	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## 1. FICHA TÉCNICA

### Título

E-LEARNING PARA NIÑOS
-----------------------


<b>Programa Académico:</b>	Diseño gráfico
----------------------------	----------------

Marque con una X la Modalidad de Trabajo de Investigación

<b>Proyecto de Investigación</b>	<b>X</b>
<b>Monografía</b>	
<b>Participación en investigación</b>	
<b>Línea de investigación:</b> Diseño social	<b>Código proyecto</b>

### Investigadores

Nombre	Cédula	Correo electrónico
1. Laura Mireya Restrepo	1.037.657.230	<a href="mailto:laura.restreporo@amigo.edu.co">laura.restreporo@amigo.edu.co</a>
2. José David Florez	1.096.242.784	<a href="mailto:jose.florezba@amigo.edu.co">jose.florezba@amigo.edu.co</a>
3. Estefanía Vargas Vélez	1.039.473.229	<a href="mailto:estefania.vargasve@amigo.edu.co">estefania.vargasve@amigo.edu.co</a>

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


**Asesor**

Nombre	Institución	Correo electrónico
Verónica Morales García	Universidad Católica Luis Amigó	<a href="mailto:veronica.moralesga@amigo.edu.co">veronica.moralesga@amigo.edu.co</a>

<b>Duración (meses)</b>	
<b>Palabras claves</b>	Pensamiento creativo, habilidades comunicativas, herramientas, diseño gráfico, modelo educativo, audiovisual.

**Posibles evaluadores**

Nombre	Institución	Correo electrónico
1		
2		

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


## E-LEARNING PARA NIÑOS

### **Diseño de herramientas gráficas y audiovisuales para el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades comunicativas en niños de 5 a 10 años**

#### INTRODUCCIÓN

La educación en todos sus niveles se encuentra en constante transformación, atravesando grandes cambios de paradigmas, ya no se basa en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación, sino que, en la actualidad, el modelo educativo está orientado a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje. Según Moore, G. A. (1996) señala que los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al aprender de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído.


Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura para el alumno y para el centro escolar hacia el mundo exterior, permite enfrentar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede acercar a los alumnos

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, haciéndolo accesible a más personas, viendo en un libro o en una red social una gran herramienta de trabajo.


Con la metodología del Design thinking, se busca proponer un método estratégico para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil, está dada de una manera más creativa para acercarnos a unas alternativas más didácticas y digitales de estudio; generando una nueva experticia en el alumno, y así aprovechar todo su potencial creativo logrando mejorar el desempeño académico con temas de cotidianidad que en muchos casos se quedan en un segundo plano.

La condición necesaria para lograr estos aprendizajes es que se pueda generar con este proyecto unas experiencias; y que las herramientas gráficas o ayudas visuales sean de gran utilidad en esta década, a la hora de aprovechar el potencial de los niños y su capacidad de análisis siempre teniendo a los padres, docentes o tutores muy de la mano, mejorando notablemente todo aquello que se le brinda al alumno en cuanto aprendizajes en el aula; para destacar y desarrollar desde su percepción mejoras en las habilidades de la lectura y el desarrollo respuesta de un problema.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


Con esta propuesta se quiere examinar el efecto que tienen las herramientas gráficas y ayudas audiovisuales, buscando en este proyecto una posible elección, para la mejora de las áreas del pensamiento creativo y las habilidades comunicativas en niños de 5 a 10 años, los cuales se encuentran en pleno proceso de aprendizaje, observando todo de manera más rápida; de acuerdo a El método Montessori “el cual parte de la idea que los niños son esponjas que lo absorben todo” *es* decir desde el reconocimiento de la educación interactiva en una edad temprana, se aprende mucho más fácil temas como leer, analizar y comprender diferentes conceptos y estudios.

El objetivo es ayudar a los niños a alcanzar su máximo desarrollo lúdico y el de sus habilidades con temas de utilidad, desarrollando el proyecto en un ambiente preparado, a través de la observación de un profesor o que una madre o padre tiene sobre sus hijos.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## ÍNDICE:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
JUSTIFICACIÓN.....	8
OBJETIVOS.....	12
GENERAL.....	12
ESPECÍFICOS.....	12
MARCO TEÓRICO.....	13
EDUCACIÓN EN COLOMBIA.....	14
HISTORIA.....	21
IMPRESO / DIGITAL.....	23
ESTADO DEL ARTE.....	26
E-LEARNING.....	32
TIPOS DE E-LEARNING.....	33
MÉTODOLOGÍA.....	34
METODO.....	35
DESING THINKING.....	35
HERRAMIENTAS.....	39
ENTREVISTAS CORTAS.....	39
ENCUESTAS.....	41
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	48
CONCLUSIÓN DE RESULTADOS.....	58

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

PROPUESTA GRÁFICA.....	59
PALETA DE COLORES.....	61
DIAGRAMACIÓN REFERENTE.....	62
TIPOGRAFÍAS.....	64
ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES.....	65
BOCETO INICIAL.....	65
HERRAMIENTAS DE DESARROLLO.....	66
ESTRUCTURA FEED INSTAGRAM.....	66
RED SOCIAL.....	67
LIBRO FINAL .....	69
 CONCLUSIONES.....	 71
 ANEXOS.....	 74
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	 78

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## PROYECTO


### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué efecto tiene implementar herramientas gráficas y ayudas audiovisuales en el modelo educativo como alternativa para el desarrollo de habilidades comunicativas y pensamiento creativo en los niños de 5 a 10 años?

### 2. JUSTIFICACIÓN

La educación en la actualidad está pasando por un gran proceso de cambio en donde no solo se busca la interacción presencial del tutor, sino también la práctica y el desempeño del alumno en las actividades de forma individual, haciendo un auto reconocimiento de las temáticas; para esto se buscan nuevas opciones aplicables a los modelos educativos vigentes, con el uso de herramientas gráficas, redes sociales y ayudas audiovisuales como un recurso base, para la creación e implementación de otros proyectos pedagógicos tanto en el aula como fuera de ella.


Hacer uso de los medios audiovisuales en las escuelas significa integrar, revalorizar y resignificar, dándole un valor expresivo y de utilidad a la actualización y evolución en la que vivimos. Siendo parte de la cultura cotidiana del estudiante en especial en el caso de

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

la educación del menor que hoy en día se encuentran gran parte de su tiempo sumergidos en los medios masivos y en las redes sociales. Los medios audiovisuales son reconocidos como aquellos medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen, la fotografía, el video y el audio, lo que hace de la educación algo más preciso y llamativo, generando la posibilidad no solo de ver la acción sino también de escucharla a través de dibujos animados, documentales o cualquier otro tipo de animación.


Los medios audiovisuales incitan a los alumnos y potencia sus clases de una manera extraordinaria, pero este factor se ve muy afectado por algunos docentes, puesto que es la herramienta menos utilizada para planificar la programación en el aula. Al mismo tiempo se plantea en el grado de Maestro y Maestra de Educación Infantil desde la necesidad de adquirir competencias para desarrollar una docencia que se adecue a las necesidades infantiles actuales; ya que se niegan a hacer uso de la tecnología o simplemente desconocen el uso de ella, limitando el conocimiento de los futuros jóvenes y pretendiendo que la monotonía de la tiza y el tablero genere una experiencia más asertiva.

La labor del docente no es sencilla, debe actualizar sus conocimientos, reflexionar sobre los cambios culturales que se producen, analizar el contexto y las características del

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


centro en el que va a desarrollar su trabajo, valorar las posibilidades de aprendizaje de su alumnado y adaptar los objetivos educativos. Si se dispone de recursos necesarios, de conceptos básicos sobre educación artística y se conocen modelos didácticos sencillos es posible planificar y desarrollar numerosas actividades innovadoras en el aula. Lo cierto es que, de manera planificada o no, el profesorado y el alumnado comparten en la escuela experiencias cargadas de significado y valor para el aprendizaje y para su propio futuro. Además, las escuelas están llenas de vivencias y discursos. Está el discurso oficial, con el lenguaje técnico de la Administración y la gestión de los sistemas educativos. En cambio, las vivencias, las experiencias que tienen lugar en las escuelas se comunican y se comparten, son el día a día escolar en el que se construye el aprendizaje, la elaboración de significados, las relaciones con el entorno, etc. El proceso de enseñanza-aprendizaje cuenta con diversas metodologías y estrategias para poder aplicarse, así como un currículo educativo sobre el que apoyarse. Es un proceso que establece la adquisición de conocimientos con su destino real, mediante la coordinación de sus dos vertientes fundamentales: aprender y enseñar.

Con este proyecto podremos evidenciar que al reforzar una nueva estrategia de estudio podremos favorecer el modelo educativo existente, generando así oportunidades de

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

mejorar el pensamiento creativo y habilidades comunicativas en el ámbito escolar con niños de 5 a 10 años, también el aprovechamiento de recursos diferentes (materiales didácticos) y el acompañamiento de las familias en el crecimiento del menor, para el desarrollo de la estimulación, la creatividad, el interés y la forma en que los niños se desenvuelvan desde la educación inicial ya que esta es la base para el comienzo de la formación educativa.

Se estima que la investigación y el análisis se realizará en un periodo de 5 a 6 meses en el municipio de Remedios, Antioquia, en la escuela urbana Santa Teresita, Colegio con modelos Educativos para niños y jóvenes de educación tradicional brindando atención a la primaria desde segundo grado hasta quinto grado ya que desde este momento se tiene por lo menos un conocimiento básico y una lectura consciente de temas simples y fáciles de digerir.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


### 3. OBJETIVOS

#### 3.1 GENERAL

Elaborar un libro animado a partir de intervenciones gráficas, para favorecer la modalidad educativa existente en niños de 5 a 10 años, generando así oportunidades de mejorar el pensamiento creativo y habilidades comunicativas en el ámbito escolar.

