



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

**Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del
abecedario en inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación
General Básica de la Unidad Educativa Invesciencias de la ciudad de
Guayaquil, 2017**

AUTOR:

CISTERNAS BUENAÑO, ARIADNA GABRIELA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADA EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Lcda. Naranjo Rojas, María Katherine, Ms

Guayaquil, Ecuador

7 de marzo del 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Cisternas Buenaño Ariadna Gabriela**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR (A)

f. _____

Lcda. Naranjo Rojas, María Katherine, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, a los 7 días del mes de marzo del año 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Cisternas Buenaño Ariadna Gabriela**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario, en inglés en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017** previo a la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 7 días del mes de marzo del año 2018

EL AUTOR

f. _____
Cisternas Buenaño Ariadna Cisternas



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Cisternas Buenaño Ariadna Gabriela**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario, en inglés en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 7 días del mes de marzo del año 2018

f. _____
Cisternas Buenaño Ariadna Gabriela

REPORTE DE URKUND

URKUND

Documento: [tesis_urkund.docx](#) (031736526)
Presentado: 2018-02-10 05:50 (-05:00)
Presentado por: anadna1233@hotmail.com
Recibido: maria.naranjo07_uca@gmail.com
Mensaje: Cisternas tesis. [Mostrar el mensaje completo](#)

2% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.

[Ver](#) [Imprimir](#) [Compartir](#) [Exportar](#) [Reiniciar](#) [Compartir](#)

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	Secretaría de II. SEP. MAQ. UCC36.docx
	http://www.00010010.wmi.edu.ec/bitstream/113456789/5146/1/051320FECTH202610130704864...
	https://pedagogos.usal.es/jspui/bitstream/10366/11411/1/Recursos%20digitales.pdf
	olivia_sanchez.dniz
	https://www.docos.gov.py/imagenes/imagenes/MATERIAL_DE_CURSOS_Entrecista_en_educac...
	http://www.cuamtro.edu.cu/imagenes/imagenes/2014/12/11/11.pdf

2% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 3 fuentes.

... y los materiales de enseñanza interactivos y dinámicos que ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
Como un medio para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Bazan, 2014). Cada vez la educación se vuelve más y más competitiva por lo que para alcanzar un mejor nivel educativo se necesita del apoyo de recursos que ayuden en el proceso de enseñanza, como lo son los materiales didácticos digitales de varios formatos y métodos dinámicos e interactivos (Bautista, Martínez y Miracheta, 2014).

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis maravillosos padres, Gloria y Rodrigo por su amor, su esfuerzo, sus consejos y por todo el apoyo incondicional que me brindan cada día, gracias por no solo ser mis padres sino también mis mejores amigos.

A mi prima y mejor amiga, Emilia, por estar siempre a mi lado brindándome su cariño y compartiendo conmigo, tanto los momentos alegres como los tristes durante todo el transcurso de mi vida.

A mis profesores por todas las enseñanzas, ayuda y conocimientos dados a lo largo de la carrera pero en especial agradezco a mi tutora, Katherine Naranjo por su gran apoyo y por la colaboración brindada durante el desarrollo de este proyecto.

A mis grandes amigas, Sharon, Stephany, Ma. José, Vero, Vianney y Brigitte por todos los momentos que hemos pasado a lo largo de toda nuestra etapa universitaria.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi amor a mis abuelas Maritza Valenzuela y Gloria Rugel, dos de las mujeres que más he amado y admirado en la vida. Mujeres fuertes y luchadoras que a pesar de que ya no están aquí en vida, las llevo conmigo en cada una de las acciones y decisiones que realizo y a las que siempre les estaré agradecida por todas las risas, consejos y por todo ese amor que me brindaron.

Solo espero algún día llegar a ser al menos la mitad de lo que ellas fueron. Las amo y las extraño mucho.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. Anaís Sánchez Mosquera, Ms.

Delegado 1

f. _____

Lcdo. Billy Gustavo Soto Chávez, Ms.

Delegado 2

f. _____

Lcdo. Washington Quintana Morales, Mgs.

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Lcda. Naranjo Rojas, María Katherine, Ms

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	17
1.1 Planteamiento del Problema	18
1.2 Objetivos del proyecto	19
1.2.1 Objetivo General	19
1.2.2 Objetivos Específicos.....	19
2. Metodología de Investigación	20
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación	20
2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.	21
Unidad Educativa Invesciencias	21
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.....	26
2.2 Análisis de proyectos similares.	31
2.2.1 ABC Phonics.....	31
2.2.2 ABC Toyland.....	33
2.2.3 Sago mini.....	34
3. Proyecto.....	36
3.1 Criterios de Diseño	36
3.1.1 Formato	36
3.1.2 Interfaz.....	36
3.1.3 Retícula.....	38
3.1.4 Estilo de interacción.....	38
3.1.5 Línea gráfica	39

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales	43
3.3 Evaluación de Artes iniciales.....	52
3.4 Desarrollo de la propuesta grafica inicial.....	58
3.5 Desarrollo de línea grafica definitiva.	59
3.5.1 Contenido	59
3.5.2 Botones.....	61
3.5.3 Audio.....	64
3.5.4 Ilustraciones.....	64
3.6 Arte Final de las piezas graficas.....	67
3.7 Implementación y verificación del material digital.....	71
3.8 Producto Final	73
4. Conclusiones y recomendaciones	74
4.1 Conclusiones.....	74
4.2 Recomendaciones.....	74
5. Bibliografía	75

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. ABC Phonics.....	30
Figura 2. Pantalla ABC Phonics.....	30
Figura 3. Menú de ABC Phonics.....	31
Figura 4. Pantalla de victoria.....	31
Figura 5. Juego de ABC Toyland.....	32
Figura 6. Juego de ABC Toyland.....	32
Figura 7. Personajes de ABC Toyland.....	33
Figura 8. Sago mini.....	33
Figura 9. Ilustración.....	34
Figura 10. Personajes de Sago mini.....	34
Figura 11. Formato.....	35
Figura 12. Botón de Acción Flotante.....	36
Figura 13. Retícula modular.....	37
Figura 14. Flat Design.....	38
Figura 15. Personaje.....	39
Figura 16. Cromática.....	40
Figura 17. Big Bottom Cartoon.....	41
Figura 18. Montserrat Bold.....	41
Figura 19. Quicksand.....	41
Figura 20. Boceto de personaje 1.....	42
Figura 21. Boceto de personaje 2.....	43
Figura 22. Boceto de personaje 3.....	43

Figura 23. Boceto de vestuario 1.....	44
Figura 24. Boceto de vestuario 2.....	44
Figura 25. Boceto de vestuario 3.....	45
Figura 26. Boceto de pantalla de inicio 1.....	45
Figura 27. Boceto de pantalla de inicio 2.....	46
Figura 28. Boceto de pantalla de inicio 3.....	46
Figura 29. Proceso de vectorización.....	47
Figura 30. Propuesta de pantalla 1.....	47
Figura 31. Propuesta de pantalla 2.....	48
Figura 32. Propuesta de pantalla 3.....	48
Figura 33. Propuesta de personajes 1.....	49
Figura 34. Propuesta de personajes 2.....	49
Figura 35. Propuesta de personajes 3.....	49
Figura 36. Propuesta de vestuario 1.....	50
Figura 37. Propuesta de vestuario 2.....	50
Figura 38. Propuesta de vestuario 3.....	51
Figura 39. Propuestas de vestuarios.....	51
Figura 40. Propuestas de rostros.....	52
Figura 41. Propuestas de pantallas de inicio.....	53
Figura 42. Propuesta de vestuario ganadora.....	53
Figura 43. Propuesta de rostro ganadora.....	54
Figura 44. Propuesta de pantalla ganadora.....	54
Figura 45. Opción de logo 1.....	55

Figura 46. Opción de logo 2.....	55
Figura 47. Opción de logo 3.....	55
Figura 48. Pantalla de material digital interactivo.....	56
Figura 49. Pantalla de inicio.....	57
Figura 50. Pantalla de Animals.....	58
Figura 51. Pantalla de Wordplay.....	59
Figura 52. Pantalla de Matching.....	59
Figura 53. Pantalla de Zoo.....	60
Figura 54. Botón de Start.....	60
Figura 55. Botones del menú principal.....	61
Figura 56. Botones de secciones.....	61
Figura 57. Botón de regreso.....	61
Figura 58. Botón para cerrar.....	61
Figura 59. Botones de avanzar y retroceder.....	62
Figura 60. Botón de sonido.....	62
Figura 61. Botón de siguiente.....	62
Figura 62. Fondo.....	63
Figura 63. Escenario exterior del zoológico.....	64
Figura 64. Campo abierto.....	64
Figura 65. Escenario interior de zoológico.....	65
Figura 66. Personajes.....	65
Figura 67. Animales de zoológico.....	66
Figura 68. Pantalla de inicio – Material digital interactivo.....	66

Figura 69. Menú principal – Material digital interactivo.....	67
Figura 70. Instrucciones– Material digital interactivo.....	67
Figura 71. Sección Animals – Material digital interactivo.....	68
Figura 72. Sección Wordplay – Material digital interactivo.....	68
Figura 73. Sección Matching – Material digital interactivo.....	69
Figura 74. Pantalla de victoria – Material digital interactivo.....	69
Figura 75. Sección Zoo – Material digital interactivo.....	70
Figura 76. Implementación del material digital interactivo.....	71
Figura 77. Implementación del material digital interactivo.....	71
Figura 78. Mockup de caja y cd.....	72
Figura 79. Mockup de producto final.....	72

RESUMEN

El presente trabajo propone el diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario del idioma inglés, en niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Invesciencias. Este proyecto surge debido a la creciente importancia del aprendizaje del inglés como herramienta clave para el éxito profesional y el escaso material digital interactivo. Para el desarrollo del proyecto se utiliza la investigación documental y descriptiva a través de técnicas tipo cualitativas como las entrevistas a profundidad, la observación no participante y los grupos focales para luego definir los criterios de diseño que permitieron la exitosa implementación del material digital interactivo en el aula de clase.

Palabras Claves: Diseño Interactivo – Material Didáctico – Abecedario – Inglés

ABSTRACT

The following work presents the design of interactive digital material to reinforce the learning of the English language's alphabet in 5 year old of the Unidad Educativa Invesciencias. This project arises due to the growing importance of the learning of English as a key tool for professional success and the scarce existence of interactive digital material.

For the development of the project, documentary research and descriptive research through qualitative technics such as in-depth interviews, non-participant observation and focus groups are used to then define the design criteria that allowed the successful implementation of interactive digital material in the classroom. **Keywords:** Interactive Design – Teaching Materials – Alphabet – English

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto “Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario en inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017”, tiene la finalidad de servir de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua de una manera didáctica y divertida.

El dominio del inglés se ha convertido en un requisito clave para tener un mejor desarrollo profesional y para la obtención de mejores oportunidades laborales. La Unidad Educativa Invesciencias toma en consideración la importancia de la enseñanza del inglés desde una edad temprana, pero no cuenta con materiales digitales interactivos para fortalecer el aprendizaje del inglés.

Para el desarrollo de este proyecto de titulación se aplica la investigación documental, la que consiste en la recopilación de información a través de la consulta de libros, revistas científicas y artículos, también se utiliza la investigación descriptiva con un enfoque cualitativo haciendo uso de técnicas como las entrevistas a profundidad, la observación no participante y los grupos focales.

Teniendo en cuenta la información recopilada se determinan los criterios de diseño que hacen posible la implementación del material digital interactivo en el aula de clase dando como resultado una herramienta funcional y atractiva que cumple con los objetivos planteados al inicio del proyecto.

1.1 Planteamiento del Problema

El aprendizaje del inglés sirve como una herramienta clave para la formación de profesionales completos que se desenvuelven con éxito en su vida laboral. El dominio de este idioma se ha convertido en una necesidad debido a las exigencias de los mercados laborales, educativos y las relaciones sociales (Martínez, 2013).

El Ecuador se encuentra entre los países con el nivel más bajo de inglés según una evaluación realizada por Education First. 750.000 jóvenes mayores de 18 años rindieron un examen en el que se obtuvo un puntaje de 46.90 sobre 100, ubicando a nuestro país en el puesto 48 entre 60 países del mundo. (Diario El Telégrafo, 2014).

