los niños, inadecuada distribución de muebles que sirven para su comodidad, no cuentan con rincones de aprendizaje organizados, por ende no les llama la atención realizar actividades que podría ser nuevas e innovadoras que ayude a su desarrollo emocional.

El aula es un mundo, particular, específico, cotidiano, que se caracteriza como un espacio único dentro del cual se efectúa la situación de enseñanza y aprendizaje en un tiempo determinado. Desde sus comienzos, la labor pedagógica se ha preocupado por encontrar medios o recursos para mejorar la enseñanza, es por ello, que, a la hora de hacer referencia a los recursos didácticos, a estos se les considera como un apoyo pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del docente y se optimiza el proceso de aprendizaje, proporcionándole una herramienta interactiva al docente.

*Los docentes, desde su posición, tienen el objetivo de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas de su práctica pedagógica, como garantía de atención de parte de los estudiantes. Es precisamente desde esta perspectiva en donde los recursos didácticos se convierten en herramientas de apoyos, ayudas, estrategias, vías, acciones didácticas para que se efectúe esta enseñanza-aprendizaje, involucrándose de esta manera aspectos motivacionales en los procesos de atención para el manejo eficiente de la información. (González, 2014, pp. 15 - 18)*

“Las pautas de comportamiento es una modalidad de conducta; una regla; un principio, normativamente la pauta es utilizada como modelo de guía, normas implícitas aceptadas de

conducta que tienden a convertirse en gran parte del sistema normativo de una sociedad". (Noval, 2007, p. 185)

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Las pautas de conducta en los niños son modelos o guías de comportamiento importantes para el desarrollo de las actividades e interrelación con las demás personas en la escuela, la casa, la calle y en general, lugares públicos.

Sin embargo, por distintos motivos propios a su edad, o en relación a otros factores del ambiente, muchos niños no saben cómo actuar de acuerdo a lo que la sociedad espera y al no ser así suelen ser castigados o aislados.

### **Sistematización del problema**

1. ¿Cuáles pautas de conducta deben ser aprendidas y apropiadas por el niño?
2. ¿Qué características físicas y psicológicas tienen los niños de Educación Inicial II?
3. ¿Qué características deben poseer los cd multimedia para niños de Inicial II?
4. ¿Qué características deben poseer las infografías para niños de Inicial II?
5. ¿De qué manera aportará el cd multimedia e infografías al fortalecimiento de las pautas de conducta de los niños de Inicial II?

## **JUSTIFICACIÓN**

### **Justificación teórica**

Según Beltrán, 1995, la conducta humana, especialmente la conducta social, es adquirida más que innata, postula y define a la posibilidad de aprender por observación. No obstante, indica que el proceso de aprendizaje del individuo no cuenta únicamente de lo que puede aprender por imitación, o por observación, sino que, influye en el aprendizaje del sujeto la suma de los acontecimientos producidos por la historia, cultura, y comportamientos de las figuras paterno-maternales. (Beltrán, 1995, p. 336)

Las pautas de conducta son aprendidas de sus propios padres y son transmitidas de generación en generación, algunas veces sin modificaciones. Este proceso que se inicia durante la socialización del niño en el núcleo familiar, social y cultural, lo asimilan por medio del juego de roles, con el que se apropian de las pautas con las que sus padres los orientan, las asumen e incorporan, para más tarde, al ser padres, complementarlas con sus hijos. (Villegas, 2009, p. 4)

Este proyecto se desarrolló, porque se percibe una necesidad real que tienen los niños de Inicial II, puesto que no cuentan con recursos didácticos que ayuden al fortalecimiento de su aprendizaje, y por ende a su desarrollo personal, al hablar de pautas de conducta no solo se pretende fortalecer el desarrollo pedagógico de la Unidad Educativa, sino también fortalecer su crecimiento en el seno familiar y social.

### **Justificación aplicativa**

El presente proyecto aportó en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Inicial II, mismo que se desarrolló con una calidad óptima, de esto depende una formación eficiente para que los estudiantes tengan un mejor desempeño en la vida diaria, además el proyecto benefició a la institución, puesto que, está aportando al desarrollo de la educación personal y social.

Es importante recalcar que el uso del Cd multimedia e infografías va a permitir a los estudiantes facilitar su aprendizaje, las infografías servirán como material de apoyo reforzando el aprendizaje a través de la observación.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar cd multimedia e infografías que ayuden a fortalecer las pautas de conducta en los niños de inicial II de la unidad educativa “San Isidro”

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar las fortalezas y debilidades en cuanto a las pautas de conducta que poseen los niños de Inicial.

- Analizar los recursos didácticos y su lenguaje gráfico, para la realización de las piezas gráficas.
- Diseñar los recursos óptimos para que el estudiante logre comprender y desenvolverse en el vivir diario.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

### 1.1 Multimedia

Los recursos multimedia ofrecen posibilidad para romper con esquemas tradicionales de enseñanza. Una novedad central reside en la posibilidad de juntar este conjunto de medios (videos, grabaciones de voz, sonidos e imágenes estáticas y dinámicas) en un mismo material didáctico multisensorial, visto a través de una computadora, logrando simulaciones y efectos que mejoran su poder comunicativo. Autores como (Ulizarna, 1998) denomina a la multimedia, como una nueva tecnología informática y una nueva tecnología de comunicación, es decir, es un recurso tecnológico/educativo comunicativo. (Quesada, 2004, p. 117)

#### 1.1.1 Características de la multimedia

**Tabla 1-1:** Características de la multimedia

<b>Características de un sistema multimedia</b>	
<b>Interactividad</b>	Permite al usuario buscar información, tomar decisiones y responder a las distintas propuestas que ofrece el sistema.
<b>Ramificación</b>	Cada alumno puede acceder a lo que le interese prescindiendo del resto de los datos.
<b>Transparencia</b>	Permite la utilización de los sistemas de manera sencilla y rápida.
<b>Navegación</b>	Permite llegar a distintos “puertos” de información.

Fuente: (Lacruz Alcocer, 2002, p. 202)

#### 1.1.2 Componentes de la Multimedia

Una de las principales necesidades a la hora de crear aplicaciones multimedia son los componentes, entendiendo por este término, cualquier recurso que intervenga a lo largo de un producto multimedia. Los componentes básicos para la realización de una aplicación multimedia son:

### *1.1.2.1 Texto en multimedia*

Las palabras y los símbolos, ya sean, hablados o escritos, son los sistemas más comunes de comunicación.

El texto tiene una naturaleza dual: es una representación del lenguaje, y un elemento gráfico. Que el texto sea una representación del lenguaje quiere decir que es un conjunto de patrones de bits almacenados en la memoria de la computadora o transmitidos sobre una red y son utilizados como símbolos en la escritura de una lengua.

Esta dualidad del texto lo convierte en un elemento fundamental a la hora de desarrollar aplicaciones multimedia. Es directo para la percepción de un humano, y es sencillo de procesar por un computador, pero es necesario hacer un estudio tipográfico para decidir qué tipo de fuente, tamaño, estilo, etc., será el que vamos a utilizar en la aplicación multimedia. (Osleón Quishpi, 2012, p. 20)

### *1.1.2.2 Imágenes en multimedia*

Una imagen es una representación espacial de un objeto, en dos dimensiones o de una escena en tres dimensiones. Ésta puede ser real o virtual.

Las imágenes digitales en dos dimensiones se dividen en dos tipos: Imágenes vectoriales y de mapa de bits. Esta no es una división tajante, ya que las imágenes vectoriales suelen admitir la incrustación de imágenes de mapa de bits en su interior y los programas especializados en dibujo vectorial cada vez tienen más cualidades de los programas de tratamiento de imágenes de mapa de bits y, al contrario. (Osleón Quishpi, 2012, p. 20)

### *1.2.1.3 Animación en multimedia*

La animación se puede definir de diferentes formas. Según (Halas, 1968), uno de los animadores más famosos del mundo, “el movimiento es la esencia de la animación”. Otra aproximación muy similar define la animación como “arte en movimiento”.

Técnica en la que la ilusión del movimiento es creada por fotografías de dibujos individuales en sucesivos frames (fotogramas) de una película. La ilusión se produce al proyectar la película con una cierta frecuencia (24 frames/segundo). (Gil Tévar, 2016)

En un sistema de animación por ordenador, y siguiendo la analogía de un estudio cinematográfico se distinguen:

1. Guion: descripción detallada de las escenas que componen la animación.
2. Decorado: elementos inmóviles de la escena.

3. Actores: elementos móviles definidos mediante unas variables que se modifican a lo largo del tiempo siguiendo unas reglas determinadas.
4. Focos: fuentes de luz que iluminan la escena. Se pueden modificar tanto posición como características a lo largo del tiempo.
5. Cámaras: se definen por su posición, su punto de interés y ángulo de visión. Panorámicas, zooms, fundidos... Otros movimientos de cámara: ecuaciones matemáticas, seguimiento de un actor, técnicas interactivas. Se pueden usar múltiples cámaras virtuales.
6. Coreografía: creación de los elementos, descripción de sus movimientos y sincronización de los mismos. Para todo ello es necesario utilizar un sistema de animación. (Osleón Quishpi, 2012, pp. 20-21)

- Animación 2D

La animación 2D es una técnica que agrega movimiento a dibujos o imágenes bidimensionales (alto y ancho), a través de la utilización de softwares que existen en la actualidad, cada imagen tiene que estar ilustrada parte por parte, para lo cual se trabaja fotograma a fotograma creando una secuencia detallada de los movimientos de los objetos.

- Animación 3D

La animación 3d, también llamada animación digital, animación informática o animación por ordenador, es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores o computadoras. Cada vez más los gráficos creados son en 3D, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido. Algunas veces el objetivo de la animación es la computación en sí misma, otras pueden ser otro medio, como una película. Los diseños se elaboran con la ayuda de programas de diseño, modelado y por último renderizado. En la animación, sin embargo, las imágenes no se toman, sino que se producen individualmente, y por ello no tienen que cumplir necesariamente con el estándar del cine. Una película de animación tiene siempre 24 fotogramas por segundo, pero no necesariamente todos esos fotogramas muestran imágenes diferentes: en la animación, las imágenes suelen repetirse en varios fotogramas. (Porta, 2015)

### ***1.1.2 Efectividad del uso de sistemas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje.***

La efectividad de este tipo de educación está basada en las estimaciones que afirman que el aprendizaje por métodos visuales aporta un 25% de conocimientos, el aprendizaje por métodos visuales y auditivos aporta un 50% y el aprendizaje por métodos visuales y auditivos en

combinación llega hasta un 75%. En esta comparación de porcentajes encontramos por qué en el interés por fomentar la educación multimedia. Uno de los investigadores que profundiza sobre las aplicaciones didácticas de los componentes multimedia es Brian Slawson (Slawson, s.f.), quien desde un primer momento pone en tela de juicio uno de los principales problemas que presenta el multimedia, su terminología. (Acaso, 2006, p. 45)

## **1.2 Cd interactivo como recurso didáctico**

### **1.2.1 Concepto de CD**

El Cd es el soporte en que se va a almacenar el interactivo (multimedia), considerado como un medio fuera de línea.

Los primeros productos de los CD-ROM de difusión cultural se produjeron en Estados Unidos, en Francia, los CD-ROM de difusión cultural fueron realizados aproximadamente entre los años 1990 y 1994, se ejecutaban en una ventana más del sistema operativo, estaban rodeados de su escritorio, las carpetas y su papelería, ofrecían a menudo recursos del sistema (Copy, Print, etc.) y situaban en consecuencia al usuario en un entorno de trabajo en el que utilizaba una herramienta. Un buen ejemplo de esta aproximación es Microsoft Art Gallery 85, una aplicación desarrollada en 1991 para la National Gallery londinense y distribuida en 1994. (Gifreu Castells, 2014, p. 73)

### **1.2.2 Cd interactivo**

El Cd interactivo es un material de apoyo didáctico con la finalidad de colaborar con el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, tiene como objetivo brindar una mejor metodología de enseñanza y facilitar el aprendizaje del estudiante de una manera más dinámica y eficiente.

- Un Cd Interactivo, es aquel CD que presenta un contenido multimedia, como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros, destinado a ser visto en la computadora.
- La característica principal posee un autorun, que hace que una vez insertado en la lectora de Cd, se empiece a reproducir automáticamente, generalmente en pantalla completa.
- El Cd Interactivo Multimedia combina audio y material visual para establecer comunicación y enriquecer su presentación. El origen de multimedia es principalmente sobre las artes y educación donde se encuentra una tradición de experimentar como se conlleva la información.
- Los medios digitales son combinados y procesados, y están emergiendo como elementos clave en la moderna tecnología de información. Informa y educa, persuade y entretiene con grandes efectos de color, animación y sonido. (Rivadeneira, 2011, pp. 51-52)

### 1.2.2.1 Ventajas del Cd interactivo como material didáctico

- Variedad metodológica y atención a la diversidad: Si se limita a una presentación verbal de la información, se estará privando al estudiante de un desarrollo armónico de todas sus capacidades, puesto que, a diferencia del lenguaje escrito, que desarrolla fundamentalmente el espíritu de análisis, de rigor y de abstracción, el lenguaje audiovisual ejercita actitudes perceptivas múltiples, provocando constantemente a la imaginación.
- Facilitan el tratamiento, la presentación y la comprensión de ciertos tipos de información: pueden llevar a cabo el tratamiento de la información mejor que los seres humanos, y complementar la superior capacidad cognitiva.
- Facilita el protagonismo del estudiante en su propio aprendizaje: Ofreciéndole un mundo simulado donde éste pueda realizar sus experimentos y comportarse como un científico investigador, dentro de los cauces establecidos por el programador.
- Motivan, propician el trabajo colaborativo y optimizan el individualizado: Con su utilización se propician metodologías que, al modificarse las relaciones interpersonales, aumentan las posibilidades de que exista una comunicación multidireccional en el aula. (Guerrero, 2014, pp. 4-5)

### 1.2.2.2 Elementos del Cd interactivo

La composición es una presentación, cualquier mensaje que se quiera transmitir debe ser elaborado por medio de una combinación coherente (y estudiada previamente) de los elementos con los que se haya decidido trabajar (imágenes, textos, ilustraciones, etc.).

Los elementos situados a la derecha poseen mayor peso visual y dan sensación de proyección y avance de la composición, en cambio, los elementos situados a la izquierda retrotraen la composición y dan una sensación de ligereza visual más acentuada, según se vayan acercando al margen izquierdo de la página. La parte superior es la que posee mayor ligereza visual, mientras que el ámbito inferior tendrá más peso.

**Texto:** Utilizando frases sencillas y claras. Terminología esencial como es la definición exacta de conceptos y fenómenos.

**Color:** Es necesario utilizar una buena combinación entre los colores del fondo y el texto, contraste entre el texto y el fondo. Si se utilizan colores oscuros para el fondo se deben escoger colores claros para el texto, y al revés. Se deben evitar los colores muy brillantes o muy vivos en una combinación, molestos para la vista y poco legibles.

**Imágenes:** las imágenes permitirán transmitir ideas a través de la comparación (insertando imágenes del antes y del después) a través de las emociones, de forma metafórica y utilizando la exageración, entre otras. Tipos: fotografías, gráficos o ilustraciones.

**Animación:** Se puede utilizar para enfatizar puntos importantes, para controlar el flujo de la información y aumentar el interés de los alumnos por la presentación. (Gonzalez, 2018, p. 62)

### **1.3 Infografía**

*La infografía nace como un medio para transmitir información gráficamente, que dispone de un método para representar la información de forma icónica y textual, de manera que el usuario pueda comprenderlo sin dificultad, empleando para ello herramientas informáticas.*

*Según Leonardo Da Vinci, uno de los grandes pintores del Renacimiento, anotaba las ideas de sus investigaciones en forma de dibujos explicativos. Por lo tanto, utilizaba la infografía sin saberlo. Otro ejemplo es Nicolás Copérnico, que desarrolló un gráfico con el que mostraba el cambio del concepto tradicional del universo, el cual dio pie al desarrollo de la Astronomía moderna. Varios autores sostienen que la infografía tiene sus orígenes en el siglo XVIII, cuando los periódicos de la época realizaban grandes esfuerzos por ilustrar la información publicada, aunque las primeras infografías eran sencillas, en blanco y negro y con muy poca ilustración, con el pasar de los años fueron desarrollándose nuevas técnicas. (Alcalde, 2015, p. 29)*

La infografía se vio impulsada debido a dos grandes acontecimientos:

*El primero, fue el caso del periódico norteamericano USA Today, que transformó por completo su diseño y se apejó a los trabajos infográficos a gran escala, e incluso las comenzó a publicar en cada una de las portadas de sus cuerpos (periódico).*

*El segundo, fue la aparición de los primeros ordenadores con programas digitales y procesadores de texto, con los cuales se podían ver y realizar gráficos con mayor facilidad, según fueron avanzado estas técnicas, los lectores tenían mayor receptividad por el contenido y más interés en informarse. (Alcalde, 2015, pp. 31-32)*

#### **1.3.1 Concepto de infografía**

Una infografía es una forma visual de ofrecer información, con una presentación esquemática que resume datos y los explica a través de viñetas y gráficos sencillos de asimilar. Suelen tener un formato vertical.” (Oliver, 2014)

La infografía de prensa es una aportación informativa, realizada con elementos icónicos y tipográficos, que permiten o facilitan la comprensión de los acontecimientos, acciones o cosas de actualidad o algunos de sus aspectos más significativos, y acompaña o sustituye al texto informativo. (Valero, 2001, p. 58)

### *1.3.1.1 Importancia del uso de la infografía*

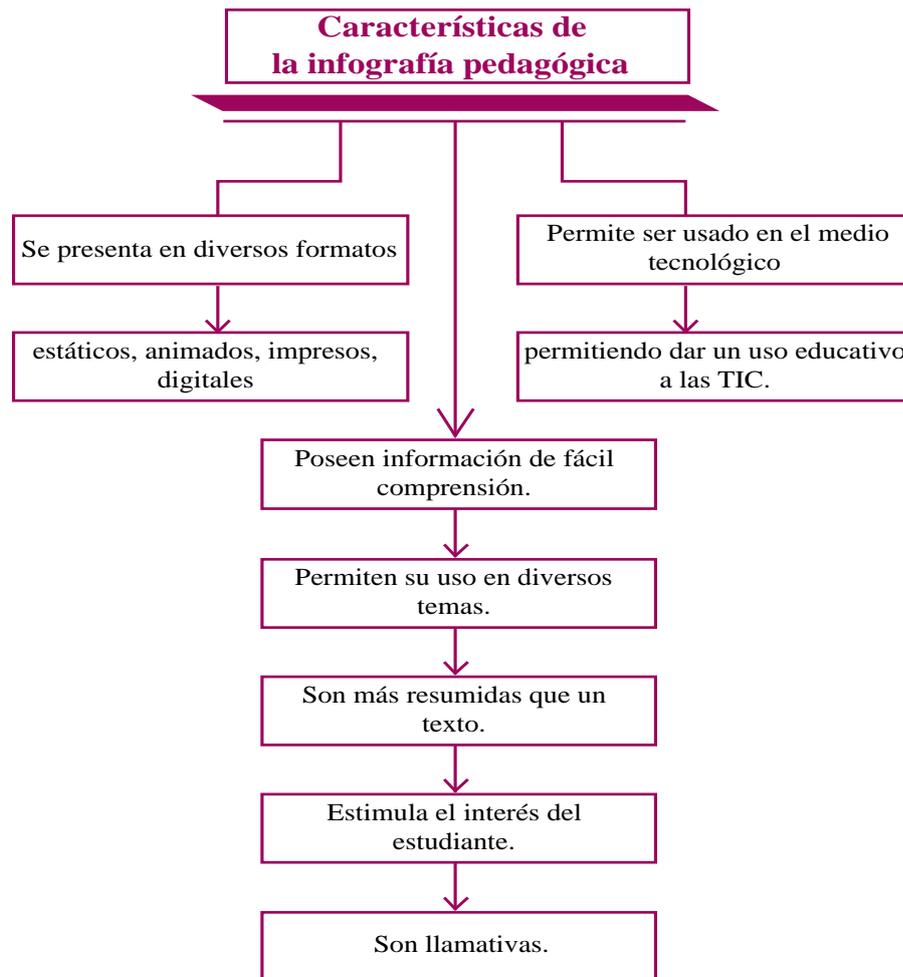
Las infografías se han vuelto una técnica bastante útil y atractiva, de modo que en ellas se combinan las habilidades del dibujo y diseño de un artista con las habilidades periodísticas de un reportero. Las mismas se han vuelto tendencia dentro de los medios digitales, porque permiten captar (de manera rápida) la atención del lector, atrapándolo gracias a su estímulo visual. (Intriago, 2015)

### *1.3.1.2 Objetivo de la Infografía como material didáctico pedagógico*

El objetivo principal de estas infografías educativas es simplificar la teoría y ofrecerla de una forma llamativa y divertida, que anime a los niños y niñas a estudiar los contenidos que en ellas se desarrollan. A lo largo del curso, los niños se enfrentan a innumerables nuevos contenidos a los que han de hacer frente para progresar en sus estudios por ello es imprescindible dotarlos de recursos gráficos que apoyen estas nociones y ayuden a su asimilación. (Orientacionandujar, 2014)

### *1.3.1.3 Características de la infografía*

El empleo de las infografías en el ámbito educativo posee diversas ventajas entre las cuales se mencionan las siguientes:



**Figura 1-1:** Características de la infografía pedagógica.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

#### 1.3.1.4 Estructura de la infografía

**Introducción:** es la primera sección, y es donde introducimos al lector en el tema de la infografía. Responde a la pregunta de ¿por qué debería interesarle al lector explorarla? Es donde le explicamos a nuestro público el objetivo, que esa infografía contiene algo relevante y específicamente pensado para ellos. Se compone de un título y un breve párrafo textual que sienta las bases de la información que van a encontrar en el cuerpo de la infografía.

**Cuerpo:** es la sección que da sentido a la infografía, y de las tres es la más importante. Para que una infografía sea efectiva y significativa para nuestra audiencia, tiene que contener alguna información desconocida, novedosa y relevante. El cuerpo es, por lo general, el bloque visual dominante de la infografía. El aspecto más visual e iconográfico de la misma se coloca en esta sección, es decir es el punto principal y lo que debe recordar el lector. En la parte final del cuerpo debe tener un cierre llamado conclusión. En esta sección encontramos “la moraleja”, el mensaje clave que pone el broche a nuestro discurso visual. Por ejemplo, en caso de que la infografía

*tenga una clave comercial, debe incitar a la acción de comunicarse con el creador, comprar un producto... y si es educativa, la conclusión debe ser el concepto clave que queremos transmitir.*

**Pie:** *es la sección final de la infografía donde colocamos enlaces a las fuentes de donde hemos extraído los datos para nuestros gráficos, y donde también ponemos el nombre del autor de la infografía.* (Alcalde, 2015, pp. 35-36)

#### 1.3.1.5 Tipos de infografías.

Según el autor Ignacio Alcalde, clasifica a la infografía según su finalidad en 4 tipos que se menciona en la siguiente categoría. (Alcalde, 2015, pp. 37-38)

**Periodística:** es la infografía narrativa. Se trata de una especie de artículo visualizado. Es ideal para situaciones en que el peso numérico no sea la clave y el tema pueda apoyarse por las imágenes.

**Didáctica:** es la infografía científica que muestra y ayuda a describir procesos de producción, o enseña a utilizar algún producto y a comprender el funcionamiento de cualquier elemento. Contribuye, mejor que cualquier otro material didáctico, a la interpretación de lo que en ella se muestra.

**Informativa:** cualquier infografía que arroja datos o información relevante. Este tipo puede contener los rasgos o aspectos mencionados anteriormente, mezclados o combinados entre sí. Puede perseguir un objetivo publicitario y, a pesar de ello, disponer de datos o información relevante.

**Empresarial:** orientada a las empresas con fuerte componente comercial o de comunicación interna. Está orientada a exponer datos estadísticos, procesos, presentación de productos y estudios de mercado. (Alcalde, 2015, pp. 37-38)

## 1.4 Didáctica

La didáctica es una disciplina pedagógica, cuyo objeto de estudio es el proceso de enseñanza aprendizaje, y su finalidad es la formación del intelecto y la personalidad del estudiante por medio de la interiorización de la cultura, a la cual se le puede entender como una ciencia aplicada, y ciencia básica de la educación.

### 1.4.1 Conceptos de materiales, medios y recursos didácticos:

#### **Material didáctico.**

*El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de*

*conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por eso un libro no siempre es un material didáctico porque, leer un libro sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no supone que el libro actúe como un material didáctico, aun cuando puede aportar datos de la cultura general y ampliar la cultura literaria del lector.* (Coila & Fajardo, 2014, p. 9)

Por otra parte, los materiales didácticos pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Los materiales didácticos facilitan la enseñanza y el aprendizaje; básicamente, son usados para respaldar el desarrollo de niños, en aspectos como: pensamiento, lenguaje oral y escrito, socialización, entre otros. (Montaluisa & Lozada , 2013, p. 7)

### **Medios y recursos didácticos**

*Denominamos medios y recursos didácticos a todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y, por otra, facilitan a los estudiantes el logro de los objetivos de aprendizaje. Según dicha denominación, podrían ser medios didácticos tanto una pizarra, como un retroproyector u ordenador.* (Corrales & Sierras, 2002, p. 19)

*Los recursos didácticos son los medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta; abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde la pizarra y el marcador hasta los videos y el uso de Internet.* (Montaluisa & Lozada , 2013, p. 7)

#### *1.4.1.1 Clasificación de los recursos didácticos*

Según (Medina, 2002, p. 185) se establece una clasificación de recursos didácticos basada en la capacidad que los distintos medios poseen de poner al alumno directa o indirectamente ante experiencias de aprendizaje, en la que predomina más la razón práctica que académica.

#### **1) Recursos o medios reales**

Son los objetos que pueden servir de experiencia directa al estudiante para poder acceder a ellos con facilidad. (Medina, 2002, p. 185)

Son los objetos de cualquier tipo que considere el profesor, útiles para enriquecer las actividades, mejorar la motivación, dar significación a los contenidos, enriquecer la evaluación, etc. (Medina, 2002, p. 185)

Los más comunes son:

- a) Plantas, animales
- b) Objetos de uso cotidiano

- c) Instalaciones urbanas, agrícolas, de servicios, etc.
- d) Cuantos objetos acerquen la realidad al estudiante.

**2) Recursos o medios escolares**

Los propios del centro, cuyo único y prioritario destino es colaborar en los procesos de enseñanza:

- a) Laboratorios y aulas de informática.
- b) Biblioteca, mediateca y hemeroteca.
- c) Gimnasio y laboratorio de idiomas.
- d) Globos terráqueos, encerados o pizarras.

**3) Recursos o medios simbólicos**

Son aquellos que pueden aproximar la realidad al estudiante, a través de símbolos o imágenes.

Dicha transmisión se hace por medio del material impreso o de las nuevas tecnologías

- a) Material impreso:

Textos, libros, fichas, cuadernos, mapas, etc.