#### 3.2 ESPECÍFICOS


- Analizar cómo se encuentra el modelo educativo en la primera infancia.
- Exponer cómo el diseño gráfico y las metodologías audiovisuales, pueden servir de soporte para la enseñanza y el aprendizaje; como herramienta de apoyo.
- Diseñar un E-book interactivo, que cuente con un trabajo gráfico y audiovisual desde el desarrollo de la ilustración, la animación y la edición digital para la comprensión simplificada de varias temáticas educativas en niños.
- Establecer la importancia que tiene el uso de programas y herramientas gráficas al momento de elaborar herramientas de ayuda como la del libro interactivo.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

#### **4. MARCO TEÓRICO**

Hoy en día referirnos a los modelos pedagógicos actuales que se incorporan en las escuelas, significa integrar, revalorizar y resignificar la cultura cotidiana de los alumnos. Los cuales se encuentran en edades donde el aprendizaje juega un papel muy importante, la práctica y la interacción se convierten en parte de un todo integrado para la educación y lo que se les enseñe les quedará sirviendo para toda la vida.


El objetivo fundamental en torno a la primera infancia, teniendo como base la educación colombiana, es enfatizar los logros, capacidades y habilidades del menor que se encuentran en estos inicios escolares, una de las etapas primerizas más importantes de la vida, partiendo de que la misma sociedad te impone e inculca en estos primeros momentos una enseñanza y reconocimiento de nuevos saberes. Partimos de las particularidades del desarrollo infantil en este período, para de ahí organizar el sistema de influencias educativas que ha de posibilitar esta aspiración fundamental. Nos cuenta Emilia Ferreiro una gran pedagoga argentina que “No podemos reducir al niño a un par de ojos que ven, un par de oídos que escuchan. Detrás de esto hay un sujeto que piensa y trata de incorporar a sus propios saberes este maravilloso medio de representar y recrear la lengua” y el auto desarrollo.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## **EDUCACIÓN EN COLOMBIA**

La educación en Colombia se estructura en educación formal, no formal, e informal. La educación formal se imparte en establecimientos educativos aprobados, con una secuencia regular de ciclos lectivos y sujeción a pautas curriculares, progresivas y conducentes a grados y títulos. La educación no formal tiene por objeto complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción a niveles y grados. La educación informal constituye todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido.

Con la Metodología Montessori, la cual comenzó en Italia en 1907 y es tanto un método como una filosofía de la educación. Fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender. Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que, dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Uno de los aspectos básicos de la metodología de Montessori aplicables al desarrollo del niño mediante herramientas gráficas y ayudas audiovisuales para el mejoramiento de sus habilidades comunicativas y pensamiento creativo es:

El ambiente preparado, se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar su aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a la necesidad de orden y seguridad. Las características de este Ambiente Preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto.

El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, belleza y orden. Son espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros.


El salón es organizado en áreas de trabajo, equipadas con mesas adaptadas al tamaño de los niños y áreas abiertas para el trabajo en el suelo. Estanterías con materiales pertenecientes a dicha área de desarrollo rodean cada uno de estos sectores. Los materiales son organizados de manera sistemática y en secuencia de dificultad. (Haro, 2017)

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

“Estos pueden ser educativos en la medida en que influyan sobre lo que los individuos aprenden y sobre la manera en que aprenden, es decir, sobre sus saberes y sobre su relación con el saber, sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación” (MSc. Carlos Barros Bastida, 2015). Entender de una forma general como se puede integrar o buscar alternativas como estas herramientas gráficas audiovisuales nos lleva a definir varios conceptos importantes, teniendo en cuenta la aplicabilidad al mejoramiento del desempeño en cuanto al pensamiento creativo y las habilidades comunicativas del niño.

Los medios audiovisuales permiten recrear imágenes, palabras sonidos y colores de una manera más dinámica y llamativas para un público como el de los niños, que están siempre buscando algo que les cuente una historia y los incentive a ver algo diferente; y de esta forma realizar interpretaciones de los temas vistos y recolectados en esta presentación que se llevará en este trabajo a los libros.

Buscar diseñar interfaces que sean intuitivas, entretenidas, predecibles, comprensibles, controlables y confortables, en donde se expongan las reglas claras y concisas, estructuradas de manera concreta, en oraciones cortas, en tono amigable, tipografía


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

comprensible - tamaño grande. También, introducir estímulos permanentes (sonoros o visuales) que mantengan vivas la imaginación y la fantasía.

Aprovechamos las habilidades ya desarrolladas en los niños en su etapa preescolar y fomentamos el fortalecimiento de las aptitudes de la etapa escolar, (formas, sonidos, tamaños, tacto, olores), y los juegos (reglas, asociaciones, roles), aportan muchísimo en el diseño de las interfaces tanto en forma (en el caso del software en la manipulación de teclado, el mouse, los controles o tabla) y contenido (tratamiento de las formas a nivel de colores, texturas, tamaños y composiciones).


Aprovechar estas habilidades favorecen a las personas que poseen habilidades marcadas y destrezas en diferentes contextos creativos. Destrezas como recorrer, reconocer, recordar imágenes rápidas y simultáneamente detectar cambios sutiles en tamaño, color, forma, movimiento o textura todo en relación a las diferentes herramientas gráficas audiovisuales aprovechados para cualquier contexto. (ibid, 522)

Hoy en día vemos en la educación un estándar de enseñanza muy establecido, dejamos de lado la innovación, los experimentos y experiencias que hacen que el niño y las personas por lo general aprendan más. Vemos algo muy estructurado y general, donde lo

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


aparentemente importante es enseñar porque es una “obligación” estipulada por los estados, manejando el reconocimiento del saber por una nota alta y no por una experiencia duradera, sabiendo que todo es más que una nota y será algo que quedará para toda la vida. Con el desarrollo de este proyecto se encontraron algunos puntos importantes, que explican la importancia de lo gráfico y el pensamiento creativo, para la educación en sus primeros momentos.

*Para Piaget:* “El desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno.” Con el concepto que maneja Piaget se puede ver un punto de partida muy favorable en el que el niño se empapa de experiencias y de realidades que él mismo va construyendo con un constante cambio. *La “Educación, para la mayoría de la gente, significa tratar de llevar al niño a parecerse al adulto típico de su sociedad... pero para mí, la educación significa hacer creadores”* afirma Piaget. La educación y todos los medios que se encuentran para llegar a ella son realmente muy desde el hacer lo que el docente quiere ver como resultado y no desde lo que el niño produce y crea para llegar a una misma solución; lo cual quiere decir

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


que esto imposibilita que el niño por sí mismo de un resultado óptimo gracias a sus capacidades y forma libre de desempeñarse ante cualquier actividad, donde pueda aprender de lo que él hace y ofrece y no regido solo por las imposiciones o normas también gustos de un maestro anulando totalmente lo que el niño trabaja a su percepción.

Y estas cosas no llevan siempre a lo mismo, se pretende que con la mera clase el niño v a a adquirir lo que necesita para la vida, pero no resulta tan fácil y se buscan otras alternativas como talleres, planas y libros que complementan y le dan a entender cosas que podrá aplicar en un futuro. Por esta razón el uso de herramientas gráficas y desarrollos interactivos, se hace tan importante para el niño en esta época, por lo general las cosas llamativas son las que se detectan y se entienden con más facilidad. Cerrillo, P. y García, J. (2000) “los libros para niños siempre tienen ilustraciones. El ilustrador es el encargado de proporcionar a los pequeños el placer de mirar y el aliciente visual que les incite a la lectura, creando imágenes capaces de interesarles. Otra cosa es que consiga que esas imágenes le gusten más o menos, contribuyendo con ello al mayor o menor éxito del libro.” Cerrillo y García, (2000). El niño al desarrollar un pensamiento creativo, deja que la imaginación le muestre historias y le cuente importantes enseñanzas. Por esta razón, vemos necesario apoyarse de las cosas que salen de lo habitual para hacer del aprendizaje

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

algo mucho más práctico que permita la comunicación y el entendimiento básico objetivo del menor.

Entendiendo de forma simple, por medio de diferentes herramientas como la del audio libro animado, que es lo que se pretende crear, implementando una forma práctica de asumir estas tareas como aprender a sembrar, manejar el dinero, actividades que hoy en día se han perdido, temas como el de cultivar un frijol y ver su crecimiento, o las listas tan conocidas que en algún momento de nuestras vidas toda madre le decide hacer a sus hijos para que lleven a las tiendas de barrio, y seguido de esto regresar a casa recibiendo la pregunta causante del manejo del dinero ¿cuánto le quedó?; muchas cosas sencillas y simples, que al final del día y por el resto de la vida servirán bastante, manejar también en el transcurso del libro otras actividades que incentiven lo que les gusta hacer o que les ayude a encontrar y entender la metodología educativa, manteniendo siempre en trabajo y desarrollo su curiosidad e imaginación en pro de nuevos conocimientos y su razonamiento.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

**HISTORIA** (Datos tomados de la Alcaldía Remedios)



# REMEDIOS

Remedios es un municipio de Colombia, localizado en la subregión nordeste del departamento de Antioquia.

**Habitantes**  
29.000 Habitantes  
(10.657 en la cabecera y 18.532 en el área rural)

Es uno de los municipios que pondrán a disposición parte de su territorio al servicio del proceso de paz.

El municipio Remedios cuenta con diferentes modos de producción como la minería, agricultura, ganadería, carne, madera...

Pero el principal factor industrial es la minería, lo que les da su mayor fuente de ingresos.


Municipio rodeado de una gran naturaleza, ríos y zonas rocosas que permiten la excavación de minas.

**Pero CUENTA CON**  
Una tasa de analfabetismo 19% Y una tasa de deserción escolar 6%

Tenemos en cuenta que para tener un desarrollo, se necesita de trabajo duro y una buena administración, pero dejamos de lado la enseñanza convirtiéndola en un segundo plano, nada se hace por los niños, no se hace nada para aprender.

**¿y dónde queda la educación?**

2.008 km<sup>2</sup>

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


Es un municipio que cuenta con instituciones educativas tanto rurales como urbanas las cuales son; Escuela Santa Teresita y Colegio Ignacio Yepes Yepes.

Siendo la educación uno de los puntos débiles en las zonas rurales, una de las condiciones básicas para organizar de manera apropiada los programas educativos, radica entonces en conocer cómo los niños de estas edades y lugares aprenden. Para ver cómo es posible estructurar el proceso de enseñanza de modo tal que se posibilite la asimilación de los conocimientos, la formación de hábitos, habilidades y la formación de sus capacidades.

Es por ello que se hace indispensable conocer el proceso de aprendizaje en estas edades.