El Ministerio de Educación del Ecuador reconoce este problema y establece la obligatoriedad de la enseñanza del inglés desde los primeros grados de Educación General Básica para todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares del país. (Ministerio de Educación, 2014)

En la Unidad Educativa Invesciencias, se toma en consideración la importancia de la enseñanza del inglés como idioma adicional por lo que se lo enseña desde los niveles básicos. Al profundizar se detecta una carencia significativa de materiales didácticos digitales atractivos e interactivos que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje en temas fundamentales de esta materia. Uno de estos temas es la enseñanza del abecedario, cuyo aprendizaje es fundamental, pues se trata del primer paso para que una persona se convierta en alguien letrado al ser las letras del alfabeto componentes básicos del lenguaje.

Los niños y niñas de 1.º grado presentan problemas para reconocer y utilizar los sonidos en el inglés, los cuales son pasos previos indispensables antes de empezar la enseñanza formal del código alfabético. Esta dificultad se debe al hecho de que los estudiantes tienen más desarrollada la conciencia fonológica y fonémica para el idioma español y el material didáctico que presenta la institución y el material digital que la docente prepara para su clase no son suficientes para el desarrollo de estas capacidades.

Debido a esta problemática, se propone el diseño de material digital interactivo como herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje del abecedario del idioma inglés en niños y niñas de 1.º grado.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo General

Diseñar material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analizar la metodología de enseñanza – aprendizaje que se utiliza para la materia de inglés en los niños y niñas de 1.º grado.
- Determinar los elementos formales como la tipografía, colores y formas que se aplican en un público infantil teniendo en cuenta los criterios diseños.
- Diseñar material digital interactivo utilizando las herramientas de los programa de Adobe Flash y Adobe Illustrator.

2. Metodología de Investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.4) definen investigación como “el conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” y definen la metodología de la investigación como los pasos o etapas que se realizan para llevarla a cabo. Para el desarrollo del trabajo de titulación se utiliza la investigación descriptiva y documental.

La investigación descriptiva consiste en recolectar y evaluar datos sobre diferentes conceptos o aspectos del tema a investigar (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, pg. 102). Con la investigación documental se obtiene información a través de la consulta de libros, revistas, periódicos, etc. (Zorrilla, citado por Tevni Grajales, 1993, p. 43) para tener un mejor entendimiento sobre la situación actual de la enseñanza del inglés en la educación general básica del Ecuador y sobre el uso de material didáctico digital para facilitar el proceso de aprendizaje.

El enfoque de la investigación seleccionado es de carácter cualitativo, en el cual se utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir afinar preguntas de investigación (Hernández et al., 2014, p.8) utilizando técnicas de investigación como las entrevistas a profundidad, observación no participante y grupos focales.

Se entiende por entrevista a profundidad a los encuentros cara a cara entre el entrevistador y los informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes sobre sus vidas, experiencias o situaciones expresadas con sus propias palabras (Taylor y Bogdan, 1992). Las entrevistas se realizan a la docente del área de inglés de 1.º grado de Educación General Básica y a la directora de la Unidad Educativa Invesciencias para recolectar información sobre la metodología de enseñanza-aprendizaje utilizada, el uso de material didáctico digital en el aula de clase y sobre los comportamientos e intereses de los estudiantes. Se entrevista también a profesionales de diseño con experiencia en el desarrollo

de material didáctico digital para identificar la información técnica necesaria para la elaboración del material y recomendaciones que pueden resultar útiles para obtener un producto final atractivo y funcional para el público objetivo.

La Observación no Participante es aquella en que se recoge la información sin intervenir para nada en el grupo social, hecho o fenómeno de interés (Díaz, 2011). Se realiza la observación no participante en el aula de clase de inglés del 1.º grado con el propósito de analizar el método de enseñanza que se utiliza en clase, el comportamiento de los niños y el uso de recursos educativos analógicos y digitales por parte de la docente.

En un grupo focal se recopila información sobre un área de interés en particular a través de una discusión grupal (Kragan, 1991). El grupo focal se realiza para evaluar la usabilidad del proyecto y para la recolección de opiniones o críticas que permitan obtener un mejor resultado final.

2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.

Unidad Educativa Invesciencias

La Unidad Educativa Invesciencias es una institución creada en 1980, por un grupo de educadoras amantes del arte y la cultura provenientes de la UCSG que buscaban diseñar un proyecto educativo diferente inspirado en ideales de paz y justicia social, en donde la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua tendría un lugar primordial.

En el año 1999 se implementó la educación bilingüe, la enseñanza de del inglés se da desde los niveles iniciales con una carga horaria de una hora al día, todos los días de la semana de clases para luego aumentar su intensidad con al menos cuatro horas diarias dedicadas a la enseñanza de este idioma, teniendo como materias de estudio Grammar, Reading, Spelling y Conversation.

Misión

“Invencencias” es una propuesta educativa para la educación inicial y básica, que brinda una educación integral de calidad, para formar estudiantes críticos, reflexivos, creativos, e innovadores, capaces de gestionar su auto-desarrollo; con los valores de una cultura de paz; y que, al término del décimo año, pueden insertarse y destacar en los planteles con bachilleratos bilingües, por su eficiente comunicación en inglés, preparación académica y personalidad (Página oficial Facebook, 2017).

Visión

Convertirse en una institución bilingüe modelo, en cuya acción educativa se fusionen cultura y espiritualidad; con una educación integral fundamentada en el auto-conocimiento y en la comprensión y aceptación del otro; que forme estudiantes que sean agentes vivos de transformación; y que inspire la reflexión sobre el valor de la existencia, la responsabilidad en la conservación del ambiente y la vida en general, la contribución personal en la construcción de una cultura de paz; y aliente el cambio personal y social (Página oficial Facebook, 2017).

La importancia del inglés, como segunda lengua a nivel internacional

La autora Martínez (2013) declara al inglés cómo el idioma principal del discurso internacional y expone diversas razones por la que se le atribuye importancia al inglés como idioma adicional a nivel internacional. Una de las razones que menciona es el hecho de que la lengua inglesa es ampliamente estudiada como segunda lengua. Martínez destaca también que el inglés es el idioma oficial de la Unión Europea y otras organizaciones mundiales. Otra de las razones es que el inglés es la tercera lengua con más hablantes nativos después del mandarín y el español.

La autora explica como los países de habla hispana se ven en la necesidad de preparar a las nuevas generaciones, insertando la enseñanza del inglés como segunda lengua para no encontrarse en condiciones de desventaja en su adultez al momento de competir en este mundo globalizado y globalizante (Martínez, 2013).

El inglés en el Ecuador

Ecuador se encuentra entre los países con el nivel más bajo de inglés, según una evaluación realizada por Education First. 750.000 jóvenes mayores de 18 años rindieron un examen en el que se obtuvo un puntaje de 46.90 sobre 100, ubicando a nuestro país en el puesto 48 entre 60 países del mundo. (Diario El Telégrafo, 2014).

Estos resultados se los pueden atribuir al hecho de que el estudio del inglés como segunda lengua se da únicamente en la Educación Básica Superior y no desde los primeros grados de la Educación General Básica. El Ministerio de Educación del Ecuador reconoce este problema y establece que en función de las actuales demandas de la sociedad, el conocimiento del idioma inglés es fundamental y necesario como herramienta general de comunicación y de acceso a la información científica y tecnológica actualizada por lo que es imprescindible su enseñanza desde edades tempranas, razón por la cual se establece una carga horaria de inglés desde los primeros grados de Educación General Básica para todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares del país. (Ministerio de Educación, 2014).

The now generation: caracterización datos y perfiles sociales infantiles

Costa, Morante, Busó y Blasco identifican en su informe las principales claves para entender a la actual generación infantil. Los autores exponen cómo debido a los rápidos avances tecnológicos, los niños reciben su primer celular y acceden al internet a una edad más temprana. Utilizan al internet para acceder a información necesaria para la escuela y para jugar en páginas webs infantiles (2011)

Como consecuencia de la rapidez en la que se mueve la sociedad y del crecimiento de la inmediatez de las tecnologías moderna, los niños de hoy tienen poca paciencia, esperan respuestas rápidas y gratificaciones inmediatas. (Costa, et al., 2011, p.7)

El ver televisión es otra de sus actividades favoritas por lo que se ven muy influenciados por las caricaturas y tienen como modelos a seguir a los protagonistas de sus series animadas preferidas (Costa, et al., 2011, p.11)

A pesar de que disfrutan de ver televisión y jugar videojuegos, la mayoría también son muy activos y practican algún tipo de deporte después de clase. Otras actividades que realizan aunque muchas veces lo hacen a pedido de sus padres son el aprender idiomas o desarrollar hobbies como aprender a tocar un instrumento (Costa, et al., 2011, p.38).

Educación en niños y niñas de 5 años en Ecuador.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador, las estrategias de enseñanza – aprendizaje para niños y niñas de 5 años deben ser lúdicas y provocar gozo y asombro, de manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante. Se establece la importancia de interrelacionar las destrezas con criterios de desempeño de diversos ámbitos, a través de la creación de experiencias de aprendizaje contextualizadas, lúdicas y que tomen en consideración los intereses de los alumnos (Currículo de Educación General Básica, 2016, p. 292).

En lo que respecta a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, el Ministerio de Educación del Ecuador expone como durante la niñez, las personas se encuentran en una fase clave de su desarrollo social, psicológico, físico, emocional y cognitivo. Durante la infancia los niños pueden ser motivados fácilmente pues son más abiertos a las diferencias, tienen actitudes más flexibles, no se avergüenzan con facilidad, pueden imitar sonidos y poseen un cerebro con mayor plasticidad lo que puede influir positivamente y beneficiar el aprendizaje de otros idiomas (Currículo de Educación General Básica, 2016, p. 303).

Material didáctico digital en la enseñanza

De acuerdo a los autores Paz, M^a., Martínez, F., Gutiérrez, I., citados por Bastidas, A. y Tosco, Ch. (2016), un material didáctico digital se define como un recurso en formato digital utilizado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La generalización del uso de computadoras con fines pedagógicos en las aulas escolares comienza alrededor de los años 80 y rápidamente se extiende al resto del mundo a medida que la tecnología en la educación se fue considerando como un medio para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Baztán, 2014). Cada vez la educación se vuelve más y más competitiva por lo que para alcanzar un mejor nivel educativo se necesita del apoyo de recursos que ayuden en el proceso de enseñanza, como lo son los materiales didácticos digitales de varios formatos y métodos dinámicos e interactivos (Bautista, Martínez y Hiracheta, 2014).

La autora Ana García menciona en su ensayo algunos resultados de las investigaciones sobre el impacto de los recursos digitales en los entornos educativos. García señala que los profesores consideran mejor la enseñanza con materiales digitales en las siguientes dimensiones: interés de los alumnos, orden en el aula, adaptación a las necesidades de los alumnos, relación entre los alumnos y ambiente de trabajo (2016).

La autora indica como los profesores pueden observar estudiantes más colaboradores y más comprometidos con la enseñanza, así como también las posibilidades que brindan los recursos digitales para tratar niveles y capacidades diferentes. Los profesores destacan como logros, además de la motivación de los estudiantes, su mayor participación en los procesos de enseñanza y una comunicación más fluida y rápida entre los docentes. Por parte de los alumnos, estos consideran mejor el aprendizaje con material digital por el mayor interés que les despierta y por las relaciones que posibilita entre ellos. Además los profesores indican que los estudiantes desmotivados mostraban más interés en el aprendizaje al usar los recursos digitales (García, 2016).

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Entrevista a Diana Mendoza.

Docente de la materia de inglés (Ver Anexo 1)

Se realiza una entrevista a la docente Diana Mendoza, con el objetivo principal de identificar los problemas que se presentan en la enseñanza de la materia de inglés, en los niños de 1.º grado en lo que respecta al uso de material didáctico interactivo.

Se busca identificar el método de enseñanza-aprendizaje utilizado en clase, la docente indica que se enseña el inglés utilizando el juego como recurso educativo a través del método de juego-trabajo. Esta metodología reconoce al juego como la actividad más importante en la infancia y consiste en organizar diferentes espacios de aprendizaje en donde los niños se disponen a jugar realizando distintas actividades permitiendo que los niños aprendan de forma espontánea y según sus propias necesidades (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 41).

Según la entrevistada, existe una gran carencia de material didáctico digital y solo cuentan con videos y canciones facilitados por la misma docente.

La docente explica que sería conveniente que el material didáctico digital refuerce la enseñanza del aprendizaje en inglés porque los alumnos tienen problemas para reconocer y utilizar los sonidos en inglés, lo que se debe a que tienen más desarrollada la conciencia fonológica y fonémica para el idioma español.

En lo que respecta al desarrollo del material digital interactivo, la docente recomienda que se utilicen ilustraciones grandes, coloridas y con una temática de animales.

