



UNAPEC

UNIVERSIDAD APEC

DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

PROPUESTA DE DISEÑO WEB EDUCATIVO PARA NIÑOS EN EDAD PRE-ESCOLAR
SANTO DOMINGO, REPÚBLICA DOMINICANA, 2018.

SUSTENTANTES:

CATHERINE M. SOTO 2013 - 0564

BRENDA GONZÁLEZ 2013 - 0092

ASESORADO POR:
AMAURY DÍAZ

"Los conceptos expuestos en esta
investigación son de la exclusiva
responsabilidad de sus autores."

SANTO DOMINGO, D.N. REPÚBLICA DOMINICANA
MARZO, 2017

LIBRO DE RESERVA
Este libro de reserva
NO debe ser sacado
de la Biblioteca.

TABLA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	6
DEDICATORIA	8
RESUMEN EJECUTIVO	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I:	13
MARCO TEÓRICO:	13
ASPECTOS GENERALES DEL DISEÑO	13
1.1 Concepto de diseño web	14
1.2 Diseño web educativo para niños	18
1.3 Diseño interactivo	22
CAPITULO II:	27
MARCO CONTEXTUAL: COLEGIO LOOK AT ME	27
2.1 Colegio Look At Me	28
2.2 Currículo de clases	30
2.3 Visión y Misión	31
2.4 Acreditaciones	31
CAPITULO III:	33
DISEÑO METODOLÓGICO	33
3.1 Método	34
3.2 Tipo De Investigación	36
3.3 Técnicas de recopilación de datos	37
La Entrevista	38
La Encuesta	40
3.4 Muestra de la población	42
3.5 Tipo de muestra	42
3.6 Tamaño de la muestra	43
3.7 Datos de la encuesta	44

CAPITULO IV:	63
APRENDIZAJE INFANTIL PRE-ESCOLAR	63
4.1 Métodos de Aprendizaje	64
4.2 Temas básicos de aprendizaje Pre-Escolar	68
CAPITULO V:	77
ACTIVIDADES	77
DIDÁCTICAS PARA EL	77
APRENDIZAJE	77
5.1 Psicología Infantil en el aprendizaje	78
5.2 Desarrollo de actividades didácticas interactivas	80
5.3 Tipos de actividades interactivas	81
CAPITULO VI:	85
DESARROLLO DEL DISEÑO DE UNA PAGINA WEB EDUCATIVA	85
6.1 Logo de la página web	86
6.1.2 Características del logo	87
6.1.3 Negativos del logo	90
6.2 Diseño de personajes infantiles	91
6.3 Perfil de los usuarios	94
6.4 Diagrama de flujo	97
6.5 Wireframe Mockup	100
6.5.1 Wireframe Mockup para PC	101
6.5.2 Diseño final para pc	103
6.5.3 Wireframe mockup tablet	116
6.5.4 Diseño final para tablet	118
Figura 29. Niña utilizando una tableta	125
6.5.5 Wireframe Mockup para móvil	126
6.5.6 Diseño final móvil	128

CONCLUSIÓN	136
RECOMENDACIONES	137
BIBLIOGRAFIA	139
ANEXOS	147
• Bocetos del logo	148
• Procesos de bocetaje de wireframes y diagramas de flujo	149
ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO	155
	155

F5

PLAY



AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecerle a mis padres por todo su apoyo durante el proceso de la realización de mi trabajo de grado, a mi compañera de grado Micharene Soto quien muy dedicada y creativamente trabajó para que ambas pudieramos terminar con éxito nuestro trabajo de grado. A mi asesor de tesis Amaury Díaz quien cada semana tomaba de su tiempo para instruirnos en los pasos a seguir con nuestro proyecto para desarrollarlo y terminarlo correctamente. A aquellos quienes de una manera u otra me ayudaron a poder alcanzar las metas puestas y superar los obstáculos presentados durante todo el trayecto.

A close-up portrait of a young woman with dark, wavy hair, looking slightly to the left. The image is partially obscured by a large, colorful geometric graphic on the left side, consisting of overlapping triangles in shades of blue, orange, and green. The background behind her is a warm, reddish-brown color.

Brenda K. González Bautista



Catherine Micharene Soto Germán

Agradecer sería poco, para la compañera, amiga, hermana y consejera que ha sido Brenda González. Gracias por todo el apoyo, por las noches en vela haciendo trabajos desde diseño básico con el profesor Capella. Ahora ya en la fase final por su devoción y entrega en la realización de nuestro último trabajo como equipo dentro de la universidad.

También agradecerle a mi madre, la mujer que estuvo detrás dándome apoyo siempre, dándome motivación, colaborando con todo lo que ella pudiera. Estando siempre presente en todo el camino. Por último, pero no menos importante, agradecerle a nuestro profesor y asesor el señor Amaury Díaz, por su paciencia y estar en cada paso que dábamos en la realización de nuestro trabajo final.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a mis padres por su esfuerzo y su apoyo para que yo siga adelante, seguir creciendo en esta larga y fuerte trayectoria que recorreremos y le llamamos vida.

Brenda K. González Bautista



Le dedico este trabajo a mi madre por permitirme estudiar una carrera que me gusta y dejar que persiga mis sueños, por todo su esfuerzo y apoyo. Le dedico en especial este trabajo a mi abuela, sin ella y sus consejos nada sería como lo es ahora.

C. Micharene Soto German

RESUMEN EJECUTIVO

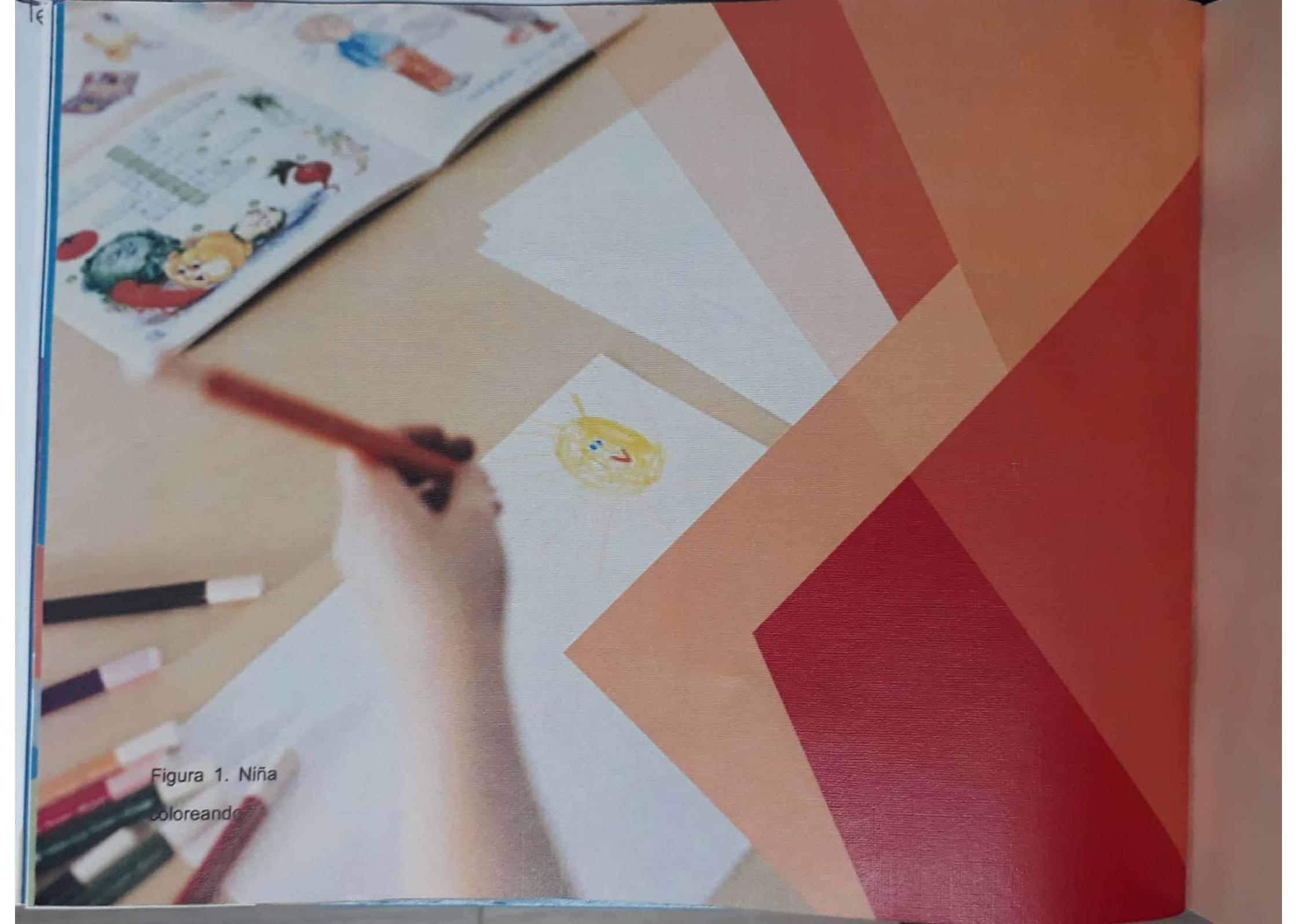
Con los avances tecnológicos realizados en la actualidad los cuales han reemplazado y transformado la manera de hacer muchas cosas, se hace imperante que la tecnología sea implementada en las escuelas y sea utilizada para el beneficio tanto de aprendizaje de los estudiantes como de enseñanza de los profesores. Este trabajo consiste en ofrecer un apoyo educativo-creativo para la enseñanza escolar durante las primeras etapas de aprendizaje de los grados de pre-escolar. Pretende ser parte del currículo de clases sirviendo como instrumento de apoyo utilizado por parte de los profesores al momento de presentar las clases a sus estudiantes. Será una página web dinámica la cual podrá ser accesada desde cualquier tipo de dispositivo con acceso a internet y a la web, ya sea, computadoras, tabletas o celulares. El llamativo diseño que posee la página web en conjunto con los estímulos auditivos aplicados proveerán un ambiente entretenido y ligero para los niños en el cual ellos permanecerán interesados, listos para la siguiente actividad. Cada día aprendiendo nuevos temas, aumentando así la dificultad de las actividades con cada juego finalizado con éxito.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo ha sido realizado con el fin de proporcionar una propuesta de diseño de una página web educativa que sea utilizada como material de apoyo con el fin de enseñar el currículo de clases a los niños en edad preescolar.

Se han realizado las investigaciones de lugar para lograr desarrollar una línea gráfica que sea tanto atractiva como educativa para los pequeños, de esta manera ellos pueden mantenerse interesados en aprender cosas nuevas mientras se divierten al mismo tiempo. Para desarrollar el contenido didáctico de la página web nos basamos en las investigaciones previas realizadas sobre el aprendizaje y desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. La tecnología avanza a un nivel de rapidez extrema por lo que es importante adentrar a los niños desde temprana edad para que aprendan a manipular los artefactos tecnológicos del día de hoy, una excelente manera de lograr esto es utilizando dicha tecnología para la ventaja educativa de estos niños, aprovechando su gran capacidad de absorber información, mientras desarrollan su carácter van adquiriendo habilidades y competencias de calidad.

Figura 1. Niña
coloreando



**CAPITULO I:
MARCO TEÓRICO:
ASPECTOS GENERALES
DEL DISEÑO**

1.1 Concepto de diseño web

Consiste en desarrollar la línea gráfica de una página web. Se debe tomar en cuenta varias cosas en cuanto al aspecto general de la página y la accesibilidad de ésta de tal manera que vaya acorde con el público al cual está dirigido. Se deben considerar las siguientes características:

- **Los íconos**

Deben ser simples, de fácil comprensión. La efectividad de los íconos depende del tipo de ilustración que tengan además que el concepto esté bien transmitido según el público objetivo, al momento de diseñar un ícono hay que tomar en cuenta la cultura porque un mismo símbolo puede significar cosas diferentes en culturas diferentes.

- **Las Ilustraciones**

La mayoría de los conceptos se pueden comunicar con mayor efectividad utilizando ilustraciones, un concepto que sea expresado únicamente de manera textual no es comprensible de la misma manera que si éste estuviera acompañado de un apoyo visual. Las ilustraciones ayudan a que el contenido sea más accesible además de que son beneficiosas para aquellos con problemas de lectura o con algún tipo de discapacidad cognitiva.

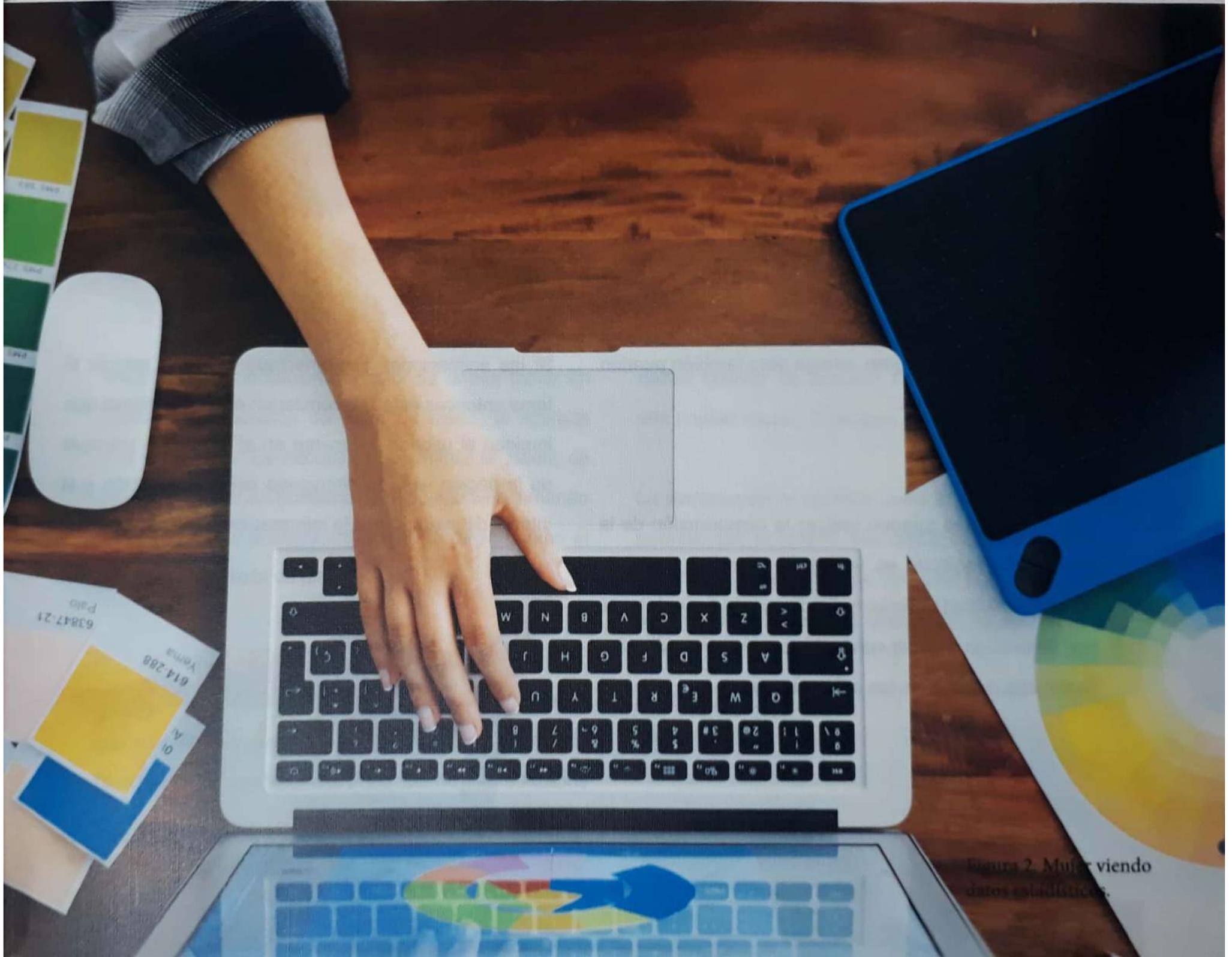


Figura 2. Mujer viendo datos estadísticos.

- Las Animaciones

Estas pueden ser de gran ventaja pero también pueden tener sus desventajas.

Ventajas:

Las animaciones pueden realzar la comprensión de la información recibida, es ventajoso para las personas con discapacidad de lectura. Ciertos procedimientos que son difíciles de explicar con texto pueden ser explicados fácilmente a través de las animaciones.

Desventajas:

Si las animaciones implementadas no van acorde al tema entonces éstas se convierten en distracciones que impiden al usuario enfocarse en el contenido principal de la página web disminuyendo así la interacción y el interés del usuario con la información ofrecida.



Figura 3. Tecnología para una educación creativa

- **Color**

“Para la implementación del color se deben tomar en cuenta tres aspectos de éste: La matiz, la ligereza y la saturación. Es necesario determinar la paleta de colores a utilizar en el diseño de la página web tomando en cuenta tanto el contenido de dicha página como el público al cual ésta va dirigida.

- **Contraste Visual**

El contraste evita que el diseño de la página web sea monótono y capta así la atención del usuario. Es ideal evitar la similitud entre los elementos utilizados como la tipografía, el color, los cuadros de texto, las ilustraciones, los íconos, etc. Es necesario mantener

cierta organización por lo que los elementos no se deben colocar de manera arbitraria manteniendo así una unidad visual.” (Campos, 2005)

La combinación y balance correcto de estos elementos permite que el diseño sea atractivo, cautivando a los usuarios, aumentando la receptividad prestada a la página manteniendo una interacción constante.

1.2 Diseño web educativo para niños

"El diseño educativo y la tecnología juegan una parte fundamental durante el desarrollo de temas de los cursos de enseñanza-aprendizaje presenciales y virtuales. La instrucción didáctica virtual tiene un papel primordial en el proceso educativo para cumplir con las metas, poder reconocer las necesidades de los usuarios, seleccionar las diferentes estrategias didácticas y organizar las actividades de aprendizaje." (Rueda, 2016)

Al momento de diseñar una página web educativa hay que tener en cuenta que ésta no va solamente dirigida hacia los estudiantes que la utilizarán para el aprendizaje, sino que, también estará dirigida hacia los

padres que deberán tener acceso a ella ya que sus hijos no tienen la edad necesaria para hacer uso de la red por sí mismos. De igual manera los profesores de los estudiantes tendrán acceso a la página web ya que en ésta les asignarán a sus alumnos las tareas escolares de igual forma por éste mismo medio podrán calificar las asignaciones de cada estudiante e incluso mantener un récord de cada uno de ellos.



Figura 4. Pagina web educativa

El Sonido

Es muy importante que la interacción con la página web dirigida a niños tenga estímulos sonoros ya sea cuando se pose el cursor sobre cualquier sección del menú, al hacer click, al momento de escribir, etc. Los juegos y las actividades didácticas deben tener música que puedan ayudar a captar la atención del usuario principal.

La Navegación

"La página web debe ser de navegación simple, no es recomendable poner todos los recursos en la página principal, es necesario agrupar los recursos por orden de

prioridad formando así grupos principales y subgrupos."
(Calvo, 2015)

Es imprescindible tener un esquema de la página web a diseñar antes de comenzar a poner los datos. Los pasos a tomar para llegar a la información deseada no deben ser complicados para que los usuarios no se sientan abrumados. La dificultad para conseguir los datos deseados reduce la efectividad del diseño y la distribución de los elementos de la página.

Es importante que haya un enlace directo a la página principal por ende el acceso a este enlace debe ser fácil y rápido por si el usuario se pierde mientras navega por la página web. Cuando un usuario acceda a la página web éste debe poder distinguir inmediatamente de qué trata la web a la cual ha accedido, las opciones que tiene dentro de ésta y cómo puede acceder a las informaciones deseadas. Esto reduce el tiempo de orientación de los usuarios durante la navegación dentro de la página web lo cual mantiene el enfoque de los mismos sin cansarlos.

El diseño de la página no debe ser pesado ya que si tarda mucho en cargar entonces el usuario abandonará la página sin siquiera saber qué hay en ésta, así que hay que mantener un balance de la combinación entre la

estética visual y la eficiencia de ésta para que el tiempo de acceso sea lo más mínimo posible.

Dentro del diseño se debe incluir una página donde el usuario se pueda poner en contacto con quien la administra por si tienen alguna inquietud y puedan recibir ayuda, para reducir la cantidad de preguntas se deben incluir las preguntas más frecuentes, cada una con su respectiva respuesta ya que si dentro de éstas está incluida la pregunta del usuario pues entonces éste podrá encontrarla ahí fácilmente por lo que no tendrá que escribir un correo a causa de su interrogante.

Será necesario que la página tenga un buscador interno para que todos los usuarios puedan localizar cualquier información específica que deseen que se encuentre dentro de la misma. La página debe ser accesible para personas con ciertos tipos de discapacidad por lo que hay ciertos elementos que perjudican la accesibilidad a la misma y que tomar esto en cuenta para poder resolver estos inconvenientes al momento de diseñar la página.