La Alcaldía de Remedios informa que “Juntos haremos que la educación y cultura en nuestros habitantes sean una prioridad y no una opción” no se puede olvidar el poder que el aprendizaje tiene para el futuro, los saberes y la conciencia que se adquiere durante esta etapa, hacen que la economía, la cultura y todo en torno a este municipio crezca, dándole un alto reconocimiento y un alto nivel de formación.


Uno de los motivos más importantes frente a la educación y más en los municipios de Antioquia es cómo se enfrentan a las nuevas generaciones, las cuales se acercan más a lo digital y su formación. Por su parte hemos evidenciado tomando parte de la situación que se vive actualmente es la modalidad virtual donde los recursos digitales toman fuerza y se

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

hacen necesarios para el desempeño de las mismas actividades; la pregunta es *¿De qué manera se les está inculcando el buen uso de estas ayudas audiovisuales, tanto en sus hogares como en las instituciones?* Gran parte de la motivación para este proyecto, lo cual responde muchas de las inquietudes; es como desde el diseño gráfico podemos mejorar y llevar a cabo la elaboración de una idea que tome forma constante donde todos hagamos parte del proceso; procesos en el hogar, actividades con los maestros y los niños para obtener un espacio de mayor aprendizaje sin tanta presión y más como una forma dinámica sin prohibiciones para permitir ese lado participativo en cualquier de los espacios de la vida cotidiana.


#### ***4.1 IMPRESO / DIGITAL***

Teniendo en cuenta que los niños se distraen con tanta facilidad y que en la actualidad permanecen más en sus celulares o en el televisor, desde el diseño se pueden ver miles de estrategias y elementos gráficos cuyos objetos, ilustraciones y colores serán llamativos para mantener la atención del niño y las ganas de seguir indagando en él. Esto ayuda a padres, docentes y psicólogos a ver y entender los avances que tiene el niño y le generará

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


una serie de clarificaciones que le permite saber en qué se desempeña el alumno, en que le va bien, cuáles son sus fallas y cómo seguir avanzando dejando de lado en muchos casos esas tareas de repetición, pasando de lo impreso a lo digital y unificando la tecnología para jugar y aprender; convirtiéndola en algo completamente productivo que realmente le enseñe. Rossi, C. (2011).

Un tema a tener en cuenta es la evolución de las tecnologías con el internet estos nuevos métodos, estas tecnologías implica a un grupo amplio en el que no solo están los niños, también están padres y docentes, a los cuales es importantes inculcarles que el tema de la tecnología y las ayudas que brinda no son un tema tedioso ni inalcanzable al contrario un conocimiento útil y estratégico para el desarrollo en lo largo de su vida, como apoyo de crianza y sobre todo educativo. Considerando que ambientes donde la educación tiene un nivel muy bajo y desertor. Por otro lado, De Leguizamón (1980) habla de los medios masivos de comunicación y el efecto que han tenido en todos los ámbitos y cómo ha afectado y contribuido a uno de sus más grandes receptor: Los niños, una generación que es muy receptiva, que tiende a repetir y adoptar costumbres, actos o palabras de los grandes medios. Por esta razón vemos la necesidad de incluirla en el proyecto y mucho más en esta época. La necesidad del entretenimiento presente se apodera de todos

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

convirtiéndola en una búsqueda diaria, y ¿Por qué no ver en el entretenimiento una oportunidad para ver el desarrollo personal del niño? Podemos ver como los medios y los libros se unen porque como dice Alejandra Acosta una ilustradora editorial y tallerista de Domestika "Los libros son el primer acercamiento que tienen los niños al arte y a las grandes historias"

Tenemos como referente el título de un apartado de la revista escrito por Delfina Trinca el paso de lo editorial a lo digital es sin duda “ una modernización inevitable o una necesidad impuesta” no podemos dejar de lado, que todo la realidad de este nuevo mundo revolucionario por la tecnología y el sin número de herramientas que facilitan de alguna manera la comunicación, la información y el ocio que invertimos en estos aparatos es de gran ayuda, nos simplifica al mínimo cada acción como la de leer un documento o un texto libro; pero la pregunta que mucho nos hacemos es ¿cómo hacer que los niños aprendan de la tecnología?. Con este trabajo vemos la necesidad de que en las primeras etapas del aprendizaje se implementen las tecnologías, para el bien, dejando de lado lo que en la mayoría de las veces se dice, de que son una distracción y no aporta en nada al entendimiento de saberes constituidos en estos momentos de crecimiento intelectual.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Vemos la necesidad de la inclusión, mostrando una nueva experiencia que trae consigo grandes beneficios, como la reducción de costos en textos físicos que muy probablemente al estudiante no le gustaran, por su gran cantidad de información, su poca interactividad, uso y poca practicidad; “A los lectores se le podían ofrecer una infinita variedad en lo visual: lectura más ágil; mejor aprovechamiento de los recursos editoriales, diseño y estilo editorial mucho más amigables, etc.” Trinca (2016).


## **5. ESTADO DEL ARTE Antecedentes Teóricos**

Se debe tener en cuenta que en Colombia existe un problema académico donde se debe replantear los métodos de enseñanza para fortalecer el modelo educativo, la educación siempre será la misma, es deber de nosotros hacer las adaptaciones que requiere la actualidad.

Gran parte de los estudiantes de Colombia cuentan con diversos problemas para el aprendizaje de la lectura, lo cual causa grandes falencias para el avance académico .

Podemos determinar varios factores que hacen del aprendizaje una metodología aburrida y poco interactiva:

- La calidad de la clase.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

- Interacción estudiantil.
- Uso de herramientas tecnológicas.
- Gran parte de los niños que estudian en el campo desertan.

“La educación en Colombia está ligada a una política de desarrollo cuyo énfasis radica en la cobertura, la calidad y la eficiencia. Por alguna razón existe una contraposición entre estos tres pilares, pues al aumentar uno, disminuyen los otros. (María, s.f.)”

Basándonos en todos los documentos hallados podemos determinar que Colombia está pasando por una problemática estudiantil, esto nos lleva a tomar conciencia y medidas drásticas para el mejoramiento de la educación. Adjunto a eso denotamos que las capacidades educativas desconocen las ayudas audiovisuales


A través de los años se han generado diferentes teorías de aprendizaje, una de ellas es la de Ausubel, D. (1983). Donde nos damos cuenta que el aprendizaje significativo no es algo tan simple como habitualmente pensamos. No consiste únicamente en adquirir conocimientos mediante el estudio o la experiencia, sino que va más allá. No es una cuestión dicotómica (todo o nada, aprendemos o no aprendemos), sino que se trata del grado de significatividad con el que aprendemos, que depende de la calidad y la cantidad

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

de los vínculos que establecemos entre los conocimientos previos y los que estamos aprendiendo.


Otro de los factores más importantes es la creación de diversas metodologías educativas donde el estudiante tenga una alta participación, cambiando el entorno académico para así estimular el aprendizaje, para lograr este cambio se opta trabajar mediante los medios audiovisuales, los cuales ayudan al mejoramiento del estudio y la captación de información se hace más vivencial, teniendo en cuenta que los padres también deben contar con una alta participación para el crecimiento personal y académico del alumno.

Los profesores deben educar y empezar a hacer uso de estas nuevas técnicas para la participación activa de esta nueva época de medios, la comunicación virtual y las ayudas virtuales son el apoyo necesario para lograrlo. “La cooperación necesita información veraz, amplia de los hechos; la reciprocidad requiere de variedad de opiniones, situaciones, tendencias, creencias, costumbres. Los medios de comunicación, si son verdaderos transmisores, proporcionan a los individuos la posibilidad de conocer problemas de su entorno y crear la sensibilidad necesaria para potenciar la participación de los niños.” PÉREZ, L. (1998)

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

En la construcción de este trabajo se observa la importancia y el valor que tiene el aprendizaje, que no es solo un tema de llenar a los niños de pura información innecesario, enfocándonos siempre en cosas del pasado que no nos ayudan en un futuro a hacer algo por nosotros mismos, se aprenden las cosas por momento, por un examen y por una nota, pero al fin nada de esto nos aporta en nuestro diario vivir. Explorar nuevas habilidades y formas de aprendizaje donde se mejore no solo la expectativa frente a la enseñanza si no la importancia que tiene el lenguaje verbal en el desarrollo infantil las forma de desarrollar su pensamiento creativo, con todas las habilidades que poseen y a la necesidad de ofrecer estas experiencias literarias-digitales, como alternativas frente a situaciones de la vida cotidiana en un ámbito educativo. Con esto queremos incluir en el libro y en la red social Instagram toda una experiencia tanto en formato como en diseño, mostrando dinámicas en video, la inclusión de ilustraciones que acompañen el texto y la interactividad y reconocimiento de elementos técnicos, para el buen uso en las aulas y en las casas de aparatos tecnológicos.


La idea no es aprender por obligación, ni como una forma de imposición la cual solo lograra una deserción tanto académica como personal del niño, se busca la manera de enseñanza significativa que depende de la calidad y la precisa de la informática que

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

establezca un vínculo entre los conocimientos que son impuestos y los que se desean alcanzar de forma autónoma.

Mediante un tema tan amplio como el paso de la materia física a lo digital donde se busca resaltar el aprendizaje a través de nuevos conocimientos vistos desde otros puntos y reduciendo en uno solo las actividades lúdicas que muchos docentes ponen en sus clases, “el método Montessori propone la creación de un entorno estimulante para que cada niño desarrolle su propio método de aprendizaje siguiendo su curiosidad innata y uno de sus pilares más importantes para el desarrollo del pensamiento creativo y habilidades comunicativas es su manera de absorción inmediata “Fundación Argentina Montessori (2018) no solo en los colegios se aprende, también se aprende en las casas, hoy en día vemos esto como una gran solución durante a la gran crisis proporcionada por el Covid-19, y evidenciamos que de alguna manera la misma evolución lo hace necesario para enfrentar estas situaciones, con un futuro en el que se establecerán más clases virtuales, más aprendizaje individual y asincrónico; con un alto índice de progreso para nuevas regiones como la de Remedios Antioquia.


