



INSTITUTO TECNOLÓGICO

“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**EL DISEÑO EDITORIAL EN LA DIDÁCTICA DEL APRENDIZAJE. CREACIÓN DE
UNA GUÍA MATEMÁTICA CUYA MATEMÁTICA SE ENCUENTRA ENFOCADA
EN LAS TABLAS DE MULTIPLICACIÓN PARA LOS NIÑOS DEL COLEGIO
FRANCISCANO ALVERNIA UBICADA EN EL SECTOR
NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO
DE QUITO**

**Proyecto de Trabajo de Graduación que presenta como requisito para optar por el título de
Tecnólogo en Diseño Gráfico.**

Autor: Gálvez Ibarra Yesenia Karina

Tutor: Ing. Daniela Pintado

Quito, Octubre 2013

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Gálvez Ibarra Yesenia Karina

Cc 1725693236

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

CECION DE DERECHOS

Yo, Gálvez Ibarra Yesenia Karina alumna de la Escuela de Diseño Gráfico, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor Instituto Tecnológico Superior "Cordillera"

Cc 1725693236

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

AGRADECIMIENTOS

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre Esperanza Ibarra

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi padre Abel Gálvez

Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

A mis maestros.

Por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis.

A mis amigos.

Que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que hasta ahora, seguimos siendo amigos

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

DEDICATORIA

Principalmente dedico este trabajo mis a padres puesto que me brindaron apoyo y fortaleza en el desarrollo y transcurso de este, ayudándome a concluir satisfactoriamente nuestro proyecto.

Dedico a Dios puesto que me brinda sabiduría, amor y paciencia, me ayuda en los momentos más difíciles.

También dedico al tutor de proyecto Daniela Pintado quien me brindo su ayuda.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

RESUMEN EJECUTIVO

Los primeros en usar la multiplicación fueron los egipcios, aproximadamente en el año 2700 A.C. Usaron un sistema que llamaron multiplicación por duplicación. Otra civilización pionera en usar la multiplicación fue la sumeria, en Asia menor, hacia el 2600 A.C. Inventaron las tablas de multiplicar y las escribían en tablas de arcilla secadas al sol. La multiplicación que se usa en la actualidad, fue inventada por los hindúes.-Pitágoras, filósofo griego, fue el llamado desarrollador y analizador de la multiplicación.

El Diseño Editorial de una guía didáctica para un mejor Aprendizaje de las tablas de multiplicar sirve para que los niños de cuarto año de básica aprendan de una mejor manera las matemáticas ya que para todas las personas q hemos pasado por la escuela sabemos lo complicado que es aprenderse las tablas de multiplicar

Hemos escogido el tema Diseño Editorial de una guía didáctica para un mejor Aprendizaje de las tablas de multiplicar para los niños de cuarto año de básica para que exista una manera más fácil de aprender y entender las tablas de multiplicar ya que así no nos llevaría demasiado tiempo en aprender.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

ABSTRACT

The first to use multiplication were the Egyptians , about the year 2700 BC They used a system called multiplication by duplication . Another civilization pioneered use multiplication was the Sumerian , in Asia Minor , around 2600 BC Invented multiplication tables and writing on clay tablets sun-dried. The multiplication is used today, was invented by the hindúes. - Pythagoras, Greek philosopher , was the developer and analyzer called multiplication.

The Editorial Design a better tutorial for learning multiplication tables used for children basic fourth year in a better way to learn math because for all q people have passed through the school know how hard it is learned the multiplication tables

We have chosen the theme Editorial Design a better tutorial for learning multiplication tables for kids basic fourth year there is an easier way to learn and understand the multiplication tables as well not take us too long in learning .

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

INTRODUCCIÓN

La palabra multiplicación proviene etimológicamente de los vocablos latinos “multus” que significa mucho, y “plicare” que quiere decir doblar, lo que podría traducirse como doblar algo dos o más veces. Así puede decirse que Dios dijo a los seres vivos “creced y multiplicaos” o que los problemas ecológicos se multiplican por la acción humana, o que en las epidemias las enfermedades se multiplican, siempre aludiendo a sumar algo repetidas veces.

En Matemática, la multiplicación o producto de un determinado número, al que se llama multiplicando, por otro cualquiera, que recibe el nombre de multiplicador, implica sumar el primer número tantas veces, como el segundo indica, hallando un nuevo número como resultado de esta operación matemática, que recibe la denominación de producto. Este producto será mayor que el multiplicando según lo indique el multiplicador, ya que la multiplicación es una suma abreviada. Decir 4×3 es lo mismo que expresar $4 + 4 + 4$. Multiplicando y multiplicador se llaman factores.

Se han confeccionado tablas de multiplicar que facilitan esta operación para no tener que sumar tantas veces cada número. Así, aprendiéndolas tablas de memoria se hacen las multiplicaciones más rápido.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

Todo número multiplicado por cero da como resultado cero, pues el cero actúa como elemento absorbente. La multiplicación por uno, da como resultado el mismo número, pues el uno actúa como elemento neutro.

La multiplicación de números naturales goza de la propiedad conmutativa, ya que “el orden en que se disponen los factores no causa la alteración del producto”. Decir 8×4 es lo mismo que decir 4×8 .

En la actualidad en el Colegio Franciscano Alvernia de la ciudad de Quito, a la mayoría de niños de la institución tiene dificultad para el aprendizaje en la materia de matemáticas, ya que las tablas de multiplicar son complicadas de aprender por que se requiere de concentración, práctica y empeño, por lo que es complejo para casi todas las personas es necesario que exista una manera de hacerlas fáciles.

Es por eso que con esta guía matemática queremos lograr que los niños aprendan de una mejor manera las tablas de multiplicar ya sea con la colaboración de las autoridades profesores padres de familia y principalmente de los niños ya que por ellos se está haciendo este producto.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



ÍNDICE

Portada	
Caratula	
Declaración de aprobación tutor y lector	I
Derecho de autoría el estudiante	II
Declaración de cesión de derechos a la institución	III
Agradecimiento	IV
Dedicatoria	V
Índice General	VI
Índice de Tablas	VII
Índice Figuras	VIII
Resumen Ejecutivo	IX
Abstrac	X
Introducción	XI
Capítulo I	Pág. 1
1.Situación del problema	Pág. 1
1.01Definición del Problema	Pág. 1
1.02Antecedentes.....	Pág. 1
1.03 Justificación del Problema	Pág. 3
Capítulo II	Pág. 4
2. Análisis de Involucrados	Pág. 4

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocadaen las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



2.01 Identificación de Involucrados	Pág. 4
2.02 Análisis y selección de involucrados	Pág. 5
Capítulo III Problemas y Objetivos	Pág. 7
3.01 Árbol de Problemas	Pág. 7
3.02 Árbol de Objetivos	Pág. 8
3.3 Árbol de Problemas	Pág. 10
Capítulo IV Análisis de Alternativas	Pág. 9
4.01 Acciones e identificación de alternativas	Pág. 9
4.02 Tamaño del Proyecto	Pág. 10
4.03 Localización del Proyecto	Pág. 10
4.04 Análisis Ambiental.....	Pág. 10
4.05 Análisis de Alternativas	Pág. 11
4.06 Diagrama de Estrategia	Pág. 12
4.07 Construcción de Matriz de Marco Teórico	Pág. 13
Capítulo V La Propuesta	Pág. 32
5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.....	Pág. 32
5.02 Descripción de la herramienta	Pág. 47
5.03 Formulación del Proceso de Aplicación.....	Pág. 50
5.03.01 Planificación	Pág. 50

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.01.01 Propósito	Pág. 50
5.03.01.02 Tipo de Publicación	Pág. 50
5.03.01.03 Temática	Pág. 51
5.03.01.04 Formato	Pág. 51
5.03.01.05 Número de páginas	Pág. 51
5.03.02 Desarrollo	Pág. 52
5.03.02.01 Mapa de Contenidos	Pág. 52
5.03.2.2 Estilos	Pág. 53
5.03.02.03 Retículas	Pág. 54
5.03.02.04 Diagramación	Pág. 58
5.03.02.05 Imagen Corporativa	Pág. 65
5.03.02.06 Portada y contraportada	Pág. 66
5.03.03 Maquetación	Pág. 68
5.03.03.01 Pre prensa	Pág. 68
5.03.03.02 Prensa	Pág. 68
5.03.03.04 Post Prensa	Pág. 68

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.04 Marketing y Distribución	Pág. 68
Capítulo VI Aspectos Administrativos	Pág. 69
6.01 Recursos	Pág. 69
6.02 Presupuesto	Pág. 70
6.03 Cronograma	Pág. 70
Capítulo VII Conclusiones y Recomendaciones	Pág. 72
7.01 Conclusiones	Pág. 72
7.02 Recomendaciones	Pág. 73
7.03 Bibliografía	Pág. 73

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



INDICE DE TABLAS

Tabla # 1	Pág. 4
Tabla # 2	Pág. 6
Tabla # 3	Pág. 7
Tabla # 4	Pág. 8
Tabla # 5	Pág. 9
Tabla # 6	Pág. 11
Tabla # 7	Pág. 12
Tabla # 8	Pág. 13
Tabla # 9	Pág. 14
Tabla # 10	Pág. 15
Tabla # 11	Pág. 16
Tabla # 12	Pág. 17
Tabla # 13	Pág. 18
Tabla # 14	Pág. 19
Tabla # 15	Pág. 20
Tabla # 16	Pág. 21
Tabla # 17	Pág. 21

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Tabla # 18	Pág. 22
Tabla # 19	Pág. 23
Tabla # 20	Pág. 24
Tabla # 21	Pág. 25
Tabla # 22	Pág. 26
Tabla # 23	Pág. 27
Tabla # 24	Pág. 31
Tabla # 25	Pág. 52
Tabla # 26	Pág. 53
Tabla # 27	Pág. 68
Tabla # 28	Pág. 70
Tabla # 29	Pág. 71

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



INDICE DE FIGURAS

Grafico 1. Diseño editorial	Pág. 32
Grafico 2. Tipografías.....	Pág. 35
Grafico 3. Informática	Pág. 44
Grafico 4. Illustrator	Pág. 47
Grafico 5. Gráficos	Pág. 49
Grafico 6. Retícula	Pág. 54
Grafico 7. Tablas redondas	Pág. 55
Grafico 8. Tablas rectangulares	Pág. 56
Grafico 9. Personajes	Pág. 57
Grafico 10. Números.....	Pág. 57
Grafico 11. Juego	Pág. 64
Grafico 12. Logotipo	Pág. 65
Grafico 13. Nombre	Pág. 65
Grafico 14. Portada y Contraportada	Pág. 66
Grafico 15. Armado	Pág. 67
Grafico 16. Afiche	Pág. 68

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuyatemática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



CAPITULO I

1. SITUACIÓN DEL PROBLEMA

los niños de la institución tiene dificultad para el aprendizaje en la materia de matemáticas, ya que las tablas de multiplicar son complicadas de aprender por que se requiere de concentración, práctica y empeño, por lo que es complejo para casi todas las personas es necesario que exista una manera de hacerlas fáciles.

Esta situación trae muchos problemas como familiares ya que los padres no saben cómo ayudar a sus hijos en la institución porque no se sabe la razón por la cual sus alumnos tienen dificultad al aprender de los profesores porque no tienen ayuda didáctica de los niños porque no tiene motivación de algo llamativo para aprender.

1.01 Definición del Problema

Dificultad para el aprendizaje en la materia de matemáticas, en las tablas de multiplicar
Colegio Franciscano Alvernia de la ciudad de Quito

1.02 Antecedentes

Las tablas de multiplicarse usan para definir la operación binaria del producto para un sistema algebraico. Según la correspondencia matemática:

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



De modo que muchos padres e hijos luchan con esta actividad. Es importante que cada niño aprenda las tablas de multiplicación, para prepararlos para las divisiones en las que la multiplicación se usa para explicar y para revisar el resultado. Los padres necesitan tiempo y paciencia para ayudar a sus hijos a trabajar y disfrutar con el desafío de la multiplicación.

Revisada la fuente en el internet encontré los siguientes temas de tesis similares, pero esta tesis se diferencia en que será una guía matemática divertida y será de fácil acceso para los niños y no sea un libro aburrido si no que les despierte la curiosidad y así se auto eduquen sin necesidad de que los padres de familia les exija y esto sea un martirio sino más bien aprendan jugando.

Fuentes de referencia:

Estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar en niños del grado 3 – b de la institución educativa jose holguin garces – sede ana maría de lloreda
carmen lucy Muñoz ortiz
 universidad de la sabana
 facultad de educación

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



especialización en pedagogía e investigación en el aula

chia, cundinamarca, colombia

2010

diviertase jugando con las tablas

centro educativo vanegas sede a

maría cristina flórez b. libia isabel rodríguez a. 2009

EL ESTUDIO DE CLASES Y LAS DEMANDAS CURRICULARES

1.03 Justificación del problema

Este proyecto está basado en diseñar una guía didáctica para los niños de cuarto año de básica del Colegio Franciscano Alvernia mediante procesos de diseño editorial que resuelva la dificultad de aprender las tablas de multiplicar.

