

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA PARTICULAR “SAN JUAN DIEGO”.

Corrían los años de 1992-1993. Era Obispo de la Diócesis Mons. Juan Larrea Holguín, el Padre Gerardo Onofre G. se desempeñaba como capellán del Instituto Rosales. Muchos padres de familia buscaban educación católica para sus hijos en las únicas escuelas católicas que eran las escuelas Don Bosco y la Salle las que al estar saturadas de alumnos negaban matrículas, muchos padres de familia acudieron ante Mons. Juan Larrea Holguín solicitándole atender esta urgente necesidad educación cristiana.

Atendiendo esta inquietud Mons. Juan Larrea Holguín convocó a una reunión a los sacerdotes que en esa época trabajaban en el Colegio Seminario San Diego para: pedir a uno de ellos la fundación de una escuela anexa a dicho establecimiento, y fue el Padre Gerardo Onofre quien manifestó su voluntad de colaborar con este proyecto.

Durante los últimos meses del 83 y los primeros del 84 se presentó ante la Dirección de Educación por repetidas veces la solicitud correspondiente para la autorización de la apertura de la mencionada escuela. El entonces Director de Educación el Sr Lic. Rodrigo Guzmán pidió al Prof. Fabián Fuentes que presentó en informe sobre el espacio destinado para el funcionamiento de la escuela.

El Padre Gerardo Onofre convoca a una asamblea a todos los padres de familia que deseaban poner en el primer grado a sus pequeños. Esa reunión se realizó en el Salón de Actos del Seminario San Diego bajo la presidencia del Sr. Obispo y resolvió matricular a los niños para el 1er grado.

La asamblea nombró presidente al Lic. Víctor Zea, quien luego fue nombrado presidente del Comité Central. El Padre Gerardo Onofre seleccionó profesora del 1^{er} grado a la Srta. Gladys Franco.

Se iniciaron las labores de la nueva escuela en Octubre de 1984 sin tener todavía la autorización oficial con 45 alumnos. Hubo que sortear muchas dificultades de determinados funcionarios y supervisores de la Dirección de Educación.

Finalmente el 12 de Marzo de 1985 se autoriza el funcionamiento de la Escuela Particular a cargo del Padre Gerardo Onofre. Documento firmado por el Lic. Rodrigo Guzmán Director Provincia de Educación en la resolución N°009 D.E.I.

Para la selección del nombre del patrono de la escuela hubo una conversación entre el Padre Gerardo Onofre con Mons. Juan Larrea Holguín y en atención que el Padre. Gerardo Onofre había trabajado 10 años con los migrantes mexicanos en EEUU en los que había nacido un profundo amor y devoción a la Virgen de Guadalupe se resolvió de mutuo acuerdo bautizar a la Escuela con el nombre de Juan Diego que en ese entonces se lo veneraba solamente como siervo de Dios.

Luego el Papa Juan Pablo II lo nombró Beato y así en 2002, Santo por eso hoy la escuela tiene el nombre de 'SAN JUAN DIEGO'

Luego la escuela paso a ocupar el espacio que la Curia había segregado en su plan de la urbanización en Yacucalle la misma que solo era una extensión verde, dentro de un convenio realizado con el Ilustre Municipio de Ibarra se acordó que esta extensión de terreno sea dedicada a la construcción de una iglesia y una obra educativa.

BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA "NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA"

En 1956 y como una respuesta a la necesidad de ofrecer una educación integral femenina fue fundado el Colegio "Nuestra Señora de Fátima" por el Padre Carlos Suárez Veíntimilla bajo la inspiración de Cristo y el amparo de la Virgen de Fátima, transcurren 39 años cuando la Hermana Juana Luisa Andrade en calidad de directora realiza las gestiones necesarias y consigue la autorización para la creación de los primeros niveles de educación pre-Kínder. Primero y segundo de básica con la colaboración de las Srtas. Profesoras: Eddy Tocagón, Silvia Villota y Sonia Cadena respectivamente.

Debido a múltiples ocupaciones la Hna. Rectora Juana Andrade no dispone de tiempo para el asesoramiento y guía de las maestras de la escuela por lo que se contrata los servicios profesionales del Sr. Prof. Silvio Terán en calidad de asesor pedagógico, quien toma en cuenta los lineamientos de la reforma curricular durante los dos siguientes años.

En los siguientes años con las constantes gestiones, la colaboración y duro trabajo del Padre Carlitos (quien demostró su entrega a la Institución) hasta su muerte, la hermana Juana Luisa Andrade directora del Instituto hasta el año 2007 y El Padre Raúl se logró la adecuación de mobiliario y preparación constante a maestros y todo el personal docente en diferentes aspectos.

Pero se observa repetidas veces que el tradicionalismo y facilismo de algunos maestros durante el transcurso de su historia hacen insuficiente esta preparación y como consecuencia se puede observar en la actualidad la falta de comprensión, crítica y reflexión en el quinto año de Educación Básica.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los problemas que tienen que afrontar los estudiantes es que al momento de aprender no existe un espacio adecuado con nuevos métodos por lo cual no hay motivación, así como también encontramos maestros que no están debidamente actualizados ya que no conocen técnicas nuevas de aprendizaje, consecuentemente el trabajo académico no está sustentado con bases sólidas las que afiancen la comprensión las mismas que de una u otra manera propician continuar con los malos hábitos de aprendizaje, fundamentados en la superficialidad y en la avidez, es por eso que los estudiantes deben conocer formas divertidas de aprender, por lo tanto el propósito de elaborar un método nuevo de aprendizaje que sirvió para mejorar el proceso de enseñanza, el aprendizaje de los estudiantes de los segundos años de educación básica de las escuelas antes mencionadas.

Es difícil que el niño pueda aprender sin motivación alguna, por la falta de aplicación de nuevos métodos en las instituciones los niños pierden el interés por el aprendizaje.

De igual manera por falta de técnicas activas de aprendizaje los niños bajan el empeño por estudiar y se cansan. En algunas ocasiones cuando se hace un análisis crítico y detallado de los métodos de aprendizaje, que

no está acorde con los niños perderán el interés por tener mayores conocimientos y poco a poco los niños van bajando en su rendimiento académico y les conlleva a una mediocridad y deserción estudiantil.

Por otra parte la mala organización de los docentes crea un desorden en el trabajo.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la aplicación de un programa multimedia mejora el aprendizaje de la zoología en los segundos años de educación básica?

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Esta investigación se realizó en la provincia de Imbabura en la ciudad de Ibarra en la escuela “San Juan Diego” ubicada en la parroquia San Francisco en la ciudadela Yacucalle en las calles Carlos Emilio Grijalva 4-80 y Av. Ricardo Sánchez y la escuela “Nuestra Señora De Fátima” ubicada en la parroquia el Sagrario en las calles García Moreno y Salinas.

1.4.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL

El trabajo se ejecutó en las escuelas “San Juan Diego” y “Nuestra Señora De Fátima” en los segundos años de Educación Básica.

1.4.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL

Esta investigación se desarrolló desde marzo del 2011 hasta enero del 2012.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Determinar cuál es la metodología que están aplicando los docentes de segundos años para la enseñanza de la zoología y como un programa multimedia mejora este proceso.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar que técnicas didácticas emplean en el proceso enseñanza - aprendizaje de los docentes.
- Investigar nuevas técnicas metodológicas para la enseñanza de la zoología.
- Elaborar un programa de multimedia con técnicas lúdicas para el estudio de la zoología de segundos años de Educación Básica.
- Socializar a los docentes el aprendizaje de la zoología con el programa multimedia.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El interés por abordar un problema de este tipo se encontró como un vacío en el conocimiento ya que el problema no fue producto de una ocurrencia si no de una auténtica necesidad como lo es la creación de un programa multimedia lúdico que involucró a la población infantil en los segundos años de Educación Básica para que aprendieran a través de la interacción y del juego.

Uno de los propósitos de la licenciatura en diseño gráfico fue desarrollar nuevos conceptos de entretenimiento, comunicación y visualización con el uso de tecnología y software especializados, fue parte de este tipo de investigación aplicar los conocimientos de la carrera de una manera creativa a un gran trabajo.

Para la escuela Nuestra Señora de Fátima y la escuela San Juan Diego el aporte de una investigación revistió de gran importancia ya que se plasmo nuestros conocimientos en un programa que fue de mucha utilidad para los niños y docentes de dichas Instituciones.

Debido a que en las mencionadas escuelas se han venido utilizando métodos tradicionalistas y el estudiante contaba con pocos hábitos en la utilización del computador lo cual los había convertido en un ente pasivo.

Al detectar este problema en el aprendizaje se vio la imperiosa necesidad de elaborar una guía multimedia sobre los animales domésticos.

FACTIBILIDAD

Nuestra investigación fue factible de realizar ya que las autoras realizan programas multimedia y el propósito fue llevar esta guía a feliz ejecución en las escuelas mencionadas ya que se contó con la predisposición de los docentes y alumnos de los grados en los que se llevó a cabo esta investigación, además se valió en varias fuentes de información para recolectar los datos necesarios como fueron libros y páginas de internet, para estar al tanto de la problemática se aplicó encuestas y entrevistas, de esta manera se trató de beneficiar al personal docente y al alumnado.

En cuanto a lo económico se pudo conocer que el proyecto fue importante y estuvo a nuestro alcance.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.1.1 TEORÍAS DEL DISEÑO.

<http://teoria-diseno.blogspot.com/>

Mientras que los lápices y rotuladores se utilizan para bosquejar las ideas iniciales, hoy en día se utilizan ordenadores para las etapas finales del diseño gráfico.

Los expertos James Craig y Bruce Barthon dicen que el diseño gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

Dado el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es mayor que nunca, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar

atención a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

2.1.1.1 HISTORIA

El libro *Die hystorie vanden grooten Coninck Alexander* impreso mediante xilografía en 1491 por Christiaen Snellaert. El trabajo de los xilógrafos se asemejaba más al del artesano que al del diseñador gráfico.

Quesada (2006). "La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que refiere su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX." (pag.320)

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio AC. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diverso tipo: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

Una página del Libro de Kells: Folio 114, con texto decorado contiene el Tuncdicitillis. Un ejemplo del arte y diagramación de página de la edad media.

El libro de Kellsuna Biblia manuscrita profusamente ilustrada, realizada por monjes irlandeses del siglo IX E.C. Es para algunos un muy hermoso y temprano ejemplo del concepto de diseño gráfico. Para otros, se trata de una manifestación gráfica, de gran valor artístico, de altísima calidad, y que incluso sirve de modelo para aprender a diseñar pues incluso supera en calidad a muchas de las producciones editoriales actuales, no obstante no sería producto del diseño gráfico, pues su concepción no se ajusta a la del proyecto de diseño gráfico.

La historia de la tipografía y por carácter transitivo, también la historia del libro está estrechamente vinculada a la del diseño gráfico; esto puede ser así porque prácticamente no existen diseños gráficos en los que no se incluyan elementos gráficos de este tipo. De ahí que cuando se habla de la historia del diseño gráfico, también se cita la tipografía de la columna trajana, las miniaturas medievales, la imprenta de Johannes Gutenberg, la evolución de la industria del libro, los afiches parisinos, el Movimiento de Artes y Oficios (Arts and Crafts), William Morris, la Bauhaus, etc."

La introducción de los tipos móviles por Johannes Gutenberg hizo a los libros más baratos de producir, además de facilitar su difusión. Los primeros libros impresos (incunables) marcaron el modelo a seguir hasta el siglo XX. El diseño gráfico de esta época se ha llegado a conocer como Estilo Antiguo (especialmente la tipografía que estos primeros tipógrafos usaron) o Humanista, debido a la escuela filosófica predominante de la época.

Tras Gutenberg, no se vieron cambios significativos hasta que a finales del siglo XIX, específicamente en Gran Bretaña, se hizo un esfuerzo por crear una clara división entre las Bellas Artes y las Artes Aplicadas.

2.1.1.2 SIGLO XIX

Primera página del libro *The Nature of Gothic* de John Ruskin, editado por la imprenta Kelmscott. El Arts and Crafts proponía revivir el arte medieval, la inspiración en la naturaleza y el trabajo manual.

Durante el siglo XIX el diseño de mensajes visuales fue confiado alternativamente a dos profesionales: el dibujante o el impresor. El primero estaba formado como artista y el segundo como artesano, ambos frecuentemente en las mismas escuelas de artes y oficios. Para el impresor tenía como arte el uso de ornamentos y la selección de fuentes tipográficas en sus composiciones impresas. El dibujante veía a la tipografía como un elemento secundario y prestaba más atención a elementos ornamentales e ilustrativos.

Entre 1891 y 1896, la imprenta Kelmscott de William Morris publicó algunos de los productos gráficos más significativos del Movimiento de Artes y Oficios (Arts and Crafts), y fundó un lucrativo negocio basado en el diseño

de libros de gran refinamiento estilístico, vendiéndolos a las clases pudientes como objetos de lujo. Morris demostró que existía un mercado para los trabajos de diseño gráfico, estableciendo la separación del diseño con respecto a la producción y las bellas artes. El trabajo de la imprenta Kelmscott está caracterizado por su recreación de estilos históricos, especialmente medievales. Biblia manuscrita profusamente ilustrada, realizada por monjes irlandeses del siglo IX d. de C. es para algunos un muy hermoso y temprano ejemplo de diseño gráfico. Para otros, se trata de una manifestación gráfica, de alto valor artístico, de altísima calidad, que incluso sirve de modelo para aprender a diseñar pues supera en calidad a muchas de las producciones editoriales actuales, pero no sería producto del diseño gráfico, pues su concepción no se ajusta a la del proyecto de diseño gráfico.

Cartel para el Moulin Rouge de París. Realizado por Henri de Toulouse-Lautrec con litografía a color en 1891. Gracias al Art Nouveau, el diseño gráfico cobró orden y claridad visual en la composición.

Logotipo de la Escuela de la Bauhaus. Fundada en 1919 por Walter Gropius, es considerada la cuna de la profesión del diseño.

Portada del libro "Архитектура Вхутемас" (Arquitectura en Vjutesmas), realizada por El Lissitzky en 1929. El diseño constructivista, especialmente cultivado en Rusia y la escuela de Vjutesmas, sienta el mejor precedente de claridad en el mensaje a principios del siglo XX y un esfuerzo por reducir el ruido y ordenar el mensaje tipográfico de forma legible.

Poster para el Dada Matinée. Realizado por Theo van Doesburg en enero de 1923. La organización tipográfica libre, expresa el espíritu movimiento dado,

su irracionalidad, busca de la libertad y oposición al estado de las cosas y expresiones visuales de la época.

Diseño de la identidad corporativa para Lufthansa, por parte del Grupo de Desarrollo 5 de la HfG de Ulm. La escuela de Ulm fue un punto inflexión en la historia del diseño, ya que allí se perfiló la profesión del diseño mediante una metodología científica.

Diseño de pictogramas actuales, para el servicio de Parques Nacionales de los Estados Unidos. La idea de simplificar al máximo las formas en los símbolos se desarrolló durante la década de 1950.

El diseño de principios del siglo XX, al igual que las bellas artes del mismo periodo, fue una reacción contra la decadencia de la tipografía y el diseño de finales del siglo XIX.

El interés por la ornamentación y la proliferación de cambios de medida y estilo tipográfico en una misma pieza de diseño, como sinónimo de buen diseño, fue una idea que se mantuvo hasta fines del siglo XIX. El Art Nouveau, con su clara voluntad estilística fue un movimiento que aportó a un mayor orden visual en la composición. Si bien mantuvo un alto nivel de complejidad formal, lo hizo dentro de una fuerte coherencia visual, descartando la variación de estilos tipográficos en una misma pieza gráfica.

Los movimientos artísticos de la segunda década del siglo XX y la agitación política que los acompañaba, generaron dramáticos cambios en el diseño gráfico. El Dada, De Stijl, Suprematismo, Cubismo, Constructivismo, Futurismo, y el Bauhaus crearon una nueva visión que influyó en todas las ramas de las artes visuales y el diseño. Todos estos movimientos se

oponían a las artes decorativas y populares, así como también el Art Nouveau, que bajo la influencia del nuevo interés por la geometría evolucionó hacia el Art Decó. Todos estos movimientos aparecieron con un espíritu revisionista y transgresor en todas las actividades artísticas de la época. En este período también proliferaron las publicaciones y manifiestos, mediante los cuales los artistas y educadores mostraron sus opiniones.

Durante la tercera década del siglo XX se desarrollaron aspectos interesantes para la composición del diseño gráfico. El cambio de estilo gráfico fue trascendental porque muestra una reacción contra el organicismo y eclecticismo ornamentalista de la época y propone un estilo más despojado y geométrico. Este estilo, conectado con el constructivismo, el suprematismo, el neoplasticismo, el De Stijl y el Bauhaus, ejerció una influencia duradera e ineludible en el desarrollo del diseño gráfico del siglo XX. Otro elemento importante en relación a la práctica profesional, fue el creciente uso de la forma visual como elemento comunicacional. Este elemento apareció sobre todo en los diseños producidos por la Dada y el De Stijl.

2.1.1.3 LAS ESCUELAS DE DISEÑO.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela de la Bauhaus](http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_la_Bauhaus)

Jan Tschichold plasmó los principios de la tipografía moderna en su libro de 1928, *New Typography*. Más tarde repudió la filosofía que expone en esta obra, calificándola de fascista, pero continuó siendo muy influyente. Herbert Bayer, que dirigió desde 1925 hasta 1928 el taller de tipografía y publicidad en la Bauhaus, creó las condiciones de una nueva profesión: el diseñador gráfico. Él puso la asignatura de “Publicidad”

en el programa de enseñanza incluyendo, entre otras cosas, el Análisis de los medios de publicidad y la Psicología de la publicidad.

Es así como Tschichold, Herbert Bayer, László Moholy-Nagy, y El Lissitzky se convirtieron en los padres del diseño gráfico como lo conocemos hoy día. Fueron pioneros en las técnicas de producción y en los estilos que se han ido usando posteriormente. Hoy, los ordenadores han alterado drásticamente los sistemas de producción, pero el enfoque experimental que aportaron al diseño es más relevante que nunca el dinamismo, la experimentación e incluso cosas muy específicas como la elección de tipografías (la Helvetica es un revival; originalmente era un diseño basado en la tipografía industrial del siglo XIX) y las composiciones ortogonales.

En los años siguientes el estilo moderno ganó aceptación, al tiempo que se estancaba. Nombres notables en el diseño moderno de mediados de siglo son Adrian Frutiger, diseñador de las tipografías Univers y Frutiger; y Josef Müller-Brockmann, importante cartelista de los años cincuenta y sesenta.

La Hochschule für Gestaltung (HfG) de Ulm fue otra institución clave en el desarrollo de la profesión del diseñador gráfico. Desde su fundación, la HfG se distanció de una posible afiliación con la publicidad. Al comienzo, el departamento en cuestión se denominó Diseño Visual, pero rápidamente quedó claro que su objetivo actual era resolver problemas de diseño en el área de la comunicación de masas, en el año académico 1956/57 el nombre se cambió por el de Departamento de Comunicación Visual, según el modelo del Departamento de Comunicación Visual de la New Bauhaus en Chicago.

En la HfG de Ulm, se decidió trabajar primordialmente en el área de la comunicación no persuasiva, en campos como el de los sistemas de signos de tráfico, planos para aparatos técnicos, o la traducción visual de un

contenido científico. Hasta ese momento no se habían enseñado sistemáticamente esas áreas en ninguna otra escuela europea. A comienzos de los años 70, miembros de la Bund Deutscher Grafik-Designer (Asociación de diseñadores gráficos alemanes), dieron a conocer varios rasgos de su identidad profesional, como en el caso de Anton Stankowski entre otros.

Mientras que en 1962 la definición oficial de la profesión se orientaba casi exclusivamente a las actividades publicitarias, ahora se extendía hasta incluir áreas ubicadas bajo la rúbrica de la comunicación visual. Las imágenes corporativas elaboradas por el Grupo de Desarrollo 5 de la HfG de Ulm, como aquellas creadas para la firma Braun o para la compañía aérea Lufthansa fueron asimismo decisivas para esta nueva identidad profesional.

Gu Bonsiepe y Tomás Maldonado fueron dos de las primeras personas que intentaron aplicar al diseño ideas extraídas de la semántica. En un seminario realizado en la HfG de Ulm en 1956, Maldonado propuso modernizar la retórica, el arte clásico de la persuasión. Bonsiepe y Maldonado escribieron luego diversos artículos sobre semiótica y retórica para publicación inglesa Uppercase y la revista Ulm que resultaría un importante recurso para los diseñadores a esa área. Bonsiepe sugirió que era necesario contar con un sistema moderno de retórica, actualizado por la semiótica, como herramienta para describir y analizar los fenómenos de la publicidad.

Por medio de esta terminología, podía exponerse la llamada "estructura omnipresente" de un mensaje publicitario.

La idea de simplicidad como característica de buen diseño continuó presente por muchos años, no sólo en el diseño de alfabetos sino también en otras áreas. La tendencia de simplificar influyó todos los medios en la vanguardia del diseño en la década de 1950. En ese momento, se desarrolló el

consenso de que simple, no sólo era equivalente de bueno, sino que también era equivalente de más legible. Una de las áreas más afectadas fue el diseño de símbolos. Los diseñadores se plantearon el problema de hasta qué punto se los podía simplificar sin destruir su función informativa. Sin embargo, recientes investigaciones, han demostrado que sólo la simplificación de formas de un símbolo no incrementa necesariamente su legibilidad.

2.1.1.4 SEGUNDAS VANGUARDIAS

La reacción a la cada vez mayor sobriedad del diseño gráfico fue lenta pero inexorable. Los orígenes de las tipografías postmodernas se remontan al movimiento humanista de los años cincuenta. En este grupo destaca Hermann Zapf, que diseñó dos tipografías hoy omnipresentes Palatino (1948) y Óptima (1952). Difuminando la línea entre las tipografías con serifa y las de palo seco y reintroduciendo las líneas orgánicas en las letras, estos diseños sirvieron más para ratificar el movimiento moderno que para rebelarse contra él.

Un hito importante fue la publicación del Manifiesto lo primero es lo primero (1964), que era una llamada a una forma más radical de diseño gráfico, criticando la idea del diseño en serie, carente de valor. Tuvo una influencia masiva en toda una nueva generación de diseñadores gráficos, contribuyendo a la aparición de publicaciones como la revista Emigre.

Otro notable diseñador de finales del siglo XX es Milton Glaser, que diseñó la inconfundible campaña I Love NY (1973), y un famoso cartel de Bob Dylan (1968). Glaser tomó elementos de la cultura popular de los sesenta y setenta.

Los avances de principios del siglo veinte fueron fuertemente inspirados por avances tecnológicos en impresión y en fotografía. En la última década del mismo siglo, la tecnología tuvo un papel similar, aunque esta vez se trataba de ordenadores. Al principio fue un paso atrás. Susana Licko comenzó a usar ordenadores para composiciones muy pronto, cuando la memoria de los ordenadores se medía en kilobytes y las tipografías se creaban mediante puntos. Ella y su marido, Rudy Vander Lans, fundaron la pionera revista Emigre y la fundición de tipos del mismo nombre. Jugaron con las extraordinarias limitaciones de los ordenadores, liberando un gran poder creativo. La revista Emigre se convirtió en la biblia del diseño digital.

“David Carson es la culminación del movimiento contra la sobriedad y la constricción del diseño moderno. Algunos de sus diseños para la revista Raygun son intencionadamente ilegibles, diseñados para ser más experiencias visuales que literarias.”

2.1.1.5 ACTUALIDAD

Hoy en día, gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores. A partir de 1984, con la aparición de los primeros sistemas de autoedición, los ordenadores personales sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales. Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. Aun así, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de

producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.