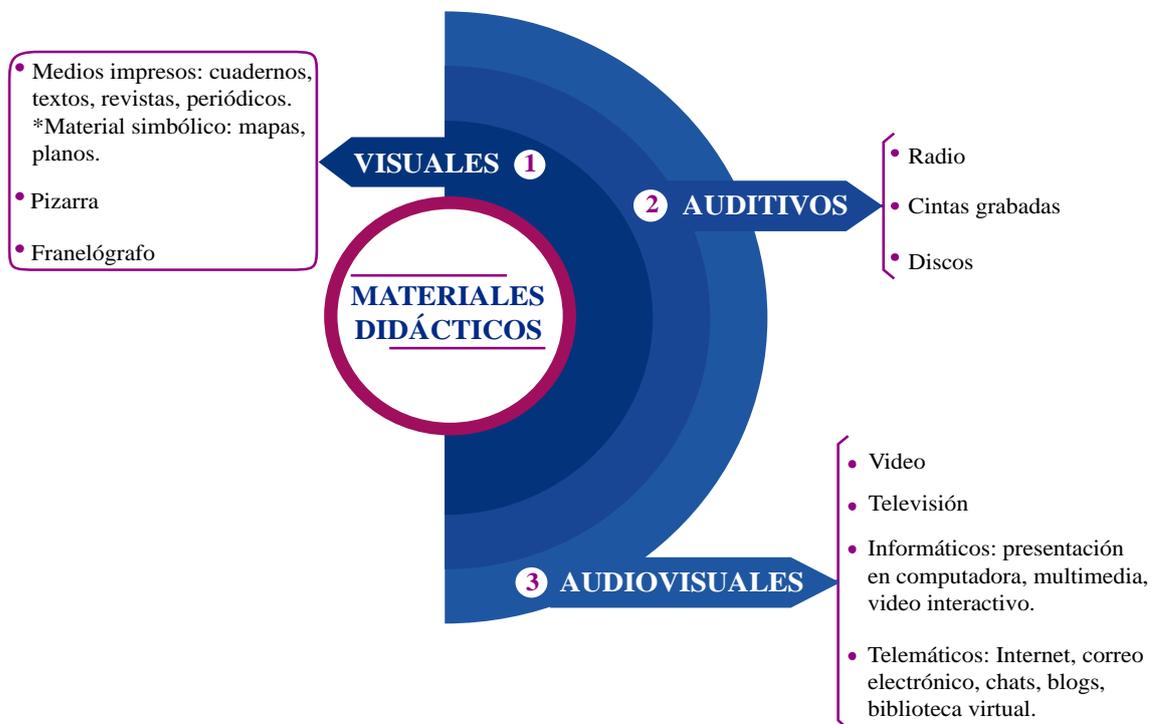
- b) Los que transmiten la realidad por medios tecnológicos como:

**Icónicos:** retroproyector, diapositiva, etc.

**Sonoros:** radio, discos, magnetófonos, etc.

**Audiovisuales:** diaporama, cine, video y televisión.

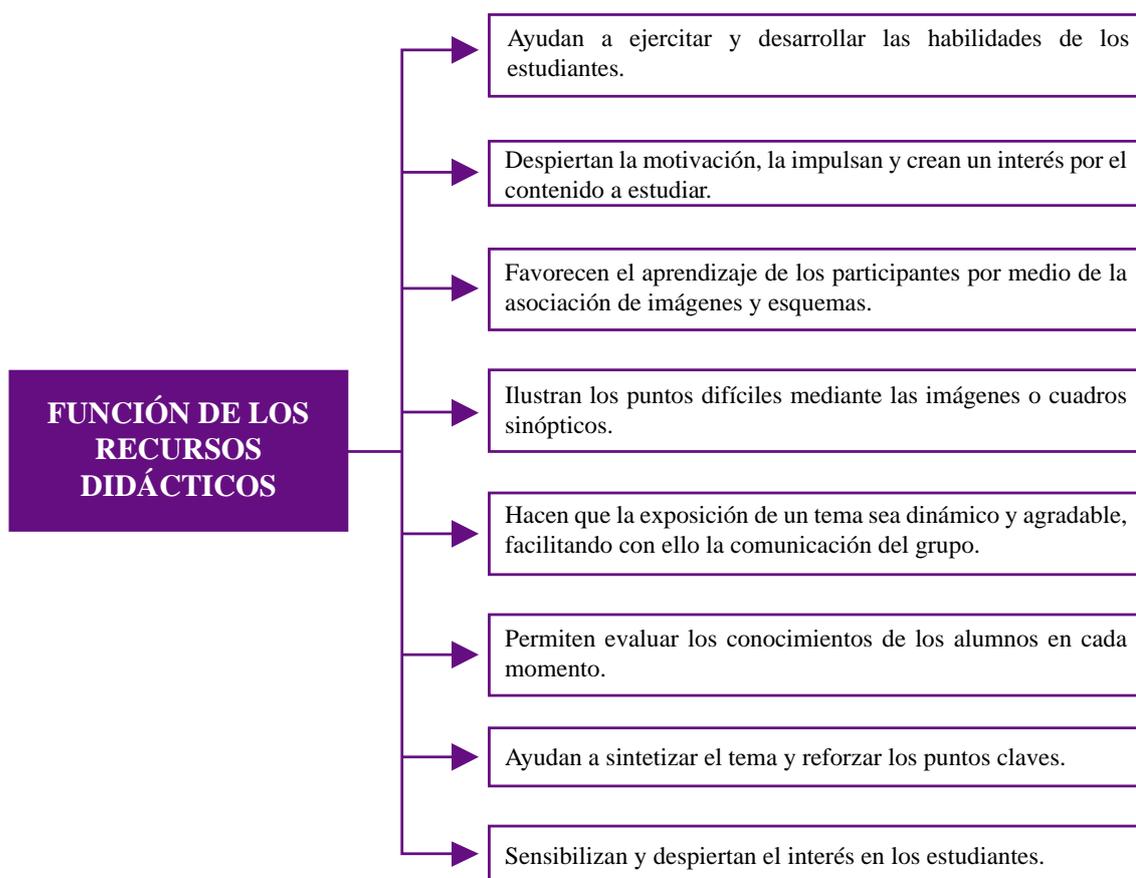
**Interactivos:** informática, robótica o hipermedia. (Medina, 2002, p. 185)



**Figura 2-1:** Materiales didácticos.

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

### 1.4.1.2 Función de los recursos didácticos



**Figura 3-1:** Materiales didácticos.

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

### 1.4.2 Los materiales didácticos y las teorías del aprendizaje

¿Qué relación guarda el aprendizaje con los materiales didácticos?

Para responder a esta interrogante se citará aportes de; Jean Piaget, Jerome Bruner y, Lev Vygotsky.

(Piaget, 1980), *pone énfasis en que la modificación y equilibrio de los esquemas de un sujeto, su desarrollo y su aprendizaje, se producen como resultado de la interacción con el mundo. Por esta razón, se plantea que la educación debe dar las oportunidades y los materiales para que los participantes puedan aprender activamente y elaborar sus propios conceptos.*

*Trabajar con materiales didácticos provoca en los participantes una experiencia activa de relación con los contenidos informativos que se están aprendiendo. Esta experiencia activa es parte del proceso de aprendizaje/enseñanza, el docente facilita la manipulación de los materiales y permite observar los efectos de esa manipulación, así los discentes podrán inferir las propiedades, cualidades, características, y obtener sus propias conclusiones sobre los hechos o*

*fenómenos observados. La interacción del participante con el material puede provocar que en su estructura mental suceda el conflicto cognitivo y ocurra así el desequilibrio necesario para que se produzcan el aprendizaje y el desarrollo de sus estructuras cognitivas.*

*(Bruner, 1966), afirma que cuando a los participantes se les permite observar, manipular, practicar y encontrar sus propias soluciones a los problemas que esas prácticas les plantean, no sólo desarrollan habilidades para resolver problemas, sino que también adquieren confianza en sus propias habilidades de aprendizaje, así como una propensión a actuar después en la vida como solucionadores de problemas. Ellos aprenden a aprender a medida que aprenden.*

*La disposición del docente para provocar la curiosidad y la reflexión de sus aprendices-participantes con el uso de materiales didácticos puede favorecer el aprendizaje por descubrimiento. Como ejemplo se puede poner el uso de un módulo de instrucción con el cual el docente puede motivar a los estudiantes a observar diferentes elementos. Esta observación debe ser acompañada de preguntas, cuestionamientos, indicadores, que el docente debe hacer a sus aprendices para que estas preguntas induzcan a la construcción de sus propios aprendizajes significativos.*

*(Vigotsky, 1996), propone que el sujeto humano actúa sobre la realidad para adaptarse a ella transformándola y transformándose a sí mismo a través de unos instrumentos psicológicos que los denomina "mediadores". Este fenómeno, denominado mediación instrumental, es llevado a cabo a través de "herramientas" (mediadores simples, como los recursos materiales) y de "signos" (mediadores más sofisticados, siendo el lenguaje el signo principal). Desde esta perspectiva, el concepto de mediación elaborado por Vygotsky resulta hoy perfectamente válido al extrapolarlo del marco del lenguaje hablado al conjunto de los lenguajes audiovisuales.*

### ***1.4.3 Importancia de contar con material didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje***

Para garantizar mayores niveles de significación de la enseñanza, se debe propiciar la incorporación de materiales didácticos diversos que posibiliten a las niñas y a los niños vivenciar experiencias educativas en un clima altamente estimulante y retador de sus múltiples capacidades. El logro de los propósitos educativos del nivel reclama que día a día, maestras y maestros contemplen, de manera intencional, el uso de estrategias variadas, a través de las cuales las diferentes actividades que se organizan sean cada vez más agradables y motivadoras para los niños y las niñas; y es aquí donde el material didáctico y los diferentes recursos que ofrece el

medio, juegan un papel de gran importancia en la dinámica de trabajo cotidiano. (Secretaría de Estado de Educación, 2009, p. 11)

Por múltiples razones los medios didácticos ocupan un lugar trascendental en el proceso de aprendizaje, por su ductilidad servirán en diferentes etapas del mismo.

(Calero, 1997), sostiene que: los medios auxiliares en la motivación despiertan u mantienen la atención. En la fase de la adquisición y elaboración actúan con significativa eficacia en las actividades que se desarrollan con ellos y en la etapa de evaluación refuerzan los aprendizajes.

Además, el uso de material didáctico aproxima al estudiante a la realidad, brindándole la oportunidad de conocer nuevas experiencias y de participar en un proceso de preparación constante.

El contacto con estos recursos es la forma más adecuada para aprender, ya que es el mejor proceso para la comprensión de diversas situaciones. Es así como, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor manera posible, logrando una mejor comprensión por parte del estudiante. (Montaluisa & Lozada , 2013, p. 7)

## **1.5 El material didáctico en educación inicial**

El material didáctico en preescolar debe ser un material de juego, a través del cual el niño repase o adquiera nuevos conocimientos. Por lo general, se utiliza como un elemento auxiliar a la hora de enseñar contenidos. Por otro lado, el material didáctico también debe ser educativo. (Materiales didácticos para preescolar, 2015)

El material didáctico presenta los contenidos de forma atractiva y entretenida. De manera que puede servir tanto para repasar como para aprender cosas nuevas. (Materiales didácticos para preescolar, 2015)

Por ejemplo, un libro por sí solo no es siempre un material didáctico. Para que sea didáctico hay que realizar algún tipo de análisis o trabajo sobre el libro leído. Sin embargo, leer un libro puede aportar datos de cultura general o ampliar el vocabulario. (Materiales didácticos para preescolar, 2015)

### **1.5.1 Recursos didácticos más utilizados**

- Pizarrón: es un elemento tradicional. Se utiliza para escribir contenidos, dibujar y promover la participación del alumno en clases.
- Cartel: lámina con imágenes grandes y poco contenido textual. Un cartel cumple con el propósito de comunicar el mensaje.
- Los Carteles de bolsillo: son un excelente medio para implementar la enseñanza de la lectoescritura, sobre todo en los grados iniciales.
- Materiales impresos: libros, revistas, etc. poseen altos contenidos de valiosa información.

- Láminas: Se utilizan para ilustrar la clase, de manera que los estudiantes puedan asimilar los contenidos de manera divertida.
- Materiales audiovisuales: como documentales, música, películas y videos son un excelente medio para lograr el fortalecimiento de la práctica pedagógica y generar conocimientos a largo plazo.
- Materiales informáticos como: video juegos, multimedia, presentaciones de power point, son de gran valor pedagógico y por lo general, los más utilizados en la actualidad en un mundo tecnológicamente globalizado.
- Los títeres son un recurso lúdico para implementar la enseñanza, por lo general son utilizados en los cuentos o dramatizaciones.
- El cuento acumulativo es un material apropiado para utilizarlo en clases de Ciencias Sociales, sobretodo en contenidos que impliquen contenidos históricos.
- Los móviles didácticos también son medios que permiten aprender conceptos de manera más lúdica y que permiten el intercambio de opiniones y participación de los alumnos a través del desarrollo de la clase. (Barreno, 2016)

## 1.6 Comunicación visual

Es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente.

**El emisor:** es el que emite el mensaje.

**El receptor:** quien recibe el mensaje, y que también puede enviar el mensaje nunca solo lo escuchara porque lo puede repetir.

**El mensaje:** lo que se trasmite.

**El código:** el conjunto de normas y procedimientos que relacionan significantes con significados.

**El canal:** el soporte a través del cual se trasmite el mensaje (periódicos, tv, cine...) (Avalos & Moreano, 2012, p. 47)

## 1.7 Lenguaje gráfico

### 1.7.1 Imágenes

Centrándonos en el ámbito educativo, hay que considerar que la imagen puede ser y es un gran recurso y apoyo tanto para el profesorado como para los estudiantes.

Podemos considerar numerosas ventajas que tiene la imagen sobre la educación en el centro escolar. Algunas de ellas son:

- El estudiante se siente protagonista de su propio proceso formativo. Desempeña un papel activo, por ende ante una imagen no solo escucha las indicaciones del profesor, sino que participa otorgándole su propio significado y sentido a la imagen, e interactúa con sus compañeros, pudiendo analizar entre todas las diferentes percepciones que tienen de la imagen.
- La imagen despierta el interés por aprender, por tener iniciativa propia.
- La imagen ofrece numerosas posibilidades didácticas.
- Desempeña un papel esencial y de gran apoyo para la Educación Especial.
- Posibilita y fomenta la creatividad.
- Contribuye, así, a enriquecer diversos aspectos de la actividad emocional del estudiante. Como indica (Abramowski, 2008), no existe un significado único frente a una imagen, sino que esta renueva sus poderes y sentidos completándose en la mirada de cada nuevo espectador. Por lo tanto, podemos decir que cada persona da un significado diferente ante una misma imagen, y es en ese significado otorgado donde se reflejan diferentes formas de pensar, de ver la realidad, de sentir y expresar valores.
- Ayuda a comprender, ofrece y refuerza la información. Pero además de ofrecer información, la imagen siempre comunica. (Armas, 2016)

### ***1.7.2 Ilustraciones***

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes, cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contexto de la ilustración. La ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen: El libro de los muertos y el Papyrus Ramessum. (Dalley, 1992, p. 10)

Ilustradores del siglo XIX, contribuyeron a hacer evolucionar la ilustración del libro infantil hacia una cierta autonomía. A partir de ese momento hay ciertas características específicas que permiten distinguir una ilustración destinada a un niño de otra destinada a un adulto.

Las imágenes para los niños pueden y deben ser artísticas, pero la búsqueda no debería regodearse en sí misma, tornando el dibujo demasiado difícil de leer, con detalles inexactos o de color agresivo. (Soriano, 1995, p. 393)

### *1.7.2.1 Técnicas de ilustración*

**Carbón:** A lo largo de los siglos el carbón se convirtió en uno de los instrumentos básicos para el artista: su uso se describe en todos los manuales de dibujo. Se han empleado para definir los contornos preliminares, que luego se pueden borrar fácilmente o pintar encima. Se empleó –y aún se emplea- en la preparación de bocetos a gran escala.

**Pasteles:** Los pasteles nos dan mejores resultados cuando no se les trabaja en exceso. Aunque se puede mezclar algo frotando, el mejor modo de variar colores y tonos es aplicar trazos o zonas de color, unas junto a otra. Así se va elaborando de manera gradual el efecto deseado.

**Lápiz:** En el caso del lápiz puede producirse una confusión de términos similares a la de los pasteles y la tizas. La expresión “Lápiz de plomo” es de por sí engañosa, el plomo no es plomo, sino una mezcla de grafito y arcilla.

**Pluma:** Derivan de dos elementos básicos; la línea y el punto. A partir de ellos se pueden desarrollar un número prácticamente ilimitado de texturas. Además, se puede combinar con otros medios, tanto en blanco y negro como en color, las únicas limitaciones son las consideraciones técnicas de la reproducción. (Dalley, 1992, pp. 21-23-28-32)

### *1.7.3 Animación*

Es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras. Cada vez son más los gráficos creados en 3D, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido (se refiere al proceso de generar una imagen desde un modelo). Para crear la ilusión del movimiento, una imagen se muestra en pantalla sustituyéndose rápidamente por una nueva imagen en un fotograma diferente. (Aguilar, 2013)

Históricamente la animación se encuentra sesgado a lo infantil y Disney, -la gran corporación del estadounidense, Walt Disney, que ha formado generaciones a nivel mundial con la adaptación de cuentos clásicos al cine-. Junto a otras compañías ha sido los principales responsables de trazar un paralelismo inevitable ante el público. Sin embargo, la animación ha tomado diversas vertientes de la mano de sus realizadores que ven en esta técnica un medio que no conoce límites, y con ello la posibilidad de crear universos que de otra manera solo existirían en el mundo de los sueños. (Martínez, 2018)

### *1.7.4 Tipografía*

La tipografía es el vehículo del contenido, es parte de la información visual del diseño general, esta debe ser acorde al tipo de publicación que se quiere mostrar, debe ser presentada en formas,

tamaños y disposiciones atrayentes, se recomienda utilizar una o dos tipografías para no tener dificultad al momento de leer.

#### *1.7.4.1 Tipografía para niños*

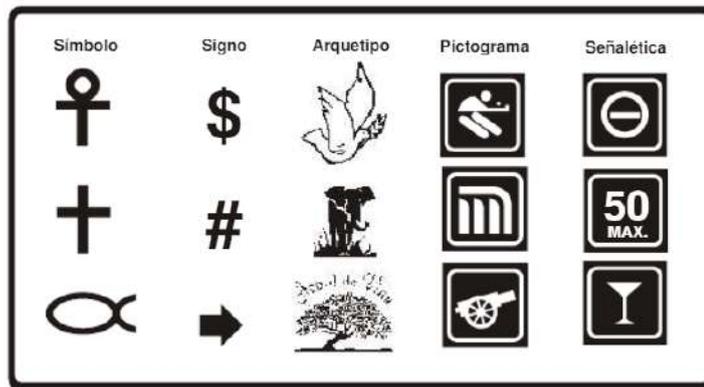
Para los niños pequeños, de entre 2 y 4 años, aprender a leer con el tipo de letras mayúsculas puede ser más fácil pues sus formas son más sencillas. Eso es un factor importante también a la hora de empezar a trazar letras, puesto que los trazos a realizar también son más fáciles. (Barcelo, 2014)

Para elegir una tipografía para niños primero se debe tener en cuenta la forma de la misma, debido a que no deberá tener ángulos pronunciados debido a que están relacionados con violencia, mientras que las terminaciones redondas son más legibles y se relacionan con dulzura, tranquilidad, entre otros, características propias de los niños.

- Simetría: muchas veces los niños no distinguen las formas de los tipos, por lo que comúnmente se utiliza tipografía palo seco porque se pueden diferenciar sin ninguna complicación los caracteres.
- Proporciones: en las tipografías los trazos ascendentes tienen que ser lo suficientemente largas para evitar confusiones entre los caracteres.
- Longitud de la línea: debe permitir captar el texto de un solo vistazo.
- Saltos de línea: Para ello se debe tener en cuenta la dirección con respecto a su significado.
- El interletrado: debe ser mayor que en una composición normal.
- El interlineado: debe tener mayor proporción.

#### *1.7.5 Signos, símbolos, arquetipo, pictograma.*

- Símbolo. lenguaje visual que sustituye conceptos por grafismos de forma o color y más representativos a las palabras que los sustituyen.
- Signo, grafismo que marca una acción para lo que ya está condicionando en sí mismo.
- Arquetipo, símbolos originados por modelos comunes y que están en el inconsciente colectivo de la humanidad, van surgiendo a través del inconsciente conformando la forma de ver y entender en la vida de las personas.
- Pictograma, sustitución de textos por imágenes representativas. (Márquez, 2009, p. 12)



**Figura 4-1:** Signos, símbolos, arquetipo, pictograma.

Fuente: (Márquez, 2009, p. 19)

### 1.7.6 Color

El color según Zelanski & Pat, es la herramienta más potente a disposición del artista. Afecta a nuestras emociones en grado muy superior a lo que se cree y puede manifestar cualquier emoción, desde el deleite a la desesperación, ser sutil o espectacular, captar la atención o estimular el deseo. El color es el campo de todos los artistas, desde los pintores y alfareros a los diseñadores de productos.

En arte el color constituye un vehículo para expresar emociones y conceptos, así como un medio de información, y es un elemento muy poderoso del diseño. (Zelanski & Pat, 2001, pp. 11-12)

#### 1.7.6.1 Propiedades del color

**Tono:** (hue), matiz o croma es el atributo que diferencia el color y por la cual designamos los colores: verde, violeta, anaranjado.

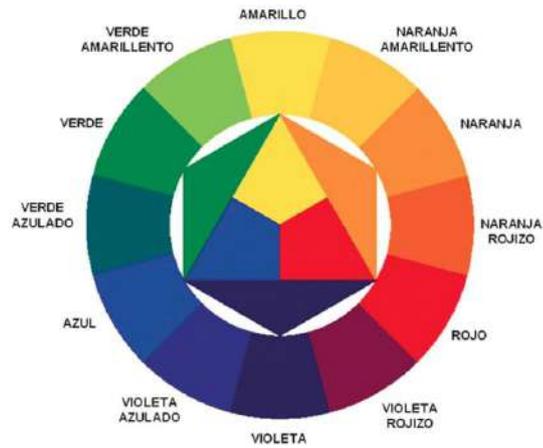
**Saturación:** (saturation) es la intensidad cromática o pureza de un color

**Valor:** (value) es la claridad u oscuridad de un color, está determinado por la cantidad de luz que un color tiene. Valor y luminosidad expresan lo mismo.

**Brillo:** (brightness) es la cantidad de luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.

**Luminosidad:** (lightness) es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación. (Avalos & Moreano, 2012, p. 48)

### 1.7.6.2 El círculo cromático

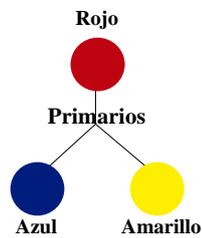


**Figura 5-1:** Círculo cromático.

Fuente: (Villafaña, 2007, p. 29)

### 1.7.6.3 Colores primarios, secundarios y terciarios

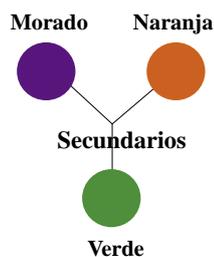
**Primarios**, reciben este nombre porque no pueden obtenerse por ninguna combinación y son: amarillo, rojo y azul.



**Figura 6-1:** Colores primarios

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

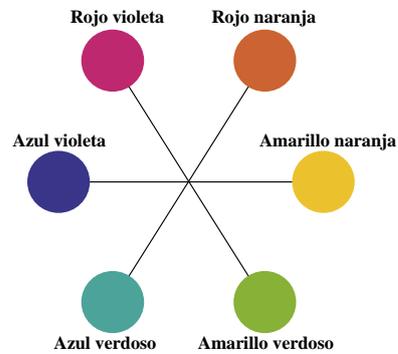
**Secundarios**, se forman de la mezcla en partes iguales de dos colores primarios teniendo como resultado: verde, morado, naranja.



**Figura 7-1:** Colores secundarios.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Terciarios**, se denominan así a aquellos colores que se obtienen de la unión de un primario con los secundarios contiguos, obteniendo así seis combinaciones entre los colores primarios y los secundarios: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso, azul violáceo. (Villafaña, 2007, pp. 35-35)



**Figura 8-1:** Colores terciarios.

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

#### 1.7.6.4 Colores complementarios



**Figura 9-1:** Colores terciarios.

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Los colores complementarios se forman mezclando un color primario con el secundario opuesto en el triángulo del color. Son colores opuestos aquellos que se equilibran e intensifican mutuamente.

#### 1.7.6.5 Psicología del color

El color no es tangible ni puede ser descrito, posee una existencia afectiva propia, y emite energías físicas imposibles de medir. El ser humano reacciona de modos diversos ante los colores dependiendo de la edad, sexo, profesión, cultura y nivel de vida social e intelectual.

Kurt Goldstein, a mediados de la primera mitad del siglo XX, realizó varios experimentos sobre el comportamiento de las personas a través del color, y confirmó que existe un efecto adicional a lo que, durante mucho tiempo, se creyó que solo se trataba de reacciones y emociones,

descubriendo que gran parte de nuestras actitudes y conductas hacia el color son transmitidas genéticamente. La teoría de Kurt Goldstein está basada en la neurofisiología, y estudia el funcionamiento orgánico de las células del cerebro en lo que se refiere al estímulo del color. (Villafaña, 2007, p. 41)

#### 1.7.6.6 Gama cromática utilizada para niños.

**Tabla 2-1:** Gama cromática

TABLA DE COLORES BASE											
Amarillo	Azul	Rojo	Naranja	Verde	Violeta	Rosado	Celeste	Café	Blanco	Gris	Negro

Fuente: (Avalos & Moreano, 2012, p. 81)

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

#### 1.7.6.7 Influencia de los colores en la conducta de los niños

**El blanco:** Según la interiorista Susana Cots (Girona, España), el color blanco es el mejor color para decorar las habitaciones de los hijos, ya que es el que transmite pureza, calma y orden visual, por tanto, es el mejor para incentivar la creatividad. (Esteban, 2019)

**El rojo:** Aporta energía y vitalidad, pero también puede producir algo de agresividad. Es recomendable para niños más retraídos o tímidos, y debe evitarse sin embargo en el caso de niños muy movidos, niños con hiperactividad o aquellos niños que tienden a exteriorizar su enfado por medio de rabietas. (Esteban, 2019)

**El amarillo:** Es un color ligado al estímulo intelectual. Como el color rojo, es un color muy vital. También es muy beneficioso para estimular la concentración de los niños. También muy útil para niños con depresión, ya que transmite mucho optimismo. (Esteban, 2019)

**El azul:** Se trata de un color relajante que transmite serenidad y paz. Muy indicado para niños con problemas para dormir, ya que beneficia el sueño. Es bueno para niños muy activos, pero no está indicado para niños tranquilos, ya que su exceso puede producir somnolencia. (Esteban, 2019)

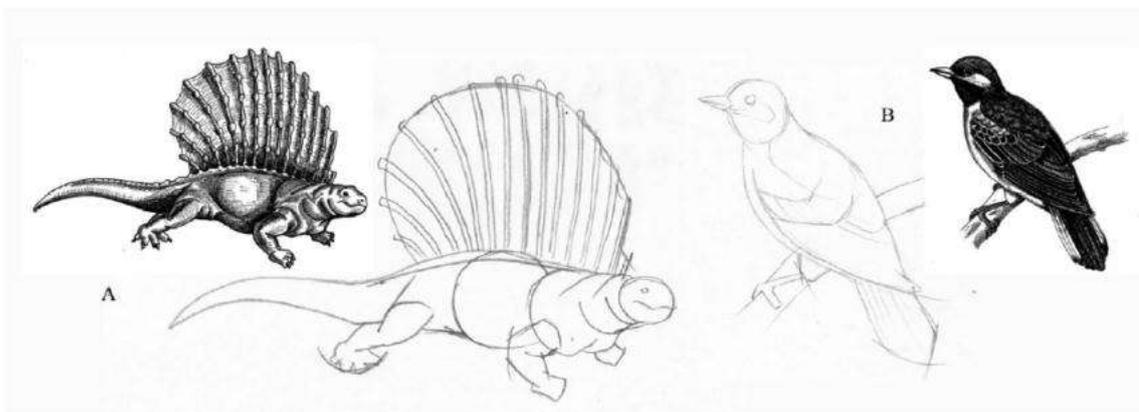
**El verde:** Los psicólogos dicen que el verde consigue el equilibrio. Es un color excelente para transmitir armonía y calmar el sistema nervioso. Incluso puede ayudar a mejorar la capacidad lectora, tanto en velocidad como en la comprensión lectora. Ideal para niños más nerviosos o con problemas para manejar sus emociones. También como no, para niños con tendencia a las rabietas. Sin embargo, usar el color verde en exceso puede promover la pereza. (Esteban, 2019)

**El naranja:** Este color es una perfecta combinación de los beneficios del color rojo y el amarillo. Además, estimula la comunicación (perfecto para niños a los que les cuesta más hacer amigos) y algunos psicólogos aseguran que también es bueno para niños con poco apetito. (Esteban, 2019)

**El violeta:** Combina la tranquilidad del azul y la energía del rojo, por lo que es un color bastante equilibrado, y muy ligado a potenciar la intuición. (Esteban, 2019)

### 1.7.7 Bocetos

Es una ilustración esquemática que carece de detalles y, en la mayoría de los casos, no posee terminaciones. Su objetivo es simbolizar ideas, pensamientos o conceptos, sin preocuparse por la estética, se refiere a un dibujo que se realiza a lápiz, en papel, a mano alzada y sin entrar en ningún tipo de detalles, simplemente se trata de ideas básicas para acometer la posterior obra definitiva. (Pérez & Merino, 2009)



**Figura 10-1:** Bocetos

**Fuente:** (De Labra, 2016) Diseño de un boceto. A) Lápiz. B) Carboncillo.

#### 1.7.7.1 Tipos de bocetos

El boceto burdo, supone la representación en papel de una primera idea, desprovista de detalles y contenidos técnicos.

El boceto comprensivo, incluye ciertos ajustes a dicha idea, a fin de mejorar su calidad y hacerla más comprensible. Para eso, se emplean diversas herramientas técnicas.

