



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**PROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA MODALIDAD
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“GUÍA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA DOCENTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA”**

Trabajo de titulación previo a la Obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

AUTOR (A): Mishell Katuska Santos Calle

DIRECTOR(A): MG. Ana Lucía Mediavilla Sarmiento

Ibarra, 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	070668509-6	
APELLIDOS Y NOMBRES:	SANTOS CALLE MISHHELL KATIUSKA	
DIRECCIÓN:	EL ORO – PASAJE- CIUDADELA MIRAFLORES	
EMAIL:	mishellsan953@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:		TELF. MÓVIL 0968428551

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	GUÍA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA
AUTOR (ES):	SANTOS CALLE MISHHELL KATIUSKA
FECHA: AAAAMMDD	03 – 03 - 2022
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	Mg. Ana Lucía Mediavilla Sarmiento

2. 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, a los 03 días del mes de marzo del 2022

EL AUTOR:



.....
Santos Calle Mishell Katuska

C.I. 0706685096



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CERTIFICA:

Que el trabajo de grado titulado: ***“GUÍA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”***, de autoría del señor Santos Calle Mishell Katiuska con C.I. 0706685096 de la carrera de Licenciatura de Diseño Gráfico, ha sido revisado, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, en consecuencia, consigno la nota de 9/10 y sugiero su presentación para los fines legales pertinentes.

Atentamente:

.....
Mg. Ana Lucía Mediavilla Sarmiento
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

Ibarra, 04 de febrero del 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación ***“GUÍA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”*** elaborado por Mishell Katuska Santos Calle, previo a la obtención del título del Licenciada de Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

.....

Mg. Ana Lucia Mediavilla Sarmiento

DIRECTORA

.....

Msc. Wilman López

OPOSITOR

.....

Msc. Gandhi Godoy

OPOSITOR

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres que siempre me han apoyado en todo este camino, ya que, sin su apoyo no hubiera sido posible y por su motivación que fue el impulso para alcanzar mis objetivos, ellos fueron el impulso.

A mis maestros que compartieron conmigo su sabiduría, ayudándome a entender y a superar las diferentes dificultades que se dieron en el transcurso de la carrera, siempre están pendientes cuando un estudiante necesita ayuda y motivándonos para seguir en el camino de aprendizaje.

Mishell Santos

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi mamá por su apoyo incondicional, siempre me motivó cuando pensaba darme por vencida, a mis tíos por estar presentes en todo este camino, a mis amigos por siempre estar con sus consejos y ser una gran compañía.

Gracias a todos los docentes que fueron mis guías en todo este camino universitario.

Mishell Santos

RESUMEN

La comunicación visual en el aspecto educativo ha ido posicionándose como un agente fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, y con ello, surgen problemáticas que los docentes buscan dar solución con su experticia, pero, mientras avanzan las tecnologías y la nueva realidad que se atraviesa debido a la emergencia sanitaria permitió evidenciar grandes falencias, de ahí surge el presente trabajo de titulación que tiene como objetivo crear una guía de comunicación visual para el personal docente, utilizando un estudio inductivo-deductivo. Además, conjuga cuatro tipos de investigación como son la documental bibliográfica, descriptiva, explicativa y no experimental, que no solo aportan información con base científica, sino herramientas para vislumbrar la problemática del entorno. Esto se sustenta mediante instrumentos como la encuesta, la entrevista semiestructurada y la ficha de observación a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Santísimos Corazones, las cuales conllevaron a la conclusión de que los docentes no poseen conocimientos sobre el correcto uso de la cromática y tipografía, composición, armonía dentro de la elaboración de presentaciones o material didáctico, lo que, representa un bajo interés al nivel de adquisición de información y aprendizaje significativo en el estudiante. En ese sentido, se generó el desarrollo de la guía de comunicación visual que se enfocó en el manejo de la cromática, el correcto uso de la tipografía y ejemplificaciones desde las plataformas digitales, donde se evidenció una gran mejora en la ejecución del material didáctico por parte del docente, además de una mayor comprensión de la temática por parte del estudiante.

Palabras clave: Guía, comunicación visual, cromática, tipografía, imagen, TIC, aprendizaje

ABSTRACT

While technologies advance to a new reality, visual communication has been positioned as a fundamental agent for the learning-teaching process and arising problems to which teachers seek to provide a solution with their expertise. The public health emergency allows us to demonstrate the major flaws. Using an inductive-deductive study, the goal of this research is to create a visual communication guide for teachers. Moreover, it conjugates four types of investigation as documental, bibliographic, descriptive, experimental and no experimental which give information with a scientific base and tools to glimpse the environmental problem, it is sustained using instruments like the survey, the semi-structured interview, and the observation sheets to teachers and students at Santisimos Corazones Educational Unit. In conclusion, teachers do not know the correct use of chromatic and typography, composition, harmony in the elaboration of presentations of didactic material which represents an acquisition low level of information and fundamental learning in students. In this context, the development of a visual communication guide for chromatic management was conceived. The proper use of typography, as well as examples of the proper use of digital platforms, where there was a significant improvement in the didactic material used by teachers and a greater understanding of the topic by students.

Keywords Guide - visual communication – Chromatic – Typography – Image – ICT - Learning



ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 1

Planteamiento del Problema.....	1
Formulación del Problema	1
Delimitación del Problema.....	1
Antecedentes	2
Justificación	2
Objetivos	3
Objetivo General	3
Objetivos Específicos.....	3

CAPÍTULO I 4

MARCO TEÓRICO.....	4
1.1. Comunicación Visual.....	4
1.2. Componentes del Proceso de Diseño	4
1.3. Estructura de la Presentación Visual.....	5
1.4. Legibilidad	5
1.5. Tipografía.....	6
1.6. Imagen.....	7
1.7. Formatos Digitales	7
1.8. Cromática	8
1.9. Psicología del Color	8
1.10. Fundamentos Didácticos	8
1.11. Fundamentos Psicológicos	9
1.12. Diseño Editorial	9
1.12.1. Etapas del Diseño Editorial.....	10
1.13. Guía.....	11
1.13.1. Presentación de la Guía.....	11

CAPÍTULO II 13

METODOLOGÍA 13

2.1. Tipo de Investigación.....	13
2.1.1. Investigación Bibliográfica Documental.....	13
2.1.2. Investigación Descriptiva.....	13

2.1.3. Investigación Explicativa	13
2.1.4. Investigación No Experimental	13
2.2. Método de la Investigación	13
2.2.1. Método Inductivo	13
2.2.2. Método Deductivo.....	14
2.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	14
2.4. Preguntas de Investigación.....	15
2.5. Participantes	15
CAPÍTULO III	16
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	16
3.1. Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica	16
3.2. Encuesta direccionada a Profesores de Educación General Básica	21
3.3. Entrevista direccionada a diez Docentes de Educación General Básica	26
3.4. Resultados de la Ficha de Observación.....	28
CAPÍTULO IV	31
PROPUESTA	31
4.1. Información de la Propuesta.....	31
4.2. Objetivos	31
4.2.1. Objetivo General	31
4.2.2. Objetivos Específicos.....	31
4.3. Plan de Acción	32
4.3.1. Estructura	32
4.3.2. Herramientas digitales - softwares	32
4.3.3. Componentes de Información	32
4.3.3.1. Guía.....	32
4.4. Público Objetivo	36
CAPÍTULO V	37
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	37
5.1. Conclusiones	37
5.2. Recomendaciones.....	37
GLOSARIO	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Preguntas de Investigación	15
Tabla 2 Pregunta 1	16
Tabla 3 Pregunta 2	17
Tabla 4 Pregunta 3	18
Tabla 5 Pregunta 4	19
Tabla 6 Pregunta 5	20
Tabla 7 Encuesta direccionada a docentes pregunta 1	21
Tabla 8 Encuesta direccionada a docentes pregunta 2.....	22
Tabla 9 Encuesta direccionada a docentes pregunta 3.....	23
Tabla 10 Encuesta direccionada a docentes pregunta 4.....	24
Tabla 11 Encuesta direccionada a docentes pregunta 5.....	25
Tabla 12 Ficha de observación N°1	28
Tabla 13 Ficha de observación N°2.....	29
Tabla 14 Ficha de observación N°3.....	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Clasificación Tipográfica.....	6
Figura N° 2 Pregunta 1	16
Figura N° 2 Pregunta 1	17
Figura N° 3 Pregunta 2	17
Figura N° 4 Pregunta 3	18
Figura N° 5 Pregunta 4	19
Figura N° 6 Pregunta 5	20
Figura N° 7 Encuesta a docentes Pregunta 1	21
Figura N° 8 Encuesta a docentes Pregunta 2	22
Figura N° 9 Encuesta a docentes Pregunta 3	23
Figura N° 10 Encuesta a docentes Pregunta 4	24
Figura N° 11 Encuesta a docentes Pregunta 5	25
Figura N° 12 Índice	25
Figura N° 13 Tipografía.....	35
Figura N° 14 Tipografía.....	35
Figura N° 15 Tipografía.....	35

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del Problema

La educación se ha visto afectada de manera significativa debido a la emergencia sanitaria **que atravesó** el Ecuador, puesto que, con la nueva modalidad de educación virtual, las falencias en el sector educativo fueron más notables, sobrepasando las habilidades de los docentes, que, por años mantenían técnicas de estudio tradicionales enfocadas a la interacción y comunicación bilateral que se produce entre el docente y el estudiante. Las nuevas tecnologías incorporadas a la educación basada en programas que faciliten la adquisición de información para el proceso de enseñanza-aprendizaje, se han convertido en la problemática más evidente en estos momentos para gran parte del profesorado, los cuales desconocen las múltiples herramientas que pueden incorporar para sus presentaciones, infografías o material pedagógico.

El crecimiento profesional por parte de los docentes es un factor clave, el cual, se debe realizar de manera continua, afrontando nuevos desafíos que fortalezcan y nutran nuevas habilidades para la práctica profesional, por tal motivo, es preciso incorporar conocimientos que se ajusten a la nueva metodología de aprendizaje para otorgar al estudiante el mejor sistema de aprendizaje posible con ilustraciones que favorezcan la adquisición de información (Rodríguez Vite, 2017).