Con la realización del proyecto se busca que los estudiantes del Colegio Franciscano Alvernia puedan mejorar el aprendizaje de esta manera mejorara la calidad de educación de los niños.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



CAPITULO II

2. ANALISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 identificación de Involucrados



Tabla # 1

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



2.02 Análisis y Selección con los Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Alumnos	Interés de una ayuda didáctica para solucionar la dificultad de aprender las tablas.	Dificultad para aprender las tablas de multiplicar por métodos obsoletos de enseñanza.	Los niños podrían auto educarse sin la necesidad de un profesor gracias a la guía didáctica.	A los alumnos les interesa que exista una forma fácil y divertida de aprender.	Falta de interés al revisar la guía matemática.
Profesores	Contar con una manera más fácil para enseñar a los niños las tablas de multiplicar.	Falta de material didáctico y entretenido para la enseñanza-aprendizaje.	Brindar los conocimientos en la materia de matemáticas, específicamente en la enseñanza de las tablas de multiplicar a los niños de primero de básica. Colaborar con el desarrollo de la guía autodidacta con sus conocimientos en la materia.	Ayuda en la enseñanza-aprendizaje de las tablas de multiplicar de una manera más didáctica, entretenida y fácil.	Que la guía no se llegue a materializar y se continúe con el sistema actual de enseñanza.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Autoridad del plantel	Ofrecer material de apoyo a los profesores para que los utilicen con los niños.	No lograr satisfacer las necesidades de los padres de familia al querer la mejor educación para sus hijos. Utilización de material obsoleto para la enseñanza de las matemáticas	Planificar dentro del presupuesto anual la elaboración de la guía didáctica para ser entregada a los alumnos que ingresen al primero de básica de la institución educativa.	Tener un plus sobre la competencia y así captar el interés de los padres de familia que buscan una buena institución para que sus hijos se preparen para el futuro.	Poco presupuesto para la elaboración de la guía didáctica. Conflicto con los padres de familia al adquirir la guía didáctica por el costo.
Padres de Familia	Querer que sus hijos obtengan la mejor enseñanza en las mayores dificultades de aprendizaje	No poder obtener una buena enseñanza para sus hijos.	Contribuirían con la compra de la guía matemática así sus hijos aprenderán sin la ayuda de nadie.	Estarán satisfechos al saber que sus hijos aprenden con diversión.	No contar con el dinero necesario para adquirir la guía.
Diseñador Gráfico	Realizar la Guía Matemática cumpliendo cada uno de los objetivos para que el producto cumpla todas las expectativas	No cumplir con las expectativas que las personas involucradas necesitan.	Colaboración en la elaboración de la guía didáctica para un mejor aprendizaje de los niños.	Logrará la satisfacción al saber que la guía matemática elaborada fue de gran ayuda y logro cumplir con los objetivos.	No contar con el presupuesto necesario para realizar la guía.

Tabla # 2

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



CAPITULO III

3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de problemas

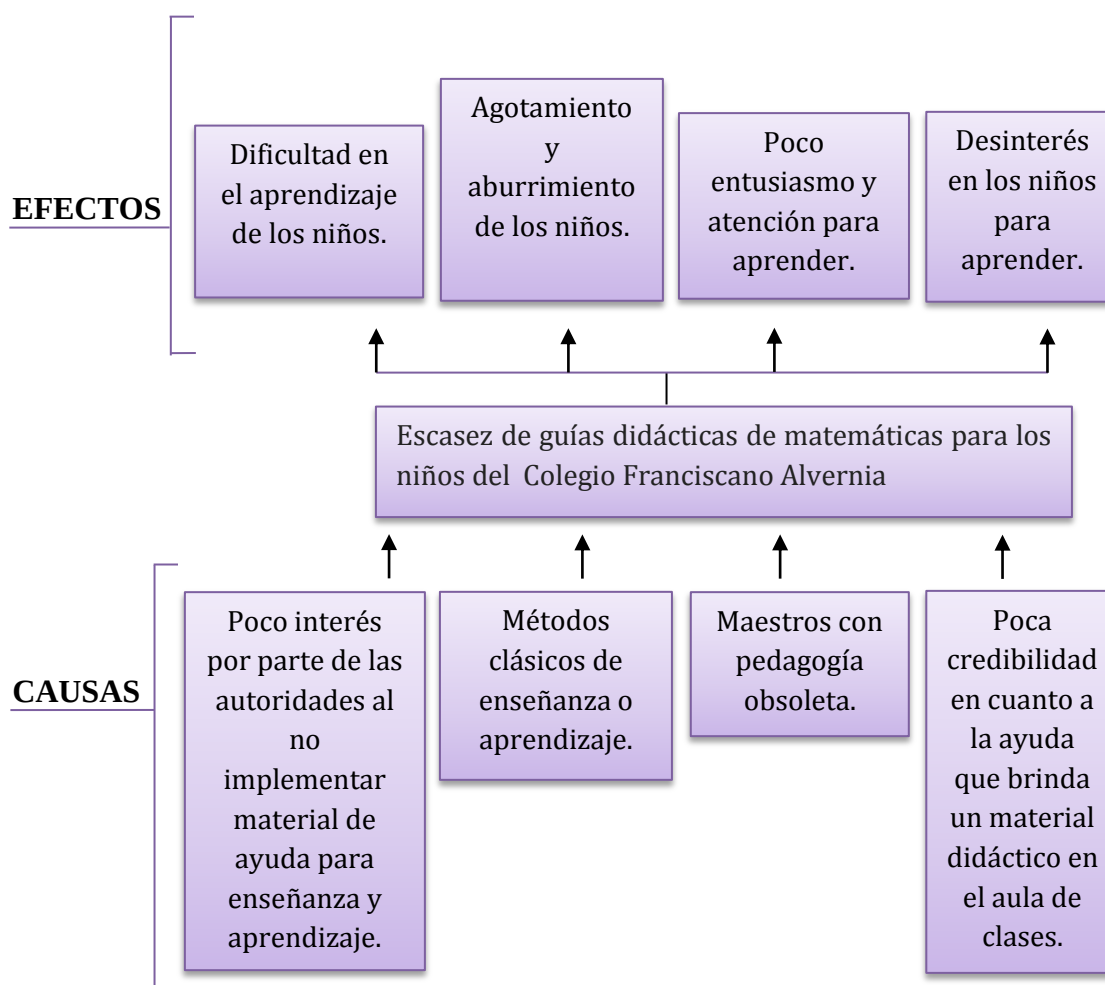


Tabla # 3

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



3.02 Árbol de objetivos

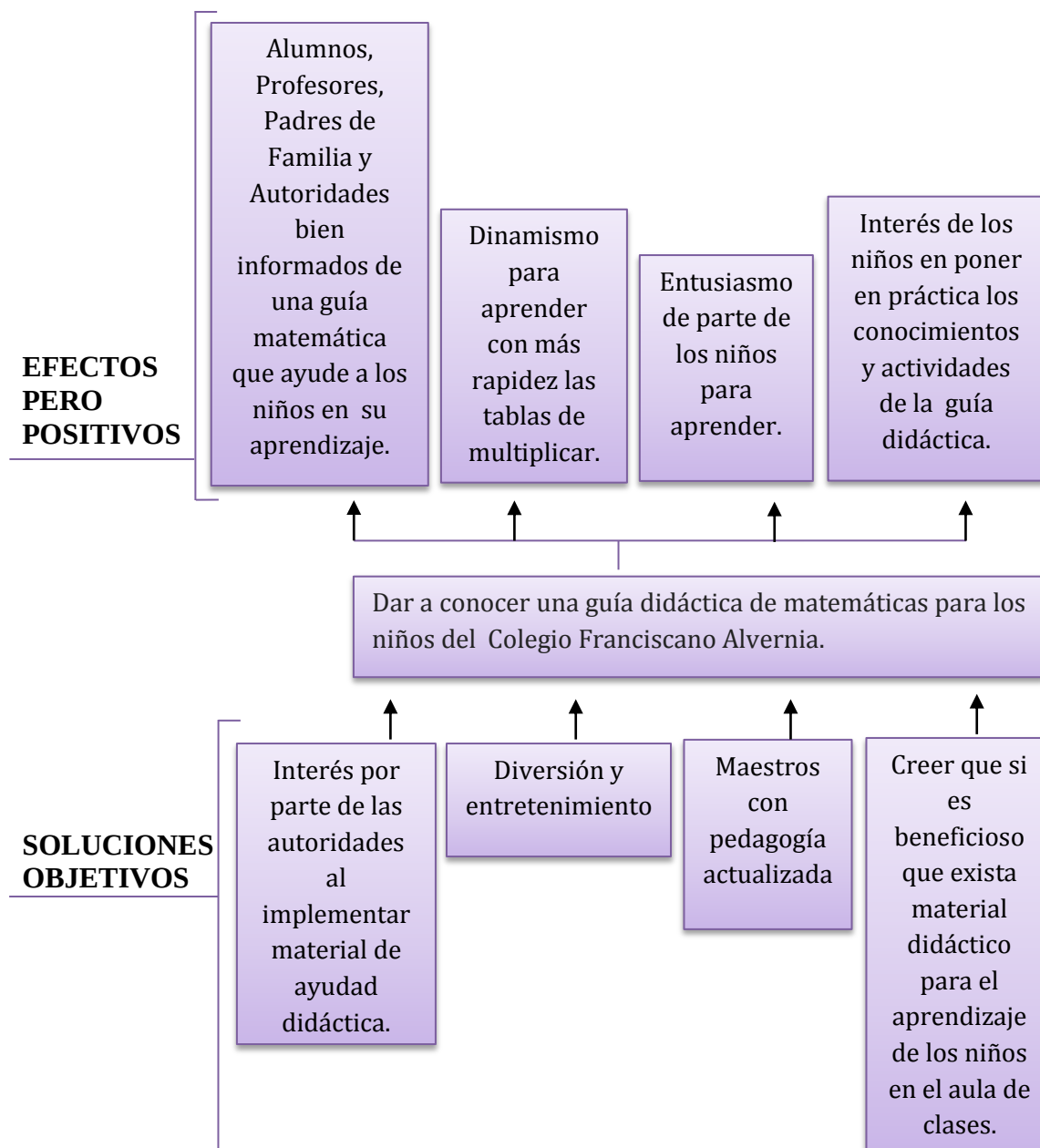


Tabla # 4

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



CAPITULO IV

4. ANALISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Acciones e identificación de alternativas

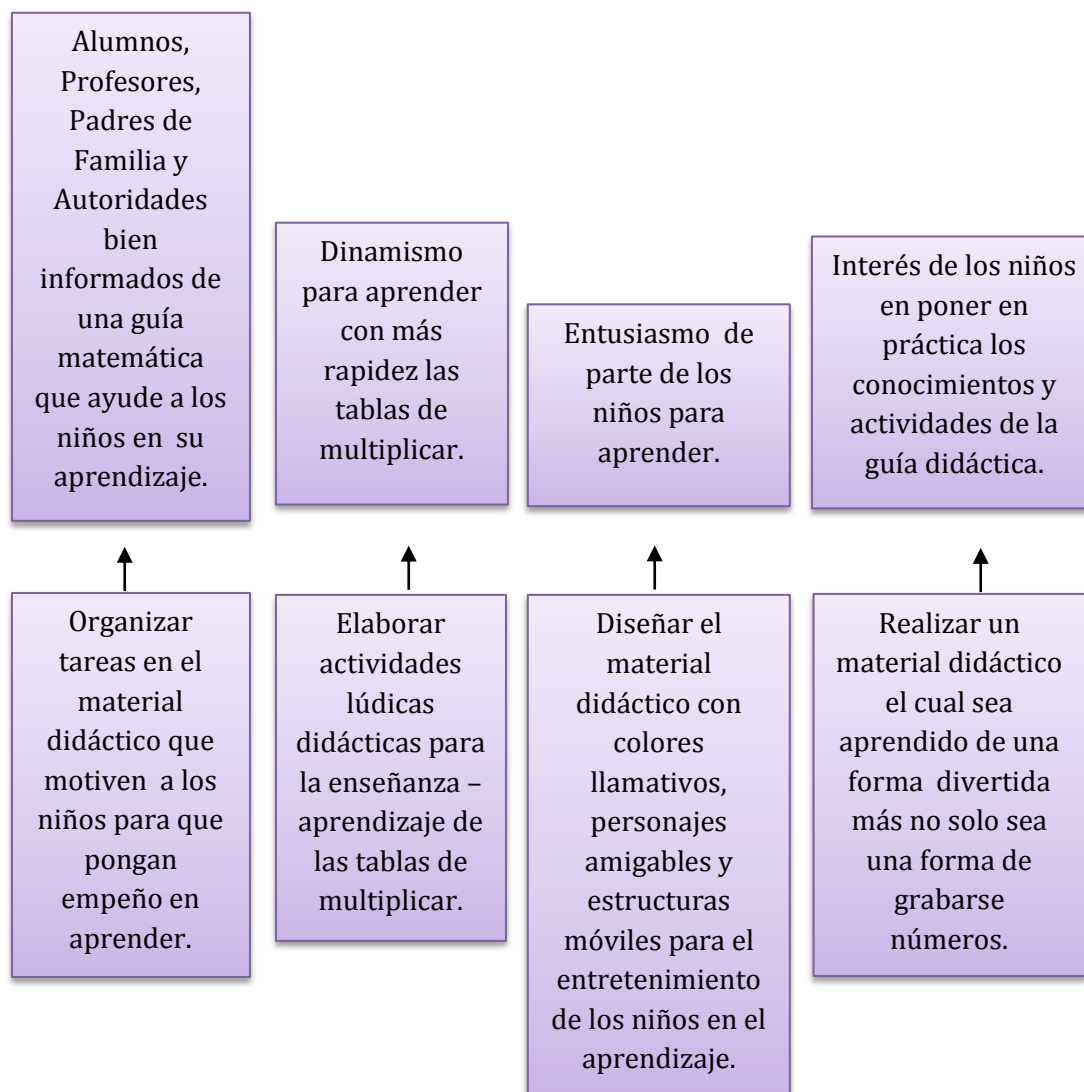


Tabla # 5

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



4.02 Tamaño del Proyecto

De acuerdo al conteo realizado al “Colegio Franciscano Alvernia” encontramos que el tamaño de nuestro proyecto es de:

60 niños

3 profesores

3 autoridades.