El boceto dummy, se caracteriza por tener un elevado grado de precisión y calidad en todos los efectos visuales que se aprovecharán para la obra final. (Pérez & Merino, 2009)

### **1.7.8 Creación de personajes**

La creación de los personajes está íntimamente ligada a la comunicación visual, por lo que es considerada una rama más del diseño gráfico. Antes de comenzar a bocetar el personaje, se debe tener claro el resultado que se está buscando, para eso es necesario determinar lo que el personaje debe ser y más importante lo que no debe ser para establecer un perfil completo. ( Marlet, 2009, pp. 4-6)

### **1.7.9 Forma**

Definida por disposición geométrica. La forma de una zona o contorno va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios. (Moreno, 2003)

Es la representación gráfica de un objeto. La forma es cualquier cosa, si se modifica no pasa nada porque aún sigue siendo una forma.

Se dice que cuando una forma se descompone en sus partes, pierde su configuración y se percibe como no configurada. Se dice que “la forma es un todo”, es algo más que la suma de sus partes. Si se alteran los elementos que la conforman, pierde significación. (Conceptualización de la forma, 2010)

#### **1.7.9.1 Forma y estructura**

Es lo que constituyen todos los elementos visuales, en este sentido no es solo una forma que se ve, sino una figura de tamaño, color y textura determinados. La manera en que es creada, construida u organizada junto a otras formas, es gobernada por la estructura. (Avalos & Moreano, 2012, p. 62)

#### **1.7.9.2 Formas positivas y negativas**

Generalmente la forma se la ve como ocupante de un espacio, pero también puede ser vista como un espacio en blanco, rodeado de un espacio ocupado. Cuando ocupa el espacio se dice que es positiva.

Cuando se percibe como un espacio en blanco, rodeado por un espacio ocupado es llamada negativa.

En blanco y negro tendemos a considerar el espacio en blanco vacío y al negro ocupado, por lo tanto, consideramos una forma negra positiva y una blanca negativa.

Cuando estas se interrelacionan se vuelve más difícil distinguir una de la otra. La forma sea positiva o negativa es mencionada comúnmente como la figura que está sobre un fondo. Esta relación puede ser reversible. (Conceptualización de la forma, 2010)

### 1.7.9.3 La forma y la distribución del color

Sin cambiar ninguno de los elementos en un diseño, la distribución de colores dentro de un esquema definido puede adoptar una gran escala de variaciones. Algunos ejemplos serían:

- Forma blanca sobre fondo blanco
- Forma blanca sobre fondo negro
- Forma negra sobre fondo negro
- Forma negra sobre fondo blanco

Si aumenta la complejidad del diseño, aumenta asimismo las diferentes posibilidades para la distribución del color.

### 1.7.9.4 Psicología de las formas

**Tabla 3-1:** Psicología de las formas

	<b>1. Línea Vertical:</b> altura, dignidad, fuerza, solemnidad, silencio, esbeltez, religiosidad, estructura, dirección.
	<b>2. Línea Horizontal:</b> reposo, estabilidad, serenidad.
	<b>3. Línea Diagonal:</b> movimiento, agitación, dirección, acción.
	<b>4. Líneas Curvas:</b> feminidad, ritmo, gracia, acción, viveza, excitación, crecimiento, suavidad, voluptuosidad, energía.
	<b>5. Línea Quebradas:</b> energía, fuerza, continuo, peligroso.
	<b>6. Línea Perpendicular:</b> ubicación, relajación, positivo.
	<b>7. Línea paralela:</b> compañerismo, amistad, lealtad.
	<b>8. El círculo:</b> protección, inestabilidad, totalidad, infinitud, calidez, cerramiento, rotación, repetición, lejanía, extensión, seguridad, energía.
	<b>9. El cuadrado:</b> estabilidad, permanencia, torpeza, honestidad, rectitud, esmero, rigidez, equilibrio, solidez, unidad.
	<b>10. El triángulo:</b> acción, conflicto, tensión, estabilidad, dirección.
	<b>11. El rectángulo:</b> rigidez, horizontalidad, peso.
	<b>12. Pentágono:</b> seguridad, estabilidad, direccionalidad.
	<b>13. Hexágono:</b> diversidad, aislamiento, rigidez.
	<b>14. Rombo:</b> inestabilidad, dirección, riqueza.

	<b>15. Estrella:</b> luz, espiritualidad, noche, dirección, motivación, indecisión, energía, éxito.
	<b>16. Elipse:</b> cerramiento, comprimido, infinito.
	<b>17. Romboide:</b> inestabilidad, dirección horizontal, movimiento.
	<b>18. Trapecio:</b> rigidez, equilibrio, peso.
	<b>19. Forma irregular:</b> impulsividad, audacia, naturaleza.
	<b>20. Línea espiral:</b> concéntrico, locura, enrollamiento, infinito, emoción, miedo, lejanía.

**Fuente:** (Avalos & Moreano, 2012) Listado de las formas y su significado

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

## 1.8 Educación

Para la (UNESCO, 2017), la educación es una prioridad como derecho humano y bien público. La Organización ayuda a los países a desarrollar unos sistemas educativos inclusivos y de gran calidad fortaleciendo sus capacidades para formular y aplicar políticas educativas.

### 1.8.1 Las TIC y la educación

Las tecnologías de la información y de la comunicación han sido incorporadas al proceso educativo desde hace unos años. Aún no existen estudios concluyentes que permitan afirmar que la utilización de los medios informáticos en la educación ha servido para mejorar los resultados académicos, sin embargo, a menudo se refieren a las transformaciones obtenidas en el modo de enseñar y aprender. Se ha observado que las tecnologías de la información suscitan la colaboración en los alumnos, les ayuda a centrarse en los aprendizajes, mejorar la motivación y el interés, favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender. Para los profesores la Tic han servido hasta ahora para facilitar la búsqueda de material didáctico, contribuir a la colaboración con otros docentes e incitar a la planificación de las actividades de aprendizaje de acuerdo con las características de la tecnología utilizada. (Tizón, 2008, p. 18)

### *1.8.1.1 Utilización de las TIC*

- Facilita las relaciones entre alumnos y profesores.
- Propone actividades de cooperación entre los alumnos.
- Aplica técnicas dinámicas para el aprendizaje.
- Permite procesos de retroalimentación.
- Enfatiza el tiempo de dedicación a la tarea.
- Comunica altas expectativas. -Respeto la diversidad de formas de aprender. (Carreño, 2009)

Las TIC provocan cambios en las propias organizaciones educativas, así, por ejemplo, producen un aumento de las interrelaciones entre los diferentes miembros de la comunidad ofreciendo la oportunidad de una comunicación más fluida entre estos. Ahora bien, ello por sí mismo no es suficiente. Como apunta (Kagel, 2003, p. 279), «es necesario pensar el cómo se las implementa y qué idea subyace en esa implementación». (Carreño, 2009, p. 265)

### *1.8.2 Educación inicial*

El Ministerio de Educación se ha propuesto brindar una Educación Inicial que logre el desarrollo integral de niñas y niños menores de 5 años, a través de una educación temprana que respete sus derechos, la diversidad y el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje, que fomente valores fundamentales incorporando a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva. (Ministerio de educación, 2010, p. 40)

Educación Inicial es una realidad mundial, indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de los niños y las niñas. La importancia que tienen los primeros años de vida en la formación del sujeto requiere que los agentes educativos que trabajan en favor de la niñez cuenten con conocimientos, habilidades y actitudes adecuados para elevar la calidad del servicio que se ofrece. (Pública, 2014)

#### *1.8.2.1 Objetivos de la educación inicial*

- a) Afirmar y enriquecer la identidad del niño o niña de 0 a 5 años, considerando sus procesos de socialización, creando y propiciando oportunidades que contribuyan a su formación integral, al pleno desarrollo de sus potencialidades, al respeto de sus derechos y a su pleno desarrollo humano.
- b) Atender la diversidad de necesidades, características e intereses propios de la niñez, reconociendo el juego, la experimentación, el movimiento y el descubrimiento como principales fuentes de aprendizaje.

- c) Reconocer la biodiversidad, cultural y geográfica, y su influencia en el niño o niña, valorando críticamente su forma de socialización para enriquecerlos e integrarlos en los procesos educativos.
- d) Fortalecer el rol protagónico y la capacidad educativa de la familia y la comunidad, movilizándolo y comprometiendo su coparticipación en las acciones que favorecen el desarrollo y la educación de los niños hasta los 5 años, así como la protección de sus derechos y mejoramiento de su calidad de vida.
- e) Desarrollar programas interdisciplinarios e intersectoriales con las familias y comunidades para mejorar sus prácticas de crianza, atender las necesidades educativas especiales y el desarrollo integral de los niños y niñas.
- f) Atender de manera integral las necesidades de los niños a través de alianzas estratégicas con otros sectores del Estado e instituciones de la sociedad civil para el funcionamiento de servicios complementarios de salud y nutrición. (Arequipa, 2018)

#### *1.8.2.2 Metodología del plan de estudios de educación inicial*

El plan de Estudios de Educación Inicial se integra en tres áreas, considerando como eje central los criterios indispensables para el desarrollo humano, como lo son las zonas:

**Área socio afectiva:** esta dimensión del desarrollo se da según la naturaleza particular de cada niño, ya que en ella se propicia un proceso de socialización que parte de la percepción de la propia imagen, se extiende a la autoevaluación como personas y al desarrollo de su identidad personal, social y nacional; respetando a la vez los valores de la diversidad propios de su contexto socio cultural e histórico.

**Área cognoscitiva – lingüística:** esta área considera a los niños con múltiples capacidades para reconstruir el conocimiento y apropiarse de saberes, mediante la comunicación permanente con su entorno cultural, que es el producto de todos los bienes materiales y espirituales creados por la humanidad.

**Área psicomotora:** en esta etapa el desarrollo de esta dimensión juega un papel importante, ya que es donde se estimulan las destrezas motrices y creadoras básicas para la adquisición de los conocimientos y le permite también a la niñez descubrir las propiedades de los objetos y sus propias cualidades, estableciendo relaciones entre ambas.

En cuanto a las líneas metodológicas, estas se centran en permitir al alumnado la capacidad de adquirir por sí mismos los aprendizajes con sustento en el principio de “aprender a ser, aprender a comprender, aprender a hacer, y aprender a convivir”. (Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), 2014)

### ***1.8.3 Fortalezas y debilidades de los niños y niñas de inicial II***

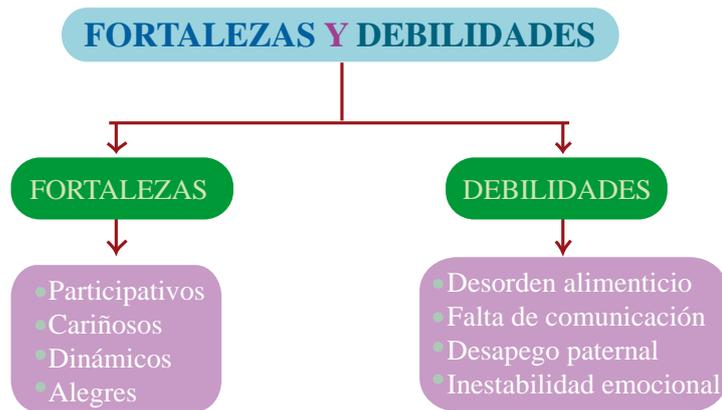
#### **a) Fortalezas**

Son niñas y niños participativos, cariñosos, con ganas de aprender y experimentar nuevas experiencias, se motivan con facilidad, todos tienen adquirida la marcha, lo que facilita su autonomía, les gusta las actividades que tiene relación con la motricidad gruesa como es el correr, saltar, todo lo que tiene relación con el movimiento corporal, lo que favorece el principio de juego en los niños y niñas se observa el gozo en ellos por esta actividad ya que el valor subjetivo del juego es el placer, lo que se asienta en los niños y niñas como una sensación de vida y alegría por la existencia. (Godoy, 2017)

Por otra parte, una de las fortalezas más importantes, es que todo el grupo pertenecen a un mismo estilo de vida, es decir comparten una misma realidad socio cultural. En cuanto a las potencialidades del grupo se puede decir que están en el momento justo para ir adquiriendo muchos aprendizajes como es el desarrollo del concepto de sí, que vayan conociéndose a sí mismos como personas únicas, con características físicas y psicológicas distintas. Por otra parte, están en el momento justo para el control de esfínter ya muchos avisan cuando han hecho, sobre todo los que ya se comunican, por lo que será más fácil que adquieran este hábito, una de las potencialidades más importantes es la edad que poseen, ya que es una edad donde van absorbiendo e incorporando todo lo que el ambiente y adultos les pueden ofrecer. Por otra parte, están definiendo aun su personalidad lo que facilita ir incorporando en ellos valores, respeto y todo lo que tiene relación con que tengan una mejor adaptación social en el futuro. (Godoy, 2017)

#### **b) Debilidades**

A esta edad sus hábitos alimenticios son muy variados, un día comen más al otro día comen menos debido a que cambia su estilo de vida (de la casa a la escuela). Además son niños y niñas tímidos, miedosos, reservados, generando así la falta de comunicación con técnicos y educadores, además dejando de lado el interés por hacer nuevos amigos evadiendo todo tipo de actividades porque ha dejado de ser el centro de atención, puesto que ya forma parte de un grupo, por otra lado muestran un comportamiento inadecuado en el salón de clase debido a que tienen que obedecer nuevas reglas a los que ellos nunca antes estaban acostumbrados, también tienden a interrumpir las actividades al resto de alumnos del salón o simplemente no acatan ordenes, además se les dificulta pronunciar sus nombres y apellidos con fluidez, una de las causas puede ser que sus nombres o apellidos son extensos, difíciles de pronunciar porque no diferencian muy bien las sílabas o simplemente no saben diferenciar cuál es su nombre y cuál es su apellido, todo esto se genera porque está teniendo contacto con otro tipo de gente, otro tipo de ambiente, otro tipo de disciplina, y se sienten algo temerosos.



**Figura 11-1:** Fortalezas y debilidades de los niños y niñas.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

#### 1.8.4 *Desarrollo físico y mental*

- Puede subir y bajar las escaleras con más facilidad, participar en juegos de competición, y siempre se encontrará dispuesto para jugar a lo que sea. Demuestra sus preferencias en cuanto a la ropa, el peinado, la comida y los amigos.
- Empieza a hacer preguntas sobre todos los aspectos que le despiertan curiosidad, y demostrará cierto interés sobre su nacimiento y sobre la muerte. Le encanta mirar fotografías y ver películas de cuando era pequeño.
- En su nivel de pensamiento se percibe una evolución, ya que puede clasificar los objetos y los materiales por color, forma o número. Pero no sólo eso, sino que ya se ubica en el espacio y comprende las nociones -fuera-, -dentro-, -arriba-, -abajo-. Asimismo, también narra experiencias de la vida cotidiana y lo hace con mayor fluidez y mejor pronunciación. (Guiainfantil, 2016)

#### 1.8.5 *Tipo de destrezas evolutivas*

##### 1.8.5.1 *Destrezas generales*

- Es capaz de trabajar y jugar independientemente
- Le interesa que le vaya bien
- Entiende y establece metas
- Desea/está ansioso de aprender cosas nuevas
- Solicita ayuda cuando es necesario
- Trabaja bien/se lleva bien siendo parte de un grupo
- Trabaja bien/ se lleva bien interactuando con una sola persona
- Es capaz de organizar objetos y pensamientos

- Admite desilusiones /errores y es capaz de seguir adelante
- Tiene pasiones y aficiones
- Puede planificar
- Toma buenas decisiones
- Es curioso y creativo
- Resuelve bien los problemas. (Morin, 2014)

#### *1.8.5.2 Destrezas sociales*

- Comparte, toma turnos y negocia
- Busca interacciones sociales
- Pide ayuda y consuelo cuando los necesita
- Tranquiliza y ofrece ayuda cuando se necesita
- Acepta responsabilidad por sus acciones (buenas y malas)
- Tiene sentido del humor
- No sigue a la multitud (resiste la presión de los compañeros)
- Sigue reglas y rutinas sin problemas
- Acepta que lo dirijan
- Es capaz de hacer amigos y mantenerlos
- Es sincero y honesto
- Tiene relaciones positivas con los adultos
- Muestra empatía y sensibilidad hacia otros
- Le gusta ayudar a otros
- Reacciona adecuadamente cuando está frustrado (por ejemplo, no golpea) (Morin, 2014)

#### *1.8.5.3 Destrezas de lenguaje*

- Es capaz de expresar necesidades, deseos e ideas de manera verbal
- Utiliza inflexiones y es expresivo cuando habla
- Entiende las bromas, los juegos de palabras y las adivinanzas
- Puede hablar de eventos en el orden correcto y lógico
- Entiende lo que pasó y lo que está pasando de las conversaciones
- Utiliza la gramática adecuadamente para su edad
- Tiene y utiliza un vocabulario en aumento
- Está interesado en escuchar historias, música y otras actividades

- Participa en discusiones en la casa, la escuela y con los amigos
- Contesta preguntas del tipo quién, qué, cuándo, dónde, durante una conversación (o acerca de una historia) (Morin, 2014)

#### *1.8.5.4 Destrezas de alfabetización*

- Disfruta la lectura
- Puede hacer coincidir letras con sonidos y sonidos con letras
- Es capaz de pronunciar palabras que no le son familiares
- Reconoce palabras familiares a simple vista
- Puede hacer predicciones basado en lo que ha venido ocurriendo en la historia
- Puede hacer una pausa al leer y regresar a esa oración después de haber sido interrumpido
- Determina lo que significan las palabras nuevas analizando el contexto o haciendo preguntas
- Tiene ideas creativas e imaginativas; le gusta contar historias
- Establece relaciones entre el material de lectura y las experiencias personales. (Morin, 2014)

#### *1.8.6 Conducta*

La conducta se puede definir como la realización de cualquier actividad en la que esté implicada una acción, un pensamiento o emoción.

En un sentido más amplio, por conducta se entienden las diversas formas de comportamiento de los seres vivos en determinadas situaciones. Esta actividad es susceptible de investigación científica, empleando métodos rigurosamente controlados para su estudio. O también, conducta es la actividad externa y objetiva de los organismos vivos que es susceptible de investigación a través de métodos científicos.

El carácter del individuo se juzga por su conducta, pues, aunque no se manifiestan los principios que la rige, la conducta es observable. De su conducta se deduce el motivo de su realización.

La conducta está determinada tanto por lo que se halla presente como por lo ausente. Es decir, en un momento dado, está determinada tanto por el medio próximo que rodea al individuo como por los acontecimientos que ocurren en los rincones del mundo más alejados de él en el momento presente, al igual que en el pasado y el futuro. (Grande-García, 2013)

La conducta se desarrolla inserta en una sucesión de actos, en los que el sujeto se ve involucrado. *En ella intervienen de forma simultánea las experiencias del medio social donde el sujeto está integrado, aun cuando no haya participado en ellas, dado que por medio del proceso de aprendizaje incorpora estos nuevos conocimientos y experiencias histórico-culturales a su vida*

*personal. De acuerdo con este punto de vista, el proceso de aprendizaje se constituye como desarrollador para la conducta, ya que, a partir de la adquisición de nuevos significados de los objetos o fenómenos, el sujeto adquirirá un nuevo sentido, que delimitará su posterior relación con ellos. En consecuencia, los objetos del conocimiento aparecerán no sólo como objetos del conocimiento, sino también como impulsores de la conducta.* (Grande-García, 2013)

En el análisis hecho por Rubinstein, la conducta es una actividad organizada que permite la relación del individuo con el medio. Por lo tanto, es propositivamente consciente y de enlace, es decir, que opera como un mediador entre el sujeto y su medio. A pesar de las características que el autor asigna a la conducta, puede apreciarse que la limita a actividad del sujeto. (Grande-García, 2013, p. 128)

De igual manera, Petrovski propuso una clasificación de la conducta que obedecía a las diferentes etapas que recorría en su desarrollo. Con ellas se pretendía explicar que la conducta recorría de las manifestaciones instintivas a etapas de autorregulación: conducta impulsiva; después, en el primer año de vida, aparece la conducta investigativa; más adelante, influida por la educación proporcionada al niño, emerge la conducta práctica; luego, asociada con el tipo de conducta anterior, está la conducta comunicativa; por último, acorde con el proceso de maduración, y en relación directa con el lenguaje, se desarrolla la conducta verbal. (Grande-García, 2013, p. 129)

Es innegable la amplitud de concepciones formuladas respecto a la conducta, pero ello no libera al tema de una serie de problemas relacionados con el progreso en la clarificación del concepto. Por ejemplo, en la definición más clásica, la planteada por Watson en 1924, la conducta es lo que un organismo hace; esto incluye actividad externa e interna. Por lo tanto, moverse es una conducta, como lo es hablar, pensar o emocionarse. (Grande-García, 2013, p. 129)

### ***1.8.7 Diferencia entre conducta y comportamiento***

El comportamiento se puede entender como una macro-clasificación de conductas. Es decir, como el conjunto de todas las conductas que puedan darse. El comportamiento se puede englobar en pequeños grupos de conductas en función de sus características. Una persona tiene un comportamiento amable, cuando en sus conductas diarias utiliza palabras cariñosas, sonrío, te presta atención, etc. (Sanchez, 2018)

### **1.8.9 Tipos de conducta**

- Conducta operativa, es la que se realiza por medio de movimientos. Puede ser instintiva, refleja y volitiva, según proceda de los instintos, de los reflejos o de la voluntad.
- Conducta afectiva, es la que se realiza a través de fenómenos sentimentales.
- Conducta verbal, si se exterioriza por palabras.
- Conducta normal y anormal, según proceda de un sujeto que actúe conforme a las pautas que están dentro de la normalidad o no.
- Conducta adquirida, es la que resulta debido a la influencia modificadora de los factores del medio.
- Conducta congénita, la que resulta debido a los factores que actuaron en el proceso de gestación.
- Conducta problemática, la que manifiesta un conflicto.
- Conducta moral o inmoral, si está de acuerdo con las normas morales o no.
- Conducta individual o colectiva, según se refiera al comportamiento de una persona o un grupo. (De la Mora Ledesma, 1979, pp. 19 - 20)

### **1.9 Pautas de conducta**

Una pauta es algo hecho o formado para ser utilizado de modelo o guía en la formación de otras cosas, se realiza o perfila con la persistente repetición por muchas personas de un mismo elemento de comportamiento. Las pautas de conducta varían según el status social; por lo general los miembros de clase media son quienes mejor reconocen, aceptan y observan las pautas de comportamiento, son rutinarias, captadas por los niños y niñas de manera inconsciente. Las pautas forman los hábitos, actitudes, estereotipos y prejuicios. Las actitudes constituyen una orientación aprendida hacia cierto objeto o persona, y que contienen una disponibilidad frecuente a obrar de determinada manera. Las pautas de los hábitos sociales forman la conducta social habitual, siendo permanentemente el auto refuerzo dado que la costumbre refuerza la costumbre.

*Las pautas de comportamiento es una modalidad de conducta; una regla; un principio, normativamente la pauta es utilizada como modelo de guía, normas implícitas aceptadas de conducta que tienden a convertirse en gran parte del sistema normativo de una sociedad.* (Noval, 2007, p. 185)

Lo dicho en el párrafo anterior en la última referencia, servirá de base para el desarrollo de este proyecto el mismo que ayudará y guiará en la investigación y planteamiento de las propuestas que se van a ejecutar en beneficio de los niños y niñas de educación inicial II.

### ***1.9.1 Los padres y la escuela, claves en inculcar las pautas***

Como partes integrantes de la sociedad es que los seres humanos van incorporando de a poco y a medida que crecen pautas de comportamiento como ser: comer tres veces al día, ponerse de pie y cantar el himno en cuanto lo escuchan sonar, darle el asiento a una persona mayor, a una embarazada o a una persona discapacitada cuando sube a un ómnibus; todas estas acciones las repiten porque así nos lo han enseñado nuestros padres, la maestra en la escuela, entre los principales agentes socializadores con los que interactuamos en los primeros años, es decir, las pautas de conducta estarán estructuradas por los roles, los procesos sociales, las relaciones, las instituciones y la cultura. (Ucha, 2010)

En etapa de desarrollo y crecimiento resulta indispensable que los padres le marquen pautas de conducta a sus hijos con la misión que las mismas los ayuden a desempeñarse satisfactoriamente en la vida social. Por tanto, cada vez que se le indique una pauta a un niño se lo deberá hacer de forma clara, concreta, con firmeza y dándole una explicación coherente respecto del porqué es preferible seguir la conducta que se indica. (Ucha, 2010)

### ***1.9.2 Etapas que forman las pautas de conducta***

#### ***1.9.2.1 Área cognitiva***

Esta área del desarrollo humano involucra el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en que vive, incluye también el estilo que tiene para aprender y para pensar e interpretar las cosas. En este proceso el lenguaje juega un papel muy importante porque contempla todas las conductas que le permiten al niño comunicarse con las personas que le rodean. (Cerde, et al., 2002, p. 10)

#### ***1.9.2.2 Importancia del desarrollo cognitivo***

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente; consta de una serie de etapas que representan el desarrollo del niño. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. (Herci, 2017)

El desarrollo cognitivo es el estudio de los procesos y productos de la mente, tal como aparecen y cambian a lo largo del tiempo, es un modelo teórico sobre la naturaleza y formación de la inteligencia de los seres humanos, la inteligencia estaba directamente vinculada con el período de la infancia del individuo, entendía a la inteligencia como algo dinámico que reorganiza los procesos mentales constantemente. (Gerrig & Zimbardo, 2005, p. 324)

#### **a. Etapas del desarrollo cognitivo**

- Etapa sensoriomotriz

Esta etapa se extiende aproximadamente desde el nacimiento a los dos años, durante los primeros meses gran parte de la conducta del bebé se basa en un conjunto de esquemas innatos, como succionar, observar, *asir* y empujar. Durante el primer año la secuencia sensorio motrices mejoran, se combina, se coordinan e integran (por ejemplo, succionar y asir, observar y manipular); no manejan la lógica concreta. (Gerrig & Zimbardo, 2005)

- Etapa preoperacional

La etapa preoperacional abarca alrededor de los dos a siete años. El gran avance cognoscitivo en esta etapa del desarrollo es la capacidad de representar en la mente objetos que no están físicamente presentes. Los niños en esta etapa también experimentan la centración, que es la tendencia a dirigir su atención a las características perceptuales más relevantes de los objetos. (Gerrig & Zimbardo, 2005)

- Etapa de operaciones concretas

Esta etapa va aproximadamente desde los siete años hasta los once años de edad. En esta etapa el niño ya es capaz de realizar operaciones mentales, acciones realizadas en la mente que originan el pensamiento lógico. Las etapas preoperacionales y de operaciones concretas con frecuencia son constantes, debido a que los niños en la etapa de operaciones concretas ya son capaces de hacer lo que antes no podían, las operaciones concretas permiten que los niños reemplacen la acción física por acción mental. (Gerrig & Zimbardo, 2005)

- Etapa de operaciones formales

Esta etapa surge a los 11 años de edad, es la etapa final del crecimiento cognoscitivo en donde el pensamiento se vuelve abstracto, los adolescentes pueden ver que su realidad particular es una de muchas realidades imaginables y empiezan a plantear preguntas profundas acerca de la verdad, la justicia y la existencia, buscan respuesta a sus problemas de una forma sistemática. (Gerrig & Zimbardo, 2005, pp. 326-327-328)

### *1.9.2.3 Área psicomotriz*

La Psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa y terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo con el fin de educar, reeducar, prevenir e intervenir centrando el interés en la actividad del niño y en el movimiento y las acciones. (Área de Psicomotricidad. Atención y Estimulación, 2017)

El desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera se refiere a la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. La segunda hace referencia a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan los movimientos de los dedos. (Cerde, et al., 2002, p. 7)

### *1,9,2,4 Área socioemocional*

Esta área involucra un proceso mediante el cual el niño adquiere conductas, y construye creencias, normas, actitudes y valores; propios del medio familiar y cultural en el que se desenvuelve; con el propósito de establecer relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás y con el medio que le rodea. (Cerde, et al., 2002, p. 5)

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 2.2 Metodología de la Investigación

En base a la entrevista, encuesta y observación, se hace la recolección de la información, para realizar el análisis respectivo.

Este proyecto está enmarcado a la metodología de investigación cualitativa, a través de la cual se logra identificar rasgos esenciales del público objetivo, así como sus características, sus fortalezas y debilidades frente a situaciones específicas, permitiendo así, analizar y sacar conclusiones en base a la entrevista, encuesta y observación, por lo que permite obtener datos que son necesarios para el análisis respectivo, puesto que, está enfocado para temas de estudio individuales que no necesitan extraer un número aleatorio determinado, debido a que la población a analizar es reducida lo que permite realizar un estudio más profundo al público objetivo, y ayuda a reforzar las posibles soluciones.

