



**Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y
Comercial**

Carrera:

Tecnología en Diseño Gráfico Multimedia

TRABAJO DE TITULACIÓN

Tema:

“Diseño y creación de una guía didáctica con actividades ilustradas descargables para niños con trastorno de aprendizajes asociados a la escritura para la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil”

Requisito previo para la obtención del título de
Tecnólogo (a) Superior en Diseño Gráfico

Autor (a):

Deisy Yadira Mite Valenzuela

Tutor:

Ing. Kerly Villavicencio

Guayaquil - Ecuador

2020

Reconocimiento de Responsabilidad

Yo, **Deisy Yadira Mite Valenzuela** declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo (a) en Diseño Gráfico y Multimedia, titulado: **“Diseño y creación de una guía didáctica con actividades ilustradas descargables para niños con trastorno de aprendizajes asociados a la escritura para la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

.....
Deisy Yadira Mite Valenzuela
C.C.:0930451653

Certificación del Tutor del Trabajo de Titulación

Ing. Kerly Villavicencio, en calidad de Tutor del trabajo de titulación:

CERTIFICA

Que el trabajo de titulación válido para optar por el título de Tecnólogo (a) en Comercio Exterior, cuyo tema es: **“Diseño y creación de una guía didáctica con actividades ilustradas descargables para niños con trastorno de aprendizajes asociados a la escritura para la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil”**, fue elaborado por la señorita **Deisy Yadira Mite Valenzuela**, ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, correspondiente a la sustentación y defensa del mismo, previo a la obtención de su título.

.....

Ing. Kerly Villavicencio
Ingeniera en Diseño Gráfico
Tutor de Trabajo de Titulación

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mis padres, siendo ellos base fundamental en mi desarrollo académico con su motivación, su apoyo y su amor incondicional lo que me permitió esforzarme para alcanzar uno de mis mayores logros.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme alcanzar una de mis grandes metas siendo un gran reto para mí, pero lo logre gracias a él, a mis padres por todo su apoyo, su motivación y su amor incondicional lo que me demostraba que el esfuerzo que estaba haciendo valía la pena, al ITF por abrirme sus puertas para seguir mis estudios superiores dándome la oportunidad conocer grandes personas como son las autoridades brindándome todo apoyo y su confianza, al departamento de bienestar estudiantil por sus consejos para seguir firme en mis estudios, a mis maestros que se convirtieron en guía de todos mis pasos en mi etapa formación profesional muy agradecida por su paciencia.

Contenido

Introducción:.....	1
Capítulo I. Fundamentación	6
1. Marco histórico:.....	6
1.1 Historia del libro electrónico.....	6
1.2 Historia de ilustración digital.....	6
1.3 Historia de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil	7
1.4 Historia de la disgrafía.....	7
2. Marco teórico:	8
2.1 Libro electrónico	8
2.2 Ilustración digital.....	8
2.3 Disgrafía.....	8
2.4 Guía didáctica.....	9
2.5 Diagramación	9
3. Marco conceptual	10
3.1 Diseño de editorial.....	10
3.2 Libro electrónico	10
3.3 Psicología color.....	10
3.4 Composición visual	10
3.5 Ilustración digital.....	10
3.6 Elementos visuales	10
3.7 Motricidad fina.....	11
3.8 Trastornos de aprendizajes.....	11
3.9 Disgrafía.....	11
3.10 Educación virtual.....	11
3.11 Plataformas digitales.....	11
4. Marco jurídico	11
Constitución de la república del ecuador	11
Art. 16.-	12
Art. 17.-	12
Art. 25.-	12
Art. 27.-	13
Art. 343.-	13
Art. 347.-	14
Art. 377.-	14
Art. 379.-	15
Art. 385.-	15
Plan de desarrollo toda una vida.....	15
Objetivo 2	15
Objetivo 8.....	16

Capítulo II. Metodología empleada	16
1. Tipos de investigación	16
1.1. Descriptiva – Explicativa.....	16
2. Enfoque de la investigación.....	16
2.1. Enfoque Cualitativo - Cuantitativo.....	16
3. Métodos de investigación	17
3.1. Métodos Teóricos	17
3.1.1. Método de Análisis y Síntesis	17
3.1.2. Método Histórico- Lógico	17
3.1.3. Método Inductivo-Deductivo.....	17
3.2. Métodos Empíricos.....	18
3.2.1. Observación Directa	18
3.2.2. Entrevista.....	18
3.2.3. Encuesta	18
3.3. Métodos Estadísticos	18
3.3.1. Universo	18
3.3.2. Muestra	18
4. Análisis de los resultados	19
4.1. Análisis de los resultados de encuestas	19
4.2. Análisis de la observación	23
4.3. Análisis de los resultados de entrevistas.....	24
5. Herramientas de análisis	25
5.1. Análisis PEST	25
5.2. Análisis FODA.....	26
5.3. Modelo CAPA.....	26
Capítulo III. Desarrollo De La Propuesta	27
1. Título de la Propuesta:	27
2. Objetivo de la Propuesta:.....	28
3. Descripción de la Propuesta:	28
3.1. Estado inicial del proyecto.....	28
3.2. Requerimientos de Desarrollo.....	28
3.2.1. Requerimientos Técnicos.....	28
3.2.2. Requerimientos Operativos.....	29
3.2.3. Requerimientos Económicos	30
3.3. Planificación de Desarrollo.....	32
3.3.1. Fase 1: Planteamiento de idea.....	33
3.3.2. Fase 2: Diseño de las ilustraciones.....	34
3.3.3. Fase 3: Implementación.....	35

3.4.	Factibilidad de aplicación	35
3.4.1.	Factibilidad administrativa	35
3.4.2.	Factibilidad económica	35
3.4.3.	Factibilidad legal	36
3.4.4.	Factibilidad ecológica	36
3.5.	Resultados esperados con la aplicación de la propuesta.....	36
	Conclusión.....	36
	Recomendación.....	36
	Bibliografía	37
	Anexos.....	39
	Anexo 1: Carta de autorización	39
	Anexo 2: Encuesta	40
	42
	Anexo 3: Entrevista #1	43
	Anexo 4: Entrevista #2	44
	Anexo 5: Entrevista #3	45
	Anexo 6: Planteamiento de idea	46
	Anexo 7: Diseño de las ilustraciones	46
	Anexo 8: Diagramación la estructura de la guía didáctica en Adobe InDesign.	49
	Anexo 9: Creamos un documento interactivo con botones e hipervínculos, a su vez exportarlo en PDF para su proyección y su publicación.....	49

Resumen:

Este proyecto está elaborado para el aporte educativo en esta transformación de modalidad virtual donde el padre de familia ha pasado a ser docente de sus hijos por el tiempo de pandemia, notando una falencia en ellos, al desconocer destrezas de aprendizajes. Se ha tratado de estandarizar la educación virtual, olvidando un poco las adaptaciones curriculares para estudiantes con necesidades de aprendizaje. Por el motivo que la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil está en la necesidad de crear material de apoyo para ayudar a los padres de familia en la educación de los estudiantes con destrezas que favorezcan a sus hijos. Lo que permite la realización de una guía descargable para los niños con digrafía que ayudaría en el desarrollo de habilidades que necesita el estudiante poseer. La guía que contará con ilustraciones educativas, colores que motiven a realizar actividades y tipografía legible para una clara comprensión del contenido fomentando la educación virtual.

Summary:

This project is developed for the educational contribution in this transformation of virtual modality where the father of the family has become a teacher of his children during the time of the pandemic, noticing a shortcoming in them, as they are unaware of learning skills. It has been tried to standardize virtual education, forgetting a bit the curricular adaptations for students with learning needs. For the reason that the Lola Arosemena de Carbo Educational Unit of the city of Guayaquil is in need of creating support material to help parents in the education of students with skills that favor their children. This allows the realization of a downloadable guide for children with digraph that would help in the development of skills that the student needs to possess. The guide that will have educational illustrations, colors that motivate activities and legible typography for a clear understanding of the content, promoting virtual education.

Introducción:

La educación primaria en la actualidad se sometió a una transformación radical por el tiempo de pandemia para proteger la salud los estudiantes donde se vio necesario estandarizar el estudio virtual como medida de precaución, en el cual el padre de familia se convierte en el profesor de sus hijos, pero ¿Qué pasa con los estudiantes con problemas de aprendizajes?, ¿Cómo el padre de familia puede conocer un poco de las destrezas que sus hijos necesitan desarrollar en el proceso de aprendizaje? o ¿Dónde queda la educación inclusiva? Se ve claramente que el padre de familia no estaba preparado para esta forma de enseñanza.

Sabiendo que para la mayoría de los padres solo la educación virtual es un nuevo reto para ellos, no digamos el hecho de poder dirigir a sus hijos con destreza básica como escribir correctamente es un desafío completo porque se suma a todas sus obligación diarias, sin imaginarse el docente para impartir sus clases necesita realizar una adaptación curricular para los estudiantes con trastorno de aprendizajes donde el maestro refuerza las nociones básicas del niño brindando tiempo extra para el desarrollo actividades simples como armar un rompe cabeza o con pinturas dactilares, la coordinación pedagógica de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil comienza a receptor las dudas que generan los padres de familia en esta etapa virtual.

Evidenciando una realidad que vivimos en estos momentos que el padre de familia actual no tiene el habitó de reforzar actividades educativas como antiguamente hacían los padres, lastimosamente se ha perdido la costumbre de realizar deberes o tareas en el hogar que reforzaban el aprendizaje del niño cortar, pintar escribir y leer no cabe duda de que son factores principales en la educación.

Solo las primeras semanas de clases colapsaron, con gritos, etiquetas que solo afectan a sus hijos justificado, diciendo no soy maestro, no me alcanza el tiempo demasiadas tareas y son varios hijos, no entiendo la actividad, pero eso no hubiera sucedido si se mantuvieran hábitos de estudio y una organización en el hogar.

El tiempo y la tecnología se lleva toda la atención de niñez, con la idea errónea de los padres es él sabe manejar esos equipos tecnológicos, dejando solo a sus hijos en este nuevo aprendizaje, pero de sirve dominar un celular, una tablet o una computadora cuando no se maneja una buena escritura o un buen lenguaje.

¿Cuál será el futuro de esos niños?

Si para comunicarse es fundamental saber leer y escribir, el mal uso de la tecnología se ve evidente en la actualidad en los hogares por el descuido de los adultos se están olvidando de la educación, y la sociedad está dando prioridad a las redes sociales donde solo se está logrando involucra a los niños a un mundo de falsa noticia creadas por incultos.

Eso se pudiera mejor si, no se dejaran llevar por una mentira llamada moda o por ser popular que realmente eso solo está ocasionando analfabetismo, porque es más importante la cantidad de visitante que se obtenga en una página internet por hacer “cosas graciosas” dejando a un lado la educación.