2.1.2.2 Entrevista a Cecilia Tagle.

Directora de la Unidad Educativa Invesciencias (Ver anexo 2)

Se entrevista a la directora del área de primaria de la Unidad Educativa Invesciencias. El objetivo principal de esta entrevista es obtener información sobre el uso de recursos digitales en la institución y obtener recomendaciones para la elaboración de un material digital interactivo atractivo y funcional.

La educadora menciona que ella no considera que el inglés desarrolle el intelecto, pero no se puede negar su estatus como idioma universal y su importancia como herramienta en este mundo cada vez globalizado.

En cuanto al uso del material digital en la unidad educativa, Tagle menciona que en la institución no cuentan con recursos digitales para reforzar la enseñanza, debido a la falta de dinero y que por esta razón, cada profesor colabora trayendo su propio material digital.

Sobre el desarrollo del material digital interactivo, la directora recomienda que el contenido relacione la enseñanza del idioma inglés con lo divertido, lo alegre y lo lúdico.

Visualmente aconseja que el material didáctico digital se vea divertido, colorido y siempre haciendo usos de gráficos o ilustraciones para relacionarlas con la letra o palabra que se desea enseñar al alumno.

En lo que respecta a las actividades educativas que les gusta a los niños de 5 años están los juegos de memoria y juegos de letras.

2.1.2.3 Entrevista a Xavier Velasco.

Diseñador gráfico y programador (Ver anexo 3).

Se realiza una entrevista al diseñador y programador Xavier Velasco, con el objetivo principal de obtener información técnica necesaria para la creación del juego interactivo.

En lo que respecta a los programas necesarios para el desarrollo de material digital interactivo, Velasco recomienda trabajar con Adobe Illustrator para agrupar las ilustraciones que luego serán llevadas a Adobe Flash, el entrevistado también sugiere trabajar con Adobe Photoshop para disminuir el peso de las imágenes porque Flash necesita que las imágenes tengan un peso de lo normal.

Velasco explica que se debe trabajar por medio de capas, creando clips de películas para animaciones que deben estar ubicadas en una sola instancia; además destaca la también importancia de la parte lógica (programación) que es lo que permite que un proyecto sea interactivo con el usuario.

El entrevistado menciona, que las animaciones con movimiento y una línea gráfica sencilla con colores planos son características imprescindibles para mantener la atención de los niños.

Por último, Velasco explica que el éxito de un material digital interactivo se ve cuando el grupo objetivo puede utilizarlo de forma intuitiva, pues un proyecto interactivo siempre se evalúa por la facilidad de uso del usuario.

2.1.2.4 Observación no participante.

Clase de inglés del 1.º grado (Ver anexo 4).

Se realiza una observación no participante en dos clases de inglés del 1.º grado. En la primera clase que se observa, la profesora hace uso de material tradicional y se realizan las siguientes observaciones:

- El tema de principal de la clase es reconocer la diferencia entre “Big” y “Small”.
- Debido a la gran cantidad de estudiantes, la profesora tiene problemas al iniciar la clase pero se puede destacar que una vez que los niños se tranquilizan, todos se comportan correctamente y escuchan atentamente como la profesora explica la actividad del día.
- Como repaso, la docente realiza ejercicios de memorias con el uso de tarjetas de aprendizajes con ilustraciones de animales, la mayoría de estas son del libro de inglés pero también se utilizan flashcards con ilustraciones propias de la profesora.
- Cada actividad realizada toma alrededor de 10 minutos.
- En lo que respecta a la participación en clase se puede notar que los niños de este salón son muy energéticos, todos los niños contestan con entusiasmo las preguntas que hace la docente.
- Se observa que los niños presentan más interés cuando la profesora hace uso de flashcards ilustradas y de dibujos en la pizarra.
- A pesar de que la mayoría muestra interés en la clase, se encontraron casos aislados de varones que se encontraban más inmersos en conversaciones y juegos entre ellos.

2.1.2.5 Observación no participante.

Clase de inglés del 1.º grado con videos y canciones (Ver anexo 5).

En la segunda clase que se observa, la docente hace uso de videos y canciones para reforzar el contenido aprendido en la semana. Se realizan las siguientes observaciones:

- Los videos explican la diferencia entre las palabras “Big” y “Small”.
- Los niños muestran más entusiasmo al inicio de esta clase y la profesora no tarda en tener la atención de todo el salón.
- Dos de los tres videos educativos que utiliza la docente tienen una temática de animales.
- Los videos educativos consisten en animaciones con ilustraciones simples y coloridas acompañadas de música alegre.
- Todos los niños miran con atención los videos y participan en las actividades que propone la profesora.
- Mientras se reproduce los videos, los niños imitan los movimientos de los personajes animados y aprenden rápidamente las canciones para cantarlas en ese momento.
- Los niños piden que la docente repita los videos una y otra vez.
- Para reforzar el aprendizaje, la docente hace uso de ejercicios de memoria durante el intervalo de un video con otro.
- Todos los alumnos se entristecen en el momento que finaliza la clase.

2.2 Análisis de proyectos similares.

2.2.1 ABC Phonics

La aplicación ABC Phonics de la compañía surcoreana Pinkfong, es una app educativa que propone la enseñanza del abecedario a través de divertidas animaciones y dinámicos juegos de aprendizaje (Ver figura 1).



Figura 1. ABC Phonics
Fuente: Pinkfong

De esta aplicación se toma en consideración la acertada selección cromática, a lo largo del juego se puede observar uso de colores primarios, secundarios y sus combinaciones que resultan sumamente atractivos para su público objetivo conformado por niños de 4 a 5 años (Ver figura 2).



Figura 2. Pantalla de ABC Phonics
Fuente: Pinkfong

En lo que concierne a las ilustraciones, se puede observar una gran armonía, pues todas utilizan formas redondas y simples a manera de flat design o diseño plano, el cual es un estilo de ilustración muy utilizado para aplicaciones digitales que se caracteriza por la reducción de texturas, sombreados, degradados y ornamentos (Ver figura 3). Se toma en cuenta el uso de este estilo para el desarrollo del material digital interactivo.



Figura 3. Menú de ABC Phonics
Fuente: Pinkfong

Se tiene como referencia también el uso de pantallas de victorias que aparecen después de cumplir con éxito las actividades y juegos lo cual incentiva al niño a seguir jugando (Ver figura 4).



Figura 4. Pantalla de victoria
Fuente: Pinkfong

2.2.2 ABC Toyland

ABC Toyland es un juego educativo para dispositivos móviles de la compañía argentina Papumba con el objetivo de introducir a los niños de 2 a 5 años de edad en el aprendizaje del alfabeto de una manera divertida. El aprendizaje del abecedario se hace a través de divertidos juegos acompañados de adorables ilustraciones con el estilo de flat design (Ver figura 5 y 6), música y una voz cálida que acompaña la experiencia. Se destaca el uso de estos elementos para el desarrollo del material digital interactivo.



Figura 5. Juego de ABC Toyland
Fuente: Papumba



Figura 6. Juego de ABC Toyland
Fuente: Papumba

Se toma en consideración el uso de un elenco de personajes divertidos que interactúan con el usuario al realizar saltos, movimientos y haciendo sonidos permitiendo aprender los principios del alfabeto de una manera intuitiva y lúdica (Ver figura 7).



Figura 7. Personajes de ABC Toyland
Fuente: Papumba

2.2.3 Sago mini

Sago Mini es una aclamada compañía desarrolladora de divertidas aplicaciones infantiles que encantan tanto a niños como adultos (Ver figura 8).



Figura 8. Sago mini
Fuente: Sago mini

El estudio con sede en Toronto ha creado populares juegos como Sago mini Town, Puppy Preschool, Holiday Trucks, Trucks, Diggers y muchos más. Desde su creación en el 2013, Sago Mini va acumulando 20 millones de descargas, con 2.5 millones de usuarios activos en 30 títulos diferentes (Rourke, 2017).

El CEO de Sago Mini, Jason Krogh, cree que la manera en que muchos niños descubren cómo jugar es a través de la experimentación y

3. Proyecto

3.1 Criterios de Diseño

3.1.1 Formato

“Nos referimos al formato cuando hablamos del tamaño o del área que se utiliza para manejar los contenidos de la publicación, se debe establecer el tamaño en función a su utilidad, su portabilidad, su manejo, en su situación de sus contenidos e incluso pensando hacia quien va a ir dirigido el medio impreso o digital, se debe analizar todos los aspectos antes mencionados para establecer el formato adecuado de un soporte” (Villavicencio, 2015).

El material digital interactivo está diseñado para ser utilizado en ordenadores por lo que se utiliza la medida de resolución de pantalla de 1366 x 768px que según un estudio de la empresa analista Statcounter (2012) es la resolución de pantalla más popular a nivel mundial (Ver figura 11).

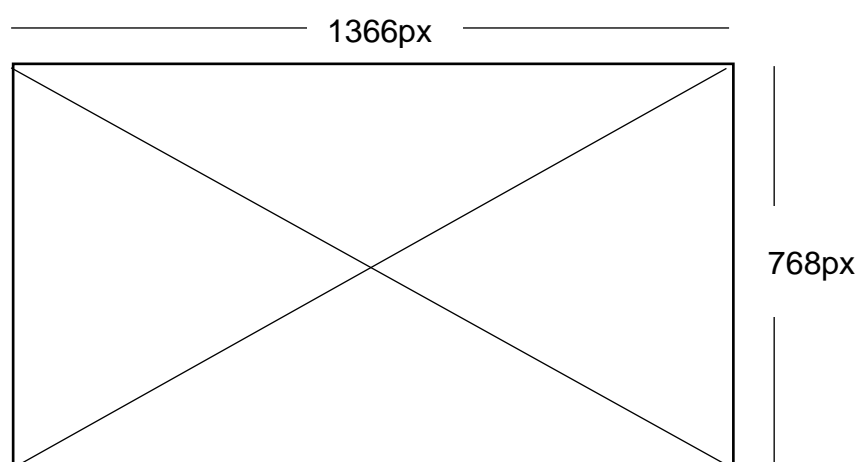


Figura 11.Formato
Fuente: Elaboración propia

3.1.2 Interfaz

Herrera y Mendoza (2017) definen interfaz como “el puente de comunicación entre el usuario y el programa. Es la carta de presentación y de exposición de la información que se tiene al usuario.”

Una interfaz gráfica está conformada por un grupo de componentes visuales que permiten al usuario explorar contenidos en ambientes digitales (Verdines y Campbell, 2013).

Los componentes a usar son botones que permitan al usuario acceder y desplazarse fácilmente dentro de las diferentes secciones del material digital interactivo.

El tipo de botones que se utilizan son los botones de Acción Flotante (Ver figura 12), los cuales se caracterizan por tener la forma de un ícono en un círculo que flota sobre la interfaz (Material, s.f.).

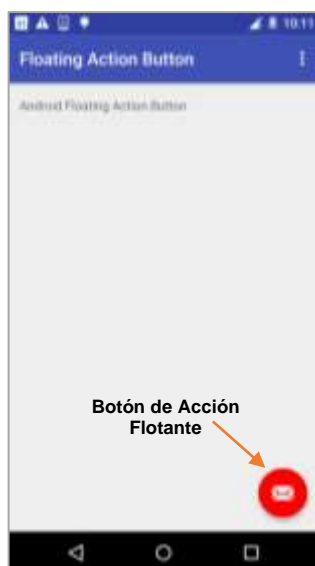


Figura 12. Ejemplo de botón de Acción Flotante
Fuente: Material

Los botones que se usan son los siguientes:

- Botón de inicio, que permita al usuario dar inicio al material digital interactivo.
- Botón de home, que lleva al usuario de regreso a la pantalla de inicio.
- Botón de menú, que permite regresar al menú principal.
- Botón de siguiente y atrás, que permiten al usuario ir desplazarse hacia delante y atrás dentro de la sección en la que se encuentre.

- Botón para la sección de juegos, que permite visualizar los diferentes juegos propuestos.
- Botón de instrucciones, que le muestra al usuario orientaciones sobre cada sección del material digital interactivo.

3.1.3 Retícula

Samara (2011) define retícula como un conjunto de líneas o hilos que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato de trabajo.

Para la maquetación del material digital interactivo se hace uso del tipo de retícula modular que se utiliza, cuando se requiere disponer de elementos variados y diferentes de una manera flexible (Ver figura 13).