##### 2.2.1 *Tipos de Investigación*

Bajo la investigación descriptiva, mediante la observación se desarrolla el presente trabajo, la parte investigativa del proyecto cuenta con dos fases esenciales, en las cuales se utiliza la investigación documental, e investigación de campo, en la primera fase que es la recopilación de información sobre las características físicas, psicológicas, conductuales de los niños de cuatro años de edad, el rol de los padres y del docente como protagonistas de la educación de los niños, las pautas de conducta, tanto en fuentes bibliográficas como documentadas, realizadas mediante entrevista al docente, encuesta a los padres de familia y observación, y la segunda etapa está relacionada con la recolección de gustos, preferencias que tienen los niños de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro con respecto a los recursos didácticos más idóneos para recibir los mensajes, además del análisis de las fortalezas y debilidades en cuanto a las pautas de conducta, frente situaciones específicas, tomando en cuenta los métodos y técnicas.

## **2.2.2 Método**

### **2.2.2.1 Método analítico sintético.**

El método analítico implica el análisis con la separación de todos los elementos para la comprensión, el método sintético es la síntesis de todos los elementos obtenidos de la información total.

Se empleará para analizar el uso de la tecnología como recurso didáctico en la educación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje como parte de la investigación, así mismo estudiar de manera individual la conducta de los niños de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro, para lo cual se tomará como base la investigación de cada una de las actividades vinculadas con las pautas de conducta, elementos que servirán para la realización del multimedia e infografías.

### **2.2.3 Técnicas de investigación.**

Las técnicas de recolección de información científica comprenden los procedimientos para:

1. Realizar observaciones (en el sentido epistemológico) de la realidad.
2. Elaborar los instrumentos que posibiliten tal observación o medición (test, encuestas, entrevistas, protocolos proyectivos, aparatos mecánicos de registro de imágenes, etc.).
3. Evaluar la validez de esos instrumentos. Debe determinarse si esos instrumentos permiten observar y registrar los fenómenos que son objeto de la investigación; la cuestión clave es si los instrumentos miden lo que se quiere medir.
4. Aplicar esos instrumentos a los sujetos o fenómenos sociales bajo estudio siguiendo ciertos procedimientos y rutinas estandarizadas y de cuyo cumplimiento se deriva la calidad de los datos obtenidos.
5. Procesar y analizar la información sin introducir sesgos o distorsiones en su interpretación. (Yuni & Urbano, 2014, pp. 30-33)

#### **2.2.3.1 Técnica de observación descriptiva**

La observación descriptiva es una técnica de investigación que permite reconstruir la realidad observada en sus detalles significativos; detalles que adquieren sentido sólo si se los integra a la situación acontecida en su conjunto. En este tipo de observación el investigador no necesita partir de una hipótesis explícita previa, solo basta con que defina los aspectos del campo de observación que van a ser objeto de su atención.

#### *2.2.3.2 Técnica de la entrevista.*

Fairchild define la entrevista como “la obtención de información mediante una conversación de naturaleza profesional”. La entrevista, en tanto técnica de recolección de datos, se encuadra dentro de las técnicas de autoinformes, ya que se basa en las respuestas directas que los actores sociales dan al investigador en una situación de interacción comunicativa.

*“La técnica de entrevista le permite al investigador acceder a hechos, descripciones de situaciones o interpretaciones de sucesos o fenómenos (internos o externos) a los que no se podría acceder de otro modo”.* ( Yuni & Urbano, 2014, p. 82)

#### *2.2.3.3 Técnica de la encuesta*

Técnica aplicada en el proyecto, se ejecutará de forma escrita mediante el instrumento cuestionario, el cual se implementa en madres, padres de familia y/o representantes de los estudiantes de educación inicial II, con el objetivo de cotejar la información del comportamiento en la escuela y en la casa.

### **2.2.4 Instrumentos**

#### *2.2.4.1 Entrevista.*

Técnica de investigación que se aplicará al docente de educación Inicial II de la Unidad Educativa “San Isidro”, de la parroquia San Isidro, cantón Guano, con el objetivo de determinar cuáles son las debilidades y fortalezas de los niños en cuanto a las pautas de conducta y como utilizan el material didáctico.

#### *2.2.4.2 Encuesta.*

La encuesta permitirá despejar las interrogantes acerca de las pautas de conducta en los niños y determinar la importancia de recursos didácticos multimedia en el salón de clases.

#### *2.2.4.3 Observación.*

Se van hacer dos momentos de observación, la primera, para determinar los recursos didácticos actualmente utilizados por el docente para reforzar las pautas de conducta, y la segunda, frente a situaciones cotidianas de los niños en el salón de clase y lugares de recreación.

### 2.2.5 La población

La determinación de las unidades de observación es fundamental ya que la totalidad de ellas forman la población del estudio. (Pineda, et al., p. 1994), definen la población como “*el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio*”. Sin embargo, no siempre es posible acceder a todas las unidades de observación que forman la población. Y aunque lo fuera, la realización de procedimientos de medición sería costosa e implicaría disponer de suficiente tiempo. ( Yuni & Urbano, 2014, p. 20)

Para el siguiente estudio, se empieza por recabar información necesaria de todo lo que viene a formar parte de la población a estudiar, segregando cuatro modelos de población que llegan a constituir un todo, empezando por la primera población que es, obtener datos informativos de los niños y niñas de Inicial II, como, por ejemplo, conocer cuántos son de género masculino, cuantos son de género femenino, la edad en la que oscilan, y de la misma manera conocer si sufren algún tipo de discapacidad.

**Tabla 1-2: Población I**

<b>Datos informativos niños/as de U.E.S.I. “Inicial II”</b>					
# de Estudiantes	Género		Edad		Discapacidad
21	Masculino	Femenino	4 años	5 años	Disfasia
Total	10	11	18	3	1 niño (5 años)

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Del mismo modo, se analiza como segunda población los datos informáticos del docente, para saber si es de género masculino o femenino, su formación, especialidad, años de docencia, y el tiempo de docencia en la Unidad Educativa, y así conocer cuan familiarizado está con el nivel de educación inicial – preparatoria.

**Tabla 2-2: Población II**

<b>Datos informativos del docente de U.E.S.I. “Inicial II”</b>	
Nombre	Fernando Yambay Gonzales
Formación	Licenciado Parvulario
Especialidad	Máster en Ciencias de la Educación
Años de docencia	29
Años de docencia en la U.E.S.I.	6 meses

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Como tercera población, se toma en cuenta el estudio del uso de los recursos didácticos, que actualmente utiliza el docente con el fin de fortalecer las pautas de conducta, específicamente en los niños de Inicial II.

**Tabla 3-2: Población III**

<b>Recursos didácticos utilizados para fortalecer las pautas de conducta en la U.E.S.I.</b>
No cuenta con un recurso didáctico específico para fortalecer las pautas de conducta.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Y, como cuarta población, se tiene, datos informativos de los representantes de los niños y niñas de Inicial II, con la finalidad de conocer quiénes se encuentran al cuidado de los hijos.

**Tabla 4-2: Población IV**

<b>Datos informativos de los padres y/o representantes de los niños de U.E.S.I.</b>		
Nº de padres y/o representantes	Género	
21	Masculino	Femenino
Total	6	15

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### 2.2.6 *Resultados del proceso de investigación.*

Muestran los resultados obtenidos del proceso de investigación, los cuales han ayudado para desarrollar las propuestas tomando en cuenta la información obtenida de la entrevista al docente de la Unidad Educativa, la encuesta a los representantes legales de los niños, las fichas de observación a los niños y niñas en el salón de clases, y las conclusiones, tanto de la entrevista, encuesta y fichas de observación.

#### 2.2.6.1 *Información obtenida de la entrevista al docente de la Unidad Educativa San Isidro.*

**Tabla 5-2: Análisis de la información de la entrevista**

<b>Análisis de la información de la entrevista</b>			
# de Pregunta	Pregunta	Resultado	
		Fortalezas	Debilidades
1	Identificar las fortalezas y debilidades de los niños en cuanto a las pautas de conducta.	Son niños dinámicos, alegres, felices, comprenden todo lo que significa con su identidad, reconocen al género que pertenecen, captan rápido los mensajes.	Son niños hiperactivos, despistados, no realizan actividades grupales, abandonan los puestos de trabajo y el salón de clases, molestan a sus compañeros, demuestran poco interés por realizar las tareas encomendadas, reflejan problemas intrafamiliares, no practican normas de higiene, falta de valores.
2	Identificar los recursos didácticos utilizados para reforzar las pautas de conducta en los niños.	No cuentan con recursos didácticos adecuados, pese a que cuentan con un salón audiovisual en la Unidad Educativa, no disponen de material específico que sirva como modelo de enseñanza para este ámbito, por lo que el docente solicita la implementación de material didáctico que contenga música, video, juegos puesto que estos estimulan la atención del niño.	

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## Conclusiones de la entrevista:

**Conclusión 1:** después de haber culminado la entrevista se identifican las siguientes fortalezas; son niños dinámicos, alegres, felices, comparten todo lo que significa con su identidad, reconocen al género que pertenecen, captan rápido los mensajes transmitidos, y como debilidades encontramos que; son niños rebeldes, despistados, no realizan actividades grupales, reflejan problemas intrafamiliares, no practican normas de higiene, falta de valores, abandonan su puesto de trabajo, molestan a sus compañeros, demuestran poco interés por realizar las tareas encomendadas.

**Conclusión 2:** según la entrevista el docente afirma que no cuenta con recursos didácticos específicos para reforzar las pautas de conducta en los niños, por lo tanto, utiliza la experiencia, el empirismo adquirido a través de sus años de docencia, quien de la misma manera solicita se implemente un modelo de recurso didáctico específico para este ámbito.

### 2.2.6.2 Tabulación y análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia.

#### Objetivo:

- Detectar las pautas de comportamiento de los niños en el seno familiar.
- Determinar el medio de comunicación apropiado con el que los niños se familiaricen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos resultados se basan en las encuestas realizadas a 19 padres de familia y representantes legales de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro.

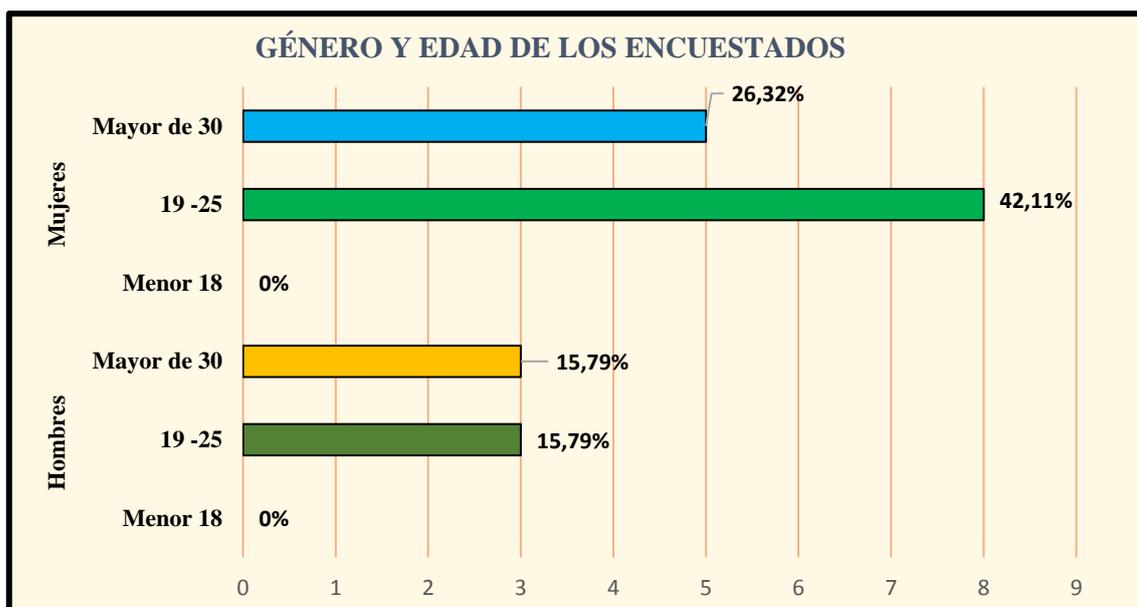
Datos Informativos:

Género y edad de los encuestados.

**Tabla 6-2:** Resultados de género y edad.

Género	Hombres			Mujeres		
	Menor 18	19 -25	Mayor 30	Menor 18	19 -25	Mayor 30
Nº.	0	3	3	0	8	5

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 1-2: Género y edad de encuestados.**

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

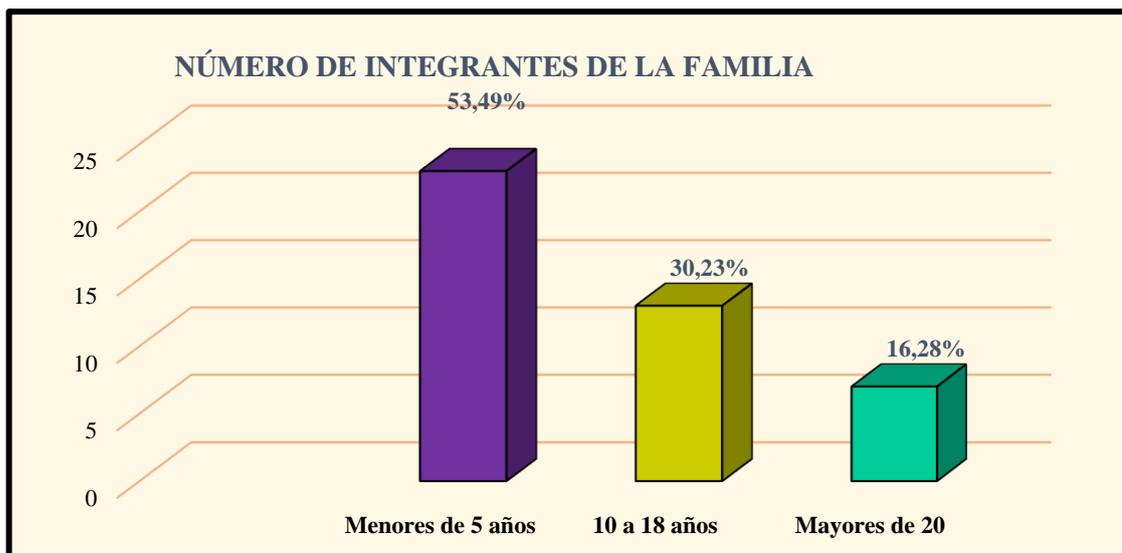
De la población encuestada que fue un total de 19 personas, 6 son de género masculino que equivale a un total de 31,58%, donde, el 0% son menores de 18 años, el 15,79% llegan a comprender una edad de entre 19 a 25 años, y, el 15,79% son mayores de 30 años, mientras que de género femenino son 13 que equivale a un total de 68,42%, donde, el 0% son menores de 18 años, el 42,19% comprenden la edad de 19 a 25 años, y, el 26,32% se encuentran sobre la edad de 30 años, interpretando estos datos de la siguiente manera; la mayoría de los representantes de género masculino no cumplen con el rol de representantes legales puesto que tienen que salir a trabajar para llevar el sustento del hogar, mientras que, los representantes de género femenino cumplen el papel de amas de casa y se encargan de velar por el bienestar de sus hijos, además, los representantes de los estudiantes son personas adultas jóvenes y adultos mayores, quienes se encuentran en la capacidad de formar y educar a sus hijos.

Número de integrantes de la familia.

**Tabla 7-2: Resultado de integrantes de la familia**

Datos específicos	Menores de 5 años	De 10 a 18 años	Mayores de 20 años
Total	23	13	7

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 2-2:** Número de integrantes de la familia

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

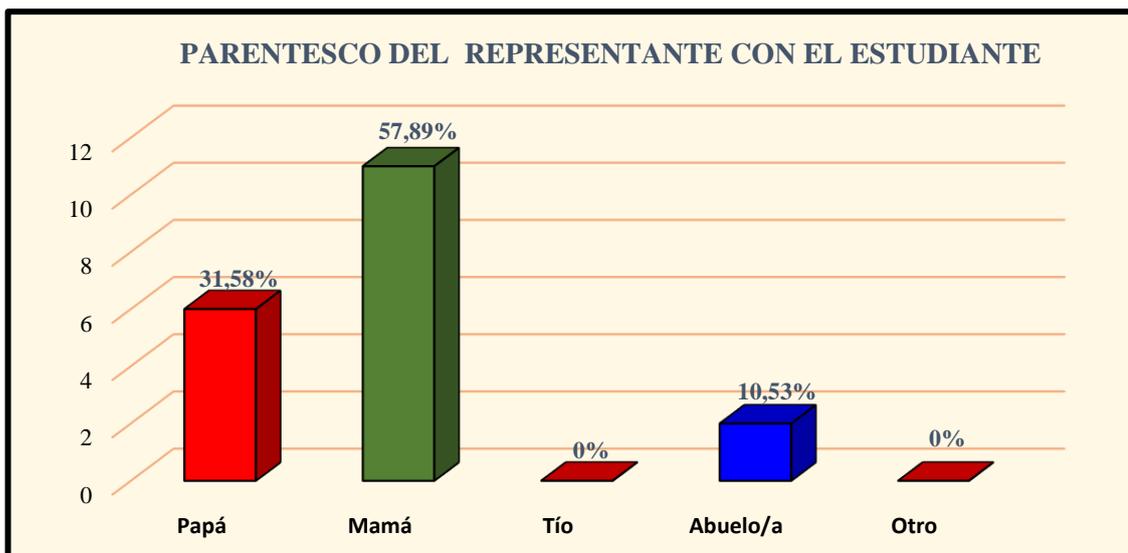
En el número de integrantes de la familia del encuestado, ellos responden que, 23 son menores de cinco años, esto equivale al 53,49%, mientras que, 13 integrantes comprenden una edad de 10 a 18 años que equivale un 30, 23%, y, apenas 7 integrantes son mayores de 20 años y esto equivale el 16,28%, interpretando estos datos de la siguiente manera; el total de integrantes de una familia comprenden la edad de, 0 a 20 (sólo hijos).

Parentesco del representante con el estudiante.

**Tabla 8-2:** Resultado de parentesco.

Vínculo	Papá	Mamá	Tío	Abuelo/a	Otro
Total	6	11	0	2	0

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 3-2:** Parentesco del representante con el estudiante

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

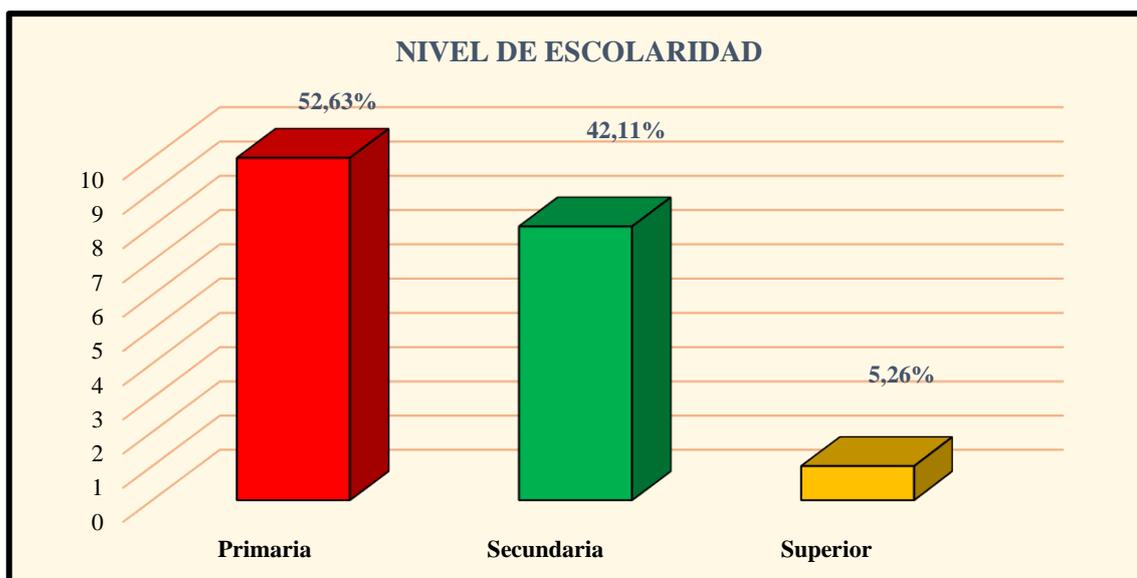
En el parentesco del representante con el estudiante, los encuestados respondieron que; 11 son mamá, esto equivale al 57,89%, 6 son papá, esto equivale al 31,58%, 2 son abuelo/abuela, y esto equivale al 10,53%, esto equivale al 0%, interpretando estos resultados de la siguiente manera, la mamá que cumple el papel de ama de casa y cuidadora de sus hijos, es la persona encargada de asistir a las convocatorias que hace el docente, puesto que, en la mayoría de los hogares el papá sale a trabajar en lugares fuera de sus viviendas o espacios geográficos, para sustentar los hogares, mientras que, en el caso de los papás que asisten a las convocatoria, tienen sus trabajos dentro del hogar, por ejemplo son: zapateros, carpinteros, cerrajeros, quienes afirmaron pueden suspender por un momento sus actividades, debido a que, en este caso la mamá es la persona que sale a trabajar fuera de la casa, por ejemplo, es empleada doméstica, o jornalera, en el caso de los abuelos que asisten a las convocatorias, es porque, papá y mamá tienen que salir a trabar, encargándoles el cuidado de sus hijos durante todo el día.

Nivel de escolaridad del representante.

**Tabla 9-2:** Resultado de nivel de escolaridad.

Nivel de escolaridad	Primaria	Secundaria	Superior
N°.	10	8	1

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 4-2:** Nivel de escolaridad

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

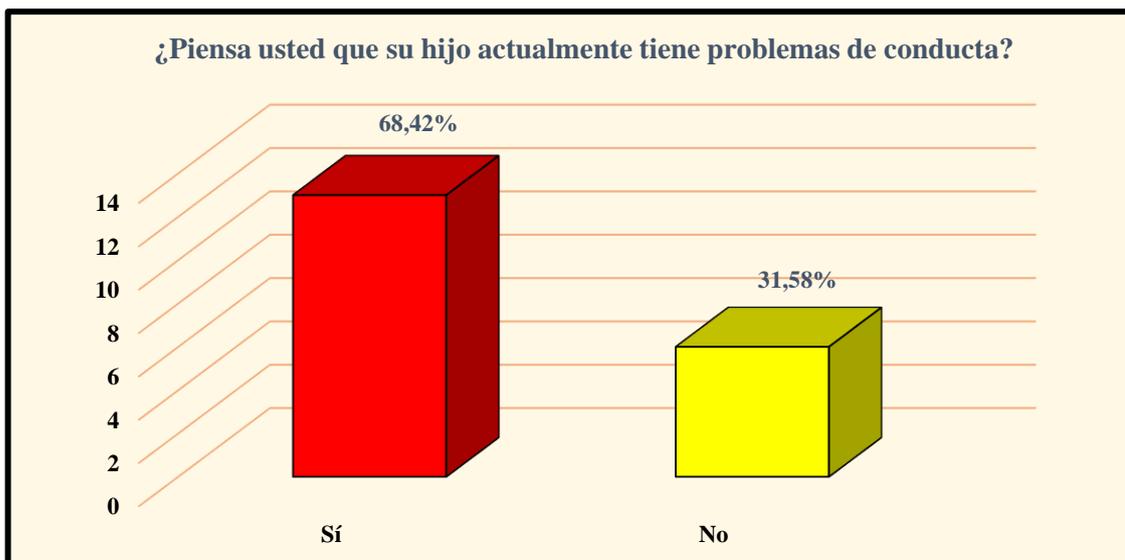
En el nivel de escolaridad del representante ellos responden que, 10 tienen instrucción primaria, esto equivale el 52,63%, 8 tienen instrucción secundaria, esto equivale el 42,11%, y apenas 1 tiene instrucción superior, que equivale el 5,22%, interpretando estos datos de la siguiente manera; la mayoría de los representantes tienen un nivel de escolaridad bajo, generado por la falta de recursos económicos, obligándolos a salir a buscar trabajo desde muy temprana edad, quienes tienen escolaridad media van a la par con los de escolaridad baja, puesto que, de la misma manera salen a trabajar para ayudar en los gastos de la casa, o simplemente abandonaron los estudios, por otro lado quienes tienen un nivel de escolaridad alto afirman tener una situación económica estable, la misma que ayudó a terminar los estudios superiores.

1.- ¿Piensa usted que su hijo actualmente tiene problemas de conducta?

**Tabla 10-2:** Resultados pregunta 1

Respuesta	Si	No
Total	13	6

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 5-2:** Piensa usted que su hijo actualmente tiene problemas de conducta

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

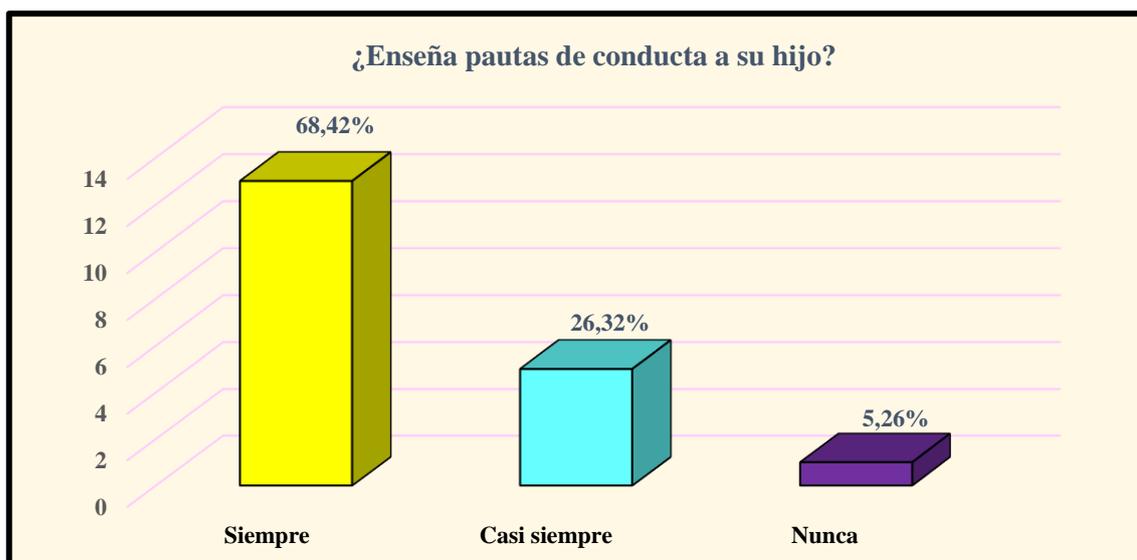
Los encuestados al responder la pregunta: ¿Piensa usted que su hijo actualmente tiene problemas de conducta?, 6 señalan que no, esto equivale al 31,58%, mientras que 13 señalan que sí, y esto equivale al 68,42%, interpretando estos resultados de la siguiente manera, los niños presentan problemas de conducta, debido a que no se encuentran bajo el cuidado de los padres, puesto que, se dedican a trabar la mayoría de tiempo, llegando a perder autoridad sobre los hijos y dejando de inculcar valores, buenos hábitos y buena conducta, y, quienes aseveran que sus hijos no tienen problemas de conducta es porque tienen un ambiente de hogar bien constituido, con pautas de conducta, normas, reglas, y valores bien formados.

2.- ¿Enseña pautas de conducta a su hijo?

**Tabla 11-2:** Resultados pregunta 2

Valoración	Siempre	Casi siempre	Nunca
Total	13	5	1

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 6-2:** Enseña pautas de conducta a su hijo

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

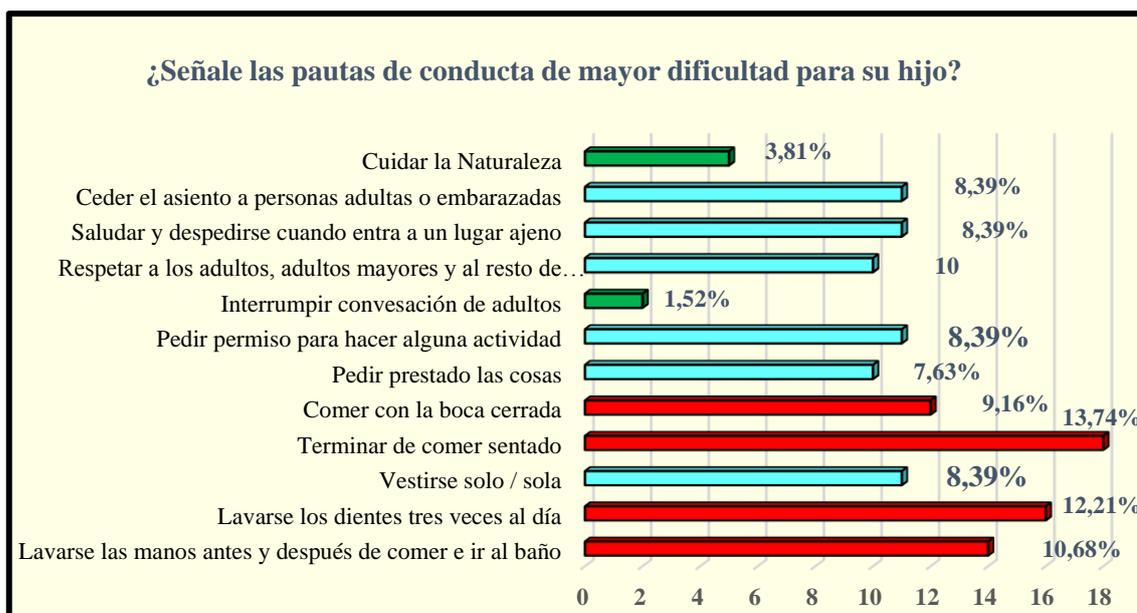
En respuestas a la pregunta: ¿Enseña pautas de conducta a su hijo?, 13 respondieron que siempre enseñan pautas de conducta, esto equivale al 68,42%, 5 respondieron que casi siempre enseñan pautas de conducta, esto equivale al 26,32%, y 1 nunca enseña pautas de conducta, y esto equivale al 5,26%, llegando a la siguiente interpretación, pese a que los padres no tienen un nivel de escolaridad alto, y por razones de trabajo no disponen del tiempo necesario para pasar con sus hijos la mayoría de los padres siempre les enseñan pautas de conducta, las cuales son practicadas de manera momentánea, generando un olvido rápido de las pautas de conducta ocasionadas por la escasa presencia física de sus guías padres.