También se necesita el apoyo de los padres para bienestar de los niños dedícales tiempo, así como cambiar los equipos tecnológicos con actividades lúdicas que servirían para unir a la familia, reforzar el aprendizaje y conocer las habilidades de los pequeños de la casa.

No es malo recordar la educación de antes el apoyo constante de los padres, niños con normas y reglas en los hogares, no se necesitaba un celular para ser felices, la tecnología esta creada para bienestar de ser humano para la comunicación, para el aprendizaje, para actividades laborales. Por eso ha llegado el momento de hacer un buen uso de la tecnología, les cuesta adaptase y llevar un bueno manejo de la educación virtual para bienestar de los niños.

Sin darse cuenta de que pueden enseñar a sus niños a una autoeducación utilizando bien los conocimientos tecnológicos para nuevos aprendizajes y dominar plataformas educativas que realmente favorezcan en su estudio.

Analizando estas interrogantes se ha notado que no es suficiente las plataformas educativas que están aplicado, teniendo en cuenta que cada niño aprende de manera distinta y la falencia del buen uso tecnológico, por ese motivo es necesario crear una guía de apoyo para el padre de familia donde se indique todas las actividades que él puede desarrollar con el estudiante en casa para mejorar su aprendizaje adaptándonos al sistema virtual a su vez fomentando la inclusión educativa desde hogar.

Viendo esta necesidad se propone que se elaborar una guía interactiva para motivar tanto como al padre familia y al estudiante a este nuevo aprendizaje. Desde la creación de ilustraciones educativas con temáticas dirigidas a niños de 6, 7 y 8 años, contando con variedades de colores y tipografías legibles para que sea más factible el desarrollo de habilidades en esta modalidad virtual.

Y a su vez será un apoyo para los docentes utilizándolo con el refuerzo académico necesario para el estudiante desde casa, tomando en cuenta que el desafío tecnológico ha cambiado el uso de materiales didácticos tradicionales para las clases.

Viendo la exigencia de la educación virtual se está optando en el manejo de plataformas digitales educativas, pero sigue siendo importante estimular a la motricidad fina, gruesa y otras destrezas necesarias para el ser humano en su diario vivir.

Con actividades de lenguaje, el uso de plastilina, pompones, ligas, tornillos, tuercas, trazos de preescrituras, juegos de construcción, cartillas y entre otros que se puede realizar en casa, ayudando al desarrollo motor para el inicio de la escritura.

Logrando que el estudiante tenga la oportunidad de seguir con su aprendizaje normal de su edad, recordando que la inclusión educativa permite generar nuevas estrategias para ayudar en la educación de los niños no se trata de hacer un proceso distinto sino de reforzar las habilidades para lograr alcanzar los conocimientos deseados.

Por esa razón empieza con la propuesta de la creación de la guía “Aprendiendo y enseñando” con temáticas del mundo marino donde encontraremos ilustraciones infantiles, actividades, ideas y recursos descargables para su desarrollo.

La aplicación de colores juega un papel muy importante en este proceso de la elaboración de cada elemento visual utilizado, ya que por medio de la motivación de las emociones de los chicos ayudamos a que se puede evidenciar un avance favorable para su aprendizaje.

Teniendo todas las ideas que conformaran la guía, se procede a bocetear respetando todos los aspectos educativos que se necesita, entre ellos tamaños adecuados tanto como en imágenes y tipografías, que ayuden en la comprensión de todas las actividades indicadas para los estudiantes.

Siguiendo con el proceso se vectoriza todas las ilustraciones y escenarios a utilizar, aplicando sus respectivos colores, para proceder a la diagramación de cada página con la composición visual necesaria para material educativo infantil brindando una armonía al contenido que será para el uso de la comunidad educativa.

Finalmente enlazamos todos los contenidos con botones para hacerlo interactivo y poder dar buen uso de la guía.

El contenido del material didáctico será revisado por la maestra de 3ero de básica y las coordinadoras de cada nivel al ver el mayor número de casos en estos niveles, para observar el desarrollo de las destrezas que necesita alcanzar el estudiante para avanzar al siguiente nivel de estudio.

Así logramos la creación de un material educativo virtual interactivo ilustrado para los padres que desconocen de diferentes destrezas para sus hijos en el proceso de aprendizaje y estudiantes con dificultad de escritura.

Destrezas que solo conocían psicólogos médicos y docentes con esta propuesta se unifica un libro virtual con conocimientos para ayudar entender los trastornos de aprendizajes de escrituras en la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil dando una solución para aplicar en casa, tomando en cuenta que hasta el año pasado se trabajó dentro del aula de clases con la guía de sus respectivas docentes con actividades motrices, manualidades y fichas pedagógicas adaptadas al estudiante.

La proyección de esta guía a futuro es convertirla en un recurso interactivo indispensable para los estudiantes con disgrafía siendo uno de los trastornos de aprendizajes que tienen ver con la escritura de los niños el desorden, la lentitud que pueden ser por problemas motrices es decir sujetar mal el lápiz y realizar una mala escritura entre otros, así mismo involucrando en esta práctica a todos los miembros del hogar, por experiencia propia que el aprendizaje de un niño no termina en la vida y un ambiente muy importante del estudio es la familia.

Esta guía estará publicada en la plataforma educativa de Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil para el acceso de toda la comunidad educativa de esta manera brindar el apoyo a los padres de familia y estudiantes en esta nueva aventura digital, esto seguiría beneficiando en un futuro a todos los estudiantes de la unidad educativa.

La transformación educativa que ha producido la pandemia ha servido para darnos cuenta de la triste realidad que la educación está pasando y los únicos afectados son los estudiantes, sería una buena propuesta que implementaran guías dirigidas a padres y a estudiantes para iniciar un nuevo aprendizaje de autoeducación por medio de composiciones visuales digital para el acceso de todos.

Sabiendo que la problemática general es la enseñanza de los niños con disgrafía de 6, 7 y 8 años, en la educación virtual ha quedado a un lado, observando los desconocimientos pedagógicos de los padres y los retos tecnológicos de las aplicaciones educativas que se está utilizando lo cual produce una educación sedentaria para los estudiantes.

Olvidado la motricidad necesaria para el ser humano teniendo presente que es muy importante que los niños desarrollen destrezas y habilidades que fortalezca su crecimiento

sin falencias tanto como educativas y motrices las que se ven reflejadas frente a la sociedad.

Los padres al ver todas las dificultades que se presentan en el aprendizaje de sus hijos se manifiestan de forma negativa, al ver que los niños necesitan actividades que ayuden en las destrezas básicas que necesita cada uno.

Pero también la institución educativa nota dificultad en el hogar los padres de familia colapsan por no saber cómo hacer para poder corregir la escritura de su hijo recurriendo a los gritos o etiquetas que afectan al estudiante, pierden la paciencia u optan por hacerles las tareas justificando que el niño esta pequeño, se cansa con rapidez sin darse cuenta está provocando complejidad mayor. La cual no es la solución correcta, al contrario, aumenta la dificultad para futuro.

Dudar de la capacidad del docente en la enseñanza de sus hijos en la actualidad no ayuda, peor la negativa de los padres, solo fomentan el desánimo en los chicos al momento de aprender y una depresión al no poder desarrollar actividades básicas como leer y escribir correctamente comparándose con otros niños de su misma edad aspecto afectan en el futuro.

La educación está compactando conocimientos necesarios, simplificados en las fichas pedagógicas donde el maestro aplica destrezas imprescindibles para el estudiante, pero hay pensar si realmente en la casa cuentan con ese apoyo para reforzar el conocimiento adquirido en la clase virtual y no solo quede en una hoja o simplemente estamos haciendo las actividades solo para cumplir y obtener un pase de año.

El mal uso de lo tecnología también dificulta el aprendizaje de los niños, una solución errónea para mantener la disciplina en el hogar es permitiendo los hijos pasar más tiempo en equipo tecnológicos jugando, en redes sociales o para hacerse viral en un sitio web a su corta edad exponiéndolos a muchos peligros sin ningún control y sin aplicar hábitos de estudios.

La sociedad se ha olvidado realmente el valor de la educación fomentando eso a los niños, actualmente solo están pensando en juego tecnológicos, pero es necesario tener variedades herramientas educativas digitales que favorezcan a la niñez en su aprendizaje básicos para el desarrollo de su vida diaria

¿Cuál sería la solución que beneficie a la comunidad educativa en el aprendizaje de los estudiantes con alguna dificultad en la etapa de estudio?

Diagramar una guía didáctica con actividades ilustrada descargables para niños de 6 ,7 y 8 años con trastornos de aprendizajes disgrafia de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil utilizando los programas de adobe.

Capítulo I. Fundamentación

1. Marco histórico:

1.1 Historia del libro electrónico

Un libro electrónico es un medio interactivo utilizado actualmente en el mundo, porque brinda información en diferentes áreas como en la ciencia, en la educación y en la cultura.

Sin embargo, tuvo sus inicios con el proyecto Gutemberg de Micheal Hart a fines 1971, que pretendía crear con obras autores una biblioteca gratuita digital. Pero fue en la década de 1990 que el proyecto alcanza su difusión de forma internacional pasando 10 a 2.000 libros electrónicos.

En 1993 fue creado el primer inventario de libros por Mark Ockerbloom con lengua inglesa en internet para un dominio público, en la actualidad posee más un millón de libros electrónicos.

Jeffrey P. Bezos funda la librería online Amazon.com en 1995, siendo las ventas de e-book un medio más accesible de los libros para el lector, aunque sea un servicio pagado.

En la actualidad es un recurso de lectura que encontramos en los dispositivos electrónicos ingresando a bibliotecas digitales, sitios web, agendas virtuales o múltiples aplicaciones también ofrecen diferentes opciones de presentación incluyendo un lecto automático que permite escuchar la narración con facilidad.

1.2 Historia de ilustración digital

Las ilustraciones digitales son imágenes creadas desde el boceto mediante programas.

Con la unión del dibujo, pintura comienzan a ilustrar escenas o situación a fines de siglo XIX y principios de siglo XX. Tratando de cuidar costo y tiempo, utilizaban tonalidades grises. Con el nacimiento de la ilustración digital, la compañía adobe sistem en los años ochenta ofrece el uso del formato postscrip

como basa de autoedición o de edición de escritorio el cual traduce pixeles a vectores de impresión. De igual manera en el desarrollo de programas como Photoshop y Illustrator también se convierte como soporte principal en el desarrollo de contenido impreso para la industria de editorial.

La ilustración digital se desarrolló con la aparición de los softwares de edición de imagen y de generación de gráficos así se implementa el uso de las computadoras como una herramienta necesaria para el artista en su trabajo.