La problemática más evidente fue la saturación de información, la cual, se produce por medio de diapositivas, teniendo en consideración que el contenido visual que se encuentra en las presentaciones son de baja calidad llegando al punto de no captar la atención de los estudiantes, produciendo una pérdida de interés evidente, además del desconocimiento de diversos programas y herramientas educativas que pueden ser útiles para la adquisición y producción de información o materiales educativos en las clases.

Formulación del Problema

¿Cómo formar a los docentes en la Comunicación Visual?

Delimitación del Problema

El presente proyecto de investigación se enmarca dentro de la República del Ecuador, en la provincia El Oro, cantón Pasaje, en la Unidad Educativa Santísimos Corazones, durante el período académico 2021-2022 permitiendo analizar la problemática actual que están atravesando los docentes debido a la educación virtual.

Antecedentes

Para el presente proyecto de investigación se tomó en referencia, bibliografía existente en la Universidad Técnica del Norte, así como investigaciones previas internacionales que se relacionan con el tema de estudio, estableciendo así las bases para el desarrollo científico y la obtención de resultados.

Figueroa (2019) en su investigación titulada “La comunicación visual y su incidencia en la aplicación de herramientas multimedia como apoyo en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer y segundo de básica en la Unidad Educativa Particular Muñequitos en el 2018”, concluyó que, los procesos metodológicos que se utilizan en estudiantes de primero y segundo de inicial no eran los adecuados, por lo que, conllevó al desarrollo y generación de una guía didáctica que contiene técnicas interactivas para los docentes.

Vera (2016) en su investigación, la cual, tiene como tema de estudio “Comunicación Visual y su influencia en el conocimiento de términos técnicos utilizados por el diseñador gráfico dirigidos a los estudiantes del primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico”, concluyó que, los docentes no poseen material interactivo, el cual, permita consolidar más la metodología de aprendizaje impartida por el docente, esto se refleja al analizar las problemáticas que presentaron los estudiantes de primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico.

Partiendo de estos estudios, se estableció un marco conceptual que fijará las bases para la creación y diseño de este proyecto de investigación, así como, posteriormente la guía de comunicación visual para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica.

Justificación

El trabajo de investigación es de interés, ya que, aborda una problemática muy marcada dentro de la educación ecuatoriana, la cual, es la nueva modalidad de educación virtual que ha generado problemas, pues, el aprendizaje no se ha dado de la mejor manera, y esto, en gran medida, porque, los docentes desconocen las herramientas tecnológicas y su uso, las mismas que pueden ser implementadas para captar la atención y generar un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

Partiendo de la concepción del aprendizaje, en donde manifiesta que la base es la adquisición de información, el presente tema de investigación se coloca con un valor de importancia, puesto que, proporcionará una guía de comunicación visual, la cual servirá para el adecuado manejo de las herramientas tecnológicas.

El tema de investigación es novedoso, porque, acoge una problemática actual dentro del ámbito educativo, exponiendo falencias en el desarrollo de material digital por parte del personal docente y en la adquisición de información del estudiante en sus clases virtuales.

Dentro del desarrollo del trabajo de investigación se tiene identificado una población de beneficiarios directos los cuales son el personal docente de la Unidad Educativa Santísimos Corazones, además, de los estudiantes de Educación General Básica.

Objetivos

Objetivo General

- Crear una Guía de Comunicación Visual para el personal docente de la Educativa Santísimos Corazones, cantón Pasaje, provincia El Oro.

Objetivos Específicos

- Construir un marco teórico conceptual que estudie las reglas básicas del diseño para la creación de material didáctico visual.
- Investigar las competencias tecnológicas que poseen los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santísimos Corazones como insumos para la puesta en marcha de la guía.
- Diseñar la guía de comunicación visual buscando convertirse en un material pedagógico.
- Testear la funcionalidad de la guía en el público objetivo.

El proyecto de investigación está estructurado por cinco capítulos que aportan la base científica, metodológica, datos de la problemática que fundamentan el desarrollo de una propuesta, la cual, permitirá brindar conclusiones y recomendaciones del proyecto, además, adjuntar anexos y referencias bibliográficas que sirvan como sustento de la ejecución de este.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Comunicación Visual

La comunicación visual ha mostrado un crecimiento exponencial, este va de la mano con el desarrollo de la sociedad y las nuevas herramientas tecnológicas que abarcan diversas áreas como educativo, comercial, de entreteniendo, entre otros. Dentro del aspecto educativo, en los últimos años se ha establecido como una herramienta fundamental incorporando de manera conjunta el material didáctico y las diversas plataformas que en la actualidad se presentan como opciones en la adquisición de información, por tal motivo, es necesario que el docente interactúe de forma continua con estas nuevas tecnologías digitales, para afrontar de mejor manera los nuevos retos educativos que estos pueden presentar, incorporando metodologías actuales y novedosas que capten el foco atencional de los estudiantes (Trejo, 2018).

- **Objetivo:** Tener claro el tema que se va a exponer, por qué y finalidad de este.
- **Estructura:** Cada trabajo se desarrolla con una distribución los cuales son:
 - Introducción
 - Desarrollo
 - Conclusión
- **Público Objetivo:** Tener claro a quién va dirigido el trabajo en específico, ya que, no pueden aplicar los mismos recursos para los niños de básica que para estudiantes de nivel superior.
- **Continuidad:** Se tiene que ir desde lo básico a lo complejo para que no se pierda la continuación del tema al ser expuesto con los estudiantes.
- **Material:** Al pasar el tema de la clase a un soporte digital es necesario tener en cuenta diferentes elementos: texto, imágenes, material multimedia, enlaces entre otros.
- **Soporte:** De acuerdo con lo que se necesita ya sea presentaciones con diapositivas, mapas o infografías. Se pueden utilizar diferentes aplicaciones o plataformas como: PowerPoint, Prezi, Quizizz entre otros.

1.2. Componentes del Proceso de Diseño

El entorno visual, continuamente se encuentra expuesto a números, imágenes, letras y colores los cuales actúan como entes emisores de mensajes, estos canales son directos e indirectos provocando en la población una acción consciente o inconsciente, para que, se determine el radio de impacto del mensaje. Este debe ser expuesto de manera clara utilizando una

organización de información que no modifique el mensaje que se busca dar, además de utilizar los soportes adecuados donde se planteó la información. Partiendo de esta premisa, se debe considerar que existen diversos componentes por medio de los cuales no se comprende un mensaje visual, ya sea, por la falta de iluminación, por la composición, tipografía inadecuada, la calidad y el tamaño de imagen, es por estos motivos que, se debe contemplar con otros aspectos en el proceso de diseño, tales como:

- **Sentido de lectura:** Tener un orden en la estructura de la lectura, y seguir con el orden natural de la lectura.
- **Redacción de títulos y textos:** La presentación tiene que ser breve, clara y ordenada para la fácil comprensión del mensaje.
- **El ruido visual:** Dentro de la composición de una diapositiva en una presentación se pueden cometer diversos errores como la saturación de imágenes que solo entorpecen el mensaje que se busca dar, esto combinado con elementos que no aportan nada al contenido o colores que buscan ser llamativos, pero lo que provocan son conflictos visuales y distractores para los estudiantes.

1.3. Estructura de la Presentación Visual

1.1.3.1. Tipografía

Es recomendable utilizar de una o dos tipos de tipografía, el tamaño del texto debe tener un solo tamaño a excepción de títulos y referencias entre otros.

1.1.3.2. Cromática

Un proyecto tiene una mejor presentación sabiendo el uso monocromático, siempre se tiene que analizar los colores con los que se trabaja y no dejarlo al azar.

1.1.3.3. Diagramación

Tener un orden en el contenido ayuda a la comprensión o continuidad visual del mensaje.

1.4. Legibilidad

La forma en la que se modela un texto ayuda a la comprensión del contenido eligiendo una tipografía que sea de fácil comprensión en la lectura, “la legibilidad es la cualidad que tienen los signos de ser leídos con claridad, es decir, la capacidad de los textos de ser fácilmente percibidos con relación a su forma, presentación y disposición en el soporte” (Sarango, 2018),

por lo tanto, es de suma importancia que el texto sea legible para mantener el hilo de lectura y por ende, la comprensión del mensaje sea de manera directa.

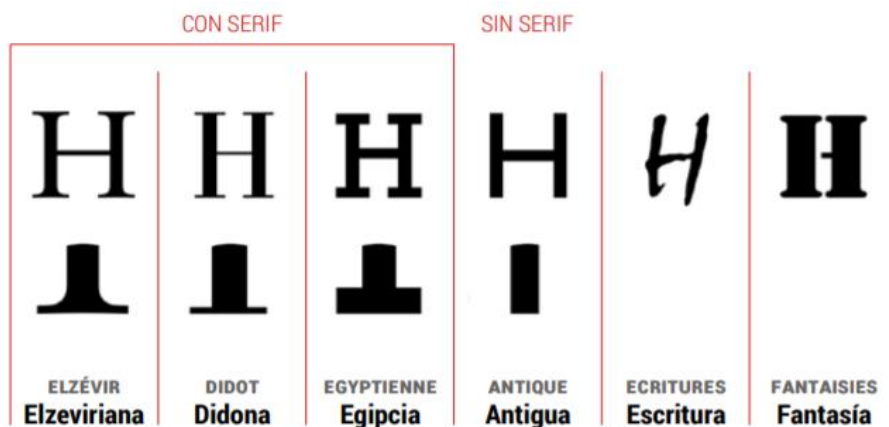
1.5. Tipografía

Según Sarango (2018), la tipografía es el conjunto de palabras que permiten generar un mensaje “nuevos pensamientos más humanistas, provocan una reinterpretación de la tipografía y la composición de la página impresa. En el renacimiento, los tipógrafos italianos encabezarán una nueva visión de los textos clásicos y la influencia de Grecia y Roma se verá en cada uno de sus trabajos”. Cada familia tipográfica tiene una buena comprensión, es un elemento que forma parte de una composición escrita y visual, cada una de ellas tiene su diseño general que se toma en cuenta en el momento de utilizarla porque influye desde su tono, distancia que debe ser legible para el receptor.