3.- ¿Señale las pautas de conducta de mayor dificultad para su hijo?

**Tabla 12-2:** Resultados pregunta 3

Actividades	Total
Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño	14
Lavarse los dientes tres veces al día	16
Vestirse solo / sola	11
Terminar de comer sentado	18
Comer con la boca cerrada	12
Pedir prestado las cosas	10
Pedir permiso para hacer alguna actividad	11
Interrumpir conversación de adultos	02
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños.	10
Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno	11
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas	11
Cuidar la Naturaleza	05

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 7-2:** Señale las pautas de conducta de mayor dificultad

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

A la pregunta: señale las pautas de conducta de mayor dificultad para su hijo; 18 señalan en terminar de comer sentado que equivale al 13,78%, 16 señalan en cepillar los dientes tres veces al día que equivale al 12,29%, 14 señalan en lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño que equivale al 10,68%, y 12 señalan en comer con la boca cerrada que equivale al 9,16%, tomando a estas como las de mayor dificultad, mientras que, en las pautas de conducta de menor dificultad; 5 señalan en cuidar la naturaleza que equivale al 3,81%, 2 señalan en interrumpir conversaciones de adultos que equivalen al 1,52%.

Interpretando estos resultados deducimos que, pese a que los padres siempre enseñan pautas de conducta a sus hijos se evidencia falencias en cuatro actividades que se repiten cotidianamente y están vinculadas entre sí, debido a que los padres en casa no enseñan con el ejemplo, mientras que en las de menor dificultad aún se evidencia el respeto por cuidar la naturaleza gracias a las campañas de concientización que difunden a través de los medios de comunicación, y la responsabilidad que depositan los adultos sobre los niños en el cuidado de una planta, y evitando botar la basura en los terrenos o ríos.

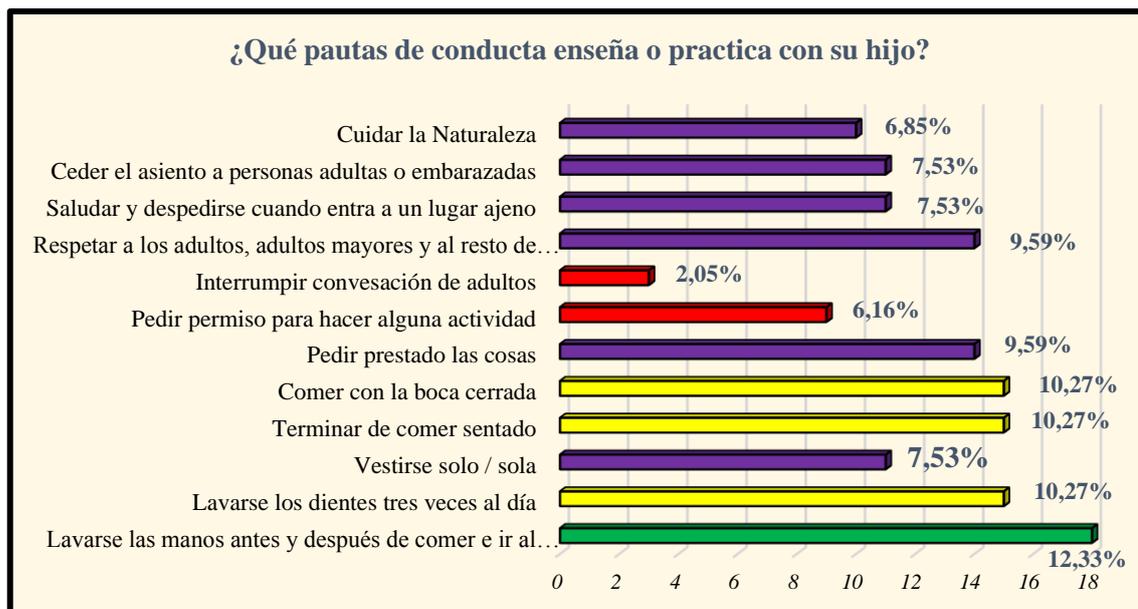
4.- ¿Qué pautas de conducta enseña o practica con su hijo?

**Tabla 13-2:** Resultados pregunta 4

Actividades	Nº de votantes
Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño	18
Lavarse los dientes tres veces al día	15

Vestirse solo / sola	11
Terminar de comer sentado	15
Comer con la boca cerrada	15
Pedir prestado las cosas	14
Pedir permiso para hacer alguna actividad	9
Interrumpir conversación de adultos	3
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños.	14
Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno	11
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas	11
Cuidar la Naturaleza	10

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 8-2:** Que pautas de conducta enseña o practica con su hijo

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En respuestas a la pregunta: ¿Qué pautas de conducta enseña o practica con su hijo?, 18 señalan en, lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño que equivale al 12,33%, 15 señalan en comer con la boca cerrada que equivale al 10,27%, 15 señalan en terminar de comer sentados que equivale al 10,27%, 15 señalan en lavarse los dientes tres veces al día que equivale al 10,27%, mientras que, las pautas de conducta que menos enseñan a sus hijos, 9 señalan en pedir permiso para hacer alguna actividad esto equivale al 6,16%, 3 señalan en interrumpir conversación de adultos y esto equivale al 2,05%.

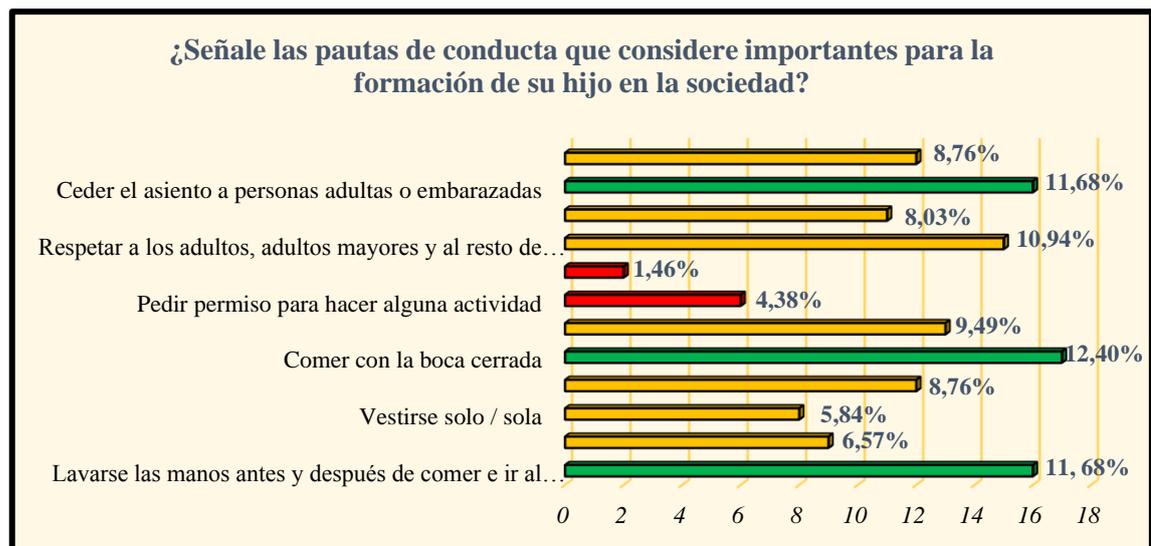
Interpretando estos resultados tenemos que, a pesar de que los padres tienen un nivel de escolaridad bajo, y escasa disponibilidad de tiempo para convivir con sus hijos, ellos enseñan y practican pautas de conducta básicas durante su tiempo libre, que por lo general es a la hora de la comida o los fines de semana.

5.- ¿Señale las pautas de conducta que considere importantes para la formación de su hijo en la sociedad?

**Tabla 14-2:** Resultados pregunta 5

Actividades	N° de votantes
Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño	16
Lavarse los dientes tres veces al día	09
Vestirse solo / sola	08
Terminar de comer sentado	12
Comer con la boca cerrada	17
Pedir prestado las cosas	13
Pedir permiso para hacer alguna actividad	06
Interrumpir conversación de adultos	02
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños.	15
Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno	11
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas	16
Cuidar la Naturaleza	12

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 9-2:** Señale las pautas de conducta que considere importantes para la formación de su hijo en la sociedad

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Al responder la pregunta, señale las pautas de conducta que considere importantes para la formación de su hijo en la sociedad; 17 señalan en, comer con la boca cerrada esto equivale al 12,40%, 16 señalan en, ceder el asiento a personas adultas y embarazadas esto equivale al 11,68%, 16 señalan en, lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño esto equivale al 11,68%.

Interpretando los resultados obtenidos encontramos que, pese a que hay diversas alternativas, los padres manifiestan que estas cuatro pautas de conducta son las de mayor importancia para una

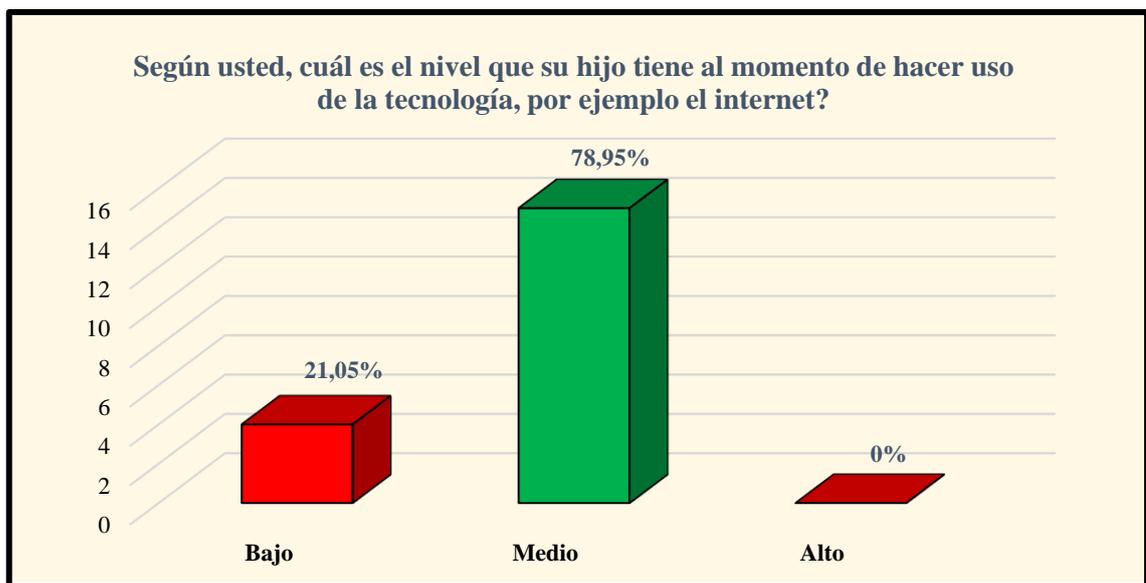
correcta formación de sus hijos en la sociedad, las mismas que deberían estar bien ilustradas y cimentadas.

6.- ¿Según usted, ¿cuál es el nivel que su hijo tiene al momento de hacer uso de la tecnología, por ejemplo, el internet?

**Tabla 15-2:** Resultados pregunta 6

Valoración	Bajo	Medio	Alto
Total	4	15	0

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 10-2:** El nivel que su hijo tiene al momento de hacer uso de la tecnología, por ejemplo, el internet.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

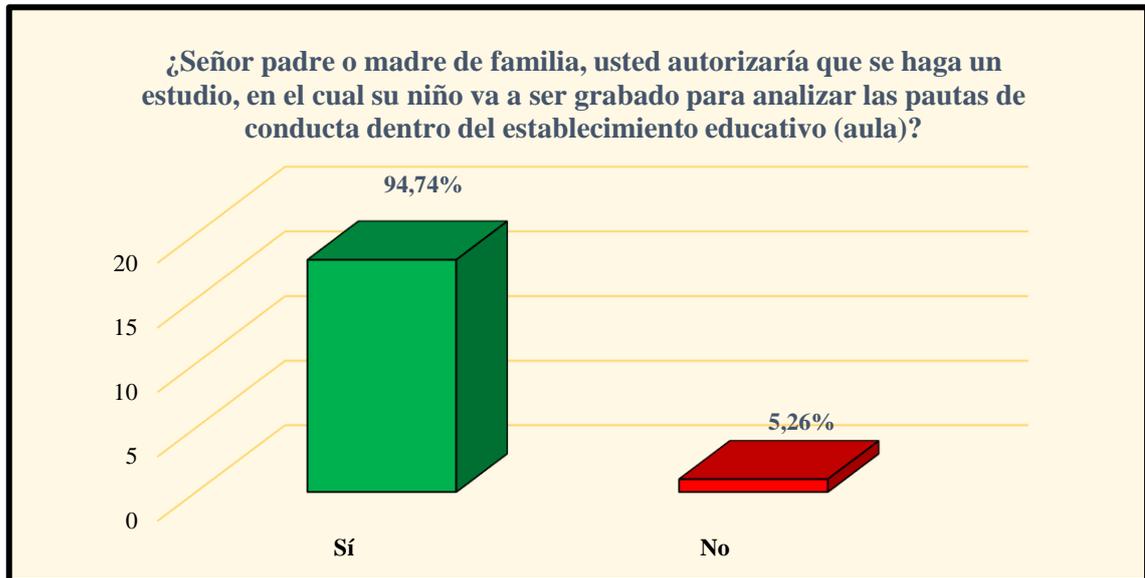
De los encuestados, 15 refieren que su hijo o representado tiene un nivel medio al momento de hacer uso de la tecnología esto equivale al 78,95%, 4 afirman que su hijo tienen un nivel bajo al momento de hacer uso de la tecnología esto equivale al 21,05%, mientras que, nivel alto equivale al 0%, interpretando estos resultados, esto se genera porque, los padres para entretener o evitar que los niños hagan berrinches, facilitan los celulares u otros aparatos electrónicos desde muy temprana edad permitiendo de manera involuntaria que sus hijos crezcan y convivan con la tecnología, quienes son llamados en la actualidad nativos cibernéticos.

7.- ¿Señor padre o madre de familia, usted autorizaría que se haga un estudio, en el cual su niño va a ser grabado, para analizar las pautas de conducta dentro del establecimiento?

**Tabla 16-2:** Resultados pregunta 7

Votación	Si	No
Total	18	1

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Gráfico 11-2:** Señor padre o madre de familia, usted autorizaría que se haga un estudio, en el cual su niño va a ser grabado, para analizar las pautas de conducta dentro del establecimiento.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

De los encuestados, 18 autorizan que se les ponga tras cámaras a los niños para ser grabados dentro del establecimiento educativo, específicamente del aula de clases, esto equivale al 94,74%, mientras que 1 no autoriza que su representado sea grabado esto equivale al 5,26%.

Interpretando estos resultados de la siguiente manera, a los representantes les interesa conocer como es el comportamiento de sus hijos en aula, y saber cuál es el nivel de diferencia que se puede apreciar, a esto agregaron que es una buena estrategia para, de alguna manera contribuir con su desarrollo conductual, mientras que, el representante que no autoriza, redactando que los niños no están en edad para ser grabados.

#### **Conclusiones de las encuestas:**

**Conclusión 1:** de los 21 representantes legales, 19 fueron considerados para esta investigación de los cuales 1 representante no autorizó que se le haga ningún tipo de observación a su representado, una vez finalizada la encuesta se logró evidenciar que las mamás siguen siendo las representantes legales de sus hijos, ya que ellas son las encargadas de velar por el cuidado del hogar otorgándolas el cargo de ama de casa, a más de eso se evidenció el bajo nivel de escolaridad que tienen la mayoría de representantes legales, provocado por la situación económica y el desinterés que tenían anteriormente por la educación, mostrando prioridad por el trabajo.

**Conclusión 2:** concluida la encuesta se llegó a detectar que los niños y niñas de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro del cantón Guano presentan, actualmente problemas de conducta generada por el bajo nivel de escolaridad y situación económica que tienen sus representantes legales, además por encontrarse bajo el cuidado de hermanos mayores u otros adultos, y por compartir el hogar con otras personas (abuelos), siendo estos los factores que intervienen en la formación del buen comportamiento de los niños.

**Conclusión 3:** se observó que las pautas de conducta de mayor dificultad para los niños están vinculadas entre sí, pese a ser pautas cotidianas que se deberían realizar diariamente aún continúa habiendo falencias, esto quiere decir que no solo es suficiente conversar o enseñar pautas de conducta, sino más bien realizarlas juntas (padres e hijos), para que con el pasar del tiempo estas pautas logren convertirse en hábitos que puedan transmitirse de generación en generación.

**Conclusión 4:** por último, se pudo notar que el uso de la tecnología es netamente importante al momento de impartir contenidos, y se recomiendan hacer uso de la tecnología controlada q vaya en beneficio de su desarrollo, puesto que, son niños que actualmente viven inmersos en la tecnología, y se les hace más fácil adquirir conocimiento a través de estos objetos electrónicos.

#### 2.2.6.3 *Fichas de observación*

Esta se estructuró de la siguiente manera

Tema: DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.

Objetivo:

- Detectar las pautas de comportamiento de los niños en el aula y en espacios de recreación.
- Determinar el medio de comunicación apropiado con el que los niños se familiaricen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los puntos a considerar se encuentran: fecha de inicio, género, edad, nombre del estudiante, actividades vinculadas a las pautas de conducta, y análisis de recursos didácticos.

Para realizar esta observación a los niños y niñas, se tomaron en cuenta algunas actividades enmarcadas hacia las pautas de conducta consideradas de mayor importancia por los padres de familia y docente de la Unidad Educativa, planteadas anteriormente.

De la misma manera se hizo un análisis de los recursos didácticos que el docente utiliza en los tres días de observación dividiéndolos en; visuales, auditivos y audiovisuales, en razón de que se necesita detectar el recurso didáctico apropiado para llegar a los niños de manera clara y eficiente.

a. Análisis de las fichas de observación

Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño.

**Tabla 17-2:** Resultados de lavarse las manos (Día 1)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración	0	3	7	0	2	6
Acumulado	0	3	7	0	2	6
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 18-2:** Resultados de lavarse las manos (Día 2)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración	0	2	8	1	1	6
Acumulado	0	2	8	1	1	6
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 19-2:** Resultados de lavarse las manos (Día 3)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración	0	1	9	0	2	6
Acumulado	0	1	9	0	2	6
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Terminar de comer sentados.

**Tabla 20-2:** Resultados de terminar de comer sentados (Día 1)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración	1	4	5	1	3	4
Acumulado	1	4	5	1	3	4
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 21-2:** Resultados de terminar de comer sentados (Día 2)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración	1	5	4	1	3	4
Acumulado	1	5	4	1	3	4
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 22-2:** Resultados de terminar de comer sentados (Día 3)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	4	5	1	4	3
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Comer con la boca cerrada.

**Tabla 23-2: Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 1)**

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	0	5	5	1	2	5
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 24-2:** Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 2)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	3	6	0	2	6
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 25-2:** Resultados de comer con la boca cerrada. (Día 3)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	0	5	5	0	1	7
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Pedir prestado las cosas.

**Tabla 26-2:** Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 1)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	5	4	0	2	6
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 27-2:** Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 2)

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	5	4	1	7	0
Total	10			8		

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

**Tabla 28-2:** Resultados de pedir prestado las cosas. (Día 3)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	4	5	1	3	4
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Pedir permiso para realizar otras actividades.

**Tabla 29-2:** Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 1)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	2	7	3	3	2
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 30-2:** Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 2)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	0	2	8	1	5	2
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 31-2:** Resultados de pedir permiso para realizar otras actividades. (Día 3)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	2	4	4	3	5	0
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Respetar a los adultos y demás niños.

**Tabla 32-2:** Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 1)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	3	6	2	3	3
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 33-2:** Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 2)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	4	5	1	3	4
Total	10			8		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 34-2:** Resultados de respetar a los adultos y demás niños. (Día 3)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	2	7	2	2	4
<b>Total</b>	<b>10</b>			<b>8</b>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Cuidar la Naturaleza.

**Tabla 35-2:** Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 1)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	6	3	1	1	3	4
<b>Total</b>	<b>10</b>			<b>8</b>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 36-2:** Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 2)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	3	5	2	1	4	3
<b>Total</b>	<b>10</b>			<b>8</b>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 37-2:** Resultados de cuidar la Naturaleza. (Día 3)

<b>Género</b>	<b>Niñas</b>			<b>Niños</b>		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Valoración						
Acumulado	1	5	4	1	6	1
<b>Total</b>	<b>10</b>			<b>8</b>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

Análisis de los recursos didácticos.

**Tabla 38-2:** Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 1)

<b>Recursos y Valoración</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy bueno</b>	<b>Bueno</b>
Visuales			18
Auditivos			18
Audiovisuales		18	

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 39-2:** Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 2)

<b>Recursos y Valoración</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy bueno</b>	<b>Bueno</b>
Visuales			18
Auditivos			18
Audiovisuales		17	1

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

**Tabla 40-2:** Resultados de análisis de los recursos didácticos. (Día 3)

Recursos y Valoración	Excelente	Muy bueno	Bueno
Visuales			18
Auditivos			18
Audiovisuales		18	

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

b. Resumen total de las fichas de observación.

Una vez analizadas las fichas de observación de manera individual de cada estudiante basado en los tres días de observación, se procede a realizar el análisis total de las actividades más importantes tomadas en cuenta para ser observadas, para esto se considera como referencia la cromática del semáforo; rojo riesgo, naranja alerta y verde equilibrio.

**Tabla 41-2:** Resultado total de lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	0	3	7	0	2	6
Acumulado día 2	0	2	8	1	1	6
Acumulado día 3	0	1	9	0	2	6
Total	0	6	24	1	5	18

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la primera actividad que es, lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, se observó durante los tres días de análisis que, un total aproximado de 6 a 9 estudiantes, nunca se lavan las manos ni antes ni después de realizar esta actividad, notando un mayor desinterés en las niñas, sin embargo, un total aproximado de 1 a 3 estudiantes realizan esta actividad con frecuencia, mientras que siempre apenas 1 niño realiza esta actividad.

**Tabla 42-2:** Resultado total de terminar de comer sentados.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	1	4	5	1	3	4
Acumulado día 2	1	5	4	1	3	4
Acumulado día 3	1	4	5	1	4	3
Total	3	13	14	3	10	11

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Del mismo modo, en la segunda actividad, terminar de comer sentados, se logró observar que los estudiantes generalmente no permanecen sentados al momento de la comida, provocando accidentes como derramar la comida en las mesas, sillas y el piso, generalmente al mínimo descuido abandonan sus asientos para ir a tomar algo de comida de los otros compañeros, durante los tres días se observó que un total aproximado de 9 a 10 niños diariamente nunca comen

sentados, notando poco interés por parte de ellos para ejecutar correctamente esta actividad, mientras que un total de 7 a 8 niños con frecuencia comen sentados, y siempre apenas de 1 a 2 niños, siendo las niñas con mayor dificultad.

**Tabla 43-2:** Resultado total de comer con la boca cerrada.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	0	5	5	1	2	5
Acumulado día 2	1	3	6	1	2	6
Acumulado día 3	0	5	5	0	1	7
Total	1	13	16	2	5	18

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la actividad tres que es, comer con la boca cerrada, se observa que, un total aproximado de 10 a 11 estudiantes entre niños y niñas nunca comen con la boca cerrada, siendo esta una mala costumbre que viene desde el hogar, mientras que, un total de 6 a 7 niños con frecuencia comen con la boca, y siempre de 1 a 2 niños comen con la boca cerrada, observando que los que tienen mayor desorden en esta actividad son los niños.

**Tabla 44-2:** Resultado total de pedir prestado las cosas.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	1	5	4	0	2	6
Acumulado día 2	1	5	4	1	7	0
Acumulado día 3	1	4	5	1	3	7
Total	3	14	13	2	12	13

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la actividad 4, que es, pedir prestado las cosas, se observó que un total aproximado de 7 a 11 estudiantes entre niñas y niños, con frecuencia piden las cosas antes de tomarlas, mientras que un total de 6 a 8 niños nunca lo hacen, ellos esperan un pequeño descuido para tomarlas, y un total de 1 a 2 niños siempre piden prestado las cosas, aunque sus compañeros no las presten, en esta actividad se observa una igualdad entre niños y niñas.

**Tabla 45-2:** Resultado total de pedir permiso para realizar otras actividades.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	1	2	7	3	3	2
Acumulado día 2	0	2	8	1	5	2
Acumulado día 3	2	4	4	3	5	0
Total	3	8	19	7	13	4

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la actividad 5 que es, pedir permiso para realizar otras actividades, se observó que las niñas son las más revoltosas del curso puesto que, no piden permiso ya sea para salir al baño, ir a beber agua o comer la colación antes de la hora del receso, observando que un total aproximado de 7 a 8 niñas nunca lo hacen, mientras que un total de 2 a 4 lo hacen con frecuencia, y un total de 1 a 2 lo hacen siempre.

**Tabla 46-2:** Resultado total de respetar a los adultos y demás niños.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	1	3	6	2	3	3
Acumulado día 2	1	4	5	1	3	4
Acumulado día 3	1	2	7	2	2	4
Total	3	9	18	5	8	11

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la actividad 6 que es, respetar a los adultos y demás niños, se observó que, tanto niñas y niños nunca lo hacen, teniendo un total aproximado de 4 a 7 estudiantes por día que pasan por alto esta actividad muy importante, considerando que olvidan saludar a los adultos cuando ingresan al salón de clases, e irrespetando a sus compañeros, empujándoles, quitándole sus pertenencias, interrumpiendo actividades en el aula, etc., mientras que, un total de 2 a 4 niños con frecuencia realizan esta actividad, y un total de 1 a 2 niños siempre lo hacen, porque ya desde sus hogares vienen formados en base al respeto.

**Tabla 47-2:** Resultado total de cuidar la Naturaleza.

Género	Niñas			Niños		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Acumulado día 1	6	3	1	1	3	4
Acumulado día 2	3	5	2	1	4	3
Acumulado día 3	1	5	4	1	6	1
Total	10	13	7	3	13	8

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

En la actividad 7 que es, cuidar la naturaleza, se observó que, tanto niñas y niños con frecuencia cuidan la naturaleza, teniendo un total aproximado de 3 a 5 estudiantes por día que realizan esta actividad, por ejemplo: regando agua muy de repente, y evitando pisarlas, mientras que, de 1 a 5 niños siempre cuidan la naturaleza, regando agua y haciendo un gesto de caricia a las plantas todos los días antes de empezar la jornada de clases, y de 2 a 4 niños nunca lo hacen, al contrario rompen sus hojas, flores y pisan las plantas.

**Tabla 48-2:** Resultado total del análisis de los recursos didácticos utilizados por el profesor.

	Recursos y Valoración	Excelente	Muy bueno	Bueno
	Visuales (imagen-texto)			54
	Auditivos (audio)			54
	Audiovisuales (animación)		53	1
Total		0	53	109

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Para realizar el análisis de los recursos didácticos, se hizo una observación del material didáctico que el docente utiliza diariamente para impartir los conocimientos, dividiéndolos en: visuales (carteles, papelotes, libros con realidad aumentada), auditivos (audios de cuentos infantiles), audiovisuales (cuentos infantiles), haciendo una valoración de, bueno, muy bueno y excelente, teniendo como resultado, que el recurso didáctico más aceptado por los estudiantes, son los recursos audiovisuales, puesto que estos captan la atención del estudiante por ser un recurso que contiene animación de personajes y audio, que relatan acontecimientos.

### **Conclusiones de las fichas de observación:**

**Conclusión 1:** de los 18 estudiantes tomados en cuenta para realizar esta investigación, durante los tres días observación, mediante el instrumento fichas de observación, y fotografías, se concluyó que, los estudiantes presentan dificultades en tres pautas de conducta que están íntimamente vinculada, siendo estas las siguientes; lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, comer con la boca cerrada y terminar de comer sentados, las mismas que servirán para la elaboración del proyecto.