En la actualidad se ha transformado en un instrumento indispensable para la ejecución de toda representación gráfica realizada por los profesionales.

1.3 Historia de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil

Fundada en 1978 como centro artesanal para señoritas, con el nombre de la presidenta de la institución en los años 1952 y 1954. Orientada en las carreras técnicas cortas tratando de brindar una fuente de trabajo para las estudiantes de forma inmediata, alcanzando el título de maestra artesana en corte y confección después de sus 3 años de estudio. En el año 2001 por disposición oficial se transformó en Centro de Formación Artesanal con ciclo básico, tiempo después en 2004 se amplía hasta completar el bachillerato Técnico en la industria del vestido. Y es en el 2011 empieza la formación de la unidad educativa incrementando los grados inferiores y completa la oferta de bachillerato general unificado lo que permite seguir al joven seguir sus estudios universitarios.

En la actualidad es una institución mixta desde inicial 2 hasta 3ero BGU donde existe adaptaciones curriculares dentro la educación que se imparte teniendo presente la inclusión educativa.

1.4 Historia de la disgrafia

Disgrafia trastorno de aprendizaje asociado con la escritura de los niños, desde 1867 se conoció como agrafia un problema o lesión cerebral que dificulta en el proceso lingüístico y la incapacidad de escribir.

El psicólogo americano John E. Exner en 1881 destaca la presencia de un eje de la escritura situado, en la segunda circunvolución frontal en el área motriz de la mano.

En 1924 el neurólogo austriaco Josef Gerstmann detecto de casos un trastorno neurológico asociados a la acalculia y a la agrafia es decir con dificultades para usar las habilidades de escrituras y de operaciones. Mientras H. Joseph Horacex neurólogo americano, describe estas características como la incapacidad de escribir. Relacionándolo con algún trauma de accidente o herida.

En la actualidad es más común ver en las escuelas trastornos de aprendizajes donde el docente trabaja con adaptación en sus planificaciones de clases para logro una educación inclusiva.

2. Marco teórico:

2.1 Libro electrónico

Según (Coronado, 2020) “El libro electrónico es un medio que permite la inclusión de videos, imágenes, sonidos en el contenido para transmitir el sistema de conocimientos.”

Cabe destacar que el libro electrónico es una alternativa para la educación actual, permitido convertir este medio tecnológico en un material didáctico interactivo para toda una comunidad educativa siendo una fuente de conocimiento en la modalidad virtual.

2.2 Ilustración digital

Según (Valderrama, 2018) “La ilustración digital se caracteriza creación de obras directamente en el computador usando software para tal fin y con la ayuda de dispositivos como mouse, lápices ópticos, las tables digitadoras.”

Sin embargo, la ilustración digital es una nueva oportunidad para el artista que le permite seguir expresando su arte en el mudo digital. Y a su vez muchas ilustraciones sirven para el habito educativo transmitiendo conocimientos, emociones en cada composición visual donde se utilice el elemento ilustrado digitalmente.

2.3 Disgrafía

Dentro de nuestro país una de las definiciones de la disgrafia es la de (Ronquillo, 2016) “La disgrafia es un trastorno específico del aprendizaje que dificultad la expresión escrita y que debe ser evaluada y diagnosticada por un psicopedagogo a partir de los 7 años, ya que antes de esa edad los niños sólo presentan síntomas.”

Se puede señalar en la actualidad este trastorno de aprendizaje en los niños es más evidente por la falta actividad motriz, con el mal uso de la tecnología desde el hogar lo mismo afecta al desarrollo de estas habilidades de escritura necesarias para comunicación del ser humano, al dedica más tiempo a los juegos virtuales y dejando a un lado los rompecabezas, los legos entre otros que ayuda a los pequeños de la casa, es decir, que se puede mejorar la disgrafía con acciones simples para desarrollar la motricidad fina tomando en cuenta que esto favorecería al movimiento de la mano.

2.4 Guía didáctica

Según (González Morales, 2019) “Guía didáctica es un recurso educativo que orienta las actividades que los estudiantes desarrollan en un aprendizaje autónomo, mediante la utilización de varios recursos que permiten la adquisición de los nuevos conocimientos.”

Evidentemente con esta transformación de la educación primaria se ha visto necesario utilizar guías didácticas como material indispensable para los estudiantes y padres de familia que se sometieron a la autoeducación. Recursos elaborados directamente por los docentes con destrezas necesarias.

Es decir, las guías didácticas son fichas de actividades compactadas en un solo archivo que ayudan a entender conocimientos de forma independiente.

2.5 Diagramación

Según (Cruz, 2020)“La diagramación es una parte del diseño editorial, yo diría que es un oficio, que se encarga de generar un orden dentro de una revista, un libro, o una publicación electrónica, y que corresponde a contenidos escritos, visuales y, muy pocas veces, a elementos multimedia.”

Efectivamente la diagramación es la forma profesional de estructurar contenidos dentro de cual elemento de editorial, es parte principal para la elaboración de cualquier espacio dirigido para el público, esperando transmitir un claro mensaje.

Actualmente es necesario también aplicarlo en todas las herramientas educativas virtual, al ver transformación de los libros tradicionales a plataformas digitales es necesario diagramar de forma adecuada y a su vez llamativo visualmente para captar la atención de los estudiantes.

3. Marco conceptual

3.1 Diseño de editorial

(Barber, 2016) El diseño editorial es una rama del diseño gráfico y se dedica principalmente tanto a la diagramación como producción de diferentes piezas, pudiendo ser libros, revistas, periódicos, fanzines, catálogos, etc.

3.2 Libro electrónico

(Álvarez, 2019) Es la adaptación del libro de papel al soporte digital, tratando de aproximarse a las sensaciones dadas por la lectura tradicional.

3.3 Psicología color

(ARRANZ, 2017) La psicología del color se encarga de investigar cómo nos afectan los colores. Los colores pueden cambiar nuestra percepción, alterar nuestros sentidos, emocionarnos, etc. Los colores tienen el poder de mejorar nuestra memoria y atención e incluso el poder de convencernos para que tomemos cierta decisión.

3.4 Composición visual

(Mercedes, 2016) Composición visual es la ordenación en un formato dado de los diferentes elementos visuales de una imagen de una manera intencionada y coherente con su función.

3.5 Ilustración digital

(Barber, Cocoschool, 2017) La ilustración digital es aquella que, más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el caso del ordenador o de una tableta para gráficos.

3.6 Elementos visuales

(Fundamentos del Diseño, 2017) Los elementos Visuales es la línea visible del dibujo, tiene largo y ancho. Su color y textura quedan determinados por los materiales usados y como se usan. Tienen forma, color, medida y textura. Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos.

3.7 Motricidad fina

(Nieto, 2019) La motricidad fina es la habilidad que permite realizar actividades que requieren una mayor precisión, es decir, todas aquellas actividades en las que necesitamos un control de nuestras manos, nuestros dedos o de nuestros pies, por ejemplo, para realizar movimientos más pequeños. Dentro de estas, hablaríamos de hábitos tan cotidianos como cepillarnos los dientes, abrocharnos una camisa, usar los cubiertos, atarse los cordones o, incluso, escribir, sin olvidarnos de la influencia en la orientación espacial y la lateralidad.

3.8 Trastornos de aprendizajes

(Gonzalez, 2019) Los trastornos específicos del aprendizaje se producen cuando el rendimiento académico de la persona en lectura, escritura o cálculo es significativamente inferior de lo esperado.

3.9 Disgrafía

(Universidad Internacional de Valencia, 2018) “La disgrafía es un trastorno del aprendizaje consistente en ciertas dificultades de coordinación de los músculos de la mano y el brazo, lo que impide a los niños afectados dominar y dirigir el instrumento de escritura (lápiz, bolígrafo, rotulador...) de la forma adecuada para escribir de forma legible y ordenada.”

3.10 Educación virtual

(gcfglobal, 2020) La educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza en la actualidad y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y, por qué no, tiempo.

3.11 Plataformas digitales

(Giraldo, 2019) Las plataformas digitales son soluciones online que posibilitan la ejecución de diversas tareas en un mismo lugar a través de internet.

4. Marco jurídico

Constitución de la república del ecuador

Título II

Derechos

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Tercera

Comunicación e Información

Art. 16.-

Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

Art. 17.-

El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

Título II

Derechos

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Cuarta

Cultura y Ciencia

Art. 25.-

Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Título II

Derechos

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Quinta

Educación

Art. 27.-

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Título VII

Régimen del buen vivir

Capítulo Primero

Inclusión y Equidad

Sección Primera

Educación

Art. 343.-

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Título VII

Régimen del buen vivir

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Sección Primera

Educación

Art. 347.-

Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Título VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Sección Quinta

Cultura

Art. 377.-

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Art. 379.-

Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros:

3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.

4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas.

Los bienes culturales patrimoniales del Estado serán inalienables, inembargables e imprescriptibles. El Estado tendrá derecho de prelación en la adquisición de los bienes del patrimonio cultural y garantizará su protección. Cualquier daño será sancionado de acuerdo con la ley.

7. Garantizar la diversidad en la oferta cultural y promover la producción nacional de bienes culturales, así como su difusión masiva.

Título VII

Régimen del buen vivir

Capítulo Primero

Inclusión y Equidad

Sección Octava

Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales

Art. 385.-

El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.

Plan de desarrollo toda una vida

Objetivo 2

Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas

2.4. Impulsar el ejercicio pleno de los derechos culturales junto con la apertura y fortalecimiento de espacios de encuentro común que promuevan el reconocimiento, la valoración y el desarrollo de las identidades diversas, la creatividad, libertad, estética y expresiones individuales y colectivas.

Objetivo 8

Promover la transparencia y la corresponsabilidad para una nueva ética social lectivas.

Impulsar una nueva ética laica, basada en la honestidad, la solidaridad, la corresponsabilidad, el diálogo, la igualdad, la equidad y la justicia social como valores y virtudes que orientan el comportamiento y accionar de la sociedad y sus diversos sectores.

Capítulo II. Metodología empleada

1. Tipos de investigación

1.1. Descriptiva – Explicativa

Esta investigación es descriptiva-explicativa porque recolecta información sobre los casos de disgrafía que existe en la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil y de sus necesidades o sus falencias en este sistema de educación virtual desde casa evidenciando la falta conocimiento de los padres al momento de ejercer el papel del docente frente a sus hijos que tienen trastorno de aprendizaje de escritura, por lo que se ve necesario brindar pautas a los padres con algún material didáctico que los ayuden en el hogar.

Con este estudio se buscar responder a las interrogantes de los padres en la educación de sus hijos en esta pandemia, proponiendo estrategias que favorezcan en estos momentos a los estudiantes y dando una solución a la problemática vista en esta investigación.

