



“Responsabilidad con pensamiento positivo”

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

TEMA:

“DESARROLLO DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA DIDÁCTICO, PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTURA INICIAL, PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ESCUELA SAN FRANCISCO DE QUITO, UBICADA EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”

AUTOR: Mauricio Ramiro Sandoval Solano

TUTOR: M. Sc. Brailyn García Trimiño

QUITO - ECUADOR

2014

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “DESARROLLO DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA DIDÁCTICO, PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTURA INICIAL, PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ESCUELA SAN FRANCISCO DE QUITO, UBICADA EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”, presentado por el señor Mauricio Ramiro Sandoval Solano, estudiante de la Carrera de Producción de Televisión y Multimedia, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, noviembre de 2014

TUTOR

M. Sc. Brailyn García Trimiño

C.C. 175467893-4

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Producción de Televisión y Multimedia, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Producción de Televisión y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, noviembre 2014

ESTUDIANTE

Mauricio Ramiro Sandoval Solano

C.C. 171615419-8

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban EL Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrado.

Quito, noviembre de 2014

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE

MIEMBRO 1

MIEMBRO 2

DEDICATORIA

*A Dios y mi familia,
pues han sido la base
de mi formación, cada
uno de ustedes ha
aportado momentos
maravillosos en mi vida.*

AGRADECIMIENTO

*A mis maestros de la Universidad y
a mis amigos. Les agradezco por todo,
en especial por ser los principales
benefactores del desarrollo de mi tesis*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Página

A.- PRELIMINARES

TRABAJO DE TITULACIÓN.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xiii

B.- DESARROLLO

INFORMACIÓN GENERAL	1
ARTICULACIÓN CON LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL.....	1
SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL	2
INTRODUCCIÓN.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	4

OBJETIVOS	5
OBJETIVO GENERAL.....	5
OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	5
 CAPÍTULO II	6
SISTEMA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	6
 CAPÍTULO III	14
LECTURA INICIAL.....	14
 CAPÍTULO IV	19
MULTIMEDIA.....	19
 DESARROLLO	22
PRESUPUESTO	25
CONCLUSIONES.....	26
RECOMENDACIONES	27
BIBLIOGRAFÍA	28
ANEXOS	30
MAKING OF VALIDACIÓN.....	37

D.- ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Encuesta	40
Gráfico N° 2 Encuesta	41

Gráfico N° 3 Encuesta	42
Gráfico N° 4 Encuesta	43
Gráfico N° 5 Encuesta	44
Gráfico N° 6 Encuesta	45
Gráfico N° 7 Encuesta	46
Gráfico N° 8 Encuesta	47
Gráfico N° 9 Encuesta	48

C.-ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1 Adobe Illustrator vectorización caracteres.....	22
Imagen N° 2 Adobe Edge Animación fondo	23
Imagen N° 3 Adobe Muse programación interfaz.....	23
Imagen N° 4 Autorización.....	31
Imagen N° 5 Certificado	32
Imagen N° 6 Adobe Illustrator vectorización letras.....	33
Imagen N° 7 Adobe Edge animación caracteres.....	33
Imagen N° 8 Adobe Illustrator vectorización fondos.....	34
Imagen N° 9 Adobe Edge animación caracter	34
Imagen N° 10 Adobe Edge animación caracter	35
Imagen N° 11 Adobe Muse programación intro	35
Imagen N° 12 Adobe Illustrator vectorización intro	36
Imagen N° 13 Adobe Muse programación intro	36
Imagen N° 14 validación.....	37
Imagen N° 15 validación.....	37
Imagen N° 16 validación.....	38

Imagen N° 17 validación.....	38
Imagen N° 18 validación.....	39
Imagen N° 20 validación.....	39

E.- ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1.....	7
Cuadro N° 2.....	10
Cuadro N° 3.....	15

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

PREGRADO

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

TEMA:

“DESARROLLO DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA DIDÁCTICO, PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTURA INICIAL, PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ECUELA SAN FRANCISCO DE QUITO, UBICADA EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”

AUTOR:

Mauricio Ramiro Sandoval Solano

TUTOR:

M. Sc. Brailyn García Trimiño

RESUMEN

La creación del proyecto multimedia titulado “Brujiletras” ha sido desarrollado con el objetivo de promover la introducción de las TICS, tendencia de la inclusión de las nuevas tecnologías dentro la educación, con la finalidad de crear un producto atractivo para estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela “San Francisco de Quito”

Esta propuesta es considerada como atractiva debido a la gráfica que maneja según el grupo objetivo a la que va dirigida. La aplicación multimedia

se establece como una herramienta educativa de apoyo para los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura inicial.

El producto multimedia denominado “Brujiletras” en su desarrollo de interfaz incluye la adaptación de varios procesos y técnicas de desarrollo los cuales son, ilustración vectorial, animación de caracteres y programación a través de una estructura de diagrama de flujo.

Este proyecto tiene el fin de contribuir al desarrollo del aprendizaje de la lectura inicial en infantes de 5 a 7 años de edad en el proceso de aprendizaje de la lectura inicial. Según lo expuesto en la página web del ministerio de educación del Ecuador, "educación básica". Disponible en la Web: <http://www.educacion.gob.ec/> los niños y las niñas buscan explorar, experimentar, jugar y crear actividades. Es por esto que se crea una factibilidad en el uso de recursos tecnológicos multimedia innovadores, con el propósito de cumplir los requisitos de experimentación creatividad y entretenimiento.

El plan se trata de crear una aplicación multimedia web para un ordenador o dispositivo tecnológico, con el cual los estudiantes que se encuentren cursando el proceso de aprendizaje de lectura inicial, tengan un nuevo recurso académico de enseñanza y que a la vez pueda tener la función de recrear.

Palabras clave: Lectura inicial, interfaz, ilustración, animación, programación, producción, multimedia.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

UNDERGRADUATE

TV PRODUCTION AND MULTIMEDIA

TOPIC:

“PRODUCT DEVELOPMENT MULTIMEDIA TRAINING TO HELP THE LEARNING PROCESS OF INITIAL TEACHING READING FOR STUDENTS OF SECOND BASIC SCHOOL SAN FRANCISCO DE QUITO, LOCATED IN THE METROPOLITAN DISTRICT OF QUITO”

AUTHOR:

Mauricio Ramiro Sandoval Solano

TUTOR:

M. Sc. Brailyn García Trimiño

ABSTRACT

The creation of the multimedia project "Brujiletras" has been developed with the aim of promoting the introduction of ICT trend of inclusion of new technologies in education, in order to create an attractive product for sophomores basic education school "San Francisco de Quito"

This proposal is considered attractive because it handles graphics as the target group to which it is addressed. The multimedia application is set as an educational tool to support teachers in the process of learning of the initial reading.

The multimedia product called "Brujiletras" developmental interface includes adapting various development processes and techniques which are, vector illustration, character animation and programming through a flowchart structure.

This project is intended to contribute to the development of learning the initial reading in infants 5-7 years of age in the learning process of being read, as mentioned in the website of the Ministry of Education of Ecuador, "education basic ". Available online: <http://www.educacion.gob.ec/> Boys and girls looking to explore, experiment, play and create activities. That is why a feasibility creates innovative use of resources in order to meet the requirements of creative experimentation and entertainment.

The plan is to create a multimedia web application to a technological device computer, in which students who are studying the learning process of initial reading, have a new academic teaching resource but at the same time can have the function of entertainment.

Keywords: Initial Reading, interface, illustration, animation, programming, production, multimedia.

INFORMACIÓN GENERAL

CARRERA / PROGRAMA:

Producción de Televisión y Multimedia

AUTOR:

Mauricio Ramiro Sandoval Solano

TEMA DEL TT:

“DESARROLLO DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA DIDÁCTICO, PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA LECTURA INICIAL, PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ECUELA SAN FRANCISCO DE QUITO, UBICADA EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”.

ARTICULACIÓN CON LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

El proyecto de investigación denominado “Brujiletras” se enmarca en las líneas de investigación que se vincule con la solución de los problemas de la comunidad, debido a que el producto multimedia pretende ser una herramienta de gestión que promueva la inclusión de las nuevas tecnologías dentro de la educación.

En base a estos lineamientos y percepciones se ha utilizado la siguiente línea y sublínea.

SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

Educación y Gestión

A través de esta sublínea de investigación se pretende aportar al Plan de Desarrollo Nacional en los siguientes objetivos:

- Desarrollo de la sociedad ecuatoriana desde la perspectiva de las políticas educativas.
- Inclusión de la tecnología multimedia educativa en la formación de las competencias de la educación básica ecuatoriana actual.

FECHA DE PRESENTACIÓN DEL PLAN:

Noviembre de 2014

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según las estadísticas mostradas en la página del ministerio de educación <http://educacion.gob.ec/> los métodos didácticos que se utilizan para enseñar a leer a los infantes han sido los mismos desde hace varias generaciones, desde 1980, no se puede decir que los resultados son tan exitosos como al principio pues se trata de una sociedad cambiante, evolutiva en tecnología, pero no se ha empleado estas herramientas como parte del sistema de educación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

No existen metodologías tecnológicas actualizadas, no se exigen actualizaciones no hay propuestas ni temáticas, no hay avances para proporcionar a los docentes ayudas didácticas multimedia.

No hubo un seguimiento sobre la instrumentación de nuevas herramientas multimedia web es por esto que los maestros utilizan los métodos tradicionales pues las tecnologías cambian debido a una presión de necesidades creadas.

No se utiliza un desarrollo de propuestas en base a mejores avances tecnológicos.

Se desconoce la utilidad de los recursos tecnológicos dentro del ámbito pedagógico.

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

Un alto porcentaje del estudio se realiza mediante la lectura. Ya sea a través de las tradicionales hojas de papel que contiene un libro, ya sea en soportes más modernos, como la pantalla del ordenador, al final, la mayor parte de la información que recibimos y usamos para construir nuestros conocimientos se realiza leyendo un texto.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Elaborar un producto multimedia para la escuela “San Francisco de Quito” dirigido a niñas y niños de segundo año de educación básica, que sirva como apoyo didáctico para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura inicial.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

Desarrollar un producto multimedia a través de la fusión de ilustraciones, animación y programación.

Proponer a los docentes y alumnos una educación innovadora en recursos y metodología.