La última fecha de actualización de la página web deber estar incluida para que el usuario pueda saber cuándo fue la última vez que se realizó una actualización.

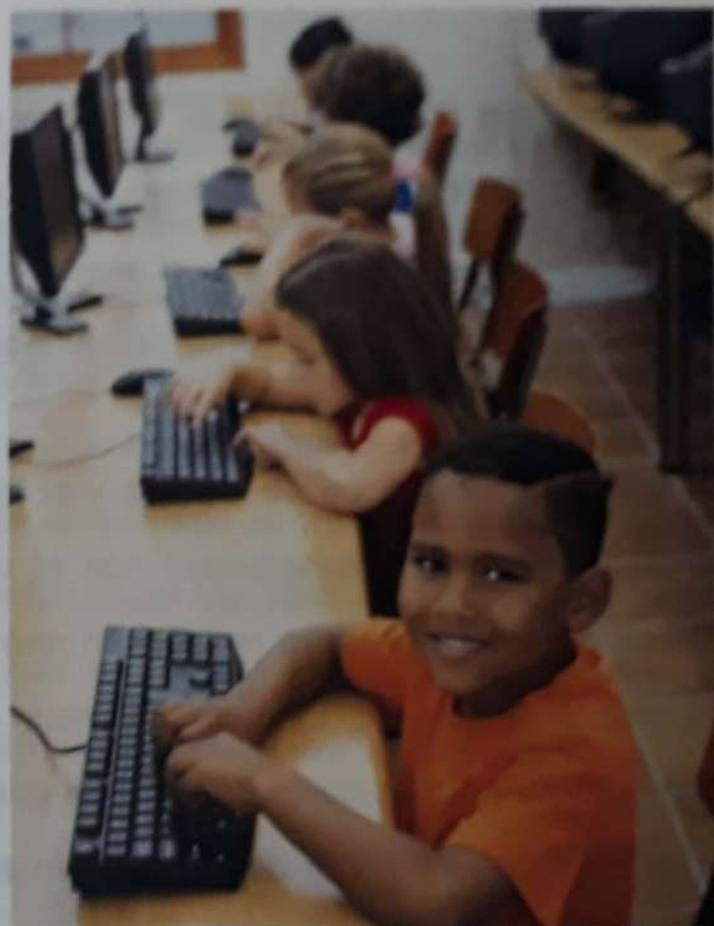


Figura 5. Niño sonriendo mientras utiliza una PC.

1.3 Diseño interactivo

"En la red hay dos tipos de páginas web que son las estáticas y las dinámicas. Las páginas estáticas son aquellas que son desarrolladas con el lenguaje HTML, contienen textos estáticos conjunto con imágenes o archivos multimedia (sonido o video), a parte de los enlaces y el envío de formularios no aceptan interactividad con el usuario. Son fáciles de desarrollar pero no ofrecen muy pocos beneficios para el usuario. Esta está formada por un conjunto tanto de páginas como de archivos que están relacionados entre sí y están alojados en un servidor web." (Equipo Vertice, 2009)

Las páginas dinámicas utilizan elementos que permiten al usuario interactuar con ella, por lo tanto estas se crean pensando en el visitante. Para el desarrollo de esta página se utilizan varios lenguajes, no solo el HTML, pero, éste sigue siendo el lenguaje base para el desarrollo de toda página web. El código correspondiente a los demás lenguajes encargados de los efectos especiales y de la interactividad es denominado script. Una de las desventajas de las páginas dinámicas es que éstas son muy dependientes del navegador en el cual son ejecutadas ya que cada uno de los navegadores tiene sus propias características, por lo tanto no se visualizarán de igual manera en cada uno de los navegadores.

Se debe realizar un diseño a base de comandos e instrucciones que incite a los usuarios a interactuar realizando las actividades que les son presentadas, deben haber actividades basadas en la manipulación directa e indirecta. En la directa al usuario se le permite manipular y adaptar el producto a su manera, en la indirecta el visitante interactúa con la página siguiendo ciertas reglas y la capacidad de manipulación es más limitada.

"El diseño interactivo busca soluciones interactivas en las cuales los usuarios puedan interactuar de manera simple, natural. El diseño web interactivo debe de

proporcionar las herramientas necesarias que le permita al usuario realizar las acciones necesarias para navegar entre los contenidos. El diseño gráfico e interactivo no son disciplinas estrictamente artísticas, detrás siempre se encuentra una idea que se desea expresar por lo tanto al momento de crear el diseño hay que buscar que el estilo visual sea ideal para el tipo de página web que es y de tal manera llegue correctamente al usuario de una forma más atractiva" (Higes, 2014)

La interfaz gráfica interactiva es más atractiva cuando contiene objetos de la vida real que se puedan utilizar de manera virtual. Por ejemplo cuando se presentan diversos iconos con objetos como: unas tijeras, un papel, una bocina, una casita, etc. Es recomendable que el diseño de la interfaz gráfica se base en la manipulación directa, de esta manera el usuario puede realizar transacciones y explorar todo el contenido de la página teniendo experiencias pruebas con los mismos iconos como base para sus interacciones con las informaciones presentadas. El diseño de la interface debe tener los contenidos organizados de manera eficaz para que la navegación sea simple.

Las actividades didácticas a incluir en la web educativa deben contener juegos mediante los cuales los niños pueden aprender y al mismo tiempo divertirse para poder así obtener mayor enfoque e interacción de parte de los niños, ya que esto es vital para el desarrollo cognitivo del niño dentro del ambiente de clases. Se deben incluir tanto tareas para la casa como tareas para hacer en el aula de clases con la ayuda del profesor, esto facilitará a que las clases sean más dinámicas e interactivas mejorando así el aprendizaje general de sus alumnos manteniendo las clases fluidas y haciéndolas más efectivas.



Juegos en línea

¡Juega y aprende con tu hijo en línea! Nuestros juegos de aprendizaje en línea son una forma divertida de pasar buenos momentos con tu hijo. Quizá primero quieras ver unos cuantos para averiguar qué actividades de aprendizaje en línea son más adecuadas para tu bebé o niño, y que juegos son más divertidos para que tu hijo quiera jugar una y otra vez!

Página de inicio > Juegos y actividades > Juegos en línea



Ordenar por:

Edad ▾

- Bebé
- A partir de un año
- Preescolar

Marca/Personaje ▾

- Baby Smartonics™
- Bright Expressions™
- Little Popple!
- Sparkling Symphony™

Tipo ▾

- Animación
- Juegos de video
- Creatividad
- Música y canciones

Algunos preferidos para jugar:

Bright Expressions™ Aparezco y Desaparezco ★★☆☆☆	Bright Expressions™ Juego de las Sorpresas ★★☆☆☆	Baby Smartonics™ Aparezco y Desaparezco ★★☆☆☆	Baby Smartonics™ Juego de las Sorpresas ★★☆☆☆
Sparkling Symphony™ Aparezco y Desaparezco ★★☆☆☆	Sparkling Symphony™ Juego de las Sorpresas ★★☆☆☆	El cuento de Maggie ★★☆☆☆	Toca y colorea ★★☆☆☆
Colorar Online ★★☆☆☆	El cuento de Sonya ★★☆☆☆	Encuentra las diferencias ★★☆☆☆	Juego del corticapiéd futbolista ★★☆☆☆

Figura 6. Pagina principal de una web educativa.

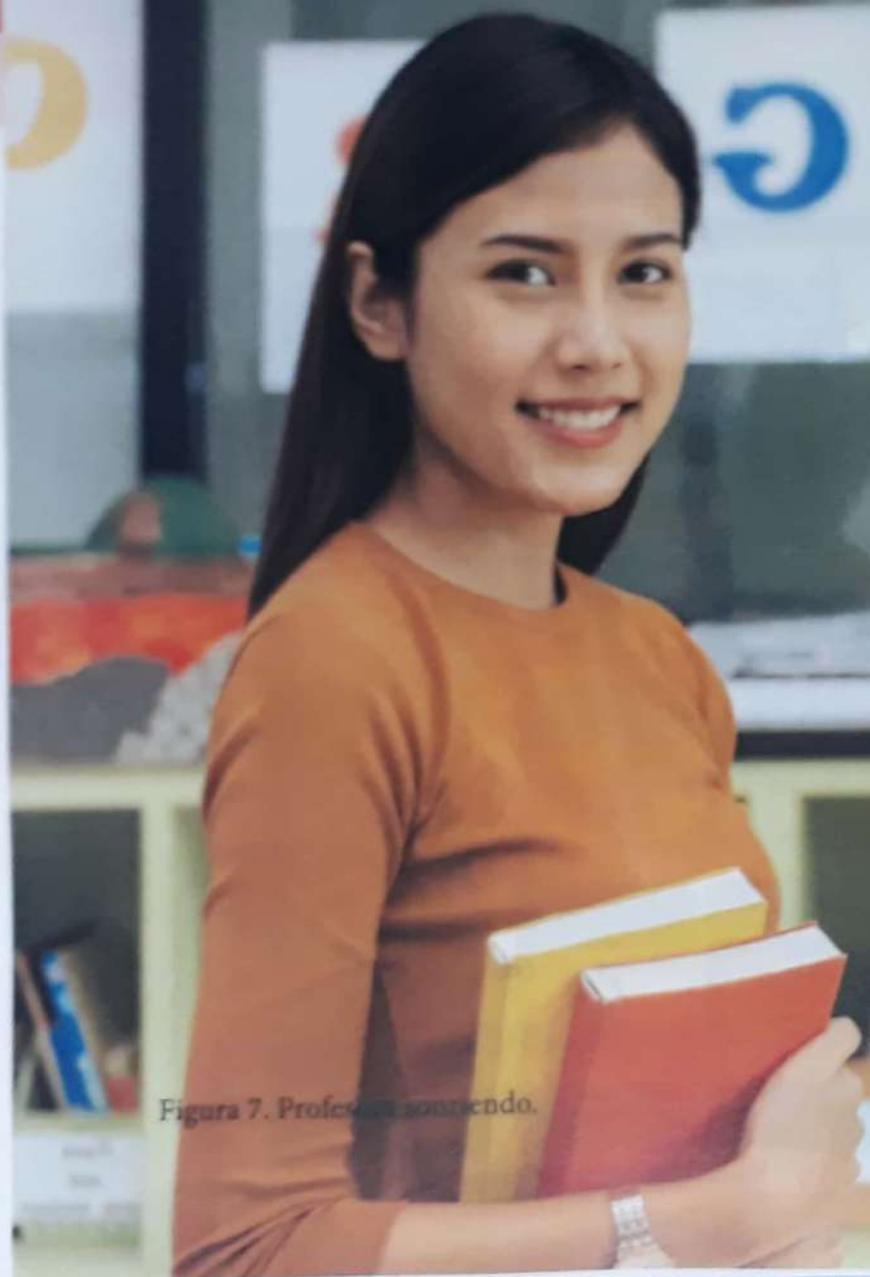


Figura 7. Profesora sonriendo.

F5

CAPITULO II: MARCO CONTEXTUAL: COLEGIO LOOK AT ME

2.1 Colegio Look At Me

"LAM School International es una institución educativa privada. Se esfuerzan por crear un ambiente de aprendizaje inglés-español digno que ofrezca una educación internacional-americana, incorporando aspectos de ambas culturas dominicana y americana.

La dirección escolar está compuesta por la Directora Académica y la Directora Administrativa, siendo ambas la máxima autoridad de la escuela.

El director de la escuela es el encargado de desarrollar políticas. El administrador financiero y el director se ocupan de las transacciones de negocios escolares y de la administración ordenada de los asuntos del sistema

escolar. Ambos administradores son responsables de mejorar el bienestar educativo, técnico y general de la institución. Los miembros de la administración son: La Sra. Amparo de Collie (Directora Académica) y la Sra. María Cabrera (Directora Administrativa / Financiera).

LAM School International es una institución con las características y estándares de los Estados Unidos en América Latina, recibiendo instrucciones en inglés en los temas centrales con la incorporación de las normas del Ministerio de Educación dominicano.

Nuestra comunidad tiene como objetivo proporcionar un desafiante ambiente de aprendizaje inglés-español que ofrezca una educación internacional-americana, incorporando aspectos de culturas dominicanas y americanas. Está abierto tanto a estudiantes españoles como no hispanohablantes; Que demuestran la capacidad de cumplir con éxito en los requisitos académicos de la escuela y las expectativas éticas." (LAM School International, 2017)



Figura 8. Niños felices de participar en clases

2.2 Currículo de clases

"La escuela cuenta con tres programas de educación que comprenden las edades desde los 3 años de edad hasta los 5 años de edad que son: Pre-Kinder, Kinder I y Kinder II. En estos tres grados están enfocados en el desarrollo temprano de la lectura y la escritura entre otras habilidades como son:

- Arte y Música
- Matemáticas
- Colores y Formas
- Solución de problemas
- Reconocimiento de sonidos

Los maestros están entrenados para asegurar que cada uno de los niños aprendan correctamente los temas del currículo de clases. Las necesidades de los niños se satisfacen a través de puestos de trabajo, juegos educativos, y aprendizaje a través de instrucciones dinámicas." (LAM School International, 2017)



Figura 9. Colegio Look At Me

2.3 Visión y Misión

“NUESTRA VISIÓN

Ofrecer una educación bilingüe de calidad que permita mantenernos a la vanguardia de los cambios tecnológicos, científicos, sociales y culturales del mundo actual.

NUESTRA MISIÓN

Para fomentar el desarrollo de las personas que hablan más de un idioma, que es firme, creativa, innovadora, y que son capaces de cambiar con el fin de mejorar sus vidas.” (LAM School International, 2017)

2.4 Acreditaciones

“LAM School International ha sido totalmente acreditado por la Comisión Internacional de Acreditación (ACI) después de una exitosa inspección realizada el martes 11 de septiembre de 2007 por el Dr. John Scheel, Presidente de ACI.

LAM School International está afiliada por la Asociación para el Avance de la Educación Internacional (AAIE) el 26 de enero de 2011.” (LAM School International, 2017)



Figura 10. Señalizando los pasos a seguir.

CAPITULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Método

La metodología utilizada será sistémica con un enfoque cualitativo ya que se harán estudios que tienen como objetivo comprender los pensamientos de las personas sobre el tema de interés. Se recogerán datos cualitativos, es decir, se tomarán en cuenta las opiniones de los padres, profesores y niños encuestados y entrevistados. Tomando en cuenta cada una de las respuestas se relacionarán entre sí para poder determinar la estructura y la dinámica final del diseño.

Durante este proceso relacionaremos hechos formularemos una teoría que unifique los diferentes elementos investigados. El desarrollo de la investigación consiste en la recopilación racional de datos de varios

sujetos dispersos en nuevo grupo. Identificaremos algunas series de patrones en las respuestas de cada uno de los individuos que ayudarán a dar con la conclusión final para definir el desarrollo sobre el tema en cuestión. La metodología sistémica será utilizada para modelar el trabajo investigativo mediante la determinación de cada uno de sus componentes, así como las relaciones que existen entre los mismos. Esas relaciones determinan la dinámica a seguir.

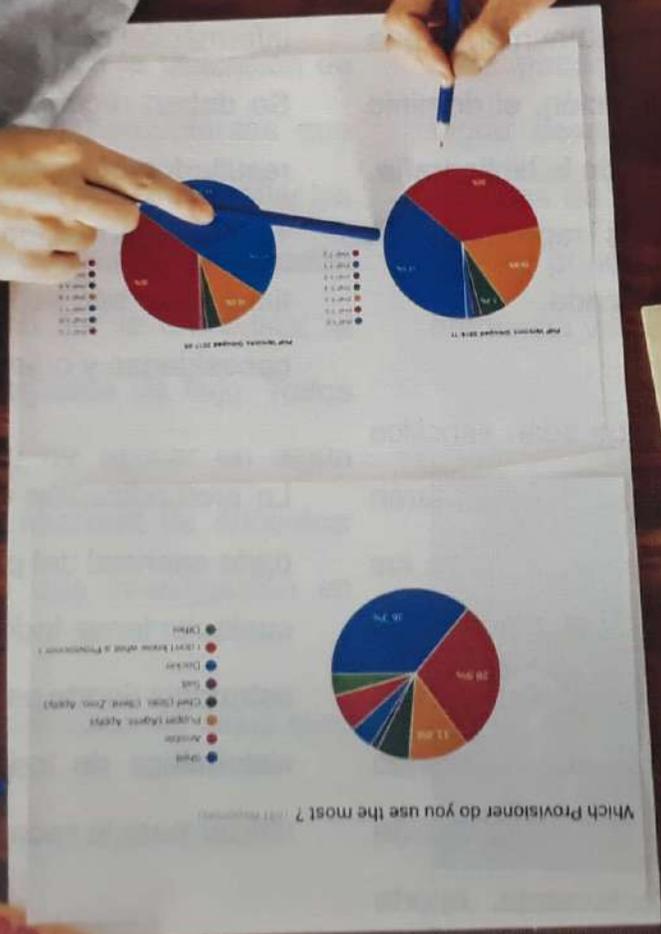


Figura 11. Intercambiando opiniones.

3.2 Tipo De Investigación

El tipo de investigación a utilizar es el documental, ya que facilita dentro del proceso de investigación, el dominio de las técnicas empleadas para el uso de la bibliografía. Permite el acceso a investigaciones reportadas en fuentes documentales de forma organizada.

Se necesita obtener datos objetivos que sean sencillos de calificar y organizar. Para obtener los datos se estarán empleando diferentes técnicas de recopilación de los datos para poder obtener la mayor cantidad posible de información. El objetivo principal de este análisis de tipo documental es estudiar diferentes fenómenos utilizando técnicas investigativas específicas de la documentación ya existentes, que directa o indirectamente, aporte

información necesaria para el desarrollo de un proyecto. Se deben recolectar, seleccionar, analizar y presentar resultados que sean coherentes con la documentación. Toda la información recopilada, luego de ser analizada tiene que ser separada por grupos según sean las necesidades y objetivos de la investigación.

La profundización de datos de sentido documental es parte esencial del proceso de investigación científica de cualquier tema, todo esto se basa en el desarrollo de una estrategia donde es importante la observación y reflexión sistemática de los diferentes tipos de documentos a utilizar para la recopilación de la información.

3.3 Técnicas de recopilación de datos

“La recopilación de datos se refiere a la utilización de una gran variedad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas con los cuales ha de obtener la información que necesita, los cuales pueden ser la entrevista, la encuesta, la observación, el diagrama de flujo. Todos estos instrumentos se deberán de aplicar en algún momento en particular, con la finalidad de encontrar información que será útil para una investigación en común.

Las 4 principales técnicas de recolección de datos son:

1. Entrevistas
2. La encuesta
3. La observación” (Bet, 2009)

Para poder conseguir la información necesaria para lograr desarrollar este proyecto serán utilizadas dos técnicas de recopilación de datos las cuáles serán las fuentes principales de documentación, se emplearán la entrevista y la encuesta.



Figura 12. Recopilación de información

La Entrevista

"La entrevista es una conversación directa, siempre se realiza con un propósito único. Utiliza un formato de preguntas y respuestas. De esta manera se logra establecer un diálogo asimétrico entre el entrevistador y el entrevistado, en el cual uno busca obtener ciertas informaciones, el otro aporta los datos que se desean obtener con el fin de conocer mejor sus ideas." (Acevedo Ibáñez & López Martín, 1986)

Para la realización de la entrevista es necesario:

1. Determinar el público al cual se le realizaran las preguntas.
2. Preparar las preguntas que se les van a presentar.
3. Elegir un espacio en dónde entrevistar con comodidad.

4. Pautar la cita con suficiente tiempo de anticipación. Se estarán entrevistando un grupo determinado de profesores, padres y niños para poder realizar la recopilación de información mediante una conversación de manera personal con cada uno de los entrevistados, de esta manera se puede obtener datos de la opinión personal con más profundidad.

Desde el punto de vista educativo poder definir qué tan efectiva es la tecnología al momento de enseñar, presentar el material didáctico a los estudiantes; los resultados dependen de gran manera del nivel de comunicación entre el entrevistador y los entrevistados.

Para las entrevistas se pueden realizar dos tipos de preguntas que son las preguntas abiertas y las cerradas. En la preguntas abiertas el entrevistado tiene la libertad de narrar situaciones utilizando sus propias palabras, en la cerradas al individuo si le presentan las respuestas a elegir, suelen ser preguntas de sí o no.



Figura 13. Entrevistando, escuchando opiniones.

La Encuesta

Las encuestas se caracterizan por obtener muestras de la población la cual es el objeto de estudio recogiendo información ya sea de manera verbal o escrita a través de un cuestionario previamente estructurado.