2. Enfoque de la investigación

2.1. Enfoque Cualitativo - Cuantitativo

Esta investigación es de enfoque mixto porque se utiliza la información recaudada, a través de las interrogantes de los padres sobre la educación de sus

hijos para realizar el análisis de esta, vinculando el número de estudiantes con disgrafía.

Lo cual permite la segmentación la población educativa por cantidad de niños, edad y nivel educativo para responden a todas las necesidades como la creación de la guía didacta virtual.

3. Métodos de investigación

3.1. Métodos Teóricos

3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

Aplicamos un análisis a toda la información que arrojó las interrogantes de los padres de familia en la actualidad con la presión, del nuevo reto que asumieron en la educación de sus hijos, observando su desconocimiento en las destrezas que ayudan a los niños en el desarrollo de su escritura. Permitiendo clasificar las necesidades según las edades, niveles educativos y destreza que necesitan desarrollar.

Y con síntesis a las inquietudes de comunidad educativa se propone un material educativo digital, con estrategias que favorezca el aprendizaje de los niños con disgrafía de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil desde el hogar.

3.1.2. Método Histórico- Lógico

Mediante el método histórico – lógico se analizó los hechos que ayudaron a determinar el desarrollo de la guía con estrategias para los padres, tomando como referencias los que expertos sugieren para los niños con disgrafía adaptándolo a la actualidad aplicando los conocimientos tecnológicos necesarios para realizar un material didáctico digital.

Para ejecución esta investigación se comparó y se analizó de forma concreta la información recopilada dando como resultado la creación de la propuesta.

3.1.3. Método Inductivo-Deductivo

Al observar las interrogantes de los padres de familia se analizó las necesidades de los estudiantes con disgrafía, lo que ayudo en la comparación de

las destrezas a desarrollar y los beneficios tecnológicos que existe actualmente permitiendo establecer una conclusión positiva a esta problemática.

3.2. Métodos Empíricos

3.2.1. Observación Directa

A través de una lista de cotejo, se evidencia las falencias de los estudiantes de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil en su proceso de escritura, así mismo, se observó al niño en el momento de realizar diferentes actividades, este método empírico ayudando a distinguir las habilidades que necesitan desarrollar cada uno.

3.2.2. Entrevista

La entrevista fue aplicada a las tutoras de niveles educación de básica elemental (2do-3ero-4to) de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil, con la finalidad de identificar rasgos propios de cada niño este método permitió obtener la información cualitativa de importancia.

3.2.3. Encuesta

Una vez identificados los casos con disgrafía, se definió la muestra a cuál se aplica la encuesta, mediante un banco de preguntas con indicadores de respuesta a los representantes legales.

Para el análisis de los resultados, se trabajó con datos cuantitativos y en gráficos estadísticos. La aplicación de este método permitió conocer las necesidades de cada estudiante.

3.3. Métodos Estadísticos

3.3.1. Universo

El universo o población está conformado por padres de familia de 2do 3ero 4to de básica de la Unidad Educativa lola Arosemena de Carbo.

3.3.2. Muestra

La unidad educativa cuenta con 240 padres de familia en el nivel elemental, de aplico el tipo de muestra no probabilística intencional, por motivo de la pandemia.

4. Análisis de los resultados

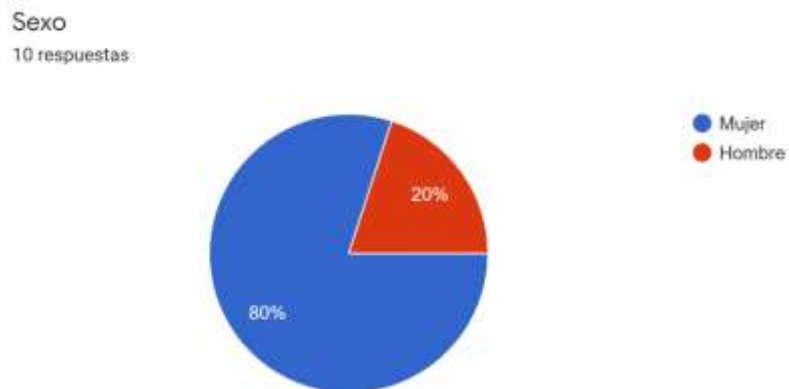
4.1. Análisis de los resultados de encuestas

Se realiza la encuesta a un grupo de padres de familia para complementar la investigación, lo que permitió conocer las necesidades de aprendizaje de cada estudiante.

Pregunta 1.- Sexo

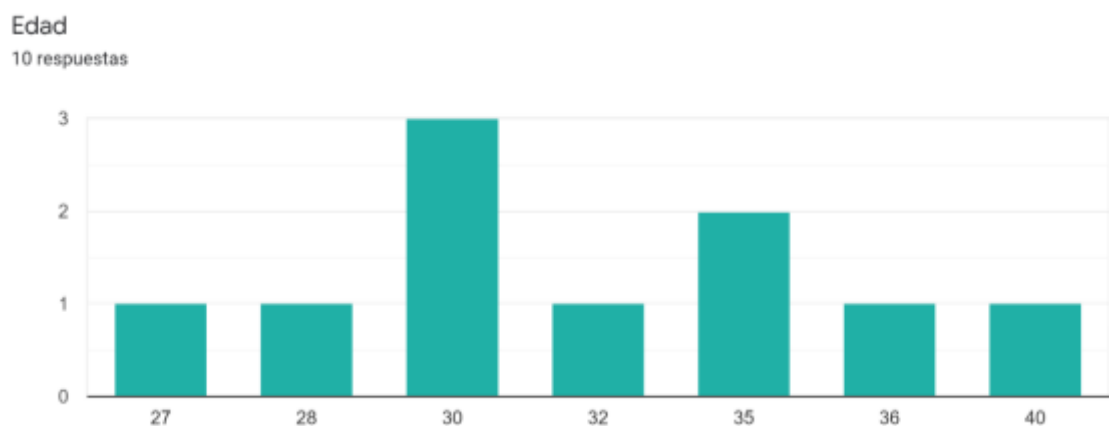
Esta pregunta nos ayuda en la segmentación de los padres de familias al constatar cantidad de madres y padres que están con interrogantes en el aprendizaje de sus hijos.

Visualizando una diferencia numerosa siendo el 80% de mujeres y el 20% de hombres. Siendo evidente de las mamás son las más preocupadas en el aprendizaje de los niños.



Pregunta 2.- Edad

En esta pregunta se verifica la edad de los encuestado constatando que todos son adultos. Dando veracidad en la información recolectada.

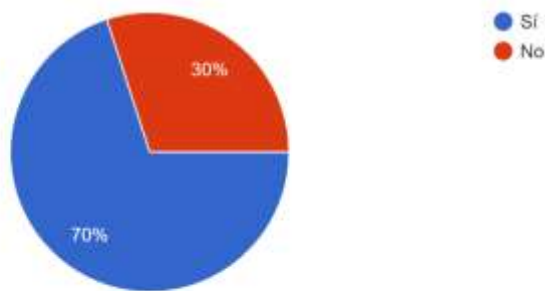


Pregunta 3.- Tiene hijos menores de 8 años

En la siguiente pregunta confirmamos el 70% de los hijos de los encuestados son menores de 8 años y el 20% son de 8 a más años.

Lo que nos permite conocer qué tipo de contenido para este rango de edades.

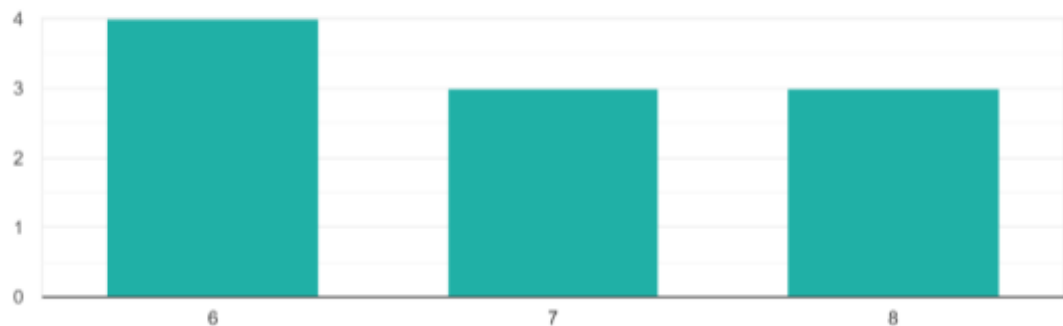
Tiene hijos menores de 8 años
10 respuestas



Pregunta 4.- Edad de su hijo

La próxima pregunta ayuda a conocer el grupo objetivo de este proyecto verificando que entre las edades tenemos niños de 6,7 y 8 años pertenecientes al nivel de educación elemental.

Edad de su hijo
10 respuestas

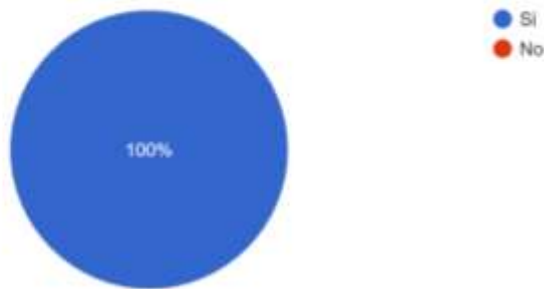


Pregunta 5.- Su hijo muestra dificultad en el proceso de escritura

El 100% de los hijos de los encuestado presentan dificultades en el proceso de escritura evidenciando las necesidades de nuestro grupo objetivo.

Siendo base fundamental para esta investigación identificar los problemas de aprendizaje que posee el niño.

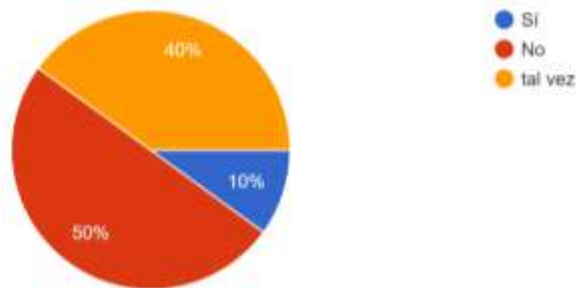
Su hijo muestra dificultad en el proceso de escritura
10 respuestas



Pregunta 6.- Conoce usted como apoyar a sus hijos en el proceso de escritura desde hogar.