4.03 Localización del Proyecto

El proyecto se encuentra ubicado en el “Colegio Franciscano Alvernia” al norte del Distrito Metropolitano de la Ciudad de Quito

El proyecto toma lugar en este colegio ya que se busca ayudar a un mejor aprendizaje de las tablas de multiplicar.

4.04 Análisis Ambiental

En el aspecto negativo vemos que con la realización de esta guía matemática de las tablas de multiplicar provocaremos contaminación ambiental por el material utilizado como: papel y tintas, también provocaremos la tala de árboles pero para disminuir este aspecto negativo y aportar con el medio ambiente utilizaremos papel reciclado con un tamaño mínimo de gramaje y tintas vegetales.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



4.05 Análisis de Alternativas

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de un guía matemática y de esta forma poder ayudar a los niños que aprendan con claridad.	4	4	4	4	4	20	alta
Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	4	4	4	4	3	19	alta
Entusiasmo de parte de los niños para aprender	4	4	4	4	4	20	alta
Interés de los niños en poner en práctica la actividad de la guía didáctica.	3	3	3	4	4	17	alta

Tabla # 6

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



4.06 Diagrama de Estrategia

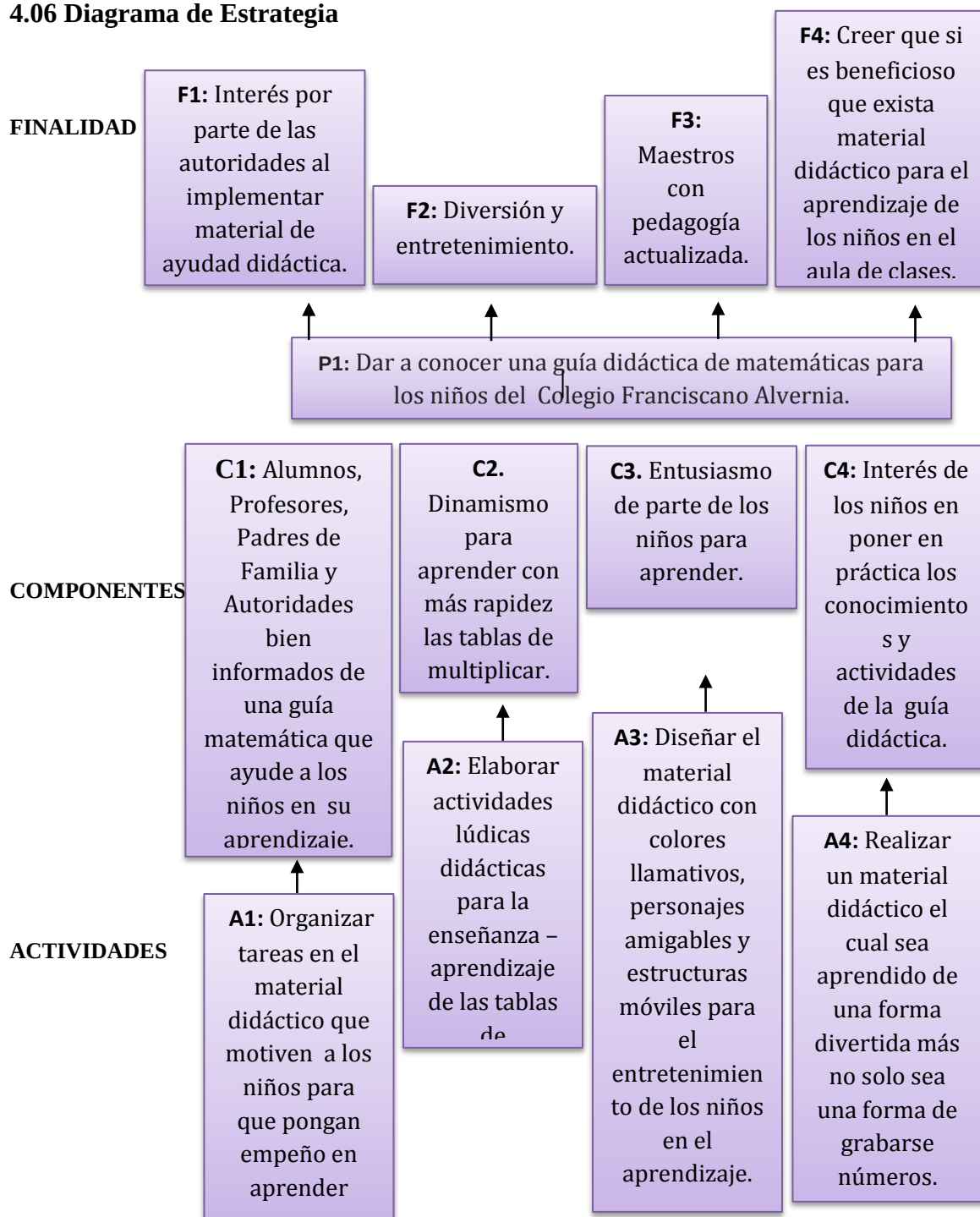


Tabla # 7

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



4.07 Construcción de Matriz de Marco Lógico

a. Revisión de Criterios para los indicadores

FINES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANT.	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
F1.	Interés por parte de las autoridades al implementar material de ayuda didáctica.	Disposición de las autoridades al adquirir material didáctico.	Alto	Optima	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Autoridades, Profesores, Padres de Familia, Alumnos
F2.	Diversión y entretenimiento.	Que el material sea didáctico.	Alto	Optima	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos.
F3.	Maestros con pedagogía actualizada	Profesores con una enseñanza moderna.	Alto	Optima	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Profesores
F4.	Crear que es beneficioso que exista material didáctico para el aprendizaje de los niños en el aula de clases.	Contar con un material didáctico que ayude al aprendizaje.	Alto	Optima	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Profesores Alumnos

Tabla # 8

PROPÓSITO

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANT.	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
P1.	Dar a conocer una guía didáctica de matemáticas para los niños del Colegio Franciscano Alvernia	El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. creación de una guía matemática	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades.

Tabla # 9

COMPONENTES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANT.	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
C1.	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de una guía matemática que ayude a los niños en su aprendizaje	Dar a conocer acerca de la guía matemática	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



C2.	Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	Haciendo dinámicas en donde interactúan los niños.	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos .
C3.	Entusiasmo de parte de los niños para aprender.	Ánimo de los niños al realizar las labores de la guía matemática	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos .
C4.	Interés de los niños en poner en práctica los conocimientos y actividades de la guía didáctica	Crear la guía matemática de una forma fácil de usar	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos .

Tabla # 10

ACTIVIDADES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANT.	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
A1.	Organizar tareas en el material didáctico que motiven a los niños para que pongan empeño en aprender	La guía contara con actividades didácticas	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscano Alvernia	Alumnos

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



A2.	Elaborar actividades lúdicas didácticas para la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar.	La guía contara con tareas divertidas	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscan o Alvernia	Alumnos
A3.	Diseñar el material didáctico con colores llamativos, personajes amigables y estructuras móviles para el entretenimiento de los niños en el aprendizaje.	La guía será diseñada exclusivamente para niños	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscan o Alvernia	Alumnos
A4.	Realizar un material didáctico el cual sea aprendido de una forma divertida más no solo sea una forma de grabarse números	La guía contara con actividades de entretenimiento	Alto	Optimo	12 meses	Colegio Franciscan o Alvernia	Profesores

Tabla # 11

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



B. Selección de Indicadores

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se pueden observar

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos

E: Es representativo

FINES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
F1.	Interés por parte de las autoridades al implementar material de ayuda didáctica	Disposición de las autoridades al adquirir material didáctico	X	X	X		X	4	Si
F2.	Diversión y entretenimiento	Que el material sea didáctico	X		X		X	3	Si
F3.	Maestros con pedagogía actualizada	Profesores con una enseñanza moderna	X		X		X	3	Si
F4.	Creer que si es beneficioso que exista material didáctico para el aprendizaje de los niños en el aula de clases	Contar con un material didáctico que ayude al aprendizaje	X			X	X	3	Si

Tabla # 12

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



PROPÓSITO

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
P1.	Dar a conocer una guía didáctica de matemáticas para los niños del Colegio Franciscano Alvernia	El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. creación de una guía matemática	X		X	X	X	4	Si

Tabla # 13

C. COMPONENTES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
C1.	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de una guía matemática que ayude a los niños en su aprendizaje	Dar a conocer acerca de la guía matemática	X		X	X	X	4	No
C2.	Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	Haciendo dinámicas en donde interactúan los niños.	X		X	X	X	4	Si
C3.	Entusiasmo de parte de los niños para aprender.	Ánimo de los niños al realizar las labores de la guía matemática	X		X		X	3	Si

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



C4.	Interés de los niños en poner en práctica los conocimientos y actividades de la guía didáctica	Crear la guía matemática de una forma fácil de usar	X		X		X	3	Si
------------	--	---	---	--	---	--	---	---	----

Tabla # 14

ACTIVIDADES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
A1.	Organizar tareas en el material didáctico que motiven a los niños para que pongan empeño en aprender	La guía contara con actividades didácticas	X		X	X	X	4	Si
A2.	Elaborar actividades lúdicas didácticas para la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar.	La guía contara con tareas divertidas	X	X	X	X	X	5	Si
A3.	Contar con la disposición de los alumnos y profesores para poner en práctica los debidos conocimientos porque más que un libro común es una forma de jugar aprendiendo.	La guía será diseñada exclusivamente para niños	X		X	X	X	4	Si

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



A4.	Realizar un material didáctico el cual sea aprendido de una forma divertida más no solo sea una forma de grabarse números	La guía contara con actividades de entretenimiento	X	X	X		X	4	Si
------------	---	--	---	---	---	--	---	---	----

Tabla # 15

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se puede observar

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos

E: Es representativo.

C. Medios de Verificación

FINES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsables
F1.	Interés por parte de las autoridades al implementar material de ayuda didáctica	Disposición de las autoridades al adquirir material didáctico	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
F2.	Diversión y entretenimiento	Que el material sea didáctico	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
F3.	Maestros con pedagogía actualizada	Profesores con una enseñanza moderna	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



F4.	Crear que si es beneficioso que exista material didáctico para el aprendizaje de los niños en el aula de clases	Contar con un material didáctico que ayude al aprendizaje	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
------------	---	---	----------------------	-----------------------	-----------	----------	---------------

Tabla # 16

PROPOSITO

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsables
P1.	Dar a conocer una guía didáctica de matemáticas para los niños del Colegio Franciscano Alvernia	El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. creación de una guía matemática	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora

Tabla # 17

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



COMPONENTES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsables
C1.	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de una guía matemática que ayude a los niños en su aprendizaje	Dar a conocer acerca de la guía matemática	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
C2.	Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	Haciendo dinámicas en donde interactúan los niños.	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
C3	Entusiasmo de parte de los niños para aprender.	Ánimo de los niños al realizar las labores de la guía matemática	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
C4.	Interés de los niños en poner en práctica los conocimientos y actividades de la guía didáctica	Crear la guía matemática de una forma fácil de usar	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora

Tabla # 18

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsables
A1.	Organizar tareas en el material didáctico que motiven a los niños para que pongan empeño en aprender	La guía contara con actividades didácticas	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
A2.	Elaborar actividades lúdicas didácticas para la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar.	La guía contara con tareas divertidas	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
A3.	Diseñar el material didáctico con colores llamativos, personajes amigables y estructuras móviles para el entretenimiento de los niños en el aprendizaje.	La guía será diseñada exclusivamente para niños	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora
A4.	Realizar un material didáctico el cual sea aprendido de una forma divertida más no solo sea una forma de grabarse números	La guía contara con actividades de entretenimiento	Internet entrevistas	Observación de campo.	Inductivo	12 meses	Investigadora

Tabla # 19

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



D. Supuestos

FINES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
F1.	Interés por parte de las autoridades al implementar material de ayuda didáctica	Poco interés de las autoridades al adquirir material didáctico	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Sea rechazado por la religión	Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal
F2.	Diversión y entretenimiento	Que ya exista material sea didáctico	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Sea rechazado por la religión	Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal
F3.	Maestros con pedagogía actualizada	Profesores con una enseñanza actual	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazado de parte de los profesores	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal
F4.	Creer que si es beneficioso que exista material didáctico para el aprendizaje de los niños en el aula de clases	tener un material didáctico que ayude al aprendizaje	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazado de parte de los profesores	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal

Tabla # 20

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



PROPOSITO

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
P1.	Dar a conocer una guía didáctica de matemáticas para los niños del Colegio Franciscano Alvernia	existencia una guía matemática	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los profesores	Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal

Tabla # 21

COMPONENTES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
C1.	Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de una guía matemática que ayude a los niños en su aprendizaje	conocer acerca de una guía matemática	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades	Consumo de tiempo Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal
C2.	Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	Niños imperativos	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los Alumnos	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



C3.	Entusiasmo de parte de los niños para aprender.	Poco animo de los niños al realizar las labores de la guía matemática	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los Alumnos	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal
C4.	Interés de los niños en poner en práctica los conocimientos y actividades de la guía didáctica	Crear una guía complicada de usar	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los Alumnos	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal

Tabla # 22

ACTIVIDADES

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
A1.	Organizar tareas en el material didáctico que motiven a los niños para que pongan empeño en aprender	La guía no cuente con actividades	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los profesores	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal
A2.	Elaborar actividades lúdicas didácticas para la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar.	La guía sea aburrida	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de diseño de la guía matemática	Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



A3.	Diseñar el material didáctico con colores llamativos, personajes amigables y estructuras móviles para el entretenimiento de los niños en el aprendizaje	La guía tenga un mal diseño	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los profesores y alumnos	Generar contaminación con el material que se use	Cambio de Normativa Legal
A4.	Realizar un material didáctico el cual sea aprendido de una forma divertida más no solo sea una forma de grabarse números	La guía contara con actividades no entretenidas	Falta de presupuesto	Falta de apoyo político por leyes	Rechazo de parte de los profesores	Consumo de tiempo	Cambio de Normativa Legal