1.5.1. Variable Tipográfica

Cada familia tipográfica tiene rasgos que los diferencia una de la otra, puede ser con Serif y Sans Serif. Se habla de variables para referirse al conjunto de los dibujos de letras de una tipografía que comparten características formales de diseño con la tipografía principal, por lo general, la redonda; pero que presentan diferencias visuales en sus proporciones, inclinación, peso, tamaño. Son opciones que nos ofrece una misma familia para mostrarse de diferentes maneras. Se utilizan para establecer distintas jerarquías dentro de un texto, para alterar el color o cambiar el ritmo dentro de un bloque de texto, entre otras opciones (Sarango, 2018).

Figura N° 1 Clasificación Tipográfica



Fuente: Sarango, (2018)

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

1.5.2. Variable Tamaño

Hacer referencia al cuerpo de la letra, lo óptimo es utilizar 2 tamaños de letras, para el desarrollo del archivo se debe implementar en un tamaño de 12 puntos, esto puede variar dependiendo el uso y para títulos casi siempre es 2 veces más grande del tamaño que se usa para el cuerpo del artículo.

1.6. Imagen

La imagen es el recurso con mayor magnitud y peso en la elaboración de material didáctico, una imagen tiene un significado, representa algo, o puede ocupar para representar una palabra y da más representación a nuestro contenido verbal. En el artículo (Peiro, 2018) mencionan que “El concepto psicológico de imagen parece estar fuertemente condicionado por el sentido adquirido en el lenguaje ordinario. Sus limitaciones se ponen de manifiesto al observar la etimología y uso común del término. Según el diccionario crítico etimológico de la lengua castellana”, al relacionar la imagen con un fin educativo se da paso a las imágenes didácticas que son necesarias para la creación del material didáctico ayudando a facilitar la comprensión de una idea, para su creación se dice que debe tener una secuencia, analogía y abstracción.

“Las propiedades mentales de las imágenes sonoras, especialmente las del signo lingüístico, difieren en importantes aspectos de las imágenes visuales. Dotadas las imágenes sonoras de las palabras de la misma capacidad que las visuales para el almacenamiento de contenidos semánticos proposicionales, la modulación mental, distorsión, fragmentación, articulación o unión de vocablos, rememoración de voces, fonemas, palabras y oraciones, etc., es mucho más veloz en su dinámica (aunque no se han hallado experimentos que puedan ratificarlo) que la formación y manipulación de imágenes visuales figúrales de los grafemas, simples o complejos” (Peiro, 2018).

1.7. Formatos Digitales

Al final de la creación de los recursos materiales, se debe analizar la calidad de los archivos, los cuales tienen determinadas funciones que favorezcan los objetivos que se buscan alcanzar. Estos recursos capturan nuestra atención visualmente y, al vincularnos a las diapositivas, se usa un formato para preservar el impacto de esta información. Estos formatos tienen características específicas de cada formato, y no todos los formatos son compatibles con la plataforma utilizada para crear presentaciones visuales.

La imagen es la captura de un momento determinado la cual permite una mejor comprensión del mensaje al utilizar este medio se tiene diferentes formatos que poseen sus propias

especificaciones para las plataformas de creación de presentaciones de diapositivas los formatos más comunes son: PNG, JPG.

Los videos pueden ser utilizados para dar una pequeña introducción o dar un ejemplo, ya que, puede ser refuerzo para la clase, los formatos más compatibles pueden ser: AVI, MP4 y MOV.

1.8. Cromática

La cromática no es algo que se escoja sin pensarlo porque no es solo decoración, tener una paleta de colores bien elegida se relaciona con la tipografía y recursos visuales, mejorando la estética visual y armonía de un proyecto. Para la elección de la paleta de colores se plantea diversas opciones en relación a lo cromático o de la incorporación de páginas gratuitas que ayudan a saber que colores se complementan entre sí.

1.9. Psicología del Color

En la educación virtual el color cumple un papel protagónico porque los colores pueden transmitir emociones y representar recuerdos.

“Los elementos visuales son una de las claves en el eLearning y llevar a cabo una apropiada aplicación podría mejorar la adquisición del conocimiento, los colores son desencadenantes psicológicos que ayudan a los usuarios a aprender mejor al cambiar su percepción y evocar sentimientos, mejoran la lectura, pero el uso excesivo del color conduce a la sobrecarga cognitiva y se torna contraproducente, por lo que, es recomendable encontrar el equilibrio adecuado, el color conecta vías neuronales, la gente recuerda los colores mejor que las señales verbales o textuales solas” (Mena, 2017).

1.10. Fundamentos Didácticos

El aprendizaje es un proceso de experiencia y conocimiento, la fusión de la comprensión de nuevos lenguajes debe ser sustentada por la educación de manera precisa y sincronizada a través de diferentes medios y objetos. Al mismo tiempo, debe sustentarse también en un conjunto de temas relacionados. “En la base de toda práctica pedagógica en última instancia, subyacente epistemológicos la manera como se piensa acerca del conocimiento y lo que significa "conocer" están directamente relacionados con todos los aspectos de la enseñanza” (Fernández, 2006). Las habilidades de conocimiento e interpretación permitirán a los estudiantes comprender, analizar críticamente y difundir los estímulos naturales de los productos visuales en la vida diaria. Puede analizar, comunicar el diseño y la comunicación, seleccionar la información de la apreciación reflejada. También puede elegir que los maestros de la escuela lean y escriban para aprender imágenes que expliquen sus sentidos.

1.11. Fundamentos Psicológicos

1.11.1. Aprendizaje Significativo

El proceso de orientación al aprendizaje, es importante comprender la estructura cognitiva de los estudiantes. No se trata solo de conocer la cantidad de información que tiene, pero cuáles son los conceptos y proposiciones con los que tiene que lidiar, y su estabilidad. “En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja” (Ausubel, 1983).

1.11.2. Tic en la Educación

En la actualidad la incorporación de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el campo educacional ha ido creciendo en gran medida, puesto que, por emergencia sanitaria se tuvo que optar por modalidades virtuales para no perder el hilo de conocimientos en los estudiantes, ampliando los canales comunicativos y buscando un aprendizaje significativo en la población estudiantil.

Las TIC según (Martín, 2017) permiten ahorrar mucho tiempo en la realización de tareas en diversos ámbitos, por lo que, el reto se focaliza en la capacidad de reflexión, de síntesis y de innovación del sujeto. No es saber más sino mejor. Por este motivo, la educación es un requisito para la sociedad actual. El aprendizaje actual requiere renovación permanente y constancia, y se puede adquirir en multitud de canales y con diferentes formas.

1.12. Diseño Editorial

El diseño editorial se establece como el punto de partida para la generación de un diseño, una composición o maquetación de cualquier producto, por tal motivo, se consolida como la base para llevar un verdadero proceso publicitario.

El diseño editorial busca conectar con el cliente provocando un estímulo positivo, por lo general es visual, esto por lo general se logra concretar mediante una portada llamativa y atractiva que seduzca y cautive la mente y pensamiento del cliente, surgiendo la importancia del manejo y uso de la cromática, tipografía y composición del material.

Se debe tomar en cuenta diversos parámetros, puesto que, el objetivo es cautivar la atención del cliente, pero sin dejar de lado el mensaje que se busca dar o el producto que se va a ofertar,

entonces, el diseño debe estar profundamente ligado con el producto trabajando en conjunto para llegar al consumidor.

Para obtener los mayores beneficios del diseño editorial se debe extraer todos los componentes del producto, así se establecerán parámetros como por ejemplo el público objetivo, el estilo y personalidad que posee el producto, todos estos parámetros servirán para tener una idea clara y poder llegar con mayor intensidad al cliente.

Con base a lo expuesto anteriormente, es importante indicar que el diseño editorial para la presente investigación se enfocará en el diseño de un Guía de Comunicación Visual como material didáctico para los docentes de Educación General Básica de una institución educativa, es opto por realizar esta guía porque es el material más apropiado y útil para los que los docentes se guíen sobre el manejo de las herramientas tecnológicas. El diseño editorial de la guía abarcará diversos rasgos encaminados a presentar un formato digital óptimo que sea de interés para los docentes y a su vez sea una guía que aporte al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.12.1. Etapas del Diseño Editorial

Dentro del diseño editorial se establecen cuatro etapas para la elaboración de cualquier diseño estos son:

Creación

Es el punto de partida, en esta etapa se recolecta toda la información del producto, el mensaje que se busca generar mediante el diseño en el lector, por tanto, esta es la etapa más crucial, porque, aquí se delimita el alcance que va a tener el producto y cuál va a ser el impacto del mismo en una zona específica.

Edición

En la etapa de edición se establecen todos los elementos gráficos que comprende a la publicación tales como la cromática, tipografía, el estilo de papel o el formato de publicación, esta etapa es la más extensa, porque, abarca un sinnúmero de elementos que posteriormente servirán para generar un diseño.

Diseño

El diseño es la etapa donde todos los elementos gráficos se conjugan para generar un producto con altos estándares puliendo y detallando para que el diseño final se presentado al público.

Producción

La última etapa es la producción, en esta fase es donde se presenta la publicación ya sea por medio de plataformas digitales o por medio de la imprenta para llegar al cliente objetivo.

1.13. Guía

La guía se determina como un documento que contiene herramientas o procesos sistemático enfocados a cubrir y cumplir un objetivo en específico, por tanto, la guía se la puede emplear en todos los ámbitos y áreas que permite construir un sistema funcional y práctico para su ejecución y desarrollo.

Desde la perspectiva del diseño la guía se presenta como un documento inicial en la cual se establece la visión estratégica del producto, el mercado al que va dirigido, la problemática que se busca dar solución, partiendo de eso se establecen objetivos, herramientas, procedimientos y fundamentos para ejecutar un diseño apropiado.

La guía desde el punto de vista educacional se establece como un instrumento básico el cual busca direccionar al docente, estudiante o personal administrativo la ejecución de una actividad para el beneficio propio, esto se consigue planteando directrices claras, además de proporcionar los medios de adquisición del aprendizaje, la metodología y el tiempo en el que se ejecutara todo este proceso.

La guía debe tener un orden establecido el cual permitirá seguir un orden lógico facilitando la adquisición del aprendizaje este orden es el siguiente:

1.13.1. Presentación de la Guía

Se presenta información en general de cómo va a estar distribuida la guía, el contenido a estudiar y el enfoque que se busca dar.

Autores

Dentro de este apartado se debe plantear información del autor principal y sus colaboradores, la categoría científica en la cual encaja la guía.