Los profesores deben educar para la participación, los medios de comunicación son el apoyo necesario para lograrlo. La cooperación necesita información veraz, amplia de los

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

hechos; la reciprocidad requiere de variedad de opiniones, situaciones, tendencias, creencias, costumbres. Los medios de comunicación, si son verdaderos transmisores, proporcionan a los individuos la posibilidad de conocer problemas de su entorno y crear la sensibilidad necesaria para potenciar la participación de los niños. PÉREZ, L. (1998)

El crucial aporte de Piaget (1974) en este ámbito, fue caracterizar las operaciones intelectuales propias de cada una de las etapas en el desarrollo de un niño, al tiempo que sus principales debilidades consisten en desconocer el papel de los contenidos y el carácter sociocultural de estos procesos. Para desarrollar el pensamiento también se necesitan instrumentos del conocimiento, mediación y un contexto determinado en el cual operar, tal como demostraron los enfoques socioculturales. Esta conclusión será fundamental para distinguir las propuestas en educación formuladas por los seguidores de Piaget y los de (Vigostky). El fin de la educación para los enfoques vigostkianos, será jalonar el desarrollo. Y debido a lo anterior, darán un mayor peso a la mediación cultural y enfatizará en la integralidad, los contenidos y la contextualización, reconociendo con ello el carácter social, histórico y cultural siempre presente en nuestras ideas.

Como medida alternativa para el mejoramiento de la educación se busca plantear una mejor metodología para la enseñanza, donde los estudiantes y los profesores tenga una

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


mayor participación e interacción, haciendo uso principal de la animación, todo esto con el fin de tener un incremento en el aprendizaje de lectura a temprana edad, lo cual favorece las cifras de analfabetismo que aún sigue presentando Colombia, esto nos llevaría a un bien común y social.

La ilustración y animación es una herramienta interactiva que se ha venido usando durante décadas para enseñarles a los niños o influenciarlos a tomar decisiones, “Los pensadores de la Ilustración querían modernizar el sistema educativo y desempeñar un papel más central en la transmisión de estas ideas e ideales”, esta metodología puede ser implementada en las aulas de clases para mejorar el rendimiento académico y transformar algo que siempre lo vemos como monótono y aburrido.

### **5.1 E-Learning**

Para este proyecto vemos el E-learning como una herramienta online ya que es un aprendizaje digital que mostrara el producto (Libro) y generara un trabajo entre el niño, tutor y los medios electrónicos.


Este término comprende en su gran mayoría un trabajo pedagógico, en el que se quiere dar una información puntual o variados temas de interés para sus lectores o receptores;

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

este concepto es de gran utilidad en estos tiempos en donde la presencialidad en el aula se ha visto más afectada y se ve que el trabajo que cada niño con sus padres hacen, convirtiendo esto en algo didáctico y de gran ayuda para los docentes que no pueden estar al lado explicando el tema como lo hacían antes. *"Una Formación con Internet es un ambiente creado en la Web en el que los estudiantes y educadores pueden llevar a cabo tareas de aprendizaje. No es sólo un mecanismo para distribuir la información a los estudiantes; también supone tareas relacionadas con la comunicación, la evaluación de los alumnos y la gestión de la clase."* (McCormack y Jones, 1998). Observamos que es una forma flexible y económica la hora de dar una clase y aprender, ya que no es necesario comprar un material o libros que en muchos casos son costosos y al final no son vistos completamente, sino que también se puede actualizar el contenido deseado con facilidad sin necesidad de arrancar una hoja o borrar un tablero y siempre se llevara de la mano con los equipos tecnológicos.

## **5.2 Tipos de E-learning**

En la actualidad se presentan tres tipos base de E-learning como son:

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

**B-Learning** (Blended Learning): Que es una combinación entre los métodos tradicionales y la tecnología.


**M-Learning** (Aprendizaje Móvil): En esta solo está la tecnología, se pierde completamente el aprendizaje presencial del salón de clase y su entorno.

**U-Learning** (Aprendizaje Ubicuo): También se combina el método este siendo más asequible en cualquier momento ya que es más asincrónico.

Con este trabajo en ningún momento queremos dejar de lado el proceso tradicional, pero si queremos mostrar que no solo en una clase se aprende, que sea en casa o en cualquier lugar puedes leer contenido de calidad y se puede compartir temas de estudio a niños para muy posiblemente abordarlos más adelante en las clases presenciales y que estas sean mucho más fáciles de entender gracias a un conocimiento previo.

## 6. METODOLOGÍA

La investigación se basa en un enfoque cualitativo desde la etnografía, método descriptivo, que interpreta desde el sujeto, la cultura y el entorno.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

La Investigación Cualitativa, pone su énfasis en estudiar los fenómenos sociales, en el propio entorno natural, en el que ocurren, dando primacía a los aspectos subjetivos de la conducta humana, sobre la característica objetiva, explorando sobre todo el significado del actor humano. Los métodos cualitativos, estudian significados intersubjetivos, estudian la vida social, en su propio marco natural, sin distorsionarla ni someterla a controles experimentales. (Ruiz, 2012)

Con la etnografía vemos una descripción de pueblos y culturas por medio de una observación a detalle de costumbres, comportamientos y modo de vida de los habitantes de Remedios Antioquia, una población que se ha visto apartada en temas de educación. Con este libro animado queremos mostrar un poco de historia alrededor de este municipio, y demostrar por qué es tan importante invertir en la educación viéndose en este lugar en un segundo o tercer plano, debido a la mentalidad que manejan en la que nada importa más que el trabajo.

## **6.1 MÉTODO**

### **Design thinking**

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Metodología para la resolución de problemas de forma creativa incluye empatía, imaginación y experimentación. Con ella, pueden ofrecer soluciones efectivas e innovadoras, con el fin de obtener resultados óptimos. Todo basado en la búsqueda de alternativas eficaces que empleen la aplicabilidad de herramientas gráficas las cuales se apoyan en las ayudas audiovisuales.


Teniendo en cuenta el uso de los 5 pasos básicos de DESIGN THINKING

#### 1. Empatizar

-Con la observación que tenemos de los niños y los padres de las escuelas de Remedios, tomamos bases y buscamos elementos que sean de impacto para la creación del libro y el manejo de la red social. Se pudo ver que la mayoría de los menores de edad ya tienen acceso a un celular o a un artefacto electrónico y que en muchos casos los padres priorizan la información que ellos deben ver o deben conocer.

#### 2. Definir

-El mapa de empatía dado por los conversatorios y la observación que teníamos con los niños, hacemos una temática de utilidad en el libro, convirtiéndolo en más que eso más

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

que un manual de supervivencia y de vivencias que tanto padres, docentes y niños podrán tener.


### 3. Idear

-Se trabaja una lluvia de ideas para elaborar y mostrar el libro en redes sociales, y con el cumplimiento de cada punto tratado e investigado se hace van uniendo los puntos.

### 4. Prototipar


### 5. Evaluar

Hoy en día se hablan de temas como la escuela, el colegio y la educación; pero se necesitan habilidades para adaptarse al continuo cambio que conlleva a soportar, estos cinco pasos que representan un alto índice de innovación estamos en una constante “búsqueda de la dinámica transformadora de la realidad” Zyfer Corporativo (2017) potenciándolas a través de capacidades creativas; de esta manera hay un orden para trabajar con este modelo de una forma más profunda y amena, impulsando la mentalidad crítica, la imaginación, el diálogo y el pensamiento creativo constante. Con este trabajo pretendemos resolver la necesidad que abordan muchas de las instituciones, en la que no saben qué hacer con el tema de las tecnologías en el aula, concibiendo esta como una

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

distracción, por esta razón primero buscamos entender a los profesores, padres de familia y a todos aquellos que tienen contacto directo con los niños y realizar una herramienta de ayuda para la difusión de temas en la clase y de esta forma hacer que las redes sociales y los aparatos tecnológicos sean algo realmente productivo y educativo.

La recolección de Información: A través de esta técnica, se obtienen la información más relevante, las investigaciones y publicaciones que se han realizado acerca de los modos de estudio y sus funciones actuales por el mejoramiento y la implementación como alternativa de herramientas gráficas audiovisuales que buscan la mejoría de las habilidades comunicativas y pensamiento creativo en niños de 5 a 10 años quienes se encuentran en etapa de crecimiento y absorción del conocimiento para su desempeño educativo. Además estamos entrando a una época en la que se observa una nueva modalidad para adquirir conocimientos, de una forma más digital y a distancia de los salones de clase, donde el estudiante maneja su tiempo y sus labores dependen de él, convirtiéndolo en algo mucho más independiente, por lo cual es importante evaluar que estos espacios y modalidades que se brindan pueden convertirse en algo aún más enriquecedor “Lo digital no tiene por qué ser considerado como un impedimento o algo

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


aburrido, es responsabilidad desde el docente hasta el padre de familia poder dar ese apoyo .

La creatividad y la razonabilidad, son dos de los puntos esenciales que se desea fomentar en la población de la primera infancia, con la aplicabilidad de este proyecto en las aulas. Nos basamos en una recolección de estrategias para resolver problemas de una manera más inclusiva y práctica, el Design thinking enfocado a lo educativo trata de “herramientas y procesos de diseño que fomentan la proactividad” IDEO LLC (2012)

Con cada paso escuchamos, conocemos la región y observamos cuales son las problemáticas del municipio y el efecto que este tiene en las escuelas, la clave es hacer un trabajo en conjunto, algo colaborativo donde nosotros como investigadores conocemos y hablamos de forma empática y amigable con personas de la región, y con otros docentes y padres que nos muestren un poco otros puntos de vista des de la ciudad y lo rural; “Es un elemento experimental que permite que pruebes diferentes formas y modos de resolver una situación en concreto hasta llegar a la solución más favorable” Tutorías en red (2017).

## 6.2 HERRAMIENTAS

**TÉCNICA:** Entrevista-Grupo focal (INVESTIGACIÓN CUALITATIVA)


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## **ENTREVISTAS CORTAS**

La entrevista informal abordada mediante la perspectiva cualitativa es una de las herramientas más flexibles y llena de datos que nutren la investigación, utilizamos distintas formas de presentación, pero sus preferencias serán orientadas de forma abierta, lo que permite una investigación más precisa en este sector, en donde libremente se dé cuenta de todos los puntos de vista, para que estos en forma de relato nos cuenten una historia basada en hechos reales con los que sea posible apoyar el objetivo del proyecto con sus ventajas y también abordar posibles complicaciones que puedan solucionar con la ayuda de los encuestados.