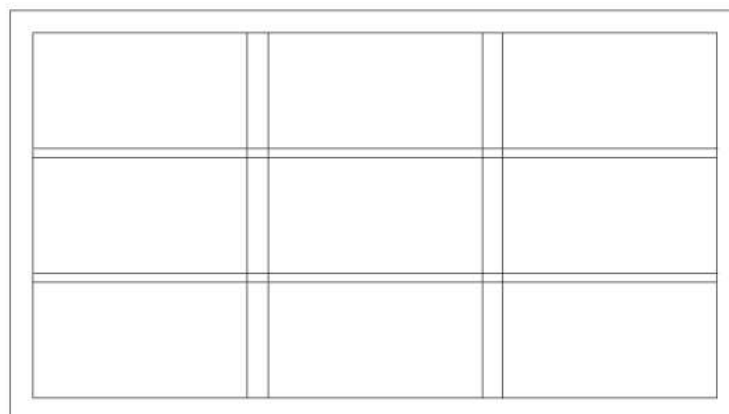


Figura 13.Retícula modular
Fuente: Elaboración propia

3.1.4 Estilo de interacción

El estilo de interacción se refiere a las diferentes maneras en las que el usuario puede interactuar con el producto (Hassan, 2015).

El estilo de interacción que se usa para el desarrollo del material digital interactivo, es la interacción de manipulación directa. En este tipo de interacción, el manejo de contenidos e instrucciones pueden ser presentados a través de imágenes o iconos conocidos por el usuario para que el interactúe

directamente con estos en base a experiencias previas (Verdines y Campbell, 2013).

3.1.5 Línea gráfica

El estilo gráfico para el desarrollo del material digital interactivo es el estilo Flat Design, que quiere decir “Diseño plano” (Ver figura 14) y se lo utiliza para las figuras, la cromática y la tipografía.

Turner (2014), lo define como el estilo de diseño en el que los elementos pierden cualquier tipo de caracteres estilísticos que los hacen parecer reales. Esto significa eliminar elementos como sombras paralelas, degradados, texturas y cualquier otro tipo de diseño que esté destinado a hacer que el elemento se sienta tridimensional.

El Flat Design también se caracteriza por el uso de formas geométricas básicas como el cuadrado y círculos, colores planos pero llamativos y tipografías sencillas y sin remates (Neira, 2017).

Los diseñadores de hoy en día se inclinan hacia el diseño plano porque transmite nitidez y modernidad además de que les permite concentrarse en lo que es más importante: el contenido y el mensaje (Turner, 2014).

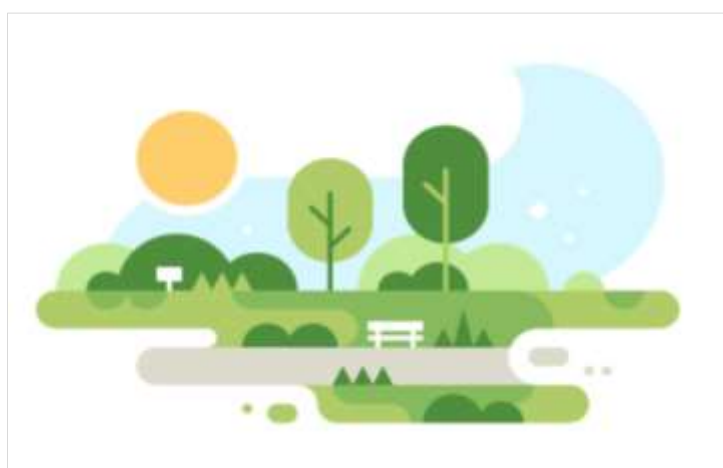


Figura 14. Flat Design
Fuente: Dribbble

3.1.5.1 Figuras

Se utilizan formas geométricas y simples para los objetos y para el cuerpo de los animales y de los niños. En lo que respecta a los personajes de los niños se tienen en cuenta algunas de las características expuestas por María Godínez en su trabajo de titulación (2013):

- Los personajes presentan cabezas grandes y redondas.
- Se muestran ojos grandes y separados.
- Los personajes tienen la nariz y boca pequeñas.
- Se presenta una apariencia delicada.



Figura 15. Personaje
Fuente: Betowers

Para los animales se utilizan también formas geométricas simples, pero se utilizan unos círculos con un brillo para los ojos de manera que se diferencien de los personajes de los niños y tengan un aspecto más tierno

3.1.5.2 Cromática

El color es uno de los aspectos más importantes para llamar la atención de un público infantil. Al momento de diseñar material infantil siempre se utilizan colores primarios y sus combinaciones. Muchos de los productos dirigidos a niños utilizan colores como el amarillo, rojo, naranja, azul, verde, violeta, entre otros. Se debe utilizar colores primarios y secundarios debido a que los niños pequeños no reconocen formas muy complejas y es el color, el que hace que un objeto no pase desapercibido ya que están directamente relacionados a sentimientos de felicidad, energía, fuerza, esperanza y valor, etc. (Hidalgo, 2014).

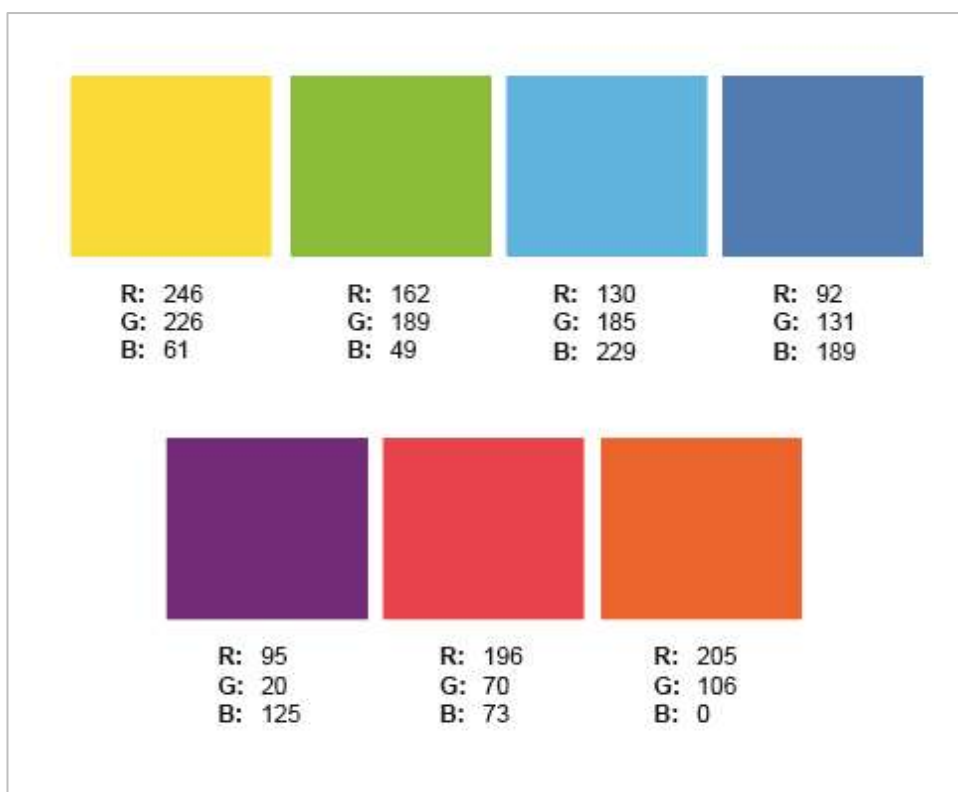


Figura 16.Colores
Fuente: Elaboración propia

3.1.5.3 Tipografía

Ilene Strizver (s.f.) menciona que al momento de elegir una tipografía para un público infantil es importante tomar en cuenta que la mayoría de los niños aprenden a leer letra por letra, aprendiendo qué sonidos van con qué formas hasta poder combinar los sonidos para formar palabras, por lo que es importante seleccionar una tipografía que le facilite la lectura a los pequeños.

En base a eso, la tipografía que se utiliza es Sans serif, cuyo uso es muy común para las aplicaciones infantiles debido a su legibilidad, simpleza y aire de frescura (Naranjo-Bock, 2011).

Se selecciona la tipografía Big Bottom Cartoon (Ver figura 17) para el logotipo, Montserrat Bold (Ver figura 18) para los botones y la tipografía Quicksand (Ver figura 19) para todos los textos del material digital interactivo.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 18.Big Bottom Cartoon
Fuente: Elaboración propia



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 18.Montserrat Bold
Fuente: Elaboración propia



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 19.Quicksand
Fuente: Elaboración propia

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Para el desarrollo de bocetos o artes iniciales se toman en consideración los criterios de diseño establecidos previamente.

De acuerdo a lo establecido en la entrevista a la docente de inglés y a lo observado en el salón, se decide trabajar con una temática de animales y a partir de esto se desarrollan los siguientes bocetos para los personajes y para las pantallas de inicio en lápiz para luego ser vectorizados en el programa de diseño Adobe Illustrator.

Se desarrollan dos personajes que permitan crear un lazo afectivo con el usuario. Se utiliza un niño y una niña con características comunes de modo que cualquier niño que haga uso del material digital interactivo se pueda ver identificado en ellos.

En la primera propuesta el cabello del niño se encuentra bien peinado y la niña tiene una trenza, los ojos son solo puntos y la nariz es una figura ovalada (Ver figura 20).

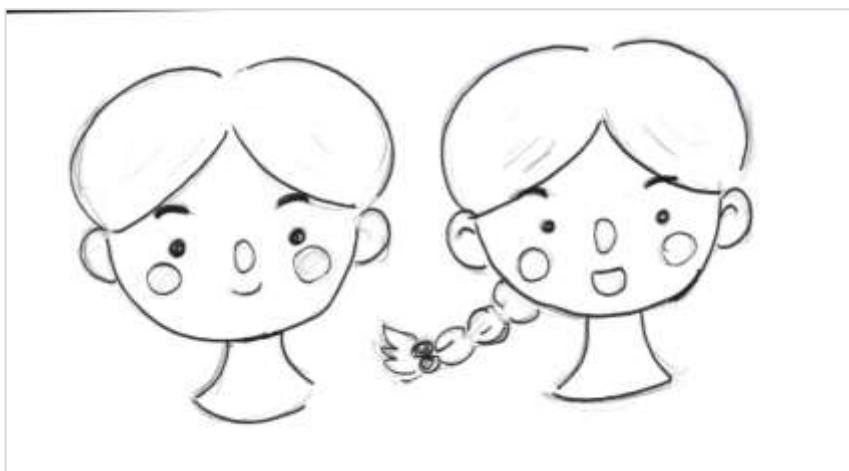


Figura 20.Boceto de personajes 1
Fuente: Elaboración propia

En la segunda propuesta el cabello del niño está despeinado y la niña tiene el cabello corto en dos colas de caballo, los ojos son grandes y la nariz se la dibuja con una línea curva (Ver figura 21).

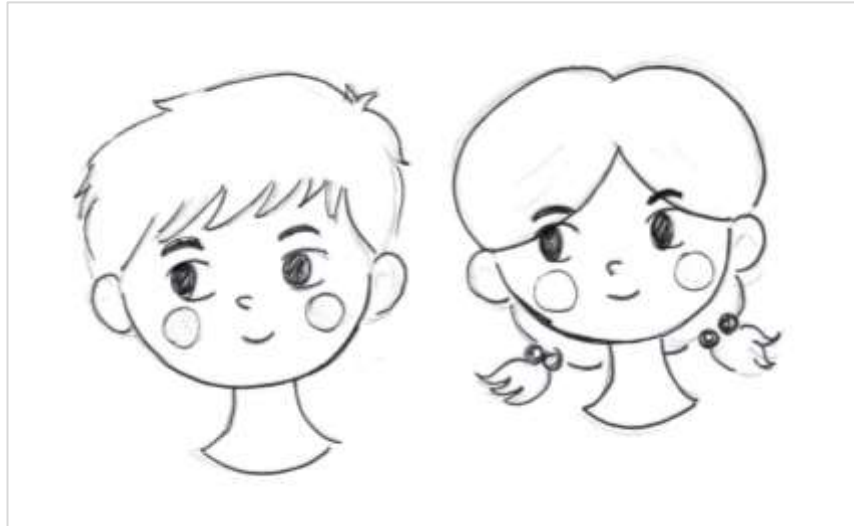


Figura 21.Boceto de personajes 2
Fuente: Elaboración propia

En la tercera propuesta los niños tienen un peinado similar entre ellos, con la diferencia que la niña tiene dos trenzas y tienen ojos grandes como en la propuesta anterior, pero con un pequeño brillo a un lado (Ver figura 22).