Tabla # 23

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Matriz Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
F1: Interés por parte de las autoridades al implementar material de ayuda didáctica	Disposición de las autoridades al adquirir material didáctico	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Poco interés de las autoridades al adquirir material didáctico
C1: Alumnos, Profesores, Padres de Familia y Autoridades bien informados de una guía matemática que ayude a los niños en su aprendizaje	Dar a conocer acerca de la guía matemática	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	conocer acerca de una guía matemática
A1: Organizar tareas en el material didáctico que motiven a los niños para que pongan empeño en aprender	La guía contara con actividades didácticas	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	La guía no cuente con actividades

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



F2: Diversión y entretenimiento	Que el material sea didáctico	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Que ya exista material sea didáctico
C2: Dinamismo para aprender con más rapidez las tablas de multiplicar.	Haciendo dinámicas en donde interactúan los niños	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Niños imperativos
A2: Elaborar actividades lúdicas didácticas para la enseñanza – aprendizaje de las tablas de multiplicar.	La guía contara con tareas divertidas	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	La guía sea aburrida

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



F3: Maestros con pedagogía actualizada	Profesores con una enseñanza moderna	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Profesores con una enseñanza ya actual
C3: Entusiasmo de parte de los niños para aprender.	Ánimo de los niños al realizar las labores de la guía matemática	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Poco animo de los niños al realizar las labores de la guía matemática
A3: Diseñar el material didáctico con colores llamativos, personajes amigables y estructuras móviles para el entretenimiento de los niños en el aprendizaje	La guía será diseñada exclusivamente para niños	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	La guía tenga un mal diseño

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



F4: Creer que si es beneficioso que exista material didáctico para el aprendizaje de los niños en el aula de clases	Contar con un material didáctico que ayude al aprendizaje	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	tener un material didáctico que ayude al aprendizaje
C4: Interés de los niños en poner en práctica los conocimientos y actividades de la guía didáctica	Crear la guía matemática de una forma fácil de usar	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	Crear una guía complicada de usar
A4: Realizar un material didáctico el cual sea aprendido de una forma divertida más no solo sea una forma de grabarse números.	La guía contara con actividades de entretenimiento	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	La guía contara con actividades no entretenidas
P1: Dar a conocer una guía didáctica de matemáticas para los niños del Colegio Franciscano Alvernia	El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. creación de una guía matemática	Internet entrevistas Observación de campo Inductivo 12 meses Investigador	existencia de una guía matemática

Tabla # 24

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



CAPITULO V

5. LA PROPUESTA

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta

Diez reglas para hacer diseño editorial

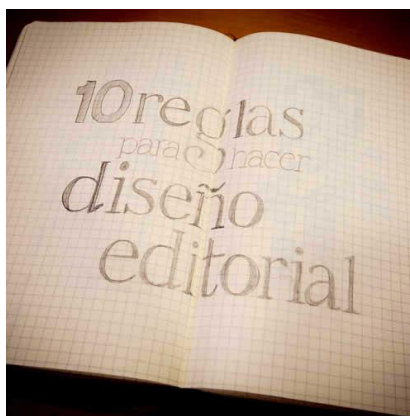


Grafico 1. Diseño editorial

El diseño editorial es una de las ramas más completas en el diseño gráfico, requiere no solamente de una buena dosis de creatividad, sino también de aplicar el idioma correctamente, utilizar los programas apropiados y conocer los pormenores de la producción, entre otras cosas. Se trate de un folleto o un libro de arte, resulta básico conocer las reglas, dominarlas y aplicarlas. Con base a experiencias ajenas y propias, presento aquí diez de ellas, sin pretender englobarlas a todas. Apenas recalcando algunas que son de suma importancia y muchas veces no se toman tanto en cuenta.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



1. Lee lo que diseñas

Parecerá muy obvio, pero es fácil detectar cuando se diseña un texto sin conocer la parte sensible de la información. En publicaciones cortas como folletos o revistas, leer los textos nos permitirá saber dónde cortar columnas, hacer tablas o apostilas, entender el lugar donde deben ser colocadas para dar dinamismo y orden de lectura. Lo mismo aplica en libros que no sean de texto corrido (como libros de arte, por ejemplo) y que en lo posible se empata o complementa el contenido con la parte gráfica.

Además, leer el texto nos permitirá adentrarnos en el tema de lo que diseñamos y podremos tomar decisiones creativas que incluso puedan llegar a ajustar los textos en pro de una comunicación más efectiva.

Comentario personal.- es necesario que estemos bien empapados del tema para poder realizarlo de una mejor manera con los conocimientos necesarios.

2. Haz la letra pequeña

Si vas a aplicar un diseño en un tamaño carta, seguramente despliegues la hoja de tal forma que se acople al tamaño del monitor. Entonces, cuando comienzas a usar tipografía dejas el tamaño que viene por omisión —que es de 12 puntos— porque lo alcanzas a leer perfectamente. Sin embargo, al imprimir el diseño te das cuenta de que la tipografía es grande. Este tema es muy recurrente en cuestiones de producción. Una letra

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



demasiado grande no solo ocupa mucho espacio sino que reduce el ancho de las columnas provocando que surjan balazos en la mancha tipográfica, muy difíciles de maniobrar, además de minimizar la libertad de aplicación de otros elementos en la misma página.

Lo más recomendable es, una vez seleccionada la tipografía a utilizar, imprimir una hoja con párrafos compuestos en diferentes tamaños (de 6 a 12 puntos, y luego de 14, 16, 18, 21, 24 y 36 para los títulos, subtítulos y balazos). Puedes hacer el mismo ejercicio con distintas interlíneas para entender cómo se comporta la mancha en cada combinación de fuente-tamaño-espaciado.

El tamaño de 12 puntos se usa en libros de texto infantiles y de texto corrido; para libros con textos cortos puede usarse en una escala de 9 a 11 puntos y para folletería y revistas los tamaños son mucho más pequeños, a veces desde los 7 hasta los 10 puntos, siendo 9 el más común. El tamaño de la tipografía varía según qué fuente se utilice. Una misma letra en Helvetica o Garamond puede presentar enorme diferencia, como puede verse a continuación.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Grafico 2. Tipografías

En este ejemplo se muestra diferentes especímenes de la letra «a», todas compuestas al mismo tamaño pero en diferentes fuentes. Es muy notoria la diferencia de tamaños entre ellas, la cual se da principalmente por la altura del eje de las x.

Comentario personal.- aquí nos enseñan cómo debemos usar la tipografía y en qué tamaño sería el conveniente.

3. Comienza tu archivo como original mecánico

Un caso típico: el proyecto está un día atrasado porque le han hecho correcciones de último momento y la imprenta no deja de llamar presionándote para que lo entregues a producción. Una vez aprobado comienzas a convertirlo en original mecánico, le pones los rebases, revisas los tamaños y resolución de las imágenes, terminas los folios y lo envías a producción en menos de media hora. Cuando sale impreso te das cuenta que hay elementos a los que se te pasó aplicar los rebases.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Eso es un problema grande que tiene muchas explicaciones no tanto relacionadas con tus conocimientos sobre cómo armar un original mecánico. En general es consecuencia de trabajar con el tiempo encima y la presión constante de tu cliente y de la imprenta. Pocas veces tenemos oportunidad de dar una última revisión suficientemente consciente, porque además hemos visto demasiado el proyecto y por lo mismo, los errores no saltan fácilmente a nuestra vista.

El mejor consejo para esto es que desde el principio trates tu archivo final como si ya estuvieras armando un original mecánico. Dedícate a hacer los rebases correspondientes y a revisar las imágenes desde que comienzas a aplicar el diseño, de esta forma reduces considerablemente el margen de error producido por la presión el día de la entrega.

Comentario personal.- un buen consejo que nos da es que manejemos de desde el primer día todos los paso completos como tamaño y revisión de todo el trabajo para que al último no se nos pase por alto alguna equivocación.

4. Mantén un solo estilo

Este es un descuido recurrente, especialmente cuando manejas textos independientes o que se encuentran separados por imágenes de forma reiterativa. Para lograr mantener un estilo único es necesario realizar un planteamiento claro del diseño antes de ejecutarlo.

Seleccionar la tipografía cuidadosamente y el formato de los textos: tamaño, interlínea, alineación, si llevará cortes de palabra, *Kerning y tracking*. También es importante que El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



plantees el espacio entre párrafos y lo combines con sangrías (excepto en el primer párrafo del texto, que nunca debe llevar). Si usas un espacio grande, entonces suprime las sangrías y si no dejas espacios entre párrafos, entonces sí colócalas, preferentemente de un cuadratín, es decir, del mismo tamaño de la tipografía que estás usando. El secreto es la constancia en todos estos aspectos a lo largo de tu publicación.

Además, una de las cosas que recomiendo es minimizar el número de fuentes. Realmente puedes plantear el diseño de una revista trabajando con una sola fuente — con sus respectivas variantes— y cambiarla en los títulos, subtítulos, balazos, tablas y textos alternos. Dicho en otras palabras, puedes hacer una publicación usando solo Frutiger, por ejemplo, y que no se sienta repetitivo o aburrido, solo es cuestión de creatividad.

Cuida igualmente el ancho de las columnas. Aunque las cajas de textos sean móviles, el ancho de una columna te ayudará a dar uniformidad al diseño.

Comentario personal.- debemos tener en cuenta que la tipografía es muy importante ya que determina de que se tratara el trabajo y es por eso que existen variedad de tipografías para que podamos diseñar de la mejor manera.

5. Cuida la ortografía

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Siempre he dicho que un diseñador serio sabe de ortografía. Si la tuya es mala siempre estarás expuesto a correcciones vergonzosas. Y, peor aún, si no hay alguien que revise tus trabajos antes de producirlos, a la vergüenza se sumarán problemas graves con tus clientes así como críticas brutales de los usuarios finales. Un diseñador no puede darse el lujo de tener mala ortografía, de no conocer las reglas más elementales del español así como los estilos de redacción.

Comentario personal.- este es un buen consejo todos los diseñadores debemos tener una buena ortografía, debemos revisar bien los trabajos finales para no obtener ninguna clase de errores.

6. Usa el programa correcto

Importar imágenes en Illustrator 88 era una misión imposible, lo mismo escribir texto en Photoshop 3.0 o hacer una imagen vectorizada en QuarkXPress o PageMaker. Con el paso del tiempo los programas se han robado ideas entre sí y comparten ya muchas herramientas comunes, de tal forma que cada día se vuelve más fácil independizarse de los demás programas para ejecutar ciertas tareas sencillas. Aun así, cada uno conserva en su base de trabajo elementos que lo definen y especializan para hacer determinadas tareas.

Es muy importante la decisión del programa a utilizar para ejecutar cualquier diseño. Un folleto de cuatro páginas se puede hacer en Illustrator o InDesign. Si no hay demasiados El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



textos o imágenes nos inclinaremos por el que mejor dominemos, pero si son 12 páginas, con muchos textos y fotos en alta resolución, hacerlo en Illustrator tendrá como consecuencia un archivo muy grande, lento y más dificultad para darle salida en preprints. Mucho peor aún si lo hacemos en un solo lienzo utilizando una capa o *layer* diferente para cada página (los *layers* no sirven para eso).

Utilizar el programa correcto es importante para trabajar más rápido, con mayor facilidad y reducir errores y complicaciones de producción. En diseño editorial no hay muchas opciones: InDesign o QuarkXPress para publicaciones que impliquen manejo de texto y muchas imágenes, Illustrator o CorelDraw! para productos editoriales pequeños como folletos en formato tríptico, por ejemplo, carteles o papelería, además de desarrollo de ilustraciones a base de vectores y Photoshop para imágenes con base en píxeles, como carteles, folletos de una sola cara y que no impliquen demasiadas cajas de texto.

Comentario personal.- debemos utilizar el programa q más nos convenga y se pueda desarrollar bien nuestro producto.

7. Boceta

Llevamos más de 20 años diseñando en computadoras, lo cual implica que las nuevas generaciones se van alejando poco a poco de los sistemas tradicionales de diseño.

Actualmente en todas las universidades del mundo se hace la aclaración que las El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



computadoras son la herramienta para la ejecución de ideas que nacen de nuestra mente, sin embargo, en la realidad es muy complicado desligarse de esta concepción. Cada vez son menos los estudiantes que bocetan antes de sentarse frente al ordenador, lo cual denigra la labor del diseño como una industria.

Bocetar tiene la ventaja de la ocasión: detener el auto en cualquier lado para plasmar una idea en una libreta o bien, experimentar rápidamente ideas o conceptos, además de que nos ayuda a diseñar sin la predisposición de una herramienta concebida en cualquier programa.

Comentario personal.- no debemos olvidar que bocetear es una buena opción, por esto no deberíamos de perder esta costumbre ya que así nos ayudara a plantear nuestras ideas.

8. Cuida las manchas tipográficas

La Biblia de Gutenberg, el primer libro impreso, tenía como característica una marcha tipográfica uniforme y muy estética. Con el paso del tiempo los tipos de letra se han adelgazado y limpiado. Los pesados y complicados remates se convirtieron en patines, que cada vez se hicieron más discretos hasta que hoy han desaparecido en más de la mitad de las fuentes existentes. Con ello, crear una mancha tipográfica efectiva se ha vuelto más difícil, ya que especialmente en las composiciones justificadas a ambos lados se tienden a abrir espacios que perforan la mancha tipográfica.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Controlarlos implica un conocimiento y sensibilidad especial sobre la tipografía. Saber ajustar el espacio entre palabras, el interletraje y los guiones para partir palabras implica un trabajo crítico. Cada vez más se adopta la justificación a la izquierda para evitar estos defectos, especialmente por la movilidad que implican los textos en internet. Sin embargo, es necesario siempre dominar este arte .