Objetivos

Se deben plantear los objetivos tanto generales como específicos, esto servirá para comunicar y plantear el nivel de alcance de la guía y dar a conocer de manera simplificada que se expondrá a nivel de contenido en la guía didáctica.

Herramientas

Dentro de este apartado se expondrá la metodología a implementar y los materiales que se utilizarán para facilitar la comprensión y adquisición de información.

Evaluación

La guía didáctica debe comprender apartados de evaluación que sirvan como reforzadores de aprendizaje, así la información tendrá un carácter significativo hacia el personal que va dirigido.

Bibliografía

La guía debe tener una base científica, dentro de esto se debe plantear las referencias bibliográficas para que la información sea sólida y verídica.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Tipo de Investigación

2.1.1. Investigación Bibliográfica Documental

La base científica de este proyecto de investigación está compuesta por material de libros digitales, revistas científicas, artículos científicos relacionados con la comunicación visual y la adquisición del aprendizaje que proporcionaron los fundamentos teóricos para el desarrollo completo de este tema de estudio.

2.1.2. Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva direccionada para identificar cual es la naturaleza de la problemática y cómo afectó a la población de estudio describiendo características específicas del fenómeno.

2.1.3. Investigación Explicativa

La investigación explicativa se enfocó en inspeccionar cada elemento de la problemática para tener un mayor análisis, identificando factores importantes del fenómeno permitiendo dar una mayor explicación a la situación actual que está atravesando la población de estudio.

2.1.4. Investigación No Experimental

La investigación no experimental está ligada a este proyecto de investigación, puesto que, el investigador no influye en cómo se desarrolla el fenómeno, ni el fenómeno en el investigador permitiendo tener una perspectiva más clara de la problemática y como desarrollar alternativas de solución válidas para la misma.

2.2. Método de la Investigación

2.2.1. Método Inductivo

En el proyecto de investigación se utilizó el método inductivo el cual permite, partiendo de las características de la problemática identificar cual es fenómeno global identificando la causa primigenia del fenómeno.

2.2.2. Método Deductivo

Mediante el método deductivo se pudo partir de una premisa global para de ahí recolectar y analizar características específicas del por qué está sucediendo el fenómeno de estudio.

2.2.3. Método Cualitativo

Partiendo del método cualitativo se pudo identificar habilidades y aptitudes que debe poseer el docente para desarrollar su clase en las diversas plataformas utilizando herramientas tecnológicas para mejorar la adquisición de información en el estudiante.

2.2.4. Método Cuantitativo

Mediante este método se obtuvo datos numéricos los cuales sirvieron para un análisis situacional de la problemática identificando de manera porcentual cuales son las falencias que poseen los docentes a la hora de elaborar su clase virtual.

2.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

2.3.1. Encuesta

Para el análisis situacional de los docentes en relación a la comunicación visual que elabora para las clases virtuales se estructuró una encuesta compuesta de cinco preguntas direccionadas a los estudiantes.

Para complementar la información se elaboró una encuesta compuesta por cinco preguntas relacionadas al manejo y conocimiento de las herramientas tecnológicas para los docentes.

2.3.2. Entrevista

Se estructuró un modelo de entrevista para el docente enfocado al conocimiento de la comunicación visual y cómo está interviniendo en el desarrollo de sus clases virtuales, permitiendo un acercamiento directo a la problemática actual.

2.3.3. Observación

Se realizó una ficha de observación con base a como estructura las clases virtuales y todos los modelos implementados en ella para identificar cuáles son las problemáticas actuales que sufren los docentes y cuáles son las repercusiones que estas tienen en los estudiantes.

2.4. Preguntas de Investigación

Tabla 1

Preguntas de Investigación

Preguntas	Explicación
¿Para qué?	Conseguir cumplir los objetivos propuestos
¿De qué personas?	Docentes y estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Santísimos Corazones
¿Sobre qué aspectos?	Comunicación Visual
¿A quiénes?	10 docentes y 100 estudiantes
¿Quién?	Mishell Katuska Santos Calle
¿Cuándo?	Febrero agosto 2021
¿Dónde?	Unidad Educativa Santísimos Corazones
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta Entrevista Ficha de Observación

Elaborado por Mishell Katuska Santos Calle

2.5. Participantes

Para el presente proyecto de investigación se tomó en consideración 10 docentes de Educación General Básica y 100 estudiantes de la Unidad Educativa Santísimos Corazones para la recolección de información y desarrollo de datos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Pregunta N° 1: ¿Te gustan las diapositivas de los profesores?

Tabla 2

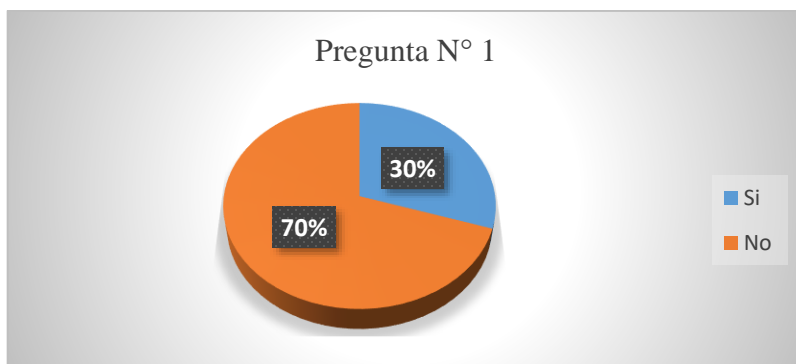
Pregunta 1

Pregunta N° 1		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	30
No	63	70
Total	90	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Figura N° 2 Pregunta 1



Análisis e Interpretación

En relación a los resultados obtenidos por los estudiantes de Educación General Básica se puede denotar que un 70% no les gustan las diapositivas que presentan los docentes en la disertación de la clase, por otro lado, el 30% manifiesta que si le gusta las diapositivas que elaboran los docentes.

Como se puede observar a gran parte de la población de estudio no les gustan las diapositivas que desarrollan para las clases los docentes mostrando así carencia en herramientas tecnológicas por parte de los docentes evidenciando las limitaciones tecnológicas.

Pregunta N° 2: ¿Puedes leer con facilidad lo que está en las diapositivas?

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

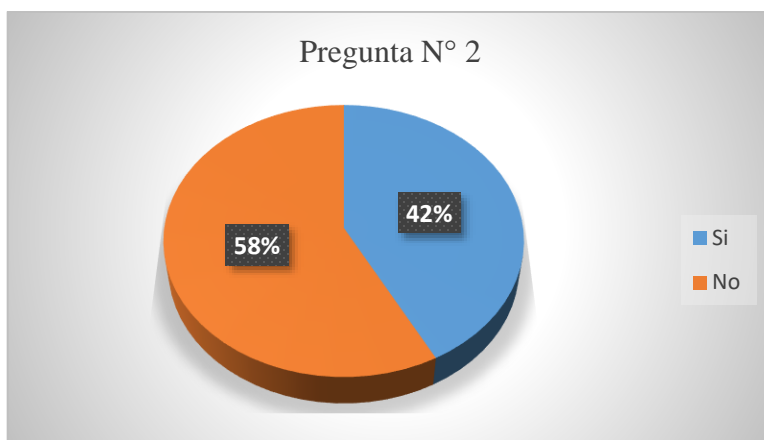
Figura N° 3 Pregunta 1

Pregunta N° 2		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	42,2
No	52	57,8
Total	90	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Figura N° 4 Pregunta 2



Análisis e Interpretación

Partiendo de los resultados obtenidos por los estudiantes de Educación General Básica se puede observar que un 57,8% no puede leer e identificar lo que el docente presenta en sus diapositivas, mientras que un 42,2% expresa que si puede leer lo expuesto por el docente mediante el material digital (diapositivas).

De acuerdo con los resultados se puede evidenciar en mayor porcentaje que debido al desconocimiento de la tipografía o la cromática no se puede aprovechar al máximo los conocimientos plasmados en las diapositivas.

Pregunta N° 3: ¿Te gustan las imágenes que están en las diapositivas?

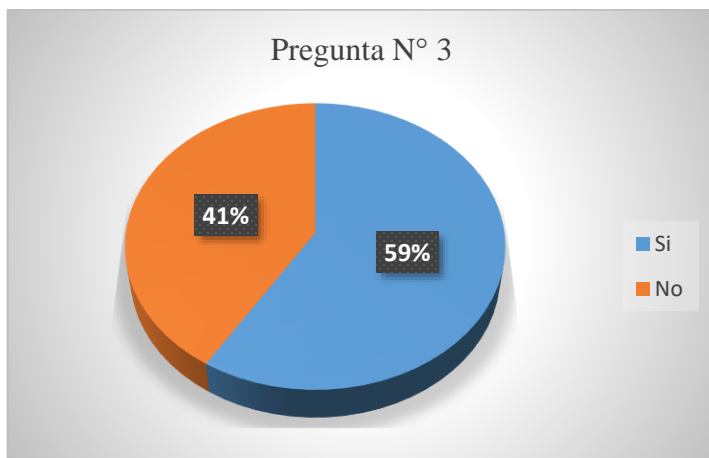
Tabla N° 3 Pregunta 3

Pregunta N° 3		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	53	58,9
No	37	41,1
Total	90	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Figura N° 5 Pregunta 3



Análisis e Interpretación

En relación a los resultados manifestados por los estudiantes de Educación General Básica se denota que un 58,9% les gustan las imágenes que se encuentran en las diapositivas de los docentes, mientras que un 41,1% manifiesta que no les gustan las imágenes presentadas en la clase.

En relación a lo expresado por los estudiantes se ve que si les gusta las imágenes que presentan en las diapositivas, pero en porcentaje casi igual expresan lo contrario mostrando que se puede mejorar presentando imágenes interactivas o con una mayor resolución que permita el aprendizaje de los estudiantes de una manera adecuada.

Pregunta N° 4: ¿Crees que las diapositivas de tu profesor pueden mejorar?

