



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO APLICADO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN
LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA RIOBAMBA, PERÍODO 2016 – 2017**

**INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

AUTORA: ANDRADE COBOS JESSICA PATRICIA

TUTORA: Mgs. Marcela Cadena

RIOBAMBA, 2017

REVISIÓN

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación del título: **“DISEÑO APLICADO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PERÍODO 2016 – 2017”** presentado por: Jessica Patricia Andrade Cobos y dirigido por el MSc. Marcela Cadena expresa que, se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas y remite para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. Para constancia de lo expuesto firman

Arq. William Javier Quevedo Tumailli Mg.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL


Firma


Lic. Rafael Salguero MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL


Firma

Lic. Jorge Ibarra MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL


Firma

MSc. Marcela Cadena.

TUTOR DE LA TESIS


Firma

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación, **DISEÑO APLICADO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PERÍODO 2016 – 2017**”, elaborado por la Señorita Jessica Patricia Andrade Cobos, egresada de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, previo a la obtención del Título de Licenciada en Diseño Gráfico, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, Apruebo esta tesis en todas sus partes, en virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.



MSc. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

TUTOR

Riobamba, 25 de Febrero del 2018

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Jessica Patricia Andrade Cobos, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; soy la responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este documento; y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual y por la normativa institucional vigente.



Jessica Patricia Andrade Cobos

060341850-0



MSc. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

060289158-2

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, a mis padres y hermanos por la confianza y apoyo en la trayectoria del camino académico y profesional demostrando amor y cariño por la creatividad.

A los docentes de la Carrera de Diseño Gráfico quienes han sido un apoyo fundamental por su contribución para la elaboración del proyecto y la gran calidad humana que me han demostrado con su amistad.

Jessica Andrade

DEDICATORIA

Dedico totalmente mi esfuerzo a Dios, a mi padre y madre por haberme dado la vida, ser los pilares fundamentales con su apoyo, cariño incondicional sin importar que tengamos opiniones diferentes. A mis hermanos quienes estuvieron ahí presentes compartiendo momentos significativos conmigo. A mi familia Andrade – Cobos quienes que con su palabras de aliento he logrado llegar a mi meta deseada y por ultimo a mis tres angelitos Luis, Anita, Mercy quienes desde el cielo han estado bendiciendo.

Los docentes de la Carrera de Diseño Gráfico como Marcela Cadena, Rafael Salguero, Jorge Ibarra, Mariela Samaniego y William Quevedo.

Jessica Andrade

RESUMEN

El presente proyecto de titulación denominado Diseño aplicado para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba, período 2016 – 2017, tiene como objetivo aplicar los conocimientos de la carrera en el diseño de material didáctico, que apoye el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, en el público objetivo antes mencionado. Para el efecto se aplicaron procesos de observación directa en el ambiente de enseñanza, así como entrevistas a expertos en el área pedagógica y de Diseño Gráfico, con la finalidad de identificar los problemas de los actuales materiales didácticos, así como las características a cumplir por la propuesta planteada. Para la propuesta del material didáctico se planteó el desarrollo de dos piezas impresas pilotos, una para la letra “m” y otra para la letra “p”. Dentro de estas piezas se incluyó inicialmente un cuento. Luego un juego de reconocimiento de figuras y escritura, y finalmente uno de lectura mediante una ruleta de identificación pictograma-palabra. Como producto final del proyecto se diseñaron los cuentos y pictogramas, aplicando criterios sobre retícula, cromática y tipografía analizados durante el proceso investigativo.

Palabras Clave: Diseño didáctico, lectoescritura, pictogramas didácticos.

SUMMARY

This project titled Design applied for the learning of the reading and writing in the children of second year of basic education of the Educational Unit Riobamba, period 2016 - 2017, has as objective to apply the knowledge of the race in the design of didactic material, that supports the teaching-learning process of literacy, in the aforementioned target audience. For this purpose, direct observation processes were applied in the teaching environment, as well as interviews with experts in the area of pedagogy and graphic design, in order to identify the problems of the current teaching materials, as well as the characteristics to be met by the proposed proposal. For the proposal of the didactic material the development of two pilot printed pieces was proposed, one for the letter "m" and another one for the letter "p". Within these pieces a story was initially included. Then a game of figure and writing recognition, and finally a reading by means of a pictogram-word identification roulette. As a final product of the project, the stories and pictograms were designed, applying criteria on reticle, chromatic and typography analyzed during the investigative process.

Keywords: Didactic design, literacy, didactic pictograms.

ABSTRACT

This project titled Design applied for the learning of the reading and writing in the children of second year of basic education of the Educational Unit Riobamba, period 2016 - 2017, has as objective to apply the knowledge of the race in the design of didactic material, that supports the teaching-learning process of literacy, in the aforementioned target audience. For this purpose, direct observation processes were applied in the teaching environment, as well as interviews with experts in the area of pedagogy and graphic design, in order to identify the problems of the current teaching materials, as well as the characteristics to be met by the proposed proposal. For the proposal of the didactic material the development of two pilot printed pieces was proposed, one for the letter "m" and another one for the letter "p". Within these pieces a story was initially included. Then a game of figure and writing recognition, and finally a reading by means of a pictogram-word identification roulette. As a final product of the project, the stories and pictograms were designed, applying criteria on reticle, chromatic and typography analyzed during the investigative process.

Keywords: didactic design, literacy, didactic pictograms.



Reviewed by:

Danilo Yépez O.

English professor UNACH



INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	I
REVISIÓN	II
APROBACIÓN DEL TUTOR	III
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
ÍNDICE DE ANEXO	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1. MARCO REFERENCIAL	2
1.1. Planteamiento del Problema	2
1.2. Justificación	3
1.3. Objetivos	4
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Estado del Arte	7
2.2.1. La Lectura-escritura	7
2.2.1.1. Definición de Lectura	7
2.2.1.2. Definición de escritura	8
2.2.1.3. Proceso de adquisición de la lecto-escritura	9
2.2.1.4. Métodos de enseñanza de lectura-escritura	10
2.2.2. Material Educativo	12
2.2.2.1. Definición de material didáctico	13
2.2.2.2. Características	14
2.2.2.3. Criterios para la proyección y elaboración de materiales	15
2.2.3. Usos de las TIC's en la enseñanza	16
	X

2.3.	Variables	17
2.4.	Operacionalización de Variables	17
CAPÍTULO III		18
3.	MARCO METODOLÓGICO	18
3.1.	Enfoque	18
3.2.	Diseño de la investigación	18
3.3.	Métodos, técnicas e instrumentos	18
3.4.	Técnicas de procesamiento de datos	19
3.5.	Población y muestra	19
3.5.1.	Población.....	19
3.5.2.	Muestra	20
CAPÍTULO IV		21
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
4.1.	Procesos de investigación de campo	21
4.1.1.	Observación directa.....	21
4.1.2.	Entrevistas a docentes	23
4.1.3.	Entrevistas de psicólogo educativo	25
4.1.4.	Entrevistas a expertos	27
4.2.	Análisis técnico del material didáctico	28
4.2.1.	Observación estructurada – análisis técnico visual del material didáctico durante el proceso de aprendizaje	28
4.3.	Proceso de diseño.....	35
4.3.1.	Causa primera: identificación de la necesidad de diseño.....	36
4.3.2.	Causa formal: bocetaje.....	39
4.3.2.1.	Entrevistas a niños y expertos	40
4.3.2.2.	Guion literario de los cuentos	42
4.3.2.3.	Fundamentos de la caracterización	47
4.3.2.3.1.	Rasgos culturales y socio-económicos.....	48
4.3.2.3.2.	Proporciones y estilo de diseño.....	50
4.3.2.4.	Personajes principales	54
4.3.3.	Causa material: definición del material	56
4.3.4.	Causa técnica: identificación del software.....	58
4.4.	Desarrollo de la propuesta	59

4.4.1.	Generalidades.....	59
4.4.2.	Factor X	60
4.4.3.	Portada	63
4.4.4.	Páginas Internas	64
4.4.4.1.	Material didáctico - Letra M	64
4.4.4.2.	Material didáctico - Letra P	68
	CONCLUSIONES.....	73
	RECOMENDACIONES	74
	BIBLIOGRAFÍA	75
	ANEXOS.....	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	17
Tabla 2	Población de estudio.....	20
Tabla 3	Resumen – criterio de expertos	27
Tabla 4	Nombre del personaje principal de los cuentos.....	40
Tabla 5	Nombre del personaje principal de los cuentos.....	41
Tabla 6	Guión Literario Letra M	43
Tabla 7	Guión Literario Letra P	46

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Asociación lenguaje-cerebro.....	10
Figura 2.	Material didáctico lúdico.....	31
Figura 3.	Libro - Lenguaje y Comunicación 2º básico.....	32
Figura 4.	Libro - Lenguaje y Comunicación 2º básico.....	33
Figura 5.	Libro - Lengua y Literatura 2º Grado.....	34
Figura 6.	Método de diseño de Scott	35
Figura 7.	Identificación étnica, provincia de Chimborazo	48
Figura 8.	Identificación étnica por regiones	49
Figura 9.	Bocetos para el personaje principal del cuento, con diferentes rasgos culturales y socio-económicos	49

Figura 10. Ilustración niños de la campaña “Ahora que lo ves, di no más”	50
Figura 11. Análisis 1 de proporciones - Ilustración niño	51
Figura 12. Ilustración protagonistas serie animada “Masha y el Oso”	51
Figura 13. Análisis 2 de proporciones - Ilustración niña.....	52
Figura 14. Ilustración protagonistas “Veo Veo”	52
Figura 15. Análisis 3 de proporciones - Ilustración “Veo Veo”	53
Figura 16. Libro - Lengua y Literatura 2º Grado	53
Figura 17. Análisis 4 de proporciones - Libro de Lengua y Literatura 2º Grado	54
Figura 18. Boceto Riobambeñito.....	54
Figura 19. Boceto Perro “Pipo”	55
Figura 20. Boceto Mona “Manola”	55
Figura 21. Bocetos Pictogramas	56
Figura 22. Cromática y Logotipo – Factor X	61
Figura 23. Tipografía – Factor X.....	62
Figura 24. Retícula portada cuentos	64
Figura 25. Páginas internas, material didáctico – letra M	68
Figura 26. Páginas internas, material didáctico – letra P.....	72

INDICE DE ANEXOS

Anexo I: Guía estructurada de entrevista – docentes	77
Anexo II: Guía estructurada de entrevista – psicólogo educativo	78
Anexo III: Ficha de observación – caracterización de materiales educativos	80
Anexo IV: Guía estructurada de entrevista – expertos en comunicación visual	81
Anexo V: Guía de observación técnica	85
Anexo VI: Guía de observación técnica - perfil psicográfico y cultural alumnos 2do año de EGB	87
Anexo VII: Guía estructurada de entrevista – niños de 6 y 7 años de la Unidad Educativa Riobamba.....	88
Anexo VIII: Guía estructurada de entrevista – expertos en el área de la ilustración	89

INTRODUCCIÓN

El presente documento describe el proceso metodológico y gráfico para el desarrollo de una propuesta de material didáctico que apoye el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de los alumnos de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba. Esta propuesta surgió de la inexistencia de material didáctico adecuado dentro del ámbito de estudio, analizados desde varios aspectos, como son la durabilidad e impacto visual del material en su público objetivo.

Es así que el documento se divide en cuatro capítulos, cuyo contenido se describe a continuación:

Capítulo I – Marco Referencial: Contiene una descripción del problema de estudio, la justificación de su desarrollo en las áreas técnica, teórica, práctica y académica, así como los objetivos que guiaron la realización del proyecto.

Capítulo II – Marco Teórico: Describe conceptos y teorías fundamentales sobre temas relacionados con el proyecto, entre los cuales se encuentran: La lecto-escritura, material educativo, y el uso de las TIC's en la enseñanza.

Capítulo III – Marco Metodológico: Como parte del marco metodológico se incluyen los lineamientos metodológicos y procedimentales del proyecto, entre los cuales se encuentran: el diseño y enfoque de la investigación, métodos, técnicas e instrumentos, técnicas de procesamiento de datos, así como la definición de la población y cuantificación de la muestra.

Capítulo IV – Resultados y Discusión: Dentro de este apartado se encuentran los resultados del proceso de investigación de campo, el análisis técnico del material didáctico y la descripción del proceso de diseño. El capítulo concluye con las piezas gráficas creadas.

Finalmente se encuentran las conclusiones y recomendaciones de la autora, mismas que contienen las experiencias y deducciones a las que ha llegado durante el proceso de investigación. El apartado de anexos contiene en su mayoría los instrumentos aplicados en el transcurso del proyecto.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. Planteamiento del Problema

La educación es una herramienta fundamental para el desarrollo de los países, siendo el instrumento principal para erradicar la pobreza de sus habitantes. En los últimos años el gobierno del Ecuador ha mejorado la infraestructura educativa, con la construcción de las denominadas Escuelas del Milenio, el equipamiento tecnológico y material requerido, entre otros. Paralelamente, ha establecido procesos de evaluación y mejoramiento pedagógico de los docentes, con la finalidad de mejorar la calidad de la educación. El Ministerio de Educación además provee textos escolares a niñas, niños y jóvenes de instituciones educativas públicas y fiscomisionales a nivel nacional, así como los textos guía de trabajo para los docentes en las diferentes materias, niveles y grados de educación general básica y bachillerato general unificado.

Dentro del proceso educativo se considera que todo estudiante con destrezas en la lectura y escritura seguirá perfeccionando su educación básica, y tendrá una sólida estructura de pensamiento y valores que le permitan comprender de mejor manera el entorno natural y social en el que se desenvuelve. La lectura es la base de todo aprendizaje posterior; si un niño no aprende a leer en los primeros años de escolaridad, la probabilidad que desarrolle la habilidad de leer y escribir se disminuye.

Este aprendizaje de la lectoescritura se realiza en el segundo año de educación general básica, cuando los niños tienen una edad entre 6 y 7 años. De acuerdo al diseño actual de los textos escolares del Ministerio de Educación, la metodología que se aplica en la mayoría de unidades educativas para la enseñanza de la lectura y escritura es el fónico - analítico - sintético. El material educativo recibido, sin embargo, no provee un soporte gráfico o ilustrativo adecuado a esta metodología, lo cual provoca que sea monótona y poco atractiva a los niños de temprana edad, lo cual finalmente no estimula un adecuado aprendizaje.

Considerando esta problemática se plantea el desarrollo de una propuesta de diseño

aplicado al aprendizaje de la lectoescritura en los segundos años de educación general básica. Para el proceso investigativo se contará con el apoyo de la Unidad Educativa Riobamba, cuyos docentes han manifestado verbalmente la necesidad de material educativo que apoye el actual proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. Esta propuesta contendrá recursos gráficos e ilustraciones que aporten a la enseñanza lúdica de dicha institución, mediante proceso de comunicación creativos y atractivos que fomenten el desarrollo psicosocial del niño, la conformación de su personalidad y la generación de valores.

1.2. Justificación

La transformación en la educación depende mucho de la preparación de los maestros, tanto en pedagogía como en reformas curriculares. Sin embargo también es necesario desarrollar recursos didácticos pedagógicos que apoyen este cambio, con la utilización de técnicas e instrumentos modernos que permitan hacer una educación de calidad desde las bases.

La lectura y escritura son conocimientos básicos fundamentales del ser humano, cuyo dominio afecta potencialmente su aprendizaje futuro. Es así que el desarrollo de una propuesta gráfica que aporte a estos procesos tiene relevancia en el ámbito educativo, por constituirse en una herramienta de apoyo y fortalecimiento metodológico que podrá ser evaluado y mejorado con el tiempo, en función al análisis de sus resultados a largo plazo.

El presente trabajo de investigación pretende desarrollar una propuesta gráfica que favorezca el proceso de enseñanza - aprendizaje de la lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica. Se buscará identificar la forma más atractiva y moderna de impartir dichos conocimientos en base a conceptos de diseño y comunicación visual, lo cual contribuirá a la formación de los niños de la Unidad Educativa Riobamba.

Los docentes y autoridades de la Unidad Educativa Riobamba han mostrado interés en el proyecto, por lo cual han viabilizado la ejecución de los procesos investigativos. Además han aportado con su experiencia en el desarrollo de los lineamientos generales requeridos para que la propuesta gráfica genere impactos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Para el desarrollo del presente proyecto, se deberán aplicar los conocimientos adquiridos en las aulas universitarias, así como propias experiencias prácticas. Mediante el apoyo de expertos educativos y del área gráfica se desarrollará una propuesta técnica ajustada a las características de aprendizaje de los niños entre 6 y 7 años. Su aplicación revelará además la importancia del Diseño Gráfico en el contexto educativo y metodológico, considerando que ésta puede aportar al proceso de enseñanza – aprendizaje mediante un abanico de herramientas (multimedia, impresas y gráficas) que facilitan el desarrollo de la educación.

Estos recursos creativos y lúdicos incentivarán y motivarán a los niños a mejorar su lectura (sintaxis) e interpretación, y posteriormente la escritura correcta, estimulándolo a captar nuevos conocimientos y a ejercitarlos. Además, estos aportarán a un mejor refuerzo de los conocimientos adquiridos, debido a que la lectoescritura es una destreza que el niño va desarrollando y requiere de mucha práctica. Hay que tener siempre presente que la lectura y escritura, además son un hábito, es una actividad intelectual que se manifiesta claramente al interpretar el texto y construir su significado: mientras más se practica, mejor se hace.

Cabe destacar que la falta de equipo tecnológico dentro de la institución limitará el presente proyecto a la generación de una propuesta gráfica impresa (no digital-multimedia).

1.3. Objetivos

Objetivo General

Proponer un diseño aplicado para el aprendizaje de la lectoescritura en el área de la lectura y escritura para los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba, período 2016 – 2017.

Objetivos Específicos

- Determinar lineamientos del público objetivo mediante investigación etnográfica para la fundamentación de la propuesta.

- Diagnosticar las dificultades de tipo gráfica, tipográficas, icónicas y cromáticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas en el proceso de lectoescritura.
- Desarrollar la propuesta de diseño aplicado para el aprendizaje de la lectoescritura.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Con la finalidad de analizar el contenido de otras investigaciones relacionadas con el tema de estudio, así como los métodos investigativos y técnicos aplicados en ellos, se investigaron varios proyectos de tesis cuyos autores se enfocaron en el aprendizaje de la lectoescritura y el diseño de elementos visuales que apoyen dicho proceso.