2.1.1.6 DESEMPEÑO LABORAL Y HABILIDADES

La capacidad de diseñar no es innata, sino que se adquiere mediante la práctica y la reflexión. Aun así, sigue siendo una facultad, una cosa en potencia. Para explotar esa potencia es necesaria la educación permanente y la práctica, ya que es muy difícil adquirirla por la intuición. La creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son habilidades clave para el desempeño laboral del diseñador gráfico. La creatividad en el diseño existe dentro de marcos de referencias establecidos, pero más que nada, es una habilidad cultivable, para encontrar soluciones insospechadas para problemas aparentemente insolubles. Esto se traduce en trabajos de diseño de altísimo nivel y calidad. El acto creativo es el núcleo gestor del proceso de diseño pero la creatividad en sí no consiste en un acto de diseño. Sin embargo, la creatividad no es exclusiva en el desempeño del diseño gráfico y de ninguna profesión, aunque sí es absolutamente necesaria para el buen desempeño del trabajo de diseño.

El rol que cumple el diseñador gráfico en el proceso de comunicación es el de codificador o intérprete del mensaje. Trabaja en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Este trabajo tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y evaluación. El trabajo de diseño parte siempre de una demanda del cliente, demanda que acaba por establecerse lingüísticamente,

ya sea de manera oral o escrita. Es decir que el diseño gráfico transforma un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica.

El profesional del diseño gráfico rara vez trabaja con mensajes no verbales. En algunas oportunidades la palabra aparece brevemente, y en otras aparece en forma de textos complejos. El redactor es en muchos casos un miembro esencial del equipo de comunicación.

La actividad de diseño requiere frecuentemente, la participación de un equipo de profesionales, como fotógrafos, ilustradores, dibujantes técnicos; incluso de otros profesionales menos afines al mensaje visual. El diseñador es a menudo un coordinador de varias disciplinas que contribuyen a la producción del mensaje visual. Así, coordina su investigación, concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos.

García J.(2005) “El diseño gráfico es interdisciplinario y por ello el diseñador necesita tener conocimientos de otras actividades tales como la fotografía, el dibujo a mano alzada, el dibujo técnico, la geometría descriptiva, la psicología de la percepción, la psicología de la Gestalt, la semiología, la tipografía, la tecnología y la comunicación.” (pág. 3)

El profesional del diseño gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso. Este proceso incluye los siguientes aspectos:

1. Definición del problema.
2. Determinación de objetivos.

3. Concepción de estrategia comunicacional.
4. Visualización.
5. Programación de producción.
6. Supervisión de producción.
7. Evaluación.

Este proceso requiere que el diseñador posea un conocimiento íntimo de las áreas de:

1. Comunicación visual.
2. Comunicación.
3. Percepción visual.
4. Administración de recursos económicos y humanos.
5. Tecnología.
6. Medios.
7. Técnicas de evaluación.

Los cuatro principios rectores del diseño gráfico son variables que el profesional del diseño gráfico debe tener en cuenta a la hora de encarar un proyecto y son:

- El hombre: concebido como unidad ética y estética que integra la sociedad de la cual forma parte y para quien el espacio visual es uniforme, continuo y ligado.
- La utilidad: porque responde a una necesidad de información y ésta es comunicación.

- El ambiente: porque nos exige el conocimiento de la realidad física para contribuir a la armonía del hábitat, y la realidad de otros contextos para entender la estructura y el significado del ambiente humano.
- La economía: porque engloba todos los aspectos relacionado con el estudio del costo y la racionalización de los procesos y materiales para la ejecución de los elementos.

2.1.1.7 ÁREAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

El campo del diseño gráfico abarca cuatro áreas fundamentales cuyos límites se superponen parcialmente en la actividad profesional. La clasificación se basa en la noción de que cada una de las áreas requiere una preparación y un talento o asesoramiento especial de acuerdo a la complejidad del proyecto. Las áreas son:

Diseño para información: incluye el diseño editorial. Generalmente estos productos se clasifican de acuerdo al tamaño de información que disponen en afiches, flyers o volantes, libros, periódicos, revistas, catálogos, CD, DVD, etc. Además abarca la señalética, que incluye señales de peligro, señales de tráfico, señales de banderas marítimas, señales de ferrocarril, entre otras.

Los folletos se clasifican de acuerdo a su número de páginas y pueden ser dípticos (dos páginas), trípticos (tres páginas), etc. También se los divide en publicitarios, propagandísticos, turísticos, entre otros. Dentro de esta clasificación entra también la infografía, mapas, gráficos y viñetas.

Burset M (2008) "Diseño para persuasión: Es el diseño de comunicación destinado a influir sobre la conducta del público. Incluye la publicidad y la

propaganda. Además entran en esta clasificación la identidad corporativa que comprende marcas, iso-logotipo, papelería comercial y fiscal, billetes, aplicación de marca en arquigrafía e indumentaria, gráfica vehicular; las etiquetas, las cuales pueden ser frontales, colgantes, de seguridad, envoltentes, etc.; y los envase, los más comunes son los rígidos, semirrígidos, flexibles y las latas.” (pág. 75)

Diseño para educación: Incluye el material didáctico como los manuales instructivos, indicaciones de uso, fichas didácticas educacionales, etcétera. También entran la cartelería de seguridad industrial y señalización de espacios de trabajo.

Diseño para administración: Comprende el diseño de formularios, señal ética urbana, billetes, sellos postales, pagarés y en general, cualquier pieza que sea susceptible de falsificación.

2.1.1.8 ASPECTOS IMPORTANTES ACONTECIDOS EN EL SIGLO XVI

Uno de los factores históricos determinantes fue el proceso de involución política que culminó en 1543, con la instauración de la censura de imprenta, la cual acabó con la dinámica creativa y liberal que caracterizó la producción de impresos durante el medio siglo anterior.

Sin embargo, uno de los avances más importantes fue el renacimiento de la caligrafía, que se produce en medio de un absolutismo monárquico encabezado por Francia y España, que establecieron una burocracia que favoreció el progreso de la caligrafía al tiempo que la imprenta, en poder de la Iglesia y el Gobierno, fue perdiendo su sentido de vanguardia y se

convirtió en una actividad conservadora al servicio de las fuerzas políticas y religiosas totalitarias.

Así, durante muchos años las legibles y armoniosas caligrafías Italianas fueron imitadas en todos los Estados poderosos de Europa, por este motivo la lengua italiana adquirió gran valor en el siglo XVI y fue divulgada por sus representantes con propósitos didácticos a través de sus tratados y manuales.

Cabe destacar la trilogía de maestros italianos conformada por Ludovico Degli Arrighi, Giovanni Antonio Tagliente y el calígrafo de calígrafos Giovanni Baptista Palatino, quien en 1540 aporta una novedad didáctica en la práctica caligráfica al tratar de instruir alternativamente por medio de textos y grabados.

Debido a las condiciones políticas y económicas de la época, en el campo tipográfico el diseño de tipos se considera sólo por su función como elemento del proceso de impresión y su mayor exponente fue el francés Claude Garamond, quien tuvo que vivir entre la subversión y el favoritismo, siendo cauteloso al realizar sus estudios, ya que en la época los que practicaban esta labor eran perseguidos por motivos políticos o religiosos.

"La calidad de los diseños del tipo, armonía entre mayúsculas, minúsculas y cursivas, y el preciso y contenido sentido ornamental presente en algunos trazos hacen de la celeberrima Garamond, fundida en 1545, el más perfeccionado de toda la tipografía romana...".

En el mismo orden de ideas, Jhon Baskerville fue el impulsor de la tipografía inglesa y diseñó un tipo genuino en 1754 (Baskerville), la cual posee notable

claridad y elegancia. Los aportes de Baskerville fueron muy innovadores y eficaces, entre ellos: el uso del papel satinado para facilitar una impresión nítida y brillante y la variante del uso a voluntad de la interlínea o espaciado entre líneas de texto impreso.

Por la gran producción de libros en este siglo, la decadencia del impulso creativo se acentúa, se degrada el grabado xilográfico al extremo que los artistas rehúyen sus colaboraciones con este procedimiento y entonces se introduce un procedimiento nuevo: el grabado calcográfico (sobre plancha de metal) que permite grabar el trazo directamente.

2.1.1.9 EL SIGLO XVII

En este siglo se dio un estilo homogéneo o académico a toda manifestación artística o artesanal, y a su vez se comenzó a utilizar una nomenclatura metafórica que permitió que la arquitectura fuese desplazada por la tipografía. En este sentido, el arquitecto Peter Behrens hizo referencia a que el tipo (la letra) era uno de los más elocuentes medios de expresión de la época o estilo, y que próximo a la arquitectura, este proporciona el más severo testimonio del nivel intelectual de una nación.

La caligrafía comenzó a decaer y terminó convirtiéndose en un estilo ornamental, sin embargo es importante resaltar que esta desviación de la caligrafía logró aportar un conjunto visual que constituyó un recurso gráfico que la futura imagen publicitaria incorporó a su repertorio lingüístico.

"En la evolución de las etiquetas de productos comerciales el texto, el ornamento y la ilustración son componentes que van apareciendo sucesivamente por orden, en un momento histórico en el que la imagen

empieza a valorarse como complemento del texto y no, como hasta entonces, como único elemento susceptible de ser leído por el público."

A pesar de que todavía el mensaje publicitario era reducido a sectores sociales privilegiados, este propone algo más que el reconocimiento del producto añadiendo un nuevo valor: la imagen de identidad.

2.1.1.10 SIGLO XVIII, EL SIGLO DE LA RAZÓN

La lectura se hace una necesidad para las clases superiores y por esta razón crece la demanda en el negocio de la venta de libros. Sin embargo, la gran invención de esta época fueron los Periódicos, los cuales se difundieron desde principios del siglo.

Debido al auge económico, en 1730 aparece en Londres el primer diario comercial dedicado a la publicación de anuncios de ofertas y demandas. Además, los comerciantes londinenses se encargaron de introducir un tipo de tarjeta comercial, que por su gran formato, parece fueron utilizadas como cartas comerciales y facturas.

Cabe destacar que el rentable criterio de asentar la publicidad por medio de la repetición se pone de manifiesto en los impresos que reproducen en su mayoría los rótulos de los establecimientos, acompañados de una completa argumentación publicitaria. También, se debe tomar en cuenta, que los sectores comerciales, como la del libro, se encargaron de introducir la práctica del Cartel mural en formatos pequeños ilustrados con xilografías.

En 1762 las autoridades francesas prohíben las enseñas colgantes, lo cual contribuyó a la modernización de la señalización comercial, ya que tuvieron

que adaptarlas en su tamaño o formato a las necesidades de la época, debido a que estas eran muy rudimentarias.

En este siglo se implantan las Escuelas Técnicas o de artes Aplicadas para la formación de especialistas, fundamentalmente en diseño textil y artes gráficas, así mismo se sitúa a la imagen en un contexto más preciso y menos trivial, utilizándola como complemento del texto y completar con ella el concepto utilitario y didáctico, se crea de esta manera la Enciclopedia.

En el aspecto tipográfico se crean diversidad de tipos, destacándose el llamado Bodoni, un tipo de la familia de las romanas diseñada por Giambattista Bodoni en 1768, igualmente es interesante la creación del alfabeto arquitectónico de Steingrüber, la cual es una extraña serie de letras ornamentadas en las que se conserva la forma exterior de la letra y representa en cada una de ellas la planta de un edificio.

El hecho histórico de mayor importancia del siglo XVIII fue la Revolución Francesa de 1789, la cual establece una sociedad igualitaria que proclama libertad de prensa, la cual convierte a los diarios y periódicos en productos de consumo masivo de la sociedad.

La práctica de la propaganda política introdujo a su vez a la caricatura y la sátira como nuevo elemento gráfico desde 1789, esta se utilizó como una forma de lucha contra las ideas y formas despóticas de poder, disminuyendo su fuerza a través de la ridiculización, de esta manera la caricatura suaviza o acusa el perfil crítico sin perder su contenido original, sea este de orden político, social o religioso.

2.1.1.11 LONDRES Y PARÍS, CAPITALS DEL DISEÑO GRÁFICO COMERCIAL DEL SIGLO XIX

En 1814 se inaugura oficialmente la era de la mecanización de la industria de la impresión incorporando la máquina semiautomática proyectada por el alemán Friedrich Koenig, posteriormente surge la linotipia.

El uso de este nuevo proceso condujo a un cambio conceptual notable, ya que la sustitución de las arcaicas prensas permitió la ampliación de los formatos de papel a imprimir, con lo cual los papeles y las letras pudieron superar los límites de los anteriores pequeños y estrechos formatos.

En este siglo se crean las tipologías Finas, Negras y Supernegras (según el grueso del palo), y las Estrechadas o chupadas y Anchadas (según el ojo de la letra), así mismo se distinguen tres familias genuinas: las Egipcias, las Antiguas, grotescas o góticas y la escritura Inglesa.

Otro acontecimiento relevante fue la Revolución Industrial, la cual impulsó el desarrollo del comercio. En lo que compete directamente al diseño gráfico, Rowland Hill crea el sello de correos, se asume la técnica del grabado calcográfico como unidad estilística propia y aparece el billete con el uso del papel moneda.

2.1.1.12 LA INDUSTRIALIZACIÓN DE LAS ARTES GRÁFICAS. SIGLO XX

El desarrollo de la nueva tecnología de composición y prensa en las últimas décadas del siglo XIX, luego de muchos años de impresión manual, produjo muchos cambios importantes en los esquemas de trabajo dentro de las artes gráficas debido a la Automatización y a la Especialización. Aparecieron

especialistas en cada fase del proceso, reduciendo las funciones de los tipógrafos, así comenzaron a surgir diseñadores de tipos, fundidores, compositores, fabricantes de papel, encuadernadores, editores, impresores, etc.

La tecnología pasó de lo manual a lo mecánico y a lo automático, y de un mercado limitado a uno masivo. Creció la demanda del material impreso y el desarrollo de la publicidad fomentó el crecimiento de las ventas de diarios y revistas, recuperando a su vez el uso del Cartel Publicitario.

Una nueva generación de diseñadores surge en el siglo XX rechazando el gusto por los estilos históricos (neoclasicismo, neogótico, etc.) dando como resultado un nuevo arte: Art Nouveau o Modernismo, el cual incluía ideas procedentes de todas las disciplinas del diseño y el arte (arquitectura, pintura, diseño de muebles, cerámicas, joyería, diseño industrial, ingeniería de la construcción, cine, fotografía, etc.), acelerando la evolución en el arte de vanguardia y en el diseño, el Art Nouveau creó al diseño gráfico como oposición al puramente tipográfico, no solo como un medio de comunicación de ideas nuevas, sino también para su expresión.

La tecnología proporcionó nuevos medios gráficos a ilustradores y diseñadores, afianzando al Modernismo como el estilo dominante del siglo XX. Cabe destacar que las grandes invenciones que se produjeron entre 1850 y 1910 ayudaron a difundir las comunicaciones visuales y a inspirar a los diseñadores, entre ellas tenemos: la máquina de escribir, el clisé pluma, la trama, el proceso de impresión en color, la fotografía en color, la composición automática, la instantánea, la fotografía de rayos X, la película de animación, las diapositivas de linterna mágica, entre otros.

Entre las influencias del estilo modernista en el diseño gráfico podemos resaltar que el estilo radical, anarquista, nihilista de Dada y los experimentos tipográficos de cubistas y futuristas funcionaron como una línea divisoria. Es así como se desecharon los estilos tradicionales de tipografía y layout, dando paso a la evolución de un estilo alternativo y adecuadamente moderno de layout con nuevas tipografías mecánicas.

Los principios inspirados por la revolución que produjo en la industria, la arquitectura y la construcción, la nueva maquinaria industrial, el automóvil, el rascacielos, la Torre Eiffel, los gigantescos edificios, las fábricas y los ferrocarriles, dieron paso a la construcción modular en cuadrícula de los edificios de estructura de acero, la cual se convirtió en una metáfora para la construcción de la página y en una herramienta fundamental del diseño gráfico, estos principios arquitectónicos se aplicaron directamente a las artes gráficas en las estructuras básicas dentro de las cuales se desarrollaron los estilos asimétricos y no tradicionales del modernismo.

2.1.1.13 ACOGIDA DE LA BAUHAUS

http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_la_Bauhaus

Itten, Klee y Kandinsky buscaban el origen del lenguaje visual en geometrías básicas, colores puros y en la abstracción, constituyendo un análisis de formas, colores y materiales. Para ellos servían como una escritura con la que podría analizarse y representarse la prehistoria visible, por ello la Bauhaus se caracterizó por la conciencia de su separación de la historia y su anhelo por encontrar un punto de origen.

"En 1923 Kandinsky proclamó que hay una correspondencia universal entre las tres formas básicas y los tres colores primarios."

Al asimilar sus métodos en la educación moderna del diseño la Bauhaus se convirtió en un punto de origen, resaltando las formas geométricas, el espacio reticulado y el uso racionalista de la tipografía. El potencial lingüístico de la teoría de la Bauhaus fue ignorado y el proyecto de un lenguaje visual se interpretó aislado del lenguaje verbal.

Gil R (2006) "La Bauhaus fue un lugar en el cual se unieron diversas corrientes vanguardistas que se dedicaron a la producción de la tipografía, publicidad, productos, pinturas y arquitectura. Las actividades de la escuela recibieron amplia publicidad en los Estados Unidos a finales de los años treinta cuando muchos de sus miembros emigraron a este país, así la Bauhaus fue equiparada al pensamiento avanzado del diseño." (pág. 48)

La forma visual se consideró como una escritura universal que hablaba directamente con la mecánica del ojo al cerebro. En el mismo orden de ideas, la palabra Gráfico se utilizó para referirse tanto a la escritura como al dibujo, y su trazado se percibe como una Gestalt: una forma o imagen simple.

El "Libro de Apuntes Pedagógico" de Paul Klee, y "Punto y línea sobre el plano" de Wassily Kandinsky, fueron publicados por la Bauhaus y sirvieron de introducción a la gramática de la escritura visual. Gyorgy Kepes y Laszlo Moholy-Nagy, utilizaron la psicología de la Gestalt para aportar una racionalidad científica al lenguaje de la visión, la psicología de la Gestalt ha sido desde entonces una fuente teórica dominante en la enseñanza básica del diseño.

El primer profesor del Curso Básico en la Bauhaus fue Johannes Itten, cuyo misticismo y excentricidad disonaban de los planes prácticos de Walter Gropius (arquitecto fundador de la Bauhaus en 1919) para la escuela, luego de la dimisión de Itten en 1923, Kandinsky dio clases sobre color y los elementos básicos de la forma, y Klee dio lecciones en la clase de formas básicas.

En los libros de texto básicos de Klee y Kandinsky, el gráfico es un modelo de expresión pictórica y sus manuales de diseño describen a la línea como un solo punto arrastrado a través de una página. De igual manera, Kandinsky utiliza el término Traslación, aludiendo al acto de trazar correspondencias entre marcas gráficas lineales y una serie de experiencias no gráficas como el color, la música, la intuición o la percepción visual.

La serie representa el intento de Kandinsky de probar una correlación universal entre el color y la geometría, y se ha convertido en uno de los íconos más famosos de la Bauhaus, aunque hoy en día pocos diseñadores aceptan la validez universal de la serie, ésta sigue siendo la base de numerosos libros de texto de diseño básico.

En 1923, Kandinsky hizo circular un cuestionario por la Bauhaus pidiendo a cada participante que asociase intuitivamente con los tres colores primarios, tratando de dar validez mediante el test psicológico a la serie, ya que ésta encarna la teoría del lenguaje visual como sistema de oposiciones perceptivas, por la cual se logra una comunicación directa con los mecanismos del ojo y el cerebro.

La forma estructural que invadió el arte y el diseño de la Bauhaus fue la Retícula, la cual articula el espacio según un tramado de oposiciones:

vertical y horizontal, arriba y abajo, ortogonal y diagonal, de izquierda y derecha. Otra oposición implicada en la retícula está entre la continuidad y la discontinuidad.

En 1928 se dieron una serie de conferencias en la Bauhaus sobre la psicología de la Gestalt, la cual es fundamental para la teoría moderna del diseño y promovió una ideología de la visión como facultad autónoma y racional, mostrando los modos en que una figura emerge sobre un fondo neutro que se le subordina como condición necesaria pero invisible de la percepción.

2.1.1.14 MOVIMIENTO MODERNO Y NEOMODERNO

Rojas H. (1998) “La pedagogía del diseño Moderno es la disposición repetitiva de una colección de signos según determinadas reglas de combinación. La tarea predominante de la teoría moderna del diseño ha sido organizar los elementos geométricos y tipográficos en relación con oposiciones formales tales como ortogonal / diagonal, estático / dinámico, figura / fondo, lineal / plano o regular / irregular.” (pág. 15)

Suiza fue el centro ideológico de la teoría moderna del diseño en los años cincuenta y sesenta, donde la intuición se convirtió en un elemento clave en ecuaciones racionalistas, donde se aplicaban afirmaciones como: Entre más exactos y completos son los criterios, tanto más creativa es la obra.

En los comienzos de los años setenta, la unión entre el sistema racional y la elección intuitiva se convirtió en la preocupación central para algunos diseñadores que laboraban en el idioma moderno, por ese motivo se pensó en las alternativas que ofrecía el proyecto Neomoderno de personalizar los

lenguajes modernos, aparte de retorno al ideal de una comunicación universal libre de valores.

Los limitados vocabularios formales del constructivismo fueron intentos para lograr un orden lingüístico, cultural o psicológico que regulara el acto creativo individual, más que personalizar lo moderno, lo neomoderno trató de priorizar el poder y la capacidad penetrante de los lenguajes que utilizamos.

2.1.1.15 EL NACIMIENTO DE WEIMAR

Ante la derrota en la Primera Guerra Mundial, el Kaiser abdicó y se formó una república con la capital en Weimar, la cual tuvo que negociar la paz con sus enemigos de fuera y de dentro. Los alemanes que estaban en los campos de batalla confiados en su superioridad moral, volvieron de ellos vencidos y traicionados.

Los cuarenta y siete años que siguieron la unificación de la nación alemana presenciaron su desarrollo hasta que se convirtió en la nación más industrializada y militarizada de Europa. Con la rapidez de su urbanización e industrialización las artes prosperaban en Alemania, Diaghilev, cuyas producciones toparon con la animosidad de otras capitales europeas fue bienvenido en Berlín.

"Escribiendo que después de años como soldado en el frente estaba dispuesto a reempezar la vida, Walter Gropius manifestó su deseo de dirigir la escuela de Artes y Oficios de Weimar."

En el caos del mundo alemán había la esperanza de que pudiera crearse un nuevo orden por medio de un arte nuevo. Gropius llamó a la unificación de

las artes, pero la ausencia de una república alemana convincente condujo a momentos utópicos como la Bauhaus y a la devastación infligida por los nazis.

2.1.1.16 PRINCIPALES REPRESENTANTES DEL DISEÑO

A lo largo de la historia gran diversidad de movimientos artísticos se han visto representados por importantes diseñadores, entre ellos Aubrey V. Beardsley, quien destaca como dibujante y es llamado "el discípulo del diablo". Beardsley fue gran opositor de las ideas de William Morris y se caracterizó por su gusto por reflejar el arte decadentista de fines del siglo XIX, influido por el arte oriental utilizó ornamentos con este estilo y se observa también en sus diseños el predominio de los espacios en blanco, brilló en la ilustración de libros como "Salomé" de Oscar Wilde (1894).

Otros representantes destacados fueron el notable arquitecto inglés de la segunda mitad del siglo XVII, Christopher Wren y el acuarelista y pintor Walter Crane, precursor del renacimiento de las artes (Modernismo) y del Art and Craft. Crane ilustró libros de cuentos infantiles como El Grimm, Robin Hood y Don Quijote.