"Esta es esencialmente una técnica de recopilación de datos con una filosofía como base esto es lo que hace que sea en un método, pero admite diferentes maneras de indagación:

- Estudios longitudinales.
- Diseños cuasiexperimentales.
- Estudios con muestras representativas." (Martín, 2011)

La encuesta se realizará para mayor adquisición de información con preguntas cerradas y así obtener un porcentaje para apoyar la investigación de información cuantitativa. A través de la encuesta se conoce la opinión o valoración del sujeto sobre una situación determinada



Figura 14. En búsqueda de datos.

Para elaborar el cuestionario de la encuesta es necesario comenzar con una perspectiva teórica definida tomando en cuenta los objetivos específicos de la investigación. La encuesta no es la mejor herramienta para descubrir la solución a un problema, pero sí es una excelente técnica para contrastar las respuestas recibidas y poder clasificar con facilidad las informaciones obtenidas.

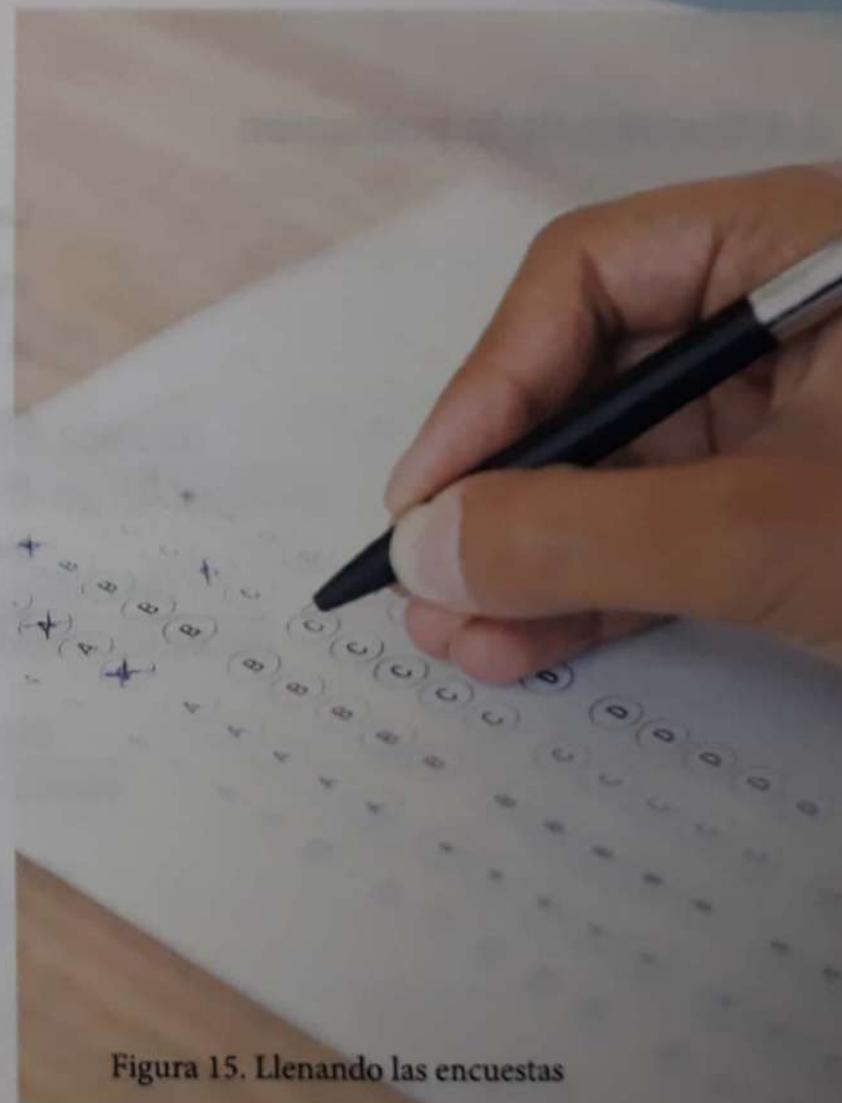


Figura 15. Llenando las encuestas

3.4 Muestra de la población

- Estudiantes: 77
 - Padres: 154
 - Profesores: 16
- Total : 247

3.5 Tipo de muestra

La muestra a utilizar es de tipo no probabilístico por conveniencia, ya que se han seleccionado los individuos que convienen para la muestra para facilitar la examinación de los sujetos cercanos geográficamente. Durante la realización del estudio exploratorio no se han generalizado los resultados a toda la población. La elección de este tipo de muestra fue seleccionado a base de los objetivos de estudio.

3.6 Tamaño de la muestra

$$n = \frac{Z^2 PQN}{(N - 1)e^2 + Z^2 PQ}$$

$$n = \frac{(1.96)^2(0.50)(0.50)(190)}{(190 - 1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.50)(0.50)}$$

$$n = \frac{3.8416(0.50)(0.50)(190)}{(189)(0.0025) + 3.8416(0.50)(0.50)}$$

$$n = \frac{182.476}{0.4725 + 0.9604}$$

$$n = \frac{182.476}{1.4329}$$

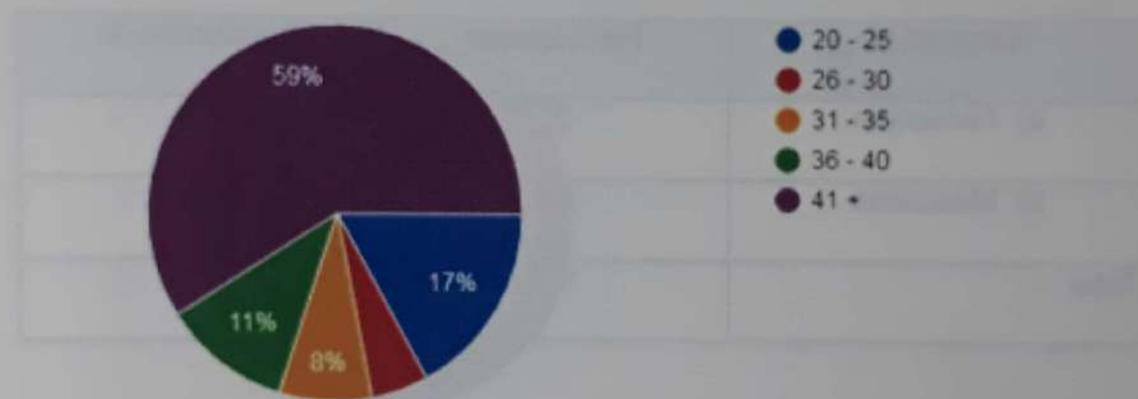
$$n = 127$$

3.7 Datos de la encuesta

Edades. Tabla No.1

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) 20-25	21	17%
b) 26-30	7	5%
c) 31-35	11	8%
d) 36-40	13	11%
e) 41 o más	75	59%
Total	127	100%

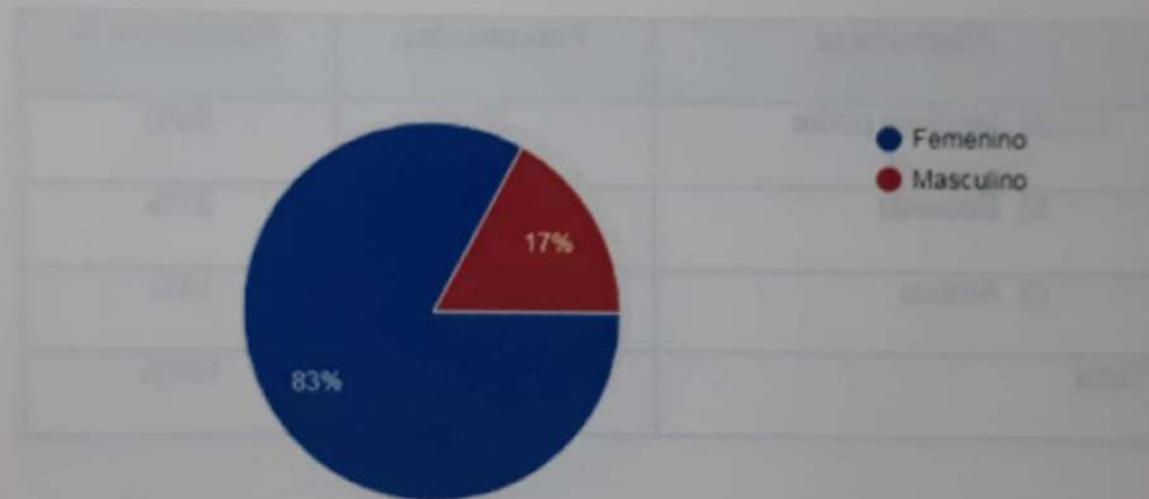
¿Cuál es su rango de edad?



Género. Tabla No.2

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Femenino	22	17%
b) Masculino	105	83%
Total	127	100%

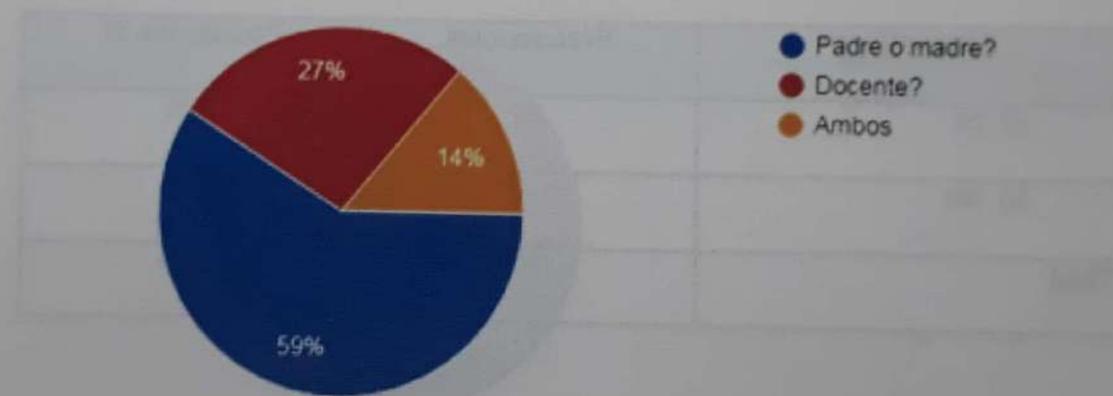
¿Cuál es su género?



Es usted: . Tabla No.3

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Madre o padre	74	59%
b) Docente	35	27%
c) Ambos	18	14%
Total	127	100%

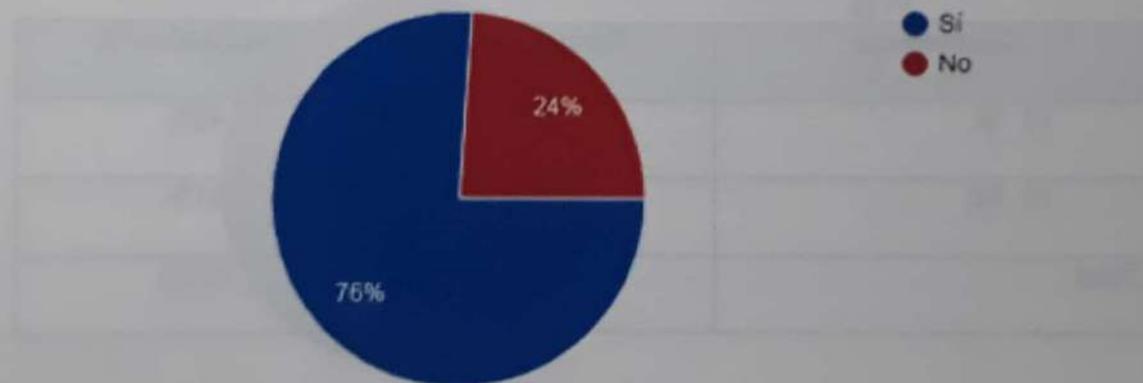
¿Es usted...



¿Está de acuerdo con el uso de la web como complemento en la educación inicial? Tabla No.4

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Sí	97	76%
b) No	30	24%
Total	127	100%

¿Está de acuerdo con el uso de la web como complemento en la educación inicial?

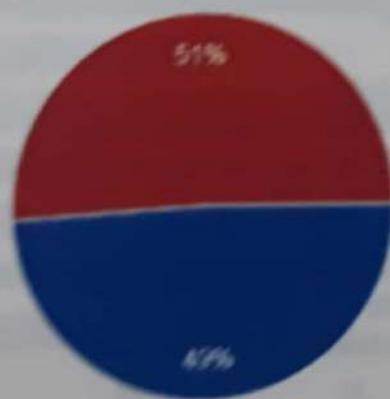


¿Ha utilizado alguna vez una página web educativa?

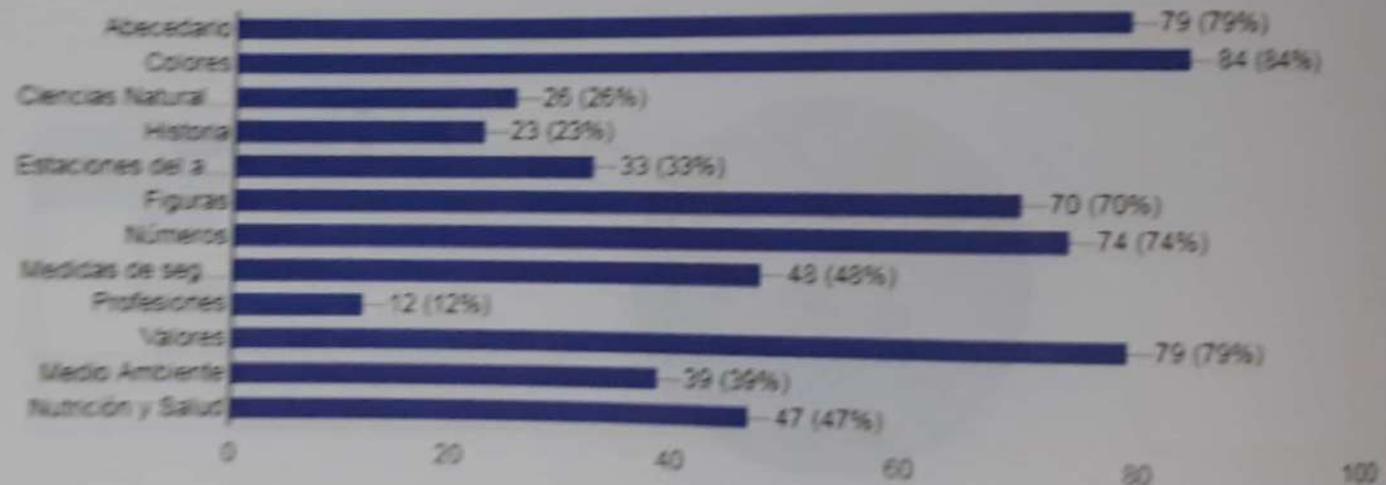
Tabla No.5

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Sí	63	49%
b) No	64	51%
Total	127	100%

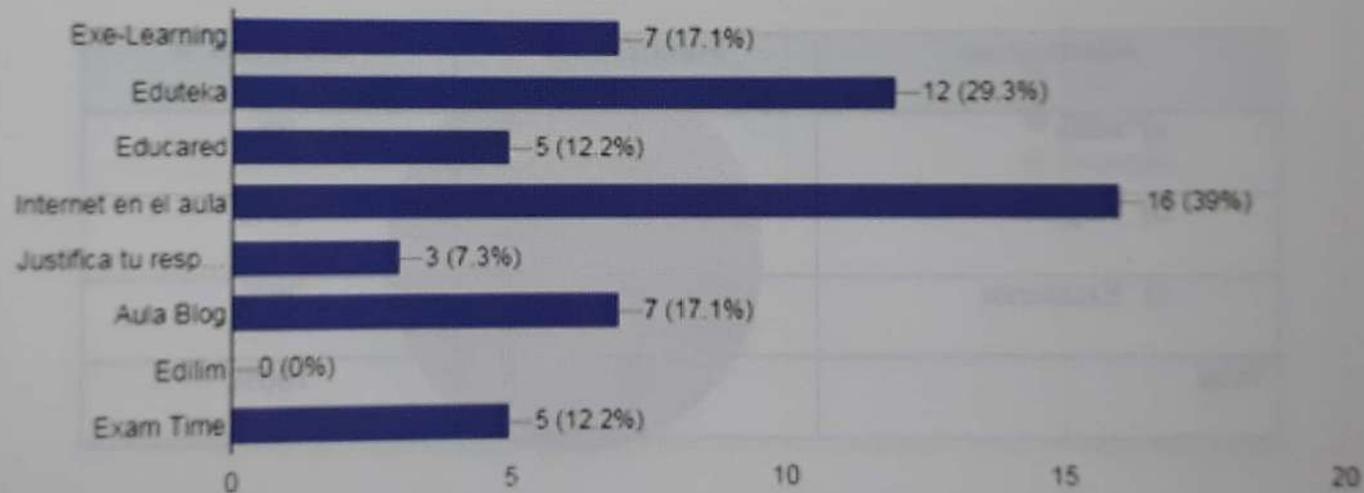
¿Ha utilizado alguna vez una página web educativa?



¿Qué temas cree son esenciales para la enseñanza de los niños en edad pre-escolar? Elegir un mínimo de 5.



Si la respuesta es sí ¿Cuáles de éstas ha utilizado?

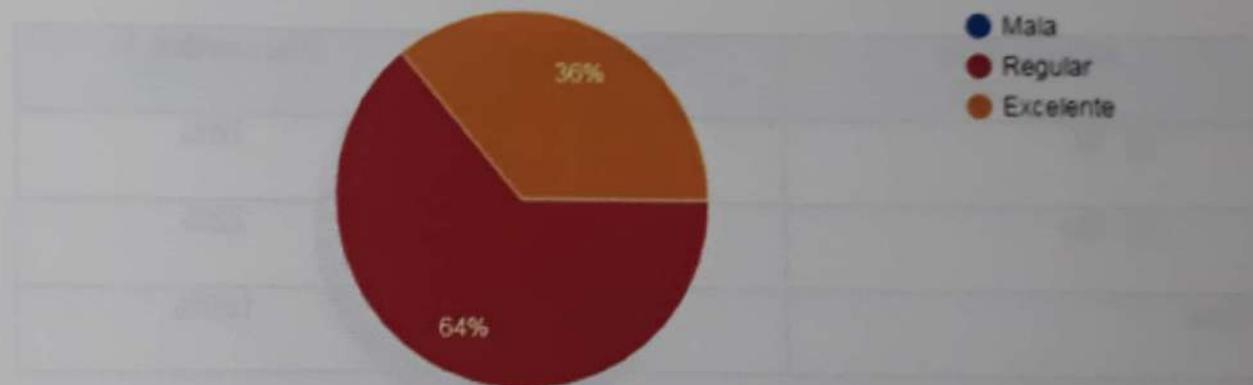


¿Cómo fue su experiencia?

Tabla No.6

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Mala	0	0%
b) Regular	81	64%
c) Excelente	46	36%
Total	127	100%

¿Cómo fue su experiencia?



¿Usaría una plataforma web para la educación inicial con sus hijos y/o estudiantes? Tabla No.7

Alternativas	Frecuencias	Porcientos %
a) Sí	99	78%
b) No	28	22%
Total	127	100%

¿Usaría una plataforma web para la educación inicial con sus hijos y/o estudiantes?

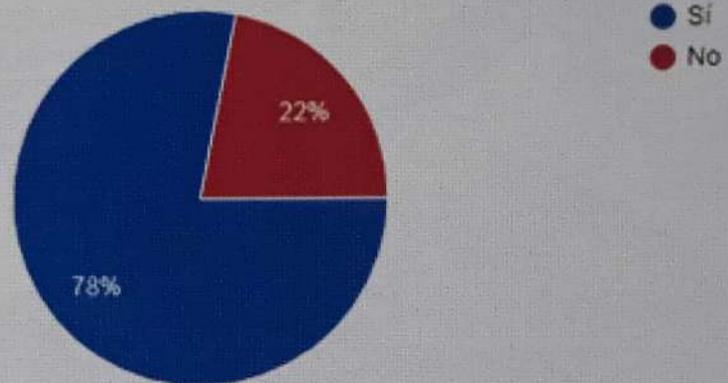






Figura 10. Analizando los datos estadísticos.