CAPÍTULO II

SISTEMA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La sistemática de la instrucción manifiesta la manera de percibir la relación que se constituye entre el sujeto que estudia y el objeto de conocimiento.

Louis Not (1987) menciona una comparación que se dio en el ámbito de la enseñanza entre las técnicas de educación, por una parte, los métodos tradicionales y por otro lado los sistemas actuales; distinguir entre el tipo de enseñanza clásico y el actual está fuera de lugar, pues los elementos definitivos para apoyar el aprendizaje están presentes tanto en el sujeto, como en el objeto de aprendizaje en una etapa de interacción entera.

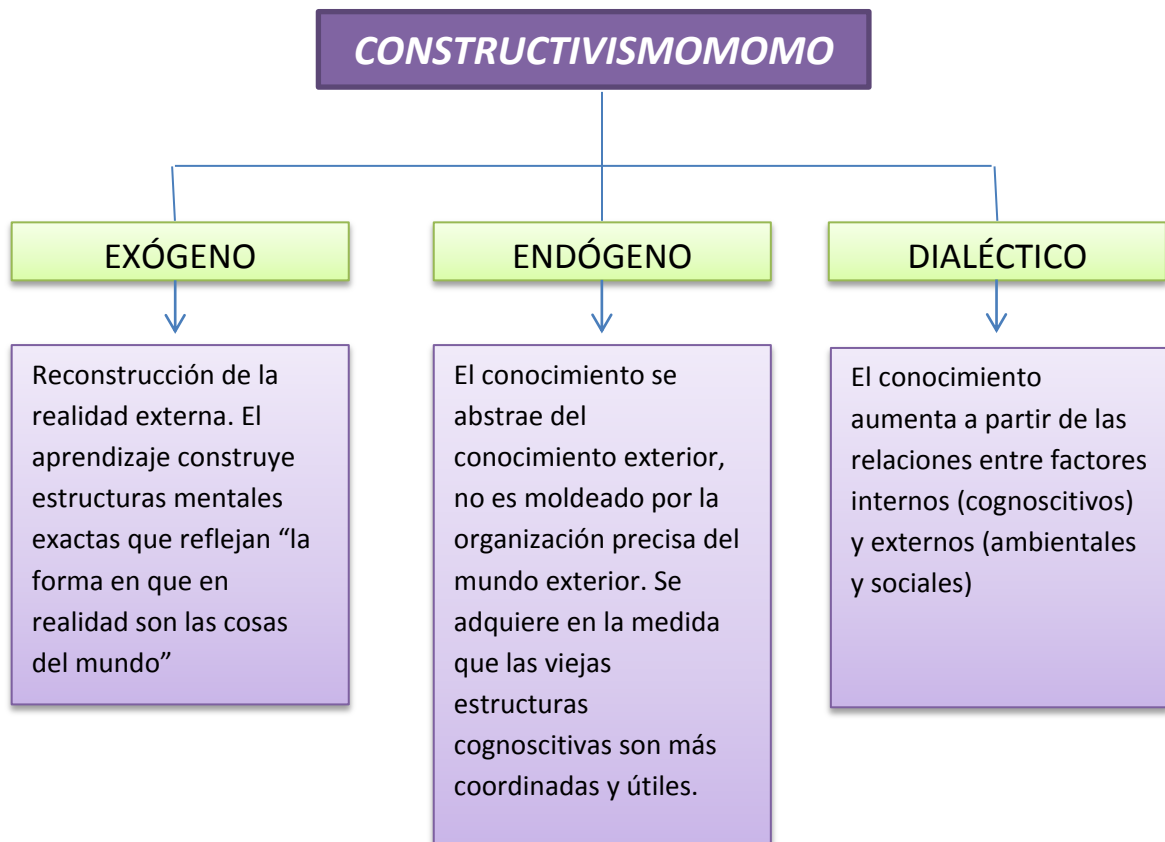
La sociedad hizo responsable a la escuela, de la formación del futuro ciudadano a través de la educación, de conocimientos que han sido considerados fundamentales en distintas fases del desarrollo. Por tanto, el aprendizaje en la instrucción primaria representa una fuente de progreso para los niños y niñas puesto que a la vez que incentiva su vinculación como miembros de una sociedad posibilita su desarrollo personal.

El constructivismo es una corriente epistemológica que se preocupa por discernir los problemas de la formación del conocimiento humano. Según Delval (1997), se encuentran algunos elementos del constructivismo en el pensamiento de Vico, Kant, Marx y Darwin, ellos plantearon al igual que varios exponentes constructivistas de hoy, que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos; lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar la

naturaleza a la vez que ha podido construir la cultura. Así mismo, destacan que el conocimiento se construye activamente por el sujeto y no es recibido de manera pasiva por el ambiente.

CUADRO N°1

Sistema de enseñanza y aprendizaje constructivista.



Fuente: Mario Carretero (2002)

Elaborado por Autor

Según Coll (1996), la postura constructivista en la educación se nutre de los

aportes de las distintas corrientes psicológicas, como el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría ausubeliana de asimilación, el aprendizaje significativo y la psicología sociocultural de Vigotsky, así como de algunas teorías instruccionales.

En lo que respecta al aprendizaje significativo en el contexto escolar Díaz-Barriga (2002), expresan que: “El aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendizaje posee en su estructura cognitiva” (p. 35).

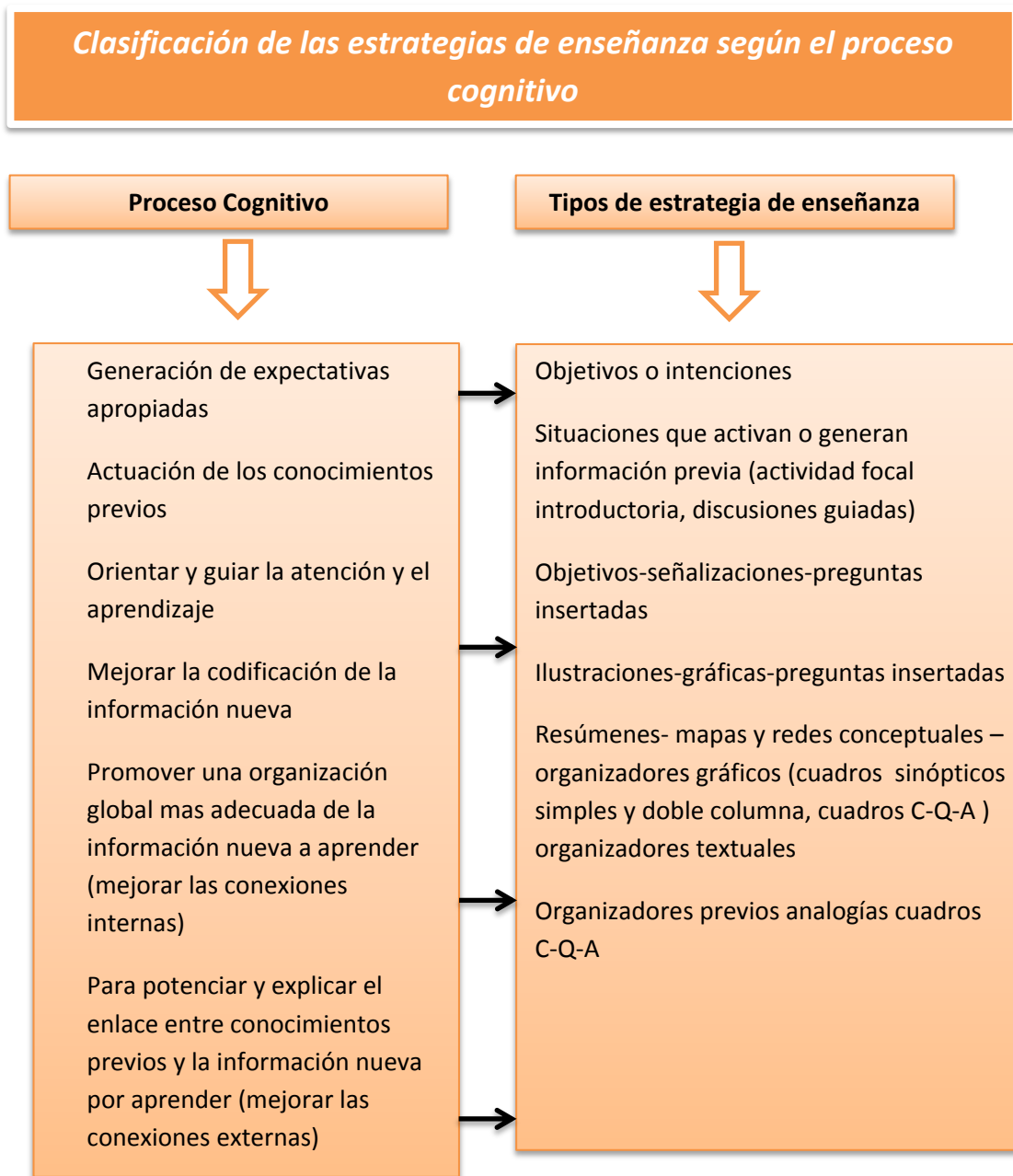
El mismo autor dice que Ausubel, es constructivista, ya que considera al alumno como un productor activo de la información y que, el aprendizaje es sistemático y organizado, porque es un fenómeno complejo que no implica solamente simples asociaciones memorísticas, el sujeto lo transforma y estructura, además se interrelacionan e interactúan con los conocimientos previos y las características personales del aprendizaje, “Son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolf, 1991 citado por Bravo, 2002; p. 57).

“La estrategia es un conjunto de actividades mentales cumplidas por el sujeto, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos” (Beltrán Llera, J. 1995; citado por Gallegos, J., 2001). “Son pensamientos y conductas que un alumno inicia durante su aprendizaje que tienen una influencia decisiva sobre los procesos cognitivos internos relacionados con la codificación...” (Wenstein y Mayer, 1986; citado por Gallegos, J., 2001; p. 23).

Partiendo de estas definiciones, se podría decir que las estrategias de enseñanza, son el medio o recursos para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales y operación mental que se utiliza para lograr aprendizajes. Por lo tanto, ¿Qué se va entender por estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista?. Son todos aquellos procedimientos que el docente y alumno utilizan para la construcción conjunta del aprendizaje significativo.

Gallegos (2001). “Son como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el estudiante cuando tiene que comprender un texto, adquirir conocimientos o resolver problemas” (Gallegos, J., 2001; p. 23).