**Conclusión 2:** a través de las fichas de observación se llegó a concluir que, el recurso didáctico más adecuado para fortalecer las pautas de conducta es, a través de recursos multimedia, puesto que, los estudiantes prestan mayor atención gracias a la interactividad que estos presentan.

#### **2.2.7. Público objetivo.**

El objetivo de este punto es conocer cuáles son las características que tienen los estudiantes de Inicial II de la Unidad educativa San Isidro, y segmentar el público objetivo al que nos vamos a dirigir.

**Tabla 49-2:** Análisis del público objetivo.

<b>GEOGRÁFICA</b>	
Nacionalidad:	Ecuatoriana.
Provincia:	Chimborazo.
Cantón:	Guano.
Lugar:	Unidad Educativa San Isidro
<b>DEMOGRÁFICA</b>	
Edad:	4 años.
Sexo:	Hombre / mujer.
Nivel de estudio:	Preescolar.
<b>PSICOGRÁFICA</b>	
Características que lo identifican:	Juego.
Rasgos de personalidad:	Extrovertidos
Clase social:	Media-baja, media

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

#### 2.2.6.4 *Rasgos de personalidad.*

##### **Extrovertidos**

Crean explicaciones del mundo y de lo que les rodea a partir de lo que ven a su alrededor, creándose reglas casi inamovibles sobre la realidad, no suelen cambiar fácilmente su forma de ver las cosas.

##### **Rasgos que se van a utilizar en el diseño del cd multimedia e infografías.**

Las propuestas tienen que ser simples, interactivas, agradables a la vista y fáciles de interpretar.

- Los colores tienen que ser llamativos, en tonos planos, agradables a la vista.
- Tiene que ser fácil para interactuar, (estudiante – multimedia; docente – multimedia - estudiante), puesto que este es el medio por donde los estudiantes van a recibir el mensaje.
- Estéticamente atractiva, tiene que captar la atención del estudiante tanto por; imagen, color, sonido.
- Debe contener audio, video y juegos, para que sea más dinámico y pueda educar la mente de los estudiantes.
- Utilización de tipografías legibles, que no tengan muchos detalles, y sean lo más cortos posible, porque a la edad de cuatro años, recién están empezando a socializarse con la lectura, y mediante estos recursos además se está implementando la lectura a través de los fonemas.
- Voz en off, ayudará a recibir el mensaje mucho más fluido, porque interactúan imagen y sonido a la par.

## **Mensajes que se van a utilizar en el diseño del cd multimedia e infografías.**

Para este proyecto se van a utilizar frases de motivación, que inciten al estudiante a realizar estas pautas de conducta, que van en beneficio de su desarrollo personal.

- ¡Lo estás haciendo muy bien!
- ¡Muy bien echo!
- ¡Inténtalo de nuevo!

### **2.3 Etapa de Diseño**

#### **2.3.1 Metodología de Diseño**

##### **2.3.1.1 Método de diseño**

#### **Proceso proyectual de Horst Rittel.**

Rittel plantea que, “*la formulación de un problema retorcido es el problema, puesto que, toda especificación de un problema es una especificación del camino a seguir para tratarlo*”. (Rittel, 1973, p. 173)

**Conocer y definir la misión (tarea):** La descripción de este contexto, es definir el problema, y esto implica también definir una solución.

- La implementación de recursos didácticos que enseñen pautas de conducta a los niños de Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro.

**Reunir información:** Se busca información esencial sobre el estado real.

- La investigación bibliográfica y de campo.
- Entrevista, encuesta y observación.

**Analizar la información adquirida:** Una vez recopilada la información se extraen las conclusiones, al tiempo que se comparan con la misión.

- Tabulación de las encuestas del público de interés.
- Conclusión de las encuestas.

- Conclusión de la entrevista.
- Conclusión de las fichas de observación.

**Crear soluciones alternativas:**

- Propuestas de interfaz y bocetos.
- Propuesta de los recursos didácticos.

**Juzgar:** Los (pro y los contra) de las alternativas y decidirse por una o varias soluciones,

- Validar las alternativas de las propuestas del multimedia e infografías.
- Recursos adecuados para transmitir los mensajes.
- Las fortalezas y debilidades ante situaciones específicas de los niños en el salón de clases.

**Hacer pruebas y poner en práctica:** Se prueban las soluciones y se ofrecen al responsable de la decisión.

- Una vez realizado este proceso al responsable le compete la elección de las alternativas, y, a su vez la puesta en práctica.

## CAPITULO III

### 3. PROPUESTA DE DISEÑO

#### 3.1 Desarrollo de las infografías.

Para el desarrollo de las infografías se seleccionó las siguientes pautas de conducta: lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, comer con la boca cerrada, terminar de comer sentados, y cepillarse los dientes tres veces al día, pautas que estaban vinculadas entre sí, y registradas de mayor importancia, tanto para los padres de familia como para el docente, el diseño se procede a realizar mediante la jerarquización de un camino a seguir, en donde se van ubicando las imágenes paso a paso, con un texto adicional que servirá de complemento para una mejor comprensión del mensaje que se desea transmitir.

##### 3.1.1 *Características de las infografías*

**Dimensiones:** 65cm x 45cm.

**Soporte:**

- Sintra PVC de 3mm, color blanco, puesto que, es un material ligero, rígido y durable, ideal para interiores.
- Vinilo; que servirá para la impresión de las propuestas, es una lámina autoadhesiva, de acabado mate, de peso ligero, con una garantía de durabilidad de 10 años aproximadamente.

**Beneficios:**

Fácil de transportar e instalar sobre cualquier superficie.

La información que se muestra es fácil de interpretar.

##### 3.1.2 *Estructura de la infografía*

**Introducción:** “El camino hacia las pautas de conducta”, es el tema principal el cual permite al lector interesarse a explorar el contenido total.

**Cuerpo:** en esta sección se está transmitiendo el mensaje mediante el uso de imágenes, quien, a través de la jerarquización de un camino siguen una secuencia lógica hasta llegar al objetivo clave, el mismo que indica paso a paso la manera correcta de ejecutar una acción, y adicional se propone un texto explicativo como complemento.

**Pie:** en esta sección se coloca el nombre del autor, quien viene a ser la persona que realizó la infografía “Grecia Castillo”.

### **3.1.3 Lenguaje gráfico**

#### **a. Imagen**

Contiene ilustraciones educativas infantiles, donde cada una indica claramente el mensaje que se quiere transmitir.

#### **b. Tipografía**

Se utilizó una Quite Magical Regular para el título, una Kristen ITC Regular para el adicional de las imágenes, y una Cooper Black Regular para la frase de complemento del mensaje visual.

#### **c. Forma y color**

Se presenta de forma diagonal y curva, generando la sensación de movimiento, puesto que, se quiere generar dinamismo.

La cromática utilizada va de acuerdo a un estudio realizado anteriormente por (Avalos & Moreano, 2012), "ESTUDIO DEL SIGNIFICADO EMOCIONAL DEL COLOR Y FORMAS BÁSICAS, EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA".

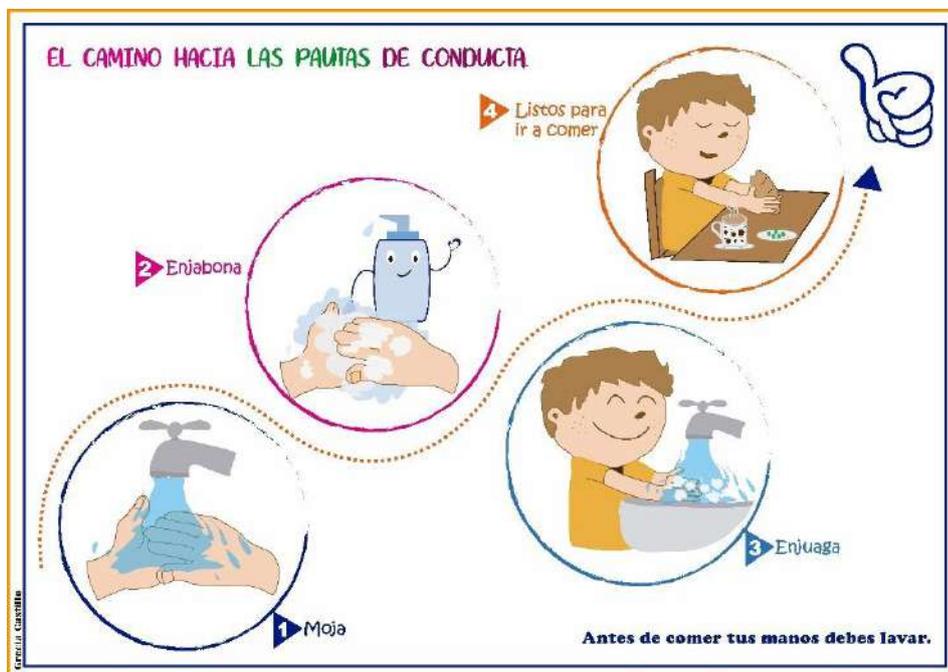
### 3.1.3.1 Propuesta 1



**Figura 1-3:** Si limpio quieres estar, tus manos debes lavar.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### 3.1.3.2 Propuesta 2



**Figura 2-3:** Antes de comer, tus manos debes lavar.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### 3.1.3.3 Propuesta 3



**Figura 3-3:** Es la hora de comer, bien sentado y con la boquita cerrada.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## 3.2 Desarrollo del multimedia.

### 3.2.1 Requerimientos del multimedia.

Para la ejecución de este Cd multimedia es necesario contar con una computadora, sea esta, portátil o de escritorio con su debido mouse y teclado, y además que, el lector de CD-ROM esté en perfectas condiciones, en el caso de querer proyectar en un área más grande se necesita adquirir un infocus.

#### 3.2.1.1 Características del ordenador.

Para una mejor calidad de imagen, como mínimo, el ordenador debe tener las siguientes características.

- Procesador Intel Core i3
- Memoria instalada (RAM) 4.00 GB
- Disco duro de 125 GB
- Sistema operativo de 64 bits
- Windows 10

- A demás se debe tener instalado el programa “Adobe flash player 11”

### *3.2.1.2 Capacidad de almacenamiento del Cd ROM*

La capacidad estándar es de 650 o 700 MB de datos, en el cual se va a albergar el archivo flash movie (.swf), y el instalador del programa flash player 11, para que todos los usuarios lo puedan instalar en sus computadoras, y no se presente ningún tipo de inconvenientes al momento de la reproducción del multimedia.

### *3.2.1.3 Tiempo de acceso al programa*

El tiempo de acceso variará de acuerdo a la interactividad de cada usuario, dependiendo si es docente o estudiante, el tiempo que tarda para cargar todo el multimedia es de 10 segundos aproximadamente, en introducción 1 segundos, menú principal 2 segundos, videos 3 segundos hasta que se cargue las animaciones, infografías 2 segundos hasta que cargue las imágenes, efectos y voz en off, actividades 2 segundos hasta que se cargue las imágenes y sus respectivos comandos de interacción.

### *3.2.1.4 Capacidad del multimedia.*

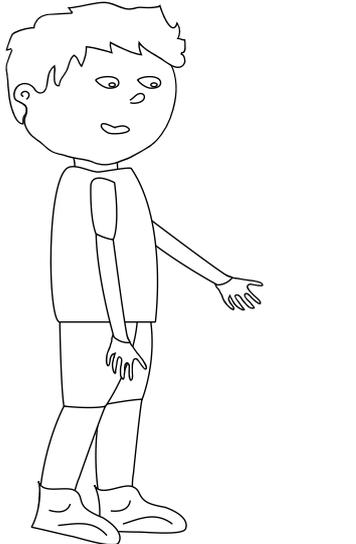
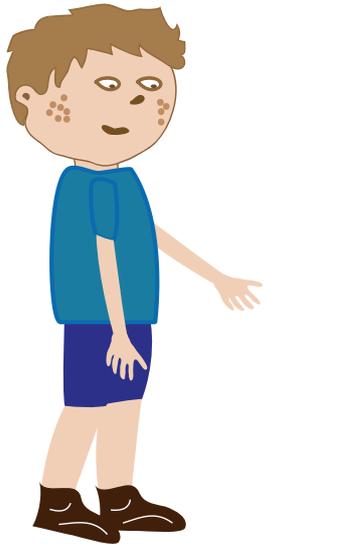
- El multimedia soporta gran variedad de formatos, para el interfaz se realizó vectores (ia) de toda la composición visual, para lograr una mejor calidad de producción.
- En cuanto a la voz en off, el audio se muestra en formato mp3, para mejor percepción de sonido.
- Las animaciones se presentan en formato swf, para mantener el estilo bidimensional.

## **3.2.2 Proceso de elaboración del multimedia**

### *3.2.2.1 Creación de personajes.*

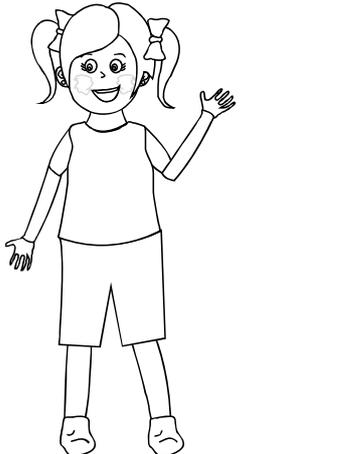
Los personajes son la esencia principal de este proyecto, porque serán los actores de las buenas pautas de conducta, para lo cual se tomó como protagonistas un niño y una niña, con rasgos similares.

**Tabla 1-3:** Ficha técnica de Juanito

<b>NOMBRE:</b> Juanito		
<b>GÉNERO:</b> Masculino		
<b>EDAD:</b> 4 años		
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Estudiante de Inicial II, un niño que le gusta jugar con sus compañeros.</p> <p><b>CARACTERÍSTICAS:</b> Viste una camiseta de color azul, de mangas cortas, pantalón de color café, zapatillas de color negro, es un niño un poco tímido y educado.</p>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

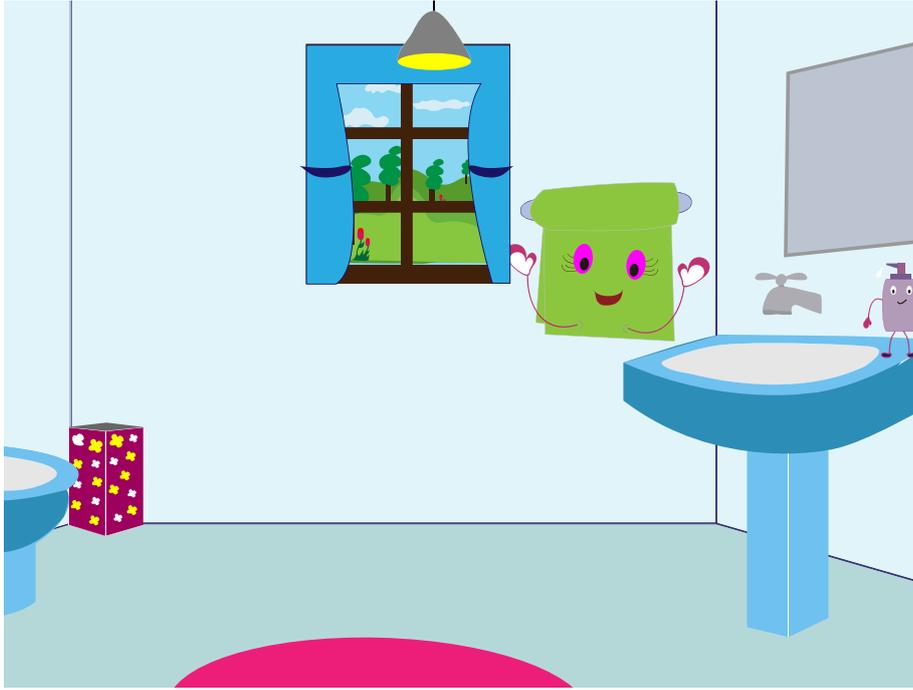
**Tabla 2-3:** Ficha técnica de Lulú

<b>NOMBRE:</b> Lulú		
<b>GÉNERO:</b> Femenino		
<b>EDAD:</b> 4 años		
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Estudiante de Inicial II, una niña que le gusta jugar con sus compañeras.</p> <p><b>CARACTERÍSTICAS:</b> Viste una camiseta de color lila, short de color azul y zapatilla de color naranja, es una niña alegre y educada.</p>		

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

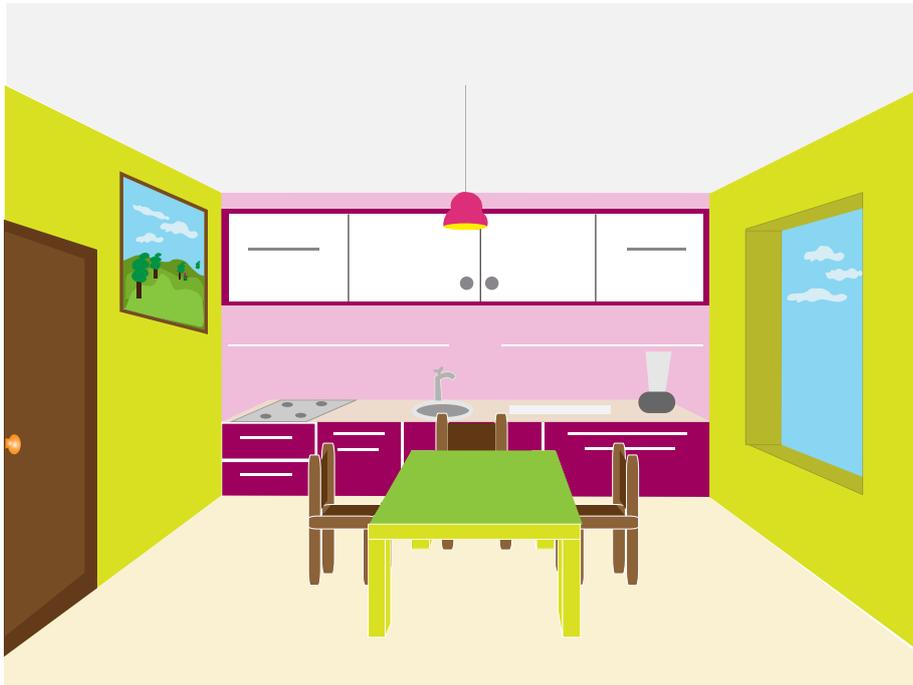
### 3.2.2.2 *Diseño y elaboración de escenarios.*

El diseño parte de la composición con la que se quiere trabajar, son espacios bidimensionales en donde los personajes se van a mover, el propósito del plano es proporcionar la información para avanzar la historia, los escenarios principales son: el comedor, el baño, el paisaje, espacios donde se van a desarrollar las escenas.



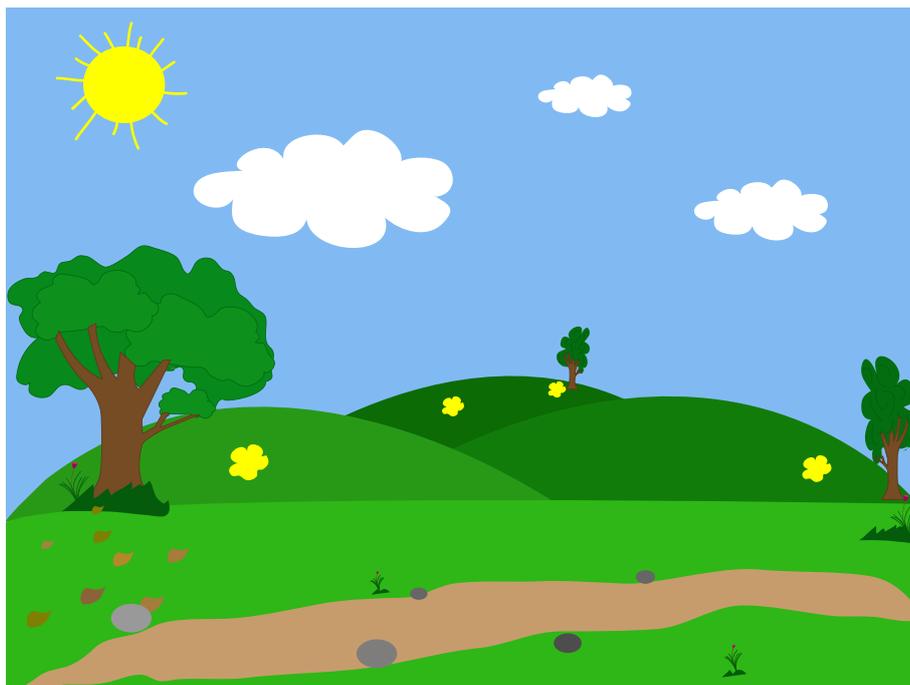
**Figura 4-3:** Escenario del baño

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Figura 5-3:** Escenario de la cocina

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Figura 6-3:** Escenario de un paisaje

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### 3.2.3 *Uso del multimedia*

#### 3.2.3 *Actividades a desarrollar por el usuario*

El usuario podrá desplazarse por todas las escenas que se presentan en el multimedia, y, de la misma manera irán adquiriendo conocimientos de suma importancia sobre las pautas de conducta, como, por ejemplo; lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, comer con la boca cerrada, y cepillarse los dientes tres veces al día, estas pautas se pretenden reforzar con la aplicación de este multimedia.

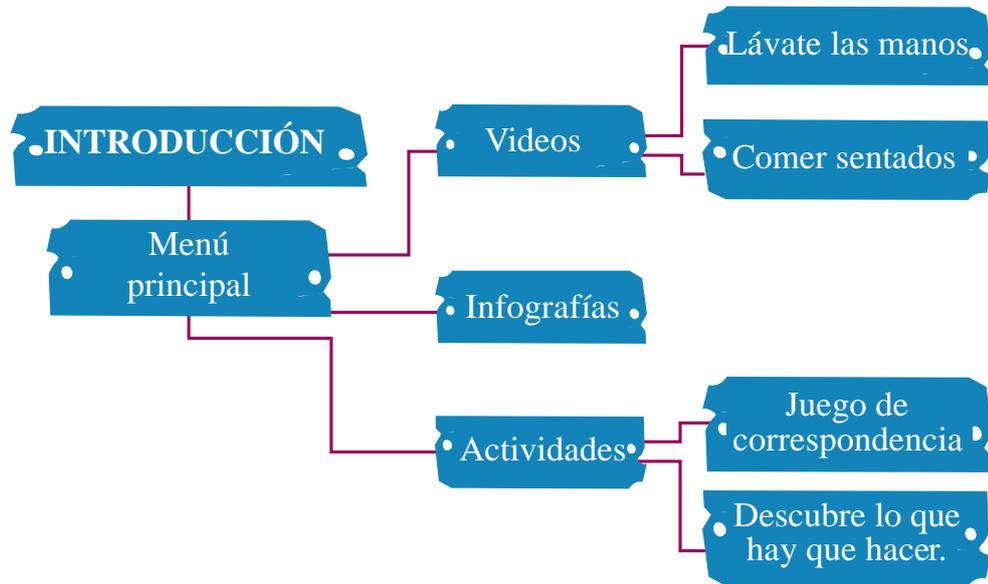
De igual manera se presentan dos actividades que son una serie de juegos, que servirán como refuerzo, de lo aprendido, y se podrá verificar si los estudiantes comprendieron el mensaje, y si realmente el multimedia es el mejor medio para la enseñanza – aprendizaje en edad de 4 años.

#### 3.2.3.1 *Nivel de dificultad.*

El nivel de dificultad que se presenta es mínimo, puesto que el público objetivo al que nos dirigimos es niños y niñas de 4 años de edad, que están integrándose a un sistema educativo inmersos en la tecnología.

### 3.2.4 Esquema

Para el acceso a la información se trabajó con un sistema de navegación jerarquizado, que presenta una interactividad cómoda y sencilla, puesto que, permite al usuario desplazarse de manera libre, y, gracias a esto se puede acceder con facilidad a cualquiera de los enlaces porque cuenta con botones de interconexión.

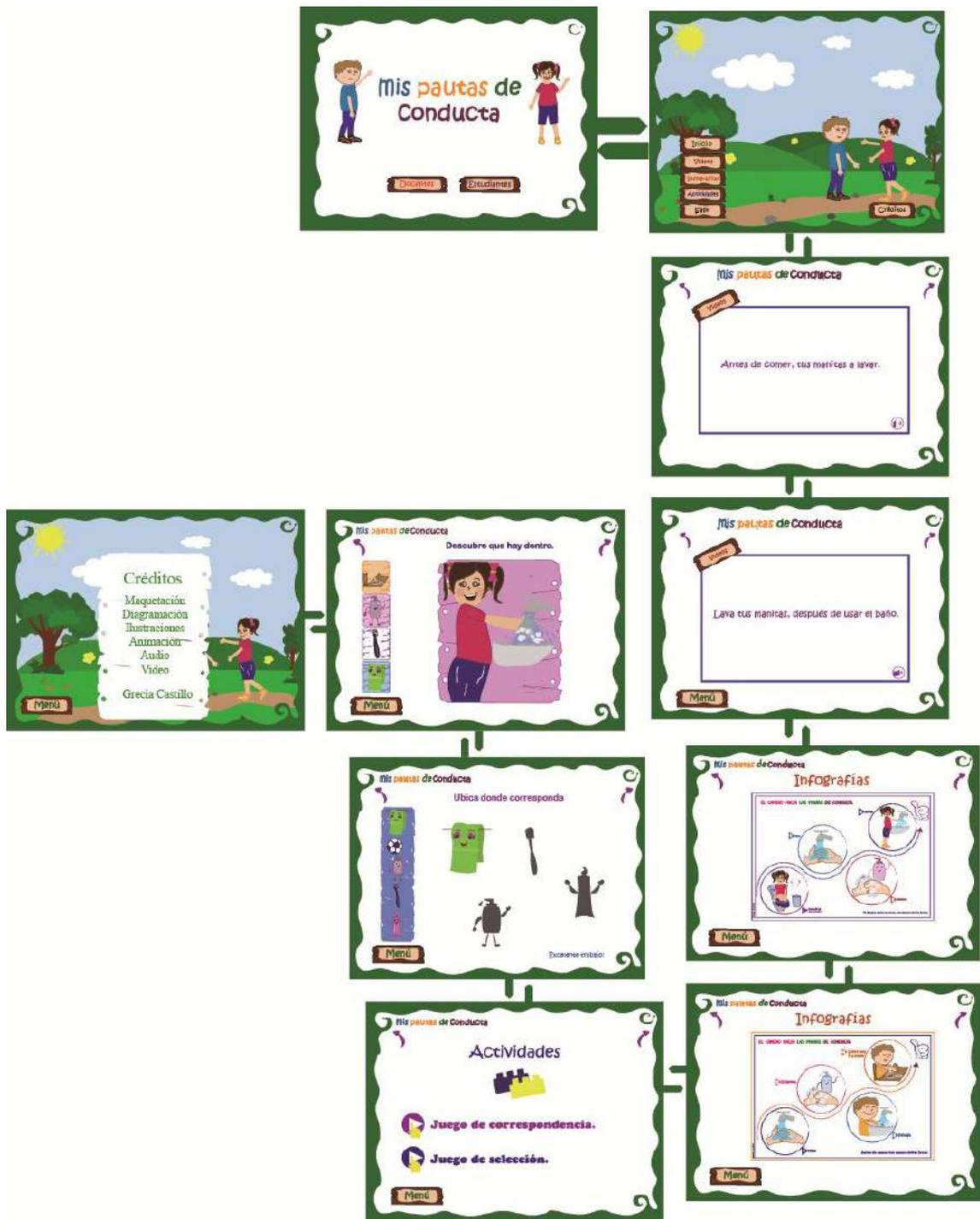


**Figura 7-3:** Esquema de la aplicación.

**Realizado por:** Grecia Castillo, 2019

#### 3.2.4.1 Esquema general de navegación.

A continuación, se muestra el esquema de cómo está estructurado el multimedia “Mis pautas de conducta”, aquí se muestra la manera real de todo el interfaz, desde la primera ventana que viene a ser la introducción, a continuación, se muestra la ventana del menú principal en la cual se encontrarán los botones del submenú INICIO, VIDEOS, INFOGRAFÍAS, ACTIVIDADES, CRÉDITOS, SALIR.



**Figura 8-3:** Esquema de la aplicación.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

Como se puede observar, todas las escenas se encuentran entrelazadas para brindar facilidad al usuario al momento de la navegación, en cada una de las escenas podrán encontrar contenidos referentes a las pautas de conducta.