Cabe destacar que el Modernismo se caracterizó por el uso de formas geométricas, simples y sin ornamentos, aunadas a una tipografía igualmente sencilla. Y el Art and Craft se refiere al grupo de artesanos, artistas, diseñadores y arquitectos que se propusieron levantar el estado de las artes aplicadas, al de las bellas artes. Principalmente inspirado por William Morris, otros artistas importantes en el movimiento fueron Henry Holiday, Walter Crane, el arquitecto y diseñador Philip Webb, Alejandro Fisher y Christopher Whall.

Uno de los más notables precursores del racionalismo fue el arquitecto británico Charles R. Mackintosh, quien se destacó por sus construcciones geométricas. Se caracterizó por su dedicación en la elaboración de carteles, muebles y objetos ornamentales, y por la búsqueda de la estilización de las formas rectangulares combinadas con suaves curvas.

Otro importante representante fue Arthur H. Mackmurdo, quien estudió arquitectura bajo la tutela de James Brooks y asistió a clases de dibujo por John Ruskin. Su admiración por el Renacimiento lo llevó a creer en la unidad de las artes, y en 1882 junto con su estudiante Herbert P. Horne, y el artista Image de Selwyn, Mackmurdo fundó el Gremio del Siglo, el periódico del Gremio: "El Caballo de la Afición", fue diseñado inicialmente por Mackmurdo.

El británico William Nicholson fue pintor, impresor y diseñador de teatro. Empezó su carrera profesional como diseñador de carteles y como ilustrador de libros, donde los contrastes llamativos de negro y blanco de su técnica del woodcutting fueron acostumbrados a gran efecto.

En 1894, Nicholson empezó colaborando en planes del cartel con sus cuñados James Pryde y los dos se dieron a conocer como los Hermanos de Beggarstaff (Beggartstaff Brothers).

Ya en 1890 Nicholson empezó a hacer bojs y a experimentar con la suma de tintes sutiles de verde y ocre a sus composiciones negras y blancas. Nicholson se conoció pronto por su habilidad e innovación en el medio, elevando la forma de arte a un nivel alto de éxito, ambos estéticamente y comercialmente. En 1897, el artista produjo su retrato: Reina Victoria, el cual es una de las impresiones británicas más famosas.

Otro precursor del diseño fue Peter Behrens, quien originalmente fue entrenado como pintor, su estilo provisional estimuló una nueva abstracción geométrica en su trabajo.

De 1907 a 1914 Behrens trabajó como un consejero artístico al AEG en Berlín donde creó la primera imagen corporativa del mundo. Behrens es considerado una figura importante en la transición al Clasicismo Industrial, y jugó un papel central en la evolución de Modernismo alemán.

2.1.1.17 INFLUENCIA DEL ESTILO VANGUARDISTA ART POP

<http://es.wikipedia.org/wiki/estilo.vanguardista.art.pop>

El Art Pop o Arte Popular, es un producto típicamente norteamericano (aunque también se desarrolló en 1950 en Inglaterra), que aspiraba a ser un arte testimonial del tiempo que se vivía.

Se caracteriza por inspirarse en la vida de la ciudad, tomando como elementos de expresión los productos masivos de la cultura, es figurativa y emplea objetos de uso diario de la sociedad consumista: botellas de coca cola, latas de cerveza, neveras, autos, comics, personajes del cine y la canción, etc.

Utiliza procedimientos dadaístas (readymades), hiperrealistas (fidelidad fotográfica) y cubistas (collages). Predomina el colorido brillante, con tintes fluorescentes y acrílicos de colores vivos.

2.1.1.18 EL DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA

Colombia es uno de los países con mayor tradición histórica en el campo de las artes gráficas, la obra impresa más antigua del país data del siglo XVII.

La figura colombiana más relevante es David Consuegra (1939), quien fundó un grupo en la Universidad de Bogotá brindando su experiencia y talento. En Perú el verdadero pionero del diseño gráfico peruano moderno es Claude Dieterich (1930), quien después de trabajar en París en diversas agencias de publicidad y en el diseño de revistas, se establece en Lima implementando las influencias europeas en el diseño gráfico contemporáneo de América Latina.

El primer periódico editado en Venezuela en 1808, marca los orígenes de la imprenta en este país, y la iniciativa de mejorar el diseño de los sellos de la Administración de Correos se debió a un grupo de diseñadores y artistas venezolanos en la que mejoró notablemente la calidad del diseño venezolano.

Cabe destacar a Gerd Leufert quien se estableció en Caracas y fue autor de 26 sellos para la Administración de Correos y es calificado como el padre del diseño gráfico venezolano. Y M.F. Nedo es el segundo pionero moderno del diseño venezolano quien inició su larga e intensa colaboración con Gerd Leufert en la agencia de publicidad McCann Erickson.

México se establece la tipografía en 1539, fray Juan de Zumarraga es el autor del primer libro impreso en América, casi doscientos años antes de la famosa Biblia de Gutenberg de América Latina impresa en Argentina. Durante el siglo XVIII se ocuparon básicamente de reproducir imaginería religiosa, poco después en 1830, la litografía se ocupó también de esos menesteres añadiendo sátiras de costumbres y caricaturas políticas en periódicos similares a los europeos.

"...la obra del insigne xilógrafo José Guadalupe Posada, por ejemplo, hay que enmarcarla en la historia del diseño gráfico. Por varias razones...José Guadalupe Posada, solo, fue capaz de hacer una producción casi tan abundante y variada como lo fue la francesa..."

Otros artistas gráficos de gran relevancia además de José Guadalupe Posada, fueron: Trinidad Pedroza, Orozco, Diego Rivera, Leopoldo Méndez, Julio Ruelas, Miguel Covarrubias, entre otros

La tipografía llega tarde a Brasil, a pesar de esto el establecimiento de las sucursales de las grandes agencias de publicidad americanas, que coincide con el primer gran desarrollo industrial y mercantil del Brasil, permite la introducción de las más modernas formas de producción industrial, con lo que los brasileños aprenden a diseñar anuncios publicitarios en 1940.

El origen del diseño gráfico brasileño puede determinarse por medio de los pioneros Aloisio Sergio Magalhaes y Alexandre Wollner. En 1962 se inauguró en Río de Janeiro la primera Escuela Superior de diseño Industrial, la cual ha contado con profesores de altísimo nivel como Gui Bonsieppe.

2.1.1.19 ÚLTIMAS TENDENCIAS: EL DISEÑO COMPUTARIZADO

Los avances tecnológicos y computarizados dieron paso a una gran evolución del diseño gráfico, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad. Al respecto, cabe destacar el uso de programas como Photoshop, Corel Draw, Phox-pro, Free Hand, Adobe Ilustrador, Macromedia Flash, Page Maker, entre otros.

Osmar D. (2008) “Los programas como Corel Draw y Free Hand son los mejores programas gráficos de nuestra época, ya que han sabido capturar la imaginación del artista, ofreciendo desde un principio la posibilidad de hacerla realidad. Además, han solucionado con la evolución de sus programas, ciertas áreas problemáticas y al mismo tiempo han incorporado nuevas herramientas, entre las mejoras destaca el perfeccionado módulo de impresión.”(pág. 45)

En Corel Draw los clásicos efectos como las Mezclas o los Contornos han encontrado su lugar en un nuevo Menú de Herramientas Interactivo. Este menú es un nuevo residente de la Caja de Herramientas y nos da acceso a todas las herramientas interactivas. Estos cambios, nos obligan a usar el programa de una manera más productiva y eficiente.

En otro orden de ideas, los programas como Photoshop permiten con sus múltiples herramientas crear y diseñar a base de un material fotográfico, variedad de efectos especiales, con los que podemos lograr maravillosos fotomontajes, dibujos, efectos de luces, texturas etc.

2.1.2 MULTIMEDIA

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multimedios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.

También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

Multimedia se compone, como ya se describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo. Aunque la definición de multimedia es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado. No sólo se debe comprender cómo hacer que cada elemento se levante y baile, sino también se necesita saber cómo utilizar las herramientas computacionales y las tecnologías de multimedia para que trabajen en conjunto. Las personas que tejen los hilos de multimedia para hacer una alfombra esplendorosa son desarrolladores de multimedia.

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarsse en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no - lineal e interactiva, y es un puente personal muy poderoso hacia la información.

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto.

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada. Las transmisiones pueden usar tecnología tanto analógica como digital. Multimedia digital en línea puede descargarse o transmitirse en flujo (usando streaming). Multimedia en flujo puede estar disponible en vivo o por demanda.

2.1.2.1 MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Los materiales multimedia pueden usarse para aportar aspectos significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por Ana Jaquez 13-11-09. La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Un CBT deja al usuario pasar con una serie de presentaciones, de texto sobre un asunto particular, y de ilustraciones asociadas en varios formatos de información. El sistema de la mensajería de la multimedia, o

MMS, es un uso que permite que uno envíe y que reciba los mensajes que contienen la multimedia - contenido relacionado. MMS es una característica común de la mayoría de los teléfonos celulares. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir hyperlinks (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra.

Cuando los usuarios hayan encendido un hyperlink, los vuelven a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un vídeo de la campaña pacífica. Puede también presentar los mapas pertinentes a los hyperlinks de la segunda guerra mundial. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y vídeo.

Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del software como CD-ROMs o disponibles en línea. Algunos juegos de vídeo también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

2.1.2.2 MULTIMEDIA EN LAS ESCUELAS

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Las escuelas son los lugares donde más se necesita multimedia. Multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en la próximas

décadas, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Proporciona a los médicos más de cien casos y da a los cardiólogos, radiólogos, estudiantes de medicina y otras personas interesadas, la oportunidad de profundizar en nuevas técnicas clínicas de imágenes de percusión cardíaca nuclear.

Los discos láser traen actualmente la mayoría de los trabajos de multimedia al salón de clases, en 1994 están disponibles más de 2.500 títulos educativos para diferentes grados escolares, la mayoría dirigidos a la enseñanza de las ciencias básicas y ciencias sociales.

El uso de discos láser será muy probablemente sustituido por CD - ROM y después, cuando aquellas lleguen a ser parte de la Infraestructura Nacional de Información (NII), multimedia llegará por medio de fibra óptica y red.

2.1.3 METODOLOGIA

<http://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa>

La Metodología, (del griego μετὰ "más allá", ὁδὸς "camino" y λογος "estudio"), hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. El término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte.

El término método se utiliza para el procedimiento que se emplea para alcanzar los objetivos de un proyecto y la metodología es el estudio del método.

<http://www.misrespuestas.com/que-es-una-metodologia.html>

Una metodología es aquella guía que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación. En términos más sencillos se trata de la guía que nos va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática, disciplinada y con cierta disciplina.

Al intentar comprender la definición que se hace de lo que es una metodología, resulta de suma importancia tener en cuenta que una metodología no es lo mismo que la técnica de investigación. Las técnicas son parte de una metodología, y se define como aquellos procedimientos que se utilizan para llevar a cabo la metodología, por lo tanto, como es posible intuir, es uno de los muchos elementos que incluye.

En el contexto de la investigación son muchas las metodologías que es posible seguir, sin embargo, existen 2 grandes grupos que incluyen a otras más específicas. Se trata de la metodología de investigación cuantitativa y la cualitativa.

La metodología cuantitativa es aquella que permite la obtención de información a partir de la cuantificación de los datos sobre variables, mientras que la metodología cualitativa, evitando la cuantificación de los datos, produce registros narrativos de los fenómenos investigados. En este tipo de metodología los datos se obtienen por medio de la observación y las entrevistas, entre otros. Como vemos, la diferencia más importante entre la metodología cuantitativa y la cualitativa radica en que la primera logra sus conclusiones a través de la correlación entre variables cuantificadas, y así

poder realizar generalizaciones y producir datos objetivos, mientras que la segunda estudia la relación entre las variables obtenidas a partir de la observación en contextos estructurales y situacionales.

A fin de decidir qué tipo de metodología es necesario utilizar para una determinada investigación, el investigador debe considerar varios aspectos como por ejemplo los resultados que se espera obtener, quienes son los interesados en conocerlos, la naturaleza misma del proyecto, entre otras.

2.1.4 ENSEÑANZA APRENDIZAJE

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza-aprendizaje>

Con relación a la problemática del aprendizaje y en particular a la forma por la cual cada individuo aprende, muchos investigadores de la educación coinciden en apuntar que las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje, y estos son, en definitiva, los responsables de las diversas formas de acción de los estudiantes ante el aprendizaje.

A la importancia de considerar los estilos de aprendizaje como punto de partida en el diseño, ejecución y control del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la propia psicología educativa y la didáctica en general, es en sí, lo que concierne principalmente a la labor docente.

La investigación sobre los estilos cognitivos ha tenido gran importancia para la metodología, al brindar evidencias que sugieren que el acomodar los métodos de enseñanza a los estilos preferidos de los estudiantes, puede traer consigo una mayor satisfacción de éstos y también una mejora en los resultados académicos.

Con esto queda postulado que los profesores pueden ayudar a sus estudiantes concibiendo una instrucción que responda a las necesidades de la persona con diferentes preferencias estilísticas y enseñándoles, a la vez, cómo mejorar sus estrategias de aprendizaje constantemente.

Los estilos cognitivos son definidos como la expresión de las formas particulares de los individuos en percibir y procesar la información. Particular sentido adquirió el estudio de los estilos cognitivos con los descubrimientos operados en el campo de los patrones de cambio están relacionados simplemente con la ambigüedad de la traslación de mesa bancos de los alumnos a una teoría des envolvente a cada uno de los maestros que tienen un problema sexual con los alumnos.

Con el auge de la psicología cognitivista los estudios desarrollados sobre los estilos cognitivos pronto encontraron eco entre los pedagogos, quienes buscaban la renovación de las metodologías tradicionales y el rescate del alumnado como polo activo del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Algunos investigadores de la educación, en lugar del término estilo cognitivo, comenzaron a hacer uso del término estilo de aprendizaje, explicativo del carácter multidimensional del proceso de adquisición de conocimientos en el contexto escolar. Así estilo de aprendizaje se puede comprender como aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como guías relativamente estables de cómo los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje perciben, interaccionan y responden en sus distintos ambientes de aprendizaje. "...los estilos de aprendizaje resultan ser "la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información".

Respecto a la clasificación de los estilos de aprendizaje, se puede ver la existencia de una gama versátil de clasificaciones en tipos de estilos o estudiantes, en la gran mayoría establecidas a partir de dos criterios fundamentales: las formas de percibir la información y las formas de procesarla.

Las formas preferidas de los estudiantes para responder ante las tareas de aprendizaje se concretan en tres estilos de aprendizaje: estilo visual, estilo auditivo y estilo táctil o kinestésico. Por eso es tan trascendental mezclar las técnicas de enseñanza, puesto que gracias a estas tres formas de adquirir el aprendizaje, el niño y el adolescente se familiarizan con su realidad más próxima y asocian el proceso aprendizaje a los estímulos sensoriales que le son más impactantes.

A partir de las investigaciones neurológicas, en los últimos años ha surgido en el mundo un interesante enfoque para el estudio de los estilos de aprendizaje: el enfoque de la mente bilateral, fundamento básico del llamado "arte de aprender con todo el cerebro".

Para los seguidores del enfoque de la mente bilateral en la educación, las investigaciones acerca del cerebro muestran evidencias que: las dos partes del cerebro captan y transforman la realidad (información, experiencia) de manera diferente; ambos hemisferios son igualmente importantes en términos del funcionamiento del cerebro total; existen en los seres humanos una propensión a utilizar más un hemisferio que otro para determinadas funciones cognitivas.

Sobre la base de estas características Linda V. Williams (passim, 1995) ha propuesto clasificar a los estudiantes en predominantemente

sinistrohemisféricos (left- brained), si se distinguen por ser eminentemente verbales; resolver los problemas de forma secuencial; procesar la información paso a paso, dato a dato, en forma lineal y causal; preferir la conversación y la escritura; poseer un pensamiento que sigue una lógica explícita; y los predominantemente dextro hemisféricos (right- brained), los que tienden a ser menos verbales; a resolver problemas intuitivamente; preferir imágenes y dibujos; procesar holísticamente muchos datos a la vez, en forma simultánea, no lineal ni causal.

Con esto la tarea principal de la escuela moderna radica en lograr que los estudiantes "aprendan con todo el cerebro", y en consecuencia desarrollen un uso flexible de los dos hemisferios cerebrales.

2.1.5 ANIMALES DOMÉSTICOS

<http://www.anipedia.net/animales-domesticos.html>

“Los animales domésticos son pequeños o grandes animales que pueden llegar a ser domesticados por el hombre y, por tanto, convivir con ellos. Cuando pensamos en animales domésticos lo hacemos en perros, gatos, etc., pero también lo son los caballos, las gallinas, etc. porque son animales domesticados por el hombre. Los animales de la granja también son considerados como domésticos.” (pág. 1)

Dentro de los animales domésticos encontramos los animales de compañía, que son los que los humanos tienen en casa. También son llamados mascotas. Ya sea un gato, un perro, un pájaro o los roedores, las mascotas se convierten casi en miembros de la familia.

2.1.5.1 EL CABALLO

Caballo es el nombre común de una especie perteneciente a la familia de los équidos. Este grupo está constituido por tres mamíferos salvajes: las cebras, los asnos y los caballos.

La característica física que distingue al caballo es que solo tiene un dedo en cada una de sus extremidades. La gestación suele durar once meses, y el parto será de una sola cría.

ALIMENTACIÓN

La hierba es el alimento preferido del caballo y un remedio excelente para los caballos estresados o nerviosos. Es rica en leguminosa, ya que provoca un aumento del tránsito del intestino delgado. Si la hierba es joven, predispone a las modificaciones de la flora microbiana del colon ascendente.

2.1.5.2 EL GATO

Los gatos son animales hermosos, mascotas divertidas que pueden compartir momentos entrañables con nosotros.

Hace cinco mil años, en Egipto, los gatos eran símbolo de realeza. De hecho, los gatos domésticos tienen su origen en la importancia que le dio la cultura egipcia a los felinos.

Suelen ser animales independientes, aunque no por eso dejan de ser leales a sus amos. Los gatos son conocidos por tener unos sentidos muy agudizados, normalmente porque perciben sonidos, olores o vibraciones que las personas no somos capaces de notar.

CUIDADOS

Las uñas de los gatos deben estar cortas. Para evitar muchos daños, los gatos que viven a apartamento deberían tener un rascador. Los gatos se lamen para limpiarse y suelen tragar los pelos muertos. Por tanto, deberemos cepillar al gato regularmente, al menos una vez a la semana. Así eliminaremos el pelo muerto y evitaremos la futura formación de pelotas de pelo en el estómago.

2.1.5.3 EL PERRO

Considerado como el primer animal domesticado. El perro doméstico (*Canis familiaris*) ha convivido con el ser humano como compañero de trabajo o animal de compañía en todas las áreas y culturas desde hace más de 14.000 años. Generalmente se acepta que el ancestro directo del perro doméstico es el lobo.

CUIDADOS

Los baños les ayudan en los periodos de más calor y también son beneficiosos para la reeducación de los animales que han sufrido recientemente una intervención ósea o articular. El cepillado elimina los pelos muertos y las suciedades acumuladas en el pelaje. El material de aseo variará dependiendo de la variedad del perro.

La vacunación es la mejor prevención posible contra las enfermedades corrientes que pueda sufrir el perro. Un perro debe ser vacunado cada año, hasta ser adulto.

2.1.5.4 LA VACA

Las vacas son animales grandes, curiosos, sociales e inteligentes, especialmente sensibles a los sobresaltos que les estresan y causan miedo.

Para las vacas es más importante su vista que su oído, pueden distinguir colores y ver en profundidad (perciben mejor las líneas verticales que las horizontales y mientras comen hierba pueden ver permanentemente el horizonte).

En general son animales muy sensibles a los movimientos y contrastes de luz, por ello, y a pesar de su gran curiosidad, basta una sombra en el suelo para que no quieran acercarse a esa zona o para tener miedo.

2.1.5.5 EL CERDO

Pertenecen también al suborden de animales con 44 dientes, incluyendo dos caninos de gran tamaño en cada mandíbula que crecen hacia arriba y hacia fuera en forma de colmillos. Los términos cerdo, puerco, cochino, marrano o chanco se usan a menudo indistintamente para nombrar a estos animales.

Los cerdos forman complejas unidades sociales y aprenden los unos de los otros, les gusta que se les rasque, la compañía y las atenciones, si te acercas a uno de ellos para rascarle se dará la vuelta y retorcerá de placer. Pero además estos animales se comunican a menudo entre ellos, emiten más de veinte sonidos diferentes para expresar necesidades y estados de ánimo.

CUIDADOS

Una ventilación apropiada elimina los gases tóxicos, sobre todo hidrógeno y amoníaco, las enfermedades se combaten por medio de la vacunación

ALIMENTACIÓN

Consumen una gran variedad de alimentos, tal vez una de las razones que condujeron a su domesticación. Como fuente de alimento, convierten los cereales, como el maíz, y las leguminosas, como la soja.

2.1.5.6 PÁJAROS

Los pájaros constituyen más de la mitad de todas las aves que existen, aproximadamente sobre 5300 especies. En general se trata de animales pequeños, con cabeza pequeña y cuerpo esbelto. Su pico depende mucho de la especie que se trate.

Suelen tener un plumaje suave y abundante. Sus colores son muy variados. Algunas especies tienen muy desarrollados los órganos que les permiten cantar y emitir sonidos.

Sus patas están preparadas para sujetar y prensar las ramas por las que suelen moverse. Son animales activos y ágiles. Además son resistentes y fuertes.

CUIDADO

Para el cuidado de los picos y de las uñas, lo mejor es el ejercicio diario que ellas mismas realizan. Si aun así, observas que las uñas de tu ave son

demasiado largas, puedes recortárselas con cuidado para evitar que el animal se enganche y se lastime.

En el caso de los picos, cuando una ave no tiene el desgaste necesario, este irá aumentando de tamaño pudiendo incluso a crearle problemas para alimentarse. Para evitarlo, será necesario colocar huesos de jibia o bloques minerales en el lugar donde está el animal normalmente.

Lo recomendable es situar en la jaula diferentes tamaños y grosores de perchas para que nuestra mascota no se acostumbre a una medida fija de agarre.

ALIMENTACIÓN

Su alimentación se basa fundamentalmente en las semillas, insectos y frutas.

2.1.5.7 PATOS

Los patos son animales que viven en parejas o grupos y que se lamentan cuando sus compañeros mueren. Son animales adaptados al agua, la tierra y el aire que vuelan cientos de kilómetros cada año en sus migraciones.

Cuando vuelan lo hacen en formaciones de modo que reducen la resistencia al aire y les resulta más eficiente y pueden llegar a volar a una velocidad de 95 kilómetros por hora.

Son animales sociables que disfrutan estando con otros. Se pasan los días buscando comida entre la hierba o en la superficie del agua y duermen juntos durante la noche.

ALIMENTACIÓN

Los piensos de las aves tienen que tener un contenido completo de nutrientes para garantizar el buen desarrollo de sus funciones y un crecimiento sano y equilibrado, por eso, deberán tener hidratos de carbono, minerales, vitaminas, proteínas y grasas en las cantidades correctas.

Las semillas (de trigo, maíz, cebada, arroz, avena, sorgo, etc.) enteras o en harinas, suministran carbohidratos de calidad a las aves. La proteína vegetal puede obtenerse de las semillas de soja, algodón, frutos secos y dátiles.

La grasa se encuentra en las pipas de girasol, las semillas de girasol y el cacahuete.

2.1.5.8 POLLOS

Son animales sensibles e inteligentes además de muy sociables, individuos a quienes les gusta pasar el día limpiándose y acicalando sus plumas, picoteando, tomando el sol o dándose baños de arena.

Los pollos establecen complejas jerarquías sociales, sabiendo cada gallina su puesto en la pirámide social y viviendo en armonía de acuerdo con ella son animales territoriales que establecen complejas jerarquías sociales, interactúan reconociéndose entre ellos. (Por las características de la

cabeza), siendo incluso capaces de aprender comportamientos o trucos nuevos viendo el éxito o fracaso de otros miembros de su comunidad

CUIDADOS

Necesitan de un corral amplio y ventilado, siempre debe estar limpio.