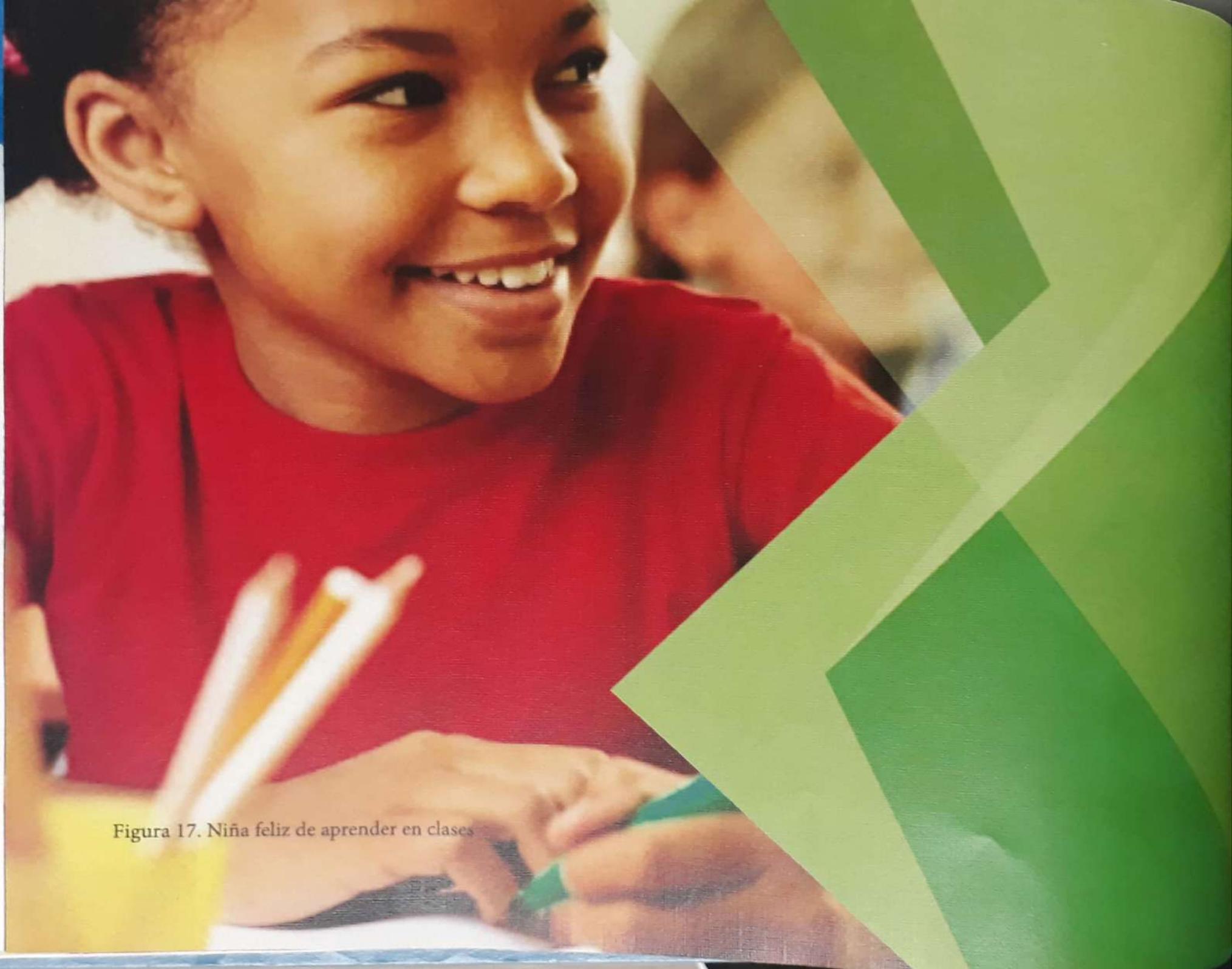


Figura 17. Niña feliz de aprender en clases

CAPITULO IV: APRENDIZAJE INFANTIL PRE-ESCOLAR

4.1 Métodos de Aprendizaje

Aprendizaje auditivo: Es cuando las personas aprenden usando el sentido. El individuo depende de la audición y del habla ya que éstas son las fuentes principales de su aprendizaje. La mayoría de veces las instrucciones recibidas de forma escrita representan un gran obstáculo. Utilizan sus habilidades de buena escucha como de comunicación para así poder procesar mejor la información que reciben.

Las personas que dependen del aprendizaje auditivo poseen ciertas características las cuales son:

- La habilidad de descifrar el significado que desea transmitir cualquier persona mientras habla ya que

prestan atención al tono de voz de los demás. Por lo general se repiten a sí mismos lo que han escuchado.

- Es difícil para ellos poder comprender lo que leen, prefieren que otra persona les lea la información escrita.

- Se les facilita hacer relatos hablados, narraciones, cuentos, historias. Es más fácil para ellos resolver sus problemas hablándolos en voz alta.

Aprendizaje visual: Se da en los individuos que poseen facilidad para aprender a través de sus ojos. No es suficiente para estas personas aprender con lo que escuchan, sino que necesitan poder examinar el material didáctico con sus propios ojos, es decir, precisan de esquemas y gráficos para retener la información, por lo que tienen buena memoria fotográfica.

Los sujetos que necesitan del aprendizaje visual tienen la capacidad de identificar las ideas que están erróneas y pueden visualizar patrones los cuales tienen la capacidad de relacionarlos con la información que reciben. Esto es sumamente necesario para la comprensión de los conceptos que les son presentados.

La manera en que organizan la información puede variar entre éstos: mapas conceptuales, diagramas, líneas de tiempo, mapas de ideas, telarañas, organización de conceptos por colores y más.



Figura 18. Infantes interesados por la lectura



Figura 19. Niño feliz de aprender sobre los colores y experimentar con ellos con sus manos

Aprendizaje táctil: Estas personas precisan de llevar la teoría a la práctica para poder interiorizarla. Por ejemplo: Si el profesor le va a explicar lo que son las sumas y las restas a un niño con este tipo de aprendizaje entonces será necesario que utilice objetos con los cuales el pequeño pueda relacionar la información que le está transmitiendo su maestro. Estos individuos siempre preferirán las materias prácticas que las teóricas ya que interactuando de manera activa con lo que están aprendiendo es como pueden profundizar y relacionar mejor los conceptos.

Aprendizaje kinestésico: Este fenómeno se da cuando la persona procesa la información relacionándola a sensaciones y movimientos con su cuerpo. Mayormente

sucede de forma natural cuando el sujeto está practicando algún deporte. Por Ejemplo, al momento de aprender a escribir en el teclado del computador, o aprender a tocar el piano, por lo general estas personas que lo saben hacer muy bien no necesitan mirar constantemente en donde están las teclas, sino que sus dedos saben de antemano lo que deben de hacer. Aprender con el sistema kinestésico puede ser que sea más lento que los demás métodos, pero cuando una persona sin importar la edad aprende algo a través de éste, entonces es muy poco probable que se le olvide lo aprendido. La memoria muscular es muy difícil de olvidar como cuando una persona aprende a montar bicicleta o a nadar.

4.2 Temas básicos de aprendizaje Pre-Escolar

Es necesario cubrir los temas básicos en la enseñanza de niños de preescolar para que éstos temas los preparen para los próximos grados a cursar. Es de suma importancia que la base sea fuerte para que en lo adelante no se queden estancados con ciertos temas, así que, si la base que reciben a esta edad es tanto fuerte como sólida entonces podrán seguir aumentando su desarrollo cognitivo con mayor facilidad y eficiencia.

Matemáticas

Los profesores deben presentar las matemáticas a los niños en edad preescolar como una secuencia progresiva de conceptos que ellos puedan ir no solo asimilando

sino también reconociendo, es muy importante que sea a través de juegos creativos en el aula de clases. Los números y las relaciones a éstos están en todas partes, se pueden ver en el tamaño de las cosas, las horas, etc.

No se debe empezar las matemáticas con los números y las cantidades, hay que permitirle al niño crear una relación libre de obstáculos con los objetos que tengan semejanzas, de igual forma diferencias entre ellos mismos. De esta manera el niño irá descubriéndolas, experimentándolas por sí mismo a su propio tiempo.

El momento en que ya los niños pueden apreciar dichas semejanzas como las diferencias entonces es ahí cuando los profesores deberán introducir juegos que faciliten la clasificación dichos objetos y ellos mismos buscarán los modos de ir ordenando por las cualidades de cada uno de los objetos. Luego de que los niños sean capaces de agrupar los objetos de acuerdo a sus cualidades, se les enseña a diferenciar las diferentes cantidades de los objetos que contiene cada grupo.



Figura 20. Niño aprendiendo a utilizar la tecnología

- **Valores Cívicos**

Dentro de los valores más importantes que se les debe enseñar a los niños están:

“La Tolerancia: Enseñar a los niños a ser condescendientes con alguien, aceptar que la otra persona es diferente a él/ella, que en el mundo hay una gran diversidad de personas de ésta manera los niños aprenden a más tolerante con los demás.

La Honestidad: Decirle a los niños que es importante ser sincero con uno mismo y con los demás, no es bueno mentir por tener miedo a los demás o simplemente mentir porque le conviene para salirse de un problema

e inculpar a otro. Es necesario enseñarles que no tiene nada de malo admitir los errores que comete, enseñarles a ser dignos de la confianza que los demás depositan en ellos. Es importante que aprendan a actuar con justicia siempre con hablando con la verdad.



Figura 21. Niñas disfrutando su amistad con valores

La Bondad: El ejemplo de la bondad debe empezar por aquel quien le enseña sobre este valor ya que el ejemplo siempre será la mejor manera para que el niño pueda aprender lo que es la bondad. El modelo que el adulto puede ofrecerle al niño le dirá mucho más que explicándole con palabras simples. Enseñarles a los niños que tener una disposición de hacer el bien a los demás y ser amables es bueno." (Caraballo, 2017)

La Responsabilidad: Se debe enseñar a los niños que todas las cosas que ellos hacen tienen consecuencias ya sean positivas o negativas y que deben de asumir la responsabilidad de las acciones no importan si son para bien o para mal. Tienen que aprender a mantener

sus compromisos, empezando desde pequeños a ser responsables con sus tareas escolares.

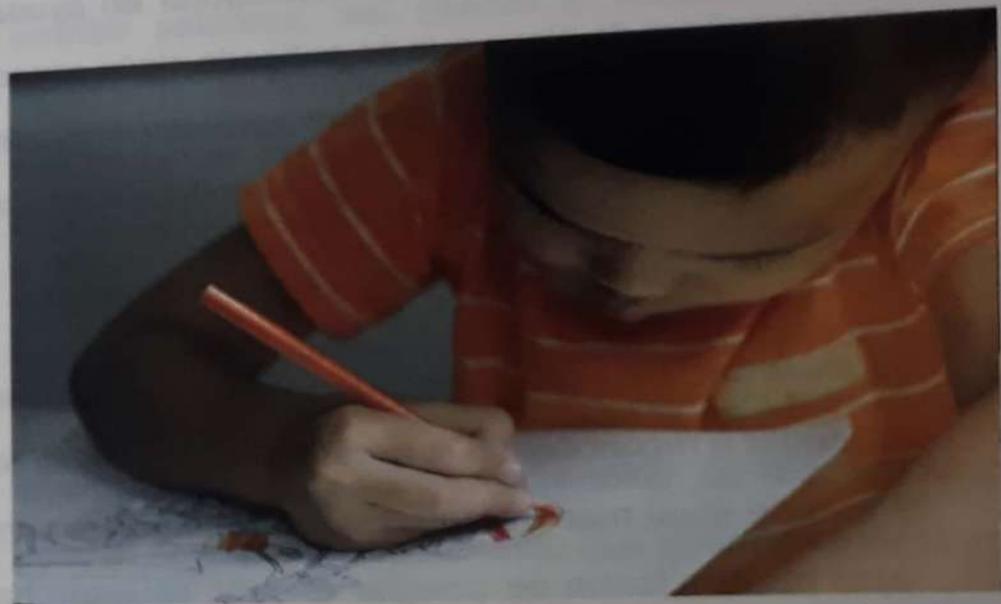


Figura 22. Niño realizando responsablemente su tarea de colorear

La Colaboración: Esto se desarrolla en el aula de clases al momento de enseñarles a los niños a recoger sus útiles escolares para ponerlos en orden así ayudando a mantener el aula de clases organizado. De igual manera se les debe enseñar a colaborar en ayudar a un compañero de clase que no entienda algún concepto que otro niño sí entiende, deben aprender a ayudarse mutuamente por el bien de todos aprendiendo a hacerlo en armonía.

El Perdón: Es importante que los pequeños puedan aprender a reconocer sus errores cometidos hacia otros y que de igual manera aprendan a disculparse, porque esto es una forma de arreglar el daño causado hasta cierto punto. Pero no solo deben aprender a pedir perdón

sino que también es bueno enseñarles a perdonar a los demás cuando éstos cometen ciertos errores en contra.

La Empatía: Los niños deben aprender a ponerse en el lugar del otro, poder ver las cosas de la manera en que otra persona las ve, de esta forma puede comprender a los demás. Es un valor que al aprenderlo ayuda a evitar cometer algún daño a los demás y entender por qué los demás se comportan de cierta forma.

• Ciencias Naturales

La enseñanza de las ciencias sociales es fundamentalmente de manera informativa, lo que significa que es más teórica que práctica lo que significa un reto al momento de presentar los temas de clases y explicarlos a los niños manteniéndolos enfocados e igualmente sumergidos en el tema. Para poder hacer que los niños puedan interiorizar lo que se les enseña de las ciencias naturales es necesario que el maestro busque la manera de realizar experimentos científicos en el aula de clases, ayudar a los niños ya que esto les ayuda a sentirse más confiados, por lo tanto más capaces de poder realizar los experimentos, lo que los ayudará a aprender de una manera más rápida.

• Lenguaje

Es importante enseñarle a los niños a escribir correctamente el abecedario antes de enseñarlos a escribir palabras, así mismo a redactar oraciones, dejarlos que se familiaricen lo suficientemente necesario con las letras, la manera de dibujarlas en mayúscula y minúscula, que ellos aprendan a familiarizar las letras con ciertos objetos ya que esto les ayudará a recordarlas más fácilmente. De igual manera incluir canciones con juegos interactivos donde los niños participen es lo que finalmente ayuda a fijar lo aprendido de manera que puedan seguir avanzando hasta que puedan comenzar a escribir los nombres de objetos comunes a los cuales tienen acceso en su día a día.

- **Manejo Socio-Emocional**

Los niños en edad preescolar están en la mejor etapa para poder aprender la importancia de la inteligencia emocional, a esta edad la oportunidad para educar las habilidades tanto cognitivas como emocionales de los niños es la mejor. Es más sencillo enseñar a los niños todas las habilidades de la inteligencia emocional cuando éstos están aún en la etapa más rápida de desarrollo y crecimiento. Es de suma importancia aprovechar las conexiones neuronales que se desarrollan en el cerebro de los niños para así poder promover el desarrollo integral de ellos, es fundamental que ellos desarrollen un balance psicosocial afectivo armonioso.



Figura 19. Niños demostrando afecto.

"El desarrollo socio-emocional de las personas implica tener un conjunto de habilidades:

- Identificar y comprender sus propios sentimientos
- Interpretar y comprender con exactitud el estado emocional de otras personas
- Manejar emociones fuertes y sus expresiones de una forma constructiva
- Regular su propio comportamiento
- Desarrollar la capacidad para sentir empatía por los demás
- Establecer y mantener relaciones" (Early Childhood Direction Center , 2009)

Respecto al manejo socio-emocional es sumamente necesario que los pequeños aprendan a desarrollarlo ya que esto les ayudará a mantener relaciones positivas con los demás, de igual manera esto les permitirá a ellos mismos poder reconocer sus propios sentimientos lo cual les facilitará admitir con seguridad cómo se sienten y reconocerán el porqué de tal sentir.



Figura 20. Plan de desarrollo del currículo de clases

CAPITULO V: ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE

5.1 Psicología Infantil en el aprendizaje

"El estudio longitudinal High/Scope Perry sobre enseñanza preescolar efectuado a partir de 1962 en Ypsilanti, Michigan, Estados Unidos de América demostró que en comparación los niños estudiados de familias de bajos y altos recursos aquellos con mayores beneficios que sí recibieron educación preescolar, luego de décadas a la edad de 27 años tenían un rendimiento educativo mayor de manera significativa, los estudios completados con mayor índice, y por ende menos necesidad de una educación especial.

Éstos mostraron estabilidad y una responsabilidad sociales mayores. Tasas más elevadas de matrimonio entre los jóvenes y un número mayor de hijos nacidos en

hogares biparentales. Mayor tasa de jóvenes adultos con empleos y con ingresos significativamente mayores por lo que de igual manera tuvieron la oportunidad de tener la propiedad de una vivienda. El índice de delincuencia juvenil fue más bajo." (Faccini & Combes, 1999)



Figura 21. Niña feliz de utilizar la tecnología en clases.

Para el desarrollo psicológico infantil correcto es sumamente necesario que los niños desde temprana edad y a lo largo de su crecimiento se encuentren en un ambiente de apoyo emocional y físico en dónde se les provea de los alimentos necesarios, de igual manera de la atención que precisan para que puedan progresar significativamente tanto en sus estudios escolares como en su desenvolvimiento socio-emocional.

En el momento en que los niños pequeños interiorizan un concepto son capaces de usarlo sin necesidad de ser guiados. De esta manera ellos van sumando pasos en su comprensión del mundo que está a su alrededor. A ésta edad los profesores de los infantes

son tan solo facilitadores del aprendizaje quienes no deben determinar el modo en el que los niños deben relacionarse con los objetos que le rodean. Es de suma importancia no señalar si algo están bien o mal utilizando caritas tristes ya que esto puede bajar el autoestima del niño y bloquear su desarrollo atrasando así el paso de su aprendizaje, simplemente se recomienda corregir al niño con calma, asegurando que el pequeño pueda entender el concepto.

5.2 Desarrollo de actividades didácticas interactivas

Para el aprendizaje de los temas de clases a través de juegos es necesario desarrollar una estrategia que sea en secuencias, es decir, que vaya primero desde lo más simple hasta llegar a lo más complejo. El real aprendizaje de los niños sucederá de forma experimental.

Es importante utilizar objetos que para que de esta manera los niños tengan un significado para las cosas y lo puedan utilizar en su vida diaria, de esta manera los objetos ya no les son ajenos. Las actividades deberán ser expresadas de manera coherentes usando expresiones y palabras que construyan una base firme para lo que se aprenderá próximamente.

"Las actividades deben desarrollarse por tópicos,

trabajarlos en grupo para descubrir juntos cosas nuevas. Realizar preguntas para reflexionar en ellas y encontrar respuestas, cada uno descubrir todo lo que pueda sobre los temas. Con éste método los niños experimentan el trabajo por tópicos de manera muy diferente, sin embargo sus diferentes percepciones identifican un grupo de variables que son comunes. Las variables se pueden poner en práctica de formas distintas." (Tann, 1993)

5.3 Tipos de actividades interactivas

Sopa de letras

Se debe crear una lista de las palabras que estarán ocultas en el recuadro. Las palabras pueden estar escondidas en forma vertical, horizontal o diagonal. Estas pueden leerse en cualquier dirección, ya sea de manera normal o al revés. Para los niños la sopa de letras deberá estar compuesta por palabras cortas y fáciles para que ellos puedan ir identificándolas por su cuenta.

Dibujos para colorear

Cada objeto a colorear tendrá su nombre para que el niño pueda ir haciendo relación de cada objeto con su nombre en forma escrita. No deben de haber reglas de cómo colorear los objetos para que los niños puedan disfrutar de una libre expresión artística.

Juegos de emparejamiento y memoria

* Una excelente manera de trabajar la memoria relando a los niños a recordar objetos en el lugar donde los vieron para que los relacionen entre sí siempre que sean iguales de acuerdo a sus características, tomando en cuenta tanto el tamaño, color como su forma." (Mundo Primaria, 2016)

El juego consiste en mezclar todas las fichas, ponerlas boca arriba de manera que se pueda apreciar la figura que tienen plasmada, luego de unos segundos se ponen boca abajo. Luego de voltear las fichas la persona puede proceder a elegir las parejas de tarjetas que sean correspondientes entre sí.

Adivinanzas infantiles

Son enunciados con rima para que los niños puedan descifrarlos. Se les describe o se les pregunta algo que ellos deben de adivinar. Son acertijos fáciles que los niños pequeños pueden decodificar por sí solos o con ayuda de pequeñas pistas.

Juegos de audio

Consiste en enseñar al niño a identificar los sonidos de cada cosa. Dentro del juego hay varios temas como animales, objetos, instrumentos, etc. De esta manera el pequeño podrá reconocer y relacionar los sonidos que escucha en su vida diaria y ampliar sus conocimientos de lo cotidiano.

Juegos de atención

El juego consiste en objetos escondidos que los niños deben de encontrar para poder pasar al próximo nivel. Cada uno de estos niveles se va poniendo más difícil, escondiendo los elementos en ambientes más amplios y con mayor cantidad de objetos a su alrededor, elevando así la complejidad para descubrir en dónde está escondido el elemento específico a descubrir.

Juegos de ordenar

El juego se basa en que habrá un escenario en donde todos los objetos estarán desorganizados, por lo que los niños deberán colocar cada objeto en el lugar correcto que va. Por ejemplo: la basura deberá ir al zafacón, los libros en el estante, etc. En el momento que los niños pongan algún objeto donde no va, el juego mostrará

una X en rojo, no permitirá que éste sea posicionado, si lo ponen en el lugar correcto entonces se mostrará un cotejo de color verde de tal manera que los pequeños puedan continuar organizando los demás objetos.