Cada opción es un submenú, así pues, en la opción videos se van a ejecutar animaciones sobre la manera correcta de sentarse y comer con la boca cerrada a la hora de la comida, y el aseo de las

manos después de hacer uso del baño, de la misma manera en el submenú infografías se puede observar bosquejos educativos sobre las pautas de conducta, en la opción actividades se presentarán dos parámetros que servirán de refuerzo a lo aprendido, una vez que se encuentran en cada sub menú tendrán la opción de regresar al menú principal, o sino continuar utilizando el botón siguiente, para seguir avanzando a las próximas actividades, en el último submenú encontrarán los créditos donde se muestra información de la persona que realizó el presente multimedia.

De ser el caso, el programa puede prestarse a nuevos cambios que vayan en beneficio del proceso enseñanza – aprendizaje, por ser una aplicación que permite al profesional modificar alguna de las características, como puede ser el diseño del interfaz (tipografías, color).

### 3.2.5 *Presentación del sistema.*

#### **Introducción**

Se presenta una ventana con el texto animado “Mis pautas de conducta” y los niños haciendo movimientos corporales, se presentan dos botones, el botón docente, lleva a unos archivos donde se encuentra un breve instructivo e introducción del Cd multimedia, estos archivos están en formato pdf, que se descargarán al momento de hacer clic sobre el botón, en cambio, al dar clic en el botón estudiantes les llevará a los contenidos y actividades propuestas en el multimedia.



**Figura 9-3:** Introducción

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## Menú principal

Una vez que entramos en el botón estudiantes, el fondo se encuentra animado, de la misma manera Juanito y Lulú, realizan movimientos de sus brazos dando la impresión de que se encuentran jugando, se llama menú principal porque se presentan todas las opciones con las que cuenta la aplicación, se muestran los botones que llevan a cada submenú del multimedia, que son; videos, infografías, actividades créditos y la opción salir, al momento de pasar el cursor por cada uno de los botones estos se desplazan a la derecha para saber hacia que submenú se dirigen.



Figura 10-3: Menú principal

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## Submenú – Videos

Una vez seleccionada la opción videos, aparecerá una ventana en la que se presenta una frase que dice, “antes de comer tus manos a lavar”, y se reproduce una animación que dura 00:40 segundos, indicando que hay que hacer antes de ir a comer, y la manera correcta de sentarse al momento de la comida, adicional, en la parte superior derecha se encuentra una flecha que indica siguiente, y encontrarán el próximo video, este empezará de la misma manera, una frase que dice “lava tus manitas después de usar el baño”, y se reproduce una animación que durará aproximadamente 00:30 segundos, la cual indica la manera correcta de lavarse las manos después de usar el baño, en la parte inferior izquierda se encuentra el botón menú si desea regresar, o si desea seguir avanzado se utilizará las flechas.

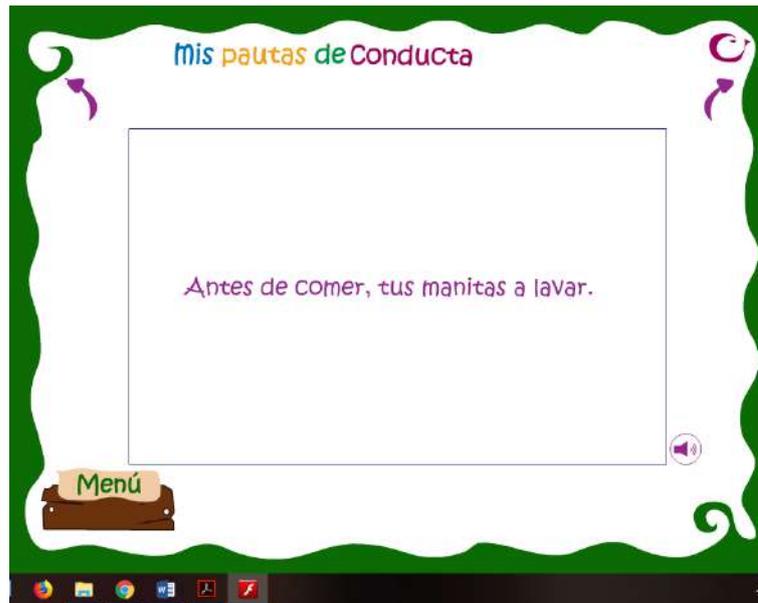


Figura 11-3: Video “antes de comer tus manitas debes lavar”

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

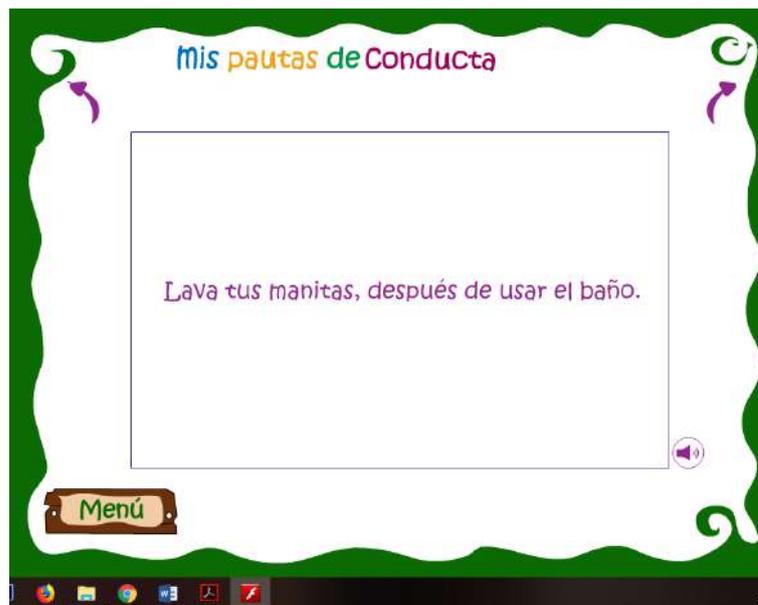


Figura 12-3: Video “Lava tus manos después de usar el baño”

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### Submenú – Infografías

De la misma manera, una vez seleccionado el botón infografías se puede interactuar con las imágenes y el texto, en donde al pasar el cursor por cada una de las imágenes se irá agrandando mientras una voz en off redacta lo que está haciendo la imagen, adicional a esto, en estas infografías se pretende implementar el interés por la lectura, a través de los fonemas, seguido de eso, dan clic en la flecha que indica siguiente y les llevara a la próxima infografía, la misma que se presenta de igual forma que la primera.



Figura 13-3: Infografía 1

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

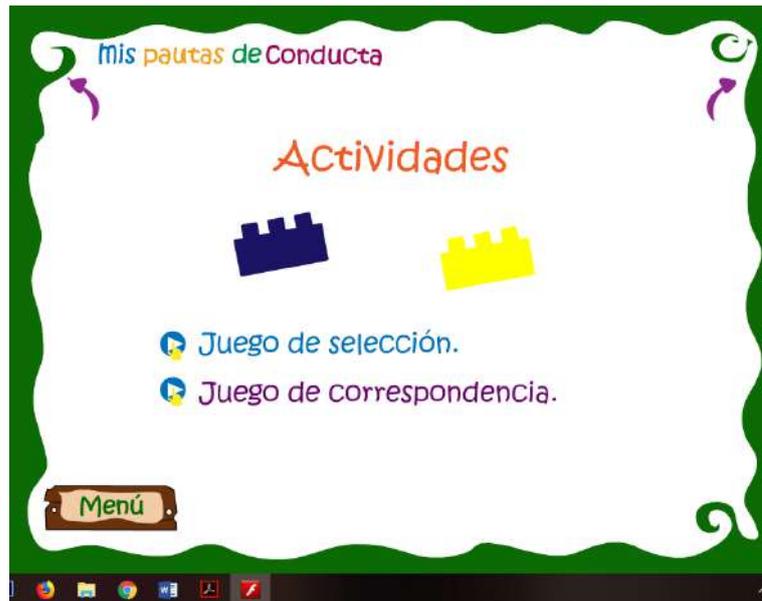


Figura 14-3: Infografía 2

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### Submenú - Actividades

Al dar clic en el botón actividades se muestran dos opciones que serán de utilidad para reforzar lo aprendido anteriormente, gracias a la animación de los legos se entenderá que son juegos fáciles y divertidos, encontrarán un juego de selección, y un juego de correspondencia, al momento de hacer clic sobre uno de ellos, este los llevará automáticamente a la ejecución del juego.



**Figura 15-3:** Actividades.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### *Actividad número 1*

Se presenta una ventana con los útiles de aseo y otros objetos, ubicados a lado izquierdo, los mismos que tendrán que arrastrar y ubicar en la sobra correspondiente, al momento de hacer clic sobre una imagen está adicionará un audio, por ejemplo “toalla”, y, al ubicar en la sombra correcta, se escuchará un audio que será una frase de motivación por ejemplo “muy bien hecho”, y de ser incorrecta, “inténtalo otra vez”.



**Figura 15-3:** Juego de correspondencia.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## Actividad número 2

De la misma manera se presenta una ventana con imágenes educativas en la parte superior, el usuario tiene que hacer clic en una imagen y aparece otra imagen grande en el centro, y descubrirá que es lo que contiene la imagen seleccionada, a la cual se le adiciona un audio explicativo, de la misma manera se procede con el resto de imágenes.



Figura 16-3: Créditos

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

## Submenú – Créditos

Al hacer clic en el botón créditos se muestra información de la persona que realizó el multimedia, y el botón menú que los llevará de regreso al inicio donde encontrarán el botón salir, quien permitirá abandonar la presentación multimedia.



Figura 17-3: Créditos

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### **3.2.6    *Desarrollo de los contenidos***

Los contenidos de este proyecto multimedia son informativos y educativos, como se ha venido mencionando anteriormente son temas básicos de inicial, sobre las pautas de conducta que son útiles para la formación personal y social de los niños.

Las animaciones que se presentan son educativas, las cuales paso a paso van enseñando la manera correcta de ejecutar una acción, las cuales serán de mucha ayuda para el proceso de formación, las infografías tienen estricta relación con las pautas de conducta, porque al igual que los videos presenta contenidos vinculados al tema.

En las actividades, se trabajó con útiles de aseo y objetos que tienen relación a las actividades desarrolladas tanto en las infografías como en las animaciones, las cuales sirven como refuerzo de lo que anteriormente se ha venido aprendiendo.

Todo esto se presenta de una forma divertida y motivadora, es importante la implementación de esta aplicación educativa infantil en español, para instruir a los niños, en el aprendizaje de las pautas de conducta y el uso de la computadora.

Por esto es importante mencionar que la aplicación “Mis pautas de conducta”, está creada para ser una herramienta de ayuda tanto para el docente como para los estudiantes, no posee conceptos muy profundos ni complejos, pues la función principal de la educación apoyada en la tecnología multimedia, no es tratar de imponer conceptos, sino de brindar información, analizar los contenidos, y aprender a través de la experimentación con la realidad.

### **3.2.7    *Elementos de la composición.***

Los elementos utilizados para la composición son: gráficos estáticos y animados, color, texto, sonido.

**Gráficos animados:** están presente en el proyecto, encontramos por ejemplo en la introducción y en la ventana menú principal donde los niños están realizando movimientos, y además las nubes también siguen una trayectoria horizontal.

**Gráficos estáticos:** estos se encuentran presente en la implementación de las infografías, y en lo que respecta a las actividades a desarrollar por el usuario.

**Color:** la interfaz, presenta colores alegres, en tonos verdes, con un valor variado, la finalidad es llamar la atención del estudiante, y el color verde consigue el equilibrio, transmite armonía y calma, mediante el color amarillo se pretende estimular la concentración de los niños, mientras que con el color azul se quiere transmitir serenidad, y con el color rojo energía y vitalidad.

**Texto:** se utilizó una familia decorativa, que aporta personalidad, puesto que se necesita atraer la atención del estudiante, el texto refuerza el contenido de la información, permite aclarar la información gráfica y este se encuentra presente en todo el proyecto.

**Composición:** está compuesta por líneas curvas, que generan acción, viveza, voluptuosidad, energía, también por líneas rectas que generan estabilidad, por formas cuadradas que generan rectitud, rigidez, y formas circulares que genera totalidad, siendo esto, todo lo que se quiere conseguir con la implementación de este multimedia interactivo.

**Sonido:** Se incorpora en todo el proyecto con el objetivo de facilitar la comprensión de la información, en este caso se utilizó locuciones orientadas a complementar y agilizar la comprensión y enseñanza del mensaje que se quiere transmitir, se utilizó una voz femenina porque es más suave y delicada y genera confianza, y la voz de un niño y una niña para generar empatía.

- Para la introducción se utiliza la voz en off de Juanito.
- Para los botones de enlace al submenú, las frases de motivación y las frases de las infografías, se utiliza una voz en off de una mujer adulta.
- Para especificar la composición de las infografías se utiliza la voz en off de Lulú y Juanito.
- Para especificar el nombre de los gráficos de la composición de las actividades se utiliza la voz en off de una mujer adulta.
- Para indicar que hace cada imagen u objeto, se utiliza la voz de Lulú y Juanito.
- Para todo el proyecto se emplea una canción infantil de fondo, para hacer más dinámica la interacción.
- Los botones de acceso también cuentan con un sonido peculiar, que indica que pronto se va a acceder a la próxima escena.

### **3.2.8 Recursos a utilizar en el proyecto.**

Para la realización de este proyecto multimedia se utilizaron programas estrictamente de diseño gráfico, así como para la animación en sus versiones y formatos actuales, asegurando un producto eficiente.

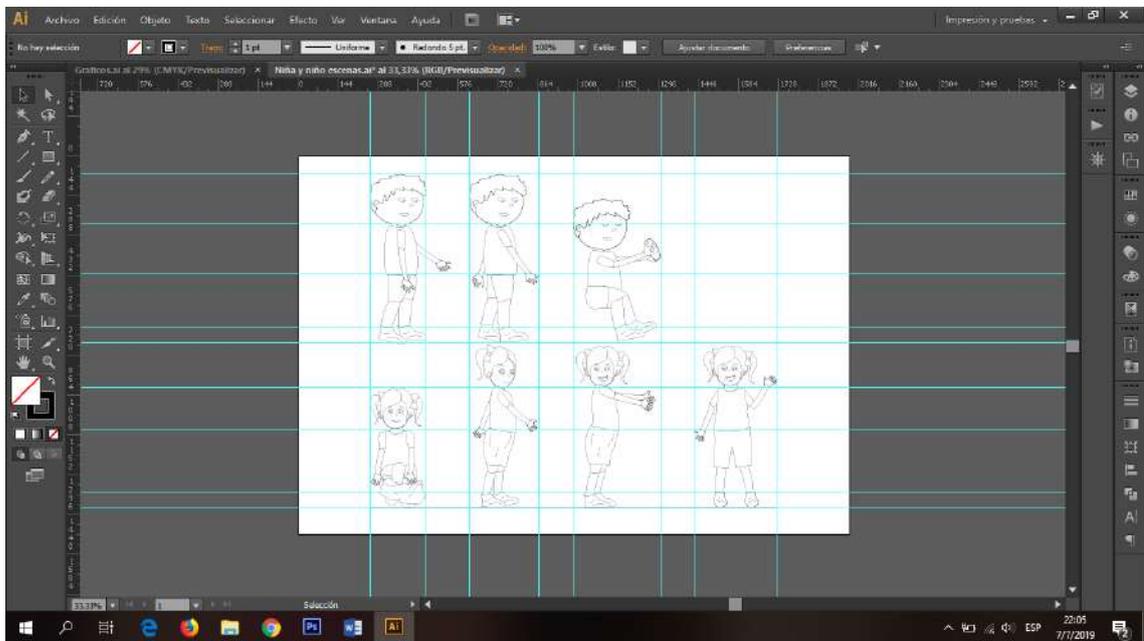
## Recursos tecnológicos

### Hardware

- Computadora Dell i5, procesador Intel Core i3, memoria instalada (RAM) 4.00 GB, disco duro de 1 tera, sistema operativo de 64 bits, Windows 10, para realizar el proceso de recolección de información y maquetación del cd multimedia.
- Impresora hp, para imprimir el sustento teórico y la portada, y estuche del cd.
- Memory flash 6 Gb, para guardar los respectivos avances del proyecto.
- Micrófono, para la grabación de los audios.

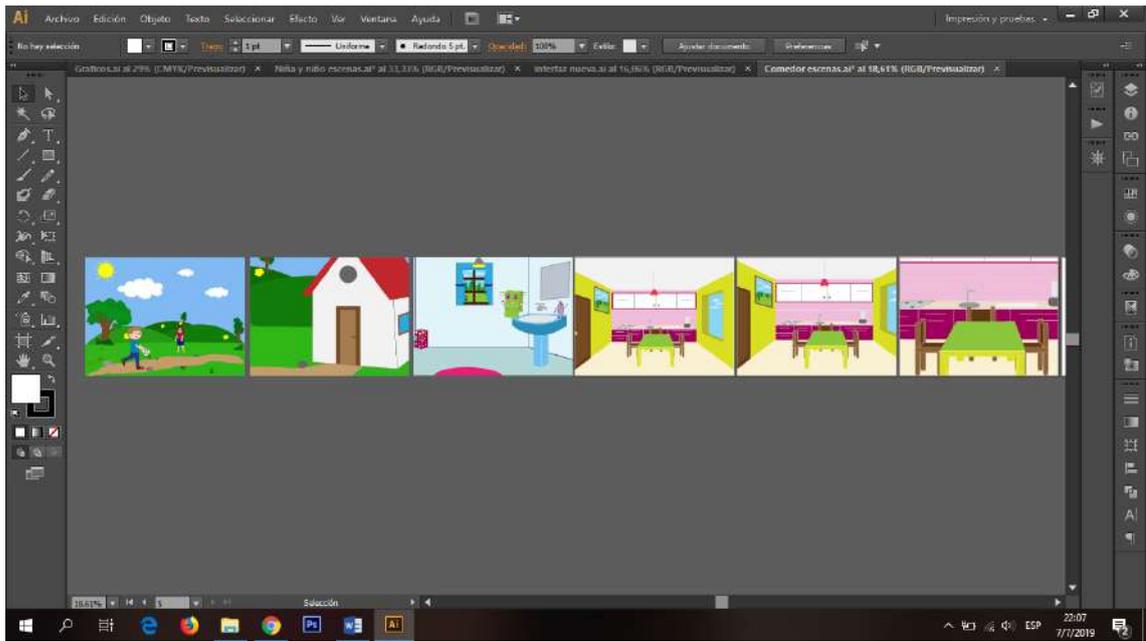
### Software

- Adobe Illustrator Cs6, para realizar la ilustración de los personajes y los fondos de las animaciones, y de toda la composición gráfica del multimedia.



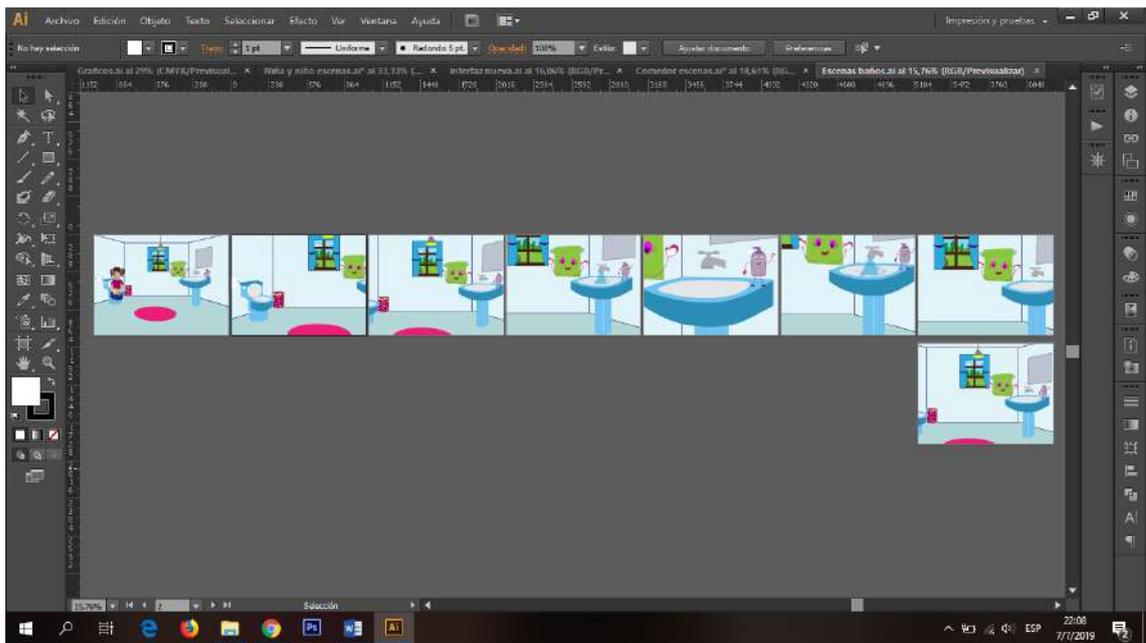
**Figura 18-3:** Creación de personajes.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



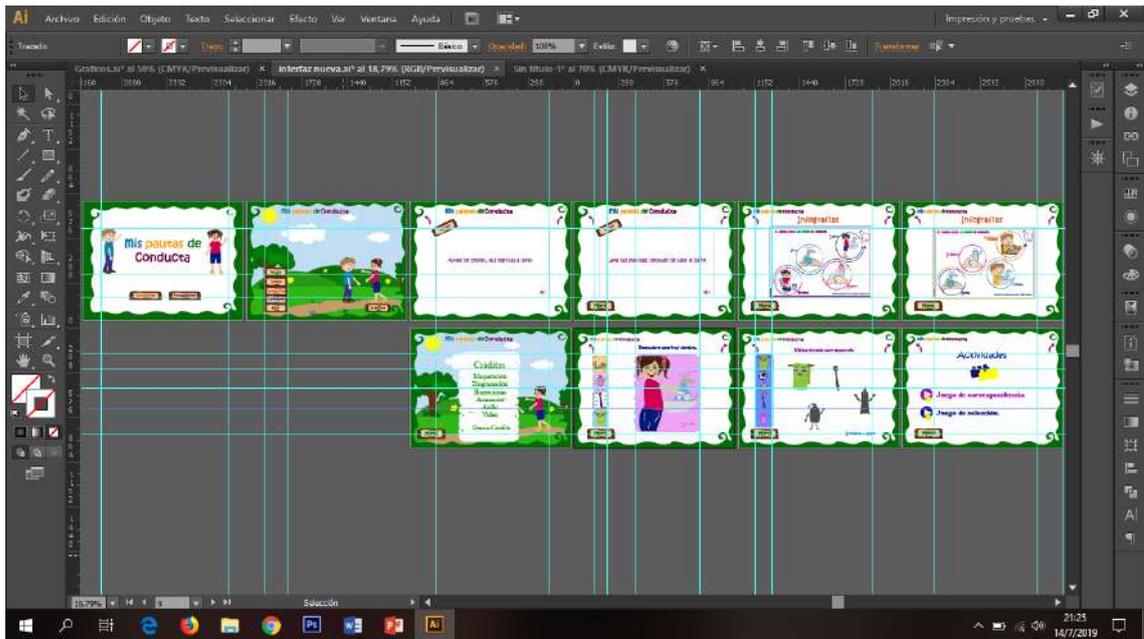
**Figura 19-3:** Creación de escenarios del comedor.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Figura 20-3:** Creación de escenarios del baño.

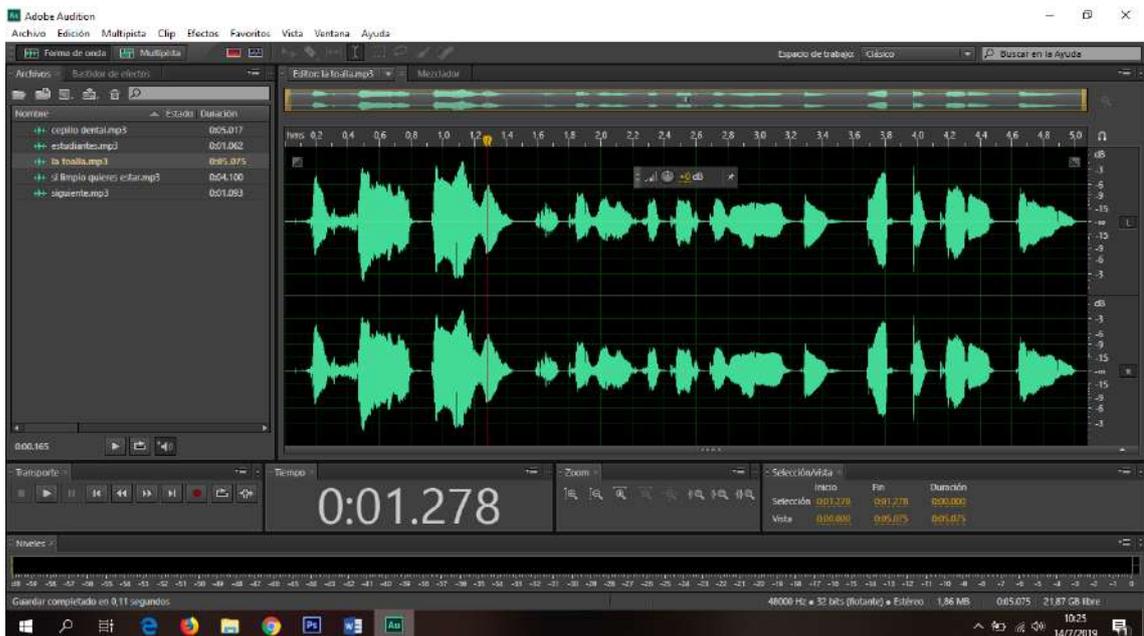
Realizado por: Grecia Castillo, 2019



**Figura 21-3:** Diagramación de interfaz del multimedia.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

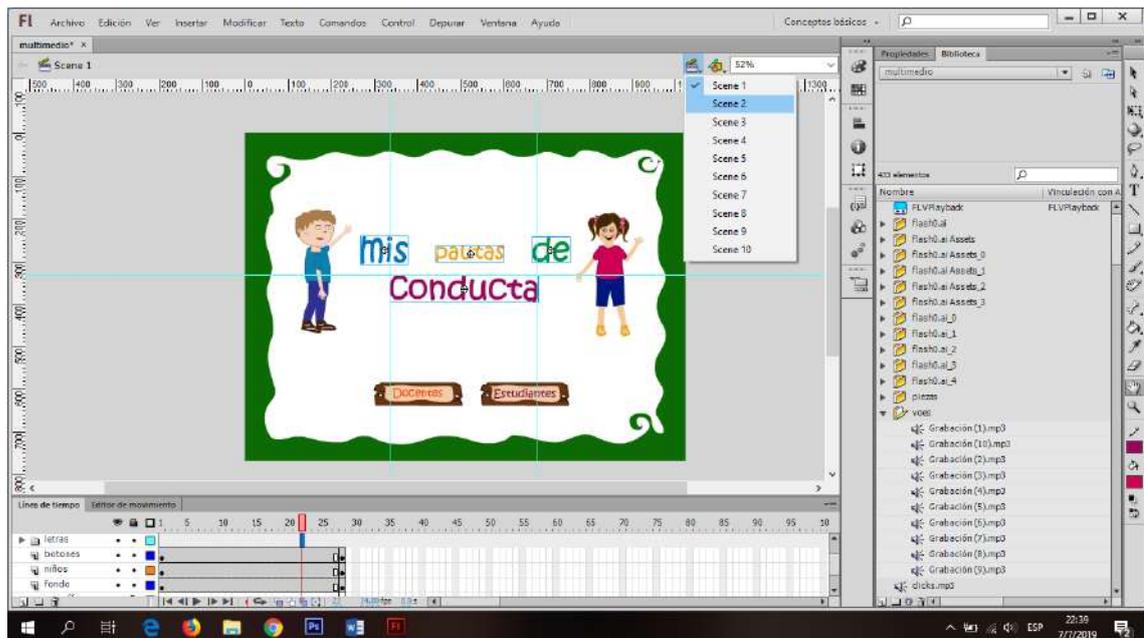
- Adobe Audition Cs6, para la edición de audios.



**Figura 22-3:** Edición de audios.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

- Adobe Flash profesional, para realizar las animaciones de los escenarios, con sus respectivos personajes, y en si para la maquetación de todo el multimedia interactivo, en esta parte se procedió a trabajó por escenas.



**Figura 23-3:** Desarrollo del multimedia.

Realizado por: Grecia Castillo, 2019

### Recursos materiales

- Hojas de papel bon formato A4
- Formatos A3 de papel couche de 240gr.
- Pliegos de cartón cartulina
- Tinta para la impresora
- Otros (CD-ROM)

#### 3.2.9 Aspecto funcional del sistema

El proyecto se ejecutará automáticamente una vez insertado el CD-ROM en el lector de cd, pues la compilación completa esta exportada en swf, para la cual se deberá instalar el programa Adobe Flash Player 11 en la computadora, el mismo que se encuentra en el CD-ROM, para lo cual no se necesita copiar el archivo fuente donde se encuentran albergados todos los archivos de la composición, o simplemente se puede copiar el archivo swf, a la PC y abrirlo cada vez que lo necesite.