CUADRO N° 2



Fuente: Elizabeth Martínez (2008)

Elaborado por Autor

Los aspectos que se deben considerar para saber qué tipo de estrategia es la adecuada para ser utilizada en ciertos momentos de la enseñanza son, las características generales de los alumnos y su nivel de desarrollo cognitivo, los conocimientos previos, los factores motivacionales entre otros. El tipo de conocimiento general, contenido curricular, particular, intencionalidad o meta, se logran por medio de las actividades cognitivas afectivas y pedagógicas que debe inculcar en el alumno.

Los puntos significativos de este sistema se basan en la verificación y retroalimentación constante, se debe que utilizar las estrategias de instrucción empleadas previamente, si es el caso, así como la revisión del progreso en el aprendizaje de los alumnos, la determinación del contexto intersubjetivo en el conocimiento ya compartido creado con los alumnos hasta ese momento, si así va evolucionando este proceso.

Hay que tener presente dos consideraciones para evaluar el proceso de construcción, es necesario tratar de valorar todo el proceso en su dinamismo, las evaluaciones que sólo toman en cuenta un momento determinado, resultan muy limitadas, también conviene señalar la utilización de diversas estrategias y técnicas evaluativas que tratan de dar cuenta del proceso en su dimensión temporal, esto permitirá una descripción más objetiva y apropiada que una simple valoración aislada.

Los profesores deben interpretar, analizar e intervenir en la realidad para llevar a cabo el proyecto que es la educación escolar en la institución social que es la escuela. Así pues este es uno de los primeros conceptos a destacar: la concepción constructivista debe entenderse como un marco explicativo que se basa en la concepción social y socializadora de la

educación escolar.

Otro de los puntos importantes es el aprendizaje que tiene como base la integración modificación, establecimiento de relaciones y coordinación entre las estructuras o esquemas de conocimiento que ya se tienen. Esta construcción la hace el alumno pero necesita un factor exterior, una guía que tenga la función de ser un orientador y promotor de la construcción, mediador entre el niño y la cultura.

En el aprendizaje intervienen elementos de tipo afectivo y social, ya que las situaciones de enseñanza toman su papel, cuando alguien quiere aprender y lo logra, esto le ayuda a tener mas confianza en sí mismo y refuerza su autoestima. También es importante tener en cuenta y desarrollar la confianza del alumno, empezando desde los conocimientos que ya tiene y valorando sus logros de acuerdo con sus habilidades y el esfuerzo realizado.

Existen tres puntos que pueden definir la disposición de los alumnos para trabajar en la escuela: la disposición para llevar a cabo el aprendizaje planeado, que dependerá del equilibrio personal del alumno y de su capacidad de esforzarse. Los conocimientos previos, según la teoría del constructivismo, se forman a través de esquemas de conocimiento, vienen de diferentes ambientes como la familia, amigos, escuela, además de medios de comunicación y experiencias.

El constructivismo tiene interés por el estado en que se encuentran los conocimientos previos de los alumnos, debido a que su papel tiene una contribución significativa en los procesos educativos, Ausbel (1989) dice que

el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

Se debe enseñar en consecuencia, esta enseñanza que lleva el nombre de ayuda debe ajustarse a las características que presenta la actividad constructiva del alumno en cada momento, ya que si no conecta con sus esquemas de conocimiento, la ayuda que se le de no será buena.

Para eso será necesario tener en cuenta los esquemas de aprendizaje de cada alumno, y ser capaces de motivarlos para que, se cuestionen sobre los conocimientos que ya tienen y se esfuercen por llegar los que todavía no dominan, es aconsejable cambiar las actividades comunes de cada alumno por ocupaciones que les tomen mayor interés.

En base al enfoque constructivista se sugieren algunos aspectos a considerar con respecto al punto de la evaluación, esta no tendrá como objetivo comprobar si el aprendizaje es significativo o no, las actividades de la prueba son parciales ya que los alumnos siempre aprenden más de lo que memorizan, que este basada en una sola cosa no es del todo aconsejable, pues deben existir variantes.

CAPÍTULO III

LECTURA INICIAL

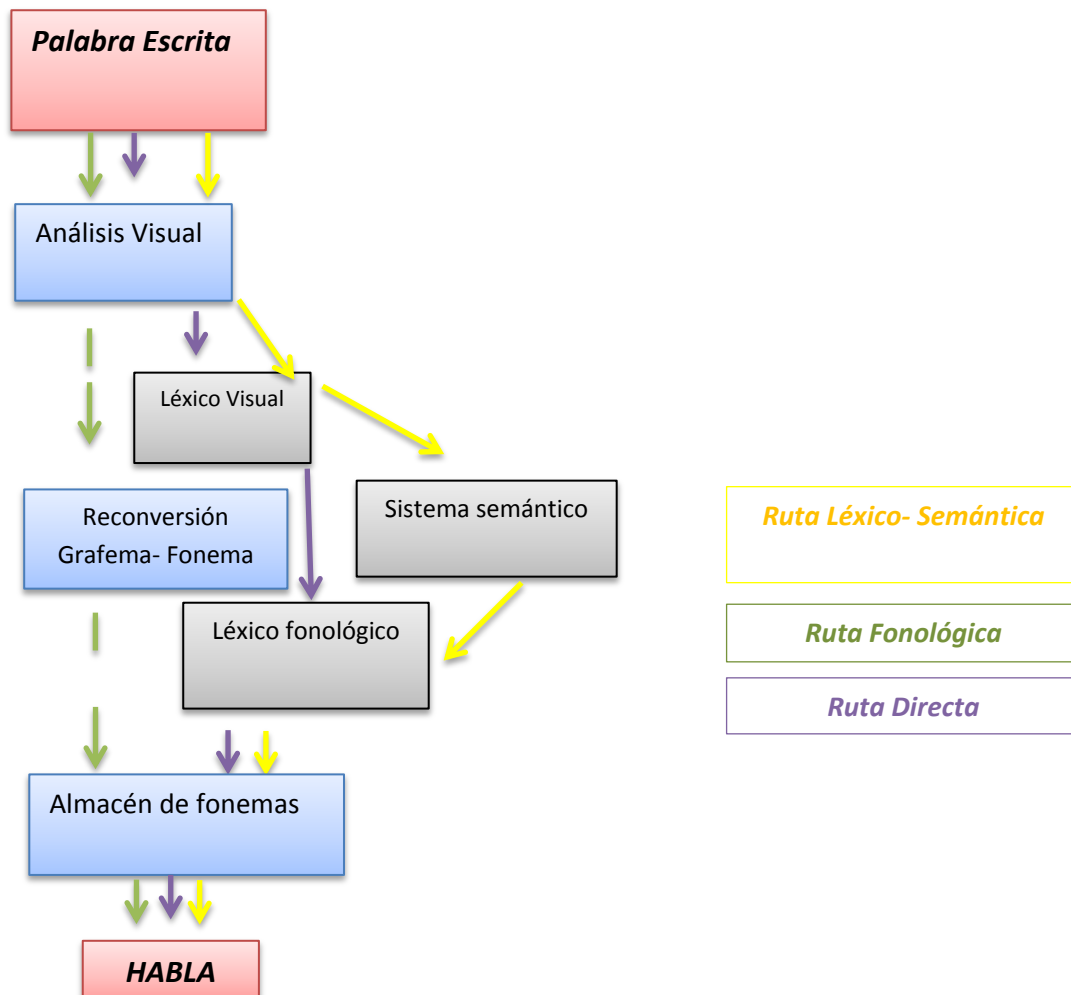
La lectura es una habilidad que, en general, la escuela asume bajo su responsabilidad, especialmente durante los primeros años de escolaridad, hay estudiantes que han tenido algunas experiencias de lectura antes de ingresar al sistema escolar, su aprendizaje formal recién comienza bajo la tutela de la escuela; “La lectura es de crucial importancia para el individuo pues permite adquirir nuevos conocimientos y destrezas e incluso ocupar momentos de ocio conllevando un desarrollo cultural e individual” (Berko y Berstein, 1999 mencionado en Vieiro, 2003, p. 109).

El número de procesos involucrados en la lectura convierten esta actividad en una tarea muy compleja, pues es evidente que el aprendizaje de la lectura no puede ser entendido como la simple adquisición de códigos gráficos, sino que se trata del desarrollo de la capacidad de elaboración y utilización de la lengua escrita.

“La lectura es una actividad cognitiva compleja mediante la cual el lector atribuye significado a un texto escrito” (Carbonell de Grompone, 1989; mencionado en Molina, 1991, p. 3). Es la traducción comprensiva de una imagen visual (grafema) a una imagen fonológica (fonema). Este paso se relaciona con varios procesos cognitivos, desde la percepción hasta la comprensión y razonamiento (Crowder, 1985; Luceño, 1994 y Molina, 1991).

CUADRO N° 3

Estructura del reconocimiento fonológico y visual de lectura



Fuente: Antonio Muñoz Molina (1991)

Elaborado por: Autor

Bravo (2004). Dice que el aprendizaje de la lectura no deriva directamente de capacidades innatas que puedan ser activadas por el sólo contacto con un ambiente letrado sino de habilidades y destrezas de orden cognitivo y neuropsicológico que necesitan ser activadas por métodos pedagógicos adecuados. Esta interacción permite que los niños establezcan procesos activos y mediadores entre los signos gráficos y su léxico personal.

Estudiar esta ligado a leer, la lectura se puede encontrar en el programa de cualquier materia, pues es utilizada para informarse, aprender y entender, asimilar la lectura es el inicio de un proceso intelectual. Conocer los escritos es el génesis de las nociones cognitivas de los niños y su inclusión en una cultura letrada, en donde la transmisión de información académica se realiza principalmente por textos escritos.

El aprendizaje de la lectura puede ser entendido como un nacimiento, debido a que su existencia no parte desde su inicio, sino mas bien, es un proceso que empezó antes de que el niño comience sus estudios básicos, el cual se desenvolverá con mayor o menor éxito según las condiciones en las que el infante a formado su lenguaje a lo largo de su desarrollo, es decir que hay niños que están mas preparados que otros.

Esta situación dependería únicamente del factor de enseñanza por parte de los maestros, si un niño tiene una capacidad cognitiva diferente a otro, no es responsabilidad directa del profesor pues hay un conjunto de procesos cognitivos que emergen antes en el desarrollo.