Figura 25. Niños jugando a colorear



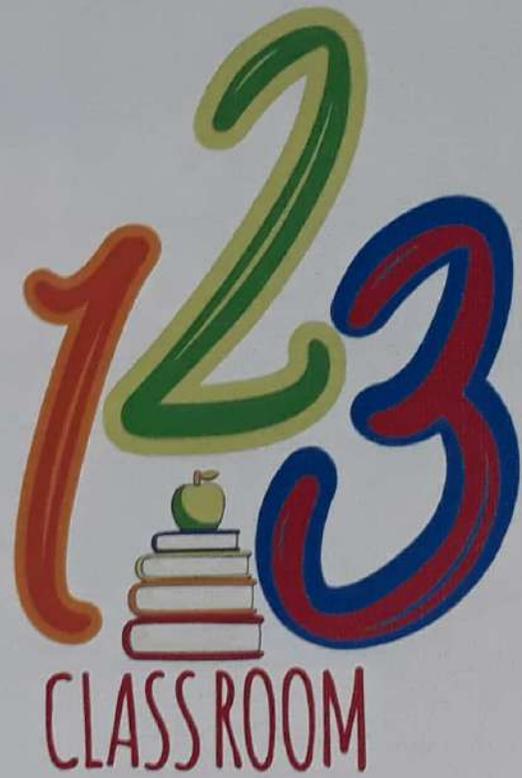
Figura 25. Niño utilizando un móvil



**CAPITULO VI:
DESARROLLO DEL
DISEÑO DE UNA PAGINA
WEB EDUCATIVA**

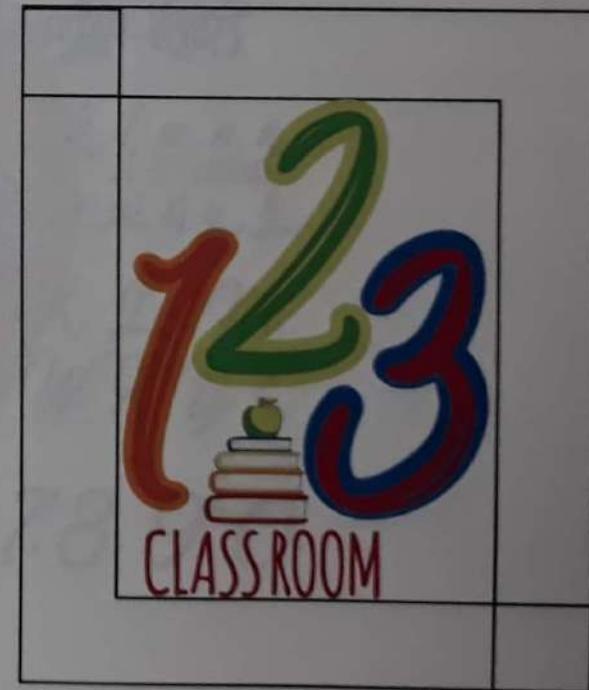
6.1 Logo de la página web

LOGO FINAL



6.1.2 Características del logo

El logo tiene 3 pulgadas de ancho y 5 pulgadas de alto.



COLORES



PANTONE P 112-15C



PANTONE P 37-8C



PANTONE P 48-8C



PANTONE P 20-7C



PANTONE P 160-6C



PANTONE P 151-8C



AMATIC BOLD

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0.

Amazin kids

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ.

o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M,
N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0.

6.1.3 Negativos del logo



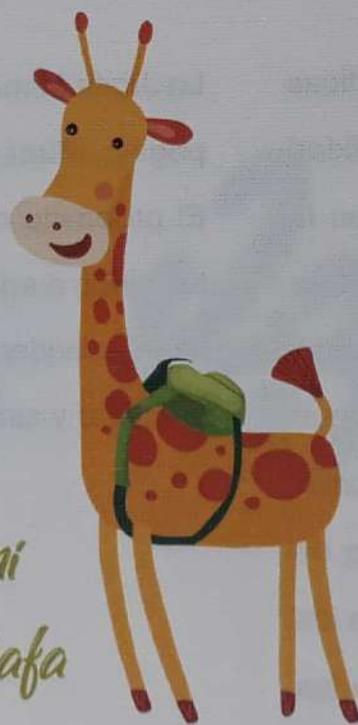
6.2 Diseño de personajes infantiles

Los personajes infantiles deben tener características similares a los niños ya sean físicas, de personalidad o ambas. Las caricaturas de niños presentados en la página web tendrán 5 años de edad. Cada caricatura formará parte de las actividades, dirán afirmaciones positivas para mantener a los niños motivados a seguir jugando e intentarlo nuevamente en lugar de haber fallado y no poder completar la actividad. Cada uno de éstos personajes servirán de gran apoyo moral para los niños usuarios, cuidarán el desarrollo emocional de los infantes para que de esta manera ellos puedan mantener buen autoestima e interés por los temas presentados durante todo el proceso de aprendizaje.

La Jirafa Mimi es el personaje principal, la mascota de la página, **Mimi** siempre estará acompañada por los niños. El propósito de la jirafa como mascota es enseñarle a los niños a apreciar y respetar a los animales. Al final de cada actividad Mimi le comparte a los niños usuarios un pequeño y simple consejo sobre los diferentes valores.

PERSONAJE

Mimi
la Girafa



Los Niños



6.3 Perfil de los usuarios

En el perfil de los usuarios se apreciarán los datos personales de cada uno como: la edad, dirección, ocupación y su estado civil. También tendrá el tipo de personalidad, las cosas que los motivan, sus metas y sus gustos. De esta manera los usuarios podrán darse a conocer un poco y descubrir con quién comparten cosas en común.

EDDY SANTANA

EDAD: 32 AÑOS
DIRECCION: BELLA VISTA
OCUPACION: GERENTE DE MERCADEO
ESTADO: CASADO



MOTIVACIONES

INCENTIVOS: [Progress bar]

MIEDO: [Progress bar]

LOGROS: [Progress bar]

CRECIMIENTO: [Progress bar]

RODEO: [Progress bar]

SOCIAL: [Progress bar]

PERSONALIDAD

EXTROVERTIDO: [Progress bar] INTROVERTIDO: [Progress bar]

SENSIBILIDAD: [Progress bar] INSENSIBILIDAD: [Progress bar]

PENSAMIENTO: [Progress bar] SENTIMIENTO: [Progress bar]

CALIFICADOR: [Progress bar] PERCEPTOR: [Progress bar]

METAS:

- VER MIS HIJOS CRECER
- CREA MI PROPIA EMPRESA
- PASAR MAS TIEMPO DE CALIDAD CON MIS HUOS

GUSTOS:

- JUGAR BASQUETBOL
- REUNIRSE CON SUS AMIGOS
- MANTENERSE AL DIA CON LAS NUEVAS INNOVACIONES TECNOLOGICAS

EMMA PIÑEYRO



EDAD: 5 AÑOS
DIRECCION: ENSANCHE NACO, AV. ING ROBERTO PASTORIZA
COLEGIO: COLEGIO CALASANZ

ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR: BALLET
HOBBIES: COLOREAR
TECNOLOGIA: MI IPAD

PERSONALIDAD

EXTROVERTIDA INTROVERTIDA



METAS:

- APRENDER A LEER
- APRENDER A ESCRIBIR

GUSTOS:

- BAILAR BALLET
- VER PAW PATROL
- COMER FRESAS
- JUGAR CON MIS AMIGAS
- JUGAR EN MI IPAD

DYLAN VITTINI



EDAD: 3 AÑOS
DIRECCION: URBANIZACION ITALIA
COLEGIO: BRILLIANT MINDS SCHOOL

ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR: KARATE
HOBBIES: JUGAR CON BLOQUES
TECNOLOGIA: SMARTPHONE DE SU PADRE

PERSONALIDAD

EXTROVERTIDO INTROVERTIDO



METAS:

- QUIERO SER COMO MI PADRE
- QUIERO APRENDER A COLOREAR

GUSTOS:

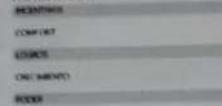
- COMER PIZZA
- VER YO GABBA GABBA
- JUGAR EL CELULAR DE MI PADRE
- JUGAR CON MIS BLOQUES

PROF. MARCELA BERROA

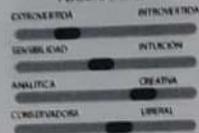


EDAD: 29 AÑOS
DIRECCION: ARROYO HONDO
OCUPACION: PROFESORA DE KINDERGARTEN
ESTADO: CASADA

MOTIVACIONES



PERSONALIDAD



METAS

- ENSEÑAR MI CLASE DE MANERA EXCELENTE
- EXPLICAR A MIS ESTUDIANTES LA CONEXION QUE HAY ENTRE LOS HUMANOS Y NUESTRO ALREDEDOR
- FOMENTAR CIUDADANOS CON EMPATIA Y SENTIDOS DE RESPONSABILIDAD
- ESTAR A LA BANGUARDIA EN LAS NUEVAS TECNICAS DE ENSEÑANSA INFANTIL
- IMPLEMENTAR EL USO DE TECNOLOGIA EN EL MATERIA EDUCATIVO

GUSTOS

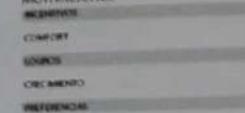
- VER TELENOVELAS
- BAILAR
- COMER TACOS
- HACER MANUALIDADES

SAHIRI SALVUCCI



EDAD: 30 AÑOS
DIRECCION: LA JULIA, DISTRITO NACIONAL
OCUPACION: DISEÑADORA DE INTERIORES
ESTADO: SOLTERA

MOTIVACIONES



PERSONALIDAD



METAS

- HACER CRECER MAS SU COMPANIA
- SER UNA DISEÑADORA RECONOCIDA
- PASAR TIEMPO DE CALIDAD CON SU HIJA

GUSTOS

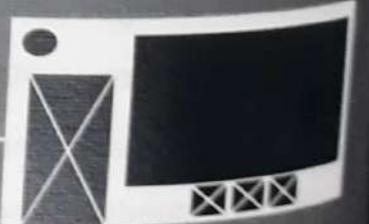
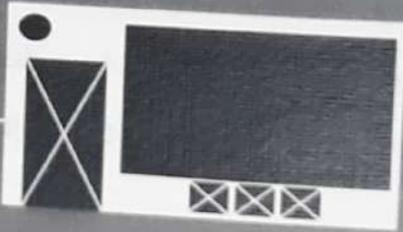
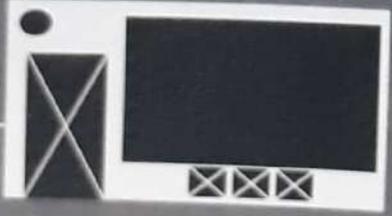
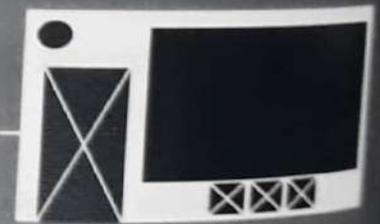
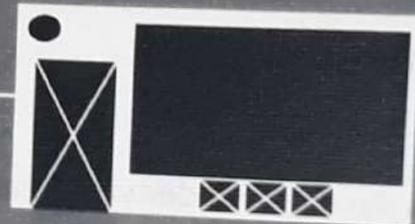
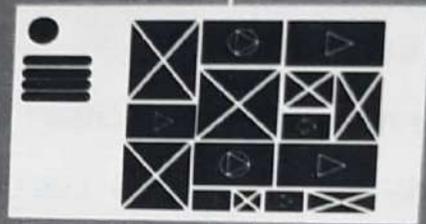
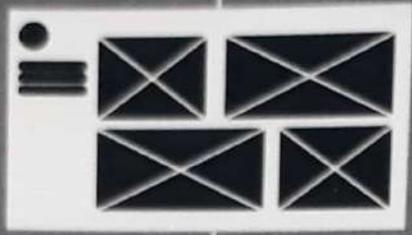
- IR DE SHOPPING
- REUNIRSE CON SUS AMIGAS
- INNOVACIONES TECNOLOGICAS
- CREAR ESPACIOS DE JUEGO PARA SU HIJA

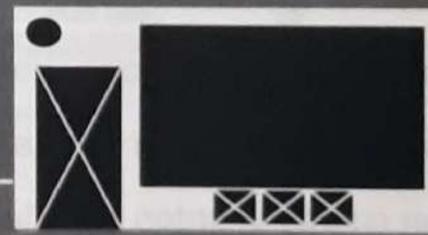
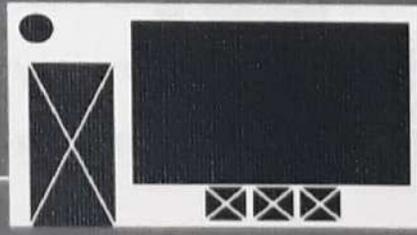
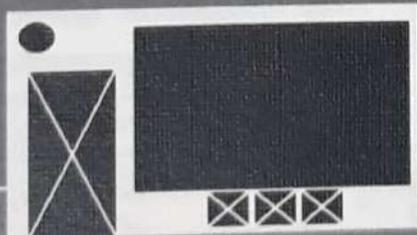
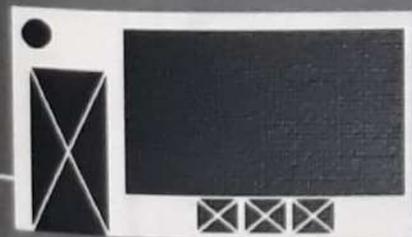
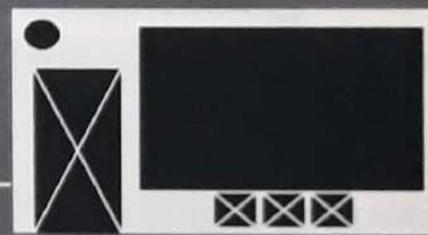
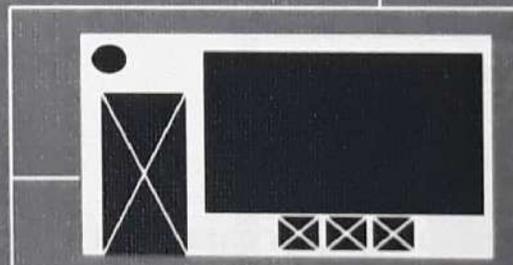
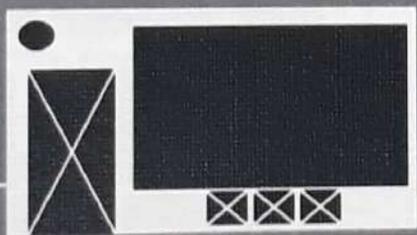
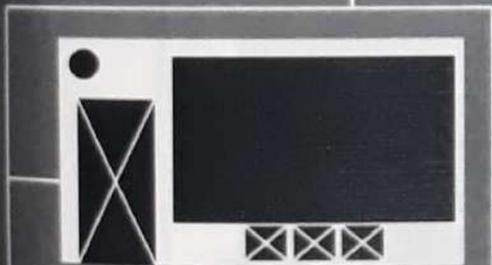
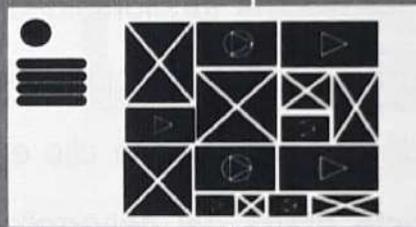
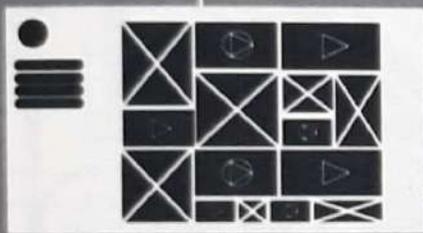
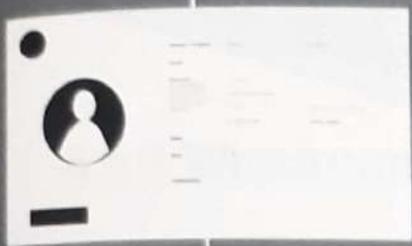
6.4 Diagrama de flujo

“Los diagramas de flujo poseen un lenguaje que los identifica y unifica. Es preciso utilizarlo para una correcta interpretación. Este se compone de figuras geométricas que representan acciones conectadas por líneas de flujo con flechas. Los dos tipos principales de acciones que lo constituyen son tanto las actividades (entrada y salida) como las decisiones.” (Pàmies, 2015)

Los diagramas de flujo nos ayudan a poder visualizar los pasos a seguir para lograr realizar una tarea. Al momento de desarrollar el diagrama de flujo éste debe ser analizado para verificar si hay algún tipo de mejora que se le pueda hacer.







6.5 Wireframe Mockup

"Un wireframe equivale al esqueleto o la estructura simple de un sitio web / aplicación para tablet o celular. Cada uno se utiliza para describir la funcionalidad que tendrá la web/aplicación, así como las relaciones entre los enlaces (lo que sucederá cuando haga clic en un botón determinado). En esta etapa del desarrollo del diseño se decide la distribución del contenido en el sitio web." (Marcholinski, 2016)

Este proceso ayuda enormemente para poder organizar todo el contenido que será colocado en la página web, es una diagramación para tener una vista previa y simple de cómo se verá la página una vez ya terminada en cuanto al orden se refiere.

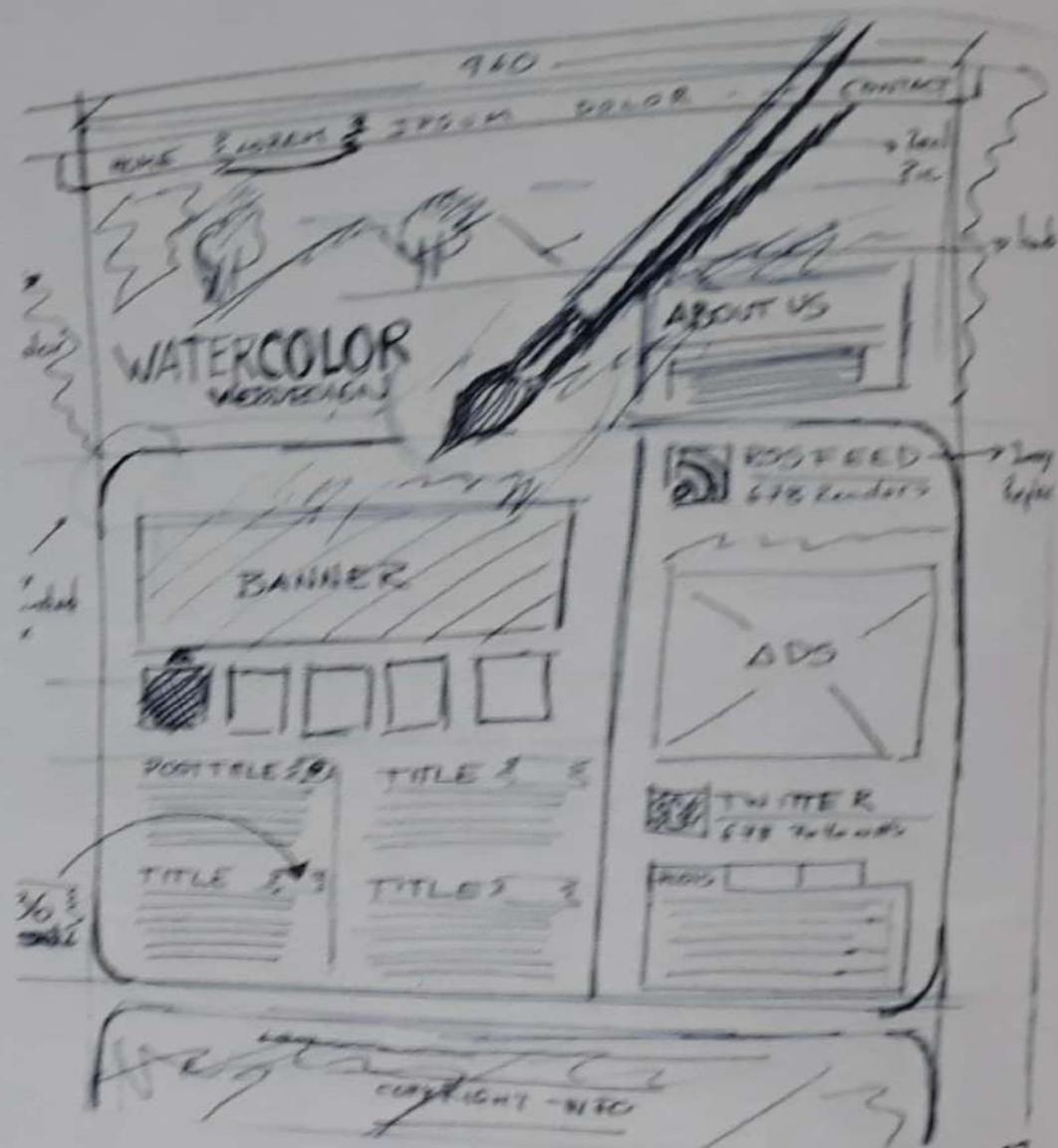
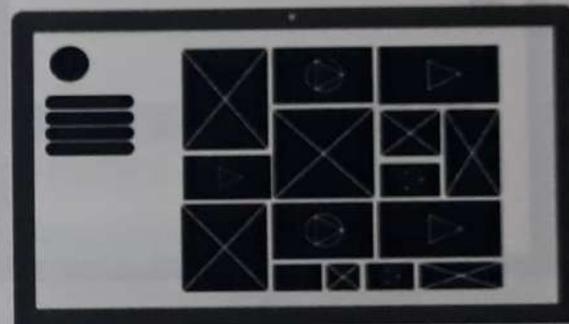
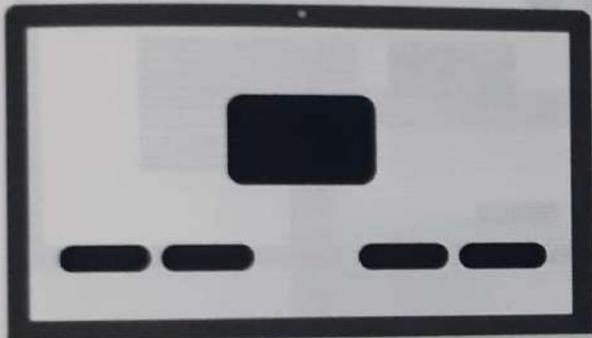
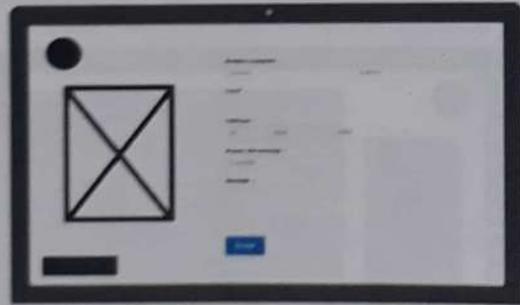
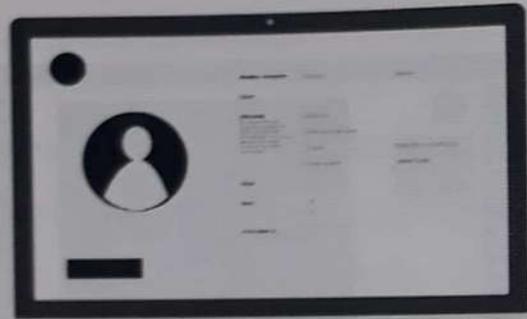