ALIMENTACIÓN

Las semillas (de trigo, maíz, cebada, arroz, avena, sorgo, etc.) enteras o en harinas, suministran carbohidratos de calidad a las aves, y abundante agua, esta debe estar siempre limpia.

2.1.5.9 PECES

Es un animal vertebrado acuático que suele tener branquias en la fase adulta y cuyas extremidades, cuando existen, adoptan la forma de aletas, normalmente de sangre fría, que respiran a través de las branquias. Pueden ser de agua dulce o salada y vivir tanto en ríos, mares, lagos, océanos y en toda la diversidad de climas.

CUIDADOS

El agua limpia es tan esencial para los peces como el aire puro para nosotros. Los peces "respiran " el oxígeno del agua como nosotros respiramos el oxígeno del aire. Y es esencial que tengan todo el oxígeno que necesitan. Te hará falta pues una bomba de aire para asegurar que el agua contenga oxígeno en cantidad suficiente. Nunca utilices directamente agua de grifo. Ésta contiene cloro y el cloro es perjudicial para los peces.

Asegúrate también que el agua que pondrás en el acuario tenga la misma temperatura que el agua que ya se encuentra allí.

ALIMENTACIÓN

Conocer las necesidades nutritivas de los peces es un factor importante de salud y de longevidad. Leer bien las etiquetas antes de comprar permite no equivocarse. Consulta con tu veterinario o con el dueño de la tienda que te ha vendido el pez para saber las necesidades específicas. En la mayoría de los casos, es interesante (incluso indispensable) completar la alimentación de los peces con otras fuentes de alimento ya sea en momentos particulares (activar o provocar una reproducción) o en momentos en los que los peces necesitan complementos.

2.1.6 EDUCACIÓN BÁSICA

<http://www.secsnora.gob.mx/sec/modules/smartsection/category.php?categoryid=11>

“La educación básica es la etapa de formación de las personas en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que normarán su vida.” (pág. 2)

La educación básica está descrita en la legislación como un derecho y una obligación de los ciudadanos y comprende actualmente diez años de escolaridad distribuidos en tres niveles: uno de preescolar, seis de primaria y tres de secundaria.

2.1.7 ZOOLOGÍA

<http://www.estudiantesbiologia.com.ar/zoologia/>

“La zoología (del griego zoon, animal, y logos, tratado) es la ciencia que tiene como objeto el estudio de los animales, su modo de vida, la manera en que se interrelacionan y su evolución.” (pág. 1)

La vasta diversidad de seres vivos que habita el planeta conviviendo con el hombre comprende más de 5 millones de especies conocidas. De ellas, un millón y medio aproximadamente son especies animales

Los animales son organismos multicelulares heterótrofos, es decir que, a diferencia de las plantas, se alimenta de otros organismos llamados autótrofos, capaces de producir su alimento a partir de sustancias inorgánicas simples como el agua, el dióxido de carbono, el amoníaco. En casi todos los animales, el alimento es ingerido y luego digerido en una cavidad interna antes de ser utilizado.

La reproducción de la mayoría de los animales es sexual y resulta de la unión de células femeninas u óvulos que no salen del organismo de la hembra, y masculinas o espermatozoides, que cuentan con un flagelo que les permite desplazarse. Al unirse estas dos células forman una célula huevo o cigoto que al desarrollarse dará origen a un nuevo individuo.

Los animales propiamente dichos constituyen el Reino Metazoa, que incluyen desde las esponjas (sí, son animales) hasta los mamíferos. Los grupos afines están dentro de los Protozoos, protistas no pigmentados, con algún tipo de movilidad.

La Zoología puede tener una parte general, que se dedica a la morfología, anatomía, histología, embriología, fisiología, ecología y etología animal. La parte especial se dedica a la clasificación sistemática, a la distribución geográfica (zoogeografía), a la paleontología (zoopaleontología), a la filogenia, a la zoología aplicada (zootecnia) y a los diferentes grupos de animales específicamente.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Según los expertos James Craig y Bruce Barthon dicen que el diseño gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

El Diseño Gráfico es fundamental en todas las profesiones ya que proyecta y realiza comunicaciones visuales, además transmite mensajes específicos a grupos sociales determinados ya puede ser por medio de pancartas, carteles, vallas publicitarias, páginas web, afiches, hojas volantes, trípticos etc.

En la actualidad el trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales y su capacidad de diseñar se alimenta de la práctica y la reflexión.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Audio: Técnica relacionada con la reproducción, grabación y transmisión del sonido.

Dinamismo: Actividad, presteza, diligencia grandes.

Diseño: Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.

Efectos: Aquello que sigue por virtud de una causa.

Enseñanza: Actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos, un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Fibra: Vigor, energía y robustez.

Fotografía: Arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura.

Imagen: Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

Laser: Dispositivo electrónico que, basado en la emisión inducida, amplifica de manera extraordinaria un haz de luz monocromático y coherente.

Multimedia: Se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información.

Neomoderno: Segunda oportunidad para la consecución de la Modernidad.

Neoplasticismo: Despojar al arte de todo elemento accesorio en un intento de ametrallar el cuadro y llegar a la esencia a través de un lenguaje plástico objetivo.

Óptica: Pertenece o relativo a la visión.

Ortogonales: Que está en ángulo recto.

Persuasión: Aprehensión o juicio que se forma en virtud de un fundamento.

Suprematismo: Es un movimiento artístico vanguardista de principios de siglo XX, que se centró en las formas geométricas fundamentales.

Tipografía: Es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión.

Video: Es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

Visual: Línea recta que se considera tirada desde el ojo del observador hasta un objeto.

2.4. SUBPROBLEMAS.

- ¿Un diagnóstico de los métodos de enseñanza de zoología, ayuda a mejorar estos procesos?

-

Este informe ayuda a mejorar estos procesos ya que se determinó la importancia de utilizar métodos lúdicos para el aprendizaje.

- ¿Es necesario saber cómo se desarrolla un nuevo programa multimedia?

Es muy necesario debido a que en la actualidad los tiempos están cambiando y exigen innovación en conocimientos en cuanto a tecnología se refiere.

- ¿Las técnicas de aprendizaje con el multimedia son activas, participativas, interactivas?

La multimedia es una técnica muy activa para los alumnos ya que permite un contacto directo con el programa, llevando a cabo cada tarea que se especifica en esta, siendo de una manera activa y participativa.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Para la realización de la presente investigación, se elaboró el plan bajo los diferentes criterios que a continuación se detalla.

3.1.1 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Se utilizó este tipo de investigación ya que se recurrió a distintas fuentes bibliográficas como libros, revistas y periódicas que fueron debidamente analizados, interpretados y comentados, y se llegó a las conclusiones, necesarias y se planteó una metodología para que los docentes implementen nuevas técnicas de aprendizaje.

3.1.2 INVESTIGACIÓN BÁSICA

Se usó esta investigación por que se desarrolló nuevas teorías en el campo de la multimedia, que mejoró el aprendizaje y aportó a la ciencia con una nueva verdad.

3.1.3 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se empleó este tipo de investigación por que se aplicó en las escuelas “Nuestra Señora De Fátima y San Juan Diego”. Lugares en los que buscamos respuesta a los problemas y objetivos planteados, además se aplicó nuevas técnicas en los lugares antes mencionados.

3.1.4 PROYECTO FACTIBLE

Luego de obtener los resultados de la investigación realizada a los estudiantes de educación básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima y San Juan Diego”, analizados las conclusiones y recomendaciones, se desarrolló una propuesta que permitió solucionar la falta de motivación y el escaso aprendizaje de los niños en el campo de la zoología. Estudiadas las necesidades se elaboró una metodología con los principales métodos para el desarrollo del aspecto psicomotriz e intelectual de los alumnos, ofreciendo soluciones en la ejecución de dicho proceso con buenos resultados.

3.2 MÉTODOS

El método es la manera de conducir el pensamiento a las acciones para alcanzar un fin.

3.2.1 MÉTODO INDUCTIVO

Se utilizó el método inductivo para el razonamiento que, partiendo de la falta de métodos para el aprendizaje se llegó a conocer las falencias de la motivación en los estudiantes. A través de las encuestas aplicadas a los docentes y alumnos se analizaron las respuestas para con ello formular las conclusiones y recomendaciones.

3.2.2 MÉTODO DEDUCTIVO

Se aplicó el método deductivo para analizar la falta de métodos y materiales que favorezcan al desarrollo además se analizó la falta de preparación de los docentes que conlleva a un trabajo académico no innovado.

3.2.3 MÉTODO ANALÍTICO

Se dispuso de este método ya que se analizó la solución a cada uno de los componentes científicos del tema como el multimedia, el aprendizaje, y la zoología.

3.2.4. MÉTODO CIENTÍFICO

Conjunto de procedimientos lógicos que se sigue en una investigación y en esta investigación se utilizó para desarrollar los diferentes capítulos.

3.2.5. MÉTODO SINTÉTICO

Una vez formulado el problema de investigación este método ayudó a analizar y descomponer el problema en sus elementos, que llevó a encontrar los subproblemas o interrogantes, que fueron de base para la construcción de los objetivos.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1. ENCUESTA

La encuesta es una técnica que al igual que la observación y la entrevista se destinó a recopilar información; de ahí que no debemos ver a estas técnicas como competidoras, sino más bien como complementarias, que el investigador combinó en función del tipo de estudio que se propone realizar.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

El presente trabajo de investigación se realizó con la extracción de la muestra de la siguiente población: 137 estudiantes que se aprovechó los recursos técnicos, humanos y se financio.

CUADRO DE POBLACIÓN

INSTITUCIÓN	PROFESORES	ALUMNOS
San Juan Diego	3	84
Nuestra Señora de Fátima	3	124
TOTAL	6	208

CÁLCULO MUESTRAL

Escuela San Juan Diego

Escuela Nuestra Señora de Fátima

Formula:

$$n = \frac{PQ \cdot N}{N - 1 + \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

n = Tamaño de la muestra.

PQ = Varianza de la población, valor constante =0.25

N = Población.

(N-1) = Corrección geométrica, para muestras grandes mayores que 30

E = Margen de error estadísticamente aceptable.

0.02=2% (mínimo)

0.3= 30% (máximo)

0.05= 5% (recomendado en educación)

K= Coeficiente de corrección de error, valor constante=2

$$n = \frac{208 \cdot 0.25}{208 - 1 \cdot \frac{0.052^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{52}{207 \cdot \frac{0.052^2}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{52}{0.379375}$$

$$n = 137,06$$

$$n = 137$$

FRACCIÓN MUESTRAL

$$m_1 = \frac{n}{N} \cdot E_1$$

$$m_1 = \frac{137}{208} \cdot 84$$

$$m_1 = 0.658 \cdot 84$$

$$m_1 = 55$$

$$m_2 = \frac{n}{N} \cdot E_2$$

$$m_2 = \frac{137}{208} \cdot 124$$

$$m_2 = 0.658 \cdot 124$$

$$m_2 = 82$$

INSTITUCIÓN	PROFESORES	ALUMNOS	FRACCIÓN MUESTRAL
San Juan Diego	3	84	55
Nuestra Señora de Fátima	3	124	82
TOTAL	6	208	137

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

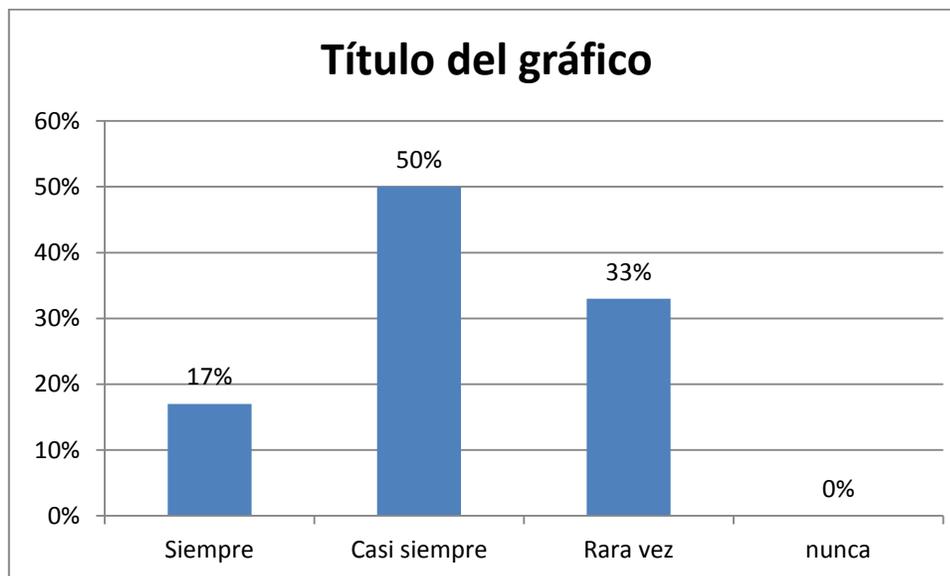
Resultados de las encuestas realizadas a los alumnos y profesores de las escuelas “San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima “

Encuesta que se realizó para determinar la metodología del aprendizaje de la zoología a los segundos años de educación básica de las escuelas particulares San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Ibarra, propuesta metodológica multimedia.

TABULACIÓN DE ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES

1- ¿Aplica métodos gráficos para la enseñanza de la zoología?

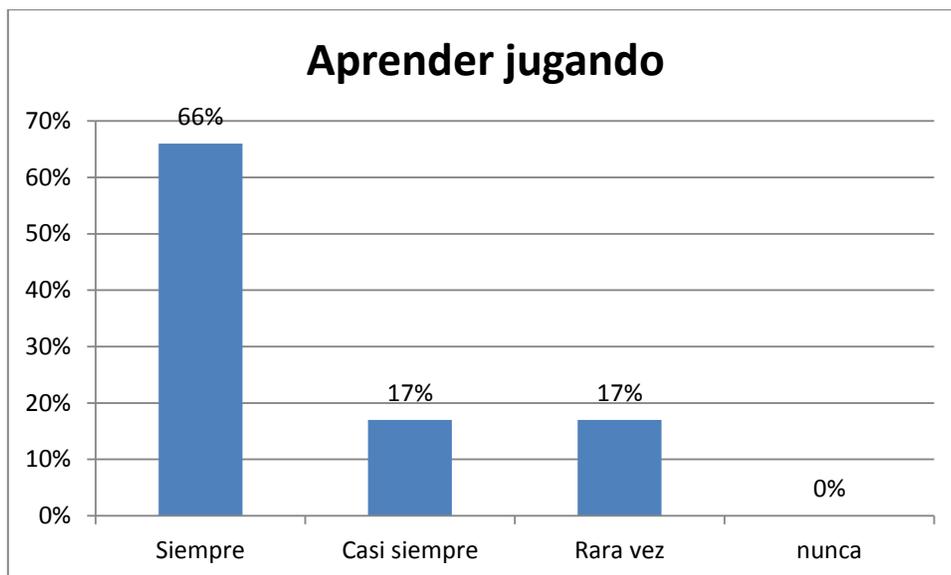
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	1	17%
Casi siempre	3	50%
Rara vez	2	33%
nunca	0	0%
total	6	100%



Como se puede apreciar en la tabla, no se utiliza los métodos gráficos para el aprendizaje de la zoología, posiblemente porque el docente no cuenta con un buen material de apoyo y un lugar adecuado para la aplicación de estos nuevos programas educativos.

2.- ¿Cree usted qué a los niños les gusta aprender jugando?

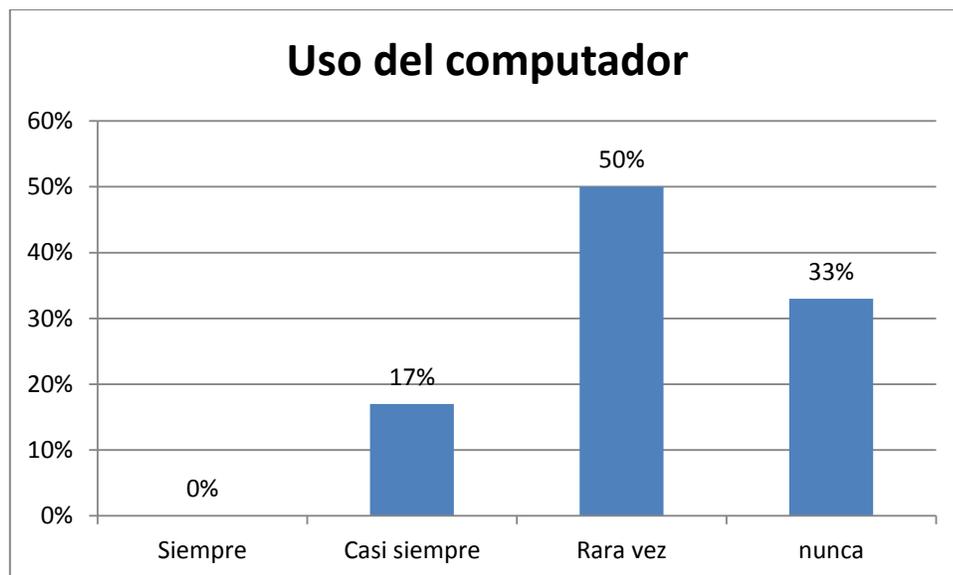
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	4	66%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	1	17%
nunca	0	0%
TOTAL	6	100%



Se valora en el cuadro estadístico que muchos profesores creen que a los niños les gusta aprender jugando, ya que es una manera más fácil de captar las ideas y no se aburren y pierden el interés por aprender, al contrario tendrán más animo e interés por asimilar los conocimientos del docente.

3.- ¿Utiliza el computador para la enseñanza de la zoología?

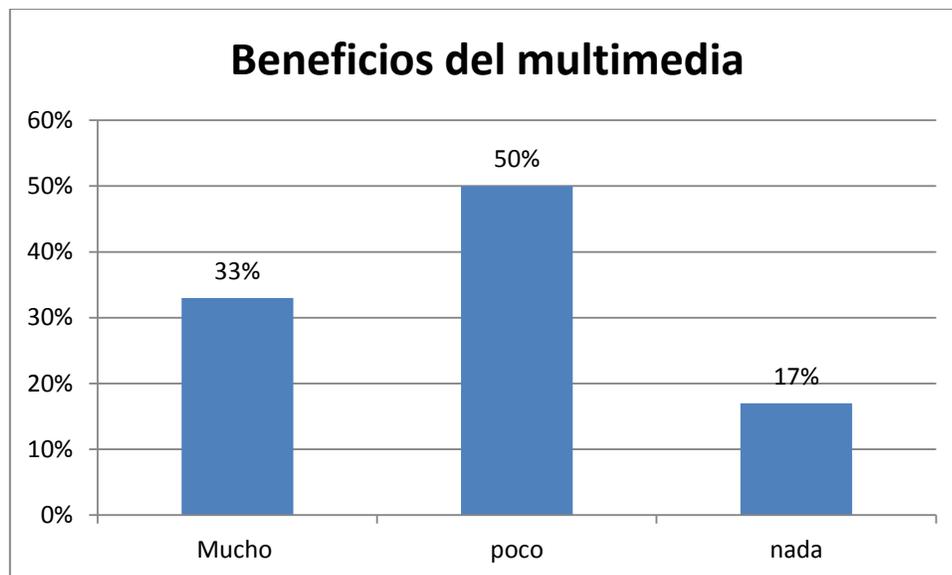
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	3	50%
nunca	2	33%
TOTAL	6	100%



Como se estima en el gráfico no se emplea mucho la computadora en la enseñanza de la zoología probablemente el docente no se encuentra muy preparado para el manejo de dicho equipo, o no existe los suficientes materiales relacionados con esta materia.

4.- ¿Conoce usted sobre los beneficios del multimedia?

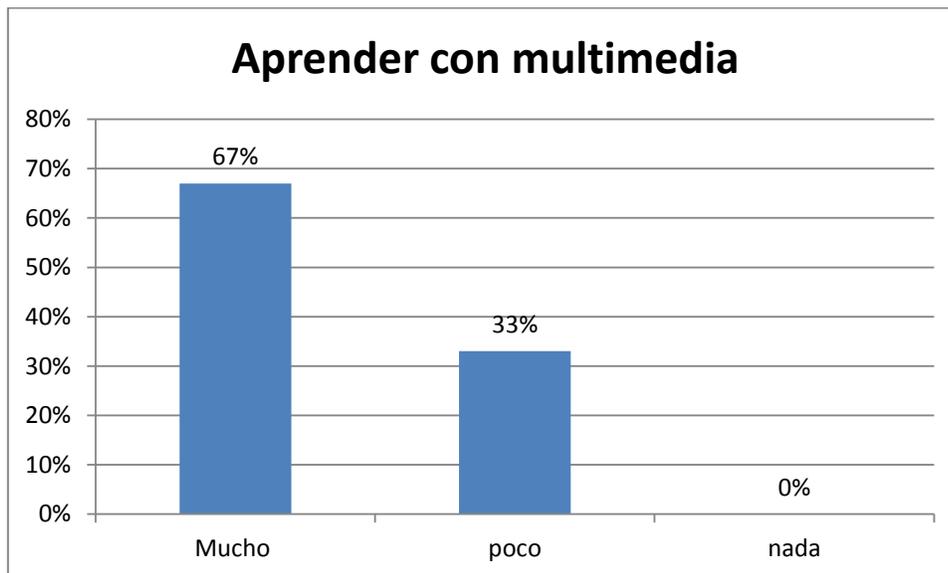
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	2	33%
poco	3	50%
nada	1	17%
TOTAL	6	100%



Evaluamos en la tabla que muy poco se conoce sobre los beneficios del multimedia factiblemente porque no se investiga o no hay los recursos para el manejo de este programa innovador que hoy en día es una de las herramientas indispensables para el aprendizaje.

5.- ¿Cree usted qué el multimedia les ayuda a aprender mejor a los estudiantes?

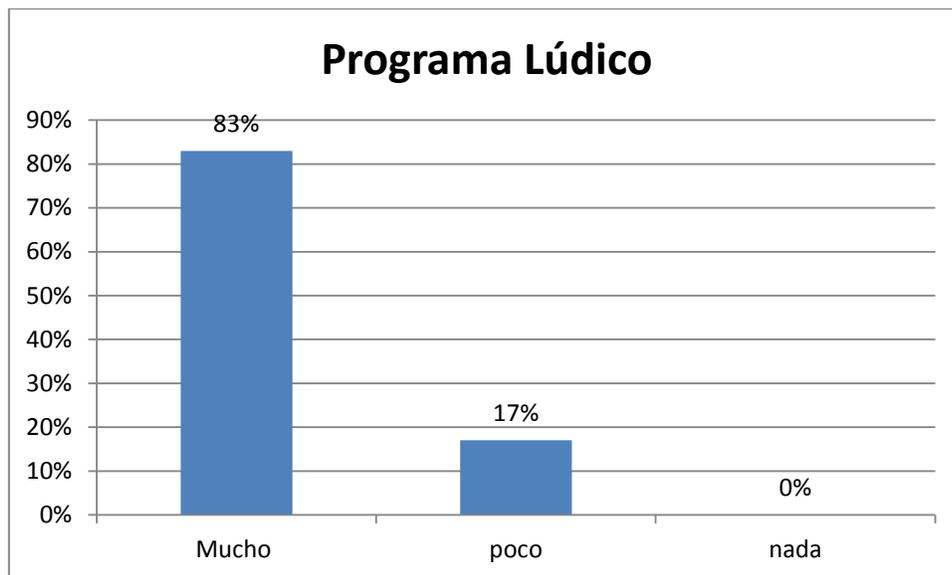
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	4	67%
poco	2	33%
nada	0	0%
TOTAL	6	100%



Se calcula en el grafico que el multimedia ayuda mucho para el mejor aprendizaje de los estudiantes debidamente ya que es una manera más divertida, fácil de entender y el niño se sentirá motivado y capaz de asimilar toda la información.