Dentro de la biblioteca digital (DSpace) de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontró el proyecto de titulación de Marco Aguiar (2017) denominado: Diseño aplicado para el fortalecimiento en la lectoescritura en el área de lengua y literatura en infantes del tercer año de básica de la Unidad educativa especializada sordos de Chimborazo en el año 2016. Su objetivo fue solventar la falta de material idóneo para el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura del tercer año de educación básica de dicha institución. Se empleó una metodología de investigación de campo, con lo cual los proyectistas lograron implementar en su propuesta el lenguaje de señas.

Finalmente fue entregado a la institución como material didáctico para sus docentes. De esta investigación se destaca la metodología empleada en el diseño de material didáctico, mediante retículas, bocetos y procesos de vectorización.

Cano, Collazos, Manresa, & Peñeñory (2016) en su investigación titulada: Principios de diseño de juegos serios para la enseñanza de lectoescritura para niños con discapacidad auditiva; realizan actividades de carácter técnico-científico a fin de establecer un conjunto de principios a ser empleados en el diseño de un juego denominado lectoescritura con Fitzgerald, el cual sirva de apoyo al proceso de aprendizaje de niños con discapacidad auditiva. Este fue evaluado con niños con implante coclear; como resultado demostró ser útil para el docente como recurso lúdico en el aula. De esta investigación se destaca el proceso metodológico aplicado para establecer los lineamientos o principios básicos de diseño, mediante procesos de observación directa, entrevistas, registros fotográficos/videos, intervención de dibujo (Drawing Intervention) y Fun Toolkit.

Por otra parte, Palta & Posso (2016) en su investigación denominada: Diseño de un videojuego a partir de un juego de mesa ABCD-español para la enseñanza de la lectoescritura para niños con discapacidad cognitiva moderada; fue realizado en Santiago de Cali, Colombia, con el fin de diseñar y prototipar un juego digital llamado ABCD-ESPAÑOL. El objetivo de su realización fue contribuir al aprendizaje de la lectoescritura para niños con discapacidad cognitiva moderada. De esta investigación puede destacarse el proceso de desarrollo de prototipos, así como los formularios de evaluación final.

Por lo anteriormente presentado, puede deducirse que la presente investigación es inédita. Se considerarán los aportes positivos de los proyectos antes citados que, a pesar de estar enfocados en el aprendizaje de lecto-escritura para personas con capacidades especiales, poseen un marco referencial metodológico y técnico que puede ser considerado.

2.2. Estado del Arte

2.2.1. La lectura-escritura

La lectura y la escritura son aprendizajes fundamentales del ser humano. A nivel universal, se consideran tres aprendizajes esenciales para la vida: la lectura, la escritura y el pensamiento lógico-matemático. Estos aprendizajes son extremadamente importantes para seguir aprendiendo, es decir, para desarrollar niveles cada vez más elaborados de pensamiento, comunicación e interacción con el entorno.

En la actualidad se considera que el leer y escribir no se aprenden aisladamente, sino en un proceso integrado. Así como se aprende a hablar en un proceso constructivo personal, en interrelación con los demás, no a partir de reglas, del mismo modo la lectura y la escritura responden a un proceso similar de construcción del lenguaje escrito.

2.2.1.1. Definición de Lectura

Según Romero (2004):

Leer es un acto de pensamiento que implica una intensa movilización cognitiva para interpretar y construir el sentido de la lectura, en una permanente interacción entre el

lector y el texto, que requiere, también, la intervención de la afectividad y las relaciones sociales. [p. 9]

Leer entonces no es un simple proceso de decodificación de un conjunto de signos, ni tampoco una tarea de carácter mecánico, leer es comprender el sentido del mensaje, quién escribe, para quién escribe, para qué lo hace, y qué quiere comunicar. Por lo tanto, enseñar a leer trasciende la enseñanza del código lingüístico y sus mecanismos de articulación; lo más importante es entender que el lenguaje escrito es una forma de expresión, de decir las ideas y de manifestar lo que se quiere. Puede deducirse entonces que aprender a leer es llegar a la comprensión de la que la lectura transmite mensajes.

Puede creerse que los niños deben aprender la parte mecánica para luego proceder con la interpretación de mensajes; sin embargo, esta idea es errónea. Según Romero (2004) los niños tienen la capacidad de comprender lo que leen desde los inicios del proceso de aprendizaje, pudiéndose emplear una diversidad de medios, como por ejemplo: leer imágenes, reconocer la silueta textual (presentación externa del texto: carta, receta, instructivo), reconocer la intencionalidad por la situación de comunicación (si llegó una carta, si leemos para estudiar o para entretenernos, recibir una circular o un volante de publicidad).

Por lo tanto, es conveniente no emplear métodos que enfatizan el desarrollo gradual de destrezas independientes como: vocales, sílabas aisladas y palabras sueltas, las cuales dejan al final la comprensión de lo que se lee, porque de esta manera el niño pierde la oportunidad de aprender y valorar la principal finalidad de la lectura, que es: comprender mensajes.

2.2.1.2. Definición de escritura

Según Struen (2017):

Todo escrito cumple una función social porque se escribe, principalmente, para comunicar algo a alguien. Quien escribe lo hace para expresar sus vivencias, sus angustias, sus sueños, sus deseos; para solicitar algo (...) lo escribe porque percibe que lo que comunica puede ser valorado por los demás.

Para este autor además escribir no es una tarea mecánica de codificación, no siendo suficiente que quien escribe conozca los símbolos y sepa combinarlos correctamente: la escritura es un recurso comunicacional para transmitir mensajes que, de manera natural, se proveen mediante el lenguaje oral. Por lo tanto desde que se aprende, la escritura debe tratarse como dicho recurso comunicacional.

Según Struen (2017):

El niño que aprende a escribir debe percibir primero que a cada expresión del lenguaje oral le corresponde una representación gráfica, así a cada fonema le corresponde una grafía pero, también, existen otros signos o símbolos que se utilizan en esta representación, como: las tildes que representan la fuerza con que se pronuncian algunos fonemas, los signos de interrogación y exclamación que representan determinadas entonaciones que usamos al hablar, las comas y puntos que representan las pausas, los espacios en blanco entre palabras que representan el final de un término y el inicio de otro. Ir enseñando esto de manera integral y no de manera aislada, mostrarlo en textos completos, usarlos desde el inicio en la producción de textos, ayuda a que el niño entienda la escritura como el sistema que registra el habla y que, tal como ocurre con el lenguaje oral, el lenguaje escrito sirve para comunicar lo que se quiere decir.

Puede concluirse entonces que, en el aprendizaje inicial de la escritura, lo más importante no es aprender las letras como tal sino su sentido comunicacional (comunicar) y el mecanismo (representar) del lenguaje escrito. En este contexto, aunque se parte del trazo de grafías y su mecanismo de articulación, debe partirse necesariamente de su contexto significativo.

2.2.1.3. Proceso de adquisición de la lecto-escritura

Según Griñán (2014) el elemento clave del proceso de lectoescritura es la asociación grafema-fonema, para lo cual debe existir una conexión neuronal inter-hemisférica entre los centros de la audición. Entonces, para que se produzca la escucha y comprensión es necesario que se produzca una relación imagen visual (lóbulo occipital) y el habla (lóbulo frontal), además de representarse el sonido mediante una letra (grafema).

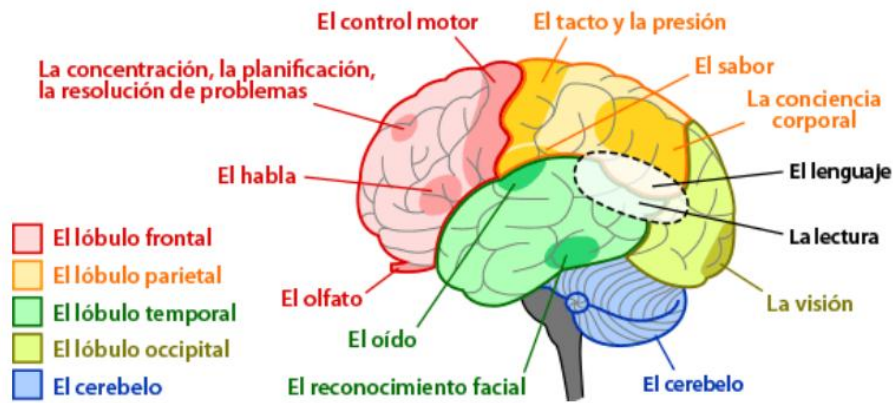


Figura 1. Asociación lenguaje-cerebro

Fuente: (Griñán V. , 2014)

Teberosky (2000) analizó como influyen los niveles lingüísticos en la lectoescritura, y los describió de la siguiente manera:

- Nivel fonológico: Se refiere a la asociación de los sonidos con sus letras (grafema-fonema). Esta habilidad es la base para una correcta decodificación.
- Nivel sintáctico: Se basa en comprender la sintaxis del lenguaje, la cual es fundamental para la fluidez y lectura eficaz del texto.
- Memoria de trabajo: Se relaciona con la retención de la información mientras se procesa la nueva. Es fundamental, ya que se debe decodificar palabras mientras se recuerda las que ya se ha leído.
- Nivel semántico y ortográfico: Se produce cuando se reconocen adecuadamente las palabras, lo que conduce al gráfico correcto (palabra escrita) y la comprensión de lo leído.

2.2.1.4. Métodos de enseñanza de lectura-escritura

Según Romero (2004) “el aprendizaje de la lecto-escritura (...) requiere que el niño haya alcanzado determinados niveles de maduración con respecto a tres factores que intervienen, estos son: desarrollo de la psicomotricidad, de la función simbólica y de la

afectividad” [p. 21]. Existen investigaciones en las cuales se señala que dicho nivel se alcanza alrededor de los 6 años de edad cronológica, habiéndose realizado previamente actividades preparatorias que aseguren la maduración necesaria.

Este autor además señala que el aprendizaje de la lecto-escritura es “el primer aprendizaje formal y sistemático más importante que adquieren los niños en la escuela. Este proceso o «manera de aprender» se convierte en un modelo (...) para otros procesos que irán desarrollando a lo largo de la escolaridad” [p. 23]. Existe varios métodos de enseñanza de la lecto-escritura; algunos conducen a dicho aprendizaje de una manera más rápida que otros, con una mayor o menor dificultad, o con un mayor o menor trabajo para el docente y para el niño. Considerando el ámbito específico de la investigación, se describirán los aspectos generales del método fónico-analítico-sintético.

MÉTODO FÓNICO-ANALÍTICO-SINTÉTICO

Uno de los variados métodos que se aplica en muchos países para el desarrollo de la lectoescritura es el método fónico-analítico-sintético, el cual es un método mixto que combina simultáneamente lo analítico y lo sintético (Moina, 2010).

Componentes

Según Darías (2010) los componentes del método Fónico-Analítico-Sintético tienen las siguientes características:

El componente *fónico* se refiere al proceso verbal que se desarrolla entre el maestro y el alumno. Es un intercambio verbal entre un hablante, que produce un enunciado destinado a otro hablante, y un interlocutor. En este intercambio verbal se pone de manifiesto el componente fónico, pues éste solo es posible a través de elementos sonoros entre el emisor y el receptor, desarrollándose entre ambos un proceso de comunicación basado fundamentalmente en su carácter fónico, porque se produce a través de la lengua oral.

El *análisis*, término tomado del griego análisis (disolución de un conjunto en sus partes) está concebido en el método fónico-analítico-sintético como el segundo momento del método, antecedido por el aspecto fónico y seguido por la etapa de síntesis. Y no es realmente el segundo componente del método, es su primer procedimiento didáctico y no

se encuentra por lo tanto desvinculado de lo fónico, es una fase, la fase inicial y el punto de partida en el proceso de la enseñanza de la lectura y la escritura en preescolar y en primer grado de la escuela cubana.

La *síntesis* es el camino inverso. Según la concepción del método fónico-analítico-sintético una vez que se ha llegado al segmento fónico mínimo (sonido), éste debe integrarse en una sílaba, y ésta en unidades superiores: palabra y oración. Es la segunda fase del método fónico-analítico-sintético en la que se integran los elementos descompuestos en el proceso analítico y donde el alumno llega a asimilar el significado de la frase u oración.

Cada uno de estos procedimientos didácticos y lingüísticos del método fónico-analítico-sintético constituyen de por sí un algoritmo, cuyos pasos no pueden ser violados, pues entonces no se alcanzaría su objetivo supremo: que los alumnos aprendan a leer y escribir correctamente. Pero este algoritmo didáctico se tiene que corresponder coherentemente con los procedimientos que aplica la ciencia fonética, ya que es ésta quien le brinda a la Metodología de la Enseñanza de la Lengua Española los principios teóricos y metodológicos básicos para desarrollar adecuadamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectocomprensión y la escritura en las clases de lenguaje. [p. 2]

Insuficiencias conceptuales y metodológicas

Según Darías (2010), las principales insuficiencias conceptuales y metodológicas del método son las siguientes:

El tratamiento desacertado de unidades lingüísticas, pues aplica de manera indistinta unidades de nivel y de plano sin ser unidades fónicas, por ejemplo la oración y la palabra, son entidades de nivel, pero en este método son tratados erróneamente como fónicas.

En este método se opera con sonidos, y estos son unidades físicas, dado su carácter irrepetible y estar caracterizados por cualidades de esa naturaleza.

Su segmentación fónica no siempre tiene en cuenta el correcto punto de partida, pues generalmente se hace desde palabra u oración, y no a partir de texto, con el que se relaciona al alumno con la intención comunicativa (mensaje) que el autor desea transmitir. [p. 1]

2.2.2. Material Educativo

2.2.2.1. Definición de material didáctico

El material didáctico, también denominado apoyo didáctico, recurso didáctico, medio educativo, entre otros apelativos, puede definirse como un conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los materiales didácticos pueden ser tanto físicos como virtuales; como condición éstos deben despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, y facilitar la actividad docente al servir de guía. (Morales, 2012)

Los recursos didácticos pueden definirse también como: "cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo de los niños para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación". (Sancho, 1998)

Su importancia radica en la influencia que los estímulos ejercen en los órganos sensoriales de quien aprende. Éstos ponen al sujeto en contacto con el objeto de aprendizaje, sea de manera directa o dándole una sensación de indirecta. Se puede decir que los recursos de aprendizaje sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva. (Morales, 2012)

Según Medina (2008) "el empleo de medios y recursos requiere explicitar el modelo de construcción e integración de los mismos y el proceso de diseño y adecuación de la presentación del contenido instructivo mediante la programación de unidades didácticas". Los medios didácticos cumplen, entre otras, las siguientes funciones (Medina, 2008):

1. Motivar, despertar y mantener el interés.
2. Proporcionar información,
3. Guiar los aprendizajes de los niños: organizar la información, relacionar conocimientos, crear nuevos conocimientos y aplicarlos, etc.
4. Evaluar conocimientos y habilidades,

5. Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación.
6. Proporcionar entornos para la expresión y creación.

2.2.2.2. Características

Los materiales educativos contienen parámetros pedagógicos y psicológicos para el aprendizaje, los cuales refuerzan y fijan los conocimientos de diferentes formas. Las características que deben cumplir los materiales educativos (Bautista, 2015):

Innovador: Plantear nuevos materiales acoplados a métodos, técnicas y recurso, renovando la forma, proceso de enseñanza y aprendizaje.

Motivador: Distribuir los conocimientos con actividades o estrategias para captar la máxima atención del alumno y así poder compartir el conocimiento de una manera atractiva con el fin de aprovechar los conocimientos en su totalidad.

Estructurador de la realidad: Explicar los casos reales de acuerdo a la temática del entorno de -casos y situaciones no estén lejos de la realidad común del medio.

Configurador y mediador de las relaciones entre alumnos y materiales: Se toma en cuenta la forma en cómo se desarrollara mentalmente y el impacto que tendrá el proceso de aprendizaje.

Controlador de los contenidos a enseñar: Se controla progresivamente los aspectos importantes y claves para posterior conocimiento adquirido. Estos aspectos planteados anteriormente podemos concluir que es una guía correcta para la elaboración del material educativo y el desarrollo de la clase son las claves para un buen aprendizaje, tomando en cuenta todos estos parámetros hará que la metodología propia del docente se enfocara en una educación sustentable, motivadora y de calidad para el conocimiento del alumnado y ponerlo en práctica en su vida diaria, para la construcción y proyección de los materiales educativos es muy importante estudiar y analizar de fondo aspectos que son importantes en el momento de armar estrategias.

Solicitador: pues los materiales actúan como guía metodológica, que condiciona la actuación docente y que impone condiciones para la comunicación cultural pedagógica.

Formativo: el material incide en el proceso de aprendizaje del alumno, no sólo por el uso que se haga de él, sino también por su propia configuración.

2.2.2.3. Criterios para la proyección y elaboración de materiales

Según Robalino (2014), los criterios bajo los cuales deben proyectarse y elaborarse materiales para el aprendizaje de la lectoescritura son:

1. Coherencia con el proyecto curricular

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

2. Diversidad de materiales

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

3. Adecuación al contexto

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

4. Coherencia con las intenciones educativas y con las bases psicopedagógicas

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

5. Rigor científico

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

6. Visión global de los materiales

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

7. Aspectos formales

En este punto hay que reconocer el uso del color y maquetaciones profesionales de fuerte impacto visual. Sólo en la medida en que los materiales curriculares elaborados por los profesores y especialistas en su nivel de adecuación a los contextos y se presenten a su vez con formatos atractivos con calidad formal. [pp. 28-29]

2.2.3. Usos de las TIC's en la enseñanza

Las TICS son aquellos medios tecnológicos informáticos y de telecomunicaciones encaminados a revolucionar la forma de enseñanza basándose en la planificación y metodología del docente favoreciendo los procesos de información y comunicación. Las TIC aplicadas a la enseñanza han contribuido a facilitar procesos de creación de contenidos multimedia, escenarios y entornos más atractivos y funcionales.

El uso de las TICs en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica, la cual posiciona al alumno como protagonista y actor de su propio aprendizaje. Es así que se propicia una renovación didáctica en las aulas, donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumno al aprendizaje en el área en que ésta se aplicada. (Fernández, 2012)

2.3. Variables

2.4. Operacionalización de Variables

En la siguiente tabla se describen las variables de investigación en relación a sus indicadores y a las técnicas e instrumentos a ser utilizados para su cuantificación o cualificación.