Comentario personal.- aquí nos explican que con el paso del tiempo las tipografías se han ido limpiando y han mejorado por eso se debe tener conocimiento de esto.

9. No uses *copy/paste*

Tanto Illustrator como InDesign tienen dos formas de importar imágenes: la primera es como un liga, es decir, colocar un previo de la imagen para que se pueda visualizar en el documento, pero que forzosamente está ligada al archivo de la imagen original y la otra, que cada vez usan más los estudiantes y contemporáneos, que es seleccionar la imagen en Photoshop y transportarla al documento con copiar/pegar, o *copy/paste*, como se le conoce comúnmente.

En un principio resulta muy cómodo, pero si se debe regresar al programa original para hacer algún retoque o corrección eso ya no es posible. Solo repitiendo la misma acción, lo cual va en detrimento de la calidad de la imagen. Esto hace que el proceso de pre prensa se complique, ya que no se puede comprobar la resolución correcta de las imágenes a través de los sistemas que alertan cuando hay un error (como *Preflight*).

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Finalmente, usar este método delata la falta de cuidado en detalles como manejo del color, puntos por pulgadas (*dpi*) y formato de color. Como lo explicamos en el punto 3, hacer de nuestro original un original mecánico es importante desde un principio.

Comentario personal.- debemos tener claro que podemos perder imágenes por no importar las imágenes así que podemos crear dos archivos del mismo para poder hacer las correcciones necesarias.

10. Jerarquiza

El diseño editorial podemos llevarlo a dos niveles distintos: el primero es para llamar la atención del lector e interesarlo en el tema, y el segundo para dar confort y dinamismo a la lectura. No siempre van juntos. En un artículo de una revista, por ejemplo, existen casi siempre tres niveles de lectura:

el primero es la portada del artículo, que por lo general se compone por el título y una imagen.

En segundo lugar está el balazo de introducción al texto, así como los demás regados por todo el artículo

y finalmente, el texto general.

La finalidad de esto es que primero *cachemos* al lector cuando hojear la revista. Si la imagen y el título le son atractivos automáticamente pasará al segundo nivel que es leer El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



los balazos del artículo. Hasta este punto el diseño editorial se comporta como publicidad, en el sentido que podemos jugar con los textos, colores, alineaciones, imágenes y más. Finalmente, si al lector le sigue interesando el tema, pasará al tercer y último nivel, que es permitir que la lectura del contenido se pueda desarrollar con comodidad. Aquí el diseño editorial se torna más formal en todas sus reglas y normas, ya que no es necesario seguir llamando la atención del lector.

Una regla extra. Aplica correctamente la tipografía

Un buen diseñador sabe usar la tipografía. A casi todos los diseñadores les gusta pero realmente no todos tienen esa sensibilidad para seleccionar y aplicar la fuente correcta. Habrá que imprimirla, de ver cómo funciona con el sustrato final, probar con interlíneas, con interletrajes y con los diferentes pesos y estilos que ofrece. No quise cerrar esta nota sin incluir esta regla, aunque rompa el nombre del artículo.

Comentario personal.- debemos manejar el diseño de tal forma que impacte al cliente o usuario paso a paso.

Bibliografía:

<http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial>

Informática

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Grafico 3. Informática

Hoy en día, su papel en el mundo de la ilustración de libros infantiles es básico, y las obras producidas son cada vez más interesantes e innovadoras.

La industria está dominada por el Macintosh de Apple. Se necesita un escáner y una impresora de gran formato.

Para el trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada.

Bibliografía:

<http://catalogo.artium.org/book/export/html/4628#sthash.s7WSUV7Y.dpuf>

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Guía Didáctica

1. LA GUIA DE ACTIVIDADES.-En esta presentación encontrara lo que es una guía de actividades y como al utilizarla de manera adecuada y así poder obtener resultados de excelente calidad. Bienvenidas y Bienvenidos LA GUIA DE ACTIVIDADES

2. La guía de actividades o guía didáctica es un documento creado por el tutor del curso, esta tiene por objeto orientar al estudiante en una tarea a desarrollar dentro del proceso de aprendizaje virtual. Usted, que ha participado ya en estudios virtuales entenderá la importancia de este documento. Del buen uso de esta herramienta, de su lectura detenida y su buena interpretación dependerá el resultados de la tarea a desarrollar. Bienvenidas y bienvenidos

3. Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



4. Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes: Presentación Objetivos generales Esquema resumen de los contenidos Temática de estudio Actividad o actividades a desarrollar Rúbrica de evaluación Bibliografía sugerida ¿Qué debe contener una guía de actividades?
5. ¿Dónde encuentro esta guía dentro de la plataforma de Profamilia Educa? Existen dos formas de hacerlo, la primera de es enviar la guía a través del correo electrónico, la segunda es directamente por la plataforma como lo indica la gráfica siguiente.
6. Recomendaciones Lea cuidadosamente la guía de actividades Cerciórese que la ha comprendido en su extensión Descárguela en su equipo para tener acceso fácil a ella Si le es posible imprímala para consultarla de forma inmediata. No dude en consultar cualquier inquietud que le surja con su tutor/a Contraste o compare su trabajo final con la guía, de forma que cumpla con los requisitos mínimos exigidos
7. En el verdadero éxito, la suerte no tiene nada que ver; la suerte es para los improvisados y aprovechados; y el éxito es el resultado obligado de la constancia, de la responsabilidad, del esfuerzo y de la organización. Ahora los y las invito a hacer un buen uso de las instrucciones para tener mejores resultados, y por qué no, aventúrense a construir una.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Comentario personal.- la guía didáctica en una ayuda de aprendizaje, la guía debe contener objetivos actividades y evaluaciones y están hechas para resultados positivos del estudiante.

Bibliografía:

Diana Lorena Ríos Pérez

<http://www.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>

5.02 Descripción de la herramienta

Illustrator CS3 es una herramienta desarrollada por Adobe, con la que podremos crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales.

Para entender cómo funciona este programa, lo primero es entender qué es un **gráfico vectorial**, y que diferencia existe con los gráficos basados en mapa de bits.

Un **mapa de bits** .- Las imágenes de mapa de bits, también conocidas como imágenes ráster, están compuestas por puntos individuales denominados **píxeles**, dispuestos y coloreados de formas diversas para formar un patrón.



Grafico 4. Illustrator

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



¿Qué es un **gráfico vectorial**?

Las **imágenes vectoriales**, también llamadas imágenes orientadas al objeto o imágenes de dibujo, se definen matemáticamente como **una serie de puntos unidos por líneas**.

Los elementos gráficos presentes en un archivo vectorial se denominan **objetos**. Cada objeto es una entidad completa con propiedades tales como color, forma, contorno, tamaño y posición en la pantalla, que están incluidas en su definición.

Considerando que cada objeto es una entidad completa, se puede mover, cambiar sus propiedades una y otra vez manteniendo su claridad y nitidez originales, sin afectar a los restantes objetos de la ilustración.

Los dibujos vectoriales no dependen de la resolución. Esto significa que se muestran con la máxima resolución permitida por el dispositivo de salida: impresora, monitor, etc. Por lo tanto, la calidad de imagen de tu dibujo será mejor si lo imprimes en una impresora de 600 puntos por pulgada (ppp) que en una impresora de 300 ppp.

En esta imagen podemos ver que un gráfico del mismo tamaño, pierde resolución al aumentarlo si se trata de un mapa de bits, pero no si se trata de un gráfico vectorial.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

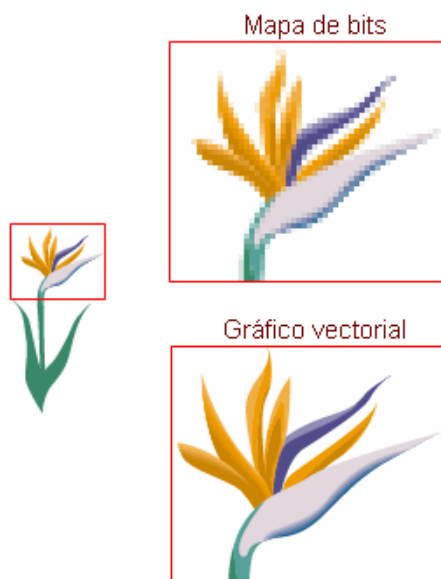


Grafico 5. Gráficos

Existen programas distintos para tratar estos dos tipos de gráficos. Programas como Photoshop o Paint Shop Pro trabajan sobre mapas de bits. Estos programas están más enfocados al tratamiento y retoque fotográfico. Otros programas, como Illustrator o Corel Draw trabajan con gráficos vectoriales. Estos programas son más utilizados para crear imágenes desde cero, aunque lo que creemos lo convirtamos después a un mapa de bits, guardándolo como un gif o un jpg.

Illustrator nos permite también generar un gráfico vectorial a partir de un mapa de bits. Todo esto lo veremos a lo largo del curso.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Bibliografía:

http://www.aulaclic.es/illustratorcs3/t_1_1.htm

Comentario personal.-

Este programa se utiliza para trabajos vectoriales para la creación de diseños y gráficos propios con un tamaño indefinido.

Con la ayuda de este programa pudimos realizar todo en cuento a la realización de una guía didáctica de matemáticas de las tablas de multiplicar, ya que se utilizó herramientas con las cuales se fue elaborando las piezas graficas que llevara la guía.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

DISEÑO EDITOREAL

5.03.01 Planificación

5.03.01.01 Propósito

Un mejor aprendizaje de las tablas de multiplicar

5.03.01.02 Tipo de publicación

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicación para los niños del Colegio Franciscano Alvernia ubicada en el Sector Norte del Distrito Metropolitano de Quito.

5.03.01.03 Temática

Esta guía trata la temática de aprender las tablas de multiplicar de una forma didáctica y divertida

5.03.01.04 Formato

En el formato que trabajaremos es un A4 vertical ya que como es un material elaborado para niños creo que la guía matemática de las tablas de multiplicar debe tener un tamaño que sea fácil de llevarlo.

5.03.01.05 Número de páginas

20 páginas

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.02 DESARROLLO

5.03.02.01 Mapa de Contenidos

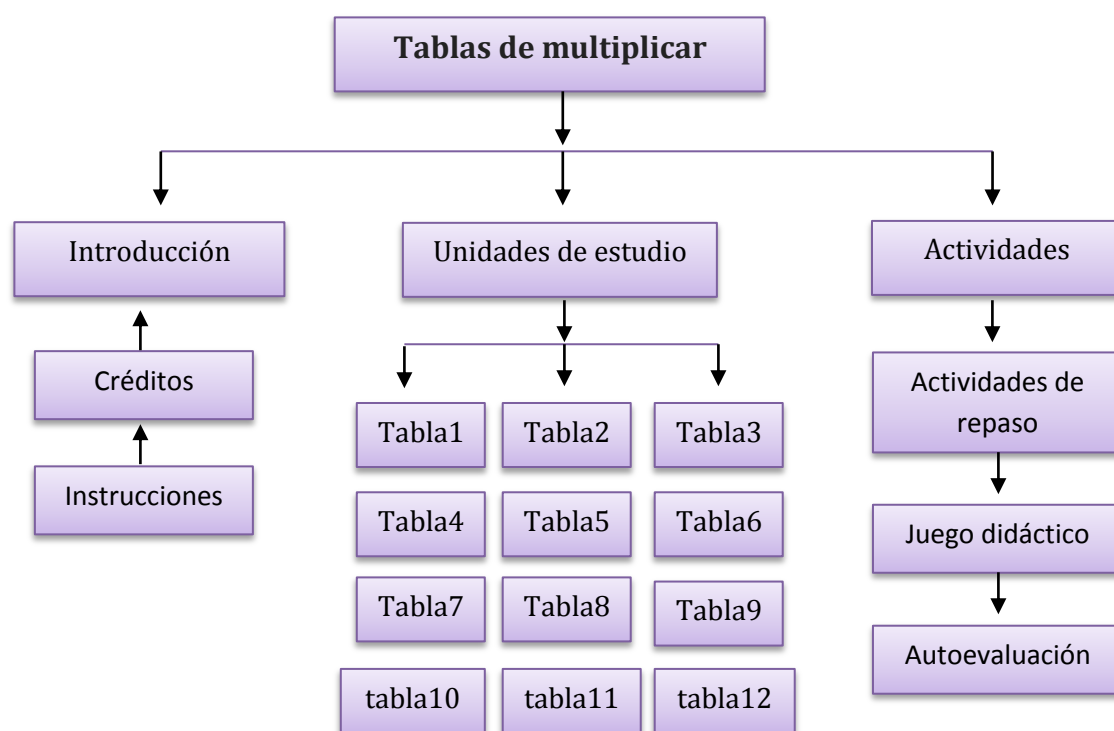


Tabla # 25

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.02.02 Estilos

Estilos.-

Estilo	Descripción	Familia Tipográfica
Para el logotipo	Miss Smarty Pants Skinny	A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
Reseña y sinopsis	Pristina	A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
Título de paginas	Organic Fridays	A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
Información páginas ,Instrucciones del juego	Harrington	A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Tabla # 26

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.02.03 Reticulas

En esta guía matemática de las tablas de multiplicar solo utilizaremos a una retícula en el programa de illustrator ya que no usaremos imágenes y todo será creado en este programa y el texto que contenga va en el mismo diseño.