Mediante la investigación hacemos uso de entrevistas cortas y estructuradas pasando por un proceso de selección de información, aquellos puntos importantes que queremos tratar, seguido de esto tomaremos todos los datos a modo de lluvia de ideas y lo ordenaremos a modo tal que sean tratados a puntualidad en el libro animado.

Se realizarán estas entrevistas a algunos docentes del sector de Remedios y algunos docentes de la ciudad, a algunos padres de familia que conozcan del comportamiento, las

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

metodologías que usan en las clases y en las casas para el proceso de educación y aprendizaje.

### **Guía Entrevista**

a. Nombre: \_\_\_\_\_

b. Ocupación: \_\_\_\_\_

c. Cuéntenos un poco de cuál es su labor con los niños

d. ¿Cuál es su percepción sobre las herramientas tecnológicas en el aula de clase?


e. ¿Qué es lo que más les llama la atención a los niños en las clases?

f. ¿Qué actividad dinámica realiza en las clases con más frecuencia?

g. En estos tiempos de pandemia, y en los que hemos pasado mucho a obtener un aprendizaje virtual ¿Qué herramientas maneja para la difusión de las tareas y el desarrollo de las actividades?

Muchas de estas entrevistas serán comunicadas de forma virtual, vía zoom o como comunicación directa de WhatsApp, por medio de audios.


### **ENCUESTAS (INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA)**

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Las encuestas son una alternativa de recolección de datos, las cuales permiten abordar un análisis desde el porcentaje, orientado siempre por el problema de investigación y siendo guía para la adaptación del proyecto en temas importantes. Es un ejercicio que trae consigo un diseño y una ejecución que puede tener distintas respuestas desde preguntas ya estipuladas.

La metodología que se usará para la recolección de la información será mediante una entrevista cuantitativa donde los entrevistados tienen que seleccionar una de las respuestas, en el formulario que se les entregará no habrá preguntas correctas o incorrectas. La encuesta que se realizará tiene como objetivo hacer una amplia recolección de información, donde a los entrevistados se les presentará un cuestionario con 10 preguntas y basándose en sus respuestas se tomarán decisiones para ejecutarlas en la creación del proyecto.

Las preguntas que abordamos en este apartado van guiadas por el conocimiento y reconocimiento de las tecnologías, y el efecto que tiene sobre la enseñanza. manejamos temas como el color y la parte gráfica, la herramienta de difusión que podemos manejar más adelante, qué efecto tiene este tipo de libros en los niños y cómo nos puede ayudar.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

### PREGUNTAS (CERRADAS)


1. Cómo docente de educación primaria, ¿cuál de los siguientes es el factor que más le influye para la enseñanza?

- a. El Aprendiz
- b. El contenido de las clases
- c. Ambiente escolar
- d. Educador
- e. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_
- f.

2. La educación en todos los niveles educativos se encuentra en constante transformación, estos cambios se ven reflejados en el incremento de dispositivos y herramientas de ayuda para la docencia y el aprendizaje; Cree usted que el uso de los dispositivos electrónicos afectó negativamente el desempeño de los estudiantes?

- a. Si
- b. No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


3. Teniendo en cuenta la diversidad de metodologías para la enseñanza, las cuales están cambiando los entornos educativos, ¿Qué metodología utiliza usted como maestro para una educación virtual?

- a. Trabajo en grupo
- b. Clase Teórica
- c. Clase práctica
- d. Enseñanza virtual
- e. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

4. Los niños de 5 a 10 años se encuentran en la primera etapa de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que los niños suelen observar todo de manera más curiosa y persistente, explotando así su creatividad para implementarla de diversas maneras a la hora de estudiar. Como docente, ¿Qué elementos interactivos le llama más la atención al estudiante?

- a. Los colores
- b. El diseño
- c. Las lúdicas
- d. Uso de dispositivos electrónicos

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


- e. Los personajes
- f. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

5. Uno de los mayores conflictos que está enfrentando la educación es la adaptación a los medios digitales, para el fortalecimiento académico del estudiante, ¿Utiliza herramientas interactivas como videos, libros animados, música etc., para el desempeño y desarrollo de su clase?

- a. Si
- b. No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. Los niños se ven influenciados en gran parte de su vida por sus padres, pero también hay un segundo factor que influye mucho y es la educación, ¿Que considera contundente realizar a la hora de enseñar una nueva temática?

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


- a. Un dibujo
- b. Mapa conceptual
- c. Un ensayo
- d. Subdivisión por colores
- e. Mapa mental
- f. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

7. Al hacer uso de los medios audiovisuales en las escuelas se está implementando diferentes áreas del conocimiento, las cuales pueden ayudar al mejoramiento de las clases y el desempeño del alumno, ¿el manejo de los dispositivos electrónicos debe estar permitido en las clases?

Si

No

, ¿Por qué? \_\_\_\_\_

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


8. La educación actual, impide un control total sobre la forma en la que aprenden los estudiantes. ¿Considera usted que un libro animado, puede ayudar y ser guía en trabajos de aprendizaje?

Si

No, ¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Cuál es la plataforma digital que más usa para informar y tener contacto con el estudiante?

- a. Campus virtual del colegio
- b. Correo electrónico
- c. Emisora estudiantil
- d. Periódico
- e. WhatsApp
- f. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

10. Como profesional de la educación, ¿Que considera importante tener en cuenta a la hora de hacer un libro animado para niños?


- a. El color
- b. Los sonidos
- c. El lenguaje
- d. Los dibujos
- e. Todas las anteriores
- f. Otro, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

### 6.2.1 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Colombia es un país que mediante los años ha trabajado para mejorar la calidad de la educación, dejando atrás los índices de analfabetismo y aumentado la cantidad de estudiantes graduados.

Se decidió realizar una encuesta para conocer la percepción de los padres de familia y profesores de Remedios Antioquia ante la educación primaria, teniendo en cuenta a todas las personas sin excluir su profesión.

El total de personas encuestadas fue de 80 y estos fueron los resultados obtenidos.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

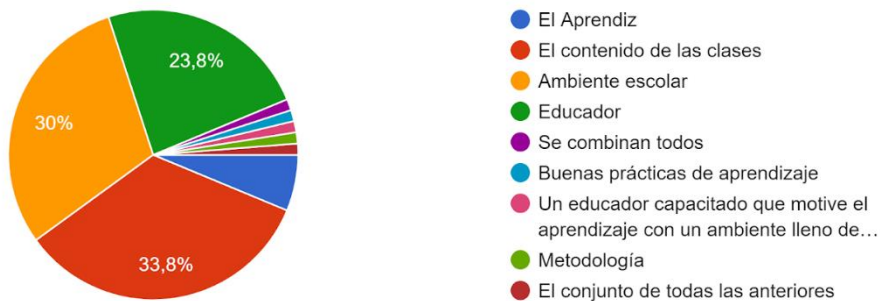
**Formulario de la encuesta:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdyDMBYVKZHB8yIxJxp8iQKBm8JFtu9OuH2a9vXYUrG5gT4IA/viewform>


1.

¿Cuál de los siguientes factores es el que más influye en un buen aprendizaje?

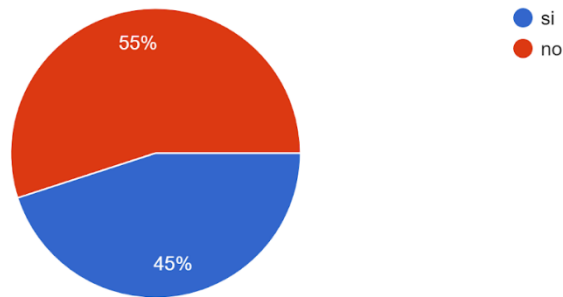
80 respuestas



El 33,8% respondió que el contenido de las clases es lo más importante para su desarrollo, el 30% ambiente escolar debido a que este puede influir en las emociones del estudiante para tener una buena enseñanza, 23,8% recalca que el educador es el ente que más influye en el aprendizaje, el 6,3% dice que el aprendiz, el 1,2% se deben combinar todos, 1,2% Buenas prácticas de aprendizaje.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


La educación en todos los niveles se encuentra en constante transformación, estos cambios se ven reflejados en el incremento de dispositivos y...ó negativamente el desempeño de los estudiantes?  
80 respuestas



2.

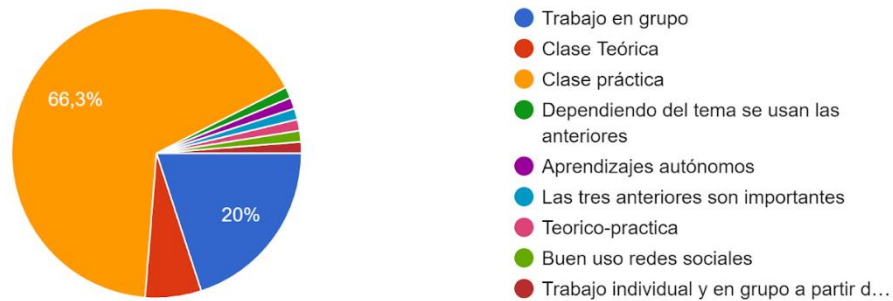
El 55% de los encuestados aceptan que el aprendizaje no se ve afectado por el uso de dispositivos electrónicos, viéndolo como una herramienta más para mejorar las metodologías de estudio, y el 45% dicen que los dispositivos electrónicos afectan negativamente al estudiante para su estudio.

3.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Teniendo en cuenta la diversidad de metodologías para la enseñanza, las cuales están cambiando los entornos educativos, ¿Qué metodología usa usted para enseñar o aprender mas fácil?