Tabla 1

Operacionalización de Variables

TIPO DE VARIABLE	VARIABLES	DEFINICIÓN	INDICADORES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTOS
Dependiente	Método de enseñanza aprendizaje de LECTO-ESCRITURA	Conjunto de recursos, técnicas y procedimientos empleados con el propósito de dirigir el aprendizaje del alumno en el área de la lectoescritura.	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Planificación empleado por profesores• Planificación Curricular• Recursos didácticos del profesor	<ul style="list-style-type: none">• Investigación bibliográfica.• Investigación de campo.	<ul style="list-style-type: none">• Entrevista: Guía estructurada de entrevista.• Observación: Ficha observación
Independiente	Diseño aplicado	Boceto, bosquejo o esquema que se desarrolla, mental o digitalmente, antes de concretar su producción.	<ul style="list-style-type: none">• Diseño• Color• Textura• Tipografía• Ilustración• Retícula• Figuras• Símbolos	<ul style="list-style-type: none">• Analítico• Descriptivo	<ul style="list-style-type: none">• Bocetos• Diseño Proyectual: Ficha proyectual.

Elaborado por: Jessica Andrade

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque

El enfoque del presente proyecto es mixto: cuali-cuantitativo por cuanto se debieron utilizar procesos de índole estadística en la aplicación de encuestas y entrevistas a los actores educativos (alumnos y docentes) de los segundos años de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba, así como se debió utilizar la descripción dentro de los resultados del proceso de observación y desarrollo de la propuesta de diseño.

3.2. Diseño de la investigación

Investigación Bibliográfica.- Los procesos técnicos y metodológicos aplicados se basaron en la exploración minuciosa de marco teórico, el cual se empleó en el estudio del problema y en el desarrollo de soluciones gráficas que faciliten la enseñanza de la lectoescritura en los niños y niñas de segundo año de educación básica.

Investigación de Campo.- Se tomó contacto directamente con el medio y los actores involucrados en la realidad del problema, obteniéndose la información requerida de acuerdo a los objetivos trazados en el proyecto de investigación.

3.3. Métodos, técnicas e instrumentos

Métodos

Analítico: Este método se basa en el análisis minucioso de las partes en las que se descompone un objeto. Se aplicó en el análisis del proceso enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura, dentro del ámbito específico de la investigación, a fin de establecer los lineamientos o principios básicos sobre los cuales se desarrolló la propuesta de diseño.

Descriptivo: Este método se basa en detallar las características de los objetos o individuos de estudio. La presente investigación es descriptiva debido a que se requirió de la

descripción de los resultados del proceso investigativo y del desarrollo de la propuesta de diseño.

Técnicas

Entrevista: Se aplicó una entrevista de investigación tanto a docentes como al psicólogo de la institución, con la finalidad de identificar los problemas de los actuales materiales educativos, y las características requeridas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura.

Observación directa: Se realizó la observación directa de los procesos de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura, en el ámbito específico de investigación, a fin de caracterizar los materiales educativos empleados previo a la investigación.

Instrumentos

- Ficha de observación (Anexo I)
- Guía estructurada de entrevista - docentes (Anexo II)
- Guía estructurada de entrevista – psicólogo educativo (Anexo III)

3.4. Técnicas de procesamiento de datos

Los datos cuantitativos serán procesados en Microsoft Excel, para la generación de los correspondientes gráficos y tablas y el desarrollo de su análisis cualitativo.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Riobamba, en los segundos años de educación básica, dentro de los cuales estudian alrededor de 198 estudiantes, cifra que representa la primera población de investigación.

Tabla 2

Población de estudio

PARALELO	Nº ESTUDIANTES
Paralelo "A"	33
Paralelo "B"	33
Paralelo "C"	33
Paralelo "D"	33
Paralelo "E"	33
Paralelo "F"	33
TOTAL	198

Elaborado por: Jessica Andrade

3.5.2. Muestra

En el presente tema investigativo se trabajó con una muestra intencional no estratificada, por lo cual no se requiere aplicar una fórmula estadística.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procesos de investigación de campo

Con el objetivo de caracterizar los materiales educativos empleados por los docentes de los 2dos años de EGB de la Unidad Educativa Riobamba, y de identificar los problemas de los actuales en su utilización, se aplicaron los instrumentos investigativos presentados en los Anexos I, II, y III del presente documento. Los resultados obtenidos se describen a continuación:

4.1.1. Observación directa

Para el proceso de observación directa, la Unidad Educativa Riobamba designó una docente y un paralelo al cual asistió la autora del presente proyecto durante 3 días, con la finalidad de levantar información relevante para el desarrollo del trabajo de investigación obteniendo los siguientes resultados:

LIBRO DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

- 1.- Los niños muestran un mediano interés en el uso del libro entregado por el Ministerio de Educación, ya que tiene mucho texto e imágenes poco atractivas para los niños de su edad.
- 2.- La mayoría de niños se confunden con el uso del libro, la docente debe explicar constante y reiteradamente las actividades que deben realizar los alumnos para cumplir con los procesos de interacción necesarios.
- 3.- Las imágenes empleadas, generalmente, poseen una mediana representatividad (nivel en el que reflejan el significado del objeto real al que representan, transmitiendo un mensaje correcto o incorrecto).

MATERIAL DIDÁCTICO ADICIONAL

4.- El material didáctico permite que el estudiante interactúe, mediante el uso de colores o lápices, y mediante el contacto con sus propias manos.

5.- La docente maneja varios material(es) adicionales (a los regulares o institucionales), durante el proceso educativo. Dentro de dichos materiales se encuentran: material lúdico (elaborado por los docentes) y concreto (material del medio). Emplean revistas, hojas volantes, los libros de Santillán y “Dejando Huellas” de Luis H. Calderón; estos textos contienen imágenes más llamativas para estas edades. En cuanto al material lúdico, la docente emplea colores llamativos para la elaboración de sus recursos (representación llamativa de las letras del abecedario).

6.- Cuando la docente emplea material didáctico, su utilización favorece a que la mayoría de estudiantes completen satisfactoriamente las actividades planteadas en clase.

7.- El material didáctico permite que el estudiante interactúe con él, mediante el uso de colores o lápices, y mediante el contacto con sus propias manos.

8: Las imágenes empleadas, generalmente, tienen un tamaño adecuado para su correcta visualización.

9.- Se emplean escasamente: audios, animaciones o videos como recursos didácticos, debido a que no existen los equipos necesarios en todas las aulas de clase para que reproduzcan estos materiales, y sean utilizados de manera intensiva.

10.- Los textos empleados en los materiales educativos tienen una tipografía y tamaño que facilita su correcta visualización y comprensión.

Conclusiones preliminares:

- El libro entregado por el Ministerio de Educación es insuficiente para la enseñanza de la lecto-escritura en los 2dos años de EBG.
- El empleo de material didáctico brinda un importante soporte al proceso de enseñanza-aprendizaje.

- No existen los recursos tecnológicos suficientes (proyectores, computadoras, grabadoras) para emplear audios, videos o animaciones como recursos didácticos en todas las aulas de clase. Esto representó un limitante para el desarrollo de la presente propuesta.

4.1.2. Entrevistas a docentes

A fin de identificar los problemas de los actuales materiales educativos, y las características requeridas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura, se aplicó la entrevista del Anexo II a los docentes de segundo año de la Unidad Educativa Riobamba. Los resultados generales obtenidos mediante la aplicación de este instrumento, se detallan a continuación:

1. En la enseñanza en lectoescritura ¿qué material didáctico utiliza?

Hojas de trabajo: como base para mejorar la motricidad fina en lectoescritura.

Pictogramas o carteles/hojas con gráficos: para motivar y atraer la atención de los niños.

2. ¿Emplea ud. material adicional al entregado por el Ministerio de Educación? ¿Por qué?

Si, debido a que los niños necesitan desarrollar su creatividad y motricidad; en segundo año se inicia con la transición a manuscrita, y el material del Ministerio de Educación no sirve para alcanzar los objetivos requeridos.

3. Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como educador o educadora, en la enseñanza de la lectoescritura.

1. En caso de tener disponibilidad de un proyector o grabadora, se utilizan inicialmente recursos digitales, debido a que con música y/o videos el niño inicia el proceso de aprendizaje motivado.
2. Se realizan procesos de repetición conjuntamente con el maestro.

3. Se presentan carteleras con palabras claves o modelos.
4. Se crean o elaboran oraciones, para leer en conjunto.
5. Finalmente, se codifican o dibujan las palabras.

4. Del material didáctico empleado actualmente en el proceso enseñanza-aprendizaje de lectoescritura, ¿Cuáles considera ud. son sus principales ventajas y desventajas?

Ventajas

- Se alinean a las bases metodológicas y de contenidos mínimos establecidos por el Ministerio de Educación.
- Acceso gratuito a los libros del Gobierno; existe material didáctico más adecuado para el proceso de lecto-escritura, pero su acceso es limitado en las instituciones educativas públicas debido a sus costos.

Desventajas

- Se reprime la creatividad, ya que no pueden desarrollar su imaginación y talento.
- Se obliga al docente a avanzar rápido en los contenidos, sin considerar el nivel en que las habilidades adquiridas por los niños son suficientes o no para continuar con el aprendizaje.

5. ¿Cuál es su opinión respecto a la inserción de los recursos TICS en la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año?

Es una herramienta fundamental, ya que la tecnología llama mucho la atención de los niños (debido a que nacieron en la era tecnológica), y por ende les gusta; de esta manera los niños aprenden a escribir y leer rápidamente. Su uso es limitado en la institución debido a que solo existe un proyector para los 6 paralelos del 2do año de

EGB de la Unidad Educativa Riobamba. Emplearlo en el aula de causa implica un trámite engorroso.

Conclusiones preliminares:

- Los docentes manejan material didáctico adicional al libro entregado por el Ministerio de Educación para la enseñanza de la lecto-escritura en los 2dos años de EBG, ya que este material adicional les permite desarrollar la creatividad y motricidad de los niños, mejorando el proceso educativo.
- Los docentes consideran que el uso de la tecnología permite a los niños aprenden a escribir y leer rápidamente. Sin embargo, en la institución no existen los recursos necesarios para que ésta sea empleada activamente en la enseñanza de la lecto-escritura.

4.1.3. Entrevistas de Psicólogo Educativo

A fin de identificar las características requeridas en los materiales didácticos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura, se aplicó la entrevista del Anexo III al psicólogo educativo de la Unidad Educativa Riobamba. Los resultados generales obtenidos mediante la aplicación de este instrumento, se detallan a continuación:

1. ¿Cómo aprende mejor un niño de 6 a 7 años de edad?

Los niños aprenden jugando (como por ejemplo: Bingo), de una manera dinámica y activa.

2. Considerando el aprendizaje específico de la lectoescritura, ¿cuáles son los procesos educativos que debería aplicar el maestro a fin de apoyar el aprendizaje de los niños de 6 a 7 años de edad?

- Mediante la lectura de temas de interés para los niños.
- Exposiciones

- Empleando gráficos llamativos
- Usando juegos de palabras.

3. ¿Qué tipo de material didáctico sería el más aconsejable para los procesos planteado? ¿Qué características del material serían favorables para atraer el interés de los niños (colores, figuras, texturas, entre otras)?

El material didáctico debe ser llamativo, mediante colores (componente cromático) y gráficos (componente iconográfico) atractivos, y con letra grande (componente lingüístico). De ser un material impreso (no digital), este debe ser elaborado con un material resistente o duradero, considerando la manera como tratan los niños las cosas.

4. En el escenario planteado, ¿Sería favorable el uso de la tecnología (TICs)? ¿Cuál sería la mejor forma de integrarla en este proceso educativo?

Si es importante ya que el niño de estas edades aprende mediante los sentidos, en especial el visual y auditivo; mediante videos de cuentos que sean de interés para su edad.

5. Considerando la posibilidad incluir animaciones multimedia en el proceso educativo, ¿Qué características deben cumplir, a fin de que sean fáciles de usar y que apoyen efectivamente al proceso educativo?

Mediante texto con letra grande y llamativa, sonidos agradables, animaciones, imágenes o dibujos con acciones de arrastrar y soltar; para que aprendan de manera dinámica.

6. Del material didáctico que emplean actualmente los docentes en el escenario planteado, ¿Cuáles son sus principales ventajas y desventajas?

Los maestros emplean carteles como material didáctico (buen material didáctico para la enseñanza de la lecto-escritura), hecho en cartulinas y fómix, cuya ventaja principal

son los colores llamativos. Su desventaja es que dicho material se deteriora rápidamente.

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

Estos textos son una guía para los estudiantes, el cual les enseñan a construir su aprendizaje, resolviendo problemas, sin embargo no captan la atención del niño, afectando significativamente a su aprendizaje.

Conclusiones preliminares:

- El material entregado por el Ministerio de Educación es deficiente para la enseñanza de la lecto-escritura en los 2dos años de EBG.
- El material didáctico adicional que manejan los docentes es adecuado para el proceso de enseñanza de la lecto-escritura (carteles), sin embargo por sus características se deterioran rápidamente.
- El uso de material multimedia es altamente recomendado, debido a que los niños a estas edades aprende mediante los sentidos, en especial el visual y auditivo. Este material debe contener letra grande y llamativa, sonidos agradables, animaciones, imágenes o dibujos con acciones de arrastrar y soltar; para que aprendan de manera dinámica.

4.1.4. Entrevistas a expertos

La guía de entrevista a expertos se ubica en el anexo IV, así como una matriz con las respuestas individuales recibidas por los cinco docentes de la UNACH que colaboraron en el proceso. A continuación se describen los criterios coincidentes entre ellos:

Tabla 3

Resumen – Criterio de expertos

PREGUNTAS / COMPONENTES	RESPUESTAS
COMPONENTE ICONOGRÁFICO	

1. Nivel de Imagen	Ilustración
2. Proporción texto-imagen	70% imagen 30% texto
COMPONENTE TIPOGRÁFICO (LINGÜÍSTICO)	
3. Tamaño fuente (texto, títulos)	Títulos: entre 16-18 pts Cuerpo de texto: entre 12-14 pts
4. Familias tipográficas	Sin Serif, Decorativas
5. Variantes tipográficas	Tono (prioritariamente), Comprensión
COMPONENTE CROMÁTICO	
6. Colores ilustraciones	Colores primarios y secundarios
7. Colores texto	Contraste de color
Recomendaciones adicionales	Armonía entre color, texto, composición y diagramación. El material didáctico debe ser minimalista, no recargado, y muy simétrico. Buen contraste entre figura –fondo

Elaborado por: Jessica Andrade

4.2. Análisis técnico del material didáctico

A continuación se realizará un análisis técnico del material didáctico empleado en clase por los docentes en el aprendizaje de lecto-escritura:

4.2.1. Observación estructurada – análisis técnico visual del material didáctico durante el proceso de aprendizaje

Para el proceso de observación estructurada, se aplicó la guía descrita en el Anexo V a los 6 paralelos de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba. De su aplicación se obtuvieron a las siguientes observaciones generales:

GENERALIDADES

A: El material didáctico empleado en el aula de clase corresponde a dos tipos: lúdico y no lúdico.

B: El espacio de trabajo de cada estudiante es personal (no compartido).

C: En el aula de clase existe un espacio adecuado para almacenar el material didáctico.

D: En su espacio de trabajo, el alumno no posee a la mano las herramientas necesarias para realizar las actividades de clase.

E: En el espacio de trabajo del alumno se encuentra: plastilina, cuentos, libros, pictogramas, y material elaborado por el docente para un mejor aprendizaje (los carteles suelen colocarse en un área de visualización común a todos los alumnos).

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

F: La iluminación del aula de clase es suficiente para la lectura de un texto de periódico o revista, o la correcta visualización de un gráfico. La fuente de luz empleada en mayoritariamente natural; la artificial se usa escasamente.

G: Los colores empleados en las paredes son blanco (color neutro), cardenillo o verdosos (colores fríos).

MATERIAL DIDÁCTICO

ICONOGRAFÍA

H: El nivel de imagen empleado es ilustración (y geométrico).

I: La proporción entre texto e imagen es jerárquica.

J: Los tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos) varían de acuerdo al soporte.

TIPOGRÁFICO

K: Los tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos) están definidos de acuerdo a la posición del texto y jerarquía: 12,14, 16 pts.

L: Las familias tipográficas empleadas son: “Sin Serif” y “Palo Seco”. En el material didáctico lúdico emplean la familia tipográfica “Comic” (tiene curvatura y es fácil para que el niño lo reconozca).

CROMÁTICO

M: Se emplean colores: “Primarios”, “Secundarios”, “Gamas” y “Contrastes”.

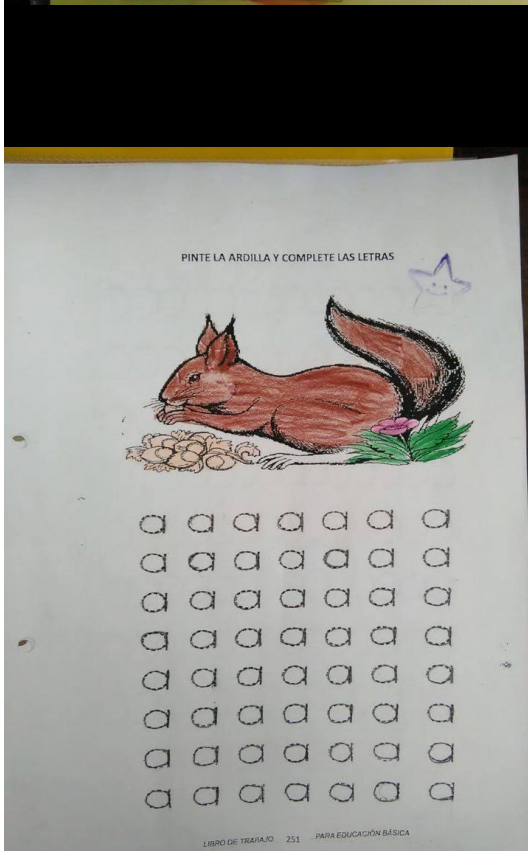
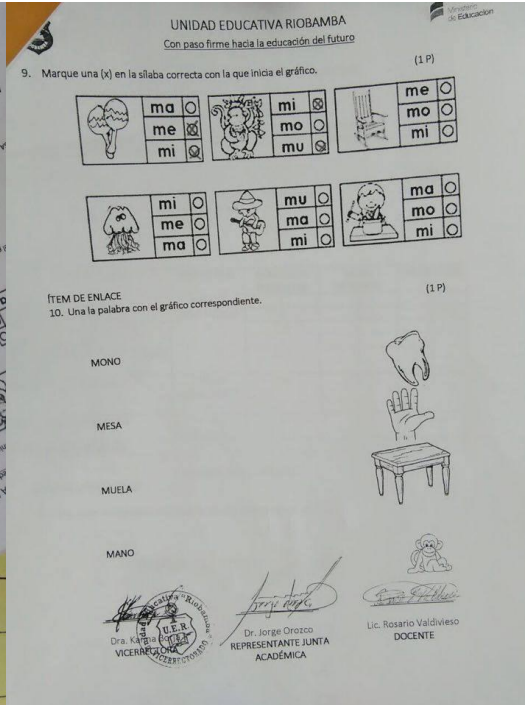


Figura 2. Material Didáctico Lúdico

Fuente: Fotografías – aulas de clase 2do Básica Unidad Educativa Riobamba

LIBROS

ICONOGRAFÍA

N: El nivel de imagen empleado Fotografía combinada con ilustración.