6.- ¿Le gustaría contar con un programa multimedia lúdico para el aprendizaje de la zoología?

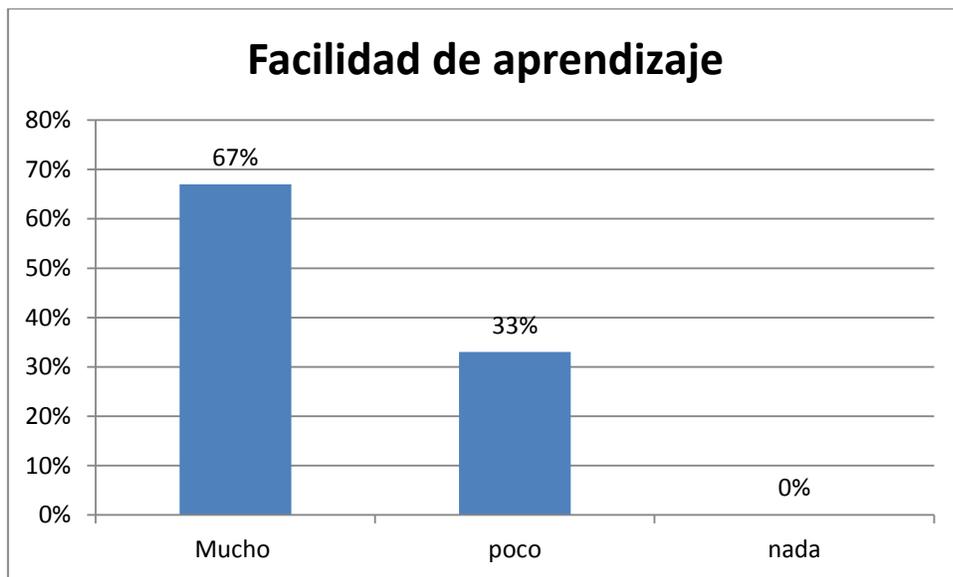
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	5	83%
poco	1	17%
nada	0	0%
TOTAL	6	100%



Se ve en el gráfico que a muchos profesores les gustaría contar con un programa multimedia para el aprendizaje de la zoología ya que es un buen método para pasar de lo tradicionalista y llevar a una educación moderna ya que con los tiempos actuales la tecnología avanza más y más.

7.- ¿Cree usted qué al utilizar un programa multimedia en la enseñanza de la zoología, los niños tendrán facilidad de aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	4	67%
poco	2	33%
nada	0	0%
TOTAL	6	100%



Se observa en la gráfica que al utilizar un programa multimedia en la enseñanza de la zoología, los niños tendrán mucha más facilidad de aprendizaje y al maestro se le facilitara la manera de enseñar logrando un efecto positivo en los niños.

8.- ¿Cree usted que el programa multimedia ayuda a los niños a un mejor reconocimiento sobre los animales domésticos?

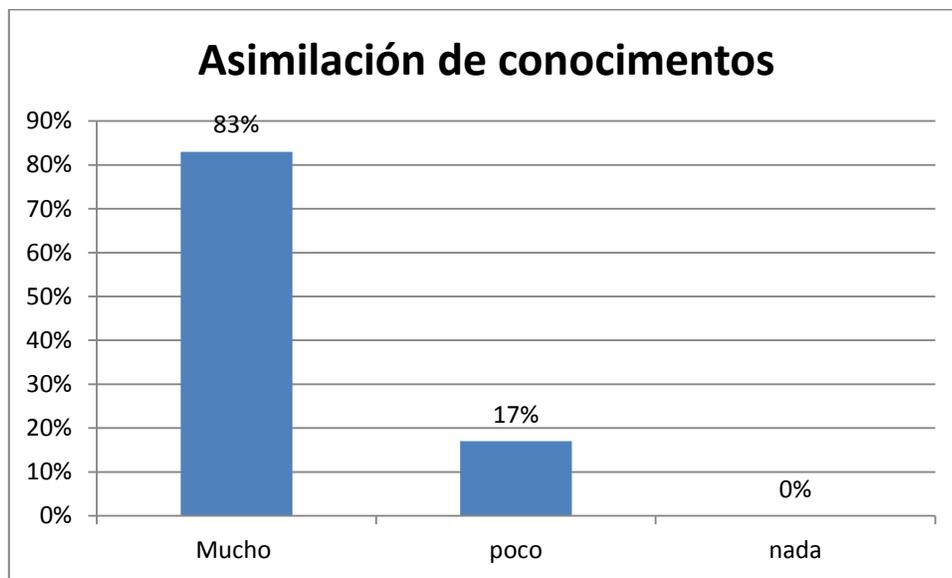
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	3	50%
poco	2	33%
nada	1	17%
TOTAL	6	100%



Se observa en el cuadro estadístico que el programa multimedia es un sistema muy didáctico aplicable a los niños, porque les incrementa el interés por aprender de una manera diferente y divertida.

9.- ¿Cree usted que la asimilación de conocimientos será más eficiente cuando los niños aprenden jugando?

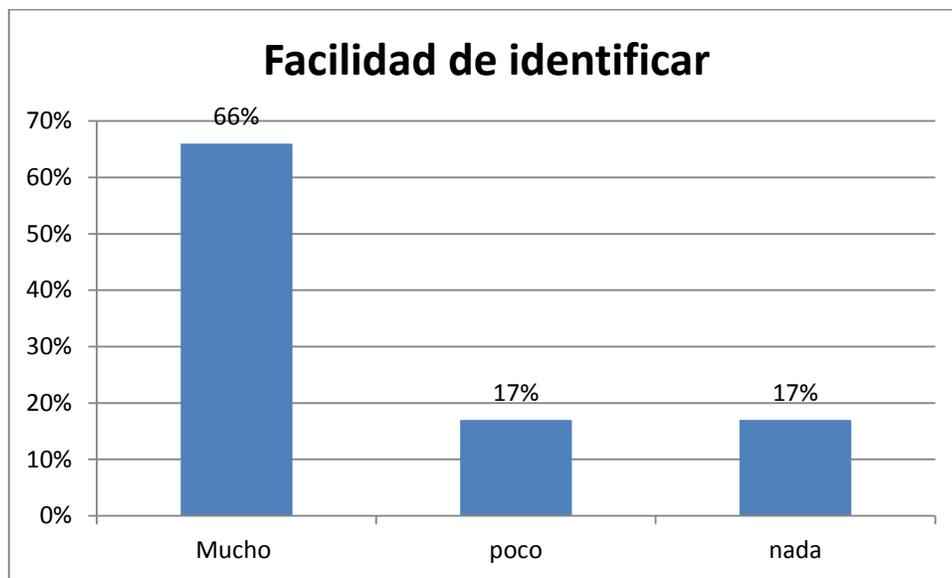
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	5	83%
poco	1	17%
nada	0	0%
TOTAL	6	100%



Se puede apreciar en el grafico que la asimilación de conocimientos será mucho más eficiente cuando los niños aprenden jugando, tal vez porque se les hace más fácil y divertido captar los conocimientos, a través de las imágenes la interpretación será más eficiente.

10.- ¿Cree usted que al aplicar los nuevos métodos de enseñanza a los niños, les facilitara la identificación de los animales domésticos?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	4	66%
poco	1	17%
nada	1	17%
TOTAL	6	100%

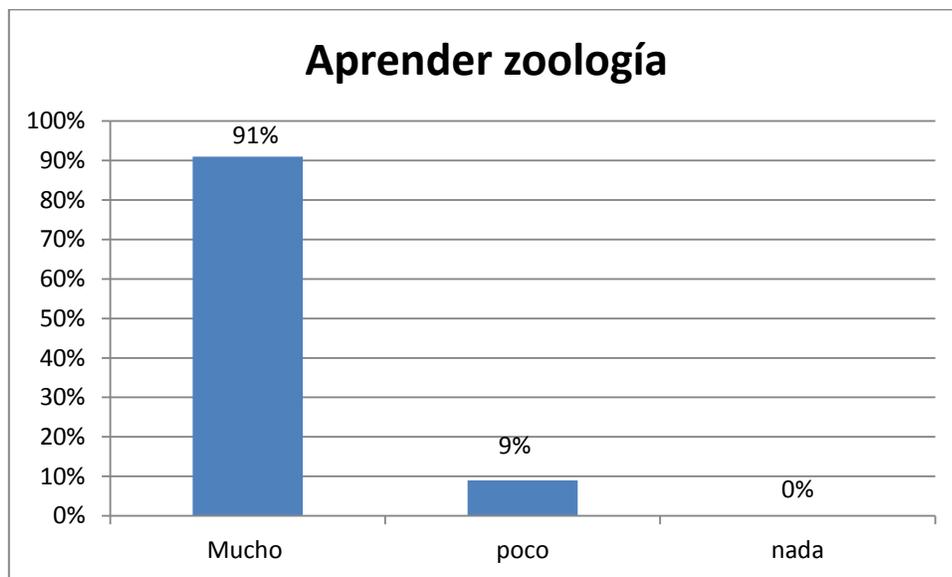


Se ve en el cuadro estadístico que al aplicar el programa multimedia, se facilitara la enseñanza sobre la zoología, ya que aplicar un nuevo método despierta la curiosidad y un interés por los niños para aprender más, así ellos se sentirán más motivados.

TABULACIÓN DE ENCUESTAS APLICADAS A ALUMNOS

1.- ¿Te gustaría aprender sobre que trata la zoología a través del juego?

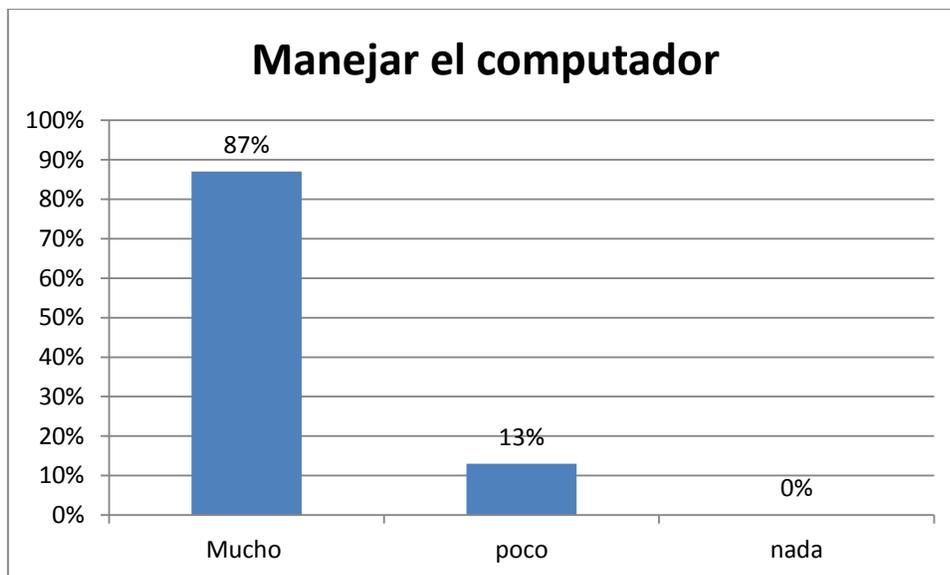
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	124	91%
poco	13	9%
nada	0	0%
TOTAL	137	100%



Se evalúa en el grafico que les gustaría aprender acerca de la zoología a través del juego debidamente utilizado, ya que se puede captar mejor las ideas y conocimientos de una manera divertida e innovadora.

2.- ¿Te gustaría aprender a manejar el computador?

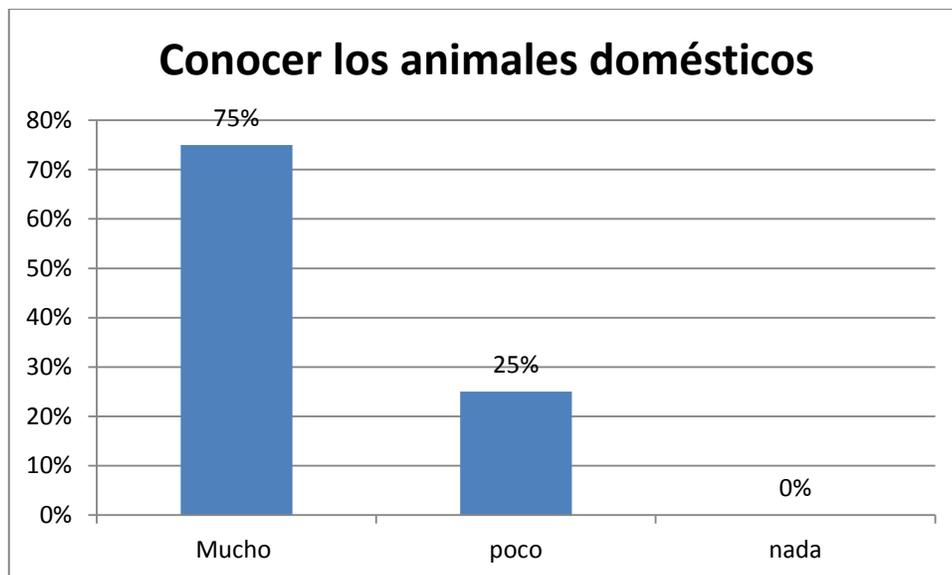
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	119	87%
poco	18	13%
nada	0	0%
TOTAL	137	100%



Observamos en el cuadro gráfico que se gustaría mucho aprender a manejar el computador creíblemente la tecnología está muy avanzada y debe ser utilizada desde corta edad, para que los niños no tengan inconvenientes en el manejo de la tecnología.

3.- ¿Te gustaría conocer la historia de la zoología?

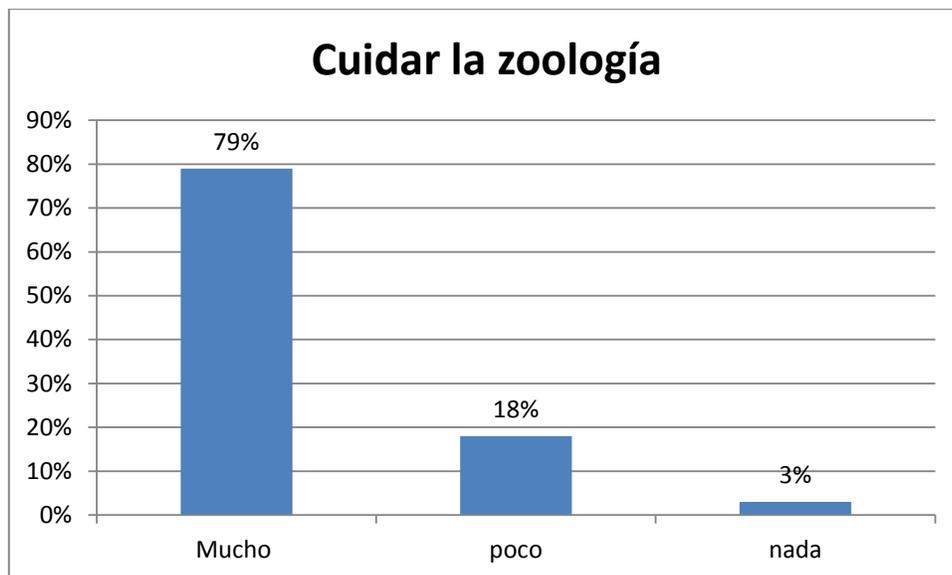
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	103	75%
poco	34	25%
nada	0	0%
TOTAL	137	100%



Se estudia en el gráfico que a la mayoría de estudiantes les gustaría conocer la historia de la zoología, prácticamente es un tema de gran interés para el conocimiento ya que estamos rodeados de una gran variedad de animales domésticos.

4.- ¿Te gustaría conocer cómo cuidar la zoología?

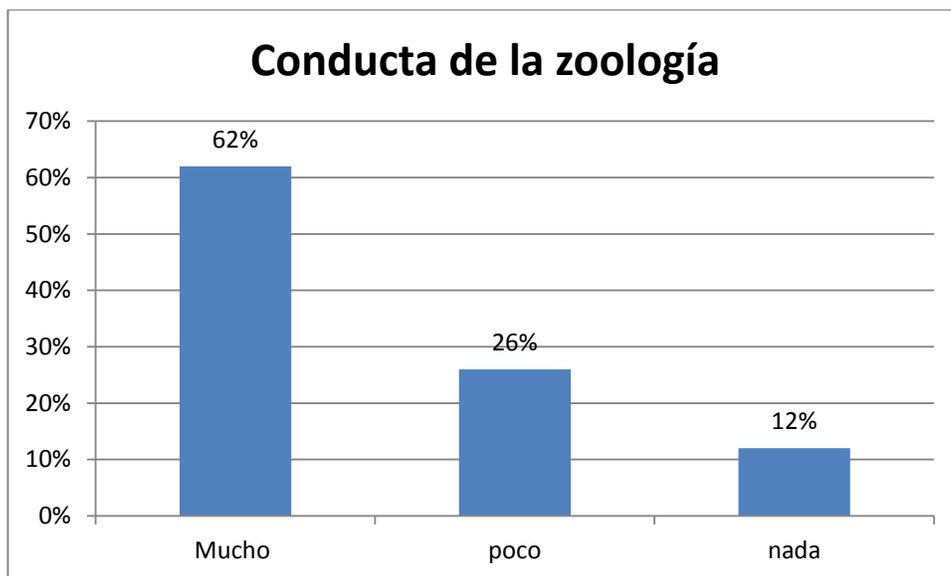
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	108	79%
poco	25	18%
nada	4	3%
TOTAL	137	100%



Se da a conocer en el cuadro estadístico que les gustaría conocer mucho como cuidar la zoología aceptablemente ya que estamos rodeados de ella y hay que aprender a mantenerla y no destruirla, una manera muy didáctica es la enseñanza a través del multimedia.

5.- ¿Te gustaría conocer cuál es la conducta de la zoología?

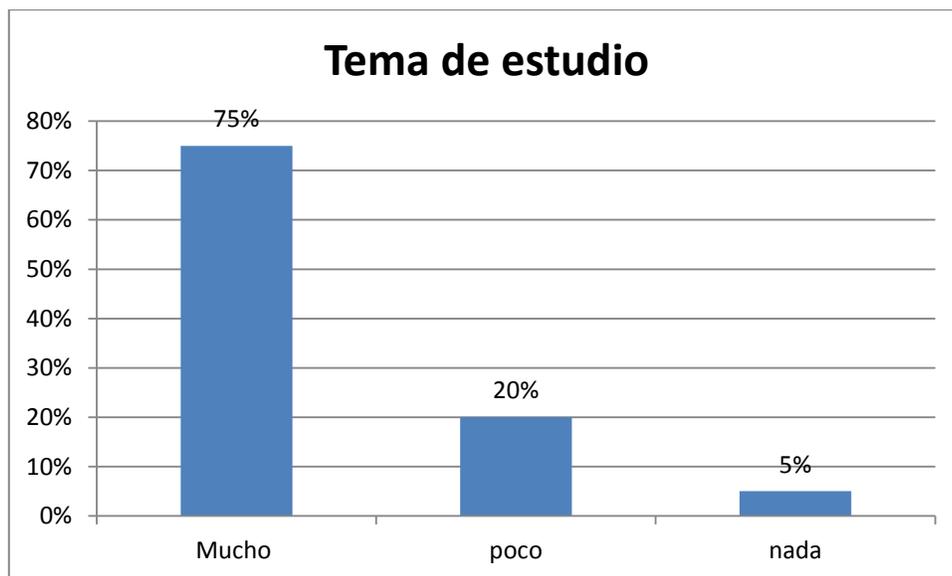
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	85	62%
poco	36	26%
nada	16	12%
TOTAL	137	100%



Como podemos estimar en la gráfica se ve que a muchos les gustaría conocer cuál es la conducta de la zoología aceptablemente porque así se podría tener un mejor conocimiento de ella.

6.- ¿Crees que la zoología es un buen tema de estudio?

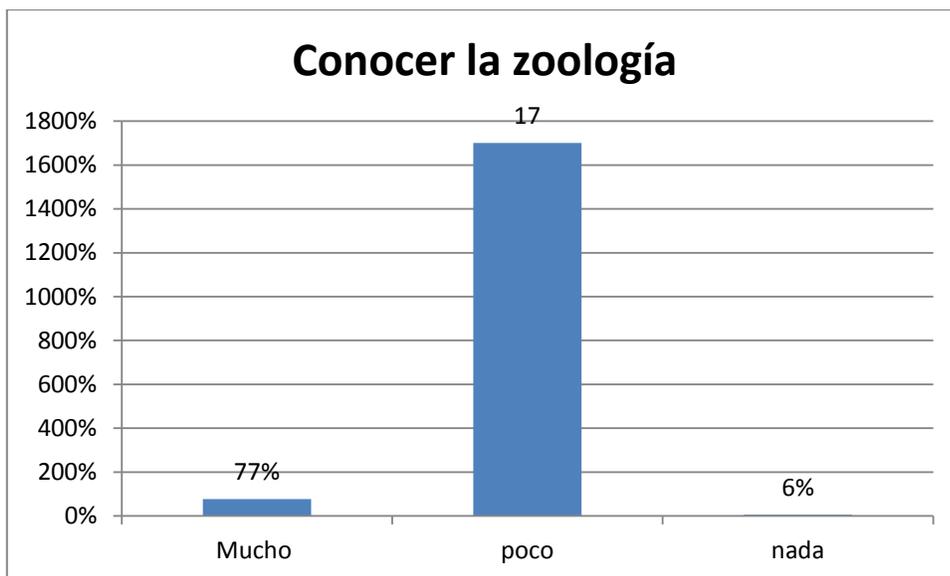
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	103	75%
poco	27	20%
nada	7	5%
TOTAL	137	100%



Se demuestra en el gráfico que la zoología es de mucho interés para el estudio ya que a los niños les gusta mucho ese tema y se debe impartir los conocimientos adecuados para que ellos estén al tano de la realidad y logren un entendimiento adecuado para la interpretación de la zoología.

7.- ¿Crees tú que es importante conocer acerca de la zoología?

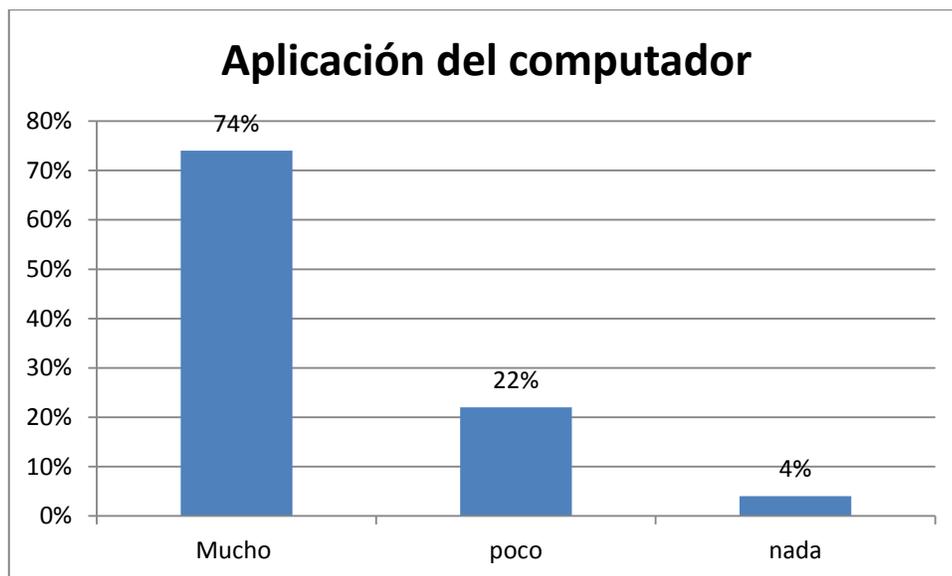
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	106	77%
poco	23	17
nada	8	6%
TOTAL	137	100%



Se ve en la gráfica que es de mucha importancia conocer acerca de la zoología, porque a los niños les agrada mucho lo que se refiere al tema de los animales domésticos y así lograrán un mejor cuidado y trato a estos.