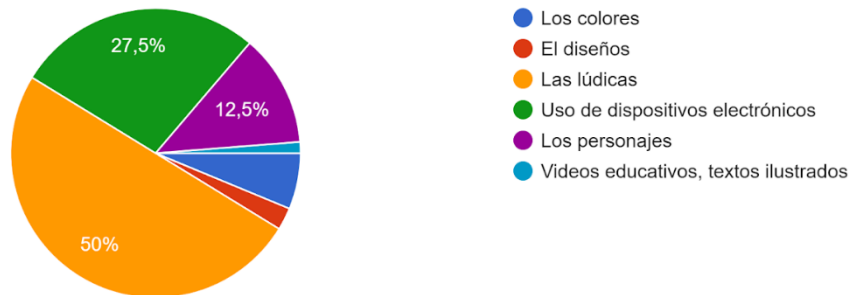
80 respuestas



66,3% de los encuestados responde que la mejora metodología para el aprendizaje s on las clases prácticas, el 20% fomenta el trabajo en grupo, 6,3% dicen que las clases teóricas ayudan a aprender más fácilmente y el 6,5% dan diversas respuestas como Aprendizajes autónomos, Teórico-practica, Buen uso redes sociales y Trabajo individual y en grupo a partir de guías de aprendizaje basadas en el modelo pedagógico constructivista personalizado.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Los niños de 5 a 10 años se encuentran en la primera etapa de aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que los niños suelen observ...teractivos le llama más la atención al estudiante?  
80 respuestas

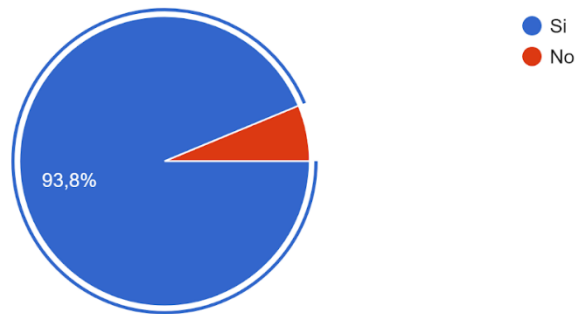


4.

50% responde que las lúdica en la enseñanza son muy importantes para cautivar al estudiante, 27,5% afirma que el uso de dispositivos electrónicos para la enseñanza ayuda a llamar la atención para mejorar en el estudio, 12,5% dice que los personajes, 6,3% apoyan la implementación de buenos colores, 2,5% diseño y 1,2% Videos educativos, textos ilustrados.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Uno de los mayores conflictos que está enfrentando la educación es la adaptación a los medios digitales, para el fortalecimiento académico del es...a etc; para el desempeño y desarrollo de su clase?  
80 respuestas



5.

El 93,8% hace uso de herramientas electrónicas para convertir las clases en un espacio más interactivo, mientras que el 6,5% no hacen uso de ninguna de las herramientas mencionadas anteriormente.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Los niños se ven influenciados en gran parte de su vida por sus padres, pero también hay un segundo factor que influye mucho y es la educación...realizar a la hora de enseñar una nueva temática?  
80 respuestas

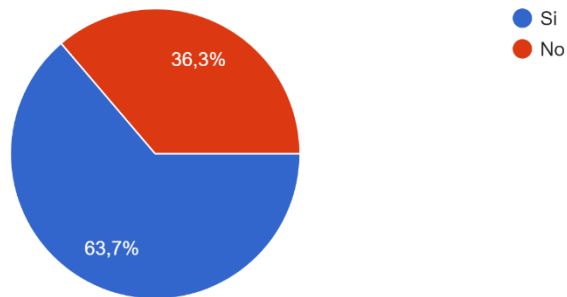


6.

El 43,8% de los encuestado dicen que con un dibujo se puede explicar un nuevo tema para los estudiantes, 25% hace uso de mapas conceptuales para abordar temas nuevos, 20% prefiere los mapas mentales, el porcentaje restante de los encuestados dan diversas respuestas como el ensayo, subdivisión de colores, una situación contextual y hacen referencia a la motivación del estudiante.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Al hacer uso de los medios audiovisuales se está implementando diferentes áreas del conocimiento, las cuales pueden ayudar al mejoram...electrónicos debe estar permitido en las clases?  
80 respuestas

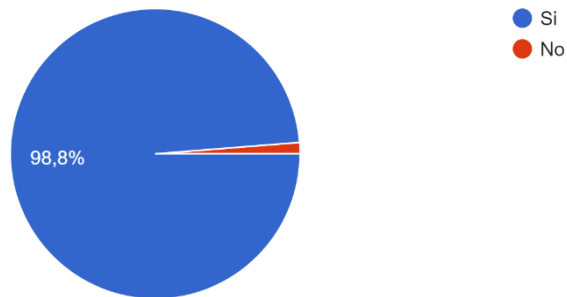


7.

63,7% dicen que el uso de dispositivos electrónicos debe ser autorizado en las aulas, siempre y cuando sea para uso académico y el 36,3% no aprueban el uso de dispositivos electrónicos ya que estos pueden interferir a la hora de aprender.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

La educación actual, impide un control total sobre la forma en la que aprenden los estudiantes.  
 ¿Considera usted que un libro animado, puede ayudar y ser guía en trabajos de aprendizaje?  
 80 respuestas



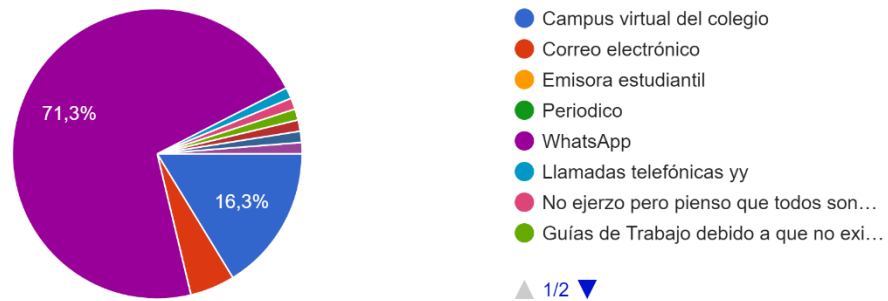
8.

98,8% responde que el uso de un libro interactivo puede ayudar a mejorar la interacción con el estudiante y hacer mejorar la práctica de dispositivos electrónicos, el 1,2% equivalente a 1 personas dice que no serviría.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


¿Cuál es la plataforma digital que más usa para informar y tener contacto con el estudiantes, docentes y padres de familia?

80 respuestas



9.

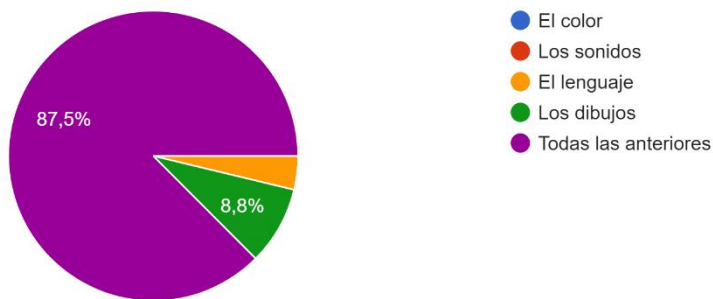
Gran parte de los encuetados hacen uso de redes sociales, ya que estas brindan una comunicación instantánea, evitando ingresar a otras plataformas las cuales hacen más tardía la comunicación.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

10.

Como profesional ¿Qué considera importante a la hora de tener un libro animado para niños?


80 respuestas



Los colores, sonidos, lenguaje y los dibujos son los factores que más influyen a la hora de crear un libro animado.


### 6.2.2 CONCLUSIÓN DE RESULTADOS

Al analizar la encuesta hecha anteriormente, podemos determinar qué factores afectan el desempeño académico en Remedios Antioquia, dándonos la oportunidad de hacer un diseño nuevo y fresco el cual se pueda hacer interactivo mediante las diversas plataformas que podemos encontrar en internet. Cada uno de los ítems se debe tener en cuenta a la hora de desarrollar el libro y con esto presentar una propuesta adaptada, que permita informar y generar un aprendizaje.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## 7. PROPUESTA GRÁFICA

El diseño del libro digital animado, busca tener ilustraciones tanto análogas como digitales y el uso de elementos relacionados con el lugar al que va dirigido el libro teniendo siempre presente al niño como elemento principal y contundente. En este caso el municipio de Remedios- Antioquia el cual hará parte de esta iniciativa; incluyendo elementos históricos en donde los estudiantes y docentes se sentirán identificados, y buscarán referenciar cada dibujo o situación; con algo de la vida real. Es importante destacar que una sesión la cual nos motiva en la elaboración de este proyecto es poder incluir una comunidad la cual tiene talentos excepcionales, historias, formas de vida, costumbres con el fin de rescatar todo aquello que se ha venido construyendo a lo largo de los años y cómo podemos ser parte de ellos transformando vidas, momentos, vivencias, experiencias tanto a nivel personal como educativo; constructores de cultura desde niños aprendiendo el sentido de pertenencia y el valor de la riqueza que poseemos y como en estos pueblos tan lejanos es posible llevar de la mano todo conocimiento que deje en

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

evidencia todas las actitudes, libro que si no es leído por los propios niños, será contado por las madres y docentes de la comunidad.




Grupo juvenil de acordeón, vive el vallenato (Municipio Santa Isabel, corregimiento de Remedios)



Juntos por la educación

Fotografías tomas de: Alcaldía de Remedios

<http://www.remedios-antioquia.gov.co/Paginas/default.aspx>

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Todas estas referencias culturales y espacios de esparcimiento también enfocados a la educación, serán manejados desde la ilustración una de las ramas del diseño gráfico, la cual queremos resaltar en la elaboración del libro, con frases muy conocidas por todos para acompañar los momentos de descanso del libro y de las mismas redes sociales .


Este libro además de ayudar al reconocimiento del espacio por parte del menor, generará la posibilidad de mostrarse en otras regiones, lo que le da a Remedios la oportunidad de exponerse de una forma más contundente con la educación mostrando muchos temas e historias de utilidad.



**a. Paleta de colores:**

Teniendo en cuenta que Remedios es todavía un lugar muy rural, que conserva sus orígenes, paisajes y grandes

raíces alrededor de las costumbres, se manejara una paleta de colores llamativa teniendo como base los colores primarios y la combinación que estos permiten para la atracción de los alumnos, lo que hace que también se conserve parte de las tonalidades de la arquitectura y componentes del sector.


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Abordando cada color de forma simbólica haciendo pie a la historia y relato que se desea contar. Siendo parte de cada página y de cada animación que contendrá el libro animado.