O: La proporción entre texto e imagen varía en el libro.

P: Los tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos) son: 12, 14, 16 pts.

TIPOGRÁFICO

Q: Los tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos) son: 12, 14, 16 pts.

R: Las familias tipográficas empleadas son: “Sin Serif” y “Palo Seco”.

CROMÁTICO

M: Se emplean colores: “Primarios”, “Secundarios”, “Gamas” y “Contrastes”.

¡Les presento a mi familia!

- 1 Escucha el relato que leerá tu profesora o profesor.
- 2 Observa la casa y dibuja a sus miembros en el lugar que corresponde, según lo que escuchaste.

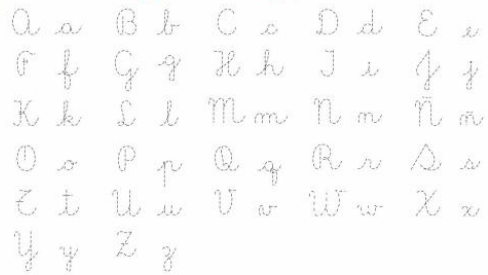


quinta 15

El abecedario

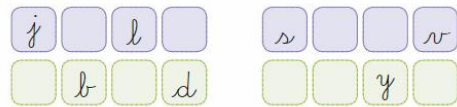
- 1 Repasa las letras según el color que se indica.

minúsculas mayúsculas



El conjunto de todas las letras ordenadas alfabéticamente se llama **abecedario**.

- 2 Completa las series de letras.



16 *decisio*

El rey tuvo que tomar cartas en el asunto y ofreció parte de su reino a quien pudiese vencer al dragón. Los jóvenes más valientes de Bosquilandia salieron a luchar contra el animalote, pero terminaban huyendo medio chamuscados por las llamaradas que les lanzaba.

Sintiéndose ya vencidos, apareció por el camino una pequeña niña que nunca antes nadie había visto en el reino. Se veía muy segura de sí misma y le ofreció al rey sacar al dragón del pueblo, porque ella sabía de estas cosas, pues ya lo había hecho en otros países y pueblos lejanos.

—¿Y cómo piensas vencer al dragón, si eres apenas una niña y no tienes espada? —preguntó el rey.

—Mi flauta es como sus espadas —contestó la niña.

Autorizada por el rey, la pequeña se fue por el bosque a buscar al dragón.

Llegó tocando en su flauta una música tan hermosa que hasta los pocos pájaros que quedaban por ahí sin querer abandonar su país se emocionaron con esos suaves sonidos. Por supuesto que el dragón salió de su cueva gruñendo furioso y al verla gritó:

—¿Grí! ¿Quién eres y qué haces aquí?

La niña no respondió y volvió a tocar su flauta. Dulcificado por la música, el animal volvió a mirarla y de su dragonesco corazón se apoderó un sentimiento para el desconocido pero placentero, que lo hizo sentirse feliz de verdad. Entonces le brotaron lágrimas de sus ojos, que se habían puesto bellos y luminosos, y abrazó a la niña con su inmensa cola.

Juntos se presentaron ante el rey y el dragón pidió permiso al soberano para quedarse a vivir con ellos. Además, prometió que nunca volvería a asustar a nadie y que quería que Bosquilandia se llenara de la música hermosa que la niña tocaba. Ella dijo que ese era su destino final, porque Dragonarius Rex era el último dragón que quedaba por apaciguar, así es que ella también quería quedarse.

El rey aceptó y todos los habitantes de Bosquilandia aplaudieron a la pequeña salvadora y se subían sobre el lomo del dragón. Los niños volvieron a jugar, se abrieron las flores otra vez, más grandes y coloridas; regresaron los pájaros con sus plumajes desplegados más hermosos que nunca, y todos pudieron vivir en un país incluso más feliz que antes.

Gentileza Teresa Calderón, escritora chilena



brinko y ocho 37

Vocabulario

Dibuja el significado de la palabra destacada.

“... las llamaradas que les lanzaba.”

“... las flores se marchitaban...”



Después de leer

- 1 Numera del 1 al 3 según cómo ocurrieron los hechos.

- Llegó un enorme dragón a Bosquilandia.
- La niña venció al dragón.
- Una niña se presentó ante el rey.

Responde en tu cuaderno.

- 2 ¿Por qué el rey decidió regalar una parte de su reino?
- 3 ¿Por qué crees que los jóvenes no lograban vencer al dragón?
- 4 ¿Qué crees que sintió el dragón cuando la niña tocó su flauta?
- 5 ¿Qué aprendió el dragón al final de la historia?
- 6 ¿Por qué la niña se quedó en Bosquilandia?

38 *brinko y ocho*

Figura 3. Libro - Lenguaje y Comunicación 2º básico

Fuente: (Palma, Rossel, & Tijero, 2013, pp. 15-16,37-38)

Leo y disfruto

Lee el siguiente artículo informativo.

El oso pardo

Pierre Pfeffer

El oso pardo, aunque es el más común en el mundo, es poco probable que te lo encuentres. Vive solo en el corazón de los bosques, en las regiones salvajes, lejos de los hombres.

¿Qué come? Hierba y todos los frutos que puede encontrar. Devora ratones de bosque e insectos y saquea los panales para comerse la miel, aunque las abejas le piquen el hocico...

La osa le enseña al oseznito a reconocer raíces comestibles, a aplastar hormigueros con un golpe de su pata, recoger bayas y arándanos entre sus garras. Lo lleva también a bañarse y trepar a los árboles, lo cual es útil para encontrar fruta, dar con los nidos y escapar de sus enemigos, como el lobo o el tigre.

Vocabulario

oseznito: cachorro del oso.

bayas: frutos carnosos.

10

eluz

Unidad 3

Historias de animales geniales

Observa atentamente la imagen y descríbela.

- ¿Por qué crees que esta unidad tiene ese nombre?
- ¿Qué textos que conoces tienen como personajes generalmente a animales?



Aprenderé a:



Leer y comprender fábulas.



Escribir una fábula.



Exponer información.

80

schunta

Después de leer

Pinta la opción correcta.

1. ¿En qué localidad se desarrolla la leyenda?



2. ¿A qué objeto o fenómeno natural le da explicación esta leyenda?



3. ¿Por qué Añañuca decide partir en busca de su esposo?



Estaba enamorada.

Quería encontrar la mina.

Su marido lo llamó.

ciento sesenta y tres 163

El pintor Tuo Lan

Carlos Genovese

En la China antigua y milenaria vivió hace mucho tiempo un pintor llamado Tuo Lan. Era un anciano delgado, de larga y blanca barba y de una mirada intensa. Habitaba una humilde cabaña de bambú, situada en las afueras del pueblo. Rara vez salía de su casa, y cuando lo hacía, era tan solo para ir al mercado a comprar alimentos para la semana.

Luego, después de las compras, se sentaba en un banco de madera, a la salida del mercado, y se dedicaba a mirar los rostros de la gente que entraba y salía del recinto. Así permanecía horas, inmóvil y mirando.

Cuando volvía a su casa, colocaba sobre la mesa sus pinceles, sus tintas, sus papeles de seda, sus acuarelas y se ponía a pintar. Cada día pintaba siete rostros. Su trabajo lo hechizaba completamente, tanto así que no oía ni el viento ni la lluvia ni los pájaros.

Al final de la semana, colgaba los trabajos en las paredes y tenía siete veces siete rostros, que tapizaban los muros de su casa. Tuo Lan los contemplaba largamente con las manos cruzadas en la espalda, la cabeza echada hacia un lado y sonreía, porque sentía una secreta alegría: la del deber cumplido.

Unanoché, cuando se esforzaba en terminar un retrato, alguien golpeó a su puerta. Era tarde, pero Tuo Lan estaba igualmente trabajando.

—¿Quién es? —preguntó, sin levantar la cabeza de la pintura.



doscientos sesenta y cinco 275

Figura 4. Libro - Lenguaje y Comunicación 2º básico

Fuente: (Otaíza & Recabarren, 2013, pp. 10,80,163,275)

10. Observo lo que Ana hace durante el día y pienso lo que cada texto dice. Leo con la ayuda de mi docente y confirmo mis predicciones. Respondo a las preguntas.

	
Ana se despierta a las 7h00 de la mañana.	Ana, se baña, se lava los dientes y se peina.
	
Luego, Ana se viste. Se pone el uniforme.	Después, Ana desayuna.
	
Ana se despidió de su familia y de Pipo.	Finalmente, Ana llega y saluda a sus amigos.

DESTREZA: Leer de manera selectiva y pensar en situaciones de recreación, información y estudio. Dado, de una selección previa realizada con el docente, texto de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web, que evidencie sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.

DISTRIBUCIÓN GRATUITA - FOTOCOPIAR SIN PERMITO

5. Leo con mi docente la siguiente poesía. La repito en mi casa.

La casa
Uliana Cinetto

La casa de la jirafa
no tiene techo
para asomar la cabeza
sin que se le arrugue el cuello.
La casa de la tortuga
es paseandera;
pero nunca camina,
siempre la llevan.



En la casa del pingüino
no hay heladera.
Hace tanto frío adentro
como afuera.



En la casa de los peces
no usan paraguas;
porque cuando llueve les gusta
mojarse siempre la cara.



Y en la casa del ciempiés
hay muchas puertas,
mientras salen veinte pies
los otros ochenta entran.

Tomado de Uliana Cinetto en https://www.academia.edu/1711057/ULIANA_CINETTO

DISTRIBUCIÓN GRATUITA - FOTOCOPIAR SIN PERMITO

1. Observo las imágenes y leo con mi docente.



No tengo zapato.
Mi pie está helado.

Tengo un pájaro
que me gusta acariciarlo.

Mi gorra está vieja.
Mi nariz está roja.
Y así...
he contado
toda mi historia.

DISTRIBUCIÓN GRATUITA - FOTOCOPIAR SIN PERMITO

CORRESPONDENCIA FONEMOGRAFEMA

4. Observo cómo se escriben las palabras y saco una conclusión.

		
qu i n u a	Qu i t o	p a q u e t e

5. Observo cuándo el sonido /k/ se escribe con "qu".

qu → e queso, quena, paquete.
qu → i quijada, Quito, esquina.

6. Observo el gráfico y formulo una pregunta con la palabra ¿Quién?.

 _____

7. Escribo las palabras.

 _____

 _____

8. Ordeno las palabras y descubro la oración.

parque, vive en esquina del Quique la

a equipo de mi Quero fútbol.

Figura 5. Libro - Lengua y Literatura 2º Grado

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pp. 52, 58, 63, 187)

4.3. Proceso de diseño

Scott (2002), en su libro “Fundamentos del Diseño” define conceptos esenciales para comprender el método de diseño, cuyos pasos se describen en la siguiente figura:



Figura 6. Método de diseño de Scott

Fuente: (Scott, 2002)

Según el método citado, primera fase (o causa primera) permite describir el problema de diseño y con qué objetivo serán elaboradas las piezas gráficas o multimedia propuestas.

La causa formal o segunda fase está relacionada al proceso creativo, en cuanto a la visualización de las potenciales soluciones conceptuales requeridas para cubrir necesidad de diseño.

La causa material o fase tres se emplea en la elaboración del producto final, en relación al formato de impresión y material adecuado.

Finalmente, en la causa técnica o fase 4 se selecciona el programa o software para transformar el boceto en la idea final de diseño.

A continuación se describen cada una de las fases aplicadas en la realización del presente proyecto:

4.3.1. Causa primera: Identificación de la necesidad de diseño

El presente proyecto planea el diseño de material didáctico para el proceso de enseñanza de la lectoescritura, considerando que los materiales provistos por el gobierno a las unidades educativas públicas no cuentan con las características necesarias para generar un aprendizaje efectivo. Se propone la utilización de ilustraciones, como un recurso que aporte a la enseñanza lúdica de la lectoescritura, mediante proceso de comunicación creativos y atractivos que fomenten el desarrollo psicosocial del niño, la conformación de su personalidad y la generación de valores.

Público objetivo:

La propuesta gráfica va dirigida a niños de 6 a 7 años que estudian en la Unidad Educativa Riobamba, del cual se proyectó un Briefing a una población respectiva.

La segmentación del cliente de la Unidad Educativa Riobamba pertenece a una clase social media.

Clase social: Media y media baja

Fiscal: Inversión del gobierno para la educación.

Partiendo de la segmentación del mercado se proyecta alcanzar a todos los estudiantes de segundo año de educación básica de la unidad educativa ya mencionada anteriormente, al ser un producto editorial debe ser accesible para todos.

Muestra intencional no estratificada:

Unidad Educativa Riobamba (Año lectivo 2015-2016), 2do año de educación básica.

Total de 198 niños.

- 2do “A” con 33 niños.
- 2do “B” con 33 niños.
- 2do “C” con 33 niños.

- 2do “D” con 33 niños.
- 2do “E” con 33 niños.
- 2do “F” con 33 niños.

Perfil demográfico:

- Ocupación: Estudiantes
- Grado o nivel educativo: 2do año de EGB.
- Edad: 6 a 7 años
- Género: Masculino y Femenino
- Etnia: Predominantemente mestiza, mínima indígena.

Ubicación geográfica:

- País: Ecuador
- Provincia: Chimborazo
- Cantón: Riobamba
- Parroquia: Parroquia Lizarzaburu

Perfil psicográfico y cultural:

Los siguientes datos responden al análisis de la información obtenida a través de la aplicación de la ficha de observación del Anexo VI.

- Clase Social: Media y media baja
- Identificación étnica: Mestiza e Indígena
- Personalidad: Los niños de 6 a 7 años son dinámicos y activos. Durante los recesos juegan en grupos, generalmente compuestos de 3 o 4 niños. No cuidan prolijamente de las cosas materiales, pues no tienen una noción clara de su valor. Requiere de un esfuerzo adicional para el maestro atraer y retener su atención clase.

Comportamiento:

- Se interesan por lo llamativo.
- Son alegres e inquietos.

Justificación:

El diseño e ilustración orientados a niños en edades tempranas conlleva un proceso técnico complejo considerando que, además de que deben ser llamativos e interesantes, serán aplicados en la elaboración de material didáctico a ser usado por docentes en los procesos de enseñanza de lectoescritura.

La mayoría de docentes de los 2dos años de EGB de la Unidad Educativa Riobamba emplean materiales didácticos lúdicos debido a que los libros empleados no brindan el soporte gráfico adecuado para apoyar el proceso de aprendizaje de los niños en las edades de 6 y 7 años. Al estar elaborado en material sensible (como hojas de papel o fomix), su durabilidad es mínima.

Como alumnos, los niños requieren ser estimulados visualmente para atraer y retener su atención, además de provocar en ellos el deseo de aprender.

Conclusiones:

La propuesta no se orienta al ámbito digital, ya que la institución educativa carece de instrumentos que permitan desarrollar un aprendizaje activo y continuo basado en la tecnología. Por lo tanto, se empleará un soporte físico manejable y durable, considerando las características propias del público objetivo y la problemática actual del material didáctico empleado.

La elaboración del material didáctico se aplicará a 2 consonantes básicas (m y p) y las cinco vocales del alfabeto, orientado a la pronunciación y lectura (consonantes) y la escritura (vocales y consonantes). Para cada una de las consonantes se plantea la elaboración de un recurso impreso (tipo cuento) cuyo contenido apoye el aprendizaje de la lecto-escritura.

El contenido del material didáctico se divide entonces en tres secciones:

- **Lectura:**
 - **Cuento Infantil:** Para la asociación de las palabras con las ilustraciones. Además, poseen mensajes sobre valores y actitudes que deben ser inculcados a niños de esas edades.
 - **Pictograma:** Para la asociación de las palabras y sílabas con las imágenes específicas.
- **Escritura:**
 - **Rejilla de trazo / dibujo de letras y vocales**
- **Juego:**
 - **Ruleta:** para afianzar el conocimiento adquirido.

4.3.2. Causa formal

Proceso creativo:

Previo al desarrollo del producto editorial para niños de 6 a 7 años se adaptó con distintos tipos de ilustraciones infantiles de personajes y pictogramas, pues el fin de ambos es comunicar un tema en específico.

Los bocetos, guiones de los cuentos se crean mediante lluvia de ideas, para la selección del nombre del personaje principal de los mismos, así como del boceto de dicho personaje, se aplicaron entrevistas a 5 niños de cada paralelo de la Unidad Educativa Riobamba, así como a tres expertos ilustradores. Se detalla como la parte más sustancial del proyecto y consecutivamente a esto entrar en un desarrollo de diseño, diagramación y maquetación.

Estilo:

Para el proceso de la ilustración del producto editorial se ha detallado el estilo adecuado para los niños y descubrir distintos objetivos interesantes para esta edad que demuestran ciertas particularidades que lo hacen más atractivos.

Los resultados de la entrevista se describen a continuación el estilo de ilustración para los niños, según se vaya avanzando se irá puntualizando con mayor profundidad:

4.3.2.1. Entrevistas a niños y expertos

ENTREVISTA A NIÑOS

Pregunta 1: ¿Qué nombre te gustaría que lleve una caricatura de un niño como tú, de 6 o 7 años?