Así mismo notamos el desconocimiento de los padres un 50% de cómo ayudar a sus hijos desde casa, el 40% posiblemente conozca la manera de apoyarlos y un 10% conoce como apoya a sus hijos en el proceso de escritura desde hogar

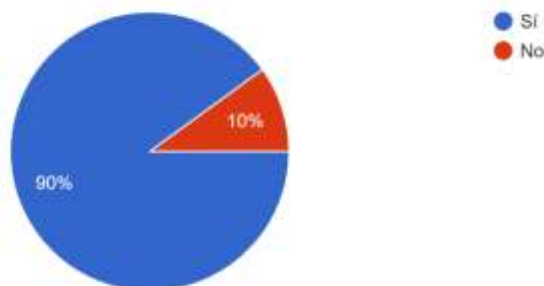
Conoce usted cómo apoyar a sus hijos en el proceso de escritura desde hogar.
10 respuestas



Pregunta 7.- Conoce usted ¿Qué es una guía didáctica?

El 90% de los encuestados conocen que es una guía didáctica y el 10% desconoce.

Conoce usted ¿Qué es una guía didáctica?
10 respuestas

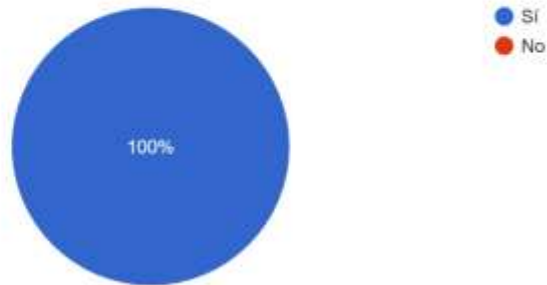


Pregunta 8.- Considera usted importante el uso de un recurso didáctico en esta modalidad virtual para el proceso de escritura de los niños

Los padres familia el 100% consideran importante el uso de un recurso didáctico en esta modalidad virtual para el proceso de escritura de los niños.

Considera usted importante el uso de un recurso didáctico en esta modalidad virtual para el proceso de escritura de los niños

10 respuestas

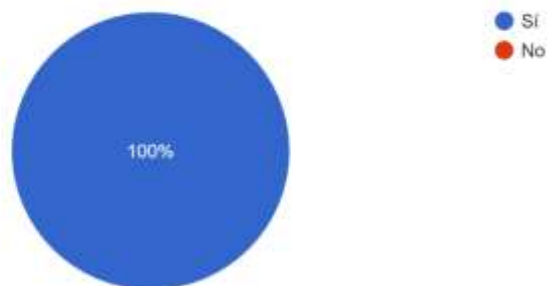


Pregunta 9.- Quisiera usted alguna guía didáctica digital para reforzar el proceso de escritura con sus hijos

El 100% de los padres de familia si desean una guía didáctica digital para reforzar el proceso de escritura con sus hijos.

Quisiera usted alguna guía didáctica digital para reforzar el proceso de escritura con sus hijos

10 respuestas



4.2. Análisis de la observación

Con propósito de evidenciar las dificultades de los estudiantes de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil en su proceso de escritura, se procedió aplicar las siguientes listas de cotejos, este método permitió obtener la información cualitativa de importancia.

Nombre del aplicador:		Srta. Deisy Yadira Mite Valenzuela				
Indicadores de evaluación	Ficha n°	1	2	3	4	5
	Edad	7	7	6	7	8
Mantiene una correcta postura para escribir		Lo hace	Lo hace	Lo hace	Lo hace	Lo hace
Sujeta el lápiz con los dedos de forma correcta		Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace
Identifica el lado derecho e izquierdo		Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace
Identifica las letras y las colorea de forma correcta		Lo hace	No lo hace	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo	Lo hace
Repasa con el lápiz las letras en la hoja de forma correcta		Lo hace con apoyo	No lo hace	No lo hace	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo
Trascribe las letras con la orientación espacial apropiada		Lo hace con apoyo	No lo hace	No lo hace	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo
Forma adecuadamente las palabras		Lo hace con apoyo	No lo hace	No lo hace	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo
Trascribe la oración en la hoja de trabajo		Lo hace con apoyo	No lo hace	No lo hace	Lo hace con apoyo	Lo hace con apoyo

4.3. Análisis de los resultados de entrevistas

Se realizó una entrevista a las tutoras del nivel elemental (2do, 3ro y 4to básica) se procedió a presentar una síntesis de la información recaudada.

La coordinadora del nivel elemental Licenciada Lissette Ley y docente de tercero de básica nos indicó: Que es muy importante desarrollar estrategias diferentes para padres e hijos que trabajan juntos en casa. No hay duda de que esto fortalecerá la enseñanza de los niños con dificultades de aprendizaje, con más recursos se mejorará el rendimiento académico de los estudiantes con dificultades de aprendizaje. A su vez, que es útil para estimular las habilidades motoras de los estudiantes. Y los personajes son muy interesantes para estimular la motricidad de los estudiantes, son creativos y atractivos a nivel de aplicación. Me parece muy llamativo, también es una herramienta importante para estimular la motricidad de los estudiantes, teniendo en cuenta la generación de motricidad y la influencia de la conducta, la emoción y el aprendizaje de los niños.

También entrevistamos a la Licenciada Mariana Mayeza docente de segundo de básica nos orientó dando una visión clara sobre la factibilidad de la propuesta indicando que una guía digital sí ayudaría, que los padres comprendan el tema de los trastornos de aprendizaje. Esto ayudará enormemente al proceso de aprendizaje de los niños con dificultades. Es muy útil para estimular la motricidad de los estudiantes en la enseñanza, que a su vez es innovadora y puede crear un entorno más creativo. Si puede aprender, pero no al 100%, porque el niño necesitará una persona preparada que lo acompañe en el tema para orientarlo. Estos roles juegan un papel importante en la estimulación de las habilidades motoras de los estudiantes y estas habilidades motoras se crean después de tomar en consideración los colores influyen en el comportamiento y las emociones de los niños y su aprendizaje. Siendo una herramienta importante para estimular las habilidades motoras de los estudiantes en términos de comportamiento, emoción y aplicación, así como el impacto en el aprendizaje de los niños.

Y Licenciada Rosa Rivera nos dijo que la propuesta favorecía a toda la comunidad educativa, porque será una herramienta muy útil para los padres. En estos tiempos, lo nuevo e interesante es que la principal herramienta es la tecnología, que puede ayudar a estos estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Por supuesto, todo es efectivo para ayudar a estos estudiantes, y más serias son las herramientas que pueden usarse en diferentes momentos. Los personajes son muy coloridos y fascinantes. Siempre que esta guía didáctica digital se aplique a la población destinataria, será de gran ayuda, y lo más importante, el promotor de esta guía debe ser un guía que monitoree el recurso y obtenga los resultados esperados. Lo encuentro muy colorido para los estudiantes.

5. Herramientas de análisis

5.1. Análisis PEST

Factor Político

El ministerio de educación propone la educación inclusiva para abordar y responder las diferentes necesidades de los estudiantes en el aprendizaje. Adaptado contenido, estrategias, enfoques el mismo que permite al docente y a los estudiantes, tener una oportunidad para enriquecer las nociones.

La inclusión educativa busca mejoras académicas para grupo vulnerable en el ambiente escolar incluyendo las innovaciones tecnológicas.

Factor Económico

La unidad educativa cuenta con el apoyo económico de la Sociedad de Beneficencia de Señoras de Guayaquil tomando en consideración contamos con estudiantes de escasos recursos económicos.

A su vez la guía sería gratuita ya que estará publicada en la plataforma institucional.

Factor Social

Tomando en cuenta el desconocimiento de los padres en contenido educativo, para identificar destrezas para ayudar a sus hijos. La institución opta por la creación de una guía didáctica para favorecer el aprendizaje de toda comunidad educativa.

Factor Tecnológico

Con la educación virtual se brinda la oportunidad de utilizar recursos didácticos digitales para la enseñanza de los niños. Así mismo para creación de nuevas herramientas tomando en cuenta las innovaciones tecnológicas para aplicar estrategias de aprendizajes.

5.2. Análisis FODA

Fortalezas

- Creación de un nuevo recurso educativo para niños con disgrafía.
- Desarrollo de nuevas ideas en el proceso educativo
- Aplicación de herramientas tecnológicas
- Habilidades de trabajo en equipo de la comunidad educativa

Oportunidades

- Apoyo del padre de familia en el aprendizaje de sus hijos
- Apoyo de docentes al impartir sus conocimientos
- Apoyo de la institución al brindar herramientas digitales para el aprendizaje.
- Reducción de gastos de libros y accesos a plataformas educativas
- Horarios de sesiones asincrónicas y sincrónicas

Debilidades

- Tiempo ilimitado de los padres para el control de tarea
- Falta de compromiso de los padres en educación de sus hijos
- Falta de conocimientos pedagógicos de los padres de familia
- Ausencia de hábitos de estudios

Amenazas

- Pérdida de conexión por fallas del internet
- Fallas técnicas o virus en las computadoras
- Cambios o actualizaciones tecnológicas

5.3. Modelo CAPA

Corregir las debilidades

Establecer un hábito de estudio que permita reducir el tiempo empleado en las tareas y a su vez brindar a los padres nuevos métodos de enseñanza. Facilitado material didáctico con destrezas que ayudarían al estudiante una organización para realizar su tarea.

Afrontar las amenazas

Establecer horarios de sesión sincrónicas o disponer de otro medio de comunicación para el control de actividades

Potenciar las fortalezas

Unificar los conocimientos tradicionales con innovaciones tecnológicas para refuerzo académicos de los estudiantes

Aprovechar las oportunidades

Con este nuevo sistema de Educación virtual y contando con el apoyo de toda la comunidad educativa para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes crear nuevas herramientas y métodos de enseñanza tanto asincrónica como sincrónicamente

Capítulo III. Desarrollo De La Propuesta

En esta propuesta queremos lograr la creación de una guía didáctica con actividades ilustradas descargables para niños disgrafía para la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil de la ciudad de Guayaquil, iniciando desde la planificación de ideas, bosquejos de ideas, los bocetos de las ilustraciones y escenarios los mismos que se procede a vectorizar dando forma a los personajes y ambiente a utilizar en nuestra guía. Una vez teniendo los elementos visuales realizamos la maquetación donde distribuimos los contenidos e ilustraciones cuidando los márgenes y los espacios de cada página.

Con el fin de crear una guía ilustrada infantil interactiva exportamos el documento con botones y hipervínculos en PDF para facilitar su proyección.

Todo este proceso trabajamos con recursos tecnológico que facilitan el desarrollo de la propuesta recibiendo los mejores resultados de esta.

Además, este proyecto buscar dar iniciativa a la creación de nuevos recursos didáctico justo a la tecnología para beneficiar a más estudiante con problemas de aprendizaje lo que fomenta nuevos hábitos de estudios desde el hogar.