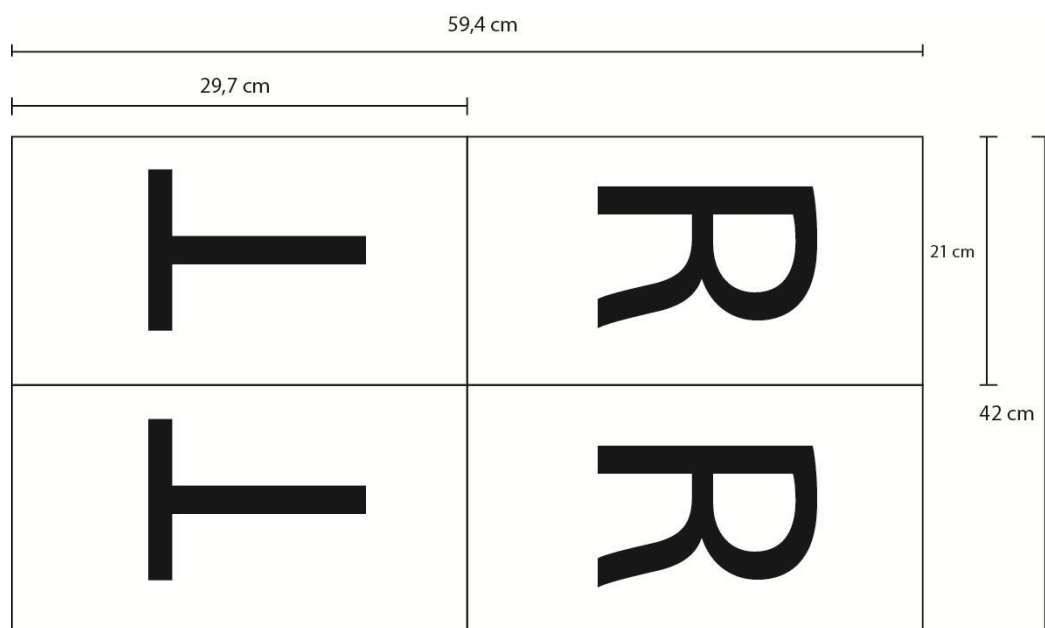


Grafico 6. Retícula

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Páginas de actividades

Tablas de multiplicar circulares.- estas tablas están compuestas por en el multiplicando ubicado en el círculo centro con un tamaño grande, el multiplicador en el siguiente círculo y el producto (resultado) al final del ultimo círculo. Para que estas funciones en la guía sean superficiales ya que irán colocadas por fuera con unos ojales de metal el cual les hará girar, estas giraran para que el niño al momento de usar la guía vaya igualando los colores respectivos y ese sea el resultado correcto de la multiplicación.

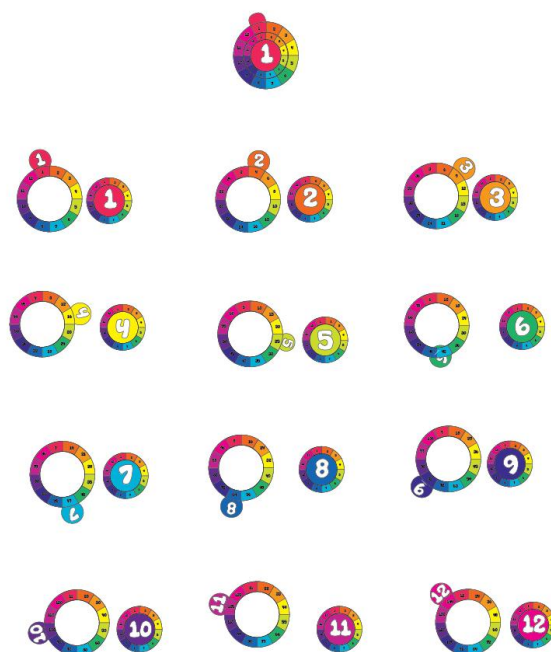


Grafico 7. Tablas redondas

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Tablas de multiplicar prácticas.- estas tablas de multiplicar irán al final de la guía didáctica y también serán impresas y unidas por un ojal para que los niños las lleven a todas partes y repasen los momentos libres.

1 $1 \times 1 = 1$ $1 \times 2 = 2$ $1 \times 3 = 3$ $1 \times 4 = 4$ $1 \times 5 = 5$ $1 \times 6 = 6$ $1 \times 7 = 7$ $1 \times 8 = 8$ $1 \times 9 = 9$ $1 \times 10 = 10$ $1 \times 11 = 11$ $1 \times 12 = 12$	2 $2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$ $2 \times 10 = 20$ $2 \times 11 = 22$ $2 \times 12 = 24$	3 $3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$ $3 \times 10 = 30$ $3 \times 11 = 33$ $3 \times 12 = 36$
4 $4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$ $4 \times 10 = 40$ $4 \times 11 = 44$ $4 \times 12 = 48$	5 $5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$ $5 \times 10 = 50$ $5 \times 11 = 55$ $5 \times 12 = 60$	6 $6 \times 1 = 6$ $6 \times 2 = 12$ $6 \times 3 = 18$ $6 \times 4 = 24$ $6 \times 5 = 30$ $6 \times 6 = 36$ $6 \times 7 = 42$ $6 \times 8 = 48$ $6 \times 9 = 54$ $6 \times 10 = 60$ $6 \times 11 = 66$ $6 \times 12 = 72$
7 $7 \times 1 = 7$ $7 \times 2 = 14$ $7 \times 3 = 21$ $7 \times 4 = 28$ $7 \times 5 = 35$ $7 \times 6 = 42$ $7 \times 7 = 49$ $7 \times 8 = 56$ $7 \times 9 = 63$ $7 \times 10 = 70$ $7 \times 11 = 77$ $7 \times 12 = 84$	8 $8 \times 1 = 8$ $8 \times 2 = 16$ $8 \times 3 = 24$ $8 \times 4 = 32$ $8 \times 5 = 40$ $8 \times 6 = 48$ $8 \times 7 = 56$ $8 \times 8 = 64$ $8 \times 9 = 72$ $8 \times 10 = 80$ $8 \times 11 = 88$ $8 \times 12 = 96$	9 $9 \times 1 = 9$ $9 \times 2 = 18$ $9 \times 3 = 27$ $9 \times 4 = 36$ $9 \times 5 = 45$ $9 \times 6 = 54$ $9 \times 7 = 63$ $9 \times 8 = 72$ $9 \times 9 = 81$ $9 \times 10 = 90$ $9 \times 11 = 99$ $9 \times 12 = 108$
10 $10 \times 1 = 10$ $10 \times 2 = 20$ $10 \times 3 = 30$ $10 \times 4 = 40$ $10 \times 5 = 50$ $10 \times 6 = 60$ $10 \times 7 = 70$ $10 \times 8 = 80$ $10 \times 9 = 90$ $10 \times 10 = 100$ $10 \times 11 = 110$ $10 \times 12 = 120$	11 $11 \times 1 = 11$ $11 \times 2 = 22$ $11 \times 3 = 33$ $11 \times 4 = 44$ $11 \times 5 = 55$ $11 \times 6 = 66$ $11 \times 7 = 77$ $11 \times 8 = 88$ $11 \times 9 = 99$ $11 \times 10 = 110$ $11 \times 11 = 121$ $11 \times 12 = 132$	12 $12 \times 1 = 12$ $12 \times 2 = 24$ $12 \times 3 = 36$ $12 \times 4 = 48$ $12 \times 5 = 60$ $12 \times 6 = 72$ $12 \times 7 = 84$ $12 \times 8 = 96$ $12 \times 9 = 108$ $12 \times 10 = 120$ $12 \times 11 = 132$ $12 \times 12 = 144$

Grafico 8. Tablas rectangulares

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Personajes.- los personajes son coloridos y en su diseño se los hizo felices para que los niños se identifiquen y sientan el entusiasmo en aprender las tablas de multiplicar.



Grafico 9. Personajes

Números.- los números están elaborados con la tipografía casual y se les dio un diseño atractivo colocándoles ojos, cejas, bocas y manitos así estos personajes toman realismo y se vuelven dibujos animados que encantarán a los niños.



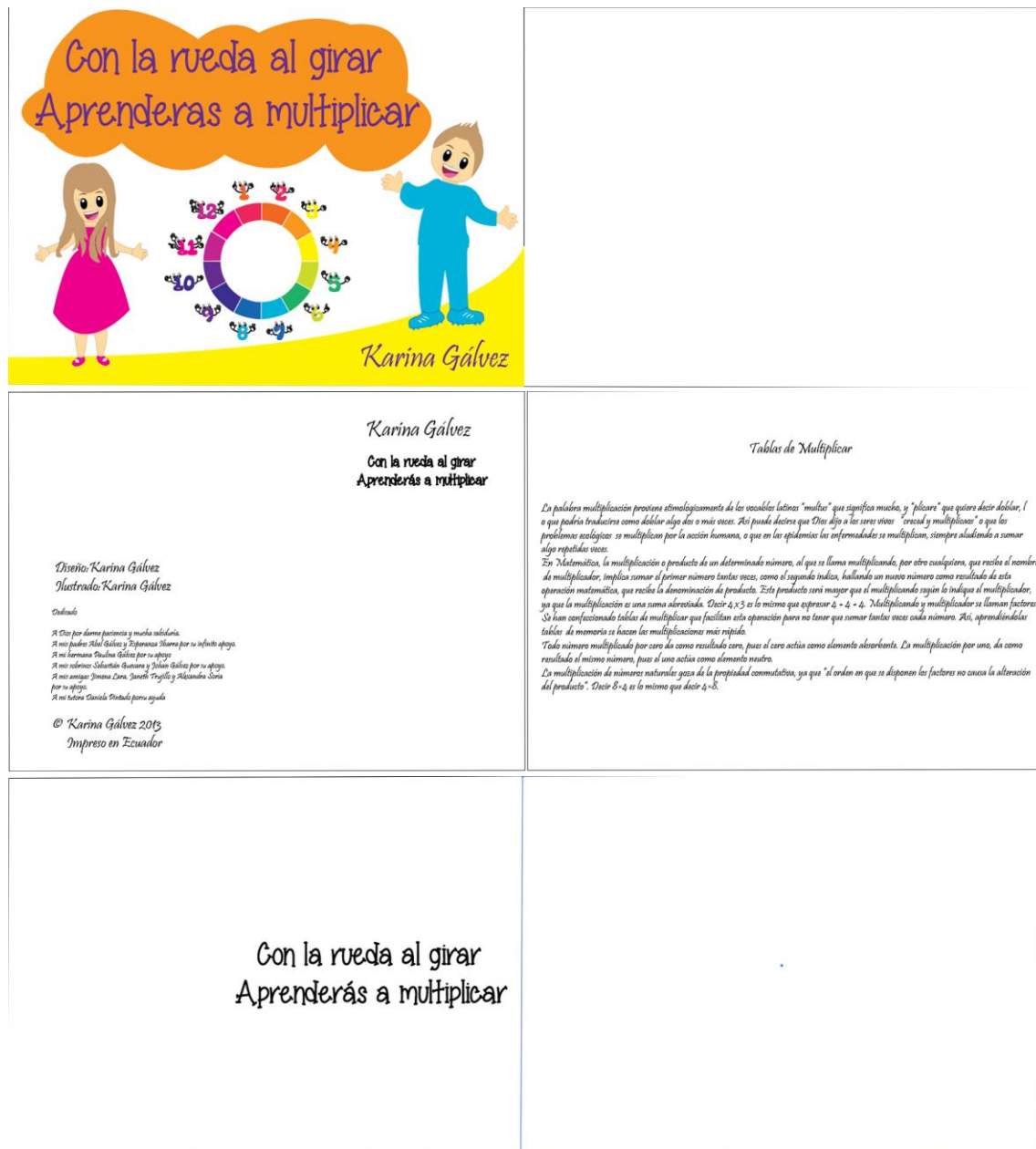
Grafico 10. Números

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.