Tabla 4

Nombre del personaje principal de los cuentos

OPCIONES	FRECUENCIA
Sultanito	6
Riobambeñito	20
Pedrito	4
Otro	0
TOTAL	30

Elaborado por: Jessica Andrade

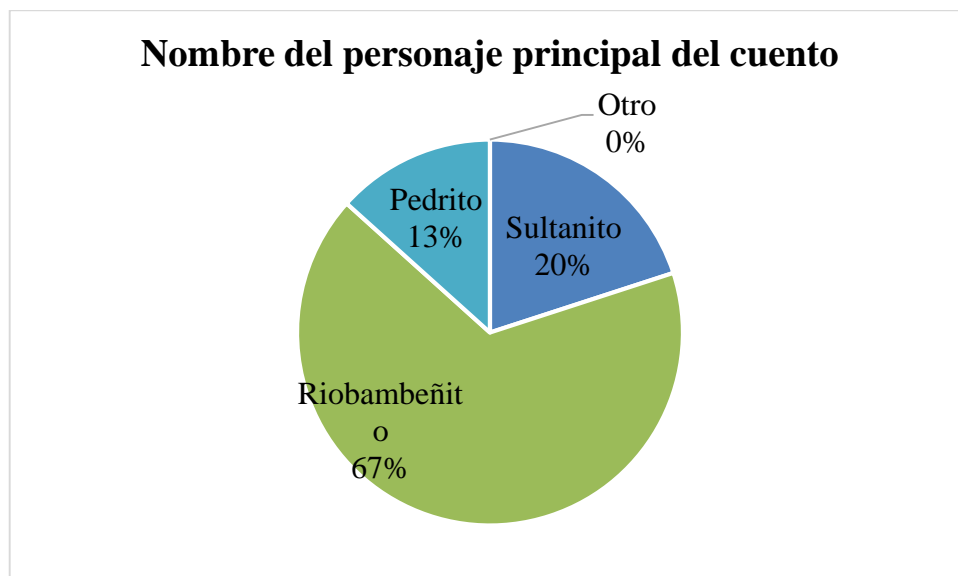


Gráfico 1. Nombre del personaje principal del cuento

Fuente: Tabla 4

El 67% de los entrevistados escogieron el nombre “Riobambeñito”, el 20% seleccionaron “Sultanito” y el 13% restante “Pedrito”. La mayoría de entrevistados se inclinaron por el nombre “Riobambeñito”.

Pregunta 2: ¿a autora ha propuesto tres bocetos para la caricatura, ¿Con cuál te identificas más?

Tabla 5

Nombre del personaje principal de los cuentos

OPCIONES	FRECUENCIA
Indígena	4
Mestizo	23
Estudiante UER	3
TOTAL	30

Elaborado por: Jessica Andrade

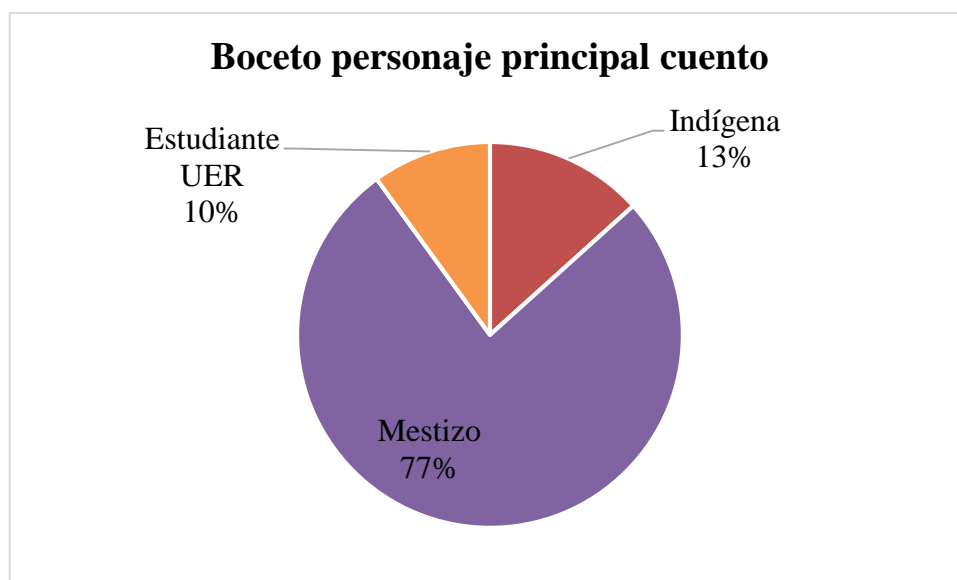


Gráfico 2. Boceto personaje principal cuento

Fuente: Tabla 5

El 77% de los entrevistados escogieron el boceto del personaje “Mestizo”, el 13% seleccionaron el “Indígena” y el 10% restante el “Estudiante de la Unidad Educativa Riobamba”. La mayoría de entrevistados se inclinaron por la imagen del boceto “Mestizo”.

ENTREVISTA A EXPERTOS ILUSTRADORES

Pregunta 1: La autora ha propuesto tres nombres para el personaje que se aplicará en los cuentos orientados a niños entre 6 y 7 años (...) Sultanito (Sultana de los Andes), Riobambeñito (Riobamba y UER) y Pedrito (San Pedro de Riobamba) ¿Considera que alguna de ellas representa la idea general del personaje?

El 100% de los entrevistados seleccionaron el nombre “Riobambeñito” como el más representativo para el personaje principal del cuento.

Pregunta 2: La autora ha propuesto tres bocetos para el personaje (...) ¿Considera que alguno de ellos representa visualmente la idea general del personaje?

El 100% de los entrevistados seleccionaron al boceto del niño mestizo, aportando con las siguientes ideas para la mejora de su diseño:

- Mejillas sonrojadas
- Suéter con elementos andinos o en la R textura indígena
- En la ilustración, incluir elementos al interior de la casa que identifiquen a la UER

4.3.2.2. Guión literario de los cuentos

Considerando el perfil psicográfico y cultural del público objetivo, se plantea la realización de un personaje principal para los cuentos incluidos en los recursos impresos. Dicho personaje fue nombrado como “Riobambeñito”, considerando la ciudad de Riobamba como lugar de su “nacimiento” o “creación”, la connotación cultural y social que tiene ese nombre, y los resultados de la encuesta y entrevista de investigación de los anexos 7 y 8, descritos anteriormente.

Dicho personaje posee las siguientes características:

- Niño mestizo
- Edad de 6 años
- Clase Social: Media baja

Además, cada cuento tendrá otro personaje principal que acompañará a “Riobambeñito” durante la narración del cuento.

NOMBRE DEL CUENTO

1.- Riobambeñito en el país de la letra “M”

2.- La Desobediencia De La Mona Manola

3.- SÍLABAS-PALABRAS:

Ma: manzana

Me: mesa

Mi: miel

Mo: mono

Mu: muñeca

Tabla 6

Guión Literario Letra M

ESCENA	DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN
Escena 1	Riobambeñito es un niño que vivía en un bosque lleno de animales y árboles frutales. Él tiene muchos amigos, y siempre los ayuda cuando más lo necesitan. Los buenos amigos son para él, uno de los tesoros más importantes de la vida.	<i>Lugar:</i> Bosque <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Riobambeñito caminando en medio del bosque, mientras saluda a varios de sus amigos al pasar.

Escena 2	<p>Un día su mejor amiga, la mona Manola, estaba saltando en la mesa de la casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “No saltes en la mesa Manola”, le repetía su mamá. Pero la mona Manola no le hacía caso. Abrazada a su muñeca saltaba y saltaba sobre la pequeña mesa. - “Puedo salir a jugar?”, le preguntó a su mamá. De tanto insistir, su mamá le dio permiso. 	<p><i>Lugar:</i> Comedor / casa de Manola (árbol de manzanas) <i>Ambiente:</i> Interior <i>Acción:</i> Manola saltando en la mesa de la casa, y su mamá enojada.</p>
Escena 3	<p>Entonces, salió Manola al bosque con su nueva muñeca. Mamá Maruja le dijo</p> <ul style="list-style-type: none"> - No te alejes demasiado, que puedes perderte. <p>Pero Manola no hizo caso y, saltando de árbol en árbol, se alejó demasiado de su hogar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dónde estoy??? Se preguntaba, mientras mamá Maruja, desesperada, la buscaba. 	<p><i>Lugar:</i> Bosque, cerca de la casa de Manola <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Mona Manola con muñeca en el brazo saltando de un árbol a otro. Al fondo, mamá Maruja barriendo alrededor del árbol de manzanas.</p>
Escena 4	<p>Pasaban las horas y Manola empezó a sentir hambre. Observó entonces, en el camino, un gran oso vendiendo miel en el camino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Tengo mucha hambre y estoy perdida en el bosque, puedes regalarme un poco de tu miel” le preguntó manola al viejo oso. - “Si vienes conmigo, te regalaré toda la miel que quieras”, le respondió. <p>Manola se dio cuenta de las malas intenciones del oso y salió corriendo lejos de él.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “El bosque encierra muchos peligros Manola”, le había dicho su mamá. Pero la mona Manola no lo entendió hasta entonces. <p>Abrazada a su pequeña muñeca caminó perdida por mucho tiempo, hasta que llegó a la casa de Riobambeñito.</p>	<p><i>Lugar:</i> Bosque tenebroso [Ilustración grande] <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Plano general mona maruja caminando asustada (abrazada a su muñeca). Al fondo el oso malo sosteniendo un tarro de miel en su mano.</p>

<p>Escena 5</p>	<p>Toc – Toc – Toc</p> <ul style="list-style-type: none"> - “¿Quién es?”, preguntó Riobambeñito. - “Soy yo, Manola”, respondió la pequeña mona. <p>Riobambeñito reprendió a Manola por haber desobedecido a su mamá, y emprendieron el viaje de regreso a su casa, junto con su muñeca.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Dónde vives Manola?” le pregunto Riobambeñito. - “En el árbol de manzanas más grande del bosque”, le respondió. <p>Riobambeñito subió a un árbol y divisó la casa de la mona Manola.</p>	<p><i>Lugar:</i> Bosque, árbol de manzanas al fondo <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Riobambeñito tomado de la mano con la mona Manola, regresándola a casa. Manola triste arrastrando su muñeca.</p>
<p>Escena 6</p>	<p>Riobambeñito y la mona Manola caminaron hacia el árbol de manzanas, hasta que lo encontraron. Mamá Maruja reprendió fuertemente a la mona Manola, le quitó su muñeca para que aprendiera la lección, y la guardó en la mesa de la casa. Agradecieron a Riobambeñito por ser un buen amigo, y su amistad perduró para siempre.</p>	<p><i>Lugar:</i> Bosque, frente al árbol de manzanas <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Maruja quitando la muñeca a su hija, muy enojada. Mona manola llorando por su muñeca.</p>

Elaborado por: La autora

Nombre del Cuento

1.- Riobambeñito en el país de la letra “P”

2.- Las Travesuras De Pipo Y Su Pelota

3.- CONSONANTE: PA PE PI PO PU

Pa: pastel

Pe: pelota

Pi: piñata

Po: polín

Pu: puerta

Tabla 7

Guión Literario Letra P

ESCENA	DESCRIPCIÓN	ILUSTRACIÓN
Escena 1	<p>A Riobambeñito le gustaba mucho hacer deportes al aire libre, pues le ayudaba a crecer sano y fuerte. Cerca de su casa vivía su mejor amigo Pipo, un perro muy juguetón y travieso, con quien practicaba el fútbol los fines de semana.</p>	<p><i>Lugar:</i> Bosque <i>Ambiente:</i> Exterior <i>Acción:</i> Pipo y Riobambeñito jugando futbol</p>
Escena 2	<p>Un domingo, Pipo cumplió años, e invitó a sus amigos. A medida que llegaban, él iba abriendo los regalos que le entregaban. Habían muchos y de distintos tamaños.</p> <ul style="list-style-type: none">- “Polines futboleros!!!..... son los polines más bonitos que he tenido”, exclamó Pipo poniéndose el regalo de Riobambeñito en sus pequeñas patitas. <p>Mientras abría uno a uno sus regalos con emoción, podía ver la alegría de todos sus amigos por festejarlo. Qué afortunado era de tener buenos amigos!!!</p> <ul style="list-style-type: none">- “El mejor regalo que has recibido hoy, es la compañía de su amigos, Pipo”, le decía su papá mientras éste lo veía emocionado.	<p><i>Lugar:</i> Sala / casa de Pipo <i>Ambiente:</i> Interior <i>Acción:</i> Pipo abriendo sus regalos, puesto sus nuevos polines. Papa de Pipo detrás de él abrazándolo.</p>
Escena 3	<p>Llegó entonces el momento de soplar las velas. Los papas le habían hecho un gran pastel para él y sus amigos.</p> <ul style="list-style-type: none">- “Nunca ví un pastel tan grande!!!!” Le dijo Riobambeñito a su amigo, el perro Pipo. <p>Pero Pipo había ido a su cuarto a traer el regalo de sus papas, el cual le emocionaba más que el pastel de cumpleaños que mama Pancha había preparado durante horas.</p> <ul style="list-style-type: none">- “Mira el regalo de mi papá Riobambeñito, ¡una pelota de fútbol!”, le respondió. <p>Mientras todos veían con asombro el gran pastel, pipo jugaba con la pelota dentro de casa con gran emoción.</p>	<p><i>Lugar:</i> Comedor / casa de Pipo <i>Ambiente:</i> Interior <i>Acción:</i> Amigos de Pipo (incluido Riobambeñito), su papá y mamá alrededor de un gran pastel.</p> <p>Pipo, jugando con una pelota junto a la mesa del comedor.</p>

<p>Escena 4</p>	<p>El papa de pipo, llamado Peluso, viendo a su hijo le dijo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “No juegues dentro de la casa Pipo, porque vas a romper algo”. - “Yo soy un gran futbolista”, le replicó, “no voy a romper nada”. - A lo que su mamá respondió, “Si no obedeces a tu papá, luego lo vas a lamentar. Cada cosa tiene su lugar. En patio de la casa tú puedes jugar”. <p>Pipo dejó entonces de jugar por un momento, muy molesto con sus papas.</p>	<p><i>Lugar:</i> Comedor / casa de Pipo <i>Ambiente:</i> Interior <i>Acción:</i> Pipo, su papá y su mamá: papas aconsejando amorosamente a Pipo, mientras él está molesto.</p>
<p>Escena 5</p>	<p>Luego de comer el pastel todos los invitados salieron al patio de la casa de Pipo, pues su papá tenía colgada una gran piñata en medio de él.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Vamos Pipo a tu jardín. Detrás de la puerta hay una gran piñata que tu papá colgó para tí”, le dijo Riobambeñito. - “Ya voy!!! Solo juego con mi pelota un momento más”, respondió. <p>Riobambeñito le aconsejó que hiciera caso a su papá, pero Pipo era muy travieso y juguetón, y siguió jugando solo dentro de casa, sin escuchar los consejos de su amigo. Cerró la puerta para que nadie lo molestara, mientras sus amigos jugaban alegres en el patio de la casa.</p>	<p><i>Lugar:</i> Comedor / casa de Pipo <i>Ambiente:</i> Interior <i>Acción:</i> Por la ventana se ve a los amigos de Pipo jugando con la piñata. La puerta está cerrada y Pipo juega dentro de la casa con su pelota.</p>
<p>Escena 6</p>	<p>Mientras todos jugaban a romper la piñata, el pequeño perro Pipo pateaba fuertemente su pelota. De repente, se escuchó un gran ruido</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasó? Todos se preguntaban. <p>Trataron de abrir la puerta, pero estaba cerrada. El papá de Pipo, usando la llave, abrió la puerta de la casa y encontró al pequeño perro Pipo en el suelo, con un fuerte golpe en su patita. Sus nuevos polines estaban rotos y manchados, así como toda la comida regada en el piso, a causa de un pelotazo de Pipo.</p> <p>Todos entendieron entonces la lección de la mamá de Pipo “Si no obedeces a tu papá, luego lo vas a lamentar. Cada cosa tiene su lugar”</p>	<p><i>Lugar:</i> Comedor / casa de Pipo <i>Ambiente:</i> Interio <i>Acción:</i> Pipo herido en el suelo, la porcelana rota en el suelo así como la comida de la mesa de cumpleaños, y la pelota ponchada. Los papas de Pipo molestos junto a él.</p>

Elaborado por: La autora

4.3.2.3. Fundamentos de la caracterización

4.3.2.3.1. Rasgos culturales y socio-económicos

En cuanto a los rasgos culturales y socio-económicos del personaje principal, se ha analizado la auto denominación étnica de los habitantes de la provincia de Chimborazo. Según el censo poblacional del 2010, las más destacadas son la Mestiza e Indígena, tal como puede observarse en la siguiente figura:

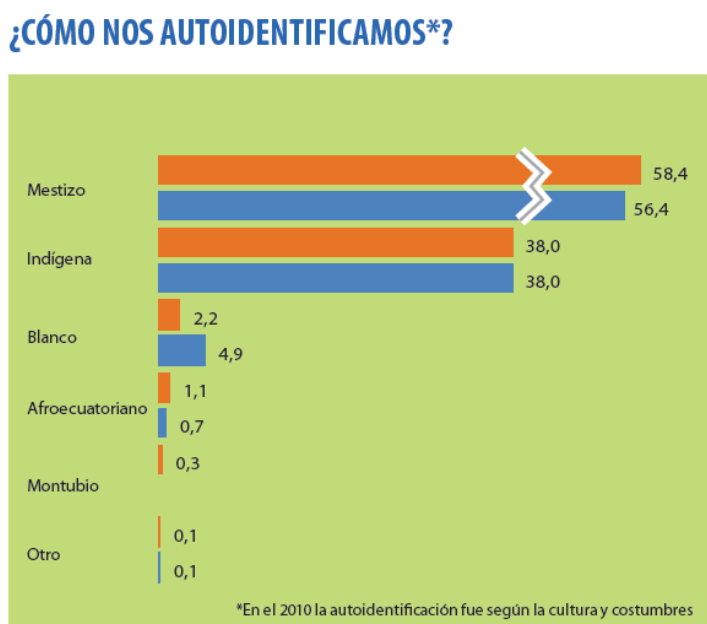


Figura 7. Identificación étnica, provincia de Chimborazo

Fuente: (INEC, 2010)

Además, si se añade a esto la “regionalización” que existe respecto a los rasgos físicos de los habitantes del país, la región sierra ha sido siempre asociada a la etnia indígena, más que a la mestiza.