Todos estos procesos cognitivos que han empezado a desarrollarse antes del aprendizaje de la lectura se activan gradualmente en la enseñanza inicial, es decir que el infante ahora tiene conciencia de los recursos que posee y puede utilizarlos de manera activa.

En los procesos cognitivos que se involucran en la percepción de la lectura, los niños deben aprender a aplicar tres estrategias que son indispensables para introducirse en el lenguaje escrito; el reconocimiento fonológico es decir el sonido de letras y sílabas, el visual ortográfico que corresponde a las palabras escritas y el reconocimiento semántico.

Cada una de ellas necesita el desarrollo previo y el empleo adecuado de habilidades diferenciadas en cada niño, las tres van en ascendencia y tienen como objetivo final que los signos gráficos percibidos visualmente sean comprendidos verbalmente.

Aprender a leer para los niños significa aprender a pensar diferente y este adelanto se puede aplicar al aprendizaje de nuevos conocimientos, la evolución de estos procesos se va notando gradualmente en el transcurso de la vida estudiantil, pero es el punto de partida en donde los seres humanos van adquiriendo cualidades intelectuales.

La estrategia lectora tiene como requisito haber tomado conciencia, que para decodificar las palabras escritas, hay que transformar a las letras en sonidos asociados con el propio lenguaje oral

Los estilos científicos de los estudiantes se van a ir diferenciando gradualmente e individualmente, es por esto que al cabo de unos años se manifiestan diferencias cualitativas, va a depender del medio en donde se desenvuelven y las habilidades propias de los sujetos.

De esta forma si las iniciativas o incentivos son limitados, se debilita la evolución de habilidades gradualmente hasta el punto de perderlas, de igual manera si los métodos de aprendizaje son ricos en estímulos y se puede explotar mejor estas destrezas, lo cual siempre va a depender de el desarrollo individual intelectual de los niños debido a factores externos físicos y psicológicos, las habilidades de aprendizaje se mantendrán y mejorarán.

Tal como señala Condemarín (1981) los infantes que se inician en el aprendizaje de la lectura, deben tener las mismas características intelectuales. Los niños con problemas lectores tendrán severas dificultades en realizar dicha acción. López (1990) utilizando el Reversal Test de Edfelt (1988) comprueba que el desarrollo de la percepción visual es independiente y va a depender de factores externos de su desarrollo físico y erudito.

CAPÍTULO IV

MULTIMEDIA

La multimedia educativa combina las posibilidades de diversos medios de comunicación interconectados y controlados a través de un dispositivo para el logro de un propósito común: facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje. El término multimedia fue utilizado por la UNESCO en 1998, no como sustantivo sino como adjetivo de la palabra capacidad, así, hace referencia a la capacidad multimedia que tiene un dispositivo tecnológico personal sea un celular, una tablet o un ordenador para cumplir funciones informativas.

Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes, ya que explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje.

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Es frecuente leer cosas sobre las posibilidades que ofrece la multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, multimedia suele presentarse como

el último avance que, propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza.

Si se entiende al aprendizaje como un proceso comunicativo, como una actividad interpersonal, la conclusión sería que además de su componente verbal incluye otro tipo de relaciones. Y en correspondencia a ellas, alcanzan un lugar preferente los medios didácticos que tienden a configurar situaciones reales de comunicación cada día más sofisticadas.

Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador Bartolomé (1994). Así, multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducidos por un dispositivo que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica visual y auditiva (Gayesky, 1992).

Este sistema se refiere normalmente a vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controladas por un ordenador. Pero esta integración no es sencilla. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multi sensorial de información.

La descripción de las características educativas que presentan los sistemas multimedia dependerá de la concepción que se tenga del mismo, aunque hay cierto consenso en considerar que los multimedia incorporan y hacen complementarias las mejores características de cada uno de los medios que

los integran, adecuación al ritmo de aprendizaje , secuenciación de la información, ramificación de los programas, respuesta individualizada al usuario, flexibilidad de utilización, velocidad de respuesta, efectividad de las formas de presentación, imágenes reales, excelente calidad de las representaciones gráficas, atracción de la imagen animada.

Los sistemas multimedia, aun en los sistemas más sencillos, incorporan y mejoran aquellas características didácticas que reúnen los medios que los integran, mantiene las posibilidades de manipulación y el manejo sencillo de los aparatos, pero, sobre todo, desarrolla al máximo la posibilidad de feed-back inmediato.

El hombre ha creado nuevas formas de organizar y presentar la información, novedosas son las tecnologías aplicadas al proceso de enseñanza como es el caso de la multimedia donde los estudiantes reciben con agrado los conocimientos explorándolos mediante la “navegación” que estimula la búsqueda de información, incentiva la motivación por aprender y le permite la interactividad con la máquina.

Las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Las TIC permiten dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales, un ejemplo de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación son los sistemas multimedia adaptados al aprendizaje.

DESARROLLO

El producto multimedia contó con tres etapas de desarrollo las cuales fueron diseño de vectores, animación de caracteres y programación entre interfaces.

En la interfaz de Adobe Illustrator CC se procedió a crear los diseños tanto de letras como de objetos y demás caracteres, mediante un organigrama basado únicamente en el modelo educativo de enseñanza aprendizaje del establecimiento al que va dirigido.

El diseño trata una temática de un castillo embrujado el cual cuenta con nueve niveles en los cuales se basó la teoría de colores complementarios.

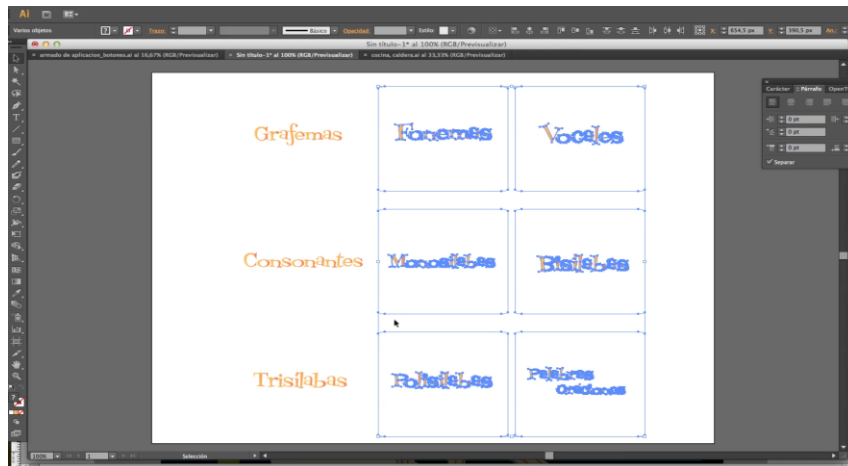


Imagen N° 1 Adobe Illustrator vectorización caracteres

Elaborado por Autor

Para el proceso de animación de caracteres se utilizó la interfaz de Adobe Muse CC, debido a que es la más adecuada pues se conecta directamente con la interfaz de programación.

Puesto que la temática habla sobre la magia se han animado caracteres como cuadros estatuas entre otros, utilizando formatos de imagen como JPEG PNG GIFF se dio movimiento tanto de traslación y rotación en sentido de los ejes arriba abajo, izquierda derecha, delante y atrás.



Imagen N° 2 Adobe Edge Animación fondo

Elaborado por Autor

Para la programación de la interfaz se utilizo un organigrama el cual conecta, el inicio el intro y los niveles respectivamente, con la cualidad de otorgar al usuario libertad de escoger entre interfaces.

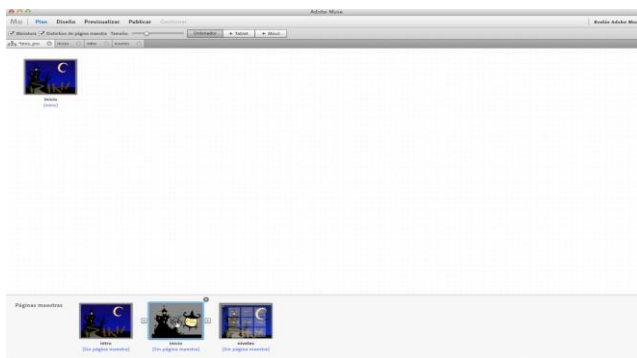


Imagen N° 3 Adobe Muse programación interfaz

Elaborado por Autor

DISEÑO DE EMPAQUE DEL CD

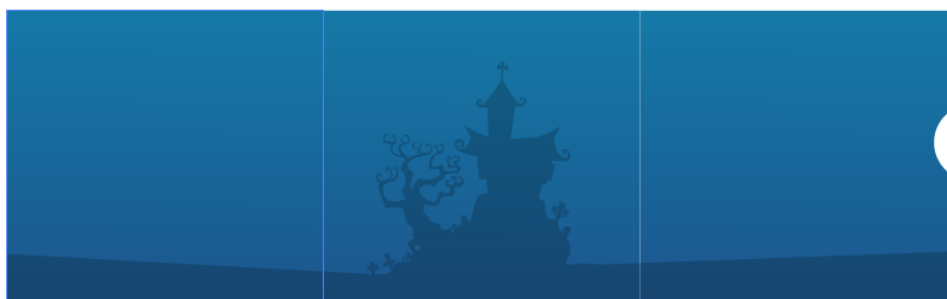


Imagen N° 4 Empaque y CD

Elaborado por Autor

PRESUPUESTO

INTERNET			60.00
SERVICIOS BÁSICOS	Energía	Eléctrica	50.00
EQUIPAMIENTO ORDENADOR MACINTOSH			1600.00
SOFTWARE			100.00
PRESUPUESTO TOTAL			1810.00

CONCLUSIONES

- De la investigación se concluye que, la web es uno de los mass medias con mayor influencia a nivel cultural dentro de la sociedad ecuatoriana.
- De la puesta en ejecución del proyecto se concluye que la estructura en este proceso es necesaria para obtener un resultado final adecuado, puesto que toda la suma de la investigación hace parte al momento de componer el diseño, e incorporar los elementos: video, animaciones, texto y programación previamente realizados a través de una planificación adecuada.
- Después de mostrar el producto multimedia a un grupo de estudiantes pertenecientes a la escuela San Francisco de Quito, a través de una encuesta realizada posterior a la muestra, se concluye que esta herramienta permitió transmitir conocimientos de una manera efectiva, la gran mayoría respondió positivamente, demostrando que existió mayor atención y concentración hacia el contenido emitido por el producto multimedia.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar con la elaboración de productos multimedia adaptados al modelo educativo para facilitar procesos de enseñanza aprendizaje debido a la aceptación de estudiantes y maestros.
- Para el multimedia es recomendable contar con la interfaz de programas adecuados para el tipo de ordenador que se vaya a utilizar, con el objetivo de optimizar tiempo y recursos.
- Se recomienda tener respaldos de almacenamiento de archivos sean estos USB, discos externos portátiles entre otros para evitar pérdidas de material.
- Para el contenido es recomendable que la multimedia no interfiera en métodos estandarizados de pedagogía, al contrario que sea únicamente un material didáctico multimedia que se se adapte a ellos.