8.- ¿Crees que la aplicación del computador en el sistema enseñanza aprendizaje es un método de facilidad para conocer sobre la zoología?

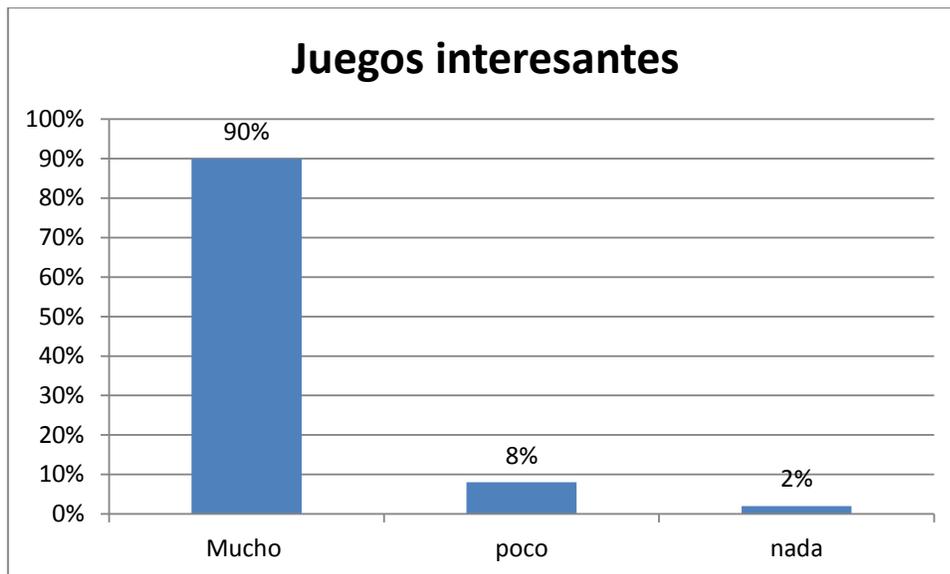
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	102	74%
Poco	30	22%
Nada	5	4%
TOTAL	137	100%



Se aprecia que la aplicación del computador en el sistema enseñanza aprendizaje es un método de mucha facilidad para conocer sobre la zoología, tal vez porque para los niños es más fácil captar las cosas a través de una manera más practica como es utilizando el computador.

9.- ¿Crees que aprender sobre zoología jugando te ayudara a poner más interés sobre el tema?

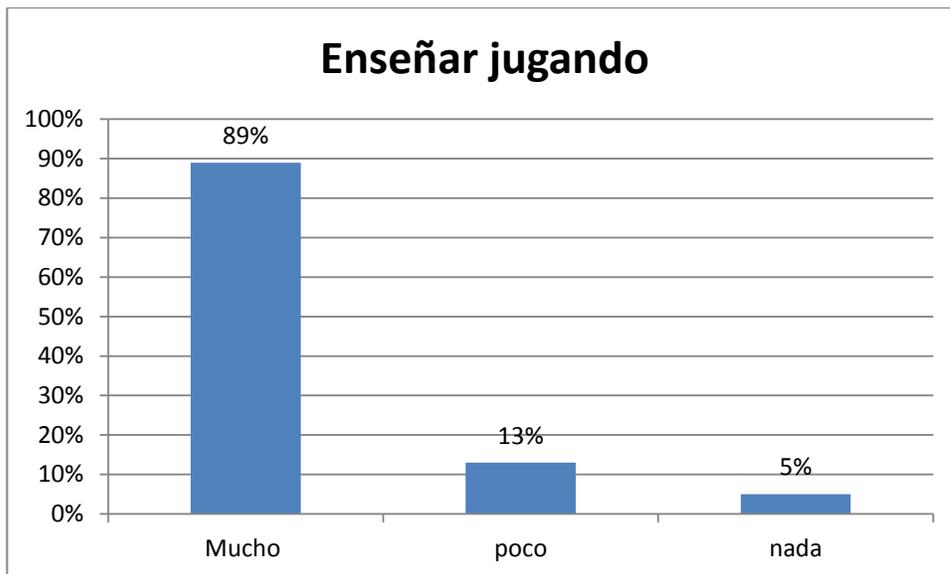
VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	123	90%
Poco	11	8%
Nada	3	2%
TOTAL	137	100%



Se estima que aprender sobre zoología jugando es de mucha ayuda para poner más interés sobre el tema, porque a los niños les gusta jugar y es una manera innovadora de promover el estudio.

10.- ¿Crees que al enseñarte jugando sobre la zoología, aprenderás con mayor facilidad?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	122	89%
Poco	18	13%
Nada	7	5%
TOTAL	137	100%



Se mira en el grafico que al enseñar jugando sobre la zoología, se aprende con mucha más facilidad posiblemente porque a través del juego se interpreta de mejor manera lo impartido por los docentes.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de efectuar el análisis de los resultados obtenidos en las preguntas de las encuestas, se establece las siguientes conclusiones y a partir de ellas manifestar las recomendaciones respectivas.

5.1. CONCLUSIONES

- ✓ En las escuelas se utiliza muy poco los métodos gráficos para el aprendizaje de la zoología lo que conlleva que los estudiantes tengan dificultad para aprender de una mejor manera los principios de la asignatura.
- ✓ Los maestros no emplean recursos informáticos en la enseñanza de la zoología por lo cual los niños no desarrollan habilidades para el manejo de estos recursos que enseñan de una manera didáctica al aprender la zoología.
- ✓ En las escuelas conocen muy poco sobre los beneficios del multimedia a la hora de enseñar a los niños debidamente por falta de capacitación a los maestros por lo cual se adopta un retraso en el desarrollo de la educación.
- ✓ La asimilación de conocimientos es mucho más eficiente cuando los niños aprenden jugando, pues dicha forma de aprender, desarrollar muchas destrezas y mejores técnicas acordes a las exigencias de la tecnología actual.
- ✓ A los docentes les gustaría contar con un programa multimedia para la educación de la zoología, por lo que se obtiene un mejor desarrollo y avance en la educación, ya que es una forma activa y dinámica que

obtendrá mejores resultados porque los niños aprenden a cuidar y proteger la fauna del entorno.

- ✓ Se hace necesario proponer una guía multimedia con métodos lúdicos que mejoren la metodología de enseñanza de la zoología.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ A los maestros recomendamos utilizar métodos gráficos para la enseñanza de la zoología, lo que hace que los niños no tengan dificultad para aprender, los principios básicos de esta de las Ciencias Naturales.
- ✓ A los docentes les recomendamos emplear recursos informáticos al momento de enseñar ya que es un medio didáctico de gran utilidad para los niños a fin de que desarrollen destrezas, habilidades y técnicas en el manejo de estos recursos.
- ✓ Recomendamos a los profesores preparar a los niños para que puedan manejar el programa multimedia, que les permita aprender tanto en el aula como en los lugares que disponga de estos programas.
- ✓ Recomendamos a las autoridades de las escuelas aplicar un programa multimedia para un mejor aprendizaje de los niños de una manera lúdica, divertida para lo cual toman interés por aprender. Dotar de conocimientos sobre la zoología a los niños, mediante un programa multimedia.
- ✓ A los docentes recomendamos dotar de conocimientos sobre la zoología a los niños, mediante un programa multimedia que será de gran ayuda para el medio ambiente ya que los niños aprenden a cuidar y proteger la fauna del entorno.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“SOFTWARE MULTIMEDIA CON TÉCNICAS LÚDICAS PARA EL ESTUDIO DE LOS ANIMALES DOMÉSTICOS EN LOS SEGUNDOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA”

6.2 JUSTIFICACIÓN.

Los programas multimedia de información son las mejores herramientas a la hora de aprender con una gran cantidad de información que será más confiable. En este orden, el programa propuesto es una herramienta confiable para el manejo y manipulación de los estudiantes.

El sistema propuesto en esta investigación fue orientado a mejorar el proceso de educación de las Escuelas San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima y permitió al estudiante realizar tareas de manera rápida, evitando así pérdida de tiempo.

Se incluyó este programa en las Escuela San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima, respondiendo a la carencia de actualización en cuanto a programas multimedia.

La mejor manera de aprender es a través del juego por eso el componente principal de la guía fue el método lúdico de enseñanza.

El sistema Multimedia de Aprendizaje para las "Escuelas San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima " permitió realizar la facilidad del aprendizaje y la capacidad de retener información mediante los procesos recreativos requeridos por los estudiantes, se asegura que será de fácil manejo, lo cual ayuda al estudiante a un fácil acceso a este programa con el fin de aprender. Y por lo tanto, favoreció a la propia institución con la calidad de sus estudiantes.

El programa contó con un manual para el docente o persona encargada, el cual permitió un manejo efectivo en el funcionamiento del mismo

FACTIBILIDAD

Para la investigación se realizó una valoración previa referente al actual proceso de educación llevada de forma actual, así como de los requerimientos necesarios para la ejecución de la propuesta aquí presentada y la factibilidad de la misma. La propuesta plantea la necesidad del desarrollo de un sistema multimedia que lleve en forma activa el proceso de enseñanza aprendizaje en las Escuelas San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima, pasando de un proceso manual a uno totalmente computarizado, a través de una aplicación bajo el entorno del Sistema Multimedia, desarrollando nuevas actividades en Macromedia Flash.

6.3 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta fue creada para que el estudiante tenga la facilidad de aprender los principios de la asignatura de Ciencia Naturales y que los maestros utilicen recursos de enseñanza de manera didáctica. Para fortalecer las competencias y mejorar las técnicas acordes a la tecnología

actual, a la vez obtener un mejor desarrollo en la educación ya que de forma activa y dinámica se obtienen mejores resultados y los niños aprenden a cuidar la fauna del entorno.

6.4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

Los objetivos propuestos para la propuesta son los siguientes:

6.4.1 OBJETIVO GENERAL.

Mejorar el aprendizaje mediante la aplicación de un programa multimedia donde se sistematice la información sobre la zoología de manera fácil y didáctica.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.

El presente trabajo de grado se realizó en la ciudad de Ibarra en las Escuelas “San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima” en los segundos años de educación básica.

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para poder utilizar el programa es necesario instalar el programa adobe flash.

Instalación de Adobe Flash

Página de referencia <http://www.adobe.com>



© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Hacer doble click en el icono de flash de color gris



ESCENA 1. LOS ANIMALES swf.



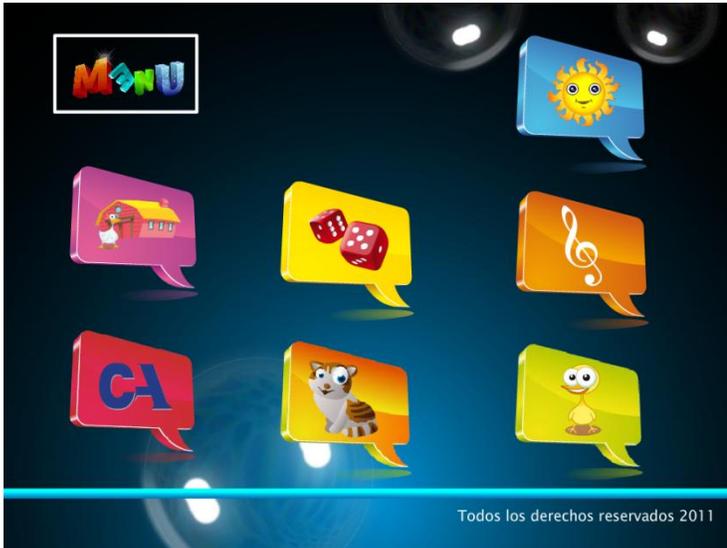
ESCENA 2. Aparecerá la pantalla de inicio escucha la voz para comenzar



ESCENA3. Hacer click en el sol para comenzar



ESCENA 4. Aparecerá el menú del programa con diferentes botones para las aplicaciones.



PANTALLA PRINCIPAL



ESCENA 5: Bienvenidos al mundo de los animales domésticos.



JUEGOS



ESCENA 6. Juego de rompecabezas, arma como te indica la imagen superior derecha.



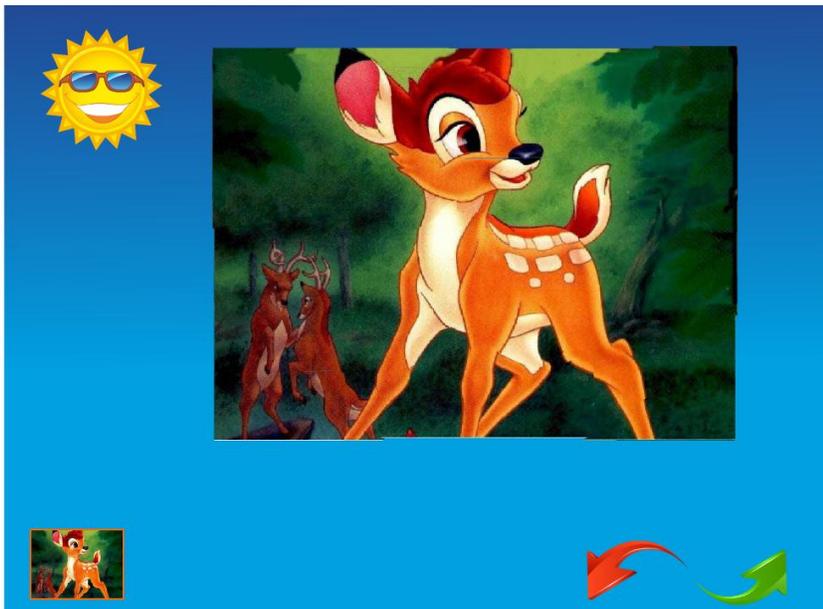
Imagen del rompecabezas armado.



ESCENA 7. Juego de rompecabezas arma como te indica la imagen inferior situada a la izquierda



Imagen del rompecabezas armado.



ESCENA 8. Juego de rompecabezas arma como te indica la imagen inferior situada a la izquierda



Imagen del rompecabezas armado.



ESCENA 11. Escucha y observa el video juguemos en el campo con los animalitos.



ESCENA 12. Escucha y observa el video de a mi perro le gusta bailar.



Todos los videos que aparecen en este programa son de YouTube

LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES



ESCENA 13. Has un click en la niña y te dara la siguiente indicacion.



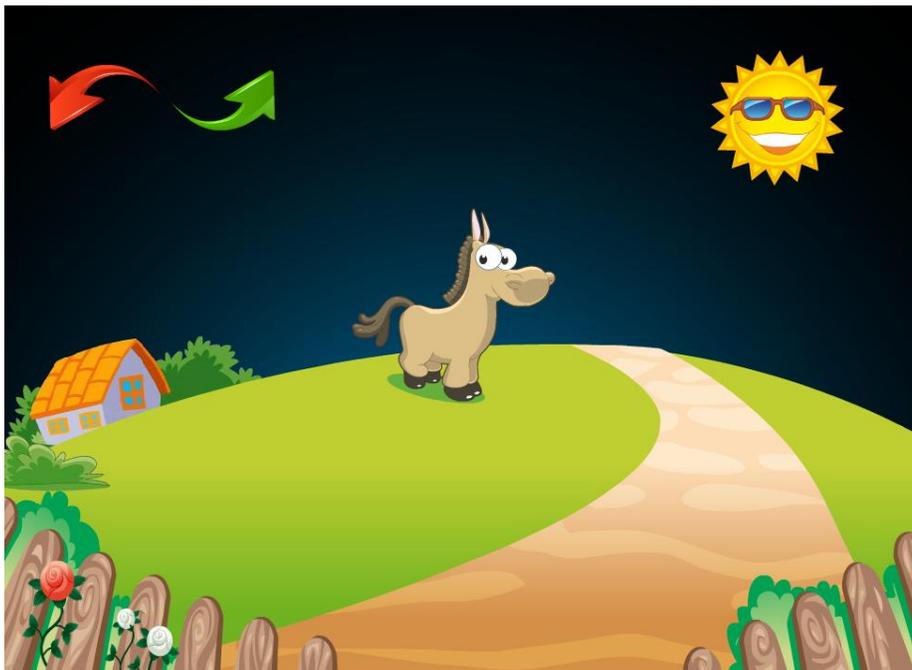
ESCENA 14. Haz click en el chancho para escuchar su sonido.



ESCENA 15. Haz click en el pajarito para escuchar su sonido.



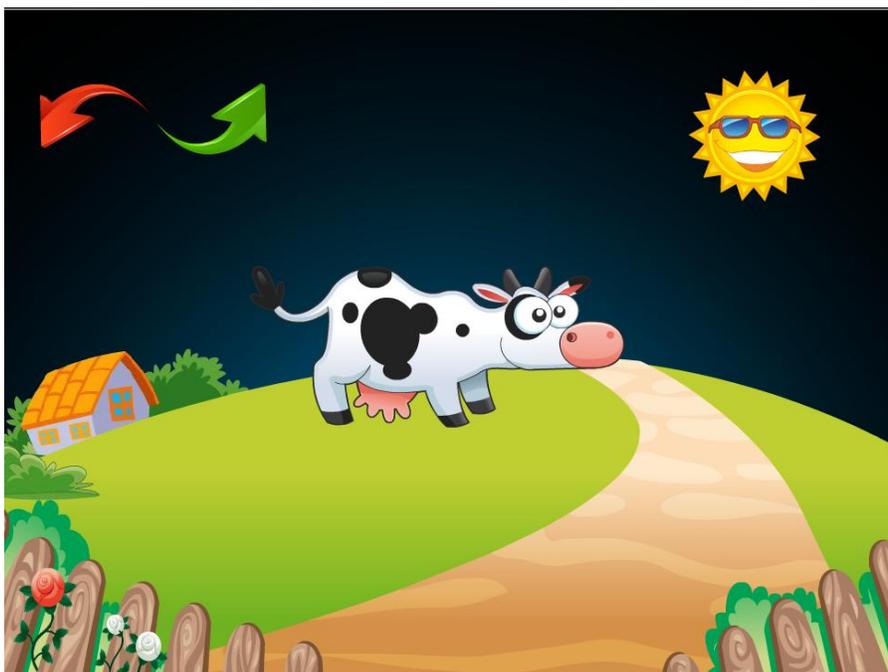
ESCENA 16. Haz click en el caballo para escuchar su sonido.



ESCENA 17. Haz click en el gallo para escuchar su sonido.



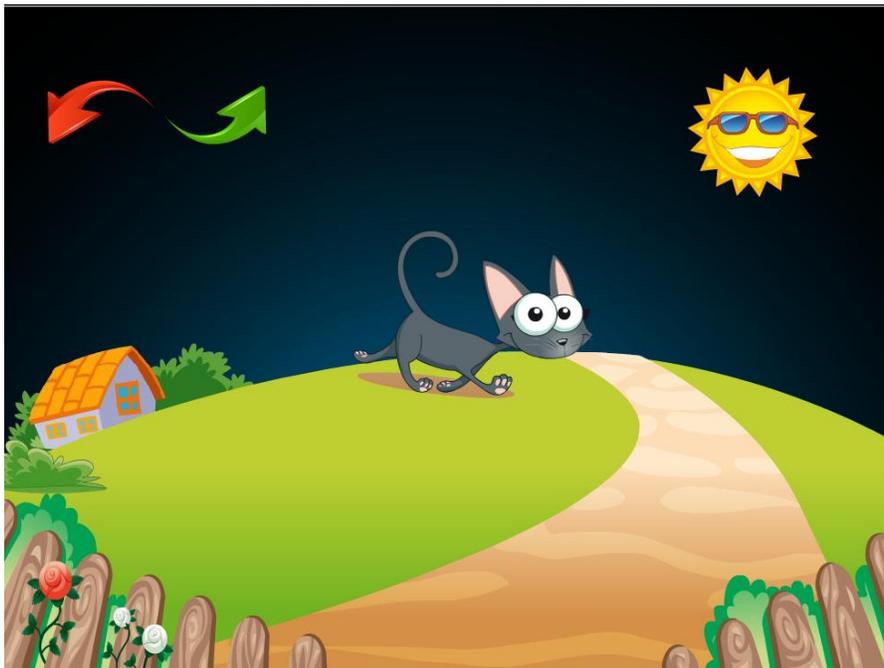
ESCENA 18. Haz click en la vaca para escuchar su sonido.



ESCENA 19. Haz click en el burrito para escuchar su sonido.



ESCENA 20. Haz click en el gato para escuchar su sonido.



ESCENA 21. Haz click en el perro para escuchar su sonido.



ESCENA 22. Haz click en la oveja para escuchar su sonido.



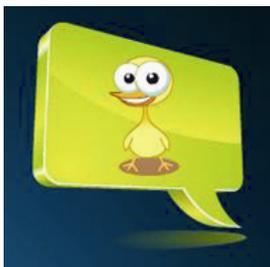
VIDEO DE CUIDADOS



ESCENA 23. Video sobre el cuidado del perro.