Figura 8. Identificación étnica por regiones

Fuente: Ministerio del ambiente, <http://areasprotegidas.ambiente.gob.ec/todas-areas-protegidas>

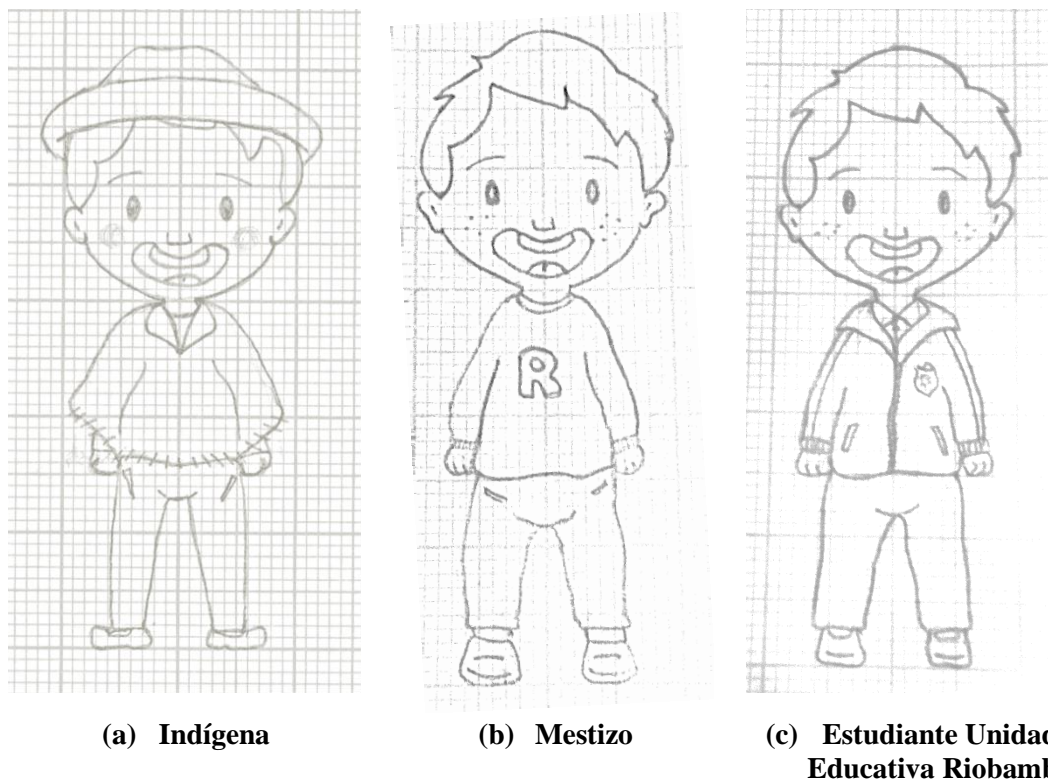


Figura 9. Bocetos para el personaje principal del cuento, con diferentes rasgos culturales y socio-económicos

Elaborado por: Jessica Andrade

Considerando lo anteriormente expuesto, y que el caso de presente estudio se enfoca a niños de la Unidad Educativa Riobamba, se elaboraron tres bocetos, mismos que fueron evaluados por los niños de la institución y varios expertos mediante las entrevistas

planteadas en los anexos 7 y 8, cuyos resultados se describieron anteriormente. Mayoritariamente fue seleccionado el boceto del niño mestizo.

4.3.2.3.2. Proporciones y estilo de diseño

Considerando la gran cantidad de estilos de diseño que pueden observarse en materiales impresos y audiovisuales, se ha realizado el análisis de algunos de ellos considerando el criterio de la autora para su selección.

Ejemplo 1 – Campaña “Ahora que lo ves, di no más”



Figura 10. Ilustración niños de la campaña “Ahora que lo ves, di no más”

Fuente: Buscador imágenes google <https://unicef.org.ec/wp-content/uploads/2017/12/not-2.jpg>

La caracterización de estos niños es clara, además posee una connotación internacional al ser utilizada en una campaña promovida por la Unicef así como a nivel nacional. El rasgo predominante es el tamaño un tanto exagerado de la cabeza respecto al cuerpo, sin llegar a extremos.

La figura 11 muestra el análisis de proporciones de uno de los personajes.



Figura 11. Análisis 1 de proporciones - Ilustración niño

Fuente: Buscador imágenes google <https://unicef.org.ec/wp-content/uploads/2017/12/not-2.jpg>

Elaborado por: La Autora

Ejemplo 2 – Masha y el Oso



Figura 12. Ilustración protagonistas serie animada “Masha y el Oso”

Fuente: Buscador imágenes google <http://www.livmagazine.com.mx/wp-content/uploads/2017/08/masha-y-el-oso.jpg>

Una de las series infantiles animadas más populares de la actualidad es “Masha y el Oso”. Sus protagonistas son personajes tridimensionales; Masha posee unos ojos exageradamente grandes y el tamaño de su cabeza es un tanto más exagerado que el resto

del cuerpo. Su principal protagonista presenta las proporciones que se muestran en la figura 13.

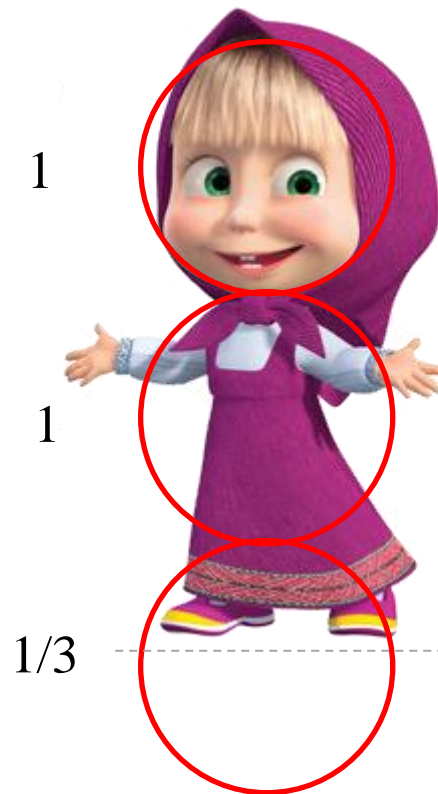


Figura 13. Análisis 2 de proporciones - Ilustración niña

Fuente: Buscador imágenes google <http://www.livmagazine.com.mx/wp-content/uploads/2017/08/masha-y-el-oso.jpg>

Elaborado por: La Autora

Ejemplo 3 – Veo Veo



Figura 14. Ilustración protagonistas “Veo Veo”

Fuente: Buscador imágenes google <http://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/2016/09/veoveo.jpg>

Vevo vevo es un programa infantil de carácter educativo de producción nacional. Dentro de los rasgos predominantes están sus pequeños ojos negros, el exagerado tamaño de su cabeza respecto al resto de su cuerpo. Uno de sus protagonistas presenta las proporciones que se muestran en la figura 15.

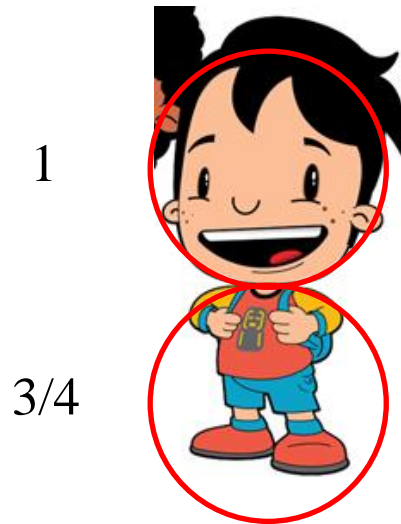


Figura 15. Análisis 3 de proporciones - Ilustración “Vevo Vevo”

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pp. 52, 58, 63, 187)

Elaborado por: La Autora

Ejemplo 4 – Libro - Lengua y Literatura 2º Grado



Figura 16. Libro - Lengua y Literatura 2º Grado

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pp. 52, 58, 63, 187)

La mayoría de personajes de este libro se caracterizan por sus rasgos exagerados (hacia ambos extremos), por ejemplo: brazos muy grandes, piernas muy pequeñas, ojos muy

pequeños, por lo cual es difícil identificar su edad y papel en el contexto de cada lectura a simple vista. Una de dichas ilustraciones presenta las proporciones de la figura 17.



Figura 17. Análisis 4 de proporciones - Libro de Lengua y Literatura 2º Grado
 Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pp. 52, 58, 63, 187)
 Elaborado por: La Autora

Así, podrían citarse un sinnúmero de ejemplos. Para la elaboración de los personajes principales (niños) se ha seleccionado la proporción 1 – 1 – 1/2, considerando las características de las ilustraciones de la campaña “Ahora que lo ves, di no más”.

4.3.2.4. Personajes principales

Riobambeño

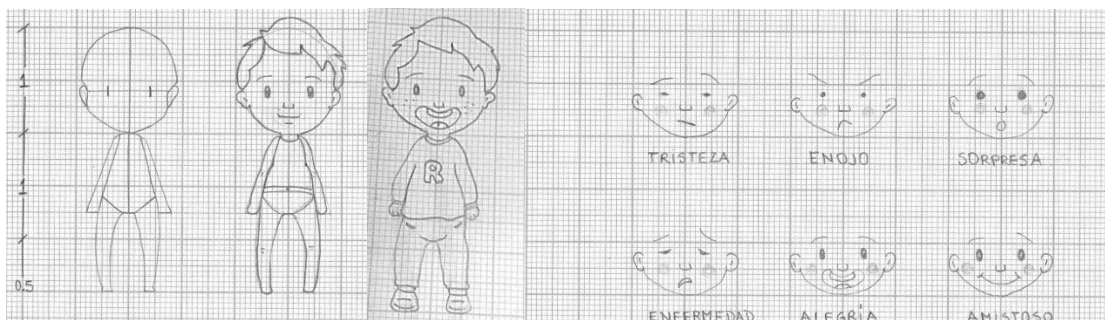


Figura 18. Boceto Riobambeño

Elaborado por: La Autora

Perro “Pipo”

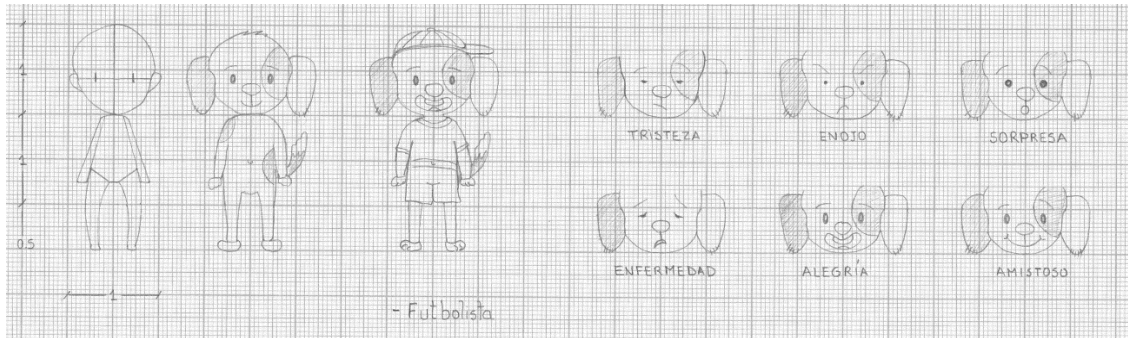


Figura 19. Boceto Perro “Pipo”

Elaborado por: La Autora

Mona “Manola”

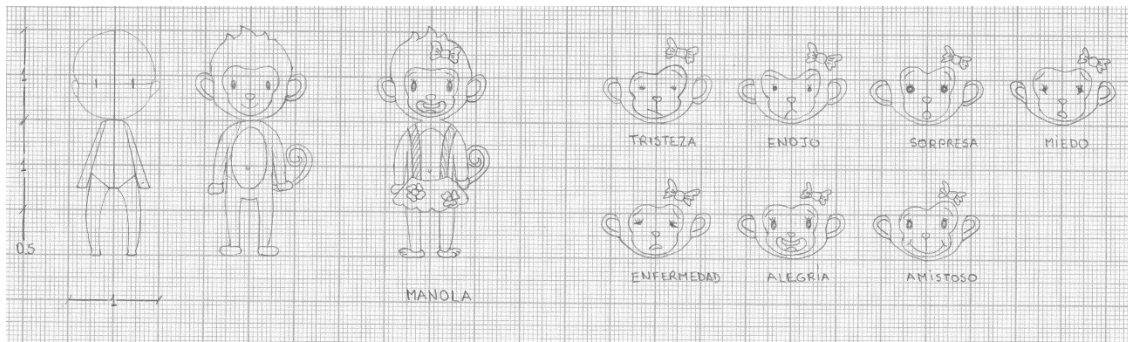


Figura 20. Boceto Mona “Manola”

Elaborado por: La Autora

4.3.2.5. Imágenes para pictogramas

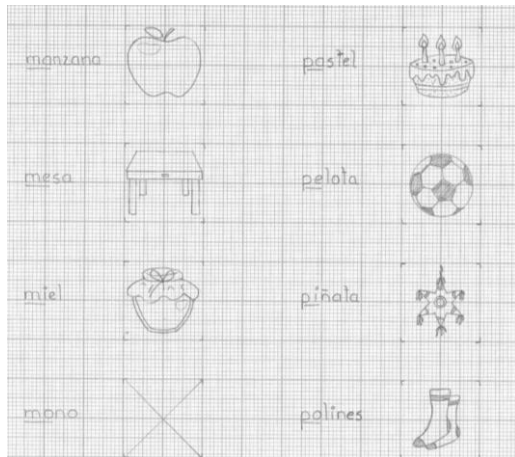


Figura 21-a. Bocetos Pictogramas 1

Elaborado por: La Autora



Figura 22-b. Bocetos Pictogramas 2

Elaborado por: La Autora

4.3.3. Causa material: Definición del material

Los materiales que se han venido definiendo van de acuerdo a lo propuesto final, se ha precisado en primera instancia el producto editorial, con un soporte durable, moderno e interactividad presentadas en las encuestas aplicadas.

Se prevé el uso empastados para cada uno de los cuentos, considerando la cantidad de hojas presente en cada uno de ellos. De esta manera tendrá una mejor calidad, durabilidad, colores atractivos y llamativos para captar la atención de los niños.

Características de impresión

Portada/ Contraportada

Tipo de papel: Couche de 150gr.

Cartón interior para pasta dura: Cartón pasta dura de 1,2mm. Medida 21,5x30,7cm

Tamaño de papel: A4

Acabados: Laminado semi-mate

El formato del diseño e impresión fue establecido en base al tamaño de los libros utilizados actualmente en las aulas de clase de la Unidad Educativa Riobamba para los niños de segundo año de básica (formato A4), y en el estudio referencia de Zúñiga (1998). En este último, la cual se basa en análisis ergonómicos y antropométricos, sugiere el empleo de varios tamaños de impresión (30x45cm, 45x60cm y 21x27cm), del cual se ha seleccionado el de 21x27cm considerando el área de trabajo de los estudiantes.

Los terminados semi-mate y laminado resaltan los colores de las ilustraciones, proporcionan calidad al producto, y lo protegen (en cierto grado) de daños producidos por derrame de líquidos sobre él.

Página interior

Tipo de papel: Couche de 150gr.

Cartón interior: Cartón pasta dura de 1,2mm. Medida 21x29,7 cm

Tamaño de papel: A4

Acabados: Laminado semi-mate

Para las páginas interiores del cuento se ha considerado un tamaño de formato que facilite su manejo (lectura, manipulación) al lector. El cuanto al tipo de papel, el couche es el más apropiado para este fin considerando sus variedades de gramaje y el acabado. Se consideró un gramaje de 150gr, debido al número reducido de hojas de cada cuento. Finalmente se seleccionó un acabado laminado semi-mate para proveer un realce a las ilustraciones y colores, y que éste no se estropee con líquidos que pudiesen ser vertidos accidentalmente sobre él.

Actividades lúdicas

Tipo de papel para actividad lúdica: Plegable

Soporte para escritura: acrílico transparente de 2mm

Acabados: Laminado mate.

Para la rejilla de escritura se empleará acrílico transparente, el cual será cortado en un tamaño de 21x29,7 cm., y pegado sobre el área de escritura.

4.3.4. Causa técnica: Identificación del software

Para el proceso de ilustración se utilizó el software de vectorización Adobe Illustrator en la versión 2017, se lo selecciono luego de realizar varios test con otros programas de similares características como Corel Draw y manga media, reconocidos por brindar herramientas versátiles para la elaboración de ilustraciones.

Se escogió el software Illustrator de la familia Adobe ya que cuenta con herramientas inteligentes de vectorización al momento del redibujado de los bocetos, de igual manera en el aspecto de dar color a las ilustraciones este software cuenta con herramientas de pintura inteligentes que nos facilita el proceso. Illustrator permite manejar varias técnicas de dibujo, por ejemplo, la creación personalizada de pinceles de dibujo, paletas personalizadas de colores, y manejo de texturas y degradados. La gestión de las ilustraciones por capas permitió separar las expresiones y movimientos de los personajes de su esquema base, a fin de mantener sus proporciones y características.

Hardware

- **Computadora:** Macbook pro 2015, para la digitalización de bocetos e ilustración del cuento.
- **Impresora offset:** Por sus altas prestaciones de color; contratación de servicios para la impresión de prototipos, ya que los costos son económicos.
- **Escáner:** Epson L555, para escaneo de bocetos, previo a la digitalización.
- **Cortadora láser:** Para realizar el corte del acrílico, con alta precisión.