BIBLIOGRAFÍA

“NOT, Louis. El estatuto del co sujeto en las situaciones pedagógicas Maspero. París.1987”

“DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Editorial siglo xxi. Mexico. 1997”

“CARRETERO, Mario. Construir y enseñar las ciencias experimentales. Aprendizaje visor libros S.L. Madrid. 2002”

“COLL, Cesar. Psicología genética y aprendizajes escolares. Siglo XXI de España Editores, S.A. Madrid. 1996”

“BARRIGA, Frida. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial Mc. Graw Hill. 2002”

“BRAVO, Luis. Teorías y técnicas de la comprensión del lenguaje escrito. Editorial universitaria. Santiago de Chile. 2002”

“GALLEGOS, Domingo. Educación sociedad y tecnología. Editorial universitaria Ramón Areces. Madrid. 2011”

“MARTÍNEZ, Elizabeth. Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. Ciencias de la educación universidad de Carabobo. Carabobo. 2008”

“AUSUBEL, David. El aprendizaje significativo como alternativa didáctica Editorial silo XXI. Madrid. 2008”

“CROWDER, David. La biblia de creación y diseño web. Editorial Anaya Multimedia. Murcia. 2005”

“MUÑOZ, Antonio. El libro Ilimitado. Seix barral. Madrid. 1991”

“CONDEMARÍN, Mabel. Fichas de comprensión de la lectura. CEPE Ciencias de la educación preescolar y especial. Mexico. 2002”

“LÓPEZ, Román Introducción a la lectura infantil. Serie ensayos sobre literatura infantil. Murcia. 1990”

“BRAVO, Luis. Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar. Editorial universitaria. Santiago de Chile. 2004”

ANEXOS



Centro Escolar Experimental
"San Francisco de Quito"
Educas con calidad es educas con amor y excelencia

Institución certificada con
Normas ISO-9001:2008

Dra. Magdalena Almeida - Directora

A quien interese:

Autorizo al Sr. Mauricio Ramiro Sandoval Solano con cédula número 1716154198 de la Facultad de Producción de TV y Multimedia de la Universidad Tecnológica Israel para que realice con un producto multimedia didáctico para nuestra institución como parte de su Tesis de Grado.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad facultando al interesado a hacer uso del presente como a bien tuviere, dentro de los marcos legales.

Quito, 24 de octubre de 2014

Atentamente,


Dra. Magdalena Almeida
DIRECTORA



DIRECCIÓN: Naciones Unidas E6-51 y Japón

TELÉFONOS: 2241106 / 2273387

Imagen N° 5 Autorización

Elaborado po Autor



Centro Escolar Experimental
"San Francisco de Quito"
Educas con calidad es educas con amor y excelencia

Institución certificada con
Normas ISO-9001:2008

Dra. Magdalena Almeida - Directora

CERTIFICO

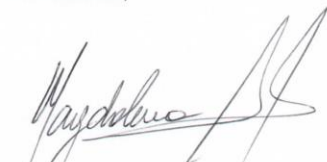
A quien interese:

Que el Sr. Mauricio Ramiro Sandoval Solano con cédula número 1716154198 estudiante de la Facultad de Producción de TV y Multimedia de la Universidad Tecnológica Israel, realizó con éxito las pruebas pedagógicas con un producto multimedia didáctico para nuestra institución como parte de su Tesis de Grado.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad facultando al interesado a hacer uso del presente como a bien tuviere, dentro de los marcos legales.