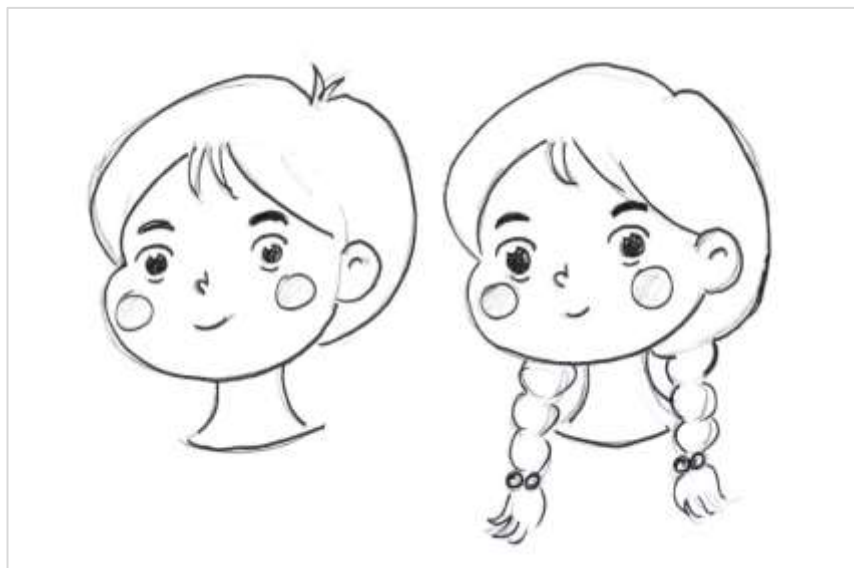


Figura 22.Boceto de personajes 3
Fuente: Elaboración propia

También se realizan tres propuestas de vestuarios diferentes, en la primera se presenta a los niños con trajes de explorador (Ver figura 23), en la segunda los personajes utilizan ropa casual (Ver figura 24) y en la última los niños visten el uniforme de la unidad educativa (Ver figura 25).



Figura 23.Boceto de vestuarios 1
Fuente: Elaboración propia



Figura 24.Boceto de vestuarios 2
Fuente: Elaboración propia



Figura 25.Boceto de vestuarios 3
Fuente: Elaboración propia

La primera propuesta para la pantalla de inicio presenta a los personajes de los niños y a algunos animales en la entrada principal de un zoológico (Ver figura 26).

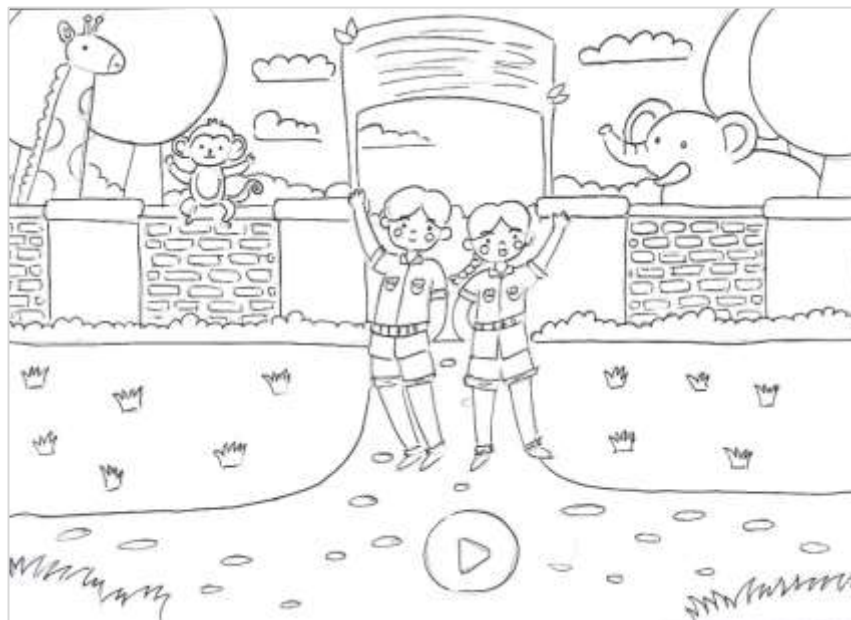


Figura 26.Boceto de pantalla de inicio 1
Fuente: Elaboración propia

La segunda propuesta consiste en un letrero de madera en donde va el nombre del material digital interactivo y el botón de inicio acompañado por un mono y un camaleón entre varias hojas (Ver figura 27).

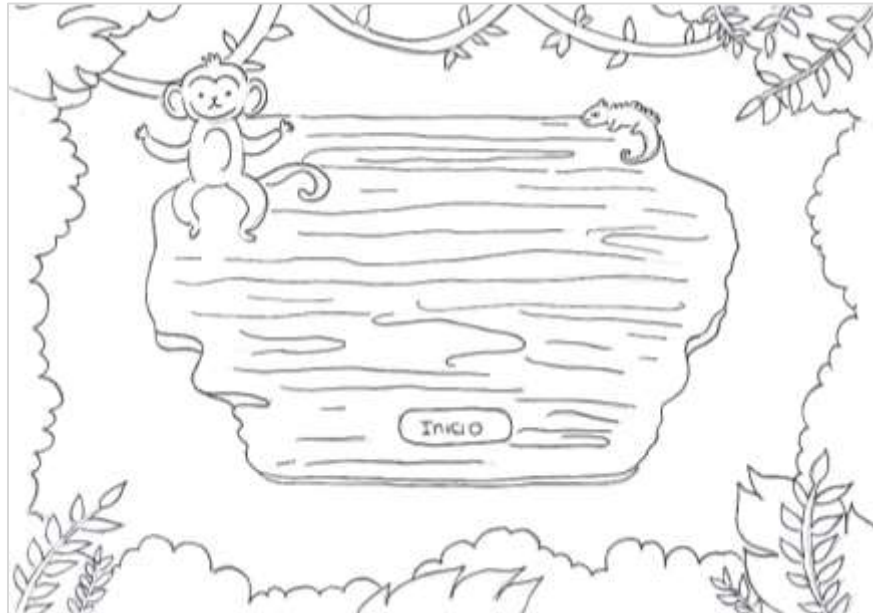


Figura 27.Boceto de pantalla de inicio 2
Fuente: Elaboración propia

En la última propuesta para la pantalla de inicio se vuelve a utilizar más a los personajes de los niños, pero esta vez están acompañados solamente de algunos animales de zoológico sobre un fondo simple (Ver figura 28).



Figura 28.Boceto de pantalla de inicio 3
Fuente: Elaboración propia

Después de definir los bocetos o artes iniciales, se realiza el proceso de vectorización en el programa Adobe Illustrator. Se coloca el boceto escaneado en el programa de diseño, se le baja la opacidad y se empieza a contornear por encima de este (Ver figura 29).

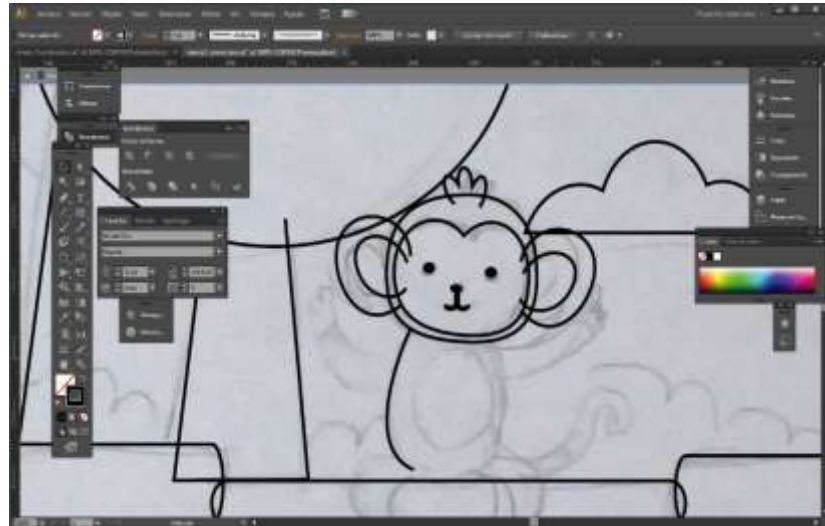


Figura 29.Proceso de vectorización
Fuente: Elaboración propia

Una vez teniendo los bocetos digitalizados, se procede con el último paso que es la aplicación del color.



Figura 30.Propuesta de pantalla 1
Fuente: Elaboración propia



Figura 31.Propuesta de pantalla 2
Fuente: Elaboración propia



Figura 32.Propuesta de pantalla 3
Fuente: Elaboración propia



Figura 33.Propuesta de personajes 1
Fuente: Elaboración propia



Figura 34.Propuesta de personajes 2
Fuente: Elaboración propia



Figura 35.Propuesta de personajes 3
Fuente: Elaboración propia



Figura 36.Propuesta de vestuario 1
Fuente: Elaboración propia



Figura 37.Propuesta de vestuario 2
Fuente: Elaboración propia



Figura 38.Propuesta de vestuario 3
Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de Artes iniciales.

Para la evaluación de artes iniciales se consulta la opinión de la docente de 1.º grado, la docente de inglés y la psicóloga de la unidad educativa a través de un grupo focal, también se evalúa las propuestas con el diseñador gráfico, Carlos Higuera, a través de correos electrónicos (Ver anexo 5).

1. ¿Cuál de las tres propuestas de vestuario considera idónea para llamar la atención en los niños?



Figura 39.Propuestas de vestuario
Fuente: Elaboración propia

2. ¿Cuál de los tres grupos de propuestas de personajes, considera que debería ser utilizado?

Opción #1



Opción #2



Opción #3



Figura 40. Propuestas de rostros
Fuente: Elaboración propia

3. ¿Cuál de las 3 propuestas para el menú de inicio considera la más adecuada para llamar la atención de los niños?

Opción #1



Opción #2



Opción #3



Figura 41. Propuestas de pantallas de inicio
Fuente: Elaboración propia

Conclusión de evaluación de artes iniciales

De acuerdo a los resultados obtenidos en las evaluaciones, se establece que el vestuario para los personajes de los niños debe ser la **opción # 1** pues va de acuerdo con la temática de zoológico (Ver figura 42).



Figura 42. Propuesta de vestuario ganadora
Fuente: Elaboración propia

En lo que respecta al rostro de los personajes se considera que la **opción # 2** es la más adecuada para un público infantil, debido a que los grandes ojos de los personajes son muy expresivos y los peinados de los niños se parecen mucho a los estilos de cabello que llevan los alumnos de 1.º grado (Ver figura 43).



Figura 43.Propuesta de rostro ganadora
Fuente: Elaboración propia

De las propuestas de pantalla, resulta seleccionada como ganadora la **opción # 3** pues según los evaluados esta propuesta resulta ser la más atractiva al mostrar una gran variedad de animales (Ver figura 44).



Figura 44.Propuesta de pantalla ganadora
Fuente: Elaboración propia

En la segunda evaluación (Ver Anexo 6), se consulta a 6 estudiantes del 1.º grado a través de un grupo focal los siguientes criterios:

- Propuestas de logo.
- Legibilidad en cuanto a las familias tipográficas utilizadas.
- Legibilidad en lo que respecta al tamaño de la letra.
- Uso de botones.
- Temática seleccionada.
- Ilustraciones.

1. Selecciona el logotipo que te guste más.

Opción #1



Figura 45.Opción de logo # 1
Fuente: Elaboración propia

Opción #2



Figura 46.Opción de logo # 2
Fuente: Elaboración propia

Opción #3



Figura 47.Opción de logo # 3
Fuente: Elaboración propia

2. ¿El tamaño y tipo de letra te permite leer el texto con facilidad?



Figura 48. Pantalla del material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia

Sí No

3. ¿Se entiende fácilmente qué acción representa cada botón?

Sí No

Conclusión de evaluación de artes iniciales

En el análisis de las tres propuestas de logo se evalúa el diseño del logotipo y la legibilidad de las familias tipográficas seleccionadas. Según los estudiantes evaluados, la **opción # 1** (Ver figura 45) resulta la más atractiva y no presenta ningún problema de lectura. Se observa que los niños y niñas evaluados no responden positivamente al subtítulo por lo que se considera eliminarlo.

En lo que respecta al análisis del tamaño y legibilidad de las tipografías utilizadas para los botones y el texto del contenido del juego interactivo, no existe ninguna dificultad en la lectura de estas, pero se recomienda aumentar el tamaño de la letra en las tarjetas de aprendizajes para darles más importancia.

En cuanto al uso de botones, no se presenta ningún problema, pues los niños lograron reconocer correctamente cada botón y su función.

Finalmente se evalúa con los estudiantes las ilustraciones y la temática de utilizada. Todos los estudiantes evaluados respondieron positivamente a la temática de zoológico y se sintieron atraídos por el diseño de los personajes.

Con estos resultados de las evaluaciones se procede a la elaboración de una gráfica inicial para el material digital interactivo.