4.4. Desarrollo de la propuesta

4.4.1. Generalidades

Tipografía

Para la narración del cuento se utilizó la fuente tipográfica ComicSans ya que es una fuente de fácil identificación y lectura para quienes va dirigido el cuento, permite identificar con facilidad las sílabas que conforman la estructura del cuento. En cuanto a la Jerarquía de los textos, se ha manejado de la siguiente manera:

- **Título:** 124 pt / 33 pt
- **Subtítulo:** 118 pt
- **Letra capital:** 48 pt
- **Cuerpo del texto:** 20 pt

Cromática

En el título y subtítulos del cuento se utilizaron los colores azul y rojo, por ser los colores principales de la bandera de la ciudad y de la Unidad Educativa Riobamba, para dar una identificación cromática al nombre Riobambeñito. El personaje principal (Riobambeñito) presenta una indumentaria con estos mismos colores (y la letra R en el centro de su suéter), por la misma razón antes citada.

Se han empleado colores tierra para el pelaje de los personajes tipo animal (perro y mono), considerando las características naturales y reales de estos animales. Las escenas al aire libre tienen una predominancia del color verde por tratarse de la naturaleza. Los colores fuscias y pasteles se han empleado por la connotación femenina de algunos personajes, y por ser colores llamativos para el público objetivo (psicología del color).

Estructura – Retícula

En la portada se aplicó una distribución áurea (rectángulo áureo), ya que esta distribuye los elementos de tal forma que la atención se centre directamente en el personaje principal

del cuento y la posterior identificación de los demás elementos compositivos del diseño como son el nombre del cuento, y los personajes secundarios. La imagen de la distribución se la puede revisar en la sección 4.4.3. En dicha imagen, el personaje “Riobambeñito” se encuentra ubicado de tal manera que el observador centrará su mirada directamente sobre él antes que en los demás elementos de diseño.

Maquetación y Composición

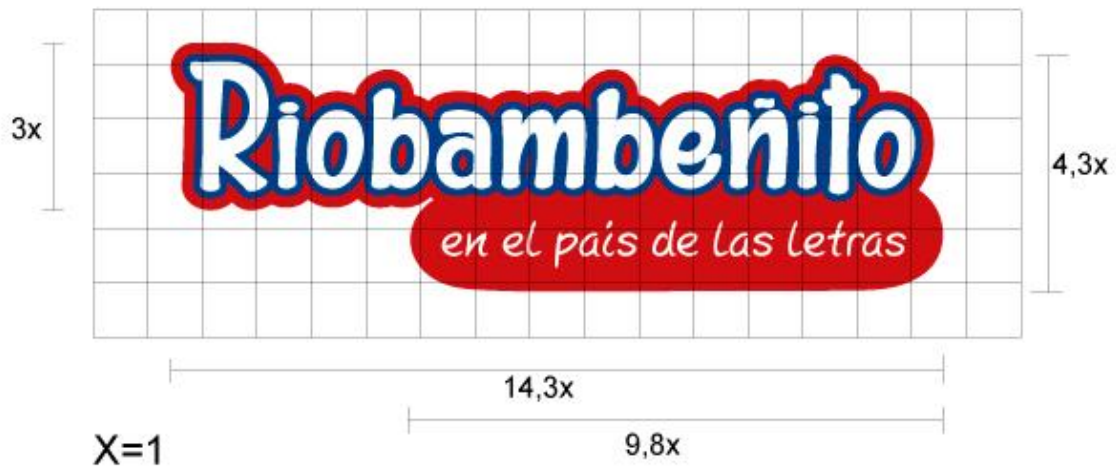
La maquetación en el estricto concepto de la palabra no fue manejada como tal, ya que se utilizó el espacio de trabajo disponible en un solo cuerpo de texto, utilizando letra capital para dar énfasis al inicio del texto en cada una de las escenas.

Se empleó una proporción de un 30% para textos y 70% para la ilustración. En cuanto al texto, se realizaron transparencias sobre las ilustraciones con la finalidad de facilitar la lectura.

4.4.2. Factor X

El identificador que se emplea en los cuentos está establecido en trazo dinámico construido en un área modular de 7,3 x 24,1(X). La medida es proporcional de acuerdo a la unidad de medida a fin de obtener una correcta proporción del logotipo.

LOGOTIPO



CROMÁTICA



B32218

R: 179
G: 34
B: 24



103D7D

R: 16:
G: 61
B: 125



FFFFFF

R: 255
G: 255
B: 255



B32218

C: 11%
M: 98%
Y: 99%
K: 0%



103D7D

C: 98%
M: 88%
Y: 21%
K: 0%



FFFFFF

C: 0%
M: 0%
Y: 0%
K: 0%

Figura 23. Cromática y Logotipo – Factor X

TIPOGRAFÍA

Mr Sunshine 2

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Mcgannahan

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Figura 24. Tipografía – Factor X

4.4.3. Portada

4.4.4.

RETÍCULA



■ Proporción Áurea

Figura 25. Retícula portada cuentos

Elaborado por: La Autora

4.4.5. Páginas Internas

4.4.5.1. Material didáctico - Letra M



Riobambeñito es un niño que vivía en un bosque lleno de animales y árboles frutales.

Él tiene muchos amigos, y siempre los ayuda cuando más lo necesitan. Los buenos amigos son para él, uno de los tesoros más importantes de la vida.



2018 - Universidad Nacional de Chimborazo

Jessica Andrade

Un día su mejor amiga, la mona Manola, estaba saltando en la mesa de la casa.

- No saltes en la mesa Manola - le repetía su mamá.



Pero la mona Manola no le hacía caso. Abrazada a su muñeca saltaba y saltaba sobre la pequeña mesa.

- Puedo salir a jugar? - le preguntó a su mamá.

De tanto insistir, su mamá le dio permiso.

Entonces, salió Manola al bosque con su nueva muñeca.

- No te alejes demasiado, que puedes perderte - le dijo mamá Maruja.

Pero Manola no hizo caso y, saltando de árbol en árbol, se alejó demasiado de su hogar.

- ¿Dónde estoy? -
Se preguntaba, mientras mamá Maruja, desesperada, la buscaba.



Pasaban las horas y Manola empezó a sentir hambre. Observó entonces, en el camino, un gran oso vendiendo miel en el camino.

- Tengo mucha hambre y estoy perdida en el bosque, puedes regalarme un poco de tu miel - le preguntó Manola al viejo oso.

- Si vienes conmigo, te regalaré toda la miel que quieras - le respondió.

Manola se dio cuenta de las malas intenciones del oso y salió corriendo lejos de él.

- El bosque encierra muchos peligros Manola - le había dicho su mamá.

Pero la mona Manola no lo entendió hasta entonces. Abrazada a su pequeña muñeca caminó perdida por mucho tiempo, hasta que llegó a la casa de Riobambeñito.



TOC TOC

Toc - Toc - Toc

- ¿Quién es? - preguntó Riobambeñito.
- Soy yo, Manola - respondió la pequeña mona.

Riobambeñito reprendió a Manola por haber desobedecido a su mamá, y emprendieron el viaje de regreso a su casa, junto con su muñeca.

- ¿Dónde vives Manola? - le pregunto Riobambeñito.
- En el árbol de manzanas más grande del bosque - le respondió.

Riobambeñito subió a un árbol y divisó la casa de la mona Manola.



Riobambeñito y la mona Manola caminaron hacia el árbol de manzanas, hasta que lo encontraron.

Mamá Maruja reprendió fuertemente a la mona Manola, le quitó su muñeca para que aprendiera la lección, y la guardó en la mesa de la casa.

Agradecieron a Riobambeñito por ser un buen amigo, y su amistad perduró para siempre.



Juguemos la ruleta

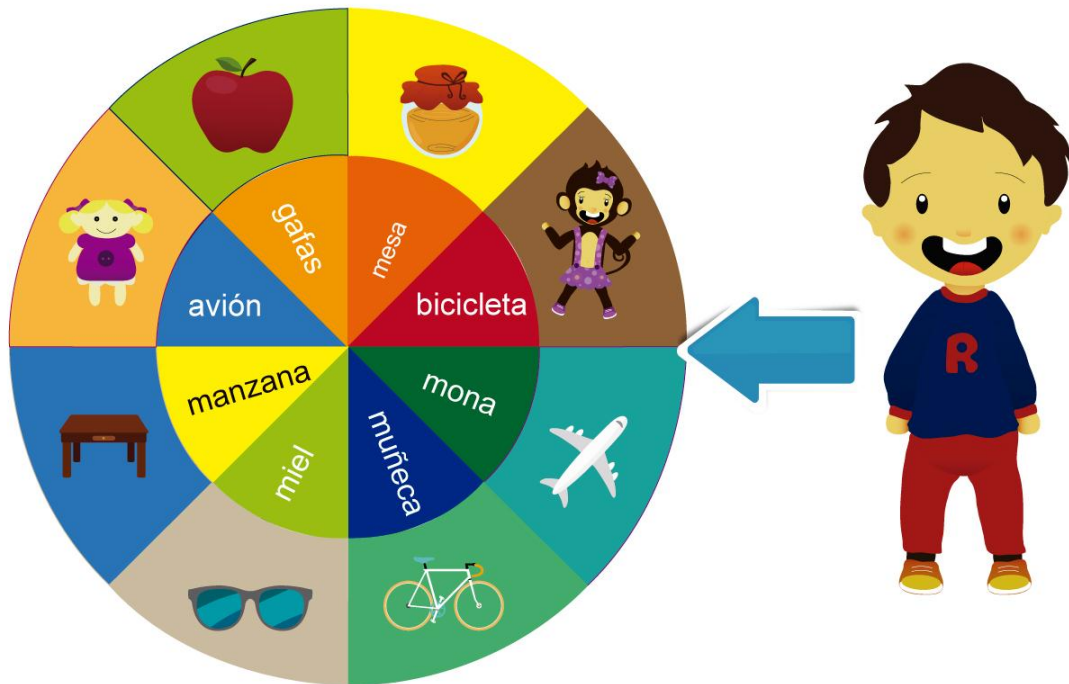


Figura 26. Páginas internas, material didáctico – letra M

Elaborado por: La Autora

4.4.5.2. Material didáctico - Letra P

Reconoce las figuras

	pa
	pe
	pi
	pa
	pu

Riobambeñito

en el país de Las Letras



A Riobambeñito le gustaba mucho hacer deportes al aire libre, pues le ayudaba a crecer sano y fuerte. Cerca de su casa vivía su mejor amigo Pipo, un perro muy juguetón y travieso, con quien practicaba el fútbol los fines de semana.



Un domingo, Pipo cumplió años, e invitó a sus amigos. A medida que llegaban, él iba abriendo los regalos que le entregaban. Habían muchos y de distintos tamaños.

- Polines futboleros!!!..... son los polines más bonitos que he tenido - exclamó Pipo poniéndose el regalo de Riobambeñito en sus pequeñas patitas.



Mientras abría uno a uno sus regalos con emoción, podía ver la alegría de todos sus amigos por festejarlo.

Qué afortunado era de tener buenos amigos!!!
- El mejor regalo que has recibido hoy, es la compañía de tus amigos, Pipo", le decía su papá mientras lo veía emocionado.



Llegó entonces el momento de soplar las velas. Los papás le habían hecho un gran pastel para él y sus amigos.

- Nunca ví un pastel tan grande!!! - Le dijo Riobambeñito a su amigo, el perro Pipo.



Pero Pipo había ido a su cuarto a traer el regalo de sus papás, el cual le emocionaba más que el pastel de cumpleaños, que mamá Pancha había preparado durante horas.

- Mira el regalo de mi papá Riobambeñito, ¡una pelota de fútbol! -, le respondió.

Mientras todos veían con asombro el gran pastel, Pipo jugaba con la pelota dentro de casa con gran emoción.



El papá de pipo, llamado Peluso, viendo a su hijo le dijo:

- No juegues dentro de la casa Pipo, porque vas a romper algo.
- Yo soy un gran futbolista- , le replicó, "no voy a romper nada".



A lo que su mamá respondió, - Si no obedeces a tu papá, luego lo vas a lamentar. Cada cosa tiene su lugar. En patio de la casa tú puedes jugar; Pipo dejó entonces de jugar por un momento, muy molesto con sus papás.

Luego de comer el pastel todos los invitados salieron al patio de la casa de Pipo, pues su papá tenía colgada una gran piñata en medio de él.

- Vamos Pipo a tu jardín. Detrás de la puerta hay una gran piñata que tu papá colgó para tí - le dijo Riobambeñito.
- Ya voy!!! Solo juego con mi pelota un momento más-, respondió.



Riobambeñito le aconsejó que hiciera caso a su papá, pero Pipo era muy travieso y juguetón, y siguió jugando solo dentro de casa, sin escuchar los consejos de su amigo. Cerró la puerta para que nadie lo molestara, mientras sus amigos jugaban alegres en el patio de la casa.



Mientras todos jugaban a romper la piñata, el pequeño perro Pipo pateaba fuertemente su pelota. De repente, se escuchó un gran ruido

CHILILINNNN!

-¿Qué pasó? - Todos se preguntaban.

Trataron de abrir la puerta, pero estaba cerrada. El papá de Pipo, usando la llave, abrió la puerta de la casa y encontró al pequeño perro Pipo en el suelo, con un fuerte golpe en su patita. Sus nuevos polines estaban rotos y manchados, así como toda la comida regada en el piso, a causa de un pelotazo de Pipo.

Todos entendieron entonces la lección de la mamá de Pipo "Si no obedeces a tu papá, luego lo vas a lamentar. Cada cosa tiene su lugar"

Juguemos la ruleta



Figura 27. Páginas internas, material didáctico – letra P

Elaborado por: La Autora

CONCLUSIONES

- Luego de aplicar procesos de observación directa y entrevistas a expertos en el área educativa, se pudo establecer la inexistencia de material didáctico adecuado para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Riobamba. Entre las conclusiones más destacadas de este proceso se encuentran:
 - El material entregado por el Ministerio de Educación es deficiente para la enseñanza de la lecto-escritura en los 2dos años de EBG.
 - El material didáctico adicional que manejan los docentes es adecuado para el proceso de enseñanza de la lecto-escritura (carteles), sin embargo por sus características se deterioran rápidamente.
- A pesar que el material multimedia es altamente recomendable por los expertos para este tipo de proyectos, la propuesta no se orienta al ámbito digital. Esto se debe a que la institución educativa carece de herramientas que permitan desarrollar un aprendizaje activo y continuo basado en la tecnología. Por lo tanto, la propuesta se sustentó en la utilización de un soporte físico manejable y durable.
- La propuesta de diseño del material didáctico se basó en 2 consonantes básicas (m y p) y las cinco vocales del alfabeto, orientado a la pronunciación y lectura (consonantes) y la escritura (vocales y consonantes). Para cada una de las consonantes se elaboró un recurso impreso el cual se dividió en tres secciones:
 - Para la lectura se diseñó un cuento infantil, a fin de que el niño asocie las palabras con las ilustraciones; el cuento además incluyó mensajes sobre valores y actitudes que deben ser inculcados a niños de esas edades. Además se incluyeron pictogramas, para la asociación de las palabras y sílabas con las imágenes específicas.
 - Para la escritura se elaboró una rejilla de trazo a ser usado por el niño para el dibujo de letras y vocales.
 - Finalmente se incluyó un juego tipo ruleta, con el propósito de afianzar el conocimiento de los niños de una manera divertida.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar los materiales didácticos desarrollados en el proceso educativo, así como evaluar su efectividad (a mediano plazo), con la finalidad de reproducir la propuesta de diseño para otras letras y aplicarlo en otras instituciones educativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Bautista, J. (2015). *Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/28073801_Criterios_didacticos_en_el_diseno_de_materiales_y_juegos_en_Educacion_Infantil_y_Primeria
- Cadena, M., & Aguiar, M. (2017). *Diseño aplicado para el fortalecimiento en la lectoescritura en el área de lengua y literatura en infantes del tercer año de básica de la Unidad Educativa Especializada Sordos de Chimborazo en el año 2016*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3484>
- Cano, S., Collazos, C., Manresa, C., & Peñeñory, V. (2016). *Principios de Diseño de Juegos Serios para la Enseñanza de Lectoescritura para Niños con Discapacidad Auditiva*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/307508335_Principios_de_Disenio_de_Juegos_Serios_para_la_Ensenanza_de_Lectoescritura_para_Ninos_con_Discapacidad_Auditiva
- Darias, J. (2010). *Método Fónico-Analítico-Sintético*. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4300/4317.asp>
- Fernández, I. (2012). *Las TICS en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Griñán, V. (2014). *La Lectoescritura en la etapa de educación primaria*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>
- Griñán, V. (2014). *La Lectoescritura en la etapa de educación primaria*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>
- Medina, D. (2008). Evaluación de las competencias de los estudiantes, modelos. *Revista de Investigación Educativa*, 239-255.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lengua y Literatura*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/libros-de-texto/>
- Moina, R. (2010). *Método Fónico*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/275776426/Metodo-Fonico-docx>
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Otaíza, P., & Recabarren, M. (2013). *Lenguaje y Comunicación 2º Básico*. Santiago de Chile: Santillana. Obtenido de <https://es.slideshare.net/EscuelaVillaDulce/lenguaje-y-comunicacin-2-bsico-texto-del-estudiante-editorial-santillana>

- Palma, P., Rossel, L., & Tijero, T. (2013). *Leguaje y Comunicación 2º Básico*. Santiago de Chile: Santillana. Obtenido de https://issuu.com/snow756/docs/lenguaje_y_comunicaci__n_-_2__b__s
- Palta, A., & Posso, F. (2016). *Diseño de un videojuego a partir de un juego de mesa ABCD-español para la enseñanza de la lectoescritura para niños con discapacidad cognitiva moderada*. Obtenido de <http://bibliotecadigital.usb.edu.co:8080/handle/10819/4396>
- Robalino, P. (2014). *El diseño de recursos didácticos para el aprendizaje de la elctroescritura*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8613/1/%E2%80%9CDISE%C3%91O%20DE%20RECURSOS%20DID%C3%81CTICOS%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20LECTOESCRITURA%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20SEGUNDO%20A%C3%91O%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20B%C3%81SICA%20E~>
- Romero, L. (2004). *El aprendizaje de la lecto-escritura*. Obtenido de http://www.feyalegria.org/images/acrobat/Aprendizaje_Lectoescritura_5317.pdf
- Sancho. (1998). *Aprendiendo de las innovaciones en los centros. La perspectiva interpretativa de investigación aplicada a tres estudios de casos*. Barcelona: Octaedro.
- Struen, J. (2017). *La lectura y la Escritura*. Obtenido de <http://laclasedejeison.blogspot.com/2017/02/ensenar-leer-y-escribir-asi-como.html>
- Teberosky, A. (2000). *Los sistemas de escritura*. Barcelona: Congreso Mundial de lectoescritura.
- Thompson, S. (2013). *La importancia del desarrollo de lectoescritura: de la cuna a la escuela*. USAID.
- Zúñiga, I. (1998). *Principios y Técnicas para la elaboración de Material Didáctico para el niño de 0 a 6 años*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.