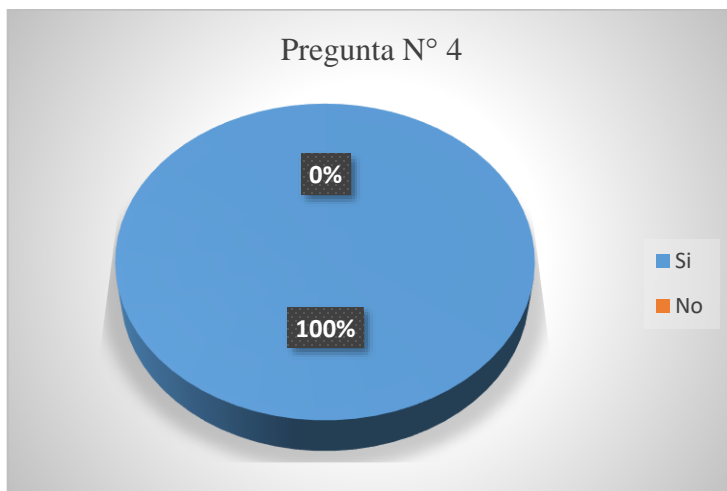
Tabla N° 4 Pregunta 4

Pregunta N° 4		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	90	100,0
No	0	0,0
Total	90	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Figura N° 6 Pregunta 4



Análisis e Interpretación

Partiendo de los resultados expuestos por la encuesta que estaba direccionada a los estudiantes se obtuvo que un 100% que las diapositivas presentadas por el docente en las clases se pueden mejorar.

De acuerdo a los resultados expuestos obtenidos se evidencia que los estudiantes no están satisfechos con la manera de que sus docentes presentan las clases, evidenciando que se pueden mejorar diferentes cosas haciendo que la clase sea más interactiva y constructiva en base a las diapositivas expuestas.

Pregunta N° 5: ¿Te gustan los colores que utiliza el profesor en las diapositivas?

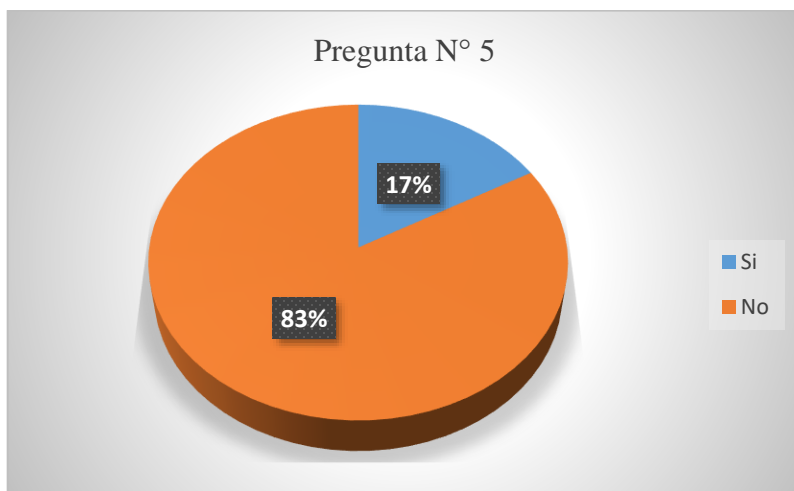
Tabla N° 5 Pregunta 5

Pregunta N° 5		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	16,7
No	75	83,3
Total	90	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los estudiantes de Educación General Básica

Figura N° 7 Pregunta 5



Análisis e Interpretación

En relación a los resultados obtenidos por los estudiantes de Educación General Básica se observó que en un 83.3% no le gusta la paleta de colores que manejan los docentes en la presentación de las diapositivas, por el contrario, un 16,7% manifiesta que si le gustan los colores que los docentes implementa en sus diapositivas.

En relación a los resultados expuestos se puede evidenciar que en mayor magnitud los estudiantes no están de acuerdo con la cromática que plantean los docentes en sus diapositivas esto debido a que se le dificulta captar la atención, pues, se utiliza colores opacos o colores que se mezclan con el contenido.

3.2. Encuesta direccionada a Profesores de Educación General Básica

Pregunta N° 1: Se encuentra actualizado en el uso de tecnologías que favorezcan la comunicación visual en sus estudiantes

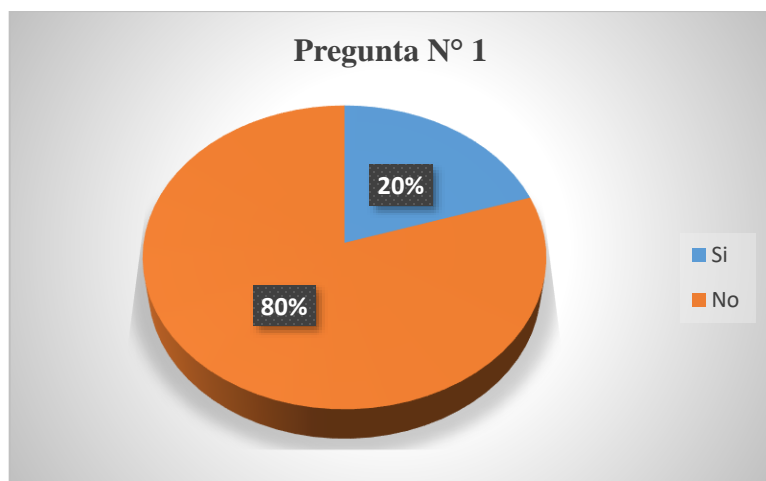
Tabla N° 6 Encuesta direccionada a docentes pregunta 1

Pregunta N° 1		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20
No	4	80
Total	5	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los docentes de Educación General Básica

Figura N° 8 Encuesta a docentes Pregunta 1



Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos por los docentes se puede identificar que un 80% no se encuentra actualizado en relación a las tecnologías que favorezcan a la comunicación visual de sus estudiantes, por otro lado, un 20% de los docentes si se encuentran actualizados.

Partiendo de los resultados obtenidos está claro que en gran porcentaje los docentes desconocen de las nuevas tecnologías que pueden implementar en sus clases para favorecer la comunicación visual.

Pregunta N° 2: Conoce algún otro programa aparte de Power Point para elaborar y desarrollar diapositivas

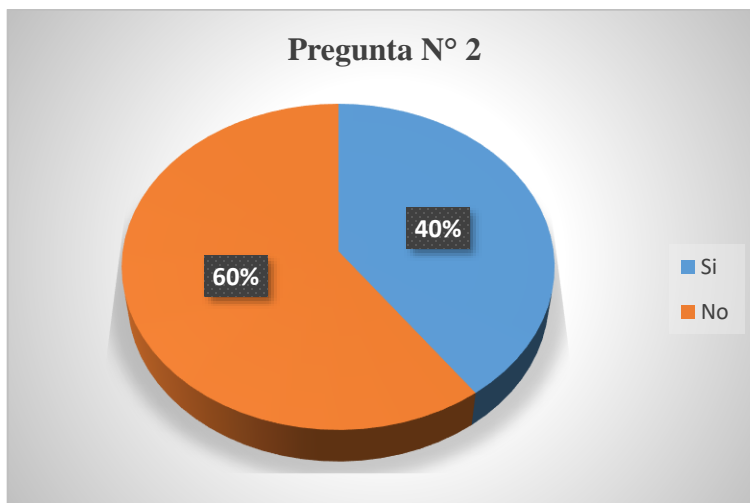
Tabla N° 7 Encuesta direccionada a docentes pregunta 2

Pregunta N° 2		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40
No	3	60
Total	5	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los docentes de Educación General Básica

Figura N° 9 Encuesta a docentes Pregunta 2



Análisis e Interpretación

En relación a lo expresado por los docentes se observa que un 60% no conoce otro programa o método para el desarrollo de presentaciones que no sea Power Point, mientras que un 40% manifiesta que si conoce otros programas para la creación de presentaciones.

De acuerdo a lo manifestado se identifica que en mayor parte los docentes se mantienen utilizando programas clásicos lo que limita la experimentación y creación de material lúdico que permita a los estudiantes adquirir el conocimiento.

Pregunta N° 3: Domina el programa para elaboración de presentaciones “Prezi”

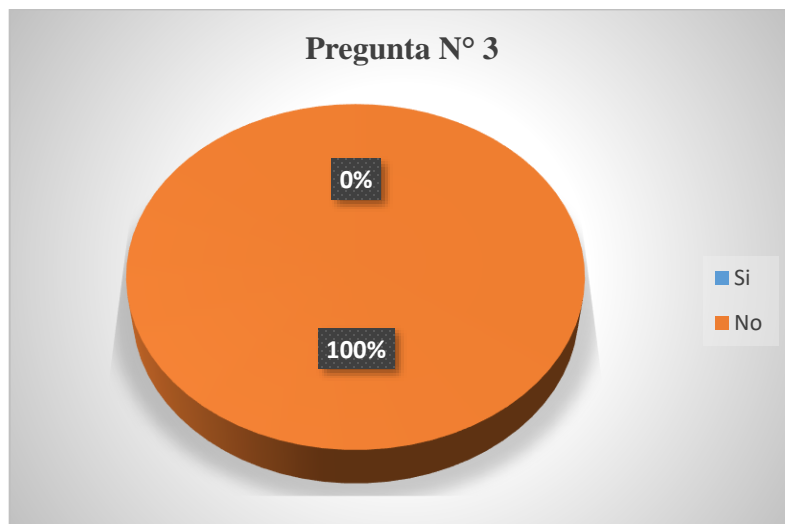
Tabla N° 8 Encuesta direccionada a docentes pregunta 3

Pregunta N° 3		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0,00
No	5	100
Total	5	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los docentes de Educación General Básica

Figura N° 10 Encuesta a docentes Pregunta 3



Análisis e Interpretación

Mediante la aplicación de la encuesta direccionada a los docentes se pudo observar que un 100% no domina el programa Prezi, esto refleja la limitada gama de herramientas tecnológicas que poseen a la hora de desarrollar presentaciones en un programa diferente a Power Point.