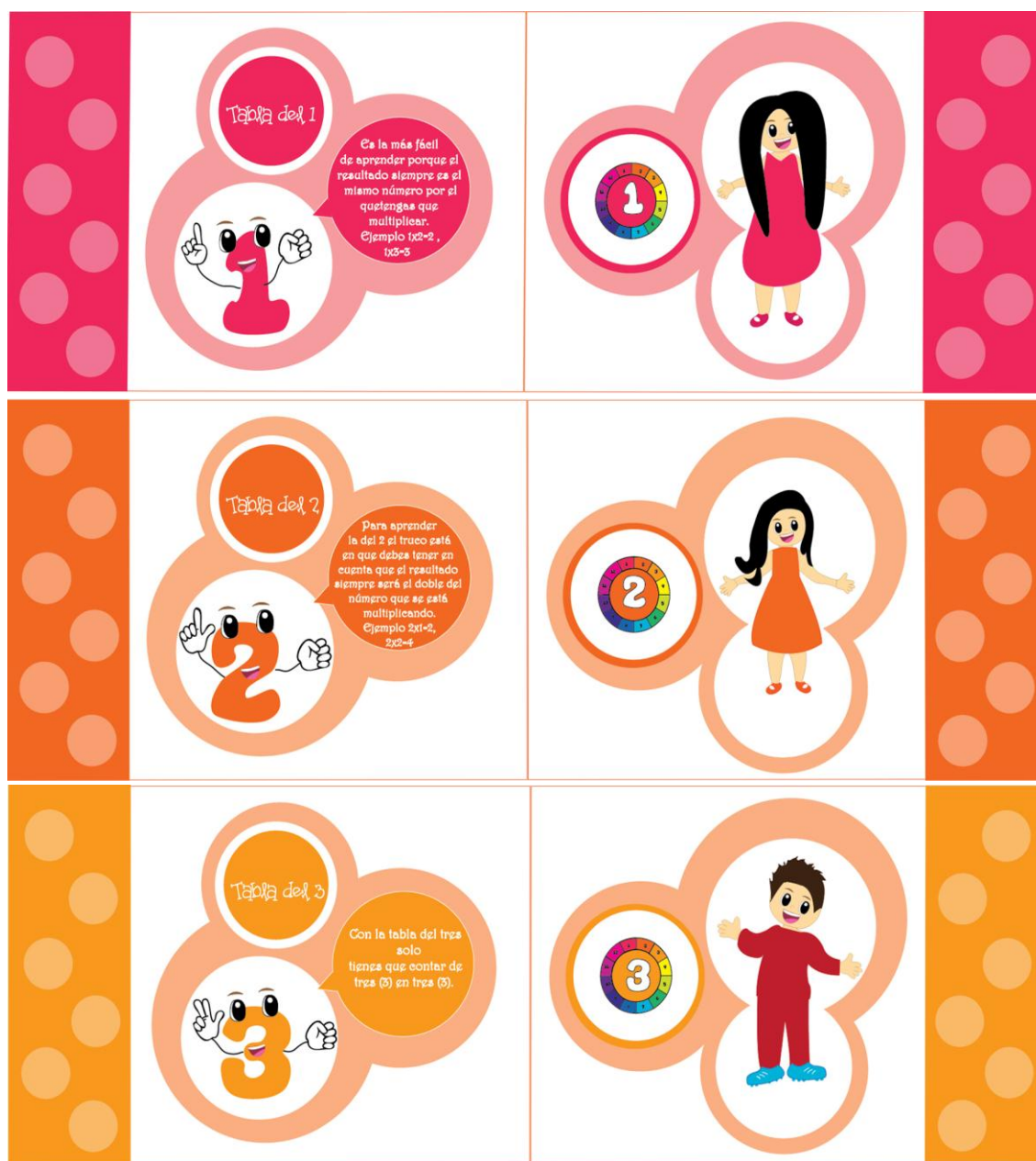


5.03.02.04 Diagramación

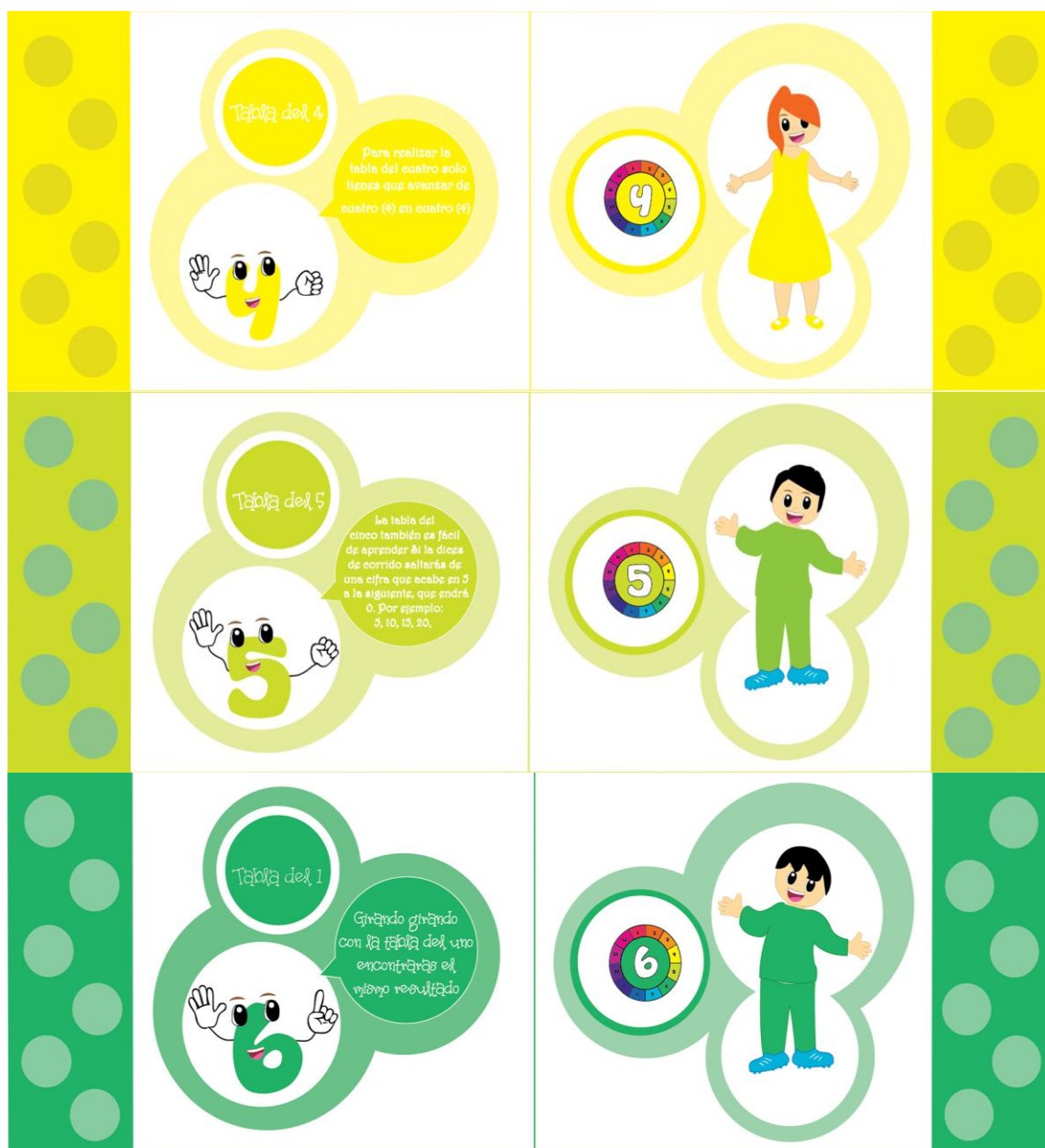
Aquí colocamos las páginas



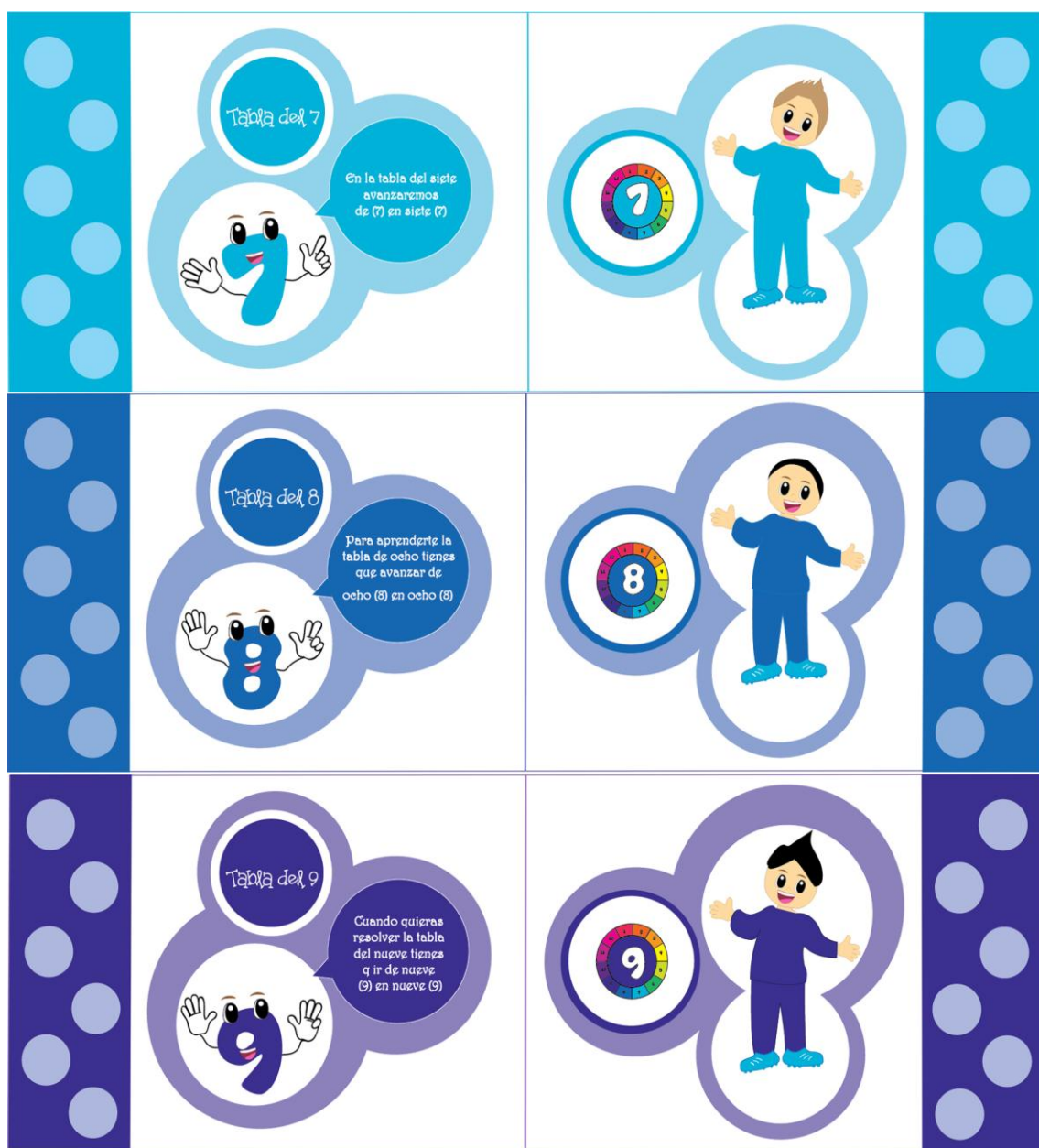
El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



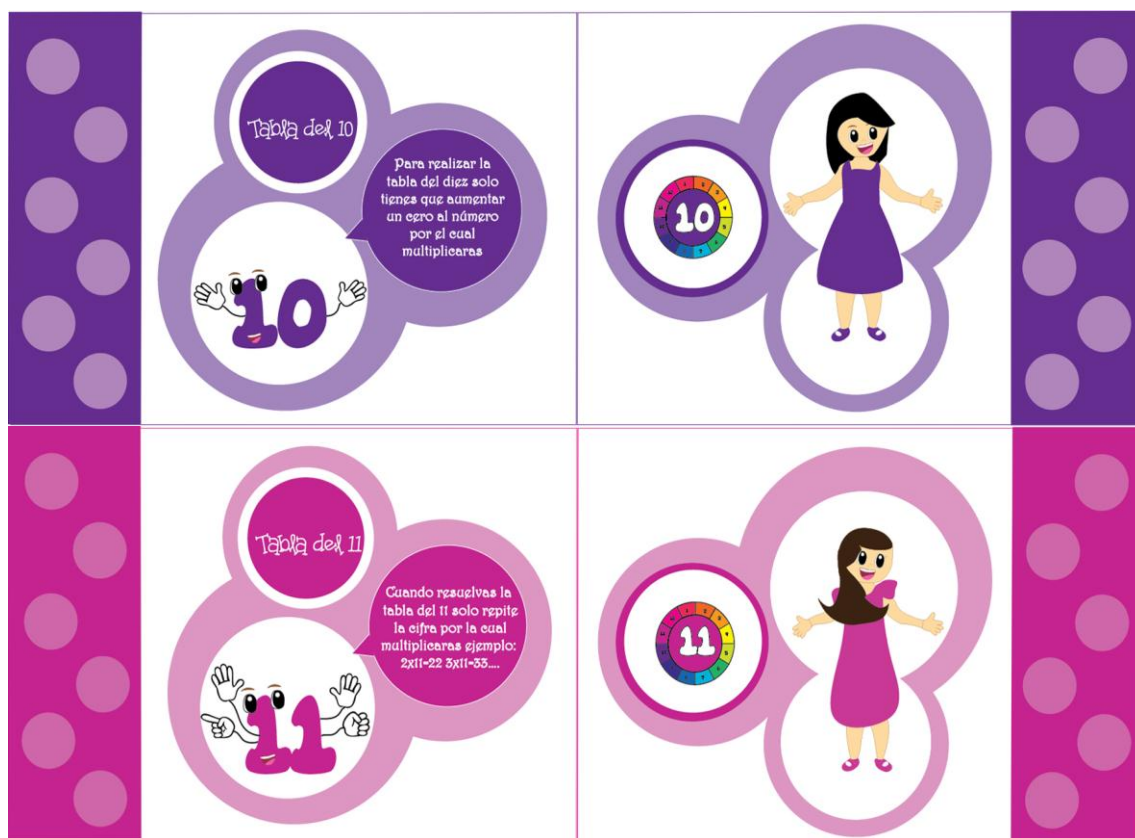
El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Tabla del 12

Para aprender esta tabla tienes que contar de doce (12) en doce (12)