ANEXOS

Anexo I: Guía estructurada de entrevista – docentes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA DOCENTES

- 1. En la enseñanza en lectoescritura ¿qué material didáctico utiliza?**
.....
.....
.....
.....
- 2. ¿Emplea ud. material adicional al entregado por el Ministerio de educación? ¿Porque?**
.....
.....
.....
.....
- 3. Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como educador o educadora, en la enseñanza de la lectoescritura.**
.....
.....
.....
.....
- 4. Del material didáctico empleado actualmente en el proceso enseñanza-aprendizaje de lectoescritura, ¿Cuáles considera ud. son sus principales ventajas y desventajas?**
.....
.....
.....
.....
- 5. ¿Cuál es su opinión respecto a la inserción de los recursos TICS en la enseñanza de la lectoescritura en los niños de segundo año?**
.....
.....
.....
.....

Anexo II: Guía estructurada de entrevista – psicólogo educativo



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA PSICÓLOGO EDUCATIVO

1. ¿Cómo aprende mejor un niño de 6 a 7 años de edad?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Considerando el aprendizaje específico de la lectoescritura, ¿cuáles son los procesos educativos que debería aplicar el maestro a fin de apoyar el aprendizaje de los niños de 6 a 7 años de edad?

.....
.....
.....
.....
.....

3. ¿Que tipo de material didáctico sería el más aconsejable para los procesos planteado?
¿Qué características del material serían favorables para atraer el interés de los niños (colores, figuras, texturas, entre otras)?

.....
.....
.....
.....
.....

4. En el escenario planteado, ¿Sería favorable el uso de la tecnología (TICs)? ¿Cuál sería la mejor forma de integrarla en este proceso educativo?

.....
.....
.....
.....
.....

5. Considerando la posibilidad incluir animaciones multimedia en el proceso educativo, ¿Qué características deben cumplir, a fin de que sean fáciles de usar y que apoyen efectivamente al proceso educativo?

.....
.....
.....
.....
.....



6. Del material didáctico que emplean actualmente los docentes en el escenario planteado, ¿Cuáles son sus principales ventajas y desventajas?

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

Anexo III: Ficha de observación – caracterización de materiales educativos

DOCENTE:

PARALELO:

OBJETIVO: Caracterizar los materiales educativos empleados en la enseñanza de la lectoescritura, en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Riobamba, período 2016 – 2017

INSTRUCCIONES: Observar al menos 3 clases impartidas por el docente, y completar las siguientes afirmaciones

AFIRMACIONES		RESPUESTAS			OBSERVACIONES
A	El docente maneja regularmente en clase _____ material(es) adicionales (a los regulares o institucionales) durante el proceso educativo <small>(diversidad de materiales y estrategias educativas)</small> Si son varios, Listar:	VARIOS	UN SOLO	NINGÚN	
B	La mayoría de estudiantes regularmente muestran un _____ interés en los materiales educativos empleados <small>(atractivo/calidad del material)</small>	ALTO	MEDIANO	BAJO	
C	La mayoría de estudiantes regularmente _____ se confunden con el uso de los materiales educativos <small>(complejidad o facilidad de uso del material)</small>	SI	NO		
D	Cuando el docente emplea material educativo, la mayoría de estudiantes completan satisfactoriamente las actividades planteadas en clase _____ el apoyo de dicho material <small>(utilidad o importancia de uso)</small>	CON	SIN		
E	El material educativo, en su mayoría, _____ está diseñado para el estudiante interactúe con él <small>(mediante que? lápiz/colores, mouse/teclado)</small>	SI	NO		
F	LOS RECURSOS POSEEN IMÁGENES? <small>[Si la respuesta es sí, completar la afirmaciones de la sección]</small>	SI	NO		
F1	Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente, poseen una _____ representatividad <small>(nivel en el que reflejan el significado del objeto real al que representan - transmiten un mensaje correcto o incorrecto)</small>	ALTA	MEDIA	BAJA	
F2	Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente, tienen un tamaño _____ para su correcta visualización.	ADECUADO	INADECUADO		
G	LOS RECURSOS POSEEN AUDIO? <small>[Si la respuesta es sí, completar la afirmaciones de la sección]</small>	SI	NO		
G1	El audio empleado en el material educativo es _____ comprensible <small>(en volumen y pronunciación)</small> , considerando el entorno en que es reproducido y la rapidez de comprensión de los estudiantes.	BASTANTE	MEDIANAMENTE	POCO	
H	LOS RECURSOS POSEEN TEXTO? <small>[Si la respuesta es sí, completar la afirmaciones de la sección]</small>	SI	NO		
H1	Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen una tipografía que _____ su correcta comprensión.	FACILITITA	DIFICULTA		
H2	Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen un tamaño _____ para su correcta visualización.	ADECUADO	INADECUADO		
I	LOS RECURSOS POSEEN VIDEOS O ANIMACIONES?	SI	NO		
I1	Las animaciones o videos empleados son _____ comprensibles <small>(guión, imágenes, audio, texto, tamaño visual)</small> , considerando el entorno en el que son reproducidos, su soporte de proyección <small>(monitor)</small> y la edad de los estudiantes.	BASTANTE	MEDIANAMENTE	POCO	

Anexo IV: Guía estructurada de entrevista – expertos en comunicación visual



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A EXPERTOS

El objetivo de la presente entrevista es “Conocer su criterio, como experto en el área de diseño gráfico/editorial, respecto a la elaboración de material didáctico en la enseñanza de lecto-escritura, para niños entre 6 y 7 años”. En base a la información brindada, se desarrollará una propuesta de diseño para la Unidad Educativa Riobamba.

Pregunta base: Según su criterio,para la elaboración de material didáctico orientado a la enseñanza de lecto-escritura, para niños entre 6 y 7 años?

COMPONENTE ICONOGRÁFICO

1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse (fotografía, ilustración, abstracción)?

2. ¿Cuál es la proporción ideal entre texto e imagen?

COMPONENTE TIPOGRÁFICO

3. ¿Qué tamaños de fuente serían ideales (cuerpo de texto, títulos)?

4. ¿Qué familias tipográficas debería emplearse?

5. ¿Qué variantes (tono, comprensión, inclinación) tipográficas se podrían utilizar?

COMPONENTE CROMÁTICO

6. ¿Qué colores son recomendados para las ilustraciones?

7. ¿Cuáles colores son recomendados para texto?

Alguna observación o recomendación

Gracias por su colaboración

PREGUNTAS / COMPONENTES	Lcdo. David Isin	M.Sc. Marcela Cadena	Lcda. Mariela Samaniego	M.Sc. Jorge Ibarra	M.Sc. Rafael Salguero
COMPONENTE ICONOGRÁFICO					
1. Nivel de Imagen	Ilustración	Ilustración, aplicando técnica de abstracción	Ilustración	Ilustración	Ilustraciones y fotos reales
2. Proporción texto-imagen	Armonía, texto, imagen y maquetación	Depende del soporte donde se coloquen los elementos gráficos	70% imagen 30% texto	70% imagen 30% texto	70% imagen 30% texto
COMPONENTE TIPOGRÁFICO					
3. Tamaño fuente (texto, títulos)	Jerárquico	Depende del soporte, ej: en A4 títulos 16-18 y texto 12	Textos: 12 (de acuerdo al soporte)	Títulos: entre 16-18 pts Cuerpo de texto: entre 12-14 pts	Títulos: entre 16-22 pts Cuerpo de texto: 12-15 pts
4. Familias tipográficas	Sin Serif, Decorativas	No debe poseer muchos rasgos; fuente redondeada	Sin serif y negritas	Títulos y textos cortos: sin serifa. Textos extensos: serifa	Títulos: Decorativas sin serifa. Bloques de texto: Romanos o sin serifa
5. Variantes tipográficas	Bold, Regular, Semibold	Tono, Comprensión	Sin inclinación	Tono, comprensión e inclinación.	Usar prioritariamente el tono (Light – Bold – Black)
COMPONENTE CROMÁTICO					
6. Colores ilustraciones	Planos, Primarios, Cálidos	Colores vivos – llamativos	Colores primarios y secundarios	Primarios	Prioritariamente colores primarios. Se puede complementar con los secundarios

7. Colores texto	Negro, Azul (contraste con el fondo)	Contraste de color	Negro – ocre	Contraste de color. Por cuestiones de combinación usar el gris (neutro)	Usar altos contrastes (amarillo-negro, naranja-negro)
Recomendaciones adicionales	Armonía entre color, texto, composición y diagramación. Usar ilustraciones de acuerdo al contexto	Debería indicarse el tipo de material didáctico a realizar.	Buen contraste entre figura -fondo	Definir el tipo de ilustración acorde al segmento meta.	El material didáctico debe ser minimalista, no recargado, y muy simétrico.

Anexo V: Guía de observación técnica

OBJETIVO: Caracterizar el problema de investigación, desde el punto de vista técnico/visual.

INSTRUCCIONES: Ingresar a las aulas de clase, y completar las siguientes afirmaciones

COMPONENTE	AFIRMACIONES	RESPUESTAS		
	GENERALIDADES			
AULA	A El material didáctico empleado en el aula de clase es de tipo _____	LUDICO	NO LÚDICO	AMBOS
	B El espacio de trabajo de cada estudiante es _____	PERSONAL	COMPARTIDO	GRUPO FOCAL
	C En el aula de clase existe un espacio _____ para almacenar el material didáctico	ADECUADO	INADECUADO	
	D En el espacio de trabajo, el alumno posee a la mano las herramientas necesarias para realizar las actividades de clase	SI	NO	
	E Qué encontramos en el espacio de trabajo del alumno?			
	AMBIENTE DE APRENDIZAJE			
F La iluminación del aula de clase es _____ para la lectura de un texto de periódico o revista, o la correcta visualización de un gráfico (FUENTE DE LUZ:)	SUFICIENTE	INSUFICIENTE		
G Los colores empleados en las paredes son _____ (COLOR:.....)	FRIO	CÁLIDO		
	ICONOGRÁFICO			

MATERIAL DIDÁCTICO	H Niveles de imagen empleados			
	I Proporción entre texto e imagen			
	J Tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos)			
	TIPOGRÁFICO			
	K Tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos)			
	L Familias tipográficas	Romanos	Egipcias	Sin Serf
		Palo Seco	Decorativas	
	CROMÁTICO			
	M Colores empleados	Primarias	Secundarias	Terciarias
		Gamas	Armonías	Contrastes
ICONOGRÁFICO				
N Niveles de imagen empleados	Fotografía real	Ilustración	Abstracción	
	Fotografía combinada con ilustración			
O Proporción entre texto e imagen				
P Tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos)				
LIBROS	TIPOGRÁFICO			
	Q Tamaños de fuente (cuerpo de texto y títulos)			
	R Familias tipográficas	Romanos	Egipcias	Sin Serf
		Palo Seco	Decorativas	
	CROMÁTICO			
	S Colores empleados	Primarias	Secundarias	Terciarias
		Gamas	Armonías	Contrastes

Anexo VI: Guía de observación técnica - perfil psicográfico y cultural alumnos 2do año de EGB

ASPECTOS GENERALES	
¿Usan ropa de marca?	Mayoritariamente no, ya que usan zapatillas y zapatos venus y mochilas sin marca evidente. Escasos alumnos usan mochilas (totto), zapatos (pony) o zapatillas (pony, nike) de marca.
¿Usan herramientas educativas de marca?	Mayoritariamente no, ya que usan lápices “mongol”, colores “crayola” o cuadernos “Scribe”. Escasos alumnos emplean materiales costos, por ejemplo colores “faber castel”, cuadernos “norma” o lápices “standler”.
¿A qué etnia pertenecen?	Se observan niños tanto mestizos como indígenas.
COMPORTAMIENTO RECREO	
¿Qué juegan y como lo hacen?	Son dinámicos y activos. Durante los recesos juegan en grupos, generalmente compuestos de 3 o 4 niños. Los juegos más comunes son: “las cogidas”, “las escondidas”, “la rayuela”, o juegos con balón o pelota. Existen escasos niños que llevan aparatos electrónicos para jugar en el recreo (tablets o celulares)
¿Qué tipo de alimentos consumen?	Existe una mayoría de niños que llevan dinero para comprar en el bar de la institución, generalmente, comida preparada o fruta. Sin embargo, hay niños que no consumen nada, o que llevan frutas o alimentos preparados enviados por sus madres.
COMPORTAMIENTO EN CLASE	
¿Cómo actúan en clase?	Son inquietos, bulliciosos y juguetones. El maestro o maestra debe hacer un esfuerzo para atraer y retener su atención. Son despreocupados del estado de sus herramientas y materiales.

Anexo VII: Guía estructurada de entrevista – niños de 6 y 7 años de la Unidad Educativa Riobamba



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A NIÑOS

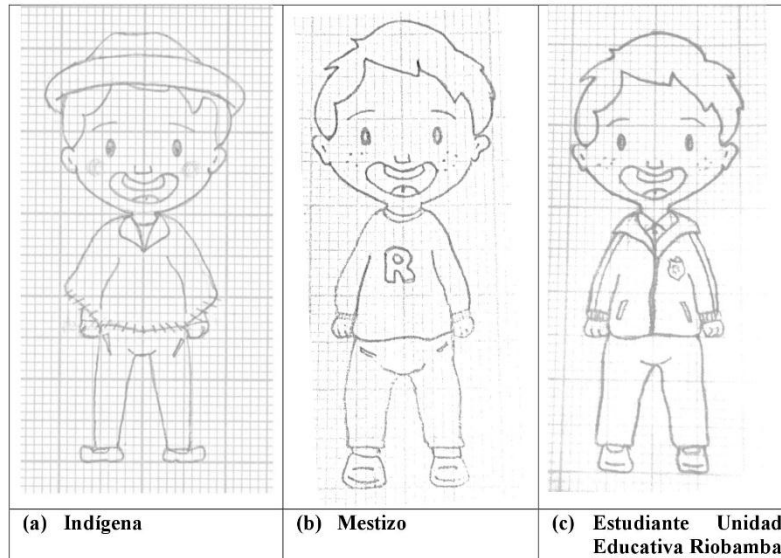
Objetivo: Evaluar los bocetos elaborados para el personaje principal de varios cuentos orientados al proceso de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura de los niños de la Unidad Educativa Riobamba, con edades entre 6 y 7 años.

NOMBRE DEL PERSONAJE

- ¿Qué nombre te gustaría que lleve una caricatura de un niño como tú, de 6 o 7 años?
 - Sultanito
 - Riobambeñito
 - Pedrito
 - Otro: _____

BOCETO DEL PERSONAJE

- La autora ha propuesto tres bocetos para la caricatura. ¿Con cuál te identificas más?



Gracias por su colaboración

Anexo VIII: Guía estructurada de entrevista – expertos en el área de la ilustración



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA A EXPERTOS ILUSTRADORES

Objetivo: Evaluar los bocetos elaborados para el personaje principal de cuentos orientados al proceso de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura (la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente; dentro del contexto educativo es considerado un proceso de aprendizaje) de los niños de la Unidad Educativa Riobamba, con edades entre 6 y 7 años.

Se solicita a los entrevistados aportar con sus ideas y experiencia en el área de la ilustración.

ENTREVISTADO: _____

TÍTULO: _____

AÑOS DE EXPERIENCIA EN EL ÁREA: _____ años

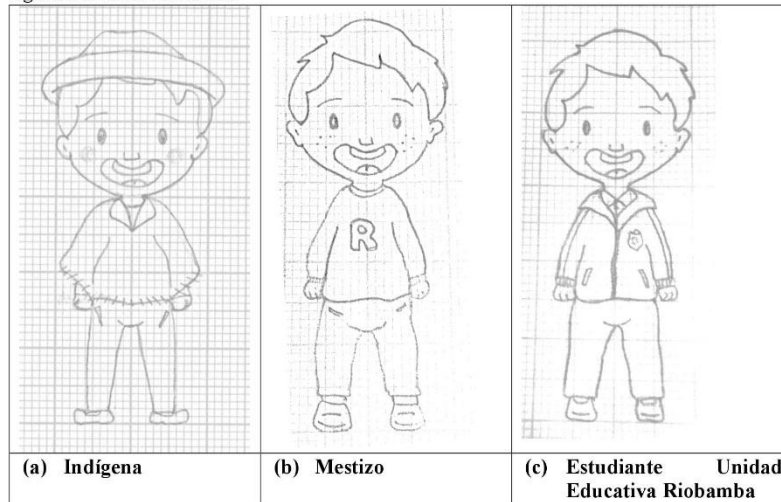
NOMBRE DEL PERSONAJE

1. La autora ha propuesto tres nombres para el personaje principal de dos cuentos orientados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura de los niños entre 6 y 7 años: *Sultanito* (Sultana de los Andes), *Riobambeñito* (Riobamba y UER), *Pedrito* (San Pedro de Riobamba). ¿Considera que alguna de ellos representa la idea general del personaje?

- a. Si SI, Cuál? _____
- b. Si NO, Cuál considera ud. sería una mejor opción y por qué?

BOCETO DEL PERSONAJE

2. La autora ha propuesto tres bocetos para el personaje, los cuales responden a las siguientes características:



¿Considera que alguno de ellos representa visualmente la idea general del personaje?

a. Si **SI**, Cuál? _____

b. Si **NO**, Cuál considera ud. sería una mejor opción? _____

3. Si seleccionó alguno de los personajes propuestos, ¿qué cambios visuales realizaría en éste para mejorar su adaptación a la idea del proyecto?

Gracias por su colaboración

PREGUNTAS	Ing. Viviana Cuenca	Ing. Rous Ramos	Ing. Edwin Ríos
1. Nombre del personaje	Riobambeñito	Riobambeñito	Riobambeñito
2. Boceto del personaje	Mestizo	Mestizo	Mestizo
Cambios visuales propuestos	Mejillas sonrojadas. Suéter con elementos andinos o en la R. En el interior de la casa, elementos que identifiquen a la UER.	Mejillas sonrojadas (como las del niño indígena). R con textura andina.	Ninguna