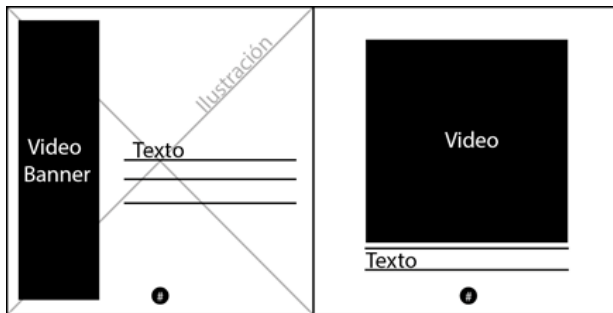
El uso del color verde azul manejado en la paleta de colores, es uno de los más importantes debido a que este desde la simbología del color representa la naturaleza, muy presente en Remedios-Antioquia, con su gran cantidad de Ríos naturales rodeados de majestuosos árboles de diferentes tipos que lo acompañan, también se ve muy presente en el parque, en sus paisajes y en sus lugares turísticos sabiendo que con cada árbol o planta se encuentra una gran fuente de vida, recurso mediante el cual la apropiación de conocimientos e interpretaciones sensitivas tomarán participación de las artes favoreciendo los pasos naturales entre unas y otras como nos muestra sabiamente, la tradición oral de las diversas regiones del país, parte de lo visual.

**b. Diagramación referente.**

El libro se presentará de forma digital este texto contará con un gran apoyo cultural y con esto las ilustraciones que lo respalden, con textos hagan más entendible y fácil de dirigir para los niños de 5 a 10 años o en su defecto el lector que les está contando la historia ; ya que lo que se pretende es dar una vista rápida pero dinámica donde el énfasis se centre en


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

su desarrollo del pensamiento creativo y habilidades comunicativas por sí mismos, permitiendo que cada uno se apropie de sus conocimientos, actividades y formas de expandir sus actitudes frente a las actividades que cada uno sabe desempeñar y resaltar.



La

animación del libro, va muy de la parte de los vídeos, basados en animaciones digitales simples que ayudan a explicar lo dicho anteriormente en el texto. serán cortos y usarán al igual que en todo proyecto ilustraciones tanto análogas como digitales, movimientos sencillos que reflejen el movimiento de animales y objetos, que comunicarán en las redes sociales de forma más activa.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

### c. Tipografías:


Se implementarán tipografías palo seco, que no sean complejas ni saturadas a la vista, mostrando una jerarquía bastante suelta y entendible. También se abordaron tipografías que terminan en punta roma para que de una forma más amigable se dé la información a los alumnos, por esta razón también se implementan letras creadas desde cero que sean divertidas pero entendibles. Se precisa sobre todo en los libros infantiles a los niños les gusta conocer nuevas cosas y a su vez tener variedad sin excederse ni fomentar un agotamiento a la hora de abrir o percibir el libro, pues la tipografía es vital en sus inicios de lectura; deben ser claras, legibles para que puedan ser reconocidas fácilmente.

Tipografías  
Tipografías  
Tipografías



	,	.	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9			
P	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W
X	Y	Z					
	—	a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z				

### d. Ilustración personajes: (Referentes tomados del libro original)

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21




### e. Boceto inicial



Se crearán ilustraciones de niños, amigos imaginarios y todo lo que va de la mano de la infancia, para incluir y hacerlos parte de la historia, manejando los colores llamativos ya mencionados anteriormente.

Para el paisaje y lo que acompaña la historia se usarán ilustraciones sencillas que, aunque simples digan mucho usándolas para retratar y no para opacar al

personaje.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

**f. Herramienta de desarrollo**

Para realizar este libro animado, se manejan 4 programas.

**g.** Illustrator y Photoshop: Para la construcción de personajes y paisajes de la historia, los cuales de forma vectorial ayudarán llamativa y visualmente al texto.

**h.** After effects: Servirá para crear movimientos sencillos, que serán producidos en varios mini videos, conforme avance el libro.


**i.** InDesign: Plataforma en la cual agregaremos todo el contenido visual, escrito y animado, realizando una diagramación coherente y fácil de dirigir por el espectador.

**j. Estructura del feed de Instagram**

**Nombre:** @exploradoresdeluniverso



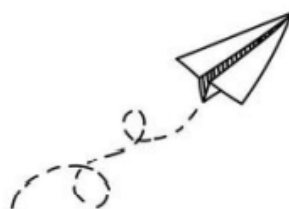
**Logo:** El logo es representado por una mochila en la cual los niños llevan su material a la escuela, un lápiz independiente libre para que puedan formar su propio futuro, lejos de la monotonía y retomando los bocetos y los primeros pasos de la educación infantil y finalmente una página escrita que representa la pedagogía acompañada de un avioncito de papel que representa netamente los sueños y la imaginación que vuela lejos en su imaginación constante.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21



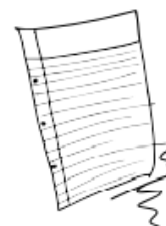
EXPLORADORES Y  
COLECCIONISTAS  
DE SUEÑOS

+



DEJAR VOLAR  
NUESTRA IMAGINACIÓN  
SIN LIMITES

+




LIBRES DE  
PLASMAR NUESTRAS  
IDEAS

Le damos el nombre de **Exploradores del universo**, ya que los niños están en constante búsqueda, en constante desarrollo y vivimos en un universo tan grande que toda forma de desarrollo intelectual debe ser promovida.

**k. Red social:**

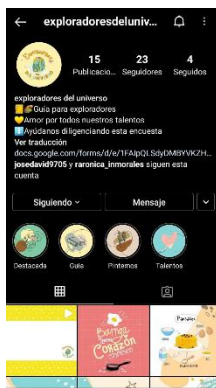
Se hace la elección de la red social Instagram como herramienta de difusión ya que es una plataforma donde la visibilidad puede ser mucho más fácil, también es apropiada para mostrar contenido de una forma más versátil y rápida gracias a su alcance mediante la actividad de los usuarios en redes sociales y su permanente deseo de compartir sus experiencias con su comunidad. Considerando que podemos llegar a muchas personas y unificar tanto a padres, docentes y estudiantes. A su vez partiendo de que nuestro


	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

producto final es un libro el cual queremos que logre un amplio acercamiento y visibilidad para una mejor claridad de su contenido a través de cada post.

- El feed de Instagram muestra una línea divertida no saturada con contenido para toda clase de público y en este caso principalmente para educadores, padres y niños, que ven en cada pieza una simulación animada, un video con una receta fácil, una frase de apoyo o de diversión y una imagen que acompaña al libro.

Mantenemos los colores establecidos y las tipografías variadas para generar impacto incluyendo siempre al niño en cada publicación. Se muestra en cada fila una temática que es abordada en el libro en gran escala siendo explicada y compartida por los receptores, haciendo de este libro una muestra de ayuda para todo el que lo quiera leer.



	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## I. Libro final




### Temas:

En Exploradores del Universo, abordamos variados temas que consideramos importantes y necesarios en todo aprendizaje y más en esta edad de la infancia, observamos que estos son olvidados y pasados por alto, no obstante, teniendo en cuenta que que son de gran utilidad y esenciales para el


futuro de todos.

- El manejo del dinero, saber ahorrar y ver la importancia que tiene una moneda para comprar lo que quieren y para valorar lo que se tiene.
- Los modales, el buen comportamiento, saber agradecer y pedir las cosas de manera respetuosa.
- La naturaleza, el amor y el cuidado de cada espacio.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

- El amor por la lectura y la magia que tiene cada libro con sus costumbres y su imaginación.
- La comida nutritiva presentada como un cuento, mostrando la importancia del buen comer.
- Los miedos a los que cada niño se enfrenta y el proceso de superación de estos.
- La importancia de la orientación y lo que deben de saber los niños a la hora de perderse en algún lugar.


Por esto a la final hacemos de este libro digital una total experiencia de explicación para los niños y de interacción para todos, mostrando pasos a tener en cuenta, un poco de historia ilustrada, la importancia de cada tema mostrada en cuentos y la presencia contante de la pedagogía en cada uno de ellos.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## 8. CONCLUSIONES


Con el proyecto de E-LEARNING PARA NIÑOS se analizaron diversas posibilidades de abordaje en las problemáticas desde el campo del diseño pedagógico, haciendo uso de elementos gráficos que pongan en evidencia una favorable implementación para la educación primaria.

Después hacer un amplio análisis se logró recopilar la información la cual hizo evidente los problemas de lectura y el desinterés por el estudio en estos tiempos del año 2020 al 2021 que presenta el pueblo Remedios - Antioquia, en donde el covid-19 deja un alto índice de analfabetismo preocupante ya que afecta a los niños y niñas de diferentes rangos de edad. Al evaluar la zona se puede evidenciar como ciertos lugares que son mayormente afectados, contando también con un segundo problema que es la virtualidad, muchos de los estudiantes no poseen los dispositivos electrónicos necesarios y esto dificulta un poco el proceso de aprendizaje que queremos abordar; pero vemos también que muchos padres cuentan con un celular o los mismos niños lo tienen y pueden ser usados como herramienta de implementación de estudio.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21


Se pudo comprobar que, la educación en todos los niveles se encuentra en constante transformación, atravesando grandes cambios que pueden favorecer o afectar a los estudiantes y docentes, hoy en día dar clase no es solo enseñar un tema o dictar unas cuantas palabras, sino que, es necesario que el modelo educativo este orientado a un modelo activo y participativo de la mano de los medios. Ya que muchas veces la falta de implementos educativos hace de las clases un martirio psicológico y aburrido para el alumno.

Notamos que este es un proyecto, se puede replicar en diferentes lugares de la ciudad, el país e incluso, del mundo, no sin antes evaluar las particularidades de cada espacio y adaptándolo a las necesidades específicas del territorio y la sociedad donde se piensa trabajar. A medida que se realizaba la investigación surgieron diferentes dudas las cuales nos guio en el camino para tomar buenas decisiones a la hora de poner en práctica el proyecto, desde el ámbito del diseño gráfico buscamos dar una solución donde se evidencia nuestra preocupación por los niños y la falta de atención que le estamos dando todos cuando realizamos un producto, desde el área del diseño buscamos dar apoyo a los procesos de transformación social de forma digital y con la ayuda de las redes sociales.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Uno de los aspectos que más llamó la atención es como algunos de los docentes entrevistados o padres de familia alegan que el uso de la tecnología distorsiona el aprendizaje, pero en una pregunta similar aceptaban que esta era una buena herramienta para llevar a cabo las clases, creando una controversia donde se evidencia la falta de conocimiento para el uso de nuevas tecnologías.