Pregunta N° 4: Utiliza Imágenes Interactivas para captar la atención de sus estudiantes

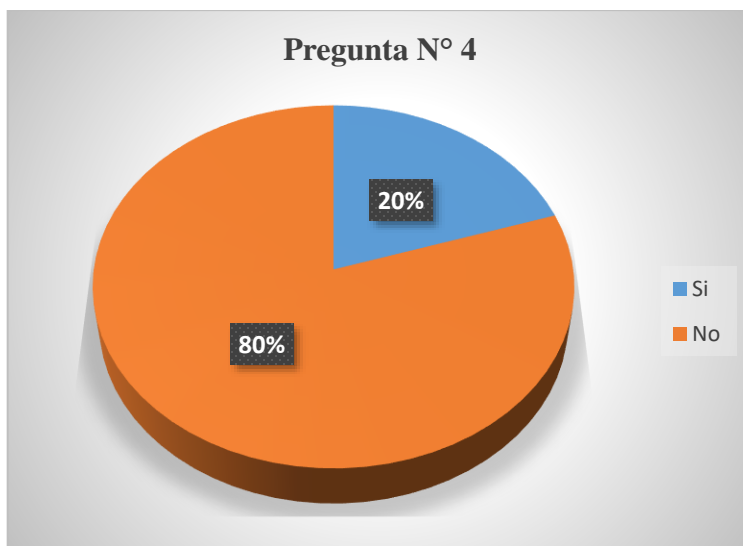
Tabla N° 9 Encuesta direccionada a docentes pregunta 4

Pregunta N° 4		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20
No	4	80
Total	5	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los docentes de Educación General Básica

Figura N° 11 Encuesta a docentes Pregunta 4



Análisis e Interpretación

Partiendo de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta hacia los docentes se observó que un 80% no utiliza imágenes interactivas que permitan captar la atención de los estudiantes, mientras que un 20% manifiesta que si utiliza imágenes interactivas.

En relación a lo expuesto se identifica como en gran parte del cuerpo docente no implementa en sus presentaciones imágenes interactivas que permitan enfocar la atención del estudiante y así fomentar la adquisición de información.

Pregunta N° 5: Incorpora videos a sus clases para mejorar el nivel de adquisición de aprendizaje

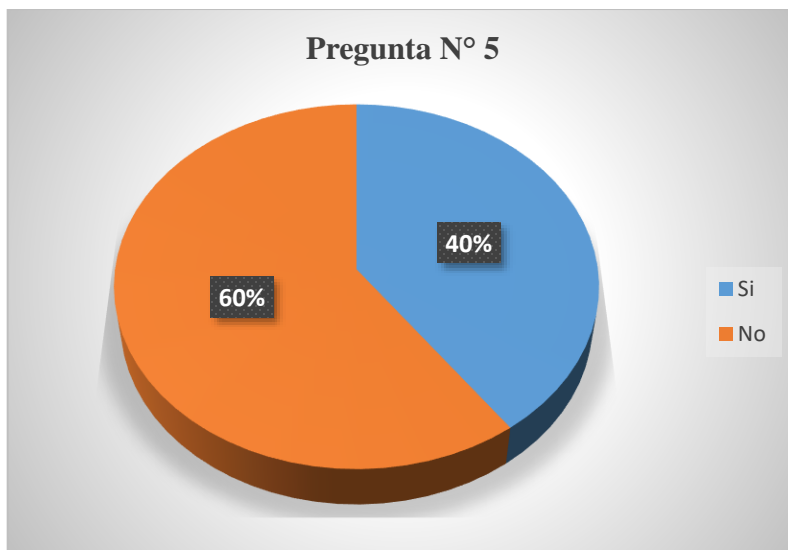
Tabla N° 10 Encuesta direccionada a docentes pregunta 5

Pregunta N° 5		
Alternativas de Solución	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40
No	3	60
Total	5	100

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Fuente: Encuesta enfocada en los docentes de Educación General Básica

Figura N° 12 Encuesta a docentes Pregunta 5



Análisis e Interpretación

En relación a los datos obtenidos en la encuesta direccionada a los docentes se puede evidenciar que un 60% no incorporan videos a sus presentaciones, mientras que un 40% expresa que si incluye videos didácticos para la presentación de sus clases facilitando la obtención de información.

Se puede evidenciar que en gran parte los docentes no incorporan videos que puedan fomentar el aprendizaje en sus estudiantes.

3.3. Entrevista direccionada a diez Docentes de Educación General Básica

1. ¿Utilizaría una guía de comunicación visual?

Los docentes entrevistados manifiestan que si utilizarían una guía de comunicación visual, ya, que son conscientes de las falencias que poseen en el desarrollo de material didáctico para sus clases virtuales.

2. ¿Usted usa algún recurso digital para la creación de su contenido?

Los docentes expresan que poseen conocimientos limitados a la hora de elaborar presentaciones que puedan reforzar el aprendizaje por ello no se encuentran cómodos en el ámbito tecnológico.

3. ¿Usted planifica previamente de actividades para sus estudiantes?

Los docentes expresan que el material lo elaboran con anticipación de acuerdo a la planificación semanal y mensual que ellos presentan ante la reunión de docentes.

4. ¿Usted utiliza el mismo recurso para los otros cursos? ¿Por qué?

Al poseer tiempo limitado y manejar el mismo contenido para diversos cursos los docentes expresan que utilizan las mismas presentaciones volviéndose poco explicativo e imaginativo en la elaboración de material personalizado para cada clase.

5. ¿Tiene dificultad para crear su material visual? ¿Por qué?

Los docentes expresan que poseen muchas dificultades, puesto que, no manejan de la mejor manera las herramientas tecnológicas y que incluso solicitan ayuda a los estudiantes para cumplir con el contenido

6. ¿Tiene conocimiento de plataformas para crear material didáctico?

Los docentes tienen limitados conocimientos en los programas usados para la elaboración de material digital esto limita la gama de herramientas mostrando deficiencias en algunos casos.

7. ¿Conoce otras plataformas para crear presentaciones de diapositivas? ¿Por qué?

Los docentes manifiestan que la única herramienta que utilizan es Power Point e incluso ese programa se les dificulta, porque, no manejan transiciones ni imágenes interactivas o hipervínculos.

8. ¿Utilizan otras plataformas para crear las diapositivas?

Los docentes manifiestan que no poseen el tiempo necesario para interactuar con otros programas además de que la comodidad de manejar Power Point les facilita el trabajo.

9. ¿Cree que los niños ponen atención a sus diapositivas?

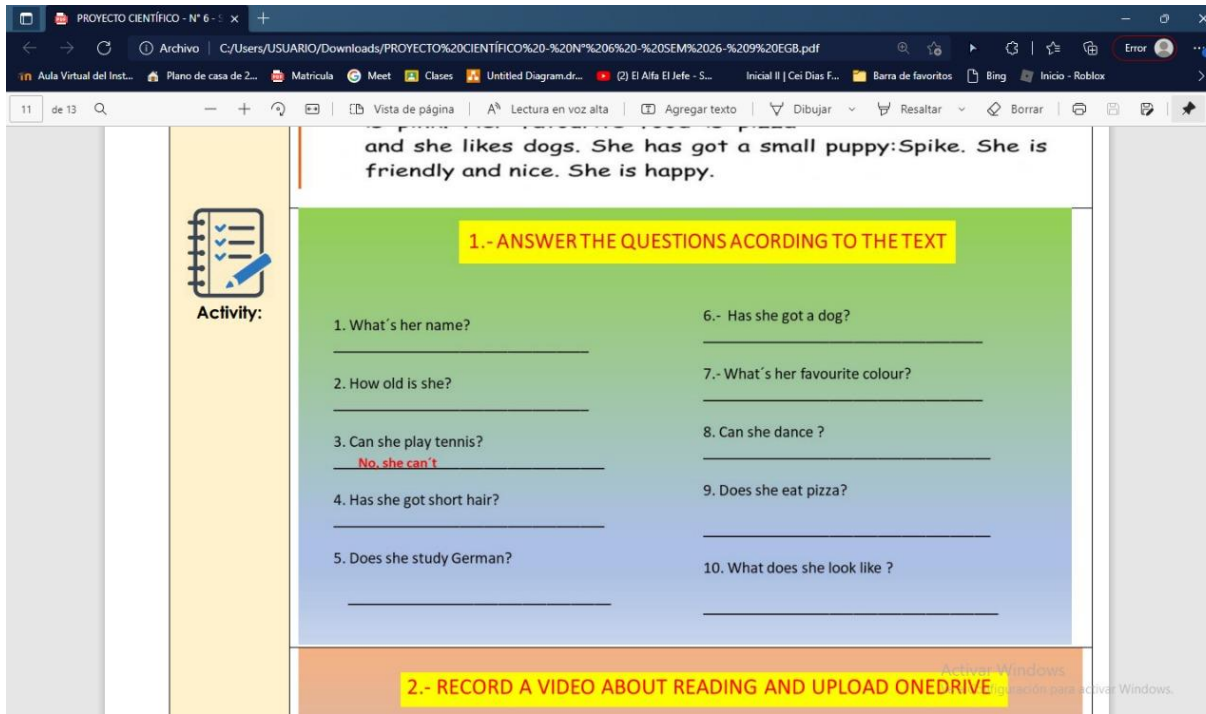
Los docentes expresan que, captar la atención de los niños es muy complicado, puesto que, de manera virtual existen factores distractores que complican el foco atencional en ellos dificultando así el aprendizaje.

10. ¿Sabe cómo organizar la información de sus recursos didácticos?

Los docentes manifiestan que en relación a la organización de información ellos se manejan de manera adecuada, ya que, trabajan con base a módulos de contenido y unidades curriculares los cuales permiten llevar un control y orden a la hora de desarrollar la clase.