Quito, 24 de octubre de 2014

Atentamente,



Dra. Magdalena Almeida
DIRECTORA



DIRECCIÓN: Naciones Unidas E6-51 y Japón

TELÉFONOS: 2241106 / 2273387

Imagen N° 6 Certificado

Elaborado por autor

ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

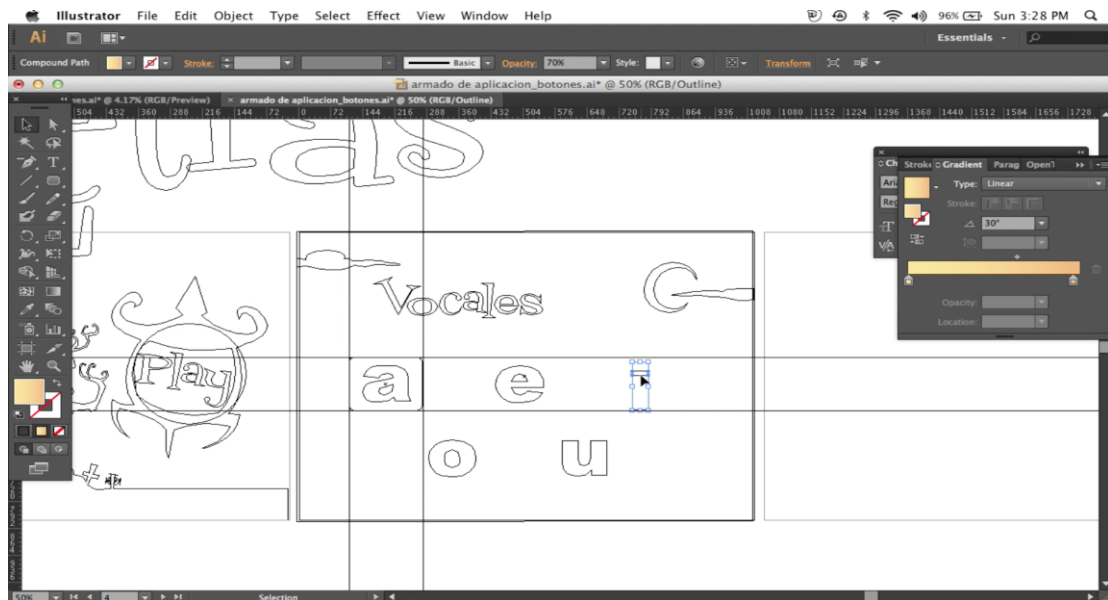


Imagen N° 7 Adobe Illustrator vectorización letras

Elaborado por Autor

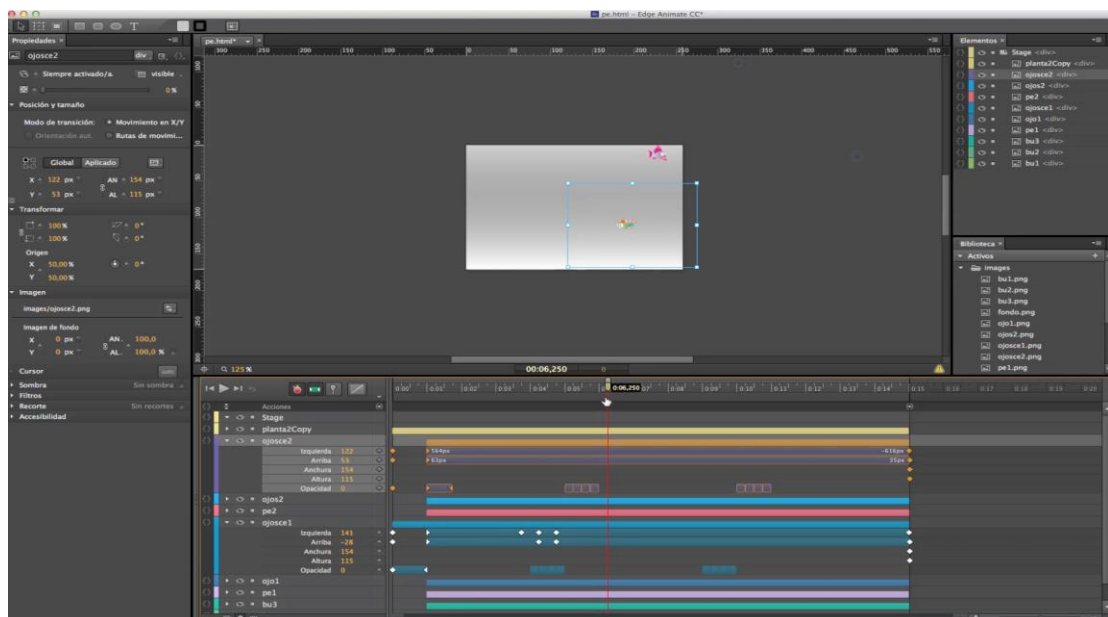


Imagen N° 8 Adobe Edge Animación caracteres

Elaborado por Autor

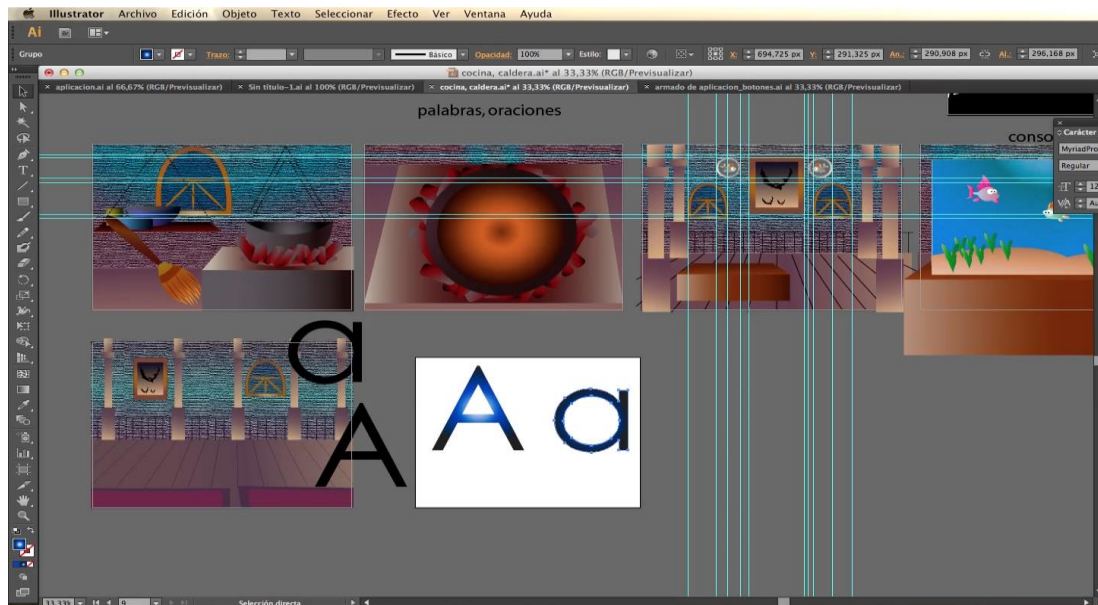


Imagen N° 9 Adobe Illustrator vectorización fondos

Elaborado por Autor

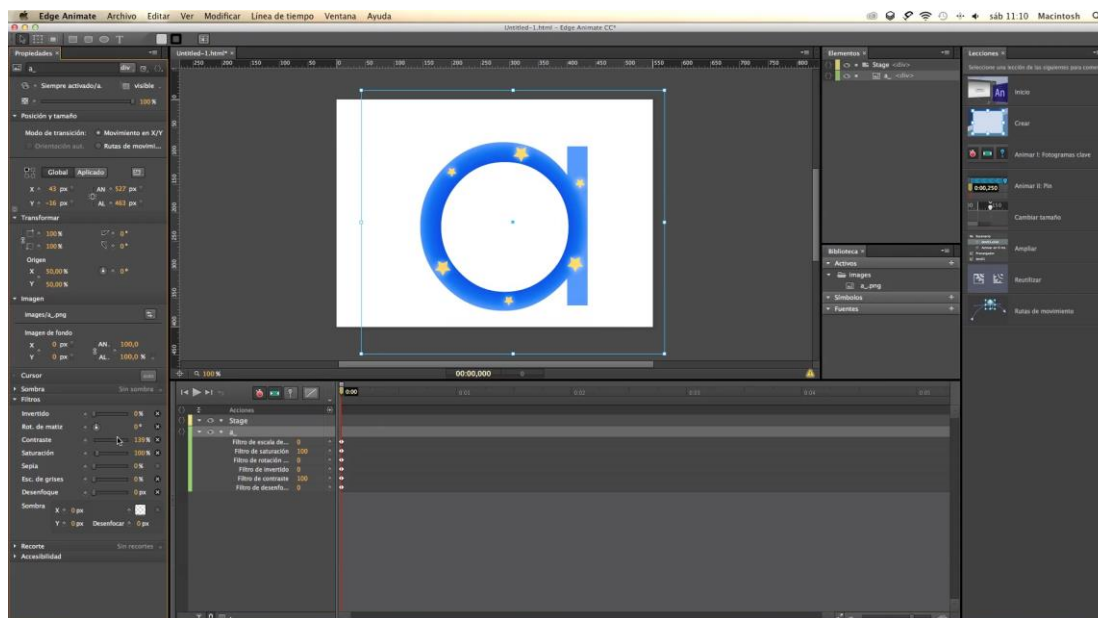


Imagen N° 10 Adobe Edge animación carácter

Elaborado por Autor

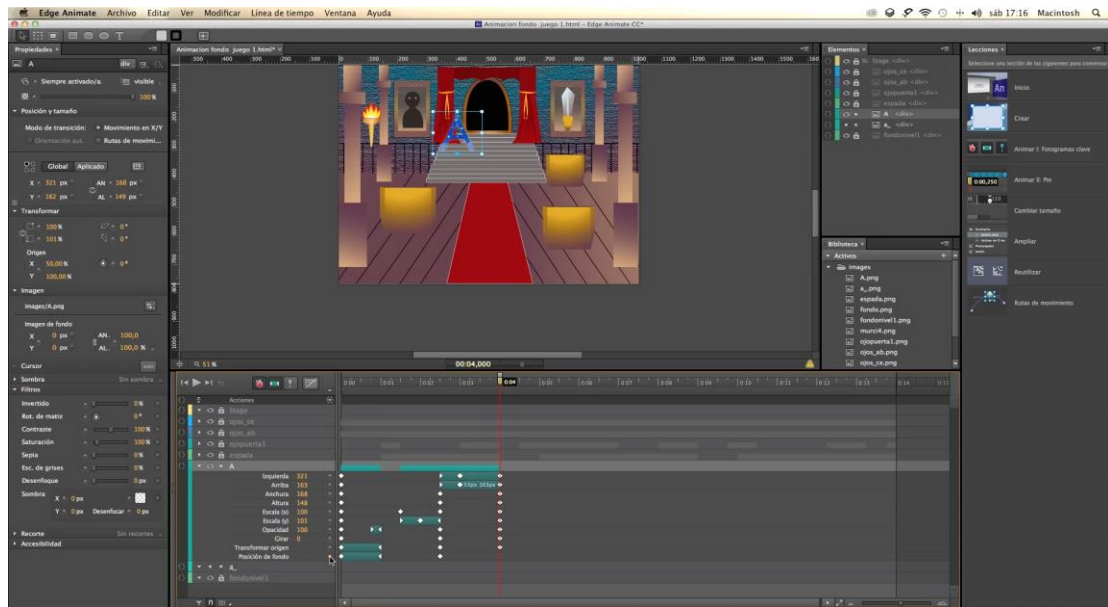


Imagen Nº 11 Adobe Edge animación caracter

Elaborado por Autor

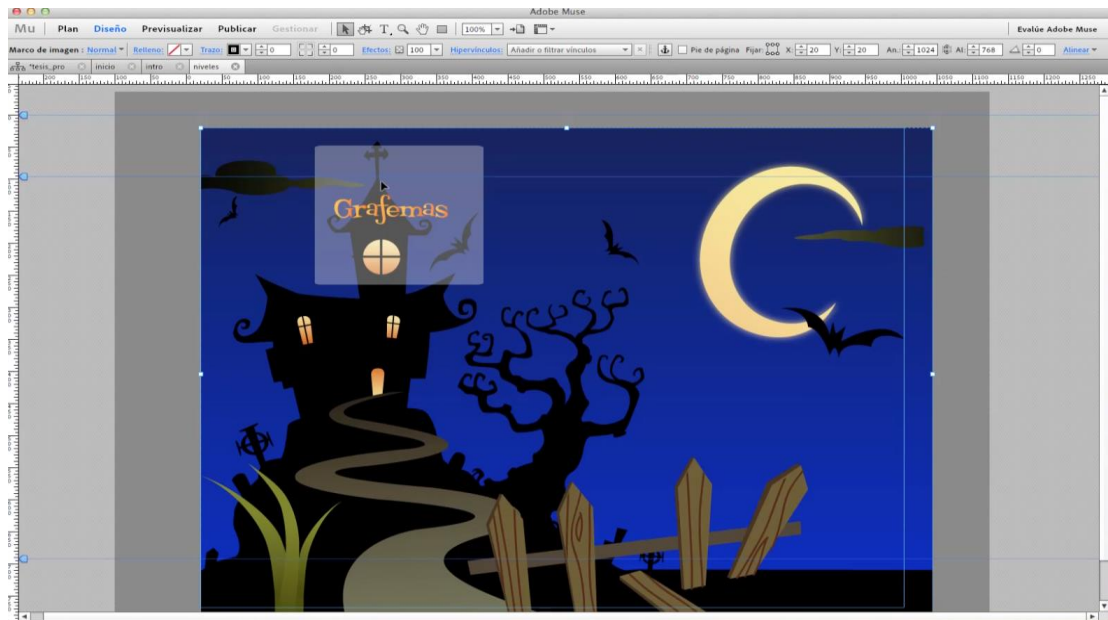


Imagen Nº 12 Adobe Muse programación intro

Elaborado por Autor

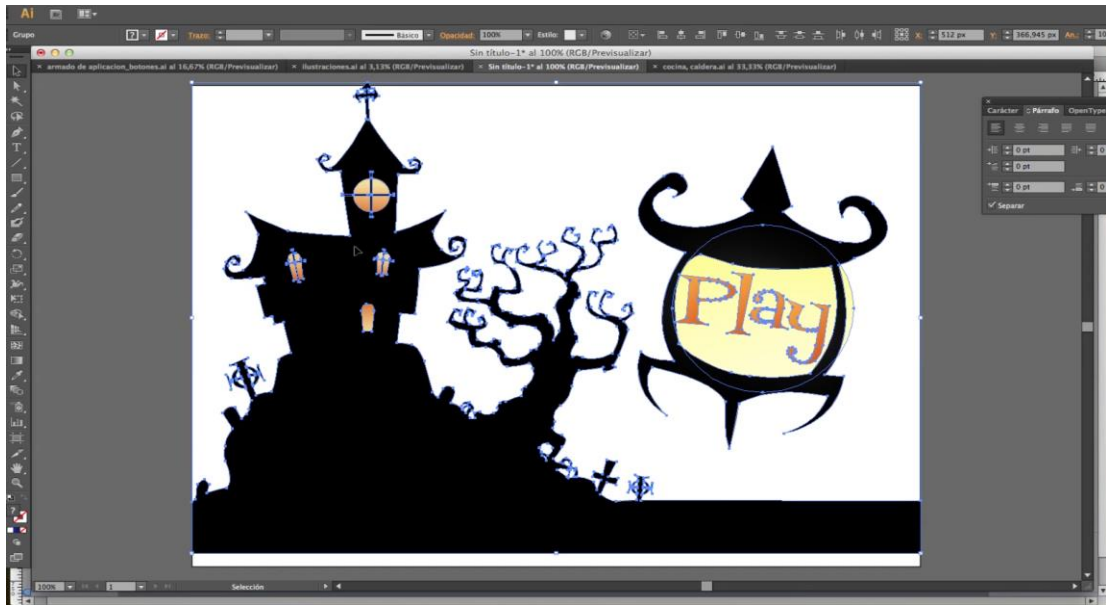


Imagen N° 13 Adobe Illustrator vectorización intro
Elaborado por Autor

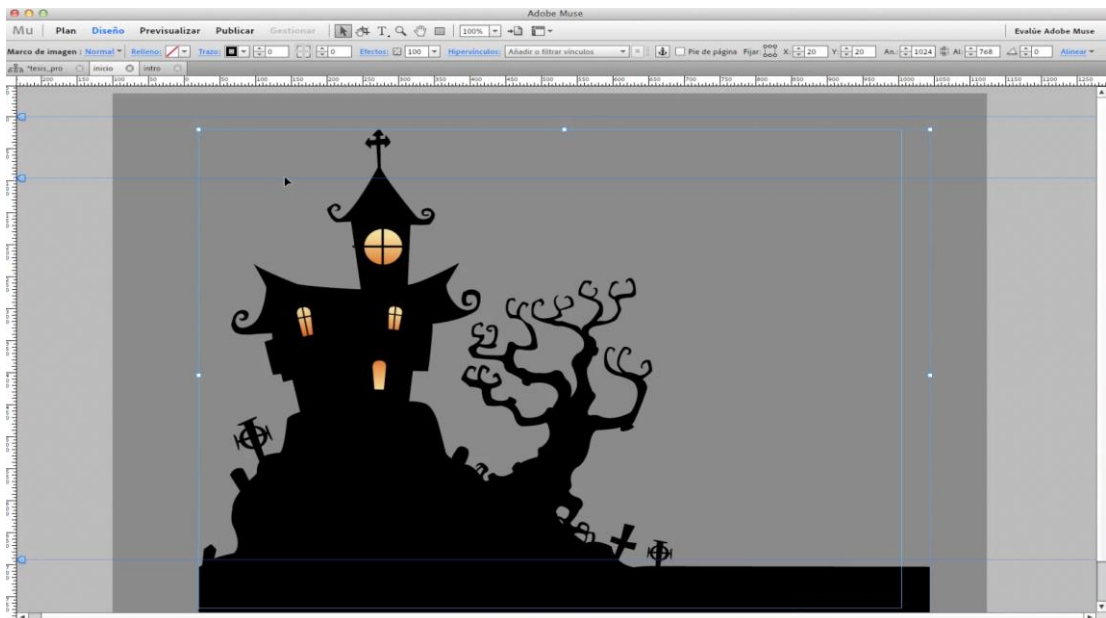


Imagen N° 14 Adobe Muse programación intro
Elaborado por Autor

MAKING OF VALIDACIÓN



Imagen N° 15 validación

Elaborado por Autor



Imagen N° 16 validación

Elaborado por Autor



Imagen N° 17 validación

Elaborado por Autor



Imagen N° 18 validación

Elaborado por Autor



Imagen N° 19 validación

Elaborado por Autor



Imagen N° 20 validación

Elaborado por Autor

1.¿Existen productos multimedia para proporcionar a los docentes ayudas didácticas?

Al analizar la primera respuesta de la evaluación realizada, el 60.00% de los encuestados afirman que existen productos multimedia, mientras que el 40.00% restante dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	12	60%
NO	8	40%
TOTAL	20	100%

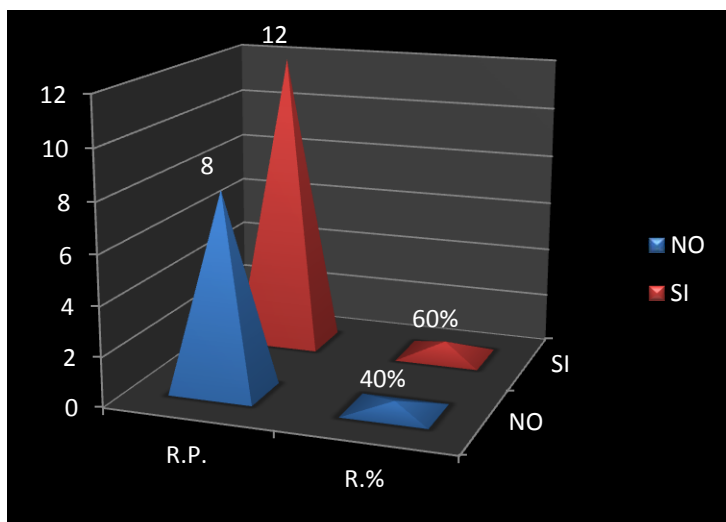


Gráfico N° 1 Encuesta

Elaborado por Autor

2.¿Se desconoce la utilidad de los recursos tecnológicos dentro del ámbito pedagógico.