3.4 Desarrollo de la propuesta grafica inicial.

Después de realizar la evaluación de artes iniciales se realizan las modificaciones sugeridas en la propuesta de pantalla de inicio. Se coloca a los personajes de los niños elegidos como ganadores en la pantalla de inicio seleccionada por los evaluados. En cuanto al logotipo, se utiliza la propuesta preferida por los estudiantes y se la ubica en la pantalla de inicio (Ver figura 49).



Figura 49.Pantalla de inicio
Fuente: Elaboración propia

3.5 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

3.5.1 Contenido

El material digital interactivo empieza con un menú de inicio que lleva al menú principal, en donde se puede acceder a cualquiera de las cuatro secciones del juego interactivo: Animals, Wordplay, Matching Pairs y Zoo.

Sección de Animals (Ver figura 50): Dentro de esta sección se enseña el abecedario en inglés, presentando a los animales de zoológico con sus respectivas letras iniciales. En cada pantalla se presenta una animación de un animal dentro de una tarjeta de flashcard semejante a las utilizadas en el salón de clase por la profesora acompañado de la letra que le corresponde y el nombre del animal escrito en inglés. Dentro de cada interfaz de un animal, se encuentran botones para regresar a la pantalla de inicio, al menú principal, para regresar al animal anterior, para avanzar al animal siguiente y para escuchar la pronunciación correcta de la letra y del nombre del animal en inglés.



Figura 50. Pantalla de Animals
Fuente: Elaboración propia

Sección de Wordplay (Ver figura 51): En esta sección se puede apreciar al animal ilustrado sobre un fondo sencillo en la parte superior y en la parte inferior se encuentran pequeñas fichas con letras que forman el nombre del animal. La actividad de esta sección consiste en arrastrar las letras grises hacia las letras de colores que corresponden hasta formar el nombre del animal en inglés para así reforzar lo aprendido en la sección de Flashcards. Al igual que en la sección anterior, se encuentran botones para

regresar al inicio y al menú principal pero los botones para avanzar al siguiente animal, solo aparecen si se realiza correctamente la actividad.



Figura 51. Pantalla de Wordplay
Fuente: Elaboración propia

Sección de Matching (Ver figura 52): Dentro de esta sección se presentan seis fichas con el logotipo del material digital interactivo que al ser volteadas muestran un animal o una letra del abecedario. La actividad de esta sección consiste voltear las fichas para juntar la ilustración con el animal que corresponde reforzando el aprendizaje del alfabeto. Esta sección también cuenta con botones para regresar al inicio, al menú principal y los botones para avanzar al siguiente animal que solo aparecen al realizar correctamente la actividad.



Figura 52. Pantalla de Matching
Fuente: Elaboración propia

Sección de Zoo (Ver figura 53): En la última sección del juego interactivo, se simula una visita al zoológico, dentro de cada pantalla se presenta a un animal que realiza varias animaciones sobre un escenario de zoológico acompañado por un sonido de ambiente y por el sonido típico que realiza cada animal. En esta sección se encuentran los botones de inicio, menú principal, los botones, para ir de un animal a otro y un botón para escuchar una vez más la pronunciación de la letra y del nombre del animal en inglés.



Figura 53.Pantalla de Zoo
Fuente: Elaboración propia

3.5.2 Botones

En la pantalla de inicio se encuentra el botón de Start (Ver figura 54) que lleva al usuario al menú principal en donde se encuentra el botón de Home que regresa al usuario a la pantalla de inicio, un botón para las instrucciones (Ver figura 55) en donde se explica en que consiste cada sección del juego interactivo, también se encuentran los botones de Animals, Wordplay, Matching y de Zoo (Ver figura 56) que llevan a cada sección señalada.



Figura 54.Botón de Start
Fuente: Elaboración propia



Figura 55.Botones del menú principal
Fuente: Elaboración propia



Figura 56.Botones de secciones
Fuente: Elaboración propia

Dentro de cada sección se encuentran el botón de regreso al menú principal (Ver figura 57) y un botón para cerrar la ventana emergente con las instrucciones de cada sección (Ver figura 58).

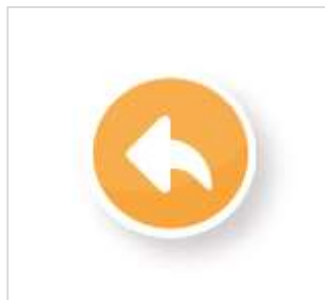


Figura 57.Botón de regreso
Fuente: Elaboración propia

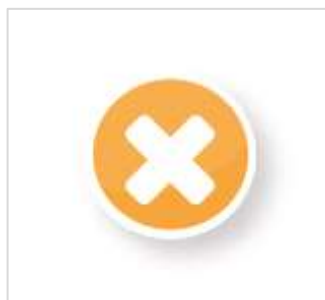


Figura 58.Botón para cerrar
Fuente: Elaboración propia

En las secciones de Animals y de Zoo se encuentran los botones de avanzar y retroceder (Ver figura 59) que permiten al usuario desplazarse de una pantalla a otra.



Figura 59. Botones de avanzar y retroceder
Fuente: Elaboración propia

También existe un botón de sonido (Ver figura 60) en el que se escucha la pronunciación correcta de la letra y el animal correspondiente.



Figura 60. Botón de sonido
Fuente: Elaboración propia

En las secciones de Wordplay y de Matching se puede encontrar un botón para avanzar (Ver figura 61) a la siguiente pantalla pero este solo aparece si la actividad es realizada correctamente.



Figura 61. Botón de siguiente
Fuente: Elaboración propia

3.5.3 Audio

3.5.3.1 Voz en off

Las grabaciones de cualquier tipo facilitan el aprendizaje de un segundo idioma, pues contribuyen a la dicción permitiendo escuchar voces con una buena vocalización y timbre (Adame, 2009).

Para reforzar la enseñanza y aprendizaje del abecedario en inglés, se utiliza voz en off que narra el contenido y las instrucciones de las actividades y juegos del material digital interactivo.

Se utiliza una voz de mujer debido a que las voces femeninas son muy utilizadas en videos instructivos ya que tienden a ser percibidas como voces de ayuda, más compasivas, comprensivas y no amenazantes (Grattan, 2016).

3.5.3.2 Música

Durante toda la duración del material digital interactivo se puede escuchar música de fondo bajo la licencia Creative Commons, obtenida de la biblioteca de sonidos Creator studio de Youtube.

3.5.4 Ilustraciones

3.5.4.1 Fondos

Para las secciones de Animals, Wordplay y Matching, se utilizan fondos con las letras del abecedario usando los colores establecidos en los criterios de diseño (Ver figura 62).



Figura 62. Fondo
Fuente: Elaboración propia

3.5.4.2 Escenarios

Para el menú principal se ilustra la parte externa de un zoológico (Ver figura 63), para las pantallas de instrucciones se utiliza ilustra un campo abierto (Ver figura 64) y para la sección de Zoo se ilustran escenarios que asemejan los interiores del zoológico (Ver figura 65).

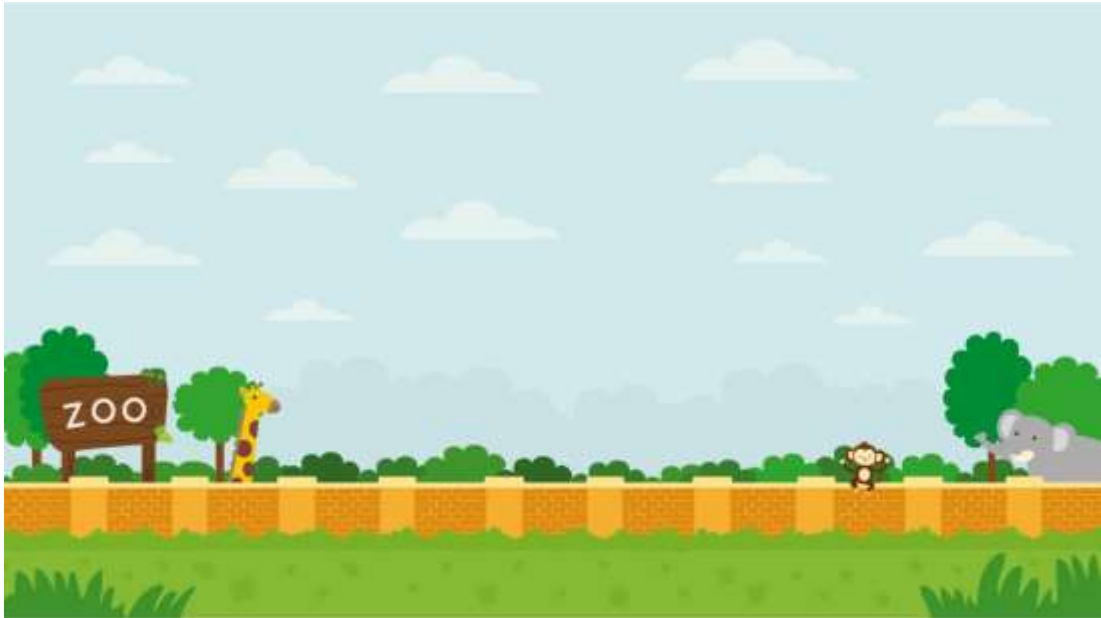


Figura 63. Escenario exterior de zoológico
Fuente: Elaboración propia



Figura 64. Campo abierto
Fuente: Elaboración propia

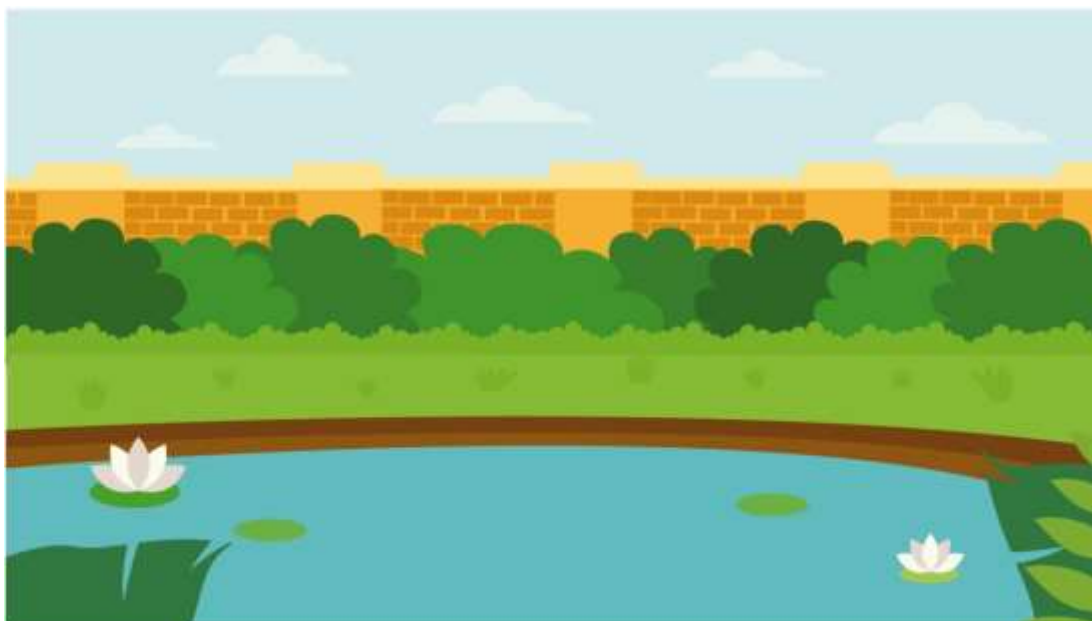


Figura 65. Escenario interior de zoológico
Fuente: Elaboración propia

3.5.4.3 Personajes

Se ilustran dos personajes que permitan crear un lazo afectivo con el usuario al acompañarlo a lo largo de la experiencia interactiva como una guía. Se utiliza un niño y una niña con características comunes de modo que cualquier niño que haga uso del material digital interactivo se vea identificado en ellos (Ver figura 66).



Figura 66. Personajes
Fuente: Elaboración propia

Se ilustran también un elenco de personajes secundarios conformado por los diversos animales que se pueden encontrar en un zoológico (Ver figura 67).



Figura 67. Animales de zoológico
Fuente: Elaboración propia

3.6 Arte Final de las piezas graficas



Figura 68. Pantalla de inicio – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 69. Menú principal – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 70. Instrucciones – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 71. Pantalla Lion en sección Animals – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 72. Pantalla Lion en sección Wordplay – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 73. Pantalla de Matching– Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 74. Pantalla de victoria – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 75. Pantalla de Bear en la sección de Zoo – Material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia

3.7 Implementación y verificación del material digital

Una vez terminado el material digital interactivo, se procede con su implementación para evaluar la usabilidad del producto final a través de un grupo focal conformado por 6 estudiantes de 1.º grado.