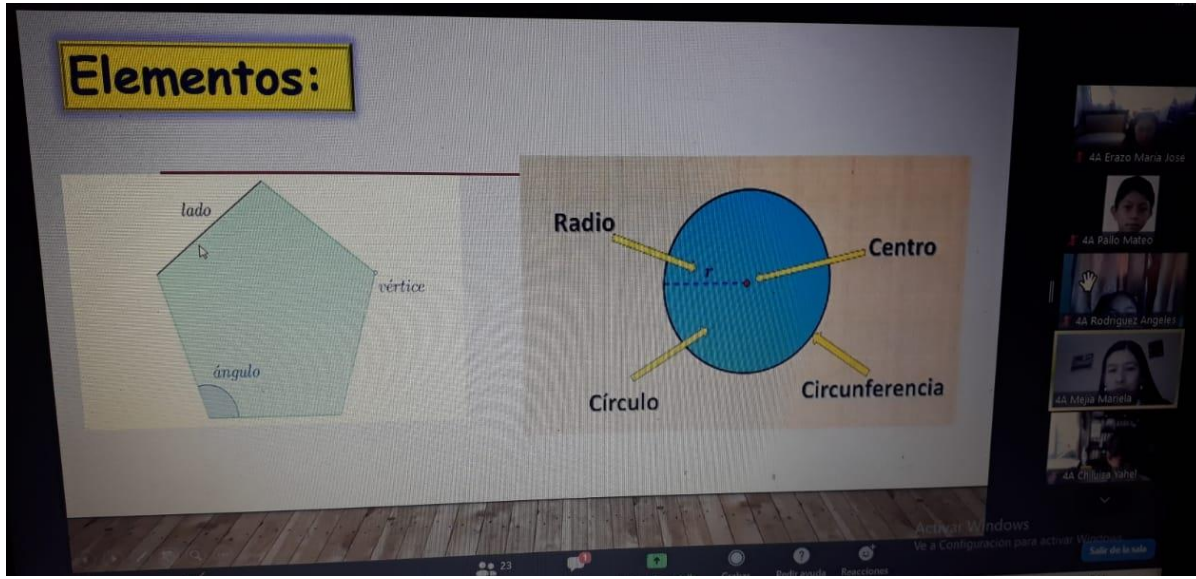
3.4. Resultados de la Ficha de Observación

Tabla N° 11 Ficha de observación N°1

Ficha de observación N°1	
Fecha: 12/03/2021	Hora: 08:00
Lugar: Unidad Particular Santísimos Corazones	
Título: Clase de Inglés	
Actividad que se realizó:	
<p>Al iniciar la clase la docente busca que los estudiantes se integren a la actividad mediante una dinámica la cual es una canción que va de la mano con la temática que se estudiará en el día, en gran parte de la clase se observaba como la docente trataba de llamar la atención de sus estudiantes los cuales se veían distraídos, las diapositivas que la maestra utilizaba eran básicas con gráficos que no mostraban una gran resolución e incluso algunos se veían borrosos y poco entendibles.</p>	
Evidencia:	
 <p>The screenshot shows a presentation slide with a reading passage and comprehension questions. The text on the slide is: "and she likes dogs. She has got a small puppy: Spike. She is friendly and nice. She is happy." Below the text are ten numbered questions. A yellow box highlights the first question: "1.- ANSWER THE QUESTIONS ACCORDING TO THE TEXT". Another yellow box at the bottom highlights the second instruction: "2.- RECORD A VIDEO ABOUT READING AND UPLOAD ONEDRIVE".</p>	

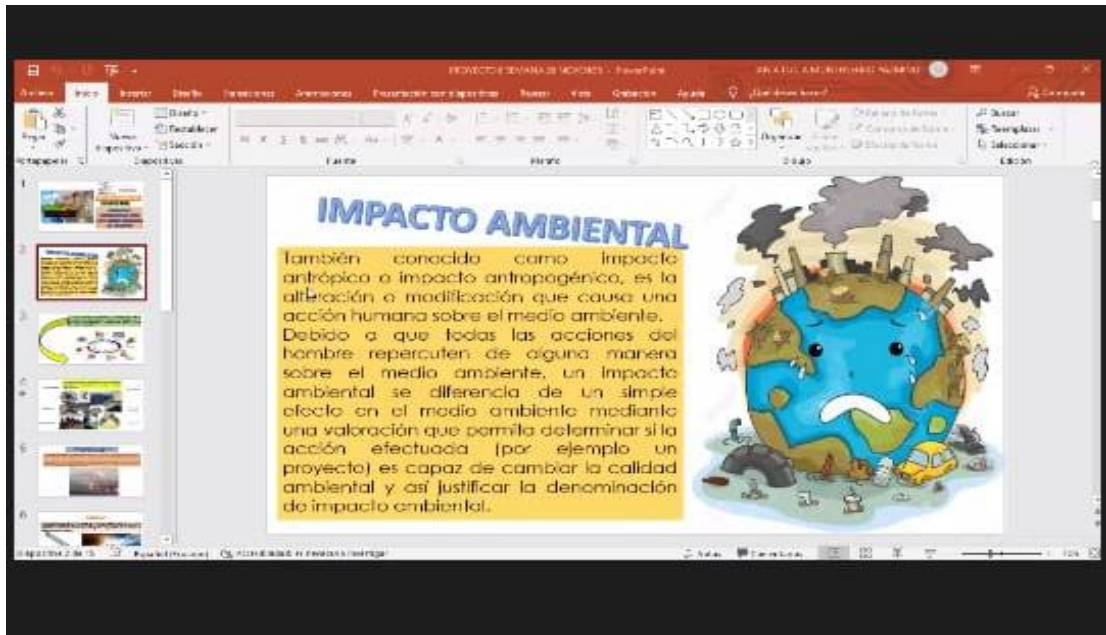
Elaborado por: Mishell Katuska Santos Calle

Tabla N° 12 Ficha de observación N°2

Ficha de observación N°2	
Fecha: 13/03/2021	Hora: 08:00
Lugar: Unidad Particular Santísimos Corazones	
Título: Clase de Matemática	
Actividad que se realizó:	
Se puede evidenciar como los elementos que presenta a la clase son monótonos, carentes de interactividad y el uso de los colores y tipografía no son los adecuados, incluso se evidencia que el tamaño de la letra es diferente.	
Evidencia:	
	

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Tabla N° 13 Ficha de observación N°3

Ficha de observación N°3	
Fecha: 14/03/2021	Hora: 08:00
Lugar: Unidad Particular Santísimos Corazones	
Título: Clase de Ciencias Naturales	
Actividad que se realizó: Se puede evidenciar que los colores que utiliza son diversos, además del ruido visual que genera al tener muchos elementos en un espacio reducido y la letra se camufla un poco con el color de fondo.	
Evidencia:  The image shows a screenshot of a PowerPoint presentation. The slide is titled "IMPACTO AMBIENTAL" in large blue letters. Below the title, there is a yellow text box with black text defining environmental impact. To the right of the text is a cartoon illustration of the Earth with a sad face, surrounded by smokestacks, a car, and other symbols of pollution. The background of the slide is white with a light blue border. The PowerPoint interface is visible at the top and bottom of the slide.	

Elaborado por: Mishell Katuska Santos Calle

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Información de la Propuesta

Partiendo de las problemáticas evidenciadas en capítulos anteriores y los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas respectivas se busca elaborar una guía completa que permita al docente adquirir información relevante para el desarrollo de presentaciones no solo en Power Point sino ampliar esas herramientas tecnológicas todo con el fin de favorecer el aprendizaje del estudiante de Educación General Básica.

Dentro de la Guía de Comunicación Visual que se desarrolló e implementó se encuentran conceptos básicos acerca de los componentes que conforman una adecuada comunicación visual como son la paleta de colores que se puede implementar en el momento del desarrollo de la presentación, además del uso adecuado y correcto de las imágenes y como poder dar un giro y convertirlo en una imagen interactiva. Otro aspecto a tener en consideración es el tamaño y fuente del texto que permita al estudiante recibir la información de manera directa.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivo General

Desarrollar una Guía de Comunicación Visual para los docentes en relación al mejoramiento del material de apoyo educativo en formato digital implementado en clases.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Establecer la base científica de los componentes de la comunicación visual
- Proponer diseñando estrategias válidas para el mejoramiento de las herramientas tecnológicas de los docentes.
- Mostrar mediante ejemplos el procedimiento para la creación de presentaciones en la plataforma online “Genially”.

4.3. Plan de Acción

4.3.1. Estructura

Para la estructura de la Guía de Comunicación Visual se planteó partir de conceptos básicos que permitan introducir al docente a cuáles son los componentes que se debe trabajar al momento de elaborar una presentación, además de conceptualizar los diversos programas que se puede implementar no solo para elaborar diapositivas sino para la creación y mejoramiento de las imágenes.

La siguiente sección cuenta con diversos programas y con lo que cuenta cada uno para la elaboración de la presentación, partiendo de ahí se desarrollará ejemplificaciones que permitan paso a paso ir mostrando como se debe desarrollar una diapositiva con todos sus componentes.

4.3.2. Herramientas digitales - softwares

- Adobe InDesign
- Adobe Illustrator
- Genially
- Canva

4.3.3. Componentes de Información

4.3.3.1. Guía

4.3.3.1.1. Definición

Según García & De la Cruz (2014) una guía didáctica es un instrumento ya sea impreso o de manera digital, la cual posee una estructura basada en contenido de aprendizaje, donde el docente es quien lo ejecuta para brindarle información técnica al estudiante.

4.3.3.1.1. Fases de la Guía Didáctica

En la elaboración de una guía se plantea diferentes fases las cuales abordan diferentes temáticas que servirán para plantear desde la base científica hasta los procedimientos para la ejecución.

Fase inicial

Dentro de la fase inicial se plantean las bases científicas de la guía conceptualizando los diversos términos que se busca establecer.

Fase intermedia

Se establece la metodología de trabajo la cual permitirá realizar los diversos procesos de manera adecuada y sistemática.

Fase Final

Dentro de la fase final se plantea el producto como tal y un proceso de evaluación para comprobar que la información fue captada de la mejor manera por parte del docente.

4.3.3.2. Proceso de Diseño

En el proceso de diseño se tomó en consideración diversos aspectos los cuales aporten componentes claves que solidifiquen el contenido de la Guía de Comunicación Visual tales como la tipografía, las imágenes, la cromática, y en sí el contenido referente no solo a las plataformas que se puede utilizar para la elaboración de material didáctico, sino la implementación de plataformas que mejoren la calidad de las imágenes o ilustraciones que permitan un mejor entendimiento.

Dentro de la Guía de Comunicación Visual se estructuró un índice de contenido el cual proporciona información en general de que va a tratar la guía, además de puntos específicos como la imagen, cromática, tipografía, componentes del proceso de diseño y la estructura de una presentación.

Figura N° 12 Índice

INDICE	
Comunicación Visual	Tipografía
Objetivo	Variable Tipográfica
Estructura	Variable Tamaño
Material	Componentes del proceso de diseño
Soporte	Sentido de lectura
Imagen	Redacción de títulos y textos
Percepción de la Imagen	Ruido visual
Ley de la Gestalt	Estructura de una presentación
Imagen Didáctica	Uso tipográfico
Cromática	Cromática
Paleta cromática	Diagramación
El color en el aprendizaje	
Interacción del color	
Generadores de colores online	

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

La Guía de Comunicación Visual busca proporcionar información válida a los docentes, para ello se simplificó la gama de colores utilizados, implementando un color neutro de fondo, este color es el blanco, el cual demuestra limpieza y simplicidad en la guía permitiendo que el contenido y los colores que acompañen sean los que tomen protagonismo y resalte, con ello se acompañó el uso de colores claros y llamativos que sirvan como complemento para que la guía pueda captar la atención de los docentes. Además de usar una tipografía simple la cual no contiene Serif permitiendo ser entendible el contexto y el mensaje que se busca dar.