FOTOGRAFÍAS



ESCENA 24. Tómale una foto a tu animal favorito



ESCENA 25



ESCENA 26



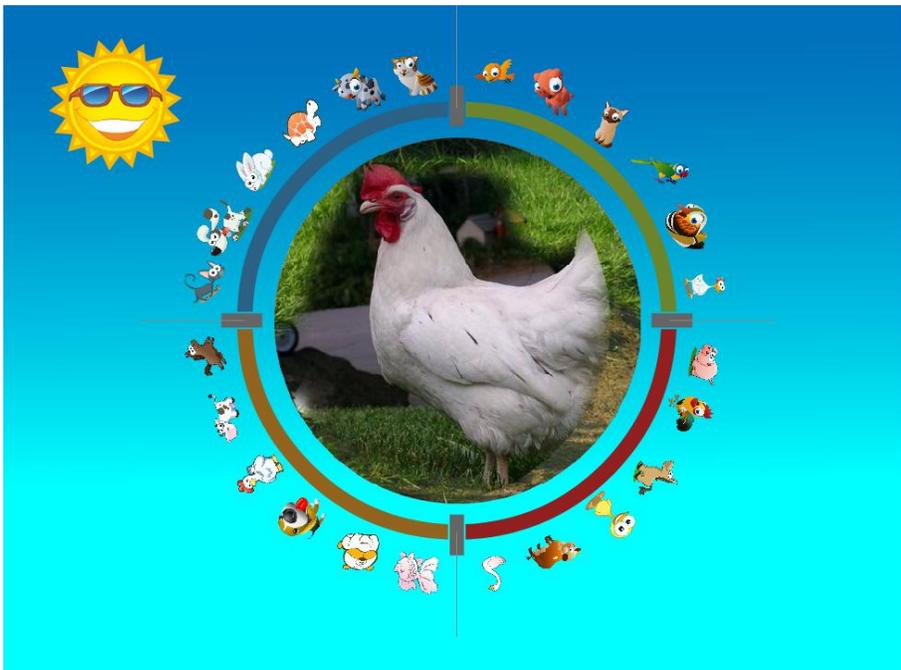
ESCENA 27



ESCENA 28



ESCENA 29



ESCENA 30



ESCENA 31



ESCENA 32



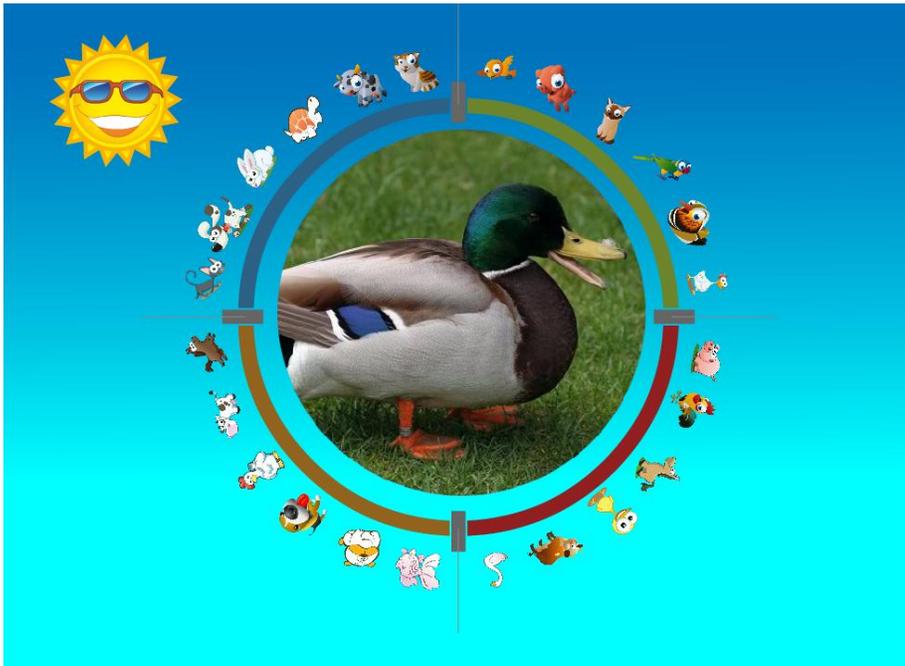
ESCENA 33



ESCENA 34



ESCENA 35



ESCENA 36



ESCENA 37



ESCENA 38



ESCENA 39



ESCENA 40



ESCENA 41



ESCENA 42



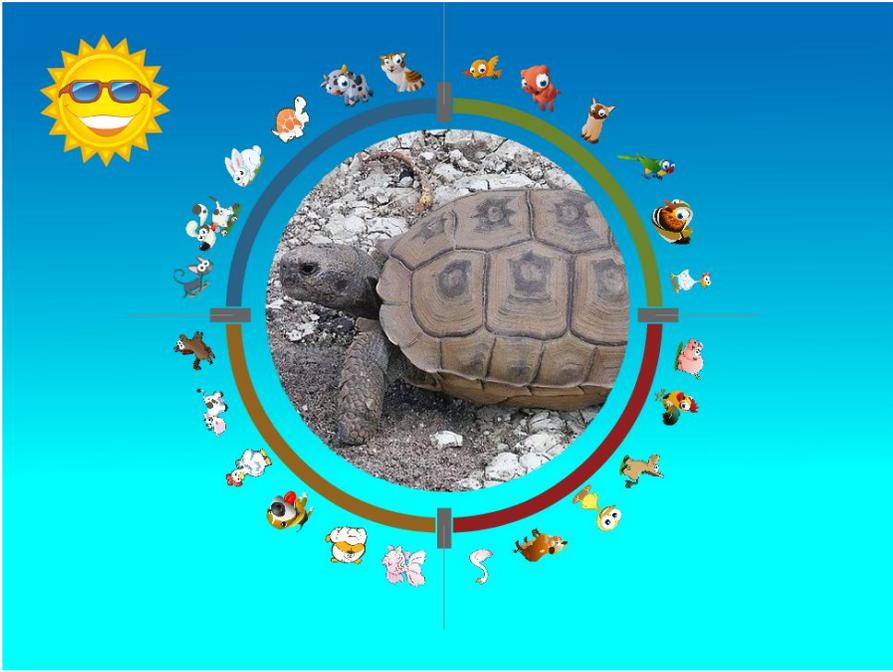
ESCENA 43



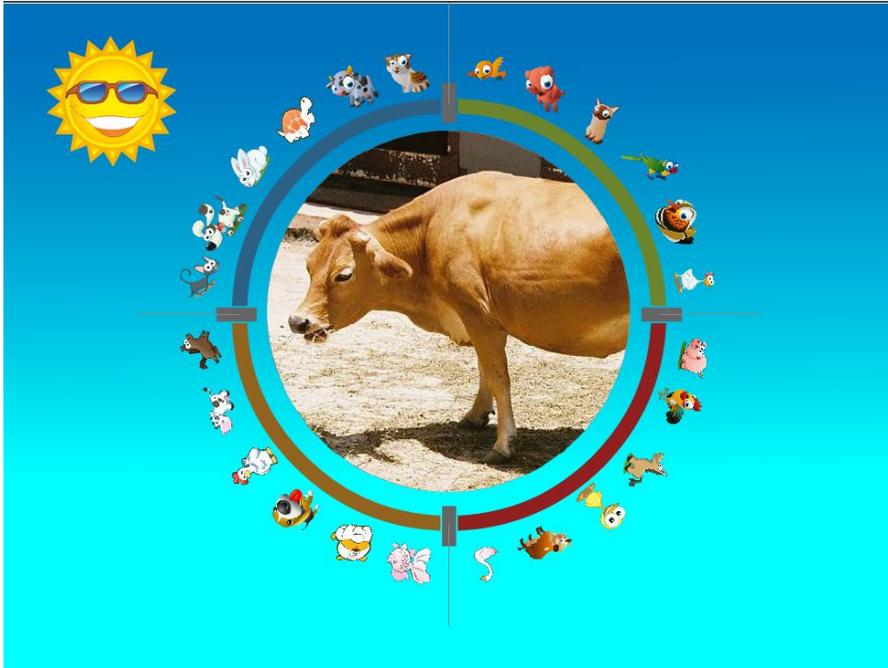
ESCENA 44



ESCENA 45



ESCENA 46



ESCENA 47



CRÉDITOS



ESCENA 48. Al dar un click en crédito aparecen las iniciales de las investigadora que elaboraron este programa y a la Institución a la que pertenecen. Se tiene el logo de la Universidad Técnica del Norte que haciendo clic se conecta con la pagina web de la Universidad.

Para regresar al inicio damos click en el sol.



6.6.1 LA IDEA:

GUÍA MULTIMEDIA LÚDICA INFORMÁTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA ZOOLOGÍA.

6.6.2 ANÁLISIS DE LAS NECESIDADES:

Uno de los grandes problemas que afectan a la educación es la forma de enseñar de los docentes, no tienen métodos didácticos e innovadores. No se actualizan para el momento de impartir la educación, y el trabajo académico no está sustentado con bases sólidas las que afiancen la comprensión de los alumnos al momento de aprender, las mismas que de una u otra manera propician continuar con los malos hábitos de aprendizaje, fundamentados en la avidez y superficialidad.

La iniciación del nuevo milenio exige mayor conocimiento del estudiante y un cambio oportuno de enseñanza. Esto implica algunas variaciones en los métodos de aprendizaje para situaciones a futuro, por tal motivo se ha visto la necesidad de crear una guía multimedia lúdica que ayude a los estudiantes a tener una nueva manera de aprender y tomar más empeño por el estudio de tal manera que le motive a tener mayor interés por su formación, de tal manera la guía multimedia será una mejor forma de aprender, por eso el componente principal es el juego.

Este documento marca pautas y ejes para la definición de una nueva forma de enseñanza. Este se ha desarrollado bajo un sistema multimedia diseñado para apoyar la enseñanza de los estudiantes. El sistema desarrollado tiene por principal propósito superar las dificultades en el aprendizaje de la zoología debido a la falta de motivación que implica la inversión espacial.

6.6.3 ANÁLISIS DEL CONTENIDO.

Los conceptos y estudios actuales relativos a esta disciplina, irá incluido imágenes, videos y animación. Está basado en juegos didácticos que fundamenten y refuercen la información.

6.6.4 ANÁLISIS DEL MERCADO.

La guía multimedia fue aplicada a los segundos años de educación básica de las Escuelas “San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima” de la Ciudad de Ibarra. Se ha tomado en cuenta a los alumnos de los segundos años de básica ya que es la mejor etapa para empezar a captar conocimientos, es una época en la cual a los niños les interesa descubrir nuevas cosas y formas, a ellos les llama mucho la atención las cosas divertidas y que tengan variedad, para los niños de estas edades aprender a través del juego es una manera didáctica y divertida ya que ayuda a estimular su cerebro. Que mejor manera de motivarles a través de la guía multimedia que es de gran ayuda innovadora, debidamente que los niños vayan desarrollando nuevas destrezas al momento de utilizar la computadora, logrando así un paso más en la manipulación de la nueva tecnología.

6.6.5 ANÁLISIS DE LA TECNOLOGÍA.

El equipo de herramientas básicas que se utiliza para desarrollar el programa multimedia contiene uno o más sistemas de desarrollo y varias aplicaciones de edición de textos, imágenes, sonidos y videos en movimiento.

Los tiempos actuales exigen innovación continua puesto que en la actualidad la tecnología pone en manos de los niños instrumentos de aprendizaje como la computadora.

6.6.6 ADOBE FLASH PROFESSIONAL.

Es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa Adobe, junto con sus programas hermanos Adobe Illustrator y Adobe Photoshop y que se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante el lenguaje Actionscript en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Se usa en las diferentes animaciones publicitarias, de reproducción de vídeos (como ocurre en YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en casi todas las páginas web del mundo le han dado la fama a éste programa dándoles el nombre de "animaciones Flash" a los contenidos creados con éste.

Adobe Flash utiliza gráficos vectoriales y gráficos rasterizados, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno de desarrollo y Flash Player es el reproductor utilizado para visualizar los archivos generados con Flash. En otras palabras, Adobe Flash crea y edita las animaciones o archivos multimedia y Adobe Flash Player las reproduce.

6.6.8 IDENTIDAD

Logo de la guía



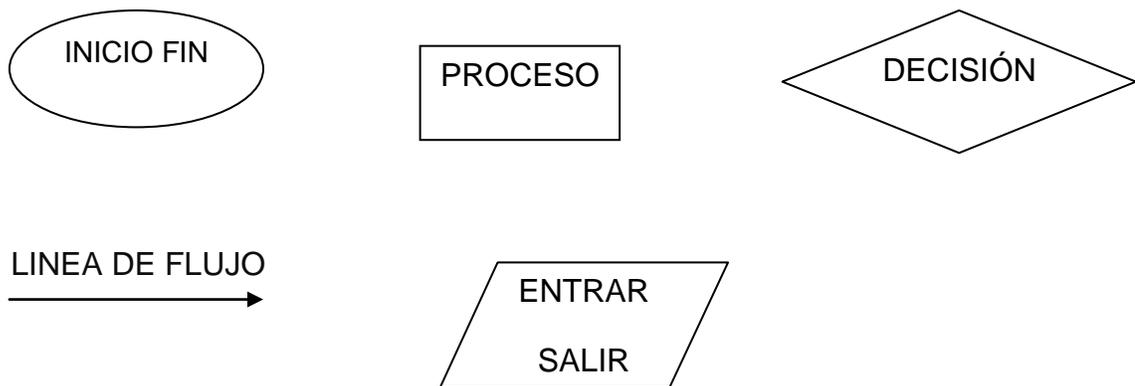
El logo consta de letras con colores llamativos como es el amarillo, ya que es el color más intelectual y se asocia con la gran inteligencia, también constituye el color de la emoción. Verde, da un gran equilibrio, porque esta compuesto por colores de la emoción y del juicio (amarillo-azul). Se lo asocia con la inteligencia, significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Las letras C y A simbolizan las iniciales de los nombres de las autoras. Una burbuja de color Azul pues está vinculado con la inteligencia y las emociones es el color de los sueños y de lo maravilloso. Blanco, es el símbolo de lo absoluto, de la unidad y la inocencia. Una mariposa y corazones de color Rojo, simboliza acción, alegría, fuerza es el color del movimiento y vitalidad. Un perro que representa a la zoología.

6.6.9 DIAGRAMA DE FLUJO

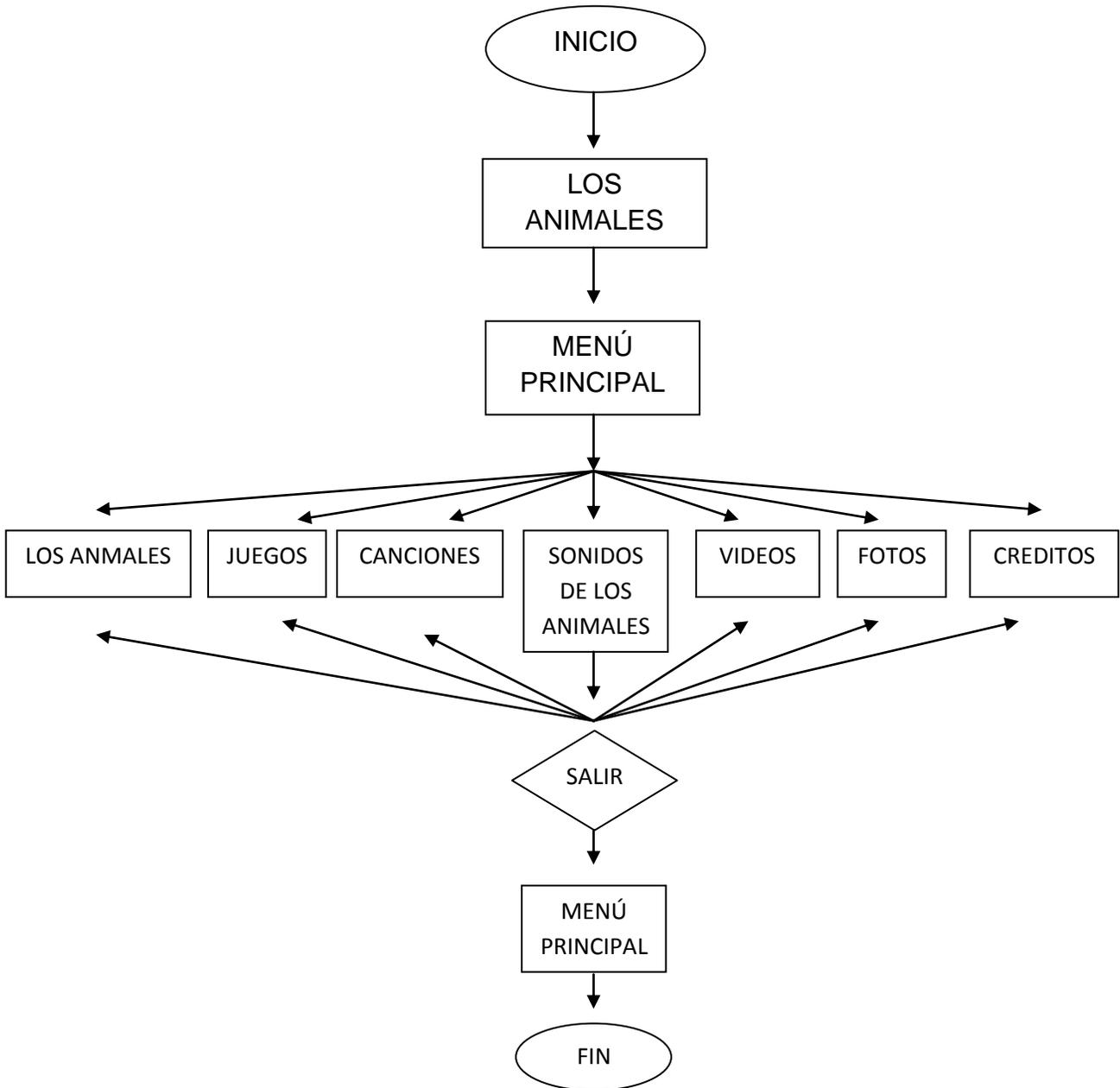
Se entiende que los diagramas de flujo representan una visión general del ciclo del funcionamiento de las actividades, procesos y tareas que se ejecutan dentro de un programa, y que brindan una gran ayuda al momento de iniciarse en el proceso de codificación.

6.6.9.1 DEFINICIÓN DE DIAGRAMAS

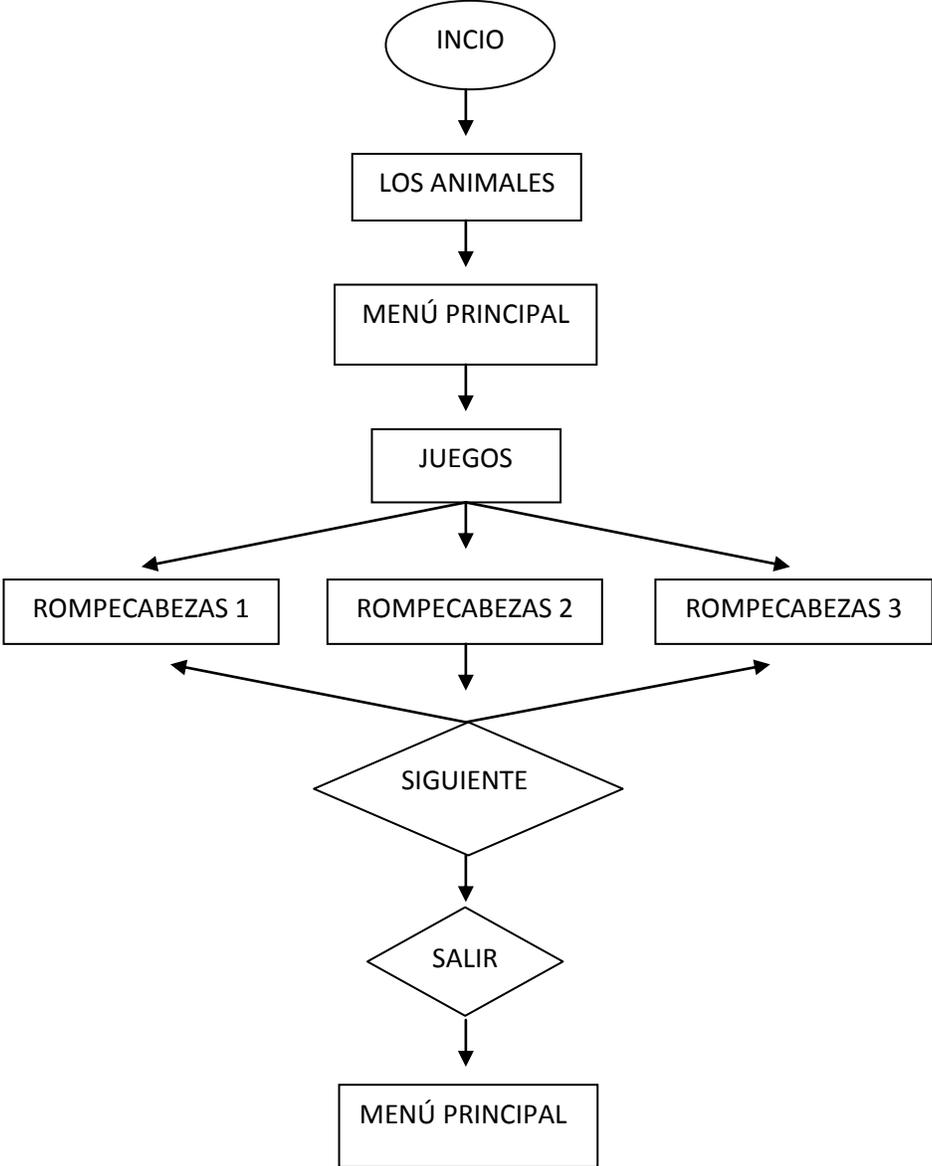
Los diagramas de flujo son figuras geométricas o combinaciones para representar el flujo del proceso de una actividad, programa, etc.