Mediante la observación se puede notar que los niños muestran gran interés por el juego interactivo, se sienten atraídos por las ilustraciones y colores utilizados. El desplazamiento por la interfaz resulta exitoso, pues los estudiantes hacen uso correcto de los botones y no presentan ningún problema de navegación.

Los estudiantes responden positivamente al contenido planteado en cada sección del material digital interactivo, manejan correctamente el juego y muestran gran entusiasmo al momento de realizar cada una de las actividades propuestas.

Cada una de las secciones planteadas cumplen con su objetivo de reforzar el aprendizaje del abecedario en inglés y los estudiantes responden

correctamente a las actividades sintiendo gran entusiasmo al momento de realizarlas.

En conclusión, el producto final cumple con su objetivo de reforzar el aprendizaje del abecedario en inglés, a través de un material digital interactivo que resulte atractivo y divertido para el público objetivo.



Figura 76. Implementación del material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia



Figura 77. Implementación del material digital interactivo
Fuente: Elaboración propia

3.8 Producto Final

El producto final del material digital interactivo consiste en una caja diseñada que lleva en su interior el cd con el archivo ejecutable del juego interactivo (Ver figura 78).



Figura 78. Mockup de caja y cd
Fuente: Elaboración propia



Figura 79. Mockup de producto final
Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- El diseño de un material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma en inglés, en niños y niñas de 1.º grado culmina exitosamente y cumple con los objetivos planteados al inicio del proyecto.
- El inglés debe ser enseñado desde una edad temprana para aprovechar el hecho de que los niños se encuentran en una fase clave para su desarrollo en la que pueden ser motivados con mayor facilidad.
- La enseñanza del idioma inglés a través del uso de material digital interactivo en el aula de clases, permite que el niño relacione lo divertido, lo alegre y lo lúdico con el aprendizaje de este idioma y se obtengan resultados más exitosos.

4.2 Recomendaciones

- Que la institución educativa haga uso del material digital interactivo durante las horas de clases.
- De ser necesario que los padres o familiares brinden su apoyo a los niños durante la utilización del juego interactivo.
- Mantener actualizado el flash player en las computadoras de casa y de la escuela para poder hacer uso del material digital interactivo.
- Continuar con el diseño de material digital interactivo abarcando diferentes temas de estudio.
- Para realizar animaciones complejas en Adobe Flash, se recomienda trabajar por medio de capas creando clip de películas que deben ir en una sola instancia.

- El archivo de flash debe mantener un peso más bajo de lo usual, por lo que se recomienda trabajar el tamaño de las imágenes en Photoshop y trabajar los audios en formato mp3.
- Se sugiere que las dimensiones de un material digital interactivo vayan de acuerdo a las más usadas en la actualidad como los formatos 1280 x 720 o 1366 x 768 pixeles.
- Se recomienda que el producto final sea exportado en un archivo ejecutable de modo que pueda ser leído en cualquier computadora.

5. Bibliografía

Adame, A. (2009). *Medios Audiovisuales en el aula*. Recuperado de http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt/ANTONIO_ADAME_TOMAS01.pdf

Bastidas, A. & Tosco, Ch. (2016). *Diseño e implementación de un material didáctico digital para la educación primaria* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2706/DISENO%20E%20IMPLEMENTACION%20DE%20UN%20MATERIAL%20DIDACTICO%20DIGITAL%20PARA%20LA%20EDUCACION%20PRIMARIA.pdf?sequence=1>

Bautista, M., Martínez, A. & Hiracheta, R. (2014). *El uso de material didáctica y las tecnologías de información y comunicación (TICS) para mejorar el alcance académico* [Archivo PDF]. Recuperado de http://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf

Baztán, M. (2014). *Los materiales didácticos digitales en la enseñanza no universitaria* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/38254/Memoria.pdf>

- Costa, M., Morante, M. Busó, P. & Blasco, C. (2011). *The Now Generation: Caracterización, datos y perfiles sociales infantiles* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://robertoigarza.files.wordpress.com/2008/11/rep-the-now-generation-caracterizacion-datos-y-perfiles-sociales-infantiles-ajju-2011.pdf>
- Díaz, L. (2011). *La Observación* [Archivo PDF]. Recuperado de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Educación General Básica (2016). Recuperado de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Educación Inicial (2014). Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- El Telégrafo (2014). *Ecuador está entre los países con el nivel más bajo de inglés.* Recuperado de <http://www.telegrafo.com.ec/sociedad/item/ecuador-esta-entre-los-paises-con-el-nivel-mas-bajo-de-ingles.html>
- García, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje* [Archivo PDF]. Recuperado de <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf>
- Godínez, M. (2013). *Desarrollo de personajes de Xavier Gallego, Eyesores. Imagen visual y material publicitario para el Grupo de Proyección Folklórica de Coactemalán YUM KAAX* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Godinez-Maria.pdf>
- Grajales, T. (s.f.). *Tipos de investigación* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>

- Grattan, D. (2016). *Why Are Most Artificial Intelligence Applications Female?* Recuperado de <http://www.louisdelmonte.com/why-are-most-artificial-intelligence-applications-female/>
- Herrera, L. & Mendoza, N. (2007). *Competencias docentes en ambientes virtuales de aprendizaje*. México: Innovación Editorial Lagares.
- Hernandez, R., Fernandez, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta edición). USA: Mc Graw Hill.
- Hidalgo, G. (2014). *Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://190.11.245.244/handle/47000/1093>
- Kragan, R. (2000). *Grupos focales* [Archivo PDF]. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/magadan_p_ge/capitulo5.pdf
- Martínez, T. (2013). *Definiciones y Características Lingüísticas del Idioma Inglés* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://200.23.113.59/pdf/29725.pdf>
- Material Design (s.f.). *Buttons: Floating Action Button*. Recuperado de <https://material.io/guidelines/components/buttons-floating-action-button.html>
- Melanson, D. (2012). *StatCounter finds 1366 x 768 to be most popular screen resolution for the first time*. Recuperado de <https://www.engadget.com/2012/04/11/statcounter-finds-1366-x-768-to-be-most-popular-screen-resolutio/>
- Ministerio de Educación. (2014). Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-052-14.pdf>
- Naranjo-Block, C. (2011). *Effective Use of Typography in Applications for Children*. Recuperado de <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>.

- Neira, J. (2017). *Diseño gráfico plano o flat design*. Recuperado de <https://www.creativosonline.org/blog/disenio-grafico-plano-flat-design.html>
- Rourke, P. (2017). *Road to WWDC: Toronto-based Sago Mini has carved out a niche in the crowded App Store*. Recuperado de <https://mobilesyrup.com/2017/05/14/wwdc-toronto-sago-mini-carved-niche-crowded-app-store-apple-ios/>
- Samara, T. (2014). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona Gustavo Gili.
- Strizver, I. (s.f.). *Typography for Children*. Recuperado de <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography-for-children>
- Taylor, S. & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados* [Archivo PDF]. Recuperado de https://www.onsc.gub.uy/enap/images/stories/MATERIAL_DE_CURSOS/Entrevista_en_profundidad_Taylo_y_Bogdan.pdf
- Turner, A. (2014). *The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat*. Recuperado de <https://www.content-loop.com/history-flat-design-efficiency-minimalism-turned-digital-world-flat/>
- Verdines, P. & Campbell, M. (2013). *Fundamentos del diseño de interacción* [Libro digital]. México: Editorial Digital Tecnológico Monterrey.
- Villavicencio, W. (2015). *Diseño e implementación de un soporte impreso interactivo que informe las actividades de la carrera de Ingeniería en mantenimiento automotriz de la Universidad Técnica del Norte durante el período 2013* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5046/1/05%20FECYT%202618%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

ANEXOS

Anexo 1.

Entrevista # 1



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Fecha: 27 de octubre del 2017

Entrevistado (a): Diana Mendoza - Docente de inglés

Objetivo de la entrevista: Identificar los problemas que se presentan en la enseñanza de la materia de inglés, en los niños de 1.º grado en lo que respecta al uso de material didáctico interactivo.

1.- ¿Cuál es la metodología de enseñanza-aprendizaje con la que se trabaja?

Yo trabajo mucho con el método de juego-trabajo, siempre encuentro la manera de hacer un juego de las actividades que vienen en el libro de trabajo.

2.- ¿Cómo es el comportamiento de los niños en el salón de clase?

Los niños de esta edad son juguetones pero si atienden a la clase y les gusta trabajar, tienen una buena actitud aunque puede a veces sí puede tomar un tiempo conseguir que se sienten tranquilamente a trabajar.

3.- ¿Trabaja con material didáctico interactivo para el desarrollo de la materia de inglés?

Sí, utilizamos plastilina, cuentos, flashcards, rompecabezas incluso a veces ellos traen cosas de su casa como comida o sus propios juguetes.

4.- ¿En qué estado se estado se encuentra el material de trabajo?

Algunas de las flashcards que vinieron con el libro de trabajo están en mal estado y se encuentran incompletas, de manera que incluso me ha tocado a mí dibujar mis propias flashcards.

5.- ¿Ha trabajado usted con material didáctico interactivo digital de cualquier tipo?

Los días viernes yo traigo mi laptop y trabajamos con canciones y videos de acuerdo a los temas que estamos viendo.

6.- ¿En qué áreas de la materia se presentan más problemas de aprendizaje?

El alfabeto les resulta el tema más difícil pues como son pequeños confunden bastantes los fonemas.

7.- ¿Qué características debería tener el manual didáctico interactivo digital en lo que respecta a colores, formas, gráficos, ilustraciones, etc.?

En mi experiencia lo que más les llama la atención son ilustraciones grandes y coloridas y una de las temáticas con las que más les gustó trabajar fue de animales.

8.- ¿Cuál sería el tiempo de enseñanza ideal de cada actividad para no aburrir al estudiante mientras hace uso del material?

Yo separo el tiempo en 10 minutos, tomo 10 minutos para darles la instrucción y otros 10 minutos para que ellos elaboren la consigna.

8.- ¿Considera beneficiosa la implementación de material didáctico interactivo digital en el aprendizaje de la materia de inglés?

Sí sería muy útil para ellos en especial si se va a trabajar en reforzar el abecedario, pues es un tema que presenta bastantes problemas al momento de enseñarlo.

Anexo 2

Entrevista # 2



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Fecha: 6 de noviembre del 2017

Entrevistado (a): Directora Cecilia Tagle

Objetivo de la entrevista Identificar los problemas que se presentan en la enseñanza de la materia de inglés, en los niños de 1.º grado en lo que respecta al uso de material didáctico interactivo.

1.- ¿Considera importante la enseñanza del inglés durante la educación general básica? ¿Por qué?

Realmente yo no pienso que el inglés desarrolle el intelecto, pero si es un instrumento sumamente necesario porque cada vez el mundo está más globalizado y es indiscutible que el idioma universal es el inglés. Aprender el inglés va favoreciendo que los niños tengan una herramienta muy importante en su vida.

Nosotros iniciamos la enseñanza del inglés desde los tres años porque los niños se van habituando al idioma desde su tierna infancia, le van cogiendo el gusto y luego pueden desarrollarlo con más facilidad en grados superiores.

2.- ¿Cree necesario el uso de material didáctico como herramienta de aprendizaje?

El material didáctico no es solamente necesario, es imprescindible en todas las materias, pero en el inglés es extremadamente importante vincular el idioma con lo divertido, lo alegre y lo lúdico.

El material didáctico debe invitar a interactuar, tocar, descubrir, debe lograr que el niño llegue al conocimiento más que reciba el conocimiento. El descubrir el conocimiento es lo que marca la diferencia.

3.- ¿Cuál es su opinión sobre el uso de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza?

Hay que usarlas debido a la era globalizada en que vivimos, pero hay que usarlas con cuidado y con la orientación de un docente o un padre de familia.

4.- ¿La institución cuenta con material didáctico digital para el aprendizaje de esta materia?

Nos encantaría contar con todo tipo de recursos digitales pero nuestra realidad económica es otra.

5.- ¿Qué factores se debería tomar en consideración para la elaboración del diseño de material didáctico digital?

Los niños de 1er grado necesitan material didáctico digital sea divertido, colorido, simple, necesitan que la letra o palabra que estén aprendiendo esté relacionada con un gráfico o una imagen visual para asociarla con su significado.

A los niños en las primeras etapas les encanta los juegos de memoria, les fascina los juegos de memoria y de letras.

A mi parecer lo más importante es que el producto final sea inteligente, pero que rescate la ternura y la inocencia de los niños de esa edad.

6.- ¿Cree usted que el uso de material didáctico digital dirigido a reforzar la enseñanza del idioma inglés facilitaría el proceso de aprendizaje?