Figura 27

6.5.1 Wireframe Mockup para PC





6.5.2 Diseño final para pc



Home



Menú de temas



Matemáticas

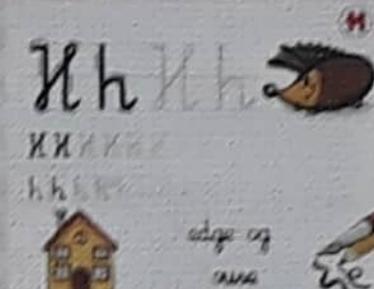
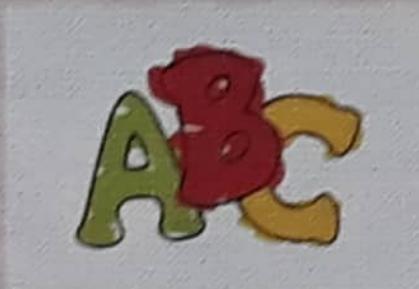
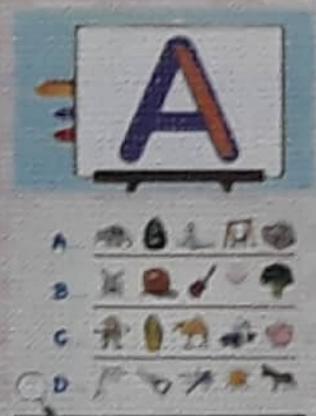
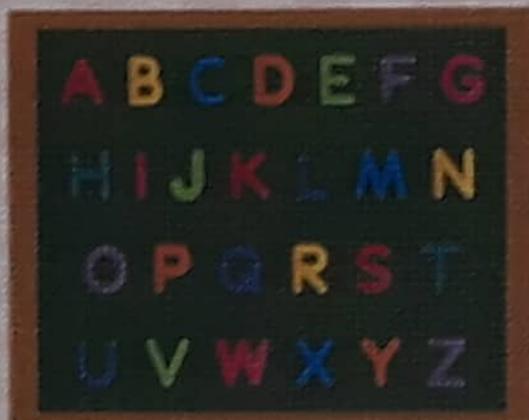
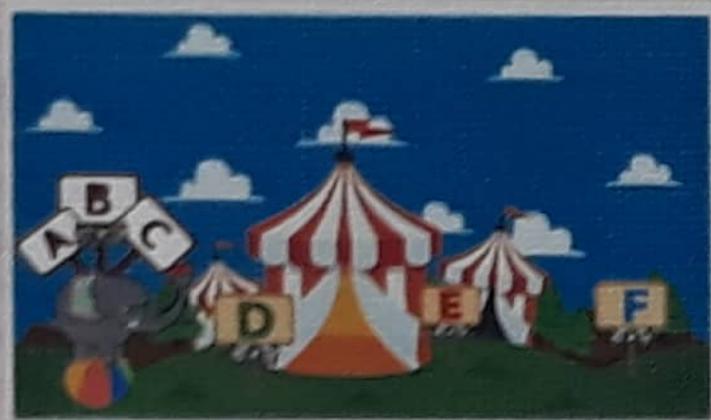


ACTIVIDADES

NOSOTROS

CONTACTOS

LOGIN

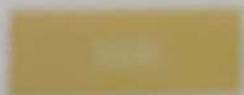


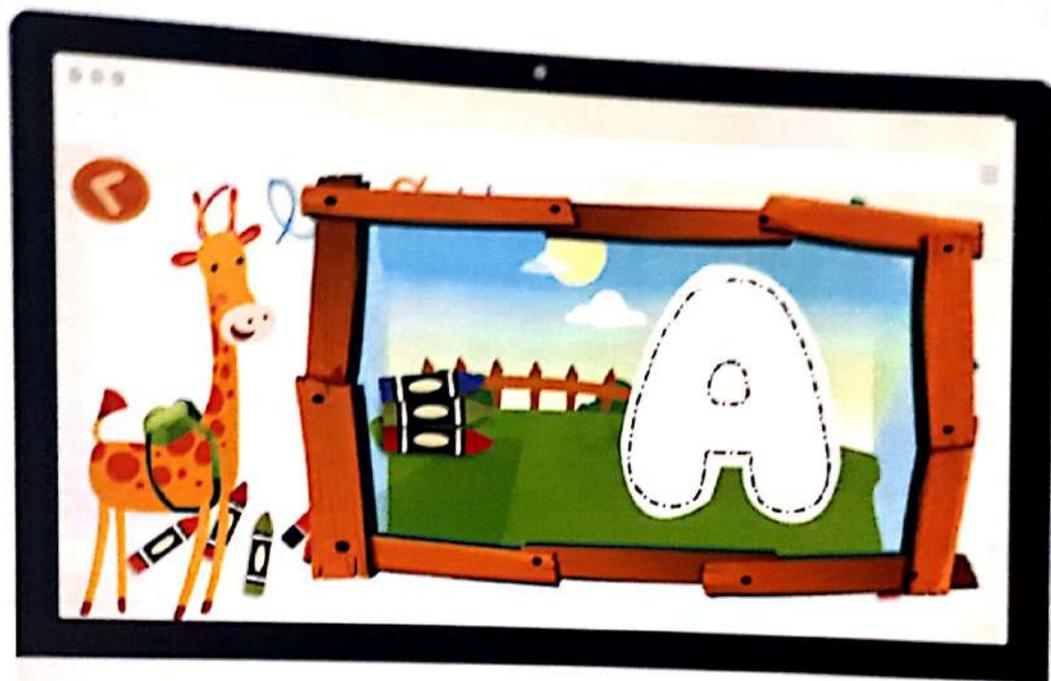


Colores

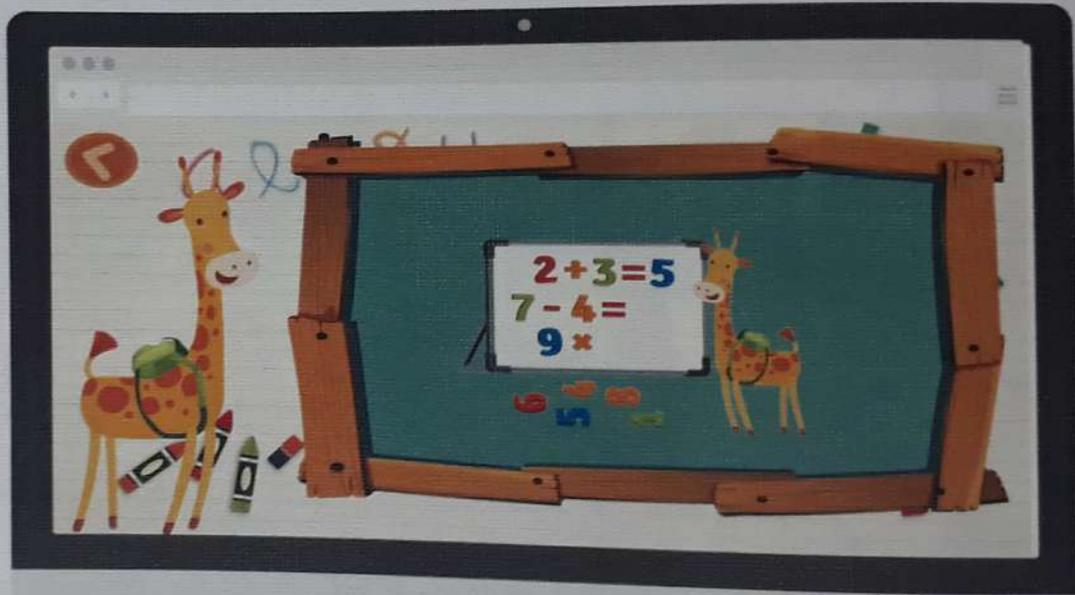


Valores Morales





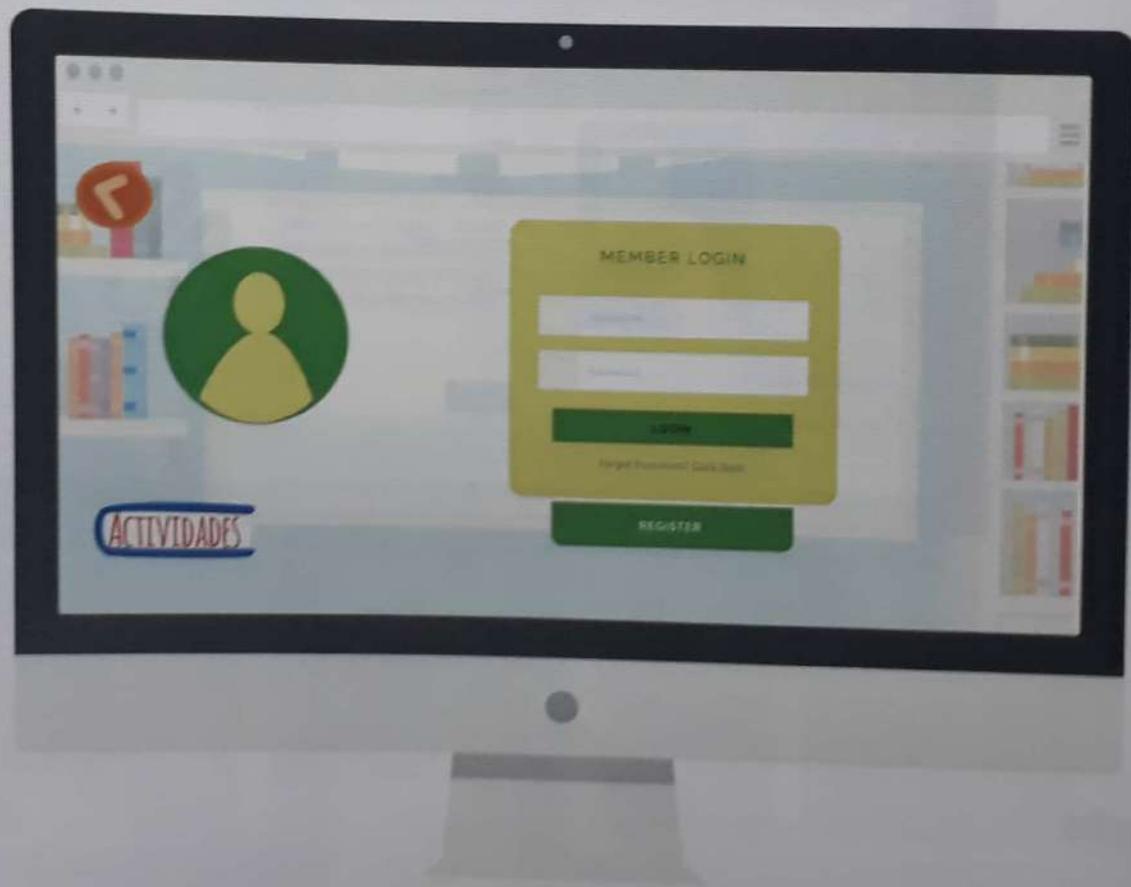
Juego de colorear



Juego de organizar



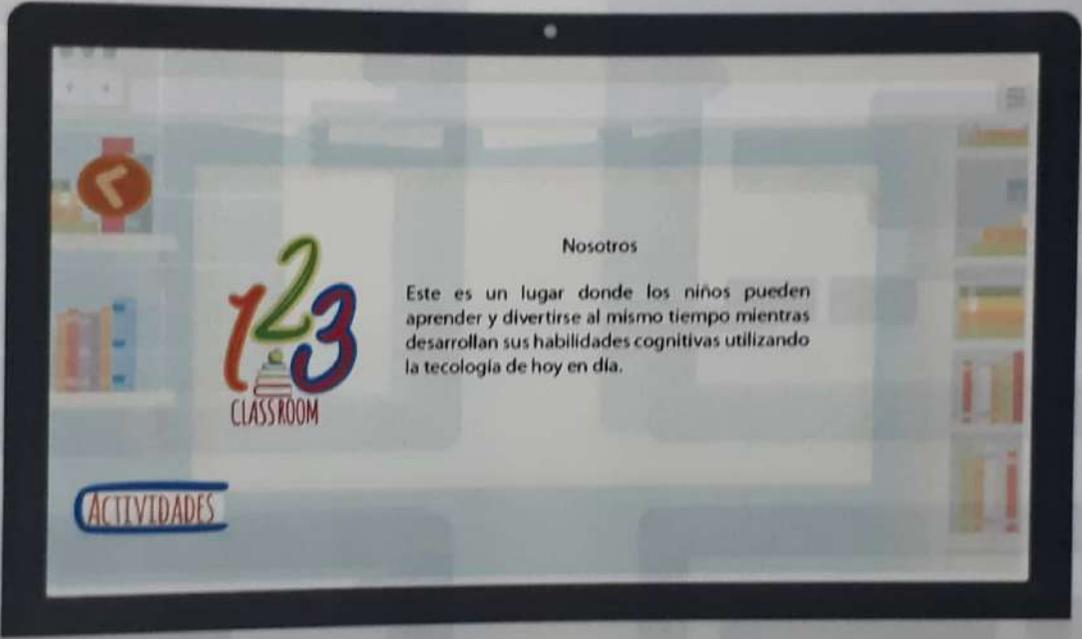
Juego de emparejar



Acceso

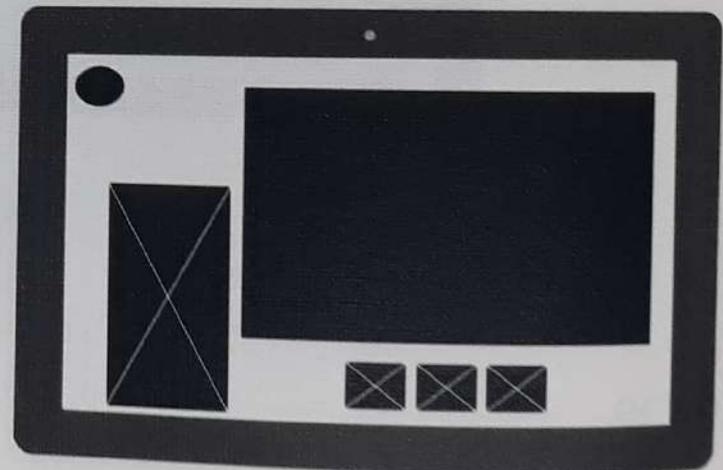
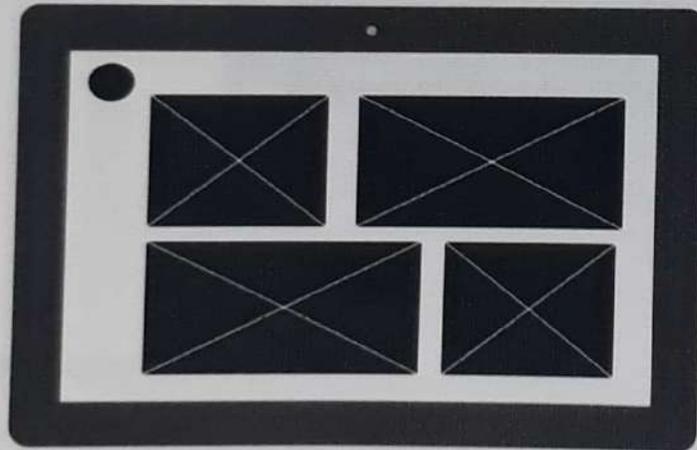
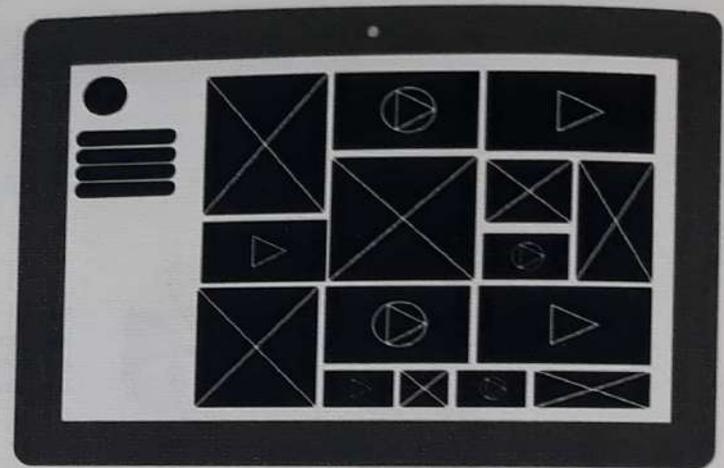


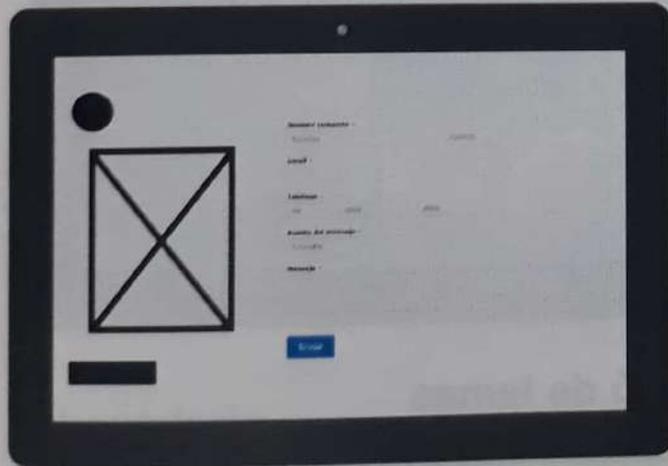
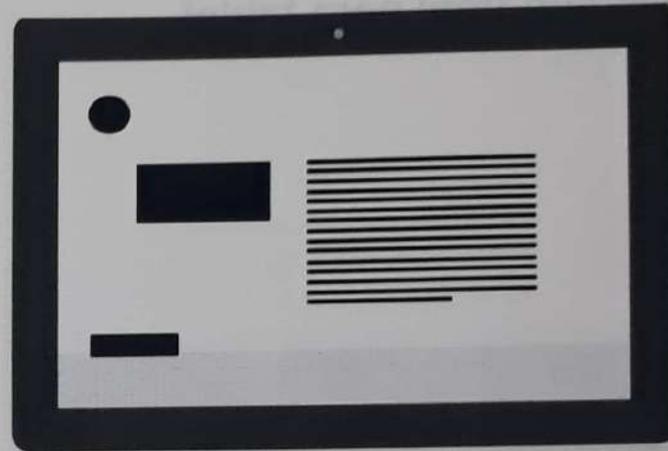
Contacto