4.3.3.3. Tipografía

En la tipografía se buscará implementar letras claras, San Serif como “Avenir LT Std” títulos y “Bahnschrift Light” para el contenido así permitiendo una tipografía entendible y que se acople a la guía sin ser muy llamativa para que el contenido y el mensaje se transmitan sin modificaciones.

Figura N° 13 Tipografía

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqr
stuvwxyz&1234567890
(\$#%*!...;)**

Avenir LT Std

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

Figura N° 13 Tipografía

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqr
stuvwxyz&1234567890
(\$#%*!...;)

Bahnschrift Light

Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

4.3.3.4. Cromática

En el proceso de cromática para la elaboración de la Guía de Comunicación Visual se busca utilizar una paleta de colores claros con tonos cian para evitar la saturación de color y evitar en el docente ruido visual, se trabajó con colores llamativos dependiendo la temática que se está abordando.

Para la portada se implementó un color azul que dentro de la psicología del color demuestra confianza y estabilidad, y eso, es lo que se busca obtener por parte de los docentes, brindarles la cordialidad al momento que necesiten seguir parámetros para la elaboración de material didáctico que implementarán en sus clases virtuales, conjuntamente con eso, se utiliza una

tipografía llamativa para el título, además, de un color neutro como el blanco que establezca y no sature la exposición de color en la portada permitiendo entender y comprender de que trata la guía.

Figura N° 15 Tipografía



Elaborado por: Mishell Katiuska Santos Calle

4.3.3.4. Imagen

Para el desarrollo de la guía se busca implementar imágenes que concuerden con el material didáctico mejorando la comprensión del mensaje, se utilizará imágenes de diversas plataformas digitales que permitirán su manipulación, modificación o creación desde softwares como Photoshop, Ilustrador que aportarán para la creación de la guía.

4.4. Público Objetivo

En el público objetivo se encuentran beneficiarios directos e indirectos, dentro de los beneficiarios directos se encuentran los docentes a los cuales son agentes directos para la implementación de la guía y los estudiantes que vendrían a ser beneficiarios indirectos los cuales se nutrirán de información relevante y de presentaciones interactivas que favorezcan el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los docentes EGB presentan problemáticas reales para la elaboración de material didáctico en donde se evidencia el incorrecto uso de la cromática en las presentaciones al igual que el tamaño de la fuente, lo que resalta en la pérdida del foco atencional de los estudiantes.

En conclusión, los docentes al desarrollar su material didáctico no emplean plataformas digitales que les permitan dar un impacto significativo en los estudiantes, esto se evidencia al observar que las presentaciones que muestran en las clases virtuales se elaboran en Power Point limitando la vía del aprendizaje.

El material utilizado en clases es monótono y no logra captar la atención de los estudiantes, esto debido al incorrecto manejo del espacio, la combinación de los colores es decir composición de cada diapositiva que los docentes utilizan en sus presentaciones, además de la omisión de imágenes y videos interactivos.

En conclusión, algunos docentes buscan complementar la información mediante imágenes, pero estas debido a que en su mayoría son obtenidas de Google o Screenshot poseen una baja calidad de pixeles lo que dificulta en el estudiante en ocasiones identificar y reconocer la imagen.

Tras la aplicación de la Guía de Comunicación Visual, los docentes mostraron en gran parte mejorar sus presentaciones digitales, al implementar una cromática simple y conjugarla con una tipografía simple, entendible y de proporción correcta además de adjuntando imágenes y videos con una buena resolución que facilito el entendimiento en sus estudiantes.

5.2. Recomendaciones

Consolidar la guía de comunicación visual para que todo el personal docente la use como base en la elaboración de su material didáctico, presentaciones, infografías videos informativos, folletos.

Monitorizar mediante evaluaciones la frecuencia con la que los docentes están utilizando la guía de comunicación visual y evaluar el impacto que está generando en la Unidad Educativa Santísimo Corazón.

Implementar conferencias acerca de los lineamientos para la elaboración del material didáctico donde se tome en consideración la cromática, el tamaño de fuente y los complementos que se pueden utilizar.

Desarrollar capacitaciones para los docentes, enfocada al manejo, uso y aplicación de plataformas digitales para la creación de material didáctico en las clases virtuales, favoreciendo así el aprendizaje en los estudiantes de Educación General Básica.

GLOSARIO

Canva. - La plataforma Canva nos proporciona una gran variedad de opciones al momento de crear presentaciones o material tecnológico, la plataforma tiene diversas platillas que pueden facilitar la creación de acuerdo a la temática que deseen tratar.

Círculo Cromático. - Se denomina círculo cromático a la representación gráfica la cual subdivide una gama de colores la cual se establece de acuerdo al matiz y al tono del color.

Genial.ly. - Plataforma digital la cual brinda herramientas para elaborar una presentación adecuada, el sitio ofrece interactividad, animación e integración de recursos lo cual permite innovar en la creación de guías, material informativo, infografías, imagen interactiva, video de presentación o gamificaciones.

Guía. – Es un conjunto de herramientas que se constituyen como un proceso sistemático con el fin de cumplir un objetivo en común.

Plataforma digital. – Es un sitio online que permite desarrollar una gama de tareas en un solo lugar de manera online.

Presentación. – Conjunto de contenido mediante el cual se desarrollará una temática, partiendo de un objetivo general y direccionado a una población en específico.

Ruido Visual. – La sobrecarga de objetos visuales en un espacio en concreto que dificultan establecer el foco atencional.

Soporte. – Son todos aquellos canales que se utilizan en la ejecución de algún programa o proyecto.

Tipografía. – Son todos los elementos que componen un contenido de impresión como las letras, su tamaño, composición, numeración y símbolos.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1983). *educainfomatica*. Obtenido de educainfomatica: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf?1424043980=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1616028449&Signature=Wfe-d4tAkdMEsTVAxHz77HNwsNEtx8jKx07g8c6JSQ
- Fernández, E. S. (2006). *books.google.com.ec*. Obtenido de books.google.com.ec: [https://books.google.com.ec/books?id=m271PqM-mswC&pg=PA6&dq=Soler+Fern%C3%A1ndez,+E.++\(2006\).+Constructivismo,+innovaci%C3%B3n+y+ense%C3%B1anza+efectiva.+Caracas:+EQUINOCCIO.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwijnpiclKfvAhUJ2FkKHX8LCIMQ6AEwAHoECAMQA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=m271PqM-mswC&pg=PA6&dq=Soler+Fern%C3%A1ndez,+E.++(2006).+Constructivismo,+innovaci%C3%B3n+y+ense%C3%B1anza+efectiva.+Caracas:+EQUINOCCIO.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwijnpiclKfvAhUJ2FkKHX8LCIMQ6AEwAHoECAMQA#v=onepage&q&f=false)
- Figuroa, M. (2019). *La comunicación visual y su incidencia en la aplicación de herramientas multimediales como apoyo en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer y segundo de básica de la unidad educativa particular muñequitos en el 2018.propuesta: evaluación y diseño*. (Tesis de pregrado), Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38778/1/TESIS%20MARITZA%20FIGUEROA.pdf>
- Martín, M. M. (2017). *Dialnet*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6164812>
- Mena, M. P. (Julio de 2017). *grafica*. Obtenido de grafica: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v5-n9-cante>
- Peiro, A. (2018). *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*. Obtenido de medigraphic.com: <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=77016>
- Rodríguez Vite, H. (2017). Importancia de la Formación de los Docentes de las Instituciones Educativas. *Ciencia Huasteca*. doi:<https://doi.org/10.29057/esh.v5i9.2219>
- Sarango, Y. (Junio de 2018). *La Tipografía y los factores que condicionan su legibilidad dentro del mensaje*. (Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro), Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/3981>
- Trejo González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*.

Vera, V. (2016). *Comunicación Visual y su influencia en el conocimiento de términos técnicos utilizados por el diseñador gráfico dirigidos a los estudiantes del primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico*. (Tesis de pregrado), Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/10156/1/Vera%20Barahona%20Valeria%20Vanessa-Tesis.pdf>



ANEXOS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DISEÑO GRÁFICO

Encuesta Direccionada a Docentes de la Unidad Educativa Santísimos Corazones
Encuesta

Nombre: _____

1. Se encuentra actualizado en el uso de tecnologías que favorezcan la comunicación visual en sus estudiantes

Si ()

No ()

2. Conoce algún otro programa aparte de Power Point para elaborar y desarrollar diapositivas

Si ()

No ()

3. Domina el programa para elaboración de presentaciones “Prezi”

Si ()

No ()

4. Utiliza Imágenes Interactivas para captar la atención de sus estudiantes

Si ()

No ()

5. Incorpora videos a sus clases para mejorar el nivel de adquisición de aprendizaje

Si ()

No ()

“Gracias por su respuesta”

PROYECTO CIENTÍFICO - N° 6 - ...

C:\Users\USUARIO\Downloads\PROYECTO%20CIENTÍFICO%20-%20N°%206%20-%20SEM%2026-%209%20EGB.pdf

11 de 13

and she likes dogs. She has got a small puppy:Spike. She is friendly and nice. She is happy.

Activity:

1.- ANSWER THE QUESTIONS ACCORDING TO THE TEXT

1. What's her name? _____	6.- Has she got a dog? _____
2. How old is she? _____	7.- What's her favourite colour? _____
3. Can she play tennis? <u>No, she can't</u>	8. Can she dance ? _____
4. Has she got short hair? _____	9. Does she eat pizza? _____
5. Does she study German? _____	10. What does she look like ? _____

2.- RECORD A VIDEO ABOUT READING AND UPLOAD ONEDRIVE

Elementos:

44 Erzo Maria Jose

44 Palo Matro

44 Rodriguez Angéles

44 Myra Mariela

44 Chiqui Yajay