Por supuesto, si solo con trabajar con material didáctico tradicional hemos tenido buenos resultados es de esperarse que el contar con recursos digitales daría aún mejores resultados.

Anexo 3

Entrevista # 3



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Fecha: 10 de noviembre del 2017

Entrevistado (a): Xavier Velasco Orellana

Objetivo de la entrevista: Identificar información técnica necesaria para el desarrollo de material digital interactivo digital para reforzar el aprendizaje del idioma inglés.

1.- ¿Qué programas utiliza para la elaboración de material digital interactivo?

Adobe Illustrator, Adobe Flash

2.- ¿Cuál es el proceso para desarrollar material digital interactivo?

Primero se realiza un boceto en papel, luego se realizan las gráficas en cualquier software de ilustración; se agrupa de manera conveniente; para así pasar a Adobe Flash; donde se trabaja por medio de capas, creando clips de películas para animaciones complejas que deben ir en una sola instancia; además del proceso de animación también es de gran importancia la parte lógica (programación); que permitirá que el proyecto sea interactivo con el usuario.

3.- ¿Qué características debe tener un material digital interactivo para niños en cuanto a colores, formas, texto, ilustraciones gráficos?

Lo más imprescindible es la característica animada que se le dé a los diferentes objetos, que sean accionares directos con el usuario (niño); puesto

que a ellos les llama mucho la atención los objetos que tengan movimiento. Aparte, están los diseños; que deben mantener una misma línea gráfica sencilla y colores planos; para su pronto entendimiento y permita que el proyecto sea intuitivo.

4.- ¿Qué otras herramientas resultan útiles al momento de elaborar material digital interactivo?

Adobe Photoshop, porque se necesita que las imágenes tengan un peso mucho menor a lo usual; conocimiento básico de Action Script; que es el inicio lenguaje que permite la animación dirigida a objeto desde Flash.

5.- ¿Qué tamaño de formato de pantalla recomienda utilizar?

Las dimensiones del proyecto por lo usual depende de la media de pantallas en el mercado usual; por ejemplo hace 8 años las dimensiones como 800x600 eran lo más cotidiano; ahora el formato más requerido es 1280 x720.

Este aumento se debe a una cultura donde el uso de la pantalla y aumentar su tamaño, es lo más requerido.

6.- ¿Qué formatos de audio recomienda utilizar?

Mp3, porque se necesita que el peso sea muy bajo

7.- ¿En qué formato recomienda exportar el archivo final?

Se requiere un archivo ejecutable, para que pueda ser leído en cualquier computadora; para esto necesitamos que el proyecto final sea un ejecutable (.exe)

8.- ¿Qué dificultades resultan comunes durante el desarrollo de un material digital interactivo?

La agrupación de objetos y distribución de capa; ya que implica tener un orden ya establecido desde el principio; y no siempre es el mismo.

9.- ¿Cómo se evalúa el éxito del material digital interactivo?

Cuando el grupo objetivo puede utilizarlo de forma intuitiva; y logra el objetivo en particular; un proyecto interactivo siempre se evalúa por la facilidad de uso del usuario.

Anexo 4

Observación no participante # 1



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Investigación Cualitativa

Técnica: Observación no participante

Fecha: 21 de noviembre del 2017

Lugar: Salón de clases de la materia de Inglés de 1.º grado

Objetivos:

- Observar el comportamiento de los niños y niñas en el salón de clases.
- Observar los intereses de los estudiantes.
- Conocer la metodología de enseñanza-aprendizaje aplicada por la docente.
- Conocer el tipo de actividades que se realizan en clase.
- Conocer el tiempo de trabajo que se le dedica a cada actividad.
- Revisar el material de trabajo empleado por la docente.

Horas de observación: 1 hora.



Observación no participante # 1 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 1 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 1 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 1 de la materia de Inglés de 1.º grado

Anexo 4

Observación no participante # 2



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Investigación Cualitativa

Técnica: Observación no participante

Fecha: 1 de diciembre del 2017

Lugar: Salón de clases de la materia de Inglés de 1.º grado

Objetivos:

- Observar el comportamiento de los niños y niñas en el transcurso de la clase.
- Analizar el interés mostrado por los estudiantes ante el material digital interactivo.
- Conocer el tipo de actividades que se realizan en clase.
- Conocer el tiempo de trabajo que se le dedica a cada actividad.
- Observar las facilidades que presenta la unidad educativa para hacer uso de material digital interactivo.
- Revisar el contenido del material digital de empleado por la docente.

Horas de observación: 1 hora.



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado



Observación no participante # 2 de la materia de Inglés de 1.º grado

Anexo 5

Evaluación de las artes iniciales

1. ¿Cuál de las tres propuestas de vestuario considera idónea para llamar la atención en los niños?



Opción #1



Opción #2



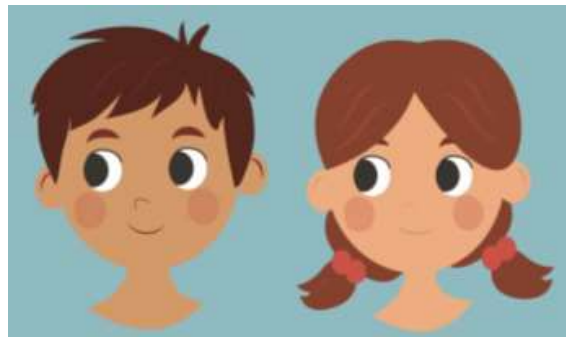
Opción #3

2. ¿Cuál de los tres grupos de propuestas de personajes, considera qué debería ser utilizado?

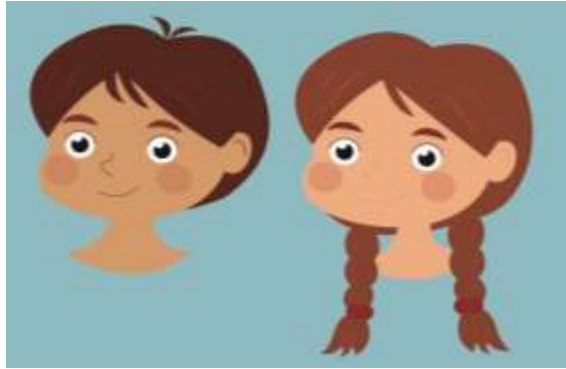
Opción #1



Opción #2



Opción #3

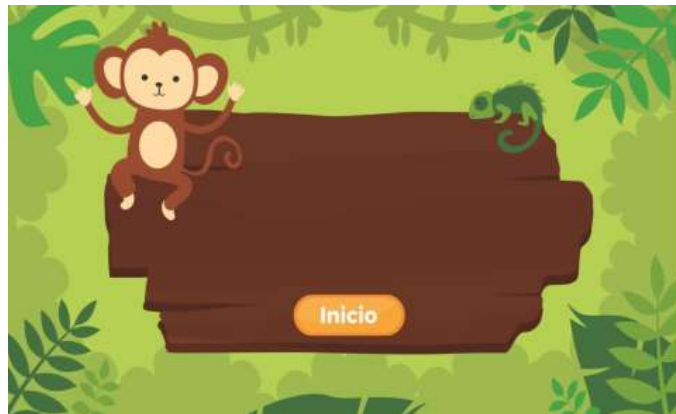


3. ¿Cuál de las 3 propuestas para el menú de inicio considera la más adecuada para llamar la atención de los niños?

Opción #1



Opción #2



Opción #3





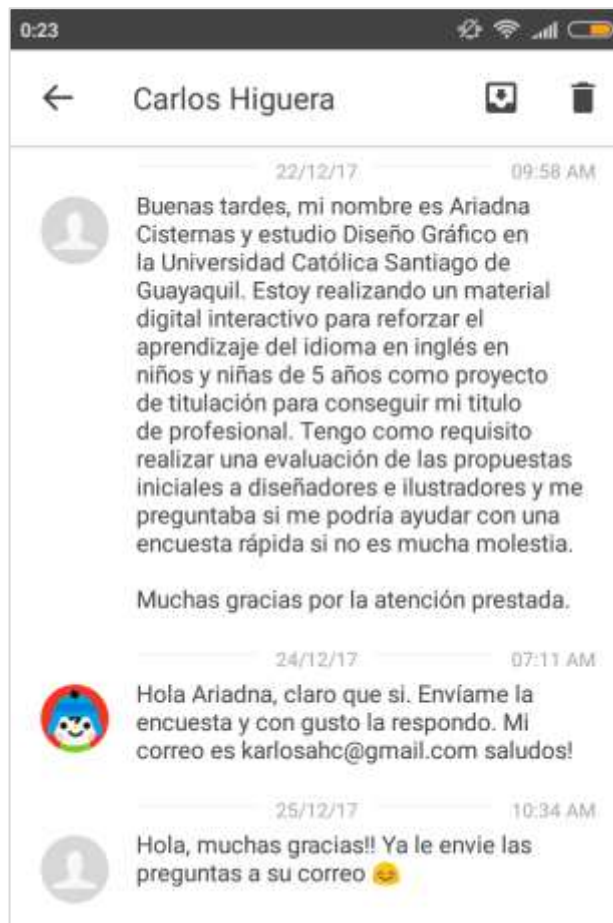
Evaluación de artes iniciales



Evaluación de artes iniciales



Evaluación de artes iniciales



Evaluación de artes iniciales

Anexo 6

Grupo focal # 1



Tema: Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés, en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017.

Investigación Cualitativa

Técnica: Grupo focal

Fecha: 5 de enero del 2018

Lugar: Salón de clases de la materia de Inglés de 1.º grado

Objetivos:

- Evaluar propuestas de logo.
- Evaluar legibilidad y tamaño de letra en cuanto a las familias tipográficas.
- Evaluar el uso correcto de botones.
- Evaluar ilustraciones y temática.

Preguntas:

1. ¿Cuál logo te gusta más?
2. ¿Puedes leer el texto con facilidad?
3. ¿Las ilustraciones son de tu agrado?
4. ¿Te gusta la temática de zoológico?
5. ¿Comprendes para que sirve cada botón?



Grupo focal # 1



Grupo focal # 1

Anexo 7: Aval de la Unidad Educativa Invesciencias



UNIDAD EDUCATIVABÁSICA "INVESCIENCIAS"

Dirección: Ciudadela Guayacones, Calle Raquel Ugarte, Mz. 126

Teléfonos 2822251- 2622341

Guayaquil, noviembre 6 de 2017.


Srta.
Arladna Cisternas Buenaño
Presente

De mis consideraciones:

Por medio de la presente se aprueba su petición para desarrollar su trabajo de investigación para la titulación en la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, sobre el tema <Diseño de material didáctico interactivo para reforzar el aprendizaje del idioma inglés en niños y niñas de 1° año de Educación Básica de la Unidad Educativa INVESCIENCIAS de la ciudad de Guayaquil, 2017>.

El personal docente colaborará facilitando todo lo que requiera para dicho trabajo de investigación, el mismo que podrá desarrollar en el tiempo que requiera parra la culminación de su trabajo de titulación.

Muy atentamente,


Ed. Cecilia Tagle Aspiazu
DIRECTORA FUNDADORA
U. E. INVESCIENCIAS





DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Cisternas Buenaño Ariadna Cisternas** con C.C: # **0917859837** autor/a del trabajo de titulación: **Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario, en inglés en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017** previo a la obtención del título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **7 de marzo de 2018**

f. _____

Nombre: **Cisternas Buenaño Ariadna Cisternas**

C.C: **0917859837**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario, en inglés en niños y niñas de 1.º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Invesciencias de la ciudad de Guayaquil, 2017		
AUTOR(ES)	Cisternas Buenaño Ariadna Gabriela		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TITULO OBTENIDO:	(Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	7 de marzo de 2018	No. DE PÁGINAS:	97
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico – Programación – Animación		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Diseño Interactivo – Diseño Gráfico – Material Didáctico – Abecedario – Inglés		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El presente trabajo propone el diseño de material digital interactivo para reforzar el aprendizaje del abecedario del idioma inglés, en niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Invesciencias. Este proyecto surge debido a la creciente importancia del aprendizaje del idioma inglés como herramienta clave para el éxito profesional y a la escasa existencia de material digital interactivo. Para el desarrollo del proyecto se utiliza la investigación documental y descriptiva a través de técnicas tipo cualitativas como las entrevistas a profundidad, la observación no participante y los grupos focales para luego definir los criterios de diseño que permitieron la exitosa implementación del material digital interactivo en el aula de clase.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORES:	Teléfono: +593-9-(987302684)	E-mail: ariadna12293@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Quintana Morales, Washington David, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-2200864		
	E-mail: washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			