1. Título de la Propuesta:

Diseño y creación de una guía didáctica interactiva virtual ilustrada para niños con necesidades especiales educativas asociados a los trastornos de aprendizajes para la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil año lectivo 2020-2021

2. Objetivo de la Propuesta:

Diagramar una guía didáctica con actividades interactiva ilustradas descargables para niños de 6 ,7 y 8 años con trastornos de aprendizajes asociados con la disgrafía de la Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil utilizando los programas de adobe.

3. Descripción de la Propuesta:

3.1. Estado inicial del proyecto

Este proyecto se iniciará con los bocetos de los personajes de mundo acuático. Como escenario se creó un habiente marino para darle una temática infantil, que favorezca la atención y motive a los estudiantes a uso de la guía digital.

Después se procedió a realizar la maquetación visual de la guía, estableciendo la distribución requerida para el contenido educativo, la misma que se desarrolló tomando en cuenta la información obtenida a través de las entrevistas realizadas a las docentes del nivel elemental Unidad Educativa Lola Arosemena de Carbo de la ciudad de Guayaquil.

Por último, llevamos todas las ilustraciones al programa de Adobe Illustrator para vectorizar cada personaje y en el programa Adobe InDesign aplicamos la diagramación digital de la guía didáctica.

3.2.Requerimientos de Desarrollo

Para la creación de este proyecto se empleó unos requerimientos técnicos, operativos y económicos, los mismo que son fundamentales para el desarrollo del proyecto.

3.2.1. Requerimientos Técnicos

Después de describir el análisis del proyecto se vio necesario para la elaboración de este, se utilizó los siguientes requerimientos técnicos:

<u>Cantidad</u>	<u>Item</u>	<u>Descripción</u>
1	Computadora	<ul style="list-style-type: none">Laptop Lenovo ideapad 330

		<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla de 17 pulgadas antirreflejante • Resolución HD+ FHD (1920x1080) • Intel Core i7 de séptima generación (opción de i7 de octava generación) • Windows 10 Home • Procesador gráfico Intel 330 • Almacenamiento para configurar HDD de 2TB • Memoria RAM 16GB • Opción de procesador gráfico Nvidia GeForce GTX 1050 • Bocinas Dolby Audio
1	Navegador	Google Chrome
1	Internet	Velocidad de 10Mbps
1	Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign
1	Respaldo en Nube	Google drive 19GB

3.2.2. Requerimientos Operativos

En este requerimiento, se evidencia el talento humano vinculado al área de comunicación visual, en este caso un diseñador gráfico que desarrolle las siguientes funciones:

<u>Cantidad</u>	<u>Descripción</u>	<u>Funciones</u>
1	Diseñador gráfico	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilar la información sobre diseño de guías didácticas digitales.

		<ul style="list-style-type: none"> • Generar ideas para las ilustraciones infantiles educativas. • Plasmar las ideas en bocetos y definir los colores para cada ilustración. • Vectorizar las ilustraciones y escenarios en Adobe Illustrator. • Aplicar color a las ilustraciones y escenarios en Adobe Illustrator • Diagramar la estructura de la guía didáctica, distribuyendo el contenido y las ilustraciones en Adobe InDesign. • Exportar el archivo como libro interactivo.
--	--	--

3.2.3. Requerimientos Económicos

Visto todos los requerimientos utilizados en el proyecto se procede a realizar un presupuesto para la propuesta:

<u>Item</u>	<u>Descripción</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Precio unitario</u>	<u>Precio total</u>
Computadora	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop Lenovo ideapad 330 • Pantalla de 17 pulgadas 	1	\$560.00	\$560.00

	<p>antirreflejante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución HD+ FHD (1920x 1080) • Intel Core i7 de séptima generación (opción de i7 de octava generación) • Windows 10 Home • Procesador gráfico Intel 330 • Almacenamiento para configurar HDD de 2TB • Memoria RAM 16GB • Opción de procesador gráfico Nvidia GeForce 			
--	--	--	--	--

	e GTX 1050			
	<ul style="list-style-type: none"> Bocinas Dolby Audio 			
Navegador	Google Chrome	1	Gratuito	Gratuito
Internet	Velocidad de 10Mbps	3 meses	\$45.00/mes	\$135.00
Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign	3 meses	\$79.49/mes	\$238.47
Respaldo en Nube	Google drive 19GB	1	Gratuito	Gratuito
Total				\$933.47

3.3. Planificación de Desarrollo

Como instrumento de planificación para una adecuada distribución de las actividades y la duración de tiempo de cada una se realizó un cronograma de la ejecución del proyecto.

Fase 1: Planteamiento de idea	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Generar ideas para ilustraciones infantiles educativas				
Plasmar las ideas en bocetos de ilustraciones				
Plasmar las ideas en bocetos del escenario				
Planificación de ilustraciones				
Fase 2: Diseño de las ilustraciones	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8

Vectorizar las ilustraciones en Adobe Illustrator.				
Vectorizar los escenarios en Adobe Illustrator.				
Aplicar color a las ilustraciones en Adobe Illustrator				
Aplicar color a los escenarios en Adobe Illustrator				
Fase 3: Implementación	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Maquetación				
Diagramar la estructura de la guía didáctica, distribuyendo el contenido en Adobe InDesign.				
Diagramar la estructura de la guía didáctica, distribuyendo las ilustraciones en Adobe InDesign.				
Exportar el archivo como libro interactivo				

3.3.1. Fase 1: Planteamiento de idea

3.3.1.1. Generar ideas para ilustraciones infantiles educativas

Al principio analizamos la información recolectada con la investigación realizada surgiendo posibles ideas para aplicar en nuestro proyecto tratando de abarcar todos los aspectos necesarios que requiere las ilustraciones infantiles educativas.

3.3.1.2. Plasmar las ideas en bocetos de ilustraciones

Generamos un bosquejo de ideas plasmando los aspectos a utilizar en nuestras ilustraciones, siendo base del trabajo a realizar, elaborado en un papel como primer borrado o bocetos de este proyecto.

3.3.1.3.Plasmar las ideas en bocetos del escenario

Con el propósito de dar una ambientación con la temática escogida se realiza de forma creativa en un papel los escenarios donde se encontrará las ilustraciones creadas en los diferentes contenidos.

3.3.1.4.Planificación de ilustraciones

En esta etapa se estructura la distribución de contenido e ilustraciones a utilizar en borrador, tomando en cuenta el número de elementos a necesitar en cada parte de la guía.

3.3.2. Fase 2: Diseño de las ilustraciones

3.3.2.1.Vectorizar las ilustraciones en Adobe Illustrator

Al momento de vectorizar en el programa damos forma a nuestros personajes, es más cómodo realizar este trabajo mediante capaz porque permite visualizar todas las partes de las ilustraciones, siendo una manera eficaz de modificar algún detalle de esta y no implique elaborar nuevamente la creación del dibujo de forma digital.

3.3.2.2.Vectorizar los escenarios en Adobe Illustrator

A la hora de trabajar los escenarios en el programa utilizamos trazos para resaltar los detalles y así conseguir un ambiente armónico necesario para nuestra temática. A su vez manejamos las capaz siendo una forma práctica de detallar todos los elementos visuales utilizados.

3.3.2.3.Aplicar color a las ilustraciones en Adobe Illustrator

Aplicar color a las ilustraciones una vez ya vectorizadas todos los elementos de forma sencilla, con colores brillantes procedemos a trabajar con cada capa hasta lograr el aspecto deseado de nuestros personajes.

3.3.2.4.Aplicar color a los escenarios en Adobe Illustrator

Para nuestros escenarios empleamos colores representativos a nuestra temática para lograr la ambientación necesaria para nuestro trabajo cuidando todos los detalles.

3.3.3. Fase 3: Implementación

3.3.3.1. Maquetación

Este proceso de maquetación manejamos los textos y las composiciones visuales donde verificamos los espacios en cada página permitiendo formar los párrafos necesarios de manera que se vaya construyendo las ideas planificadas al inicio cuya composición conste de títulos texto e ilustraciones.

3.3.3.2. Diagramar la estructura de la guía didáctica, distribuyendo el contenido en Adobe InDesign.

Es muy importante distribuir el texto para saber reducción o ampliación del texto en cada página respetando los márgenes utilizando las retículas.

3.3.3.3. Diagramar la estructura de la guía didáctica, distribuyendo las ilustraciones en Adobe InDesign

Este proceso ayuda a organizar los elementos visuales necesario para la armonía de nuestro trabajo cuidando la estructura deseada con fin de realizar la diagramación adecuada.

3.3.3.4. Exportar el archivo como libro interactivo

Creamos un documento interactivo con botones e hipervínculos, a su vez exportarlo en PDF para su proyección y su publicación.

3.4. Factibilidad de aplicación

3.4.1. Factibilidad administrativa

La institución brinda todo el apoyo necesario para la ejecución de esta propuesta a ver que se trabaja para el bienestar de los estudiantes los mismo que motiva para la publicación de la guía interactiva en su plataforma educativa.

3.4.2. Factibilidad económica

La institución cuenta con los hardware y software necesarios para la proyección del material didáctico además con su plataforma educativa que economiza la publicación de la guía

3.4.3. Factibilidad legal

El misterio de educación motiva a realización de proyectos educativo que promuevan a la inclusión e innovación en los estudiantes de las unidades educativas lo que favorece la ejecución del este proyecto

3.4.4. Factibilidad ecológica

La creación de la guía reduciría al consumo de libros al ser un material digital y a su vez al estar publicado en la plataforma educativa facilitando al estudiante su acceso.

3.5.Resultados esperados con la aplicación de la propuesta

Este proyecto tiene como finalidad ayudar como recurso interactivo a la comunidad educativa, también busca ser publicado en la plataforma educativa de la institución beneficiando a los estudiantes con problemas de aprendizaje en esta modalidad de educación virtual.

Y sirva como punto de partida para la creación de nuevos materiales didácticos para los niños con algún trastorno aprendizaje para lograr nuevos hábitos de enseñanzas desde el hogar.

Conclusión

Es necesario enseñar a las padres familias que las dificultades en la escritura son consideradas como problemas de aprendizajes, dejando claro que existen actividades que ayudaría al desempeño escolar de sus hijos. Condiciones que a su vez desconocían y debido a la pandemia han tenido que enfrentar inexperiencias por motivo de que siempre las situaciones de trastornos de aprendizajes en los niños solo las trataban los profesionales.

Viendo en la actualidad la necesidad de informar a los padres de estas quietudes en el aprendizaje de los niños, llevando a la creación de nuevos recursos didácticos para fortalecer la motricidad fina de los estudiantes.

Recomendación

Con esta investigación queda evidente que es necesario realizar más proyectos dirigido a la sociedad con temas referente a trastornos de aprendizajes, para que no sea un tema desconocido.