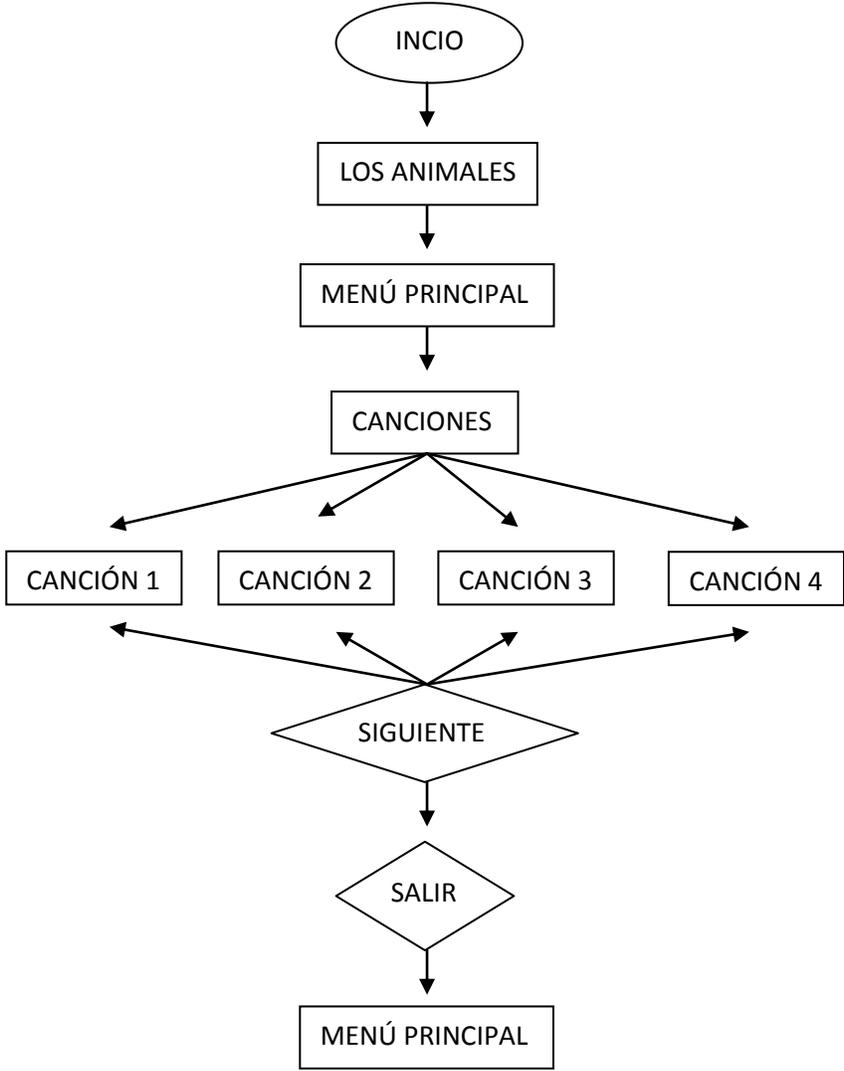
6.6.9.2 DIAGRAMA DE LA GUÍA MULTIMEDIA



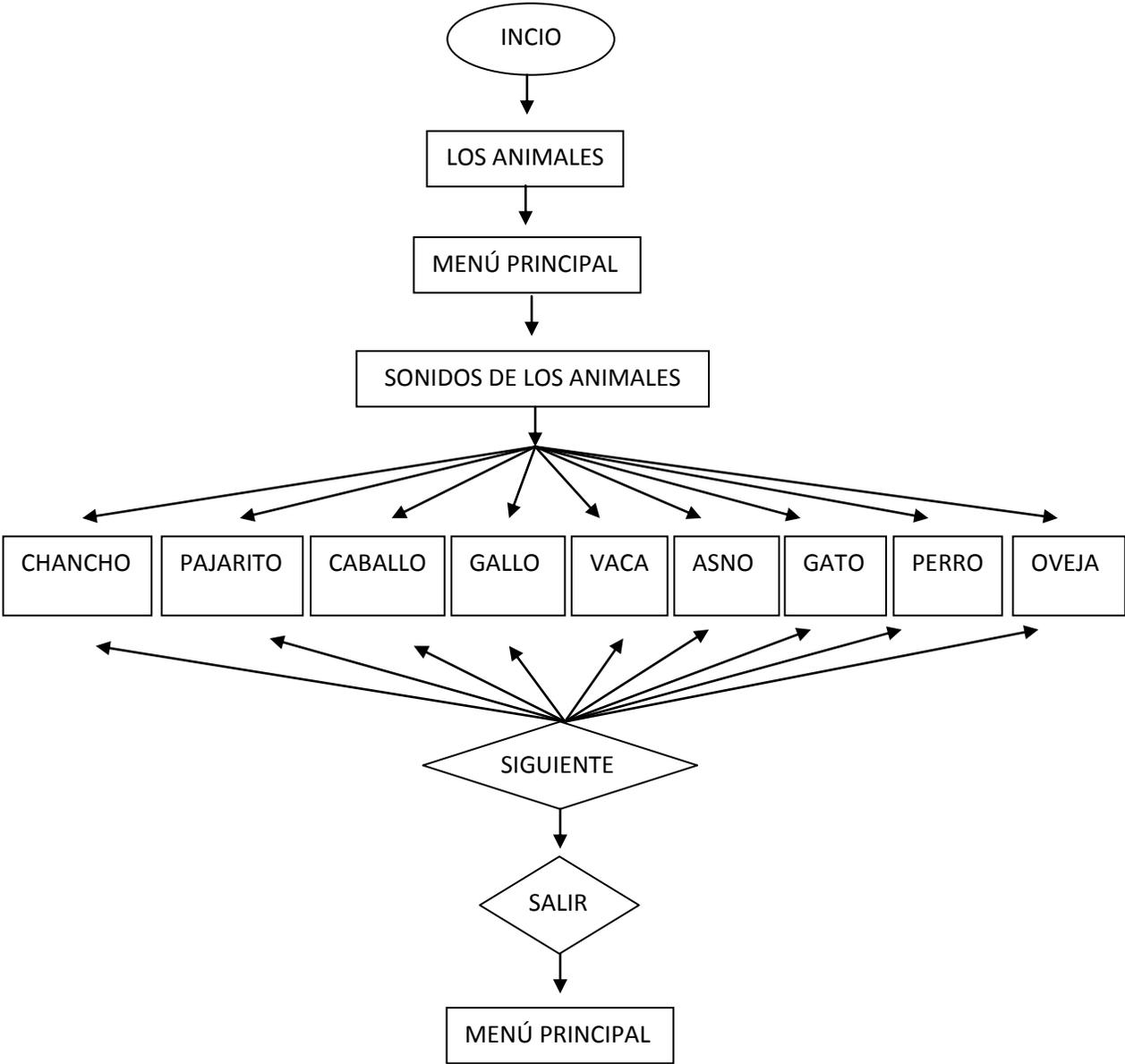
6.6.9.3 DIAGRAMA JUEGOS



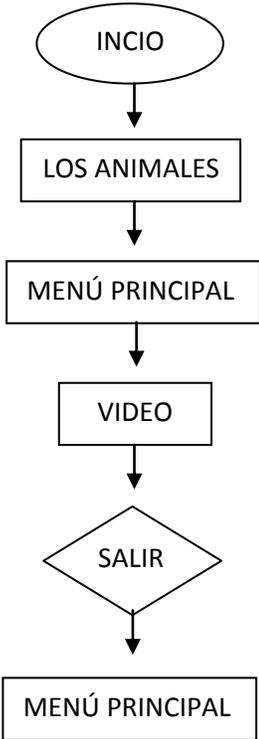
6.6.9.4 DIAGRAMA CANCIONES



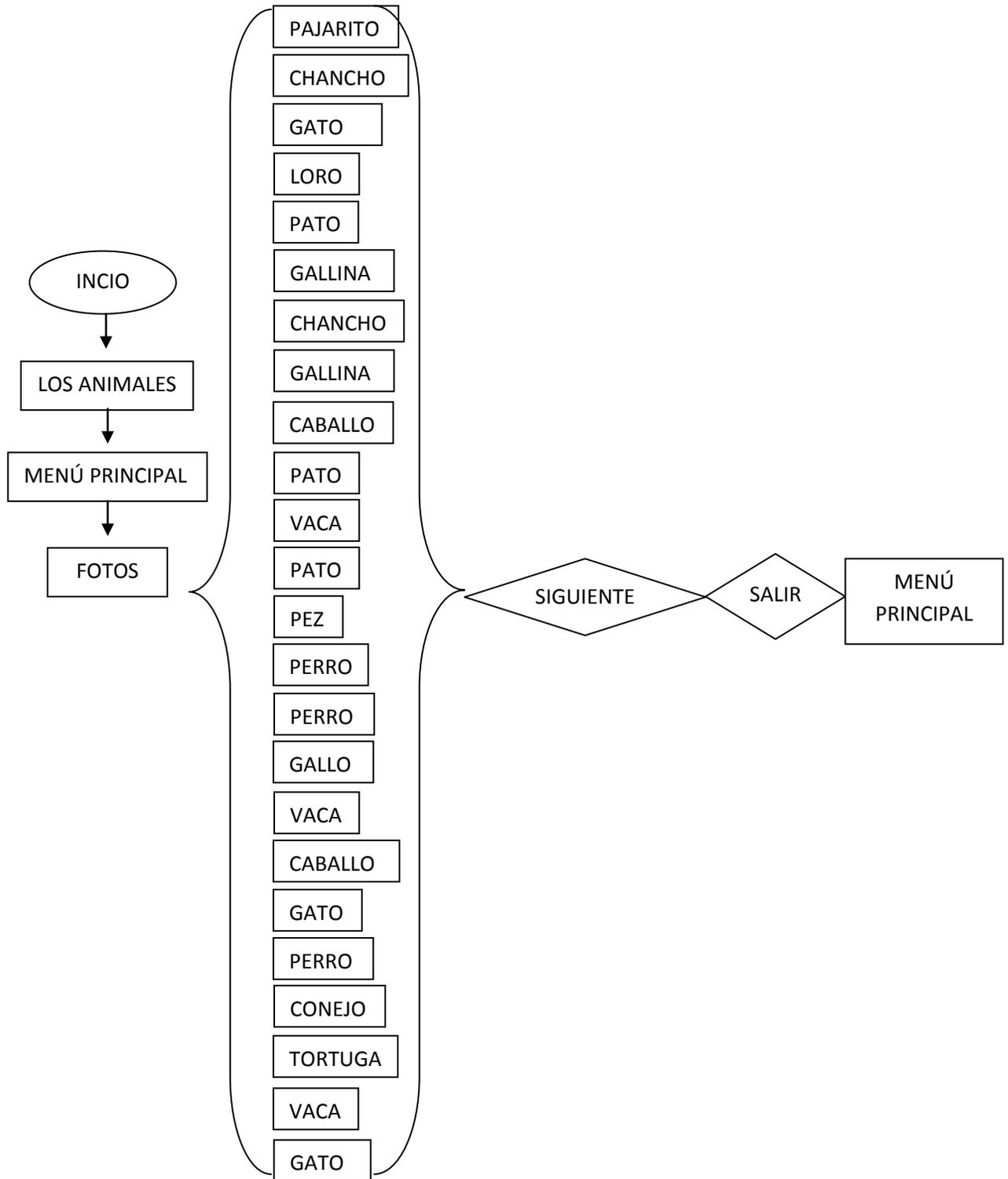
6.6.9.5 DIAGRAMA SONIDOS DE LOS ANIMALES



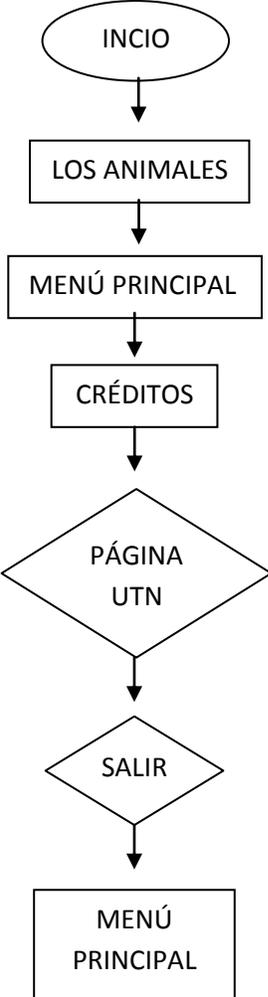
6.6.9.6 DIAGRAMA VIDEO



6.6.9.7 DIAGRAMA FOTOS



6.6.9.8 DIAGRAMA CRÉDITOS



6.6.10 LOCUCIÓN

ESCENA 1.

- Hola amiguitos.
- Haz clic en el sol para empezar a divertirnos.

ESCENA 2.

- Bienvenidos al mundo divertido de los animales domésticos.

ESCENA 6.

- Clic para juegos
- Clic para seguir adelante
- Clic para regresar a la página anterior
- Clic para regresar al menú

ESCENA 9.

- Clic para canciones.
- Clic para seguir adelante
- Clic para regresar al menú´

ESCENA 13.

- Los sonidos de los animales
- Clic para seguir adelante
- Clic para regresar a la página anterior
- Clic para regresar al menú

ESCENA 23.

- Clic para regresar al menú.

ESCENA 24.

- Haz clic en tu animal favorito para tomarle una foto.
- Clic para regresar al menú.

ESCENA 48.

- Clic para créditos
- Clic para regresar al menú.

6.6.11 AUDIO

6.6.11.1 ALL STAR

Somebody want toll me
the word is gona road me
aA the shop studing
the shape.
she was looking kind of
dumb with the finger
and the dumb
with the shape of
an L on her forehead.
well the your star conming
and the you star coming
back to the rote as
it haven don't growing
givine my selfe a de life
for know the jon comes as the
love comes da!
some wrong to do some
wrontosee

6.6.11.2 QUIERO MOVER EL BOTE

Quiero mover el bote
quiero mover el bote
quiero mover el bote
le gusta MUEVE!

Todas las nenas del mundo
su rey Julieta ya estaaquí
amo a todas las nenas
que les gusta mover el cuerpo
cuando mueven el cuerpo
lo mueven lento y suave y sexy
que linda estas
sinmaquillaje ni mas
belleza genuina
que aturde a los hombres
que linda estas
sinmaquillaje ni mas
belleza genuina
que aturde a los hombres!!!
nena!!!
físico genial espectacular
físico perfecto
físico estupendo sin rival
nena!!
físico genial espectacular
físico perfecto
físico estupendo sin rival
mi nena dulce y linda ven
es tu movimiento suave como el mar
y nena ven con fuerte pasión
es tu movimiento suave como el mar
mi nena dulce y linda ven
es tu movimiento suave como el mar
mi nena dulce y linda ven

es tu movimiento suave como el marnena!!!

Quiero mover el bote

quiero mover el bote

quiero mover el bote

les gusta MUEVE!

Quiero mover el bote

quiero mover el bote

quiero mover el bote

les gusta MUEVE!

6.6.11.3 I'M A BELIEVER -EDDIE MURPHY

hen I saw her face

Now I'm a believer.

Not a trace

Of doubt in my mind.

I'm in love

(uuuuu)

I'm a believer, I couldn't leave her

if I tried

Then I saw her face

Now I'm a believer.

Not a trace

Of doubt in my mind.

I'm in looooooooooooooooooove

I'm a Believer

I Believe(9x)(rápido)

I Believe(5x)(pausado)

6.6.11.4 LOS POLLITOS

Los pollitos dicen,
pío, pío, pío,
cuando tienen hambre,
cuando tienen frío.
La gallina busca
el maíz y el trigo,
les da la comida
y les presta abrigo.
Bajo sus dos alas
se están quietecitos,
y hasta el otro día
duermen calentitos

6.6.11.5 EN LA GRANJA DEL TIO JUAN

En la granja del tío JUAN iaiayou
mil pollitos tiene ya iaiayou
con su pio pio aquí
pio pioalla
pio aquí pio allá
siempre con su pio pio
En la granja del tío Juaniaiayou
En la granja del tío JUAN iaiayou
muchas vacas tiene ahí iaiayou
con su mu mu aquí
mu mu allá
mu aquí mu allá
siempre con su mu mu

pio pioaquí
pio pioallá
pio aquí pio allá
siempre con su pio pio
En la granja del Tío JUAN iaiayou
En la granja del Tío JUAN iaiayou
tiene patos por doquier iaiayou
con su cuackcuakaqui
cuackcuack allá
cuackaquicuack allá
siempre con su cuackcuack
mu muaquí
mu muallá
mu aqui mu allá
siempre con su mu mu
pio pioaquí
pio pioallá
pio aqui pio allá
siempre con su pio pio
En la granja del Tío JUAN iaiayou
echele
En la granja del Tío Juan iaiayou
cochinitos hay también iaiayou
con su oñckoñckaqui
oñckoñckalla
oñckaquioñckalla
siempre con su oñckoñck
cuackcuakaqui
cuackcuack allá

cuackaquicuakc allá
siempre con su cuackcuack
mu muaquí
mu muallá
mu aquí mu allá
siempre con su mu mu
pio pioaqui
pio pioalla
pio aquí pio allá
siempre con su pio pio
En la granja del Tío Juan iaiayou
En la granja del Tío Juan iaiayou
un perrito es guardianiaiayou
con su guauaaqui
guauaalla
guauaaquiguauaalla
siempre con su guauaguaua
oñckoñckaqui
oñckoñckalla
oñckaquioñckalla
siempre con su oñckoñck
cuackcuakaqui
cuackcuack allá
cuackaquicuakc allá
siempre con su cuackcuack
mu muaquí
mu muallá
mu aquí mu allá
siempre con su mu mu

pio pioaquí
pio pioallá
pio aqui pio allá
siempre con su pio pio
En la granja del Tío Juan iaiayou

6.7 IMPACTOS

Este proyecto tiene mucho impacto social ya que tantos niños y docentes pueden acceder al sistema sin ningún inconveniente. Con este programa se tiene la información necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el multimedia.

En el ámbito educativo, la aplicación del multimedia se hizo de forma organizada jerárquicamente, es decir se determinó el nivel educativo al que se aplicó temas materiales que se tomó en cuenta para la elaboración y estructura de este programa.

En el impacto tecnológico de la multimedia en la educación se vio cuando el alumno y el maestro encendieron su computadora, se quedaron observando y analizando una práctica que inicialmente fue diseñada para los alumnos.

6.8 DIFUSIÓN

Los canales de distribución que vamos a utilizar para acercarnos a los usuarios finales de dicha guía multimedia va a ser por medio de los docentes de las Escuelas “San Juan Diego y Nuestra Señora de Fátima” así llegaremos a implementar esta técnica didáctica de estudio a los alumnos de las escuelas antes mencionadas.

6.9. BIBLIOGRAFÍA

- ARCEO, Barriga.- Estrategias Docentes Para Un Aprendizaje.- Editorial McGraw Hill 2010.
- BAMA, J.- Enciclopedia De Los Animales.- Editorial Auta 2011
- CAMPOS, Albán.- Diseño Grafico.- Editorial Megabyte 2009.
- CANDIA, Fernando.- Escuela Diccionario de Pedagogía y Psicología.- Edición MMVII.
- CULTURAL.- Metodología Del Aprendizaje.- Editorial Cultural 2008.
- GISPERT, Carlos.- El Mundo De Los Animales: la vida en los grandes ecosistemas.- Editorial Océano 2011
- HERREA, Espinoza.- Adobe Flash Profesional CS3 con Action Script y Xmc.- Editorial Megabyte 2007.
- HERREROS, Mariano Cebrián.- Información Multimedia.- Personeducation S.A Madrid 2005.
- HILL, McGraw.- Multimedia Aplicada.- Editores Interamericana S.A de C.V 2001.
- MARTÍN, Nacho B.- Multimedia.- Ediciones Anaya, multimedia, S.A 1998.
- PASCUAL, Francisco.- Macromedia Flash.- Alfaomega grupo editor. S.A de C.V 2006.
- SUE, Jenkis.- Adobe Ilustrador.- Editorial McGraw-Hill 2010
- VARIOS AUTORES.- Océano Uno.- Edición 2002.

6.9.1 LINGÜÍSTICA

- www.google.com.ec(Wikipedia historia de la Escuela Velasco Ibarra)
- www.accessmylibrary.com/Premium/0286html
- www.edufuturo.com/educación
- <http://teoria-diseno.blogspot.com/>

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- <http://www.anipedia.net/animales-domesticos.html>
- <http://www.estudiantesbiologia.com.ar/zoologia/>
- <http://www.secsonora.gob.mx/sec/modules/smartsection/category.php?categoryid=11>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza-aprendizaje>
- <http://www.anipedia.net/animales-domesticos.html>
- <http://.es.wikipedia.org/wiki/adobe-flash>

ANEXOS

ENCUESTAS

ENCUESTAS DOCENTES

1.- ¿Aplica métodos gráficos para la enseñanza de la zoología?

Siempre () casi siempre () rara vez () nunca ()

2.- ¿Cree usted que a los niños les gusta aprender jugando?

siempre () casi siempre () rara vez () nunca ()

3.- ¿Utiliza el computador para la enseñanza de la zoología?

siempre () casi siempre () rara vez () nunca ()

4.- ¿Conoce usted sobre los beneficios del multimedia?

Totalmente () parcialmente () poco () nada ()

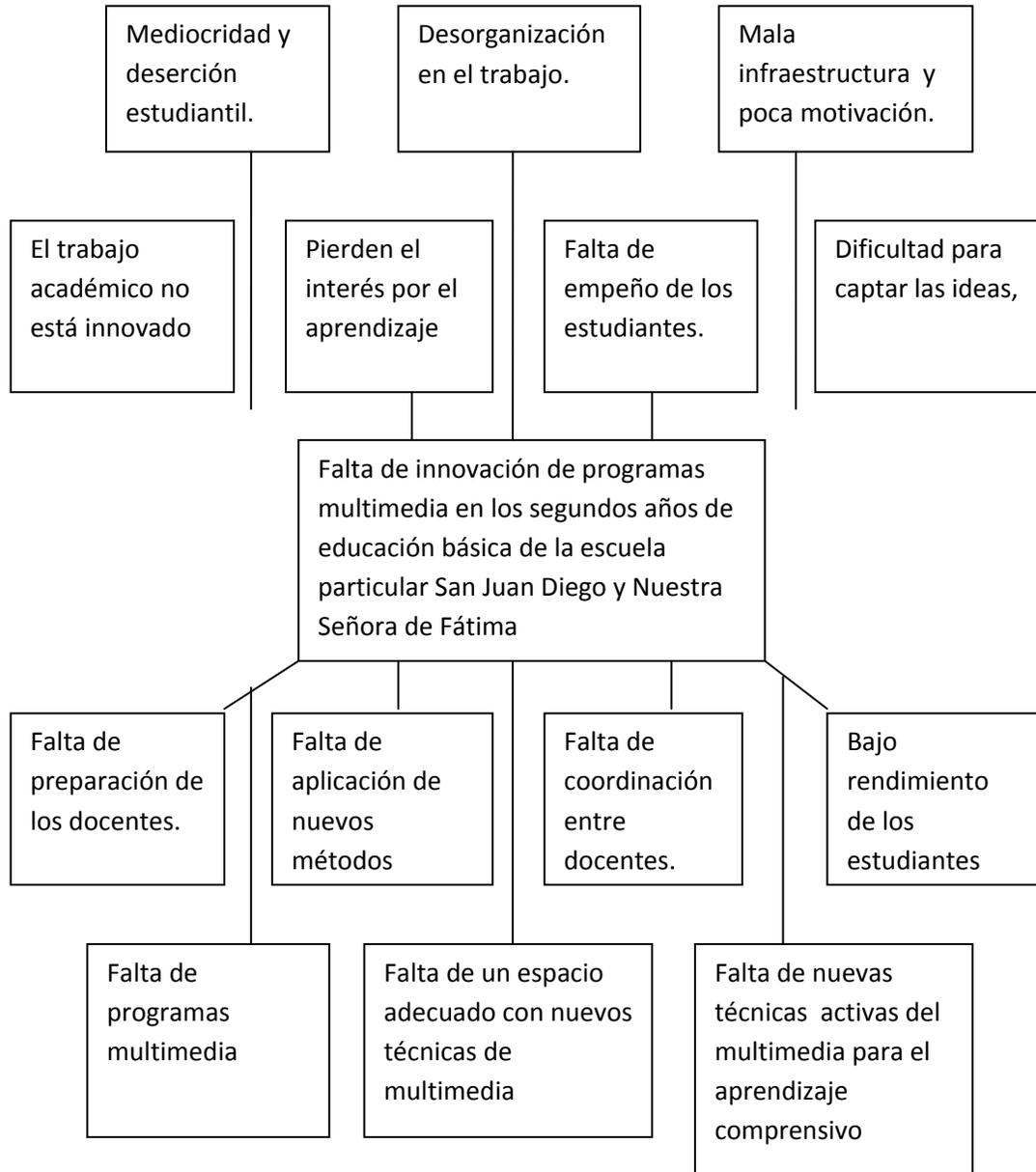
5.- ¿Cree usted que el multimedia les ayuda aprender mejor a los estudiantes?

totalmente () parcialmente () poco () nada ()

6.- ¿Le gustaría contar con un programa multimedia lúdico para el aprendizaje de la zoología?

mucho () poco () nada ()

ÁRBOL DE PROBLEMAS.



PORTADA DEL CD



CAJA DEL CD



CARPETA





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040176079-8		
APELLIDOS Y NOMBRES:	NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH		
DIRECCIÓN:	MIRA - CARCHI		
EMAIL:	Cheli523dr@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2280-523	TELÉFONO MÓVIL:	090923649

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE DE LA ZOOLOGÍA EN LOS SEGUNDOS AÑOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LAS ESCUELAS PARTICULARES "SAN JUAN DIEGO" Y "NUESTRA SEÑORA DE FATIMA" DE LA CIUDAD DE IBARRA. PROPUESTA METODOLÓGICA MULTIMEDIA
AUTOR (ES):	NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH
FECHA: AAAAMMDD	2012/04/30
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	

PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Diseño Gráfico.
ASESOR /DIRECTOR:	Doctor Julio Alarcón

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH, con cédula de identidad Nro. 040176079-8, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 30 día del mes de Abril del 2012

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma).....

(Firma).....

Nombre: NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH Nombre: **XIMENA VALLEJO**

C.C.: 040176079-8

Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH, con cédula de identidad Nro. 040176079-8 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **“METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE DE LA ZOOLOGÍA EN LOS SEGUNDOS AÑOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LAS ESCUELAS PARTICULARES “SAN JUAN DIEGO” Y “NUESTRA SEÑORA DE FATIMA” DE LA CIUDAD DE IBARRA. PROPUESTA METODOLÓGICA MULTIMEDIA”** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Diseño Gráfico., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: NAVARRETE QUISTIAL ARACELI LICETH

Cédula: 040176079-8

Ibarra, 30 del mes de abril del 2012



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100287085-3		
APELLIDOS Y NOMBRES:	ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA		
DIRECCIÓN:	Ibarra- Los Ceibos		
EMAIL:	abcp_1911@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	06-2607-397	TELÉFONO MÓVIL:	091495400

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE DE LA ZOOLOGÍA EN LOS SEGUNDOS AÑOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LAS ESCUELAS PARTICULARES “SAN JUAN DIEGO” Y “NUESTRA SEÑORA DE FATIMA” DE LA CIUDAD DE IBARRA. PROPUESTA METODOLÓGICA MULTIMEDIA”
AUTOR (ES):	ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA
FECHA: AAAAMMDD	2012/30/04
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	

PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Diseño Gráfico.
ASESOR /DIRECTOR:	Doctor Julio Alarcón

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA con cédula de identidad Nro. 100287085-3, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 30 día del mes de Abril del 2012

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma).....

(Firma).....

Nombre: ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA

Nombre: **XIMENA VALLEJO**

C.C.: 100287085-3

Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA, con cédula de identidad Nro. 100287085-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **“METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE DE LA ZOOLOGÍA EN LOS SEGUNDOS AÑOS DE EDUCACIÓN BASICA DE LAS ESCUELAS PARTICULARES “SAN JUAN DIEGO” Y “NUESTRA SEÑORA DE FATIMA” DE LA CIUDAD DE IBARRA. PROPUESTA METODOLÓGICA MULTIMEDIA”** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: ARMAS BENAVIDES CARLA PATRICIA

Cédula: 100287085-3

Ibarra, 30 del mes de Abril del 2012