Al analizar la segunda respuesta de la evaluación realizada, el 70.00% de los encuestados afirma que se desconoce la utilidad de los recursos tecnológicos dentro del ámbito pedagógico, mientras que el 30.00% restante dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	14	70%
NO	6	30%
TOTAL	20	100%

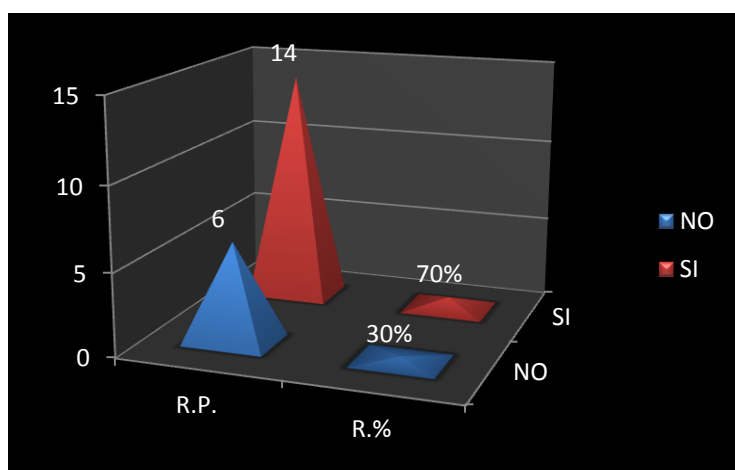


Gráfico N° 2 Encuesta

Elaborado por Autor

3.¿Está usted de acuerdo con la inclusión de métodos didácticos dentro de la educación básica?

Al analizar la tercera respuesta de la evaluación realizada, el 90.00% de los encuestados estan de acuerdo con la inclusión de métodos didácticos dentro de la educación básica, mientras que el 10.00% restante dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100%

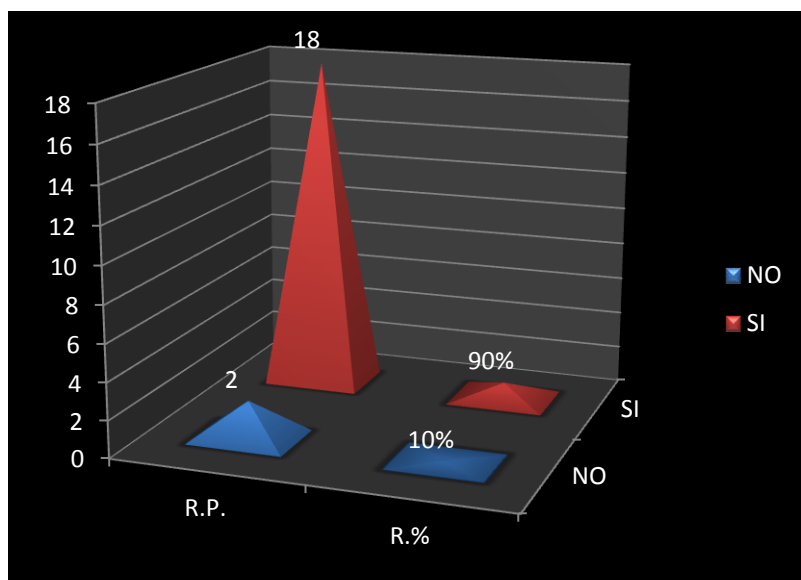


Gráfico N° 3 Encuesta

Elaborado por Autor

4.¿Después de la demostración del producto multimedia “Brujiletras” se notó un mayor interés por parte de los estudiantes?

Al analizar la cuarta respuesta de la evaluación realizada, el 85.00% de los encuestados demostró mayor interés en el uso de la aplicación BRUJILETRAS, mientras que el 15.00% restante dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	17	85%
NO	3	15%
TOTAL	20	100%

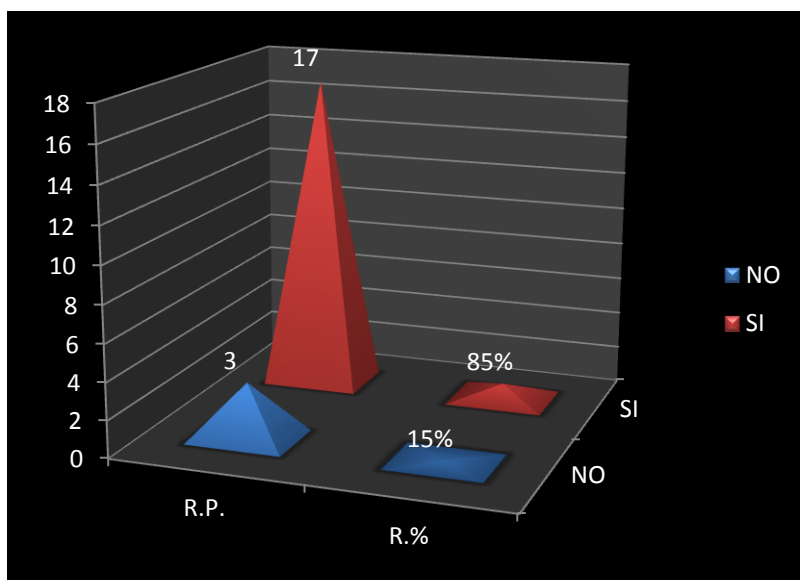


Gráfico N° 4 Encuesta

Elaborado por Autor

5.¿Cree usted que el uso adecuado de la tecnología puede ser beneficioso para la ciudadanía

Al analizar la quinta respuesta de la evaluación realizada, el 95.00% de los encuestados afirma que el uso de la tecnología puede ser beneficioso para la ciudadanía, mientras que el 5.00% dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%

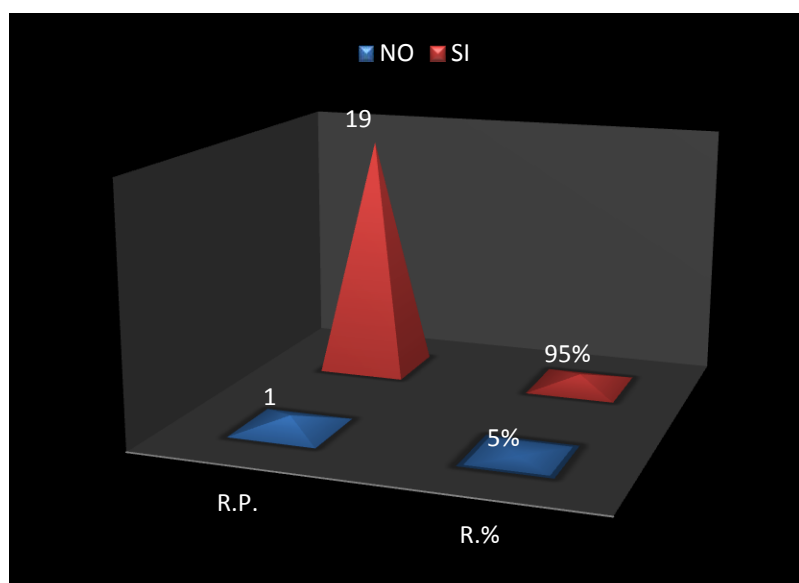


Gráfico N° 5 Encuesta

Elaborado por Autor

6. Género

a. Femenino _____

b. Masculino _____

Al analizar la sexta respuesta de la evaluación realizada, el 85.00% de los encuestados son de genero masculino, mientras que el 15.00% son de genero femenino.