Siendo algo común en la enseñanza de niños, el tabú del tema lleva a ignorar la verdadera importancia de conocer los términos correctos para tratar cualquier dificultad en la educación primaria.

Y a su vez se demuestre que no es una discriminación conocer del tema, al contrario, ayudaría al desempeño de los niños buscando un mejor desarrollo en su futuro, dando una oportunidad a cada infante en su desenvolvimiento en la sociedad para evitar falencias más adelante en su vida.

Una forma adecuada sería capacitando sobre los problemas de aprendizaje que existen por medios de composiciones visuales que transmiten mensaje positivo a la sociedad, dejando el desconocimiento a un lado así mismo poder generar nuevas ideas para ayudar a los niños su aprendizaje.

También crear más herramientas visuales digitales para apoyo a padres de familia en el caso de problemas de aprendizaje en el hogar, ayudando a la enseñanza de sus hijos, adaptando la tecnología como medio de aprendizaje en la educación viendo los beneficios que generaría a la niñez en la sociedad, evitando exclusión en un futuro laboral próspero para ellos.

Educar a la sociedad dando a conocer conceptos necesarios con elementos visuales digitales para evitar la discriminación o las etiquetas hacia dificultades más normales de ser humano, beneficiaria a las instituciones educativas tanto para entender, enseñar y desarrollar habilidades consiguiendo la mejor guía en estos trastornos de aprendizajes en las comunidades.

Bibliografía

Álvarez, G. (agosto de 2019). significado. Obtenido de significado de libro electrónico: <https://significado.com/libro-electronico/>

ARRANZ, A. (1 de septiembre de 2017). cognifit. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/psicologia-del-color-significado-colores/>

Barber, F. (14 de septiembre de 2016). cocoschool. Obtenido de ¿QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL?: <https://www.cocoschool.com/que-es-el-diseno-editorial/>

Barber, F. (23 de JUNIO de 2017). Cocoschool. Obtenido de <https://www.cocoschool.com/ilustracion-digital-disenografico/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20digital%20es%20aquella,de%20una%20tableta%20para%20graf%C3%A1ficos.>

Coronado, F. E. (2020). La guía de estudio, como libro electrónico interactivo. *Revista Granmense De Desarrollo*, 86-99.

Cruz, L. (3 de febrero de 2020). Repositorio Institucional EdocUR. Obtenido de El arte de diagramar textos: <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/20899>

Fundamentos del Diseño. (3 de diciembre de 2017). Obtenido de <http://heikkiec.blogspot.com/2017/12/elementos-visuales.html#:~:text=Es%20la%20l%C3%ADnea%20visible%20del,usados%20y%20como%20se%20usan.&text=Cuando%20dibujamos%20un%20objeto%20en,para%20representar%20una%20l%C3%ADnea%20conceptual>.

gcfglobal. (2020). Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>

Giraldo, V. (14 de Febrero de 2019). El blog Marketing de Contenidos y Rock Content. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/#:~:text=Las%20plataformas%20digitales%20son%20soluciones,lugar%20a%20trav%C3%A9s%20de%20internet.&text=Algo%20que%20sin%20las%20plataformas,un%20equipo%20de%20trabajo%20reducido>.

González Morales, A. (2019). Repositorio Digital Universidad Israel . Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1879>

Gonzalez, B. (29 de septiembre de 2019). neuro-class. Obtenido de <https://neuro-class.com/trastornos-especificos-del-aprendizaje/>

Mercedes, P. (2 de diciembre de 2016). slideshare. Obtenido de <https://es.slideshare.net/reyezuelo/la-composicin-visual>

Nieto, B. (2 de julio de 2019). enfemenino. Obtenido de <https://www.enfemenino.com/bebes/que-es-la-motricidad-s2880018.html>

Ronquillo, P. G. (20 de mayo de 2016). Disgrafía: 11 síntomas del trastorno de expresión escrita. Obtenido de Instituto de neurociencias Junta de beneficencia de Guayaquil: <https://institutoneurociencias.med.ec/component/k2/item/15037-disgrafia-sintomas-trastorno-expresion-escrita>

Universidad Internacional de Valencia, E. d. (21 de marzo de 2018). Universidad Internacional de Valencia. Obtenido de [Educacion: https://www.universidadviu.com/los-distintos-tipos-de-disgrafia-caracteristicas-y-consecuencias-para-el-aprendizaje/#:~:text=La%20disgraf%C3%ADa%20es%20un%20trastorno,de%20forma%20legible%20y%20ordenada](https://www.universidadviu.com/los-distintos-tipos-de-disgrafia-caracteristicas-y-consecuencias-para-el-aprendizaje/#:~:text=La%20disgraf%C3%ADa%20es%20un%20trastorno,de%20forma%20legible%20y%20ordenada).

Valderrama, C. (2018). Ilustración digital. *Revista Diseño - Ilustración*, 10 - 11.

Anexos

Anexo 1: Carta de autorización

Carta de autorización en el desarrollo de tema de tesina

Guayaquil, 19 / agosto / 2020

Máster
Carmen Moreira Toapanta
Rectora - Unidad Educativa
Lola Arosemena de Carbo

Yo, **Deisy Yadira Mite Valenzuela** con número C.I.: **0930451653** estudiante de la carrera **Diseño Gráfico Multimedia** en el **Instituto Universitario Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial**, solicito a usted se me conceda la autorización en el desarrollo de mi tema de tesina "**Diseño y creación de una guía didáctica virtual ilustrada para niños con trastorno de aprendizajes**" en la **Unidad Educativa Lola Arosemena De Carbo**, previo a la obtención del título de **Tecnóloga Superior en Diseño Gráfico Multimedia**.

Por la atención a la presente quedo a usted muy agradecidas.

Atentamente,


Srta. **Deisy Yadira Mite Valenzuela**
Estudiante de la carrera **Diseño Gráfico Multimedia**
Instituto Universitario Tecnológico de Formación


MSc. **Carmen Moreira Toapanta**,
Rectora - Unidad Educativa
Lola Arosemena de Carbo

Anexo 2: Encuesta



Aprende en casa

Material didáctico digital para niños con trastorno de aprendizaje asociado con la escritura

Esta encuesta es con un fin educativo para proceso de titulación



Siguiente

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Material didáctico digital para niños con trastorno de aprendizaje asociado con la escritura

Datos informativos

Sexo

- Mujer
- Hombre

Edad

Tu respuesta _____

Preguntas

Tiene hijos menores de 8 años

- Sí
- No

Edad de su hijo

Tu respuesta _____

Su hijo muestra dificultad en el proceso de escritura

- Sí
- No

Conoce usted cómo apoyar a sus hijos en el proceso de escritura desde hogar.

- Sí
- No

Conoce usted ¿Qué es una guía didáctica?

Sí

No

Considera usted importante el uso de un recurso didáctico en esta modalidad virtual para el proceso de escritura de los niños

Sí

No

¿Busca usted alguna guía didáctica digital para reforzar el proceso de escritura con sus hijos

Sí

No

¡muchas gracias!

[Atrás](#)

[Enviar](#)

¡Ahora envía contraseñas e IDs de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Instituto Superior Tecnológico de Formación. [Notificar uso inapropiado](#)

Google Formularios

Anexo 3: Entrevista #1

NOMBRE	Lisette Ley
EDAD	27
OCUPACIÓN	Docente-coordinadora del nivel elemental
<p>¿Considera usted que una guía digital con estrategias para niños con trastornos de aprendizajes ayudaría al Padre de familia en el proceso académico virtual?</p> <p>Considero que es muy importante crear diferentes estrategias para que los padres trabajen en casa con sus hijos</p> <p>¿Cree usted que una guía virtual fortalecería la enseñanza en la educación de niños con trastornos de aprendizajes?</p> <p>Sin duda alguna si fortalecería la enseñanza de los niños con trastornos de aprendizaje</p> <p>¿Considera usted que el estudiante con trastornos de aprendizajes tendría un mejor aprendizaje con una guía didáctica digital?</p> <p>Mientras haya más recursos sin duda alguna mejorará el desempeño académico de los estudiantes con trastornos aprendizajes.</p> <p>¿Qué le parece la temática de la guía?</p> <p>Muy creativa a su vez crea un ambiente más relajados, siendo útiles al momento de estimular las destrezas motrices de los estudiantes.</p> <p>¿Qué le parecen los personajes de la guía?</p> <p>Estos personajes son muy útiles para estimular la motricidad de los estudiantes, son muy creativos y también son muy atractivos a nivel de aplicación.</p> <p>¿Qué le parece el diseño de la guía?</p> <p>Creo que es muy llamativo, también siendo una herramienta importante en la estimulación de las habilidades motoras de los estudiantes, y la generación de habilidades motoras y se tiene en cuenta la influencia del comportamiento, las emociones y el aprendizaje de los niños.</p>	

Anexo 4: Entrevista #2

NOMBRE	Mariana de Jesús Mayeza Herrera
EDAD	56
OCUPACIÓN	Docente
<p>¿Considera usted que una guía digital con estrategias para niños con trastornos de aprendizajes ayudaría al Padre de familia en el proceso académico virtual?</p> <p>Si, puede ayudar siempre y cuando el padre entienda sobre el tema que se vaya a tratar, sería una gran ayuda en el proceso de aprendizaje del niño con dificultades</p> <p>¿Cree usted que una guía virtual fortalecería la enseñanza en la educación de niños con trastornos de aprendizajes?</p> <p>Si, porque permite trabajar personalmente con el niño ya que habría más atención sobre lo que se le está enseñando.</p> <p>¿Qué le parece la temática de la guía?</p> <p>Es muy útil para estimular las habilidades motoras de los estudiantes, lo que a su vez es innovador y puede crear un entorno más creativo.</p> <p>¿Considera usted que el estudiante con trastornos de aprendizajes tendría un mejor aprendizaje con una guía didáctica digital?</p> <p>Si podría aprender, pero no al 100% ya que el niño necesitaría a su lado una persona preparada sobre el tema, para que lo guíe.</p> <p>¿Qué le parecen los personajes de la guía?</p> <p>Estos personajes juegan un papel importante en la inspiración de las habilidades motoras de los estudiantes, que a su vez fueron creados tomando en consideración los colores que influyen en el comportamiento y las emociones de los niños y su aprendizaje</p> <p>¿Qué le parece el diseño de la guía?</p> <p>Me parece increíble, son muy creativos y atractivos en cuanto a comportamiento, emoción y aplicación e influencia en el aprendizaje de los niños, es una herramienta importante para estimular la motricidad de los estudiantes.</p>	