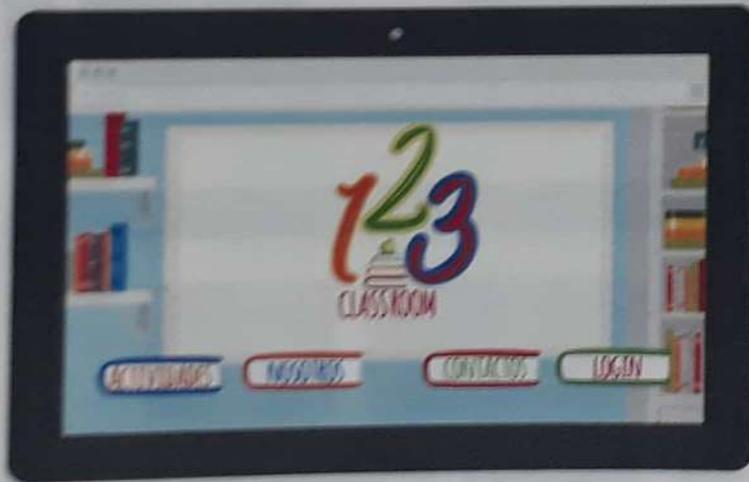
Nosotros

6.5.3 Wireframe mockup tablet





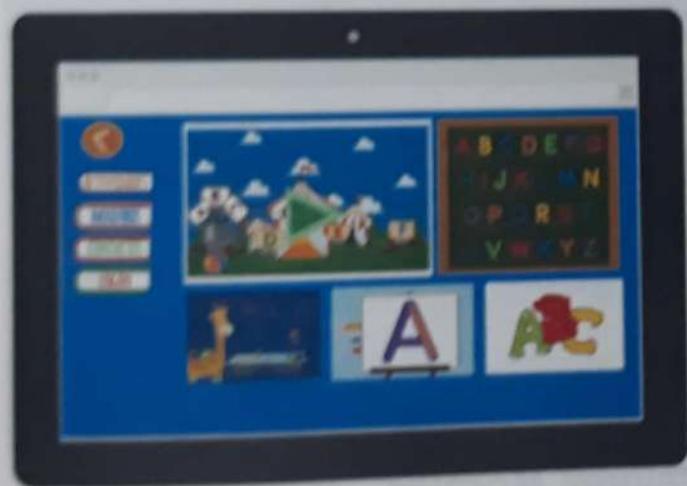
6.5.4 Diseño final para tablet



Home



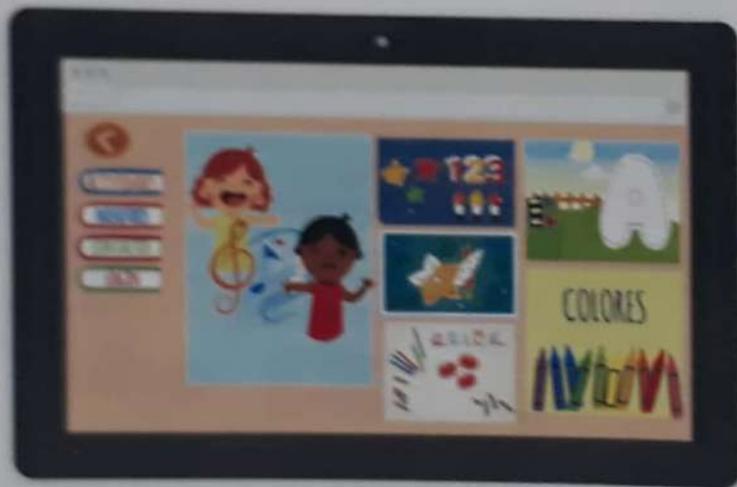
Menú de temas



Abecedario



Matemáticas



Colores



Valores Morales



Juego de organizar



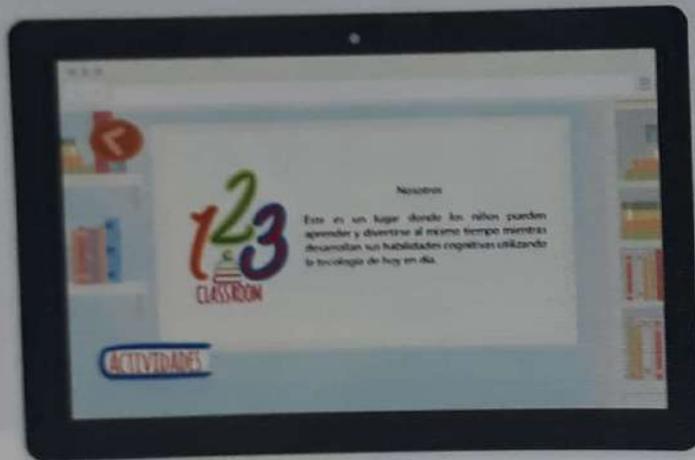
Juego de colorear



Juego de búsqueda



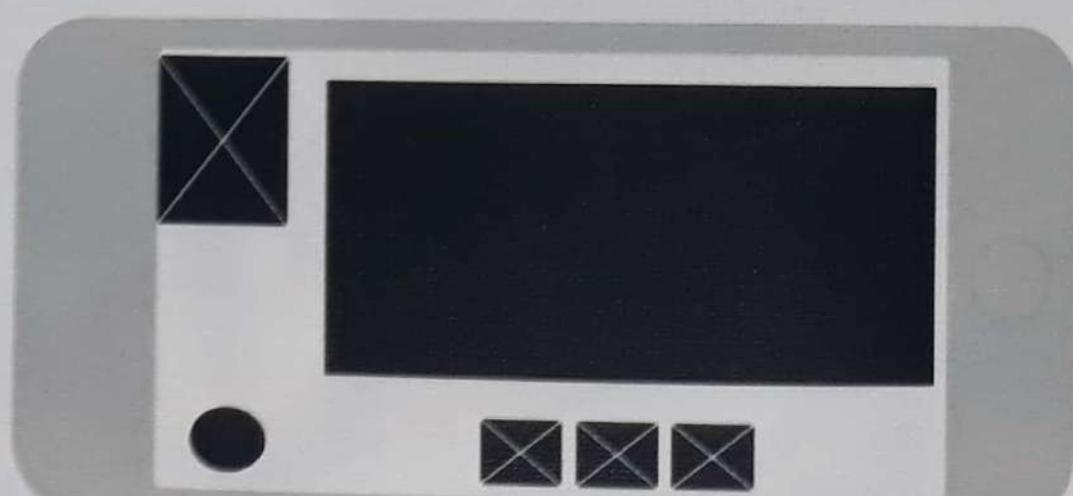
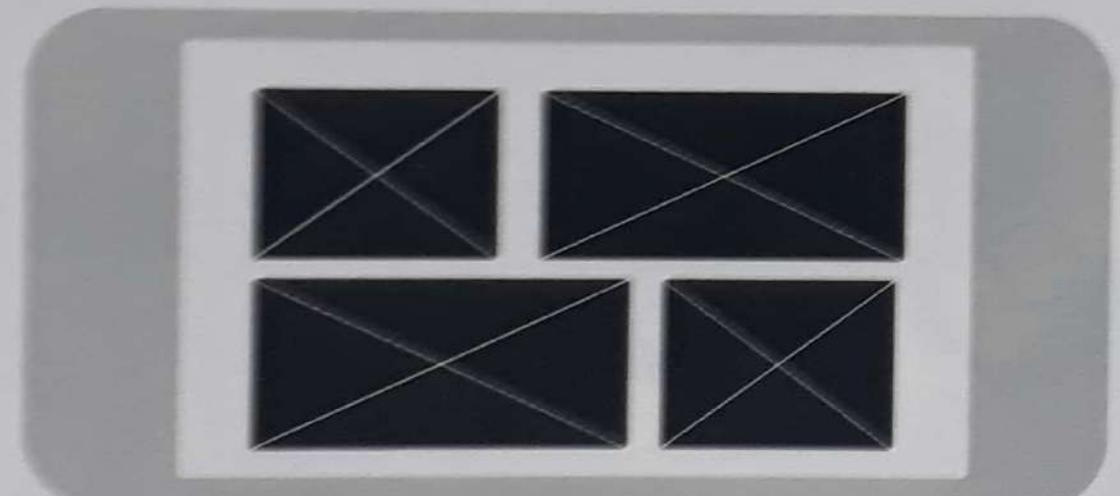
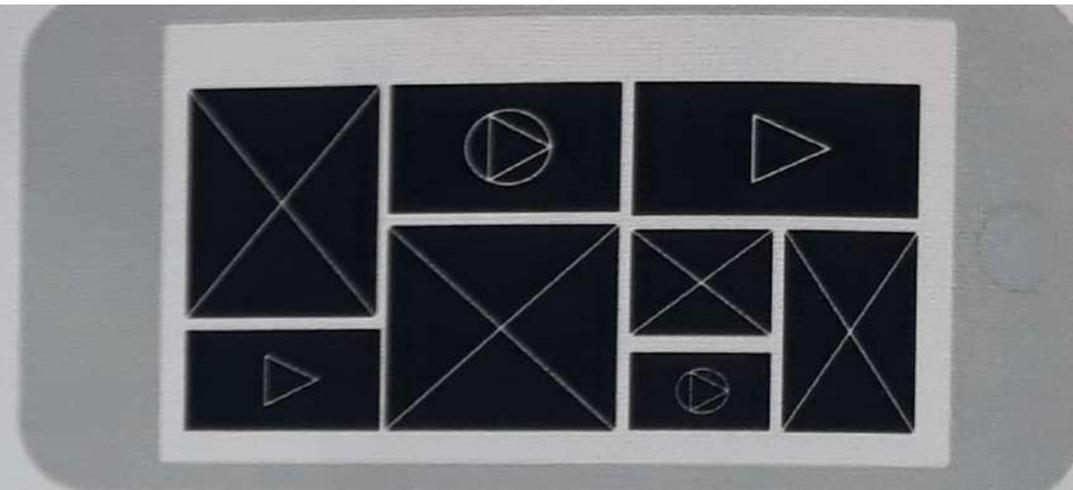
Juego de colocar



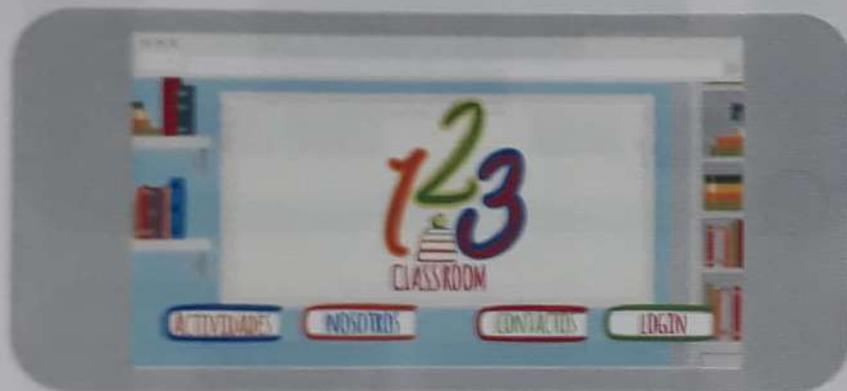
Nosotros



Figura 29. Niña utilizando una tableta



6.5.6 Diseño final móvil



Home



Menú de temas



Colores



Valores Morales



Figura 30. Niño feliz utilizando un móvil

CONCLUSIÓN

Fueron cumplidas satisfactoriamente todos los objetivos planteados para el desarrollo de este trabajo a pesar de uno u otro obstáculo presentado en el proceso creativo del desarrollo para la creación del contenido gráfico. Hemos logrado crear una plataforma virtual amigable para los infantes, diseñando todos los gráficos de las actividades didácticas y desarrollando actividades con el contenido didáctico necesario como instrumento de apoyo para el aprendizaje de los niños en edad pre-escolar.

Los niños demostraron estar más atraídos tanto al color azul claro como a diferentes variantes del anaranjado que a los demás colores y a sus otras variantes con mayor o menor contraste. Esto ayudó a poder determinar los colores a utilizar al momento de realizar los diseños finales de todo el contenido de la página web. A través de la encuesta realizada a los infantes descubrimos que los niños se sienten atraídos a personajes infantiles representados por alguna especie del mundo animal por lo que la propuesta de agregar un personaje animal (La Jirafa Mimi) probó ser una excelente idea ya que los niños se sienten felices y entretenidos con lo que ellos pueden aprender de una caricatura representada por alguna especie animal.

RECOMENDACIONES

Es beneficioso que se realicen promociones para dar a conocer a un mayor blanco de público esta herramienta web de la cual muchas personas pueden sacar provecho. En ese mismo sentido es importante que las personas se familiaricen con la plataforma para mayor fluidez al momento de utilizar esta herramienta y presentarla frente a un grupo de infantes para comenzar las actividades didácticas.

BIBLIOGRAFIA

LIBROS

Acevedo Ibáñez, A., & López Martín, A. F. (1986). El proceso de la entrevista: conceptos y modelos. Ciudad de México: Editorial Limusa.

Bet, G. (2009). Técnicas de recolección de datos.

Campos, R. M. (2005). Diseño de páginas web y diseño gráfico: metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico. Madrid: Ideaspropias Editorial S.L.

Early Childhood Direction Center . (2009). Comprendiendo el Desarrollo Socio-Emocional de los niños de edad temprana. New York.

Equipo Vertice. (2009). Técnicas avanzadas de diseño web. Madrid: Publicaciones Vertice.

Faccini , B., & Combes, B. (1999). Cuidado y desarrollo de la primera infancia. Paris.

Higes, J. A. (2014). Proyectos audiovisuales multimedia interactivos. Madrid: Editorial Elearning, S.L.

Rueda, R. A. (2016). DISEÑO Y ANÁLISIS DE UN SISTEMA WEB EDUCATIVO CONSIDERANDO LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE. Madrid: 3Ciencias.

Tann, C. S. (1993). Diseño y desarrollo de unidades didácticas en la escuela primaria. Madrid: Ediciones Morata.

Martín, F. A. (2011). La encuesta: una perspectiva general metodológica. Madrid: Centro de investigaciones sociológicas.

INTERNEGRAFIA

Pàmies, G. (2015). Interactius. Recuperado el 17 de 03 de 2018, de <https://blog.interactius.com/metodolog%C3%ADas-de-ux-diagrama-de-flujo-791f647f3009>

Warcholinski, M. (2016). Brain Hub. Recuperado el 17 de 03 de 2018, de <https://brainhub.eu/blog/difference-between-wireframe-mockup-prototype/>

LAM School International. (2017). Recuperado el 17 de 03 de 2018, de <http://lookatme.edu.do/about-us/>

Calvo, W. J. (2015). Abcom Web. Recuperado el 17 de 03 de 2018, de <http://www.abcomweb.com/seo/10-pautas-diseno-web-efectivo.php>

Caraballo, A. (2017). Guia Infantil. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/valores/7-valores-basicos-que-debemos-enseñar-a-nuestros-hijos/>

Mundo Primaria. (2016). Mundo Primaria. Recuperado el 17 de 03 de 2018, de <https://www.mundoprimaria.com/>

IMAGENES

Figura 24 - <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-watercolor-themed-website-design-with-photoshop-psd-5519>

Figura 15 - https://www.freepik.com/free-photo/closeup-of-person-filling-out-questionary-form_1027065.htm#term=survey&page=3&position=43

Figura 14 - https://www.freepik.com/free-photo/rag-doll-lined-up-and-one-red-through-a-magnifying-glass_959184.htm

Figura 31 - https://www.freepik.com/free-photo/crop-woman-with-stack-of-books_1957082.htm

Figura 13 - https://www.freepik.com/free-photo/businessman-holding-tablet-in-the-meeting_867771.htm

Figura 19 - https://www.freepik.com/free-photo/adorable-twins-wearing-the-same-clothes_913563.htm

Figura 10 - https://www.freepik.es/foto-gratis/el-hombre-de-negocios-que-senala-el-dedo-analisis-de-las-estadisticas-financieras-grafico_1025846.htm#term=investigacion&page=6&position=32

Figura 29 - https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-usando-tablet-y-portatil_1988132.htm#term=nino%20usando%20tablet&page=1&position=11

Figura 30 - <https://www.freepik.es/index.php?goto=74&idfoto=1188243&term=nino%20usando%20celular>

Figura 25 - https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-pintando-y-usando-ordenador_1989366.htm#term=ninos%20pintando&page=1&position=8

Figura 21 - https://www.freepik.es/foto-gratis/tres-ninos-felices_1989008.htm#term=ninos%20jugando&page=1&position=9

Figura 20 - https://www.freepik.es/foto-gratis/lindo-nino-jugando-labtop-en-la-habitacion-de-los-ninos_1285553.htm#term=aprendizaje%20infantil&page=4&position=19

Figura 22 - https://www.freepik.es/foto-gratis/lindo-dibujo-de-chico-con-lapices-de-color-concepto-de-aprendizaje-de-nino_1151946.htm#term=aprendizaje%20infantil&page=7&position=40

Figura 3 - <http://www.provinatal.com/natal3/index.php/serveis/item/5-creacio-i-actualitzacio-de-pagines-web>

Figura 7 - <https://www.freepik.com/free-photo/pretty-asian-teacher-smiling-at-camera-at-back-of-classroom-at-the-elementary>

[school-vintage-effect-style-pictures_1286036.htm#term=teacher&page=5&position=2](https://www.freepik.com/free-photo/school-vintage-effect-style-pictures_1286036.htm#term=teacher&page=5&position=2)

Figura 11 - <https://www.freepik.es/index.php?goto=74&idfoto=1868102&term=investigacion>

Figura 5 - <http://local.townsquarepublications.com/virginia/virginiapeninsula/education.html>

Figura 19 - https://www.freepik.com/free-photo/little-boy-with-hands-full-of-paint-and-with-open-mouth_1019853.htm#term=artistic%20merry&page=1&position=7

Figura 6 - <https://computerhoy.com/listas/software/5-mejores-paginas-web-ninos-preescolares-1590>

Figura 1 - https://www.freepik.com/free-photo/blurred-image-of-girl-drawing_2004288.htm#term=painting%20

camera&page=1&position=8

Figura 2 -

Figura 8 - https://www.freepik.com/free-photo/smiling-students-paying-attention-in-class_866544.htm

Figura 17 - <https://blog.oxforddictionaries.com/2016/01/28/year-2-grammar/>

Figura 18 - https://www.freepik.com/free-photo/toddlers-reading-book-in-preschool_1267846.htm

Figura 12 - <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-innovation-concept-team-question-mark-solution-light-bulb-image84610837>

Figura 4 - <http://klerr.es/disenio-web-de-centro-educativo>

Figura 21 - https://www.freepik.com/free-photo/sentada-en-el-suelo-con-la-tableta_1263138.htm

Figura 20 - <http://hpingredients.com/2017/09/>

Figura 16 - https://www.freepik.com/free-photo/workplace-results-professional-report-accounting-during_1235721.htm#term=finance&page=1&position=0

Figura 26 - <https://www.kinderopvang.org/blog/2018-goede-voornemens/>

Figura 9 - <https://www.google.com.do/maps/place/LAM+School+International/@18.490264,-69.863453,15zdata=!4m5!3m4!1s0x0:0xf6ecb3a5b805bc2f!8m2!3d18.490264!4d-69.863453>

Figura 0 - <https://www.freepik.com/index.php?goto=74&idfoto=953769&term=index>



Figura 31. Persona con libros en representación de la bibliografía

ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

UNIVERSIDAD



DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN

Propuesta de diseño web educativo para niños en edad pre-escolar.

Santo Domingo, República Dominicana, 2018.

Sustentantes:

Catherine M. Soto 2013 - 0564

Brenda González 2013 - 0092

Anteproyecto de Trabajo de Grado

Noviembre del 2017

Distrito nacional, República Dominicana.

Introducción

La presente investigación se refiere al tema del desarrollo de un diseño para una página web educativa para niños en edad pre-escolar la cual propone actividades interactivas y atractivas para que los niños junto a sus tutores puedan aprender sobre diversos temas educativos ya sea en la escuela o en el hogar.

Las características principales de la página web son los colores y los gráficos a los cuales los niños se sienten más atraídos y por ende están más atentos y dispuestos a realizar las actividades didácticas divirtiéndose al momento de aprender. La tecnología avanza cada vez más por lo que es necesario hacer uso de ésta para el beneficio de los niños en su desarrollo cognitivo ya que en esta edad los infantes tienen mucha elasticidad cerebral por lo que puede aprender rápidamente lo que se les enseña pero es necesario que ellos se sientan conectados con el material con el cuál aprenden sobre nuevos temas, al hacer uso de recursos tecnológicos hay muchas opciones diferentes para poder instruir a los niños.