Evaluación

t.-Completa la tabla

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

t.-Completa el resultado

$12 \times 2 =$	$12 \times 3 =$	$12 \times 4 =$	$12 \times 5 =$	$12 \times 6 =$	$12 \times 7 =$	$12 \times 8 =$	$12 \times 9 =$	$12 \times 10 =$	$12 \times 11 =$	$12 \times 12 =$
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------

t.-Descubre el número que falta

$12 \times 10 = 120$	$12 \times 11 = 132$
$12 \times 12 = 144$	$12 \times 13 = 156$
$12 \times 14 = 168$	$12 \times 15 = 180$
$12 \times 16 = 192$	$12 \times 17 = 204$
$12 \times 18 = 216$	$12 \times 19 = 228$
$12 \times 20 = 240$	$12 \times 21 = 252$
$12 \times 22 = 264$	$12 \times 23 = 276$
$12 \times 24 = 288$	$12 \times 25 = 300$
$12 \times 26 = 312$	$12 \times 27 = 324$
$12 \times 28 = 336$	$12 \times 29 = 348$
$12 \times 30 = 360$	$12 \times 31 = 372$
$12 \times 32 = 384$	$12 \times 33 = 396$
$12 \times 34 = 408$	$12 \times 35 = 420$
$12 \times 36 = 432$	$12 \times 37 = 444$
$12 \times 38 = 456$	$12 \times 39 = 468$
$12 \times 40 = 480$	$12 \times 41 = 492$
$12 \times 42 = 504$	$12 \times 43 = 516$
$12 \times 44 = 528$	$12 \times 45 = 540$
$12 \times 46 = 552$	$12 \times 47 = 564$
$12 \times 48 = 576$	$12 \times 49 = 588$
$12 \times 50 = 600$	$12 \times 51 = 612$
$12 \times 52 = 624$	$12 \times 53 = 636$
$12 \times 54 = 648$	$12 \times 55 = 660$
$12 \times 56 = 672$	$12 \times 57 = 684$
$12 \times 58 = 696$	$12 \times 59 = 708$
$12 \times 60 = 720$	$12 \times 61 = 732$
$12 \times 62 = 744$	$12 \times 63 = 756$
$12 \times 64 = 768$	$12 \times 65 = 780$
$12 \times 66 = 792$	$12 \times 67 = 804$
$12 \times 68 = 816$	$12 \times 69 = 828$
$12 \times 70 = 840$	$12 \times 71 = 852$
$12 \times 72 = 864$	$12 \times 73 = 876$
$12 \times 74 = 888$	$12 \times 75 = 900$
$12 \times 76 = 912$	$12 \times 77 = 924$
$12 \times 78 = 936$	$12 \times 79 = 948$
$12 \times 80 = 960$	$12 \times 81 = 972$
$12 \times 82 = 984$	$12 \times 83 = 996$
$12 \times 84 = 1008$	$12 \times 85 = 1020$
$12 \times 86 = 1032$	$12 \times 87 = 1044$
$12 \times 88 = 1056$	$12 \times 89 = 1068$
$12 \times 90 = 1080$	$12 \times 91 = 1092$
$12 \times 92 = 1104$	$12 \times 93 = 1116$
$12 \times 94 = 1128$	$12 \times 95 = 1140$
$12 \times 96 = 1152$	$12 \times 97 = 1164$
$12 \times 98 = 1176$	$12 \times 99 = 1188$
$12 \times 100 = 1200$	

Sinopsis

En esta Guía Didáctica de las Tablas de Multiplicar vas a encontrar actividades que te ayudaran aprender de una forma facil, didáctica y divertida.

La guía didáctica esta diagramada de tal forma que impacte al grupo objetivo usando colores tipografías y diseños llamativos aquí colocamos todas las tablas de multiplicar.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



Evaluación.- estructuramos una evaluación final para los niños esta contiene ejercicios prácticos y de una forma atractiva por el diseño empleado para los ojos de ellos y esta sea realizada por los mismos.

Actividad.- juego didáctico, realizamos un juego para que este incentive a los niños a practicar las tablas de multiplicar.

**Con la rueda al girar
Aprenderas a multiplicar**

Instrucciones del juego

Nº de participantes:
preferible que sea un número par de jugadores.

Edades:
desde 6 años hasta todos los que quieren participar.

Que incentive la guía didáctica:
la concentración atención y rapidez.

Comienzo del juego:
Escoge tu pareja de juego
Tienes contigo la ruleta de números

Como se juega:
Uno de los dos empieza girando la rueda de números, el número que le salga será el número de tabla de multiplicar que debe decir sin fallar, si tiene fallas se las va contabilizando hasta el final de juego, al finalizar el primer jugador, le toca al siguiente la misma rutina, entonces al final se contará las fallas de cada uno y el que tenga menores fallas será el ganador.
pueden repetir si les gusta y así aprenderán las tablas de multiplicar de una forma fácil y divertida.

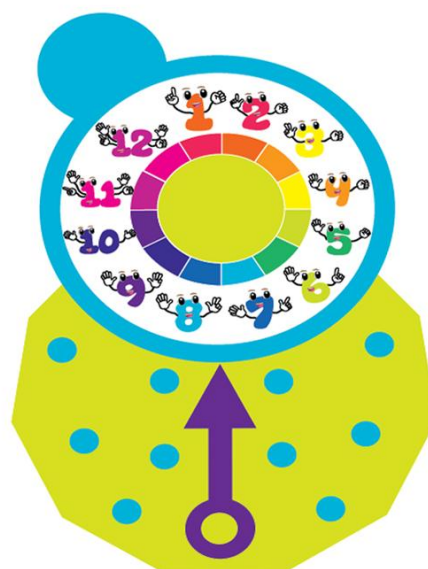


Grafico 11. Juego

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.02.05 Imagen corporativa



Grafico 12. Logotipo

Logotipo

El logotipo está compuesto por tres figuras en forma de luna que dan la impresión de girar ya que la guía se trata de ir girando para multiplicar y para realizar el juego de la misma manera, tiene los colores corporativos amarillo naranja y fucsia, dice multiplicando y su tipografía es casual.

Nombre de la guía didáctica



Grafico 13. Nombre

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



El nombre tiene la tipografía miss smarty pants ski , esta tipografía la usamos porque es muy llamativa al momento de verla y va con el grupo objetivo, la tipografía lleva de fondo en forma de nube que le hace sobresalir en cuanto al color escogimos el color naranja para la forma de nube de fondo porque Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo, y el naranja en la tipografía porque expresa importancia, creatividad.

5.03.02.06 Portada y contraportada

La portada está compuesta por:

El nombre de la guía, personajes y una ruleta de número y el nombre de ilustrador y autor.

La contraportada estará compuesta por: La sinopsis



Grafico 14. Portada y contraportada

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



5.03.03 Maquetación

5.03.03.01 Pre_prensa

El armado es un área de impresión de 66*36 cm respetando el medianil de 0,5cm y los márgenes superiores-inferiores, llevara guías de corte color, papel couche, este trabajo se lo realizara en ilustrador.

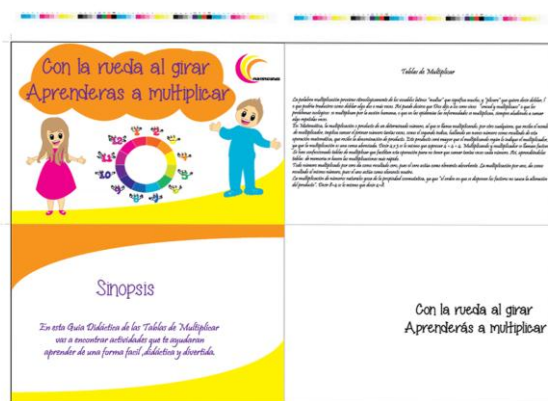


Grafico 15. Armado

5.03.03. Prensa

La máquina offset de impresión a utilizar va hacer una KORD 45*64

5.03.03.04 Post Prensa

Los terminados gráficos, la portada y contra portada serán laminadas para que tenga brillo y estén protegidos, se imprimirá en papel couche de 300g, la guía didáctica será encolada y refilada los bordes sobrantes, se imprimirá en offset.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



5.03.04 Marketing y Distribución

En cuanto a promover la Guía Didáctica realizaremos afiches. Los afiches serán colocados en la institución educativa Colegio Franciscano Alvernia, en lugares cerca donde se realice la matriculación de los estudiantes, con el fin de llegar al grupo objetivo.



Grafico 16. Afiche

Etapa	Tiempo	Pieza
Información	1 Mes	Afiche

Tabla # 27

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



CAPITULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Humano:

De recurso humano tenemos las actividades que desempeñaran las personas a las que va dirigida la guía didáctica, esto se realizaron con la finalización de la guía ya que es un medio de información y ayuda didáctica dirigido al grupo objetivo pero además abarca mucha más gente como el personal de la institución y la familia , este proyecto me ha permitido conocer a las personas que interesaran de la guía didáctica y las mismas me han brindado la ayuda necesaria para la elaboración satisfactoria.

Tecnológico:

Software

- ❖ Adobe Illustrator: En el cual se realizaron todos los diseños de la de la guía didáctica como, la portada, contraportada, las páginas, las actividades, las instrucciones, las ilustraciones. Se realizó también los Afiches y volantes para la promoción de la Guía Didáctica.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



Hardware

❖ Pc: Samsung

Procesador: Intel Core i7

6.02 Presupuesto

1) Gastos

Descripción	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento
Internet x 6 meses	\$ 0.20	\$ 120.00	Personal
Servicios Básicos	\$ 15.00	\$ 75.00	Personal
Suministros de Oficina	\$ 3.00	\$ 25.00	Personal
Copias	\$ 4.00	\$ 40.00	Personal
Impresiones	\$ 3.00	\$ 30.00	Personal
Anillados	\$ 5.00	\$ 50.00	Personal
Empastado	\$ 20.00	\$ 20.00	Personal
Transporte	\$ 0.25	\$ 40.00	Personal
Otros	\$ 10.00	\$ 40.00	Personal
TOTAL		\$ 440.00	

Tabla # 28

6.03 Cronograma

N°	Actividad	Responsable	Tiempo					
			Mes	Semana				Resultados Esperados
				1	2	3	4	
1	Investigar todos los antecedentes del tema.	Investigadora	Mayo	x	x	x	x	Información seleccionada sobre el tema.
2	Investigar sobre las tablas de multiplicar	Investigadora	Mayo	x	x	x	x	Información recopilada.
3	Capítulo I	Investigadora	Junio	x				Información

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



	finalizado							finalizada
4	Identificación de los Involucrados	Investigadora	Junio		x			Analizar a los involucrados en el tema.
5	Capítulo II finalizado	Investigadora	Junio				x	involucrados
6	Seleccionar información de las tablas de multiplicar	Investigadora	Julio	x	x	x		Información organizada.
7	Analizar los problemas y objetivos	Investigadora	Julio		x			Árbol de Problemas y Objetivos realizados
8	Análisis de Alternativas, tamaño y localización del proyecto.	Investigadora	Julio	x	x	x	x	Indicadores, Medios de Verificación y Supuestos realizados.
9	Realizar la Matriz del Marco Lógico	Investigadora	Julio				x	Matriz Marco Lógico
10	Desarrollo de la Propuesta, diagramación de la guía didáctica	Investigadora	Agosto	x	x	x	x	Correcciones
11	Diseño de personajes y actividades de la guía didáctica	Investigadora	Agosto	x	x	x	x	Información recopilada.
12	Guía didáctica Diagramada	Investigadora	Septiembre	x	x			Propuesta
13	Gastos del proyecto	Investigadora	Septiembre				x	Presupuesto
14	Conclusiones y Recomendaciones	Investigadora	Septiembre				x	Capítulo 6 y 7

Tabla # 29

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



CAPITULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

- ❖ Se realizó un adecuado diseño de la guía didáctica para su publicación, para un mejor aprendizaje de los niños, ya que realizamos una adecuada recopilación de datos acerca de las tablas de multiplicar.
- ❖ Este proyecto requiere un laborioso trabajo de información e investigación en cuanto a las tablas de multiplicar.
- ❖ La publicación de la guía didáctica permite que los profesores conozca acerca de un mejor método de aprendizaje en cuanto a las tablas de multiplicar.
- ❖ El proyecto me ha permitido conocer de cerca la dificultad de aprender las tablas de multiplicar, y de esta forma las personas involucradas me han brindado su apoyo y ayuda necesaria para la realización de la guía didáctica.
- ❖ La guía didáctica permitirá que cada vez haya más niños aprendiendo las tablas de multiplicar de una forma fácil y divertida.
- ❖ Con la publicación de esta guía didáctica se lograra que muchos niños ya no tengan dificultad al momento de aprender las tablas de multiplicar.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de Quito.



- ❖ La elaboración de la guía didáctica permitirá que a futuro los diseñadores gráficos se preocupen también por la educación y difundan más materiales como este.
- ❖ Realizar este trabajo me a llenado de satisfacción por lo que me gustaría llegar al objetivo propuesto.
- ❖ Esta guía ayudara a la familia la institución los profesores y los niños
- ❖ Al terminar este trabajo estamos seguros que aportaremos para una mejor educación.

7.02 recomendaciones

- ❖ Usar tipografías que sean fácil de leer pero que al mismo tiempo sean de agrado para los niños.
- ❖ Usar personajes ya que los niños suelen identificarse y de esta manera les atraerá
- ❖ Usar colores llamativos pero al mismo tiempo legibles para que la guía didáctica sea de su agrado.
- ❖ Se recomienda que al momento de usar la guía didáctica esta sea utilizada con cuidado y no sea maltratada.
- ❖ Esperamos sea del agrado de las personas que la utilizaran y estas le den el mejor uso.

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.



7.03 biografía

Net grafías

- ❖ ¹ (Mario Balcáza. 10 reglas para hacer editoreal. Disponible en: <http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editoria>)
- ❖ ² (Salisbury Martin. (2005) Barcelona. Ilustración de libros infantiles. Disponible en: <http://catalogo.artium.org/book/export/html/4628#sthash.s7WSUV7Y.dpuf>)
- ❖ ³ (Diana Lorena Ríos Pérez. (2009). Disponible en: <http://www.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>).
- ❖ ⁴ (aula.com. Ilustrador Disponible en: http://www.aulaclic.es/illustratorcs3/t_1_1.htm)

Bibliografías

- ❖ ¹ (Matemáticas Mamut . (2006-2013). Mamut Matemáticas Multiplicación 1: Domine las tablas de multiplicación.)
- ❖ ² (El Fabuloso Libro de las Tablas de Multiplicar. (2003) Barcelona)
- ❖ ³ (Aprendiendo las Tablas de Multiplicar.(2011) España. José R. Gómez.)
- ❖ ⁴ (El mundo de Squeak (2005). Ana M. Pizarro Galán, Antonio Paniagua Navarro, Francisco Torres Escobar, Jorge Fuego Díaz, Máximo Prudencio, Valentín Roldan.)

El diseño editorial en la didáctica del aprendizaje. Creación de una guía matemática cuya temática se encuentra enfocada en las tablas de multiplicar para los niños del colegio franciscano Alvernia ubicada en el sector norte del distrito metropolitano de quito.