Anexo 5: Entrevista #3

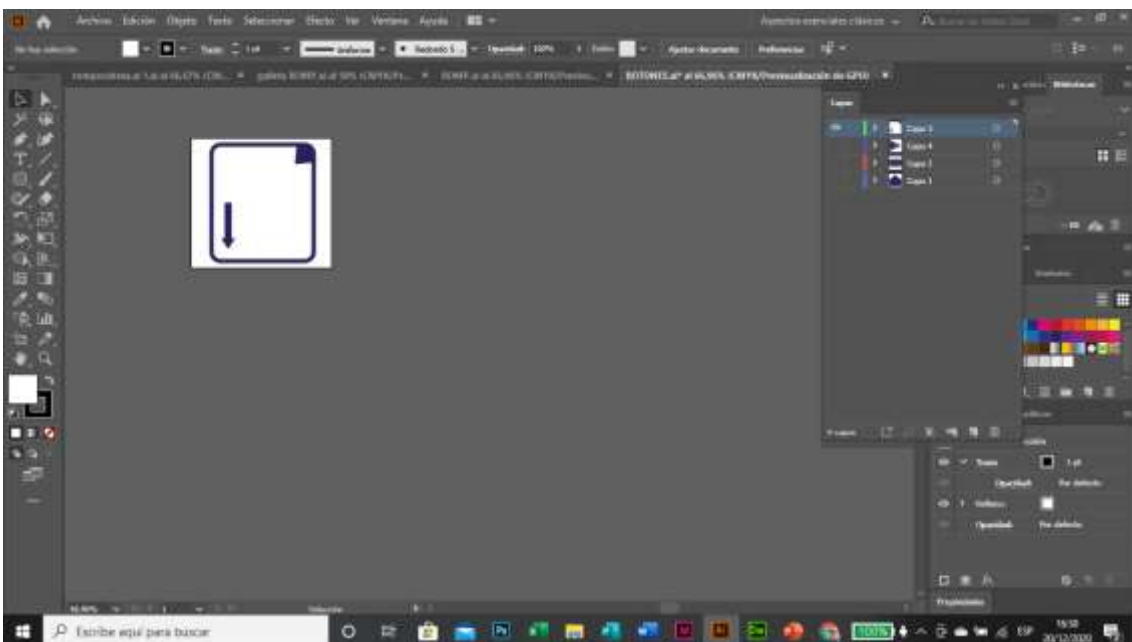
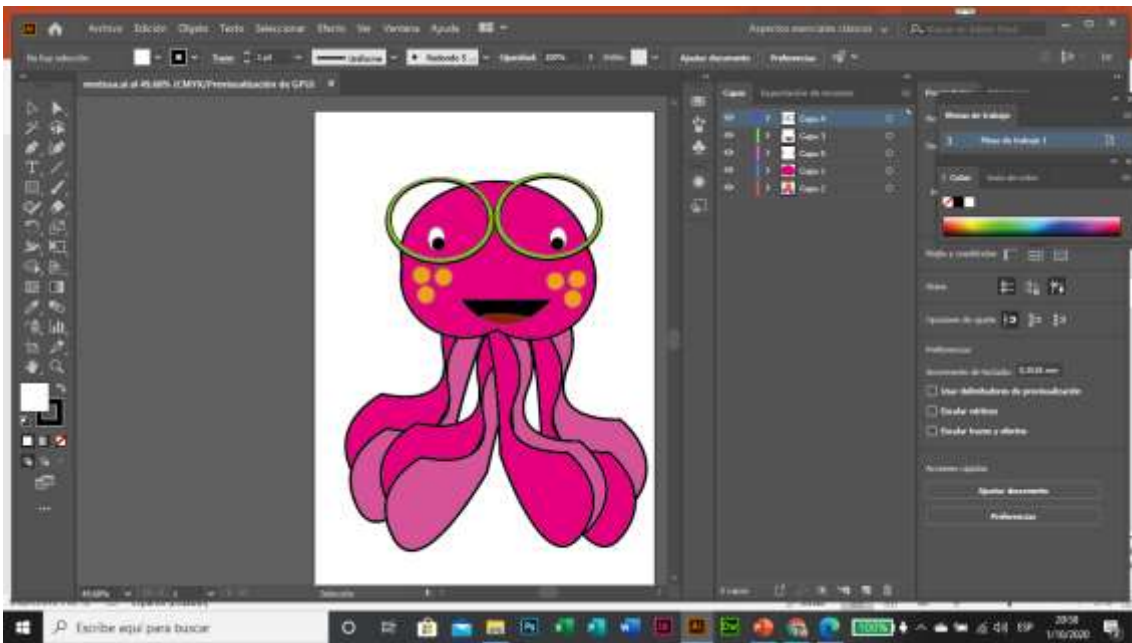
NOMBRE	Rosa Lucia Rivera
EDAD	38
OCUPACIÓN	Docente
<p>¿Considera usted que una guía digital con estrategias para niños con trastornos de aprendizajes ayudaría al Padre de familia en el proceso académico virtual?</p> <p>si porque sería una herramienta muy útil dónde el padre de familia va a tener ese apoyo didáctico.</p> <p>¿Qué le parece la temática de la guía?</p> <p>Novedosa e interesante en estos tiempos que la herramienta principal es la tecnología para ayudar a estos estudiantes con trastornos de aprendizaje.</p> <p>¿Cree usted que una guía virtual fortalecería la enseñanza en la educación de niños con trastornos de aprendizajes?</p> <p>Claro que sí todo es válido para ayudar a estos estudiantes, es más sería una herramienta que se utilizaría en distintos momentos.</p> <p>¿Qué le parecen los personajes de la guía?</p> <p>Los personajes están muy coloridos y llamativos para el nivel que se va a aplicar.</p> <p>¿Considera usted que el estudiante con trastornos de aprendizajes tendría un mejor aprendizaje con una guía didáctica digital?</p> <p>Está guía didáctica digital ayudaría mucho siempre y cuando se aplique a las personas para las cuales está destinada y sobre todo el facilitador de esta guía debe ser un guía para monitorear este recurso, y obtener los resultados esperados.</p> <p>¿Qué le parece el diseño de la guía?</p> <p>Me parece Muy vistoso y colorido para los estudiantes.</p>	

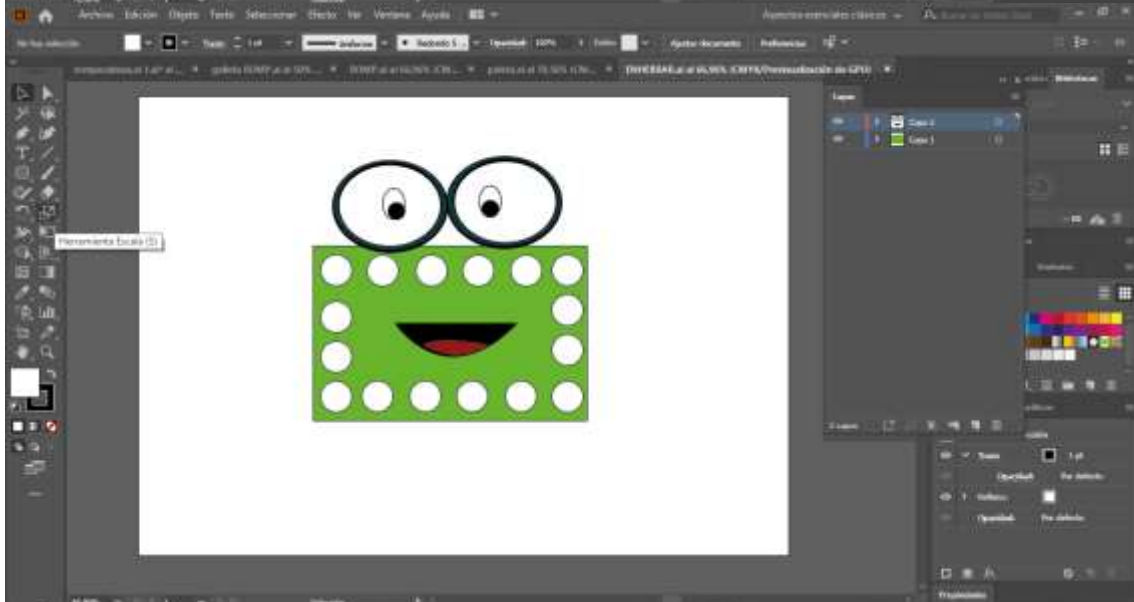
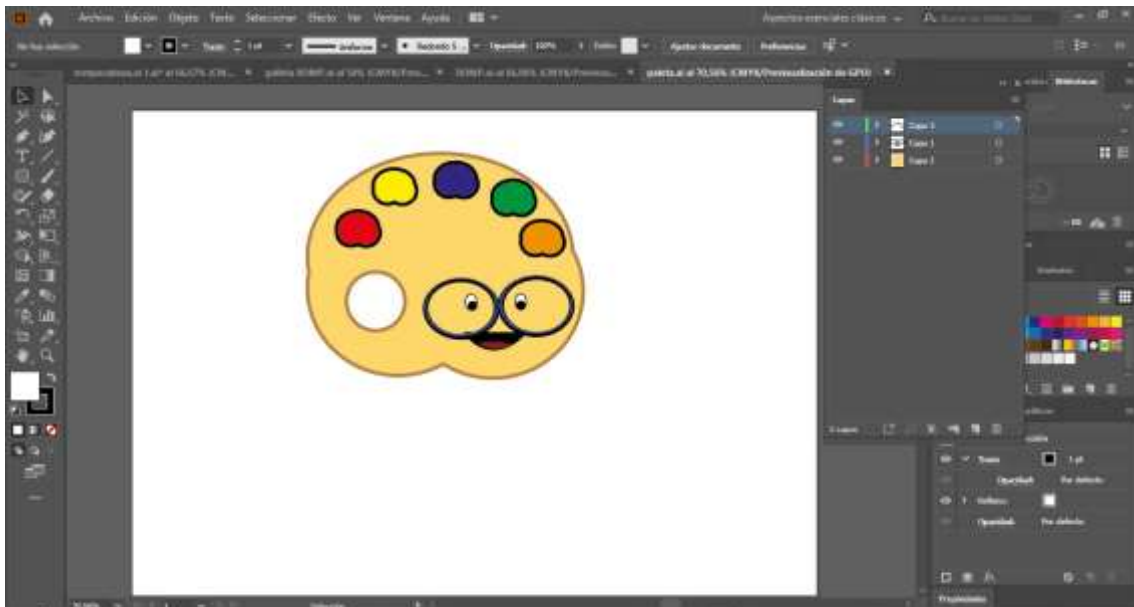
Anexo 6: Planteamiento de idea



Anexo 7: Diseño de las ilustraciones







Anexo 8: Diagramación la estructura de la guía didáctica en Adobe InDesign.



Anexo 9: Creamos un documento interactivo con botones e hipervínculos, a su vez exportarlo en PDF para su proyección y su publicación.