#### 3.2.10 Validación de las propuestas.

Para verificar si las propuestas son o no funcionales, y si cumple el objetivo deseado, se presentó las infografías en tamaño formato A4 (21 x 29,7 cm.), y se proyectó el multimedia a los niños y

niñas junto con el docente en el salón audiovisual de la Unidad Educativa San Isidro, para lo cual se pudo evidenciar que las infografías si transmiten el mensaje correcto, puesto que son fáciles de interpretar gracias al uso de las imágenes las cuales ilustran realizando eventos que se desea que los niños aprendan, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De igual manera la proyección del multimedia tiene gran aceptación, puesto que, logra captar la atención de los estudiantes, gracias a la variedad de información, animación y audios, destinados para su edad, permitiendo que el ellos se concentren y se interese por la presentación.

Del mismo modo se procedió a realizar la valoración por parte del docente, a través de una ficha, donde se logró afirmar que es un recurso innovador porque cumple las expectativas de un material pedagógico, con información actualizada, y un lenguaje gráfico adecuado.

En cuanto al material audiovisual, el sonido, la música, las animaciones, y el lenguaje gráfico, son adecuados para la edad de 4 años, ya que la duración no es extensa y esto permite que los estudiantes no se cansen y reciban claro el mensaje que se desea transmitir.

En las infografías el contenido es claro y detallado, permitiendo así identificar fácilmente el mensaje que se desea transmitir, gracias al uso correcto del lenguaje gráfico, el único inconveniente que se presenta es, que las medidas son demasiado grandes, puesto que el espacio físico no presenta instalaciones adecuadas, para lo que se estableció reestructurar las medidas.

## CONCLUSIONES

Se determina que, nuestro público objetivo actualmente presenta problemas de conducta, causados por la falta de práctica, puesto que no pasan la mayor parte de tiempo con sus padres para que les ayuden a desarrollarlas, creando así, poco interés por mantener activas las pautas de conducta.

Se determina que las pautas de conducta de mayor dificultad para los niños y niñas son: lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño, comer con la boca cerrada y terminar de comer sentados, y, en base a estas se desarrolla el proyecto.

Revisado los recursos didácticos y considerando el lenguaje gráfico que el docente utiliza para impartir sus conocimientos, se concluye que, el mejor medio para cautivar la atención de los estudiantes es a través de los recursos audiovisuales puesto que, se presenta de manera interactiva y hace que el estudiante se familiarice con el contenido.

Comprendidas las características de los estudiantes y el lenguaje gráfico apropiado, el presente diseño se enfoca a proveer de un producto interactivo entre las pantallas, para que el contenido no parezca una presentación estática con imágenes y sonidos, sino una experiencia variada e informativa a través de la presentación del multimedia, de la misma manera sirve como material de apoyo el uso de las infografías, que presentan contenidos óptimos sobre las pautas de conducta haciendo uso de imágenes.

El multimedia e infografías para fortalecer las pautas de conducta, permiten concientizar a los niños sobre la importancia que presenta practicar buenas pautas de conducta, como parte de su desarrollo personal y social.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda basarse en una investigación del público objetivo, para realizar un proyecto multimedia con un mensaje educativo, con la finalidad de que el material ingrese a la retentiva del público objetivo y cause el resultado esperado y no quede en el olvido.

Es recomendable capacitar a los padres de familia, sobre la manera correcta de inculcar pautas de conducta a los niños en el hogar desde una edad más temprana, haciendo uso de los recursos multimedia educativos, para que no tengan inconvenientes al momento de convivir con personas ajenas a su entorno.

Se recomienda implementar este recurso multimedia e infográfico, en las etapas de educación inicial (4 a 5 años) puesto que en esta etapa los niños tienen mayor capacidad de aprehensión, y, por lo tanto, ponen en práctica lo que ven y escuchan; es por esta consideración que el uso de esta tecnología al presentar múltiples utilidades didácticas es óptimo para capacitar a los niños y niñas, en cualquier ámbito educativo.

## BIBLIOGRAFÍA

**AGUILAR, Nadia.** *La animación digital.* [En línea] 2013. [Consulta: 21 Enero 2019]. Disponible en: <https://tecnoiglesia.com/2013/02/la-animacion-digital/>.

**ALCALDE, Ignacio.** *Visualización de la información: de los datos al conocimiento.* Primera edición. Barcelona, SPAIN. UOC, 2015, pp 31-38.

**ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD. ATENCIÓN Y ESTIMULACIÓN.** *Avanza con Pimile.* [En línea] 2017. [Consulta: 16 Enero 2019.] Disponible en: <http://avanzaconpimile.es/areas-de-actuacion/area-de-psicomotricidad/>.

**ARMAS, Laura.** *Hacia una nueva cultura visual y pedagogía de la imagen.* [En línea] Importancia de la imagen en el ámbito educativo 2016. [Consulta: 24 Febrero 2019.] Disponible en: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/117272/importancia-de-la-imagen-en-el-ambito-educativo-hacia-una-nueva-cultura-visual-y-pedagogia-de-la-imagen>.

**AVALOS ALOMÍA, Magali Alexandra & MOREANO SAMANIEGO, Verónica Daniela.** "Estudio del significado emocional del color y formas básicas, en niños de cuarto año de educación básica de la ciudad de Riobamba".[Proyecto de titulación]. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Informática y Electrónica, Diseño Gráfico, Riobamba. , 2012. pp 47-48.

**BARCELO, Eva.** *Tipo de letra para aprender a leer.* [En línea] 2014. [Consulta: 18 Febrero 2019]. Disponible en: <https://www.educaplanet.com/educaplanet/2014/10/tipos-de-letra-aprender-a-leer/>.

**BARRENO, Lourdes.** *Recursos y Materiales Educativos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.* [En línea] 2016. [Consulta: 21 Enero 2019.] Disponible en: <http://www.educapanama.edu.pa/?q=articulos-educativos/recursos-y-materiales-educativos-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>.

**BELTRÁN, Jesus.** *PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE, TEORÍAS.* [ed.] Marcombo. 1995. pág. 664. Vol. 18.

**BRUNER, Jerome.** *Desarrollo cognitivo.* 1966.

**CARREÑO, Boza.** *El impacto de los proyectos tics en la organización y los procesos de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos.*[En línea] 2009 [Consulta: 23 Enero 2019] Revista de Investigación Educativa, Vol. 27, págs. 263-289. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/2833/283322804015.pdf>

**CERDA, Jeanneth; et al.** "*El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico*". [En línea] 2002, Revista Educación. Vol. 26, págs. 1-15.[Consulta: 8 Enero 2019]. Disponible en: <http://redalyc.org/articulo.oa?id=44026114>

**COILA, Waldo y FAJARDO, Ruben.** *Material didáctico para la formación por competencias.* Primera edición.Barcelon., Brujas. 2014, p 9

**Conceptualización de la forma.** [En línea] *.Diseño* 2010. [Consulta: 27 Febrero 2019.] Disponible en: <http://disenoopt.blogspot.com/2010/09/conceptualizacion-de-la-forma.html>.

**COLEGIO DE LA SALLE.** *Objetivos del Nivel Inicial.* [En línea] Arequipa, 2018. [Consulta: 18 de Diciembre 2018.] Disponible en: [http://www.lasalle.edu.pe/dlsalle/index.php?option=com\\_content&view=article&id=246&Itemid=218](http://www.lasalle.edu.pe/dlsalle/index.php?option=com_content&view=article&id=246&Itemid=218).

**CORRALES, María y SIERRAS, Milagros.** *Diseño de medios y recursos didácticos.* INNOVA. Innovación y Cualificación, México. 2002. p. 19

**DALLEY, Terence.** "*Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*". TURSEN HERMANN BLUME. New Jersey : Ediciones AKAL, 1992. p 10-33.

**DE LA MORA, José.** "*Psicología del aprendizaje*". 1°. México Guadalajara : Editorial Progreso , 1979. pp 19-20.

**DE LABRA, Miguel.** *Diseño de un boceto. A) Lápiz. B) Carboncillo.* [En línea] 2016. [Consulta: 24 Febrero 2019.] Disponible en: [https://www.researchgate.net/figure/Figura-5-Diseño-de-un-boceto-A-Lapiz-B-Carboncillo\\_fig6\\_313696860](https://www.researchgate.net/figure/Figura-5-Diseño-de-un-boceto-A-Lapiz-B-Carboncillo_fig6_313696860).

**ESTEBAN, Estefanía.** *Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños.* [En línea] . 19. [Consulta: 21 Enero 2019.] Disponible en: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>.

**GERRIG, Richard J. y ZIMBARDO, Philip G. .** *"Psicología y vida"*. [En línea] 2005. México Vol 9., pp. 704. [ed.] Leticia Gaona Figueroa.: Pearson Educación, [Consulta: 17 Enero 2019] .Disponible en: [https://www.academia.edu/34473803/PG\\_038\\_RXP\\_Psicologia\\_y\\_Vida\\_10ma\\_Ed\\_Gerrig\\_y\\_Zimbardo](https://www.academia.edu/34473803/PG_038_RXP_Psicologia_y_Vida_10ma_Ed_Gerrig_y_Zimbardo)

**GONZÁLEZ, Isabella.** *El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula.* 2015, págs. 15-18. , Vol. 109 [Consulta: 8 Julio 2019]. Disponible en: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=11816&id\\_libro=571](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571)

**GIL TÉVAR, Paz.** *Animación.* [En línea] 2016. [Consulta: 7 Marzo 2019.] Disponible en: [https://www.academia.edu/5354673/ANIMACION%20C3%93N\\_2D](https://www.academia.edu/5354673/ANIMACION%20C3%93N_2D).

**GODOY, Marizol.** *Fortalezas, potencialidades de los niños.* [En línea] 2017. [Consulta: 18 Diciembre 2018.] Disponible en: <https://www.educacioninicial.com/c/004/360-fortalezas-potencialidades-de-los-ninos/>.

**GONZALEZ, Bartolomé.** *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo.* Tutor Formación, 2018.p 62. [Consulta 10 Julio 2019] Disponible en <http://tutorformacion.es/ElementosWeb/Ejemplo%20MF1443.pdf>

**GUERRERO, Eduardo.** *Elaboración de material didáctico multimedia.* Marpadal Interactive Media, 2014.[Consulta: 10 Julio 2019]. Disponible en [https://books.google.com.ec/books?id=KydvBQAAQBAJ&pg=PA1&dq=Elaboraci%C3%B3n+de+material+did%C3%A1ctico+multimedia+\(Guerrero+Eduardo\)&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi22Ya3u6vjAhV1AZ0JHUAJD1QQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Elaboraci%C3%B3n%20de%20material%20did%C3%A1ctico](https://books.google.com.ec/books?id=KydvBQAAQBAJ&pg=PA1&dq=Elaboraci%C3%B3n+de+material+did%C3%A1ctico+multimedia+(Guerrero+Eduardo)&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi22Ya3u6vjAhV1AZ0JHUAJD1QQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Elaboraci%C3%B3n%20de%20material%20did%C3%A1ctico)

**GUIAINFANTIL.** *Niño de cuatro años.* [En línea] 2016. [Consulta: 12 Diciembre 2018.] Disponible en: [https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro\\_anos.htm](https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm).

**GRANDE-GARCÍA, Israel.** *Psicología.* 5°. México : Editorial El Manual Moderno, 2013. pp. 213-218.

**HERCI, Hugo.** *La importancia del desarrollo cognitivo en la educación.* [En línea] 2017. [Consulta: 24 Febre 2019]. Disponible en: <https://labitacoradelpsicologo.com/2017/03/24/la-importancia-del-desarrollo-cognitivo-en-la-educacion/>.

**RITTEL, Horst.** *El Universo del Diseño.* 1973.

**INTRIAGO, Kenia.** *Las infografía, elementos, componentes, estructura y más....* [En línea] 2015. [Consulta: 25 Enero 2019] Disponiible en: <https://lacasadelaspalabrasblog.wordpress.com/2015/12/03/las-infografia-elementos-componentes-estructura-y-mas/>.

**LABARRERE, Guillermina y VALDIVIA, Gladys.** *Pedagogía.* La Habana (Cuba) 2014 :

**LACRUZ ALCOCER, Miguel .** *Nuevas tecnologías para futuros docentes. II.* Cuenca : Universidad de Castilla-La Mancha, 2002.

**MÁRQUEZ, Alvaro.** *La Comunicación y El Diseño Gráfico.* [En línea] 2009. pp 12- 19 [Consulta: 27 Febrero 2019.] Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/15485904/Comunicacion-Visual-y-Diseno>.

**MARLET, Nicolas.** *El diseñador gráfico y la creación de personajes.* [En línea] 2009. pp. 4-6. [Consulta: 24 Febrero 2019.] Disponible en: <http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/Fulltext/ADAD0000692/C1.pdf>.

**MARTÍNEZ, Javier.** *La animación no solo es cosa de niños.* [En línea] 2018. [Consulta: 19 Febrero 2019]. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2018/04/27/actualidad/1524800284\\_746074.html](https://elpais.com/cultura/2018/04/27/actualidad/1524800284_746074.html).

**MATERNIDAD FÁCIL.** *Materiales didácticos para preescolar.* [En línea] 2015. [Citado el: 19 de Enero de 2019.] Disponible en: <https://maternidadfacil.com/materiales-didacticos-para-preescolar/>.

**MEDINA DOMÍNGUEZ.** "Recursos educativos tic de información, colaboración y aprendizaje". 2002. España. vol. 39, n° 7. p 185. [Consulta: 5 Febrero 2019]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36818685007.pdf>

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN [Ecuador].** *Rendición de cuentas.* [En línea]. Quito, Ecuador : 2010.[Consulta: 23 Agosto 2018] p. 40.Disponible en: <https://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>

**MONTALUISA, David; LOZADA , Vicente.** *Recursos de aprendizaje rendimiento académico centro de recursos de aprendizaje (CRA) enseñanza aprendizaje ambientes de aprendizaje recursos tecnológicos.* [En línea] UCE, Quito, Ecuador. 2013. p 7.Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/2731>

**MORENO, Luciano.** *Formas básicas en diseño gráfico.* [En línea] 2003. [Consulta: 24 Febrero 2019.] Disponible en: <https://desarrolloweb.com/articulos/1297.php>.

**MORIN, Amanda.** *Tipo de destrezas en niños.* [En línea] 2014. [Consulta: 18 Diciembre 2018.] Disponible en:<https://www.understood.org/es-mx/friends-feelings/empowering-your-child/building-on-strengths/types-of-strengths-in-kids>.

**NOVAL, María.** *Nuevos modelos de identificación social y corporal. Las niñas y su relación con los juguetes...* 1° Edición. Argentina : Editorial Brujas, 2007. 185.

**ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS (OEI).** *Educación Inicial.* [En línea] 2014. [Consulta: 18 Diciembre 2018]. Disponible en: <https://www.oei.es/historico/linea3/inicial/inipanamama.htm>.

**ORIENTACIONANDUJAR.** *La infografía en el ambito educativo infografías educativas.* [En línea] 2014. [Consulta 31 Enero 2019]. Disponible en: <https://www.orientacionandujar.es/2014/10/16/la-infografia-en-el-ambito-educativo-infografias-educativas/>.

**OSLEÓN, Waldo.** *Investigación de nuevas tendencias multimedia; aplicación en un cd multimedia informativo de material fotográfico de hechos trascendentales de los últimos 19 años difundidos en diario la prensa.* [En línea] Escuela Superior Politécnica de Chimborazo; Informática y Electrónica, Diseño Gráfico, Riobamba. : s.n., 2012. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/3246>

**PAZMIÑO CRUZATTI, Iván .** *Tiempo de investigar.* Completa. Quito : EDITEKA, 2008.

**PÉREZ, Julián y MERINO, María.** *Definición de boceto.* [En línea] 2009. [Consulta: 24 Febrero 2019.] Disponible en: <https://definicion.de/boceto/>.

**PIAGET, Jean.** [En línea] *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.* Actualidadenpsicologia. 1980. Consulta: 20 Marzo 2019. Disponible en: <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>

**PORTA, David.** *Animación 3D ¿Que és?* [En línea] 2015. [Consulta: 7 Marzo 2019.] Disponible en: <https://historiadelaanimacion.wordpress.com/2015/04/28/animacion-3d-que-es/>.

**QUESADA, Marlen.** *Nuevas tecnologías.* s.l. : UENED, 2004, pp 117. [Consulta: 10 Julio 2019] Disponible en: [https://books.google.com.ec/books?id=oy-BOANgL5IC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=oy-BOANgL5IC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

**RITTEL, HORST.** *El Universo del Diseño.* 1973. p 173.

**RIVADENEIRA, María.** *Diseño y elaboración de una herramienta educ comunicativa sobre la cultura valdivia cd Interactivo.* [En línea] UPS, Quito, Ecuador. 2011.pp. 51-52. Disponible en: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/2659>

**ROBLES, Mónica.** *Repaso:Elementos deDiseño.* [En línea] 2008. [Citado el: 27 de Febrero de 2019.] Disponible en: <https://es.scribd.com/document/17138052/elementos-del-diseno>.

**SANCHEZ, Patricia.** *¿Que entendemos por conducta? Concepto, tipos y técnicas.* [blog] [En línea] 25 de Marzo de 2018. [Consulta: 6 Enero 2019.] Disponible en: <https://blog.cognifit.com/es/conducta/>.

**SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN.** [REPÚBLICA DOMINICANA] *¿Cómo Elaborar Material Didáctico con Recursos del Medio en el Nivel Inicial?.* Santo Domingo : Santo Domingo, Rep. Dom., 2009, pág. 11.

**SECRETARÍA PÚBLICA DE EDUCACIÓN.** [ECUADOR]. *Educación Inicial.* [En línea] 2014. [Consulta: 3 Diciembre 2018.] Disponible en: <http://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/educacion-inicial>.

**SORIANO, Marc** . *La literatura para niños y jóvenes: guía de exploración de sus grandes temas*. reimpressa. Argentina : Ediciones Colihue, 1995. p 393.

**TEMPESTINI, Fiorella**. Lección 4: *Ventajas de la Infografía Educativa*. [En línea] 2015. Disponible en: <https://infografiayeduacion.wordpress.com/leccion-4-ventajas-de-la-infografia-educativa/>.

**TIZÓN, German**. *Las Tic en EducaciÓn*. : España, Lulupress inc., 2008. p 18.

**UNESCO**. "*La educación transforma vidas*". , 2017, La Educaión transforma vidas, Vol.1, pág. 8.

**UCHA, Florencia**. *Pautas De Conducta*. [En línea] 2010. [Consulta:13 Diciembre 2018.] Disponible en: <https://www.definicionabc.com/social/pautas-de-conducta.php>.

**ULIZARNA, José**. *Tecnologías multimedia en el ámbito educativo*. [En línea] 1998. [Citado el: 30 de Marzo de 2019.] Disponible en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61110/37124>.

**VARGAS, Clara y LÓPEZ, Libertad**. *¿Cómo Elaborar Material Didáctico con Recursos del Medio en el Nivel Inicial?* [ed.] Santo Domingo : Santo Domingo, Rep. Dom., Abril de 2009, Vol. 3, págs. 7-86.[Consulta: 19 Enero 2019] Disponible en: <https://www.oei.es/historico/inicialbbva/.../comolaborarunmaterialdidacticoinicial.pdf>

**VALERO, José**. *La infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos*. Universitat de València, Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelon. 2018 [Consulta: 31 Enero 2019 ]. Disponible en: <https://books.google.com.ec/books?id=OMZ6DwAAQBAJ>

**VIGOTSKY, LEV**. *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Primera. España: UOC, 1996.

**VILLAFANÍA, Georgina**. *Educación Visual*. Segunda Edición. México : Trillas, S.A. de C.V., 2007, pp. 29-41.

**YUNI, JOSÉ ALBERTO Y URBANO, CLAUDIO ARIEL** . *Técnicas para investigar*. Vol 2. Argentina : Brujas, 2014. pp 20-82. [Consulta: 8 Enero 2019] Disponible en: <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/01/T%C3%A9cnicas-para-investigar-2-Brujas-2014-pdf.pdf>

**ZELANSKI, Paul Y PAT, Mary.** *Color.* Ediciones AKAL, Madrid : Tursen. 2001. pp. 11 -12.

## ANEXOS

### Anexo A. Entrevista al docente



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

**ENTREVISTA DOCENTE UNIDAD EDUCATIVA "SAN ISIDRO"**

**Tema: DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.**

**Objetivo:**

- Identificar las fortalezas y debilidades de los niños en cuanto a las pautas de conducta.
- Identificar los recursos utilizados para reforzar las pautas de conducta en los niños.

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué edad tiene?
3. ¿Cuántos años trabaja en la docencia? *29*
4. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando con niños de Inicial II? *Inicial y primera de básica*
5. ¿Qué tiempo trabaja en la Unidad Educativa San Isidro? *6 meses*
6. ¿Cómo se siente al momento de trabajar con los niños pequeños? *Difícil*
7. ¿Cree usted que es difícil trabajar con niños pequeños?
8.  ¿De alguna manera han influenciado los padres de familia en la metodología de enseñanza impartida por usted a sus estudiantes?
9. ¿Cuáles son los contenidos, en el ámbito de identidad y autonomía que se les enseña a los estudiantes?
10. ¿Cuáles son los contenidos, en el ámbito de Convivencia que se les enseña a los estudiantes?
11. ¿Cómo puede usted describir el comportamiento de sus estudiantes?
12. ¿Cuáles son las fortalezas que presentan sus estudiantes en cuanto a las pautas de conducta?
13. ¿Cuáles son las debilidades que presentan sus estudiantes en cuanto a las pautas de conducta?
14. ¿Qué método utiliza usted para reforzar las pautas de conducta?
15. ¿Qué recurso didáctico utiliza usted para reforzar las pautas de conducta?
16. ¿Cuál sería su opinión acerca de los recursos didácticos multimedia?

## Anexo B. Encuesta a padres de familia de Inicial II



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

### MODELO DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN ISIDRO"

Esta encuesta será de utilidad para la realización del trabajo de titulación. Tema: DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.

#### Objetivo:

- Detectar las pautas de comportamiento de los niños en el seno familiar.
- Determinar el medio de comunicación apropiado con el que los niños se familiaricen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Instrucciones:** por favor marque con una (x) la opción correcta, y especifique con números las opciones.

Datos informativos:		
Género: Masculino <input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>	Número de integrantes en la familia: <input type="text" value="5"/>	Parentesco: Papa <input checked="" type="checkbox"/> Mamá <input type="checkbox"/> Tío <input type="checkbox"/> Abuelo <input type="checkbox"/>
Edad: Menor de 18 años <input type="checkbox"/> Mayor de 19 a 25 años <input checked="" type="checkbox"/> Mayor de 30 años <input type="checkbox"/>	Número de hijos: Menor de 5 años <input type="text" value="1"/> Mayor de 10 a 18 años <input type="text" value="1"/> Mayor de 20 años <input type="text" value="1"/>	Nivel de escolaridad: Primaria <input type="checkbox"/> Secundaria <input checked="" type="checkbox"/> Superior <input type="checkbox"/>

Instrucciones: lea detenidamente la información y marque (x) la mejor opción.

#### 1. ¿Piensa usted que su hijo actualmente tiene problemas de conducta?

Si  No

#### 2. ¿Enseña pautas de conducta a su hijo?

Siempre  Casi siempre  Nunca

#### 3. ¿Señale las pautas de conducta de mayor dificultad para su hijo?

Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño  Lavarse los dientes tres veces al día   
Vestirse solo / sola  Terminar de comer sentado  Comer con la boca cerrada  Pedir prestado las cosas   
Pedir permiso para hacer alguna actividad  Interrumpir conversación de adultos   
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños  Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno   
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas  Cuidar la Naturaleza

#### 4. ¿Qué pautas de conducta enseña o practica con su hijo?

Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño  Lavarse los dientes tres veces al día   
Vestirse solo / sola  Terminar de comer sentado  Comer con la boca cerrada   
Pedir prestado las cosas  Pedir permiso para hacer alguna actividad  Interrumpir conversación de adultos   
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños  Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno   
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas  Cuidar la Naturaleza

#### 5. ¿Señale las pautas de conducta que considere importantes para la formación de su hijo en la sociedad?

Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño  Lavarse los dientes tres veces al día   
Vestirse solo / sola  Terminar de comer sentado  Comer con la boca cerrada   
Pedir prestado las cosas  Pedir permiso para hacer alguna actividad  Interrumpir conversación de adultos   
Respetar a los adultos, adultos mayores y al resto de niños  Saludar y despedirse cuando entra a un lugar ajeno   
Ceder el asiento a personas adultas o embarazadas  Cuidar la Naturaleza

La información receptada será de uso exclusivo ACADÉMICO



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

6. ¿Según usted, cuál es el nivel que su hijo tiene al momento de hacer uso de la tecnología, por ejemplo, el internet?

Bajo  Medio  Alto

Señor padre o madre de familia usted autorizaría que se haga un estudio, en el cual su niño va ser grabado para analizar las pautas de conducta dentro del establecimiento educativo (aula).

Si

No

Porqué *Para saber su comportamiento dentro del aula*

Firma *[Handwritten Signature]*

## Anexo C. Ficha de observación

**Ficha de observación en el salón de clases de  
Inicial II de la Unidad Educativa San Isidro**

**Tema:** DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.

**Objetivo:** • Detectar las pautas de comportamiento de los niños en el aula y en espacios de recreación.  
• Determinar el medio de comunicación apropiado con el que los niños se familiaricen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Fecha:** Martes 23 Abril 2019

**Género:** Masculino  Femenino

**Edad:** 4 años  5 años  **Nombre:** Hidalgo Minda Alisson.

Actividades	Valoración		
	Siempre	Con frecuencia	Nunca
Lavarse las manos antes y después de comer e ir al baño.			X
Terminar de comer sentado.			X
Comer con la boca cerrada.			X
Pedir prestado las cosas.			X
Pedir permiso para realizar otras actividad.			X
Respetar a los adultos y al resto de niños.		X	
Deja trabajar a los demás niños			X
Jugar en equipo.		X	
Compartir los Juegos			X
Cuidar la Naturaleza.	X		

Medio de Comunicación	EXC	MB	B
Visuales			X
Auditivos			X
Audiovisuales		X	



## Anexo D. Validación ficha estudiantes y docente.



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

### Ficha de validación con los niños de Inicial II

Esta ficha será de utilidad para la validación del trabajo de titulación, Tema: DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.

Objetivo: Diseñar cd multimedia e infografías que ayuden a fortalecer las pautas de conducta en los niños de inicial II de la unidad educativa "San Isidro"

Valoración de los recursos didácticos: miércoles 3 de Julio del 2019

Criterios sobre los contenidos			
	Contenido a validar	SI	NO
	Identifican con claridad el contenido	X	
	Se presenta fácil de identificar	X	
	El material se presenta de manera creativa	X	
	Propicia la participación de los estudiantes	X	
	Mantiene la atención del estudiante	X	
	El contenido es actual	X	
	El sonido (audio) es adecuado	X	
	La música es adecuada	X	
	Es fácil y claro para interpretar	X	
	Se familiarizan con las ilustraciones	X	
	Es adecuada la duración	X	

La información receptada será de uso exclusivo ACADÉMICO



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

Esta ficha será de utilidad para la validación del trabajo de titulación, Tema: DISEÑO DE CD MULTIMEDIA E INFOGRAFÍAS PARA FORTALECER LAS PAUTAS DE CONDUCTA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ISIDRO CANTÓN GUANO.

Objetivo: Diseñar cd multimedia e infografías que ayuden a fortalecer las pautas de conducta en los niños de inicial II de la unidad educativa "San Isidro"

Valoración de los recursos didácticos:

Criterios pedagógicos.			
	Pregunta	SI	NO
	Se explicitan los objetivos del aprendizaje propuestos para el material	X	
	Es adecuada la selección de la información	X	
	Es adecuado el lenguaje	X	
	El material es creativo.	X	
	El material propicia la participación de los estudiantes	X	
	Mantiene la atención del estudiante	X	
Criterios sobre contenido			
	El contenido es actual	X	
	El contenido es adecuado al objetivo que se plantea	X	
Criterios sobre el material audiovisual (multimedia)			
	El sonido es claro.	X	
	La música es adecuada	X	
	Es lenguaje es adecuado para la edad de 4 años.	X	
	Es adecuada la duración	X	
	Permite la interacción con el alumno	X	
	La navegación es rápida y eficiente.	X	
	Presenta una interfaz limpia, sin distractores o elementos que entorpecen el trabajo		
Criterios sobre el material impreso (infografías)			
	Es fácil y claro para interpretar	X	
	Es adecuada la distribución del contenido	X	
	Integra imágenes adecuadas	X	
	El tamaño es adecuado; 118,9 x 84,1 cm		X

Firma del docente:

La información receptada será de uso exclusivo ACADÉMICO