Nuestro libro busca generar interactividad con el estudiante mediante la virtualidad, haciendo uso de la plataforma de Instagram, donde se pueden encontrar publicaciones guías y apoyo de seguimiento sobre la educación y los temas que aborda el libro, claro está todo irá dirigido a sus padres quienes son los encargados de recibir la información para trabajarla junto a los niños .Brindando una experiencia diferente al consumidor, este producto tiene como fin enseñarle los primeros pasos a tener en cuenta en la primaria y su utilidad y desarrollo en el futuro, todo esto contando diversas historias y anécdotas de la vida cotidiana.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## 9. ANEXOS

<https://issuu.com/laurarestreporojas8739/docs/librofinal>

A través de la plataforma issuu presentamos el libro interactivo para su completa visualización por medio de este link.


### -Trabajo en equipo:

En este cuadro se muestra en evidencia el cronograma de trabajo, actualizado cada semana para un proceso más ordenado y hacer un desarrollo contante del trabajo.

Trabajo de grado	Descripción del trabajo	Encargado	Fecha	Estado
<b>IG</b>				
Definir nombre del libro	Posibles nombres para el libro: Exploradores Del Universo...	Todos	25-feb	Listo
Definir línea grafica	IG: saratommate Y raeloul	Lau-Estefa	25-feb	Listo
Informe	Importante Ir modificando y arreglando el Informe	Todos		Importante
Terminar libro	Terminar de diagramar y ordenar el libro con ilustraciones. Colocar el índice.			En proceso
Definir formato, el tipo de letra, colores	IG: saratommate Y raeloul	Lau-Estefa	25-feb	Listo
Crear el banner de la encuesta.	Hacer una pequeña visual con la línea que se maneja en la encuesta.	Estefa	25-feb	Importante
Montar la encuesta al forms y Repartirla	Encuesta rapida en Forms para sacar estadísticas	Jose		En proceso
Comunicación	Texto con la imagen que va en el feed	Lau-Estefa	12-mar	Parado
Iniciar	Completar el feed, publicar ...	Lau-Estefa	12-mar	Parado
Temas a ilustrar: -Portada del libro.	Hacer una portada a modo de carrusel (Dividida en 3 partes) que nos ayude para el libro y para iniciar el feed.	Lau		Listo
Naturaleza	El cuidado de los animales, la supervivencia, la siembra de arboles y el cuidado del medio ambiente. Se divide en 3: Imagen enteta-img central y central con texto.	Estefa- Diagramar		Listo
La lectura	Niño recomendando libros, se puede hacer pequeñas ilustraciones y un video con un niño recomendando algunos textos.	Todos- Ilustrar		Listo
Comida nutritivamente divertida	Hacer ilustraciones de comida divertida, para incrementar el gusto por la buena comida	Estefa- Diagramar		Listo
Manejo del dinero	Historia relacionada con la lista del mercado y en el feed podemos hacer como una plantilla para los niños o padres con una diagramación plana de la lista de mercado, para que ellos llenen o algo didactico.	Todos-+ilustraciones		Listo
Los modales	Podemos hacer algo como los modales en la mesa, las buenas palabras como dar las gracias, cosas que hoy en día se esta perdiendo.	Todos-+ilustraciones		Listo

Se manejan 4 en las cuales cada color representaba un estado, en este caso.

Verde: Listo.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

Amarillo: En proceso.

Azul: Stop


Rojo: Importante.

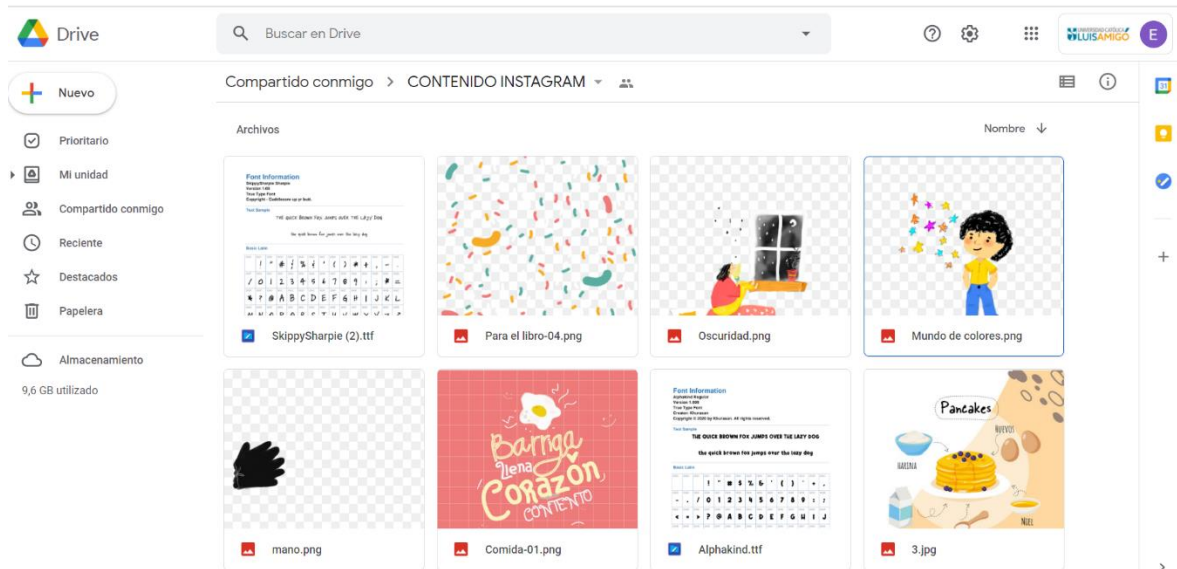
También para saber el orden y llevar con coherencia lo que se tenía que hacer se realizan 3 apartados como el nombre del trabajo, la descripción de lo que tenemos que hacer, el encargado y las fechas que en muchos casos llegaron a cambiar o ser cumplidas antes de tiempo.

**Link:**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eI1bV9nQxnWTkgeqFOyGglu7bkugrwMp\\_esDulMduho/edit?ts=602eab75#gid=279784407](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eI1bV9nQxnWTkgeqFOyGglu7bkugrwMp_esDulMduho/edit?ts=602eab75#gid=279784407)

Manejábamos una carpeta compartida entre los miembros del equipo, para pasarnos imágenes, fuentes y toda clase de contenido audiovisual que más adelante sería usado en las redes sociales o en el producto final.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21




**Taller oratorio virtual:**

**Nombre del taller:** Creatividad e innovación.

**Fecha:** 20 de abril 2021.

**Promotor:** Empresa OneLink.


**Participante:** Estefanía Vargas Vélez

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

**Temas:**

- Actividad de pensamiento lateral.
- ¿Qué es Creatividad?
- ¿Qué es Innovación?
- Metodología Design Thinking



	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Libros electrónicos

DÍAZ, S. (2020). *Quédate en casa: más de 100 libros electrónicos gratis para que los niños lean durante la cuarentena*. Obtenido de bebés y más: <https://www.bebesymas.com/libros-infantiles/quedate-casa-100-libros-electronicos-gratis-ninos-lean-durante-cuarentena>

### El diseño como material educativo para niños.

(GUERRA, 2015). *Diseño gráfico de material educativo*. Guatemala: USAC Tricentenario Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura.

### Diseño editorial sus grandes avances, el paso de lo físico a la tecnología

Medina, M. A. (2016). *Diseño editorial desde las nuevas tecnologías hasta los libros digitales*. Universidas Palermo, Diseño y Comunicaciones . Argentina: Universidas Palermo. Obtenido de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/3853.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3853.pdf)

### Ilustración y color, diseño web para niños


(Trythall, 2015) Trythall, J. (9 de Julio de 2015). *Diseño Web para Niños: Color*. Obtenido de envatotuts+: <https://webdesign.tutsplus.com/es/tutorials/web-design-for-kids-color--cms-24378>

BARAJAS, F. (30 de Abril de 2015). *Código espagueti* . Obtenido de 3 herramientas de e-learning para niños: <https://codigoespagueti.com/noticias/e-learning-ninos/>

Idartes se muda a tu casa. (2020). *Idartes se muda a tu casa*. Obtenido de Franja infantil: <https://idartesencasa.gov.co/franja-infantil>

Echeverría, J. (2001). *Educación y nuevas tecnologías: el plan europeo E-Learning*. Revista de educación, 201-210.

Villalón, J. A. S. (2005). *E-Learning para niños: Internet y Educación*. Puertas a la lectura, (18), 15-25.

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

HurtadoEdwar. (2019). PobrezaenAntioquia Mirada. Medel

Diviertete en casa me contaban los abuelos. (2020). Bogota: Nidos.

Fundación Montessori. (2018). Obtenido de famm:

<https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>

3.0, E. (Mayo de 2021). Educacion 3.0. Obtenido de EDUCACION 3.0:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/design-thinking/>

GUERRA, A. B. (2015). Diseño gráfico de material educativo. Guatemala: USAC Tricentenario Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura.I

López. (2005). ¿como elaborar material didactico con recursos del medio en el nivel inicial? 40-56.

Medina, M. A. (2016). Diseño editorial desde las nuevas tecnologías hasta los libros digitales.


Universidas Palermo, Diseño y Comunicaciones . Argentina: Universidas Palermo.

Obtenido de

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/3853.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3853.pdf)

Pikabea, A. A. (s.f.). BABIDIBU. Obtenido de BABIDIBU:


<https://www.babidibulibros.com/historia-de-babidibu/>

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

FIRMA de INVESTIGADORES:



Laura Mireya Restrepo Rojas



1096242784

José David Flórez Batista




Estefanía Vargas Vélez

FIRMA ASESOR: Verónica Morales

FECHA ENTREGA: \_\_\_\_\_

FIRMA COMITÉ DE INVESTIGACIONES \_\_\_\_\_

	<b>PROPUESTA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	Código	
		Versión	01
		Fecha	20/05/21

RECHAZADO.

ACEPTADO CON MODIFICACIONES \_\_\_\_\_

ACTA NO. \_\_\_\_\_

FECHA ENTREGA: \_\_\_\_\_

FIRMA CONSEJO DE FACULTAD \_\_\_\_\_

ACTA NO. \_\_\_\_\_

FECHA ENTREGA: \_\_\_\_\_