I. Justificación

Hoy en día los niños pasan mucho tiempo en el internet y su primer contacto con los dispositivos móviles y las computadoras es desde muy temprana edad. La mayoría de las veces con la ayuda de sus padres y mediante su curiosidad y su propia experimentación los niños aprenden a manejar estos aparatos y descubrir sus diferentes funciones. No obstante la gran capacidad de aprendizaje de los niños, es imperante analizar el pensamiento de ellos y encontrar las maneras adecuadas de colocar los elementos al momento de diseñar la página web. Es necesario tener en cuenta también que los niños pequeños se aburren y se distraen de manera inmediata si no consiguen su objetivo, por lo que el diseño de la interfaz debe ser realmente ideada para hacer más sencillas las actividades.

En el colegio y en la casa los niños pueden utilizar los aparatos tecnológicos y lo que sucede es que un cúmulo de estímulos es enviado a su cerebro. Los móviles inteligentes, y las computadoras pueden darles a los niños ventajas educativas como el desarrollo de nuevas habilidades lingüísticas, ayudándolos en el proceso de aprender a hablar y comunicarse de manera correcta con los demás. Al momento de jugar ellos pueden desarrollar autoconfianza al superar nuevos retos. Puede también usar y disfrutar del material educativo diseñado especialmente para ellos de diferentes maneras como documentales, películas, animaciones cortas, canciones, etc.). La tecnología puede llegar a ser una herramienta útil muy interesante si se utiliza en el lugar adecuado para ayudar a los niños a aprender.

La realización de una página web especialmente dirigida para el desarrollo cognitivo de los niños en edad pre-escolar aportará un gran beneficio para el aprendizaje y el desenvolvimiento de los niños tanto como para los instructores ya que ayudará a que la enseñanza de cada uno de los temas de clases sean interactivos y dinámicos permitiendo así que los niños se mantengan activos, atentos e interesados en lo que están aprendiendo lo que permitirá un mejor desarrollo de aprendizaje y más integración por parte de los niños. Los profesores de igual manera podrán mantener un récord de cómo se estarán desarrollando los niños y estar al tanto del progreso de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes con las cantidades de actividades realizadas y sus puntuaciones, dándole así una oportunidad a los maestros de poder ayudar a cada estudiante en la manera específica en que éste lo necesite ya que podrá ver directamente en las áreas que los niños puedan tener más dificultades.

II. Planteamiento

Utilizar la tecnología para la enseñanza de los niños en edad pre-escolar puede llegar a ser muy útil para los profesores y los estudiantes ya que puede ayudar a facilitar el método de enseñanza y acelerar el paso al cual los niños aprenden ya que a esa edad los niños son como esponjas que absorben todo lo que ven y escuchan. No obstante, la tecnología no es lo únicamente necesario si no también la manera en la cual el material didáctico es presentado a los niños por lo que resulta imperante que la manera en la cual está diseñado gráficamente el material de enseñanza sea atractivo para los niños y así este facilite la absorción y el aprendizaje de éstos.

La capacidad de atención de los niños entre las edades de 3-4 años es de 5 a 20 minutos por lo que es de mucha importancia la manera en la cual se les es presentado el material didáctico desde la manera en la cual están diseñados los gráficos, los colores que son utilizados, la forma en la cual están colocados e interactúan uno con otro. A través de los años todo a nuestro alrededor ha ido evolucionado y la atención de los niños de esta generación naciente está más enfocada en la tecnología por lo que hoy en día el método convencional no está siendo factible para la enseñanza en las escuelas. Una página web con el diseño correcto sería una herramienta ideal que se complementaría con el método de enseñanza de nuestros días, ayudando así con el aprendizaje y aumentando la creatividad con la cual los niños aprenden.

Tanto los profesores y padres como los alumnos deben sentirse atrapados por lo que están viendo, y con lo que están interactuando. Es necesario crear un contenido que sea atractivo tanto para un adulto como para un niño lo cual representa un reto al momento de diseñar la línea gráfica de la página web y las actividades.

III. Gran pregunta

¿De qué manera pueden los niños en edad pre-escolar aprender cosas nuevas al utilizar una página web?

3.1 Sub Preguntas

1. ¿Qué es el diseño web?
2. ¿Cómo realizar un diseño interactivo y didáctico fácil de utilizar para los niños en edad pre-escolar?
3. ¿Qué programas puedo utilizar para poder llevar a cabo la creación de mi página web?
4. ¿Qué contenidos multimedia debo de incluir en mi web?
5. ¿Qué tipo de diseño es llamativo para los niños en edad pre-escolar?
6. ¿Cuáles actividades interactivas son más eficientes para el aprendizaje de niños en edad pre-escolar?
7. ¿Cuáles colores deben ser predominantes?
8. ¿Cuáles son los temas básicos de aprendizaje de los niños en edad pre-escolar?
9. ¿Cómo integrar a los padres para que hagan uso de la página web con sus hijos?
10. ¿Cómo navegan los niños en edad preescolar en las páginas web?

IV. Objetivos

4.1 Objetivo general

Realizar una propuesta de diseño web educativo para niños en edad pre-escolar.

4.2 Objetivo Específicos

- Diseñar una plataforma virtual que sea amigable para infantes.
- Seleccionar gamas de colores que llame la atención de los infantes.
- Desarrollar actividades con el contenido didáctico para el aprendizaje de los niños.
- Diseñar los gráficos del contenido interactivo.
- Ilustrar personajes y atmósferas llamativas y amigables para los infantes.
- Incluir contenido multimedia

V. Marco teórico

5.1 Antecedentes históricos del tema.

Ciberes para el diseño web educativo

"Hay que partir de una idea inicial que considere los objetivos educativos que se pretenden alcanzar, enumerados por conceptos, procedimientos y actitudes. El diseñador debe plantearse el público objetivo de su trabajo, normalmente la edad de los usuarios finales, que en cuenta el nivel intelectual y la etapa, sus características personales, su entorno social, las medidas de atención a la diversidad y la integración necesarias así como sus motivaciones e intereses." (Ostina, 2014)

Efectividad de la tecnología en la enseñanza pre-escolar

"El uso de las tecnologías en la educación, entendidas como herramientas didácticas de soporte a cualquier actividad de enseñanza y aprendizaje, la incorporación de recursos como el computador en el aula, no implica necesariamente una mejora en la calidad de la educación, si no va acompañada, por una propuesta pedagógica y didáctica del uso del computador. El docente pone en juego sus estrategias de enseñanza, las actividades didácticas son las que un docente implementa con los fines de promover el compromiso de sus alumnos, en la realización de aquellas actividades necesarias para que se efectúe el proceso de aprendizaje de los alumnos". (Fernandez & Gomez, 2006)

Importancia del color en el diseño web

"Lo primero de todo es determinar cuál es el público a quién está dirigida la página tanto como la finalidad de la página web. La psicología del color ayuda grandemente con la orientación y a elegir la combinación de colores apropiados que más se adapten con el objetivo de la página. Una vez elegida la paleta de colores para la página web, es importante no abusar de los colores, dos o tres colores se recomiendan, añadir un color llamativo con función de poder redirigir la atención del usuario. Es necesario conocer los fundamentos básicos de la teoría del color para poder elegir la combinación correcta siempre tomando en cuenta el usuario final de la página web." (Tavares, 2013)

La importancia de las ilustraciones

"Las ilustraciones son representaciones de la realidad que nos permiten otras concepciones, componen nuestra vida diaria, y más aún en cuanto a los niños se refiere. Los niños de estos tiempos navegan por internet desde muy temprana edad e incluso tiempo pasado televisivo, en donde lo visual se convierte un importante nicho de comunicación.

Hay tres factores que tienen la función de lectura visual los cuales se llevan a cabo cuando un niño mira una ilustración:

- Reconocer, porque al a ver una ilustración, ya sea de persona, animal o cosa, es capaz de entender que no es el objeto real, sino que es solamente una representación de éste. El niño puede discernir la relación entre realidad y dibujo.

- Identificar, porque cuando el niño descubre un sentimiento, expresado por los personajes de las ilustraciones, al ser capaz de asociarlo a un nombre (alegría, tristeza, enojo, etc.), él deduce que los personajes también sienten algo que él ha experimentado anteriormente, esto conlleva a que el niño sienta una conexión entre sus vivencias y emociones con las de los personajes del dibujo.

- Imaginar, porque el niño crea una nueva "historia" a partir de lo vivido y lo que ha percibido de las ilustraciones." (José María Arceñegui Navarro, 2014)

5.2 Antecedentes bibliográficos (Marco referencial)

- Fernández, D., & Gómez, R. (2006). Efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas por el docente de educación inicial en el uso del computador en el aula de pre-escolar. Caracas.

Este informe fue escrito por dos docentes de la Universidad Católica Andrés Bello de la Facultad de Humanidades y Educación de la Escuela de Educación Mención Preescolar en el cual se describe cómo puede ser beneficioso el uso de la tecnología en la educación escolar de niños en edad pre-escolar y la importancia de la integración del docente para la motivación y la efectividad del aprendizaje de los alumnos.

- Osuna, R. (2014). Redes como sistemas facilitadores de la transmisión de conocimientos. España: Marpadal Interactive Media S. L.

El libro examina el arte y la ciencia de crear y diseñar una página web orientada a la educación escolar. Destaca la importancia de saber identificar las características del público objetivo al cual la web va dirigida para que ésta sea de éxito en la implementación como una herramienta didáctica en las escuelas. Presenta el cómo y el por qué de los elementos prácticos y funcionales a tener en cuenta al momento de diseñar y estructurar la web docente.

- Tavares, A. (27 de Octubre de 2015). Bikuma. Recuperado el 16 de Octubre de 2017, de <https://www.bikuma.com/blog/la-importancia-del-color-en-el-dise%C3%B1o-web>

En esta publicación la autora explica sobre cómo la gama de colores a utilizar al momento de diseñar una página web dependerá mucho del público a la cual esta será dirigida ya que será necesario captar y mantener la atención del usuario final para que la combinación de colores sea efectiva. Hace énfasis de que no se debe abusar la cantidad de colores en el diseño.

• José María Arceñegui Navarro. (05 de Octubre de 2014). Publicaciones Didácticas. Recuperado el 08 de Noviembre de 2017, de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulos/051014/articulo.pdf>

En este informe el maestro José María Arceñegui Navarro expresa la importancia de las intenciones al momento de presentarle un tema específico a los niños ya que juega un papel fundamental la forma en el cual éste se relaciona con las ilustraciones y es importante la manera en cómo éstas son presentadas a los niños para que éstos se relacionen y puedan captar fácilmente el mensaje que están recibiendo y de igual manera se mantengan más interesados y conectados con el tema.

1.3 Marco de conceptual

Diseño gráfico:

"El diseño gráfico es una disciplina social, el arte de crear, organizar y desarrollar los mensajes visuales." (Mendoza, 2014)

Diseño Web:

"El diseño web es una actividad multidisciplinaria y reciente, tanto como lo es Internet. Se alimenta de fuentes como el diseño gráfico y las artes visuales, la programación de aplicaciones informáticas, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la animación tradicional, la publicidad, el marketing y otras muchas." (Carpes, 2005)

Web Docente:

"Una web docente es un sitio web donde, además de exponer a los estudiantes información sobre los contenidos básicos y complementarios de una materia, les sirve de ayuda para que almacenen determinados contenidos pedagógicos (adquisición de ciertos conocimientos, destrezas y/o aptitudes). Son sitios web diseñados para ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y los estudiantes pueden organizar sus estudios de forma autónoma." (Rosarbe & Juregutua, 2005)

Diseño de la investigación:

"Es la estructura o plan para un estudio, que sirve de guía para la recolección y análisis de los datos." (Churchill, 1987)

El Color:

"Todos los colores tienen tres características que son:

La Matiz: Es el color en sí. Es el atributo de un color que nos permite diferenciar entre uno de entre los demás.

Ligeros: Es el tono del color. La cantidad de blanco o negro que esté mezclado con la matiz.

Saturación: Es la viveza o intensidad del color. Mientras mayor es la saturación de la matiz más intenso es el color." (Chujirwa, 1987)

Multimedia:

"La palabra "multimedia" proviene del latín "multus" que significa numeroso y "media" que significa centro. Más reciente la palabra media (medio singular) comenzó a transmitir el sentido de "intermediario". Por lo tanto "multimedia" significa "múltiples intermediarios" o "múltiples maneras".

Las maneras múltiples en las cuales podemos percibir la información son las siguientes:

1. Texto (libros, revistas, periódicos)
2. Imágenes (fotografías)
3. Gráficos (ilustraciones, dibujos)
4. Sonido (música, grabaciones de discursos)
5. Video (programa de T.V., película)
6. Animación (dibujos animados)" (Parekh, 2013)

VI. Diseño Metodológico

6.1 Método

La metodología utilizada será sistémica con un enfoque cualitativo ya que se harán estudios que tienen como objetivo comprender los pensamientos de las personas sobre el tema de interés. Se recogerán datos cualitativos, es decir, se tomarán en cuenta las opiniones de los padres, profesores y niños encuestados y entrevistados. Tomando en cuenta cada una de las respuestas se relacionarán entre sí para poder determinar la estructura y la dinámica final del diseño.

6.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación a utilizar es el documental, ya que facilita dentro del proceso de investigación, el dominio de las técnicas empleadas para el uso de la bibliografía. Permite el acceso a investigaciones reportadas en fuentes documentales de forma organizada.

Se necesita obtener datos objetivos y que sean sencillos de calificar y organizar. Para obtener los datos se estarán empleando diferentes técnicas de recopilación de los datos para poder obtener la mayor cantidad posible de información.

6.3 Técnicas de recopilación de datos

• La entrevista

Se estarán entrevistando un grupo determinado de profesores, padres y niños para poder realizar la recopilación de información mediante una conversación de manera personal con cada uno de los entrevistados, de esta manera se puede obtener datos de la opinión personal con más profundidad y desde el punto de vista educativo poder definir qué tan efectiva es la tecnología al momento de enseñar y presentar el material didáctico a los estudiantes; los resultados dependen de gran manera del nivel de comunicación entre el entrevistador y los entrevistados.

• La encuesta

La encuesta se realizará para mayor adquisición de información con preguntas cerradas y así obtener un porcentaje para apoyar la investigación de información cuantitativa. A través de la encuesta se puede conocer la opinión o valoración del sujeto sobre una situación determinada.

VII. Índice Del Trabajo De Grado.

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULOS

Capítulo I: ASPECTOS GENERALES DEL DISEÑO

- 1.1 Concepto de diseño web
- 1.2 Diseño web educativo para niños
- 1.3 Diseño interactivo

Capítulo II: APRENDIZAJE INFANTIL PRE-ESCOLAR

- 2.1 Métodos de aprendizaje
- 2.2 Temas básicos de aprendizaje Pre- Escolar

Capítulo III: ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE

- 3.1 Psicología Infantil en el aprendizaje
- 3.2 Desarrollo de actividades didácticas interactivas
- 3.3 Tipos de actividades interactivas

Capítulo IV: DESARROLLO DE PERSONAJES INFANTILES

- 4.1 Tipos de ilustraciones
- 4.2 Perfil de un personaje infantil
- 4.3 Proceso de diseño de un personaje infantil

CONCLUSIÓN

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

VIII. Fuentes de Documentación

- Campos, R. M. (2005). *Diseño de páginas web y diseño gráfico*. España: Ideaspropias Editorial, S. L.
- Chijirwa, H. (1987). *Harmonía del color: Una guía de las combinaciones creativas del color*, volumen 2. Singapur: Rockport Publishers.
- Churchill. (1987). Obtenido de <http://www.adlatina.com/abecedario-del-glosario/d>
- Enostarbe, I. L. & Jaureguizar, J. (2005). *Cómo crear una web docente de calidad*. España: Netbiblio S.L.
- Fernández, D., & Gomez, R. (2006). *Efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas por el docente de educación inicial en el uso del computador en el aula de pre-escolar*. Caracas.
- José María Arzozegui Navarro. (05 de Octubre de 2014). *Publicaciones Didácticas*. Recuperado el 08 de Noviembre de 2017, de <http://publicacionesdidacticas.com/basesdedatos/articulo/051036/articulo-pdf>
- Mendoza, A. T. (enero de 2014). Obtenido de *Hacia una definición del diseño gráfico*: <http://www.uacj.mx>
- Osuna, R. (2014). *Redes como sistemas facilitadores de la transmisión de conocimientos*. España: Marpadal Interactive Media S. L.
- Parekh, R. (2013). *Principios de multimedia*. Nueva Delhi: Tata McGraw Hill.
- Tavares, A. (27 de Octubre de 2015). *Bikuma*. Recuperado el 16 de Octubre de 2017, de <http://www.bikuma.com/blog/la-importancia-del-color-en-el-dise%C3%B1o-web>

IX. Anexo

Preguntas para niños en edad pre-escolar: Ver Anexo.

1) ¿Cuáles de estas combinaciones de colores llaman más tu atención?



2) ¿Cuáles de estas imágenes es tu favorita?



Preguntas para padres/profesores:

1) ¿Cuál es su rango de edad?

- 20-25
- 25-30
- 30-35
- 35-40
- 41+

2) ¿Cuál es su género?

- Femenino
- Masculino

3) ¿Tiene hijos?

- Si
- No

4) ¿Es usted:

- Padre?
- Docente?
- Ambos?

5) ¿Está de acuerdo con el uso de la web como complemento en la educación inicial?

6) ¿Qué temas cree son esenciales para la enseñanza de los niños en edad pre-escolar?

Elegir un mínimo de 5.

- Alfabetario
- Colores
- Ciencias
- Historia
- Estaciones del año
- Figuras
- Números
- Medidas de seguridad
- Profesiones
- Valores
- Medio Ambiente
- Nutrición y Salud

7) ¿Ha utilizado alguna vez una página web educativa?

A : DECANATO DE ARTES Y COMUNICACION

Asunto : REMISIÓN ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Tema : "Propuesta de Diseño Web Educativo para Niños en Edad Pre-escolar Santo Domingo, República Dominicana, 2018."

Sustentado por : **Br. Catherine M. Soto.** 2013-0564
Br. Brenda González. 2013-0092

Resultado de la evaluación: Aprobado: X Fecha: 11/12/2017.

Devuelto para corrección: _____ Fecha: _____.

Observaciones: La evaluación de este anteproyecto fue realizada por: **Ldo. Adalberto Adames Manzueta.**


Lic. María Margarita Cordero Amador

Directora.





UNIVERSIDAD APEC

FORMULARIO DE SOLICITUD DE APROBACIÓN DEL TEMA DE TRABAJO DE GRADO

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	MATRICULA	TELÉFONO*	DIRECCIÓN**
Catherine Micharene Soto Germán	20130564	809 - 769 - 6209	
Brenda Karina González Bautista	20130092	849 - 409 - 4686	C/Cayetano Rodríguez, esq. Santiago, La Verja V, Apto. 204, Gazcue

** Solo una dirección, especificar de cual estudiante

CARRERA: Diseño Gráfico

FECHA DE TÉRMINO: Abril 2018

Sometemos formalmente la terna de temas de Trabajo de Grado, el cual será presentado luego de cumplidos todos los requisitos que establecen los reglamentos de la Universidad APEC en cuanto a la carrera que hemos cursado:

TEMA	DESCRIPCIÓN GENERAL
Propuesta de rediseño de identidad visual de la Cooperativa de Servicios Múltiples la Telefónica. 2018 Santo Domingo, República Dominicana	Desarrollo de una propuesta del re-diseño de la identidad visual de la Co-operativa de Servicios Múltiples La Telefónica en Santo Domingo, República Dominicana, 2018.
Propuesta de diseño web para niños en edad pre-escolar. Santo Domingo, República Dominicana, 2018.	Realización de una propuesta de diseño gráfico para una página web la cuál facilitará el aprendizaje infantil en niños de edad pre-escolar, en Santo Domingo, República Dominicana, 2018.
Propuesta de diseño de recursos didácticos para el desarrollo cognitivo y motoro para niños (as) de Primer Infancia, clínica de rehabilitación. 2018 Santo Domingo, República Dominicana	Realización de una propuesta de diseño de recursos didácticos para ayudar al desarrollo cognitivo y motoro para los niños y niñas menores de 3(tres) años de la primera infancia que están ingresados en la clínica de Rehabilitación, en Santo Domingo, República Dominicana, 2018.

FECHA: Día 4 Mes Octubre Año 2017

TEMA APROBADO: Propuesta de diseño web para niños en edad pre-escolar. Santo Domingo, República Dominicana, 2018.

APROBADO POR: Lourdes Javier Campos FECHA: Día 4 Mes Octubre Año 2017

*No se hacen llamadas a celulares, sólo se envían mensajes. Favor de poner la compañía.