Alternativas	R.P.	R.%
FEMENINO	3	15%
MASCULINO	17	85%
TOTAL	20	100%

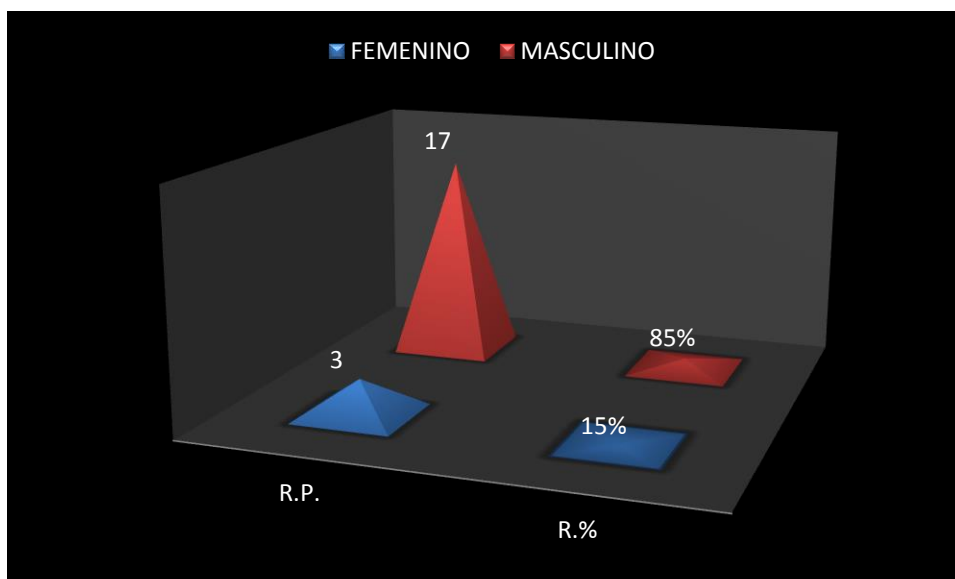


Gráfico Nº 6 Encuesta

Elaborado por Autor

7. Provincia de procedencia

- a. Sierra _____
- b. Costa _____
- c. Oriente _____
- d. Insular _____

Al analizar la séptima respuesta de la evaluación realizada, el 75.00% es de la Sierra, el 15.00% es de la Costa, el 10.00% es del Oriente, mientras que de la región insular es el 0.00%

Alternativas	R.P.	R. %
INSULAR	0	0%
ORIENTE	2	10%
COSTA	3	15%
SIERRA	15	75%
TOTAL	20	100%

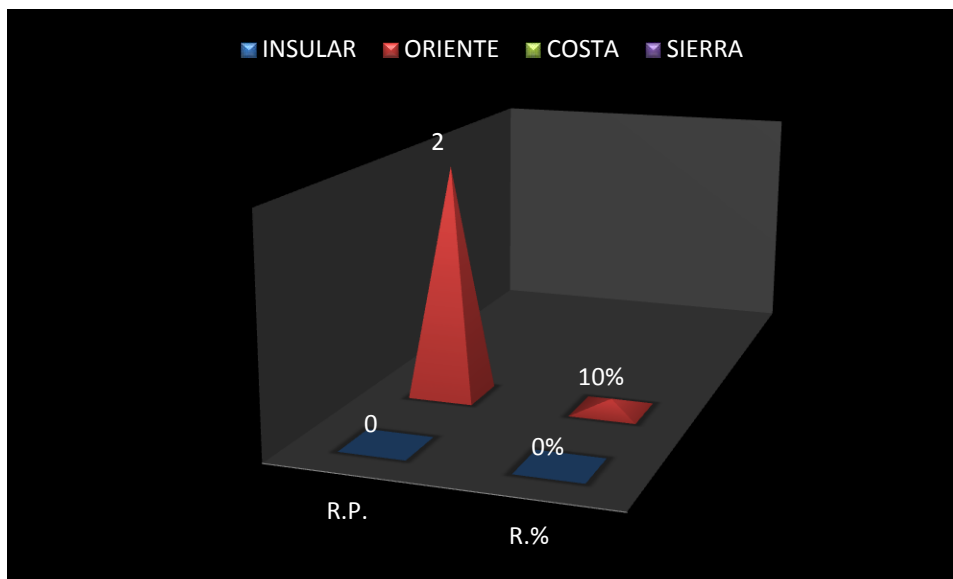


Gráfico N° 7 Encuesta

Elaborado por Autor

8. Usted ha utilizado dispositivos multimedia como ordenadores, celulares inteligentes o tablets

Si: _____ No: _____

Al analizar la octava respuesta de la evaluación realizada, el 90.00% de los encuestados afirma que a utilizado dispositivos multimedia, mientras que el 10.00% dicen que no.

Alternativas	R.P.	R.%
NO	2	10%
SI	18	90%
TOTAL	20	100%

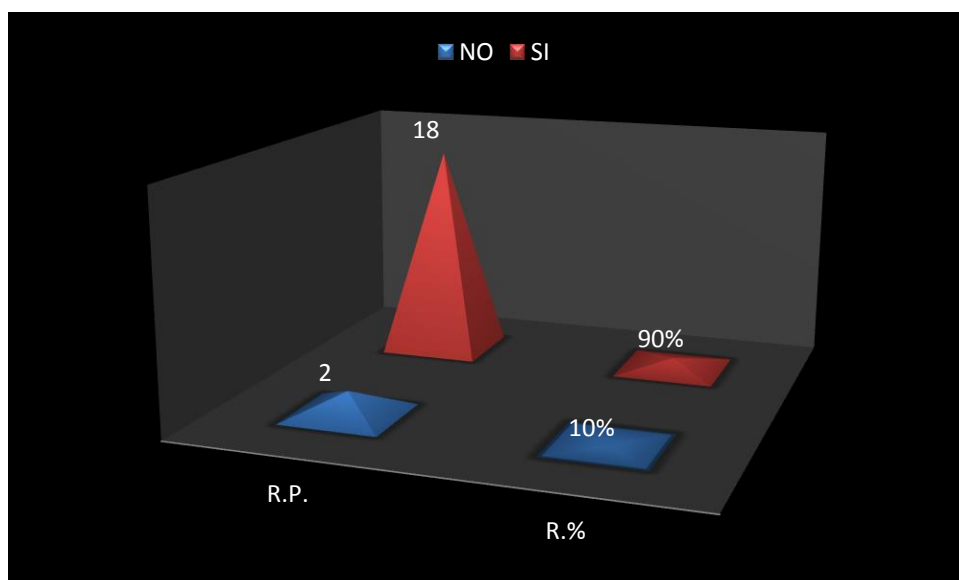


Gráfico Nº 8 Encuesta

Elaborado por Autor

9. Conoce usted alguna aplicación web utilizada para la educación.

Al analizar la novena respuesta de la evaluación realizada, el 90.00% de los encuestados afirma que conoce alguna aplicación web utilizada para la educación, mientras que el 10.00% dice que no.

Alternativas	R.P.	R.%
SI	2	10%
NO	18	90%
TOTAL	20	100%

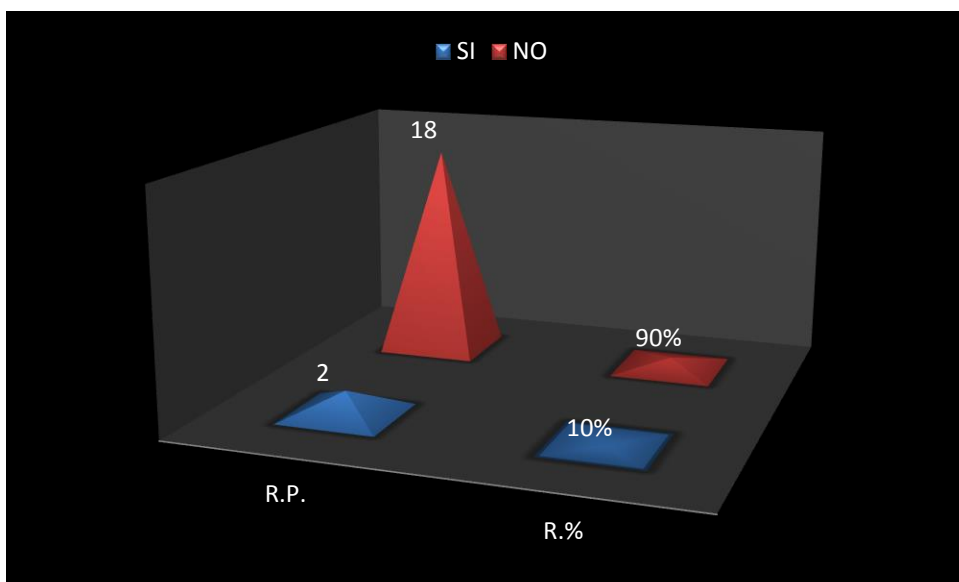


Gráfico N° 9 Encuesta

Elaborado por Autor