



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO Y APOYO AUDIOVISUAL PARA EL APRENDIZAJE DE GUITARRA DIRIGIDO A NIÑOS DE 7 A 11 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SALESIANA MARÍA AUXILIADORA”

AUTOR:

PAULO RENE CAMPOVERDE BUESTAN

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTORES:

• DIS. TATIANA PEÑA

CUENCA – ECUADOR, 2024

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su autor **Paulo Rene Campoverde Buestan**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

SUDAMERICANO



Cuenca, 29 de julio de 2024

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en los literales i); y j) del artículo 66 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el/la/ estudiante Paulo Campoverde cuyo título es “**ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO Y APOYO AUDIOVISUAL PARA EL APRENDIZAJE DE GUITARRA DIRIGIDO A NIÑOS DE 7 A 11 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA MARÍA AUXILIADORA**”, otorgando la calificación de **49/50**.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,


FIRMA

Dis. Tatiana Peña Fernandez

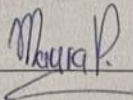
H. A. 08092



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **PAULO RENÉ CAMPOVERDE BUESTÁN**, con el título **“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO Y APOYO AUDIOVISUAL PARA EL APRENDIZAJE DE GUITARRA DIRIGIDO A NIÑAS DE 7 A 11 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA MARÍA AUXILIADORA”**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



DIS. MAYRA TATIANA PEÑA FERNÁNDEZ.

C.I.: 0104495015



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **PAULO RENE CAMPOVERDE BUESTAN**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO Y APOYO AUDIOVISUAL PARA EL APRENDIZAJE DE GUITARRA DIRIGIDO A NIÑOS DE 7 A 11 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SALESIANA MARÍA AUXILIADORA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Paulo Rene Campoverde Buestan

Cédula: 0105742142



Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto principalmente a Dios, quien ha sido mi fortaleza todo este tiempo; a mis padres, que me han motivado; a mi familia querida y mis mejores amigos, que han sido parte de este largo proceso; a mi gran amigo Andrés Sigüencia, por ser quien me ha facilitado herramientas para poder desempeñar mi proyecto; y por último, agradecer a mi tutora de proyecto, la Diseñadora Tatiana Peña, por saber encaminar mi trabajo hasta el final.

Índice general

Dedicatoria.....	6
Índice general	7
Índice de figuras	12
Índice de tablas	14
Resumen	16
Abstract.....	17
Introducción.....	18
Problemática	19
Justificación	20
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos.....	21
Capítulo I.....	22
Marco teórico.....	22
1.1 Introducción al aprendizaje musical en los niños	22
<i>1.1.1 Importancia del aprendizaje musical de los niños</i>	<i>23</i>
<i>1.1.2 Beneficios de aprender a tocar un instrumento musical</i>	<i>24</i>
<i>1.1.3 Desarrollo de habilidades motoras y coordinación en niños mediante la música</i>	<i>26</i>
1.1.3.1 Desarrollo cognitivo	26
1.2 La guitarra como instrumento musical	27
<i>1.2.1 Historia de la guitarra.....</i>	<i>28</i>
<i>1.2.2 Partes de la guitarra y su función</i>	<i>30</i>
<i>1.2.3 Tipo de guitarras y sus características.....</i>	<i>32</i>

1.3 Principios de composición para materiales didácticos.....	34
1.3.1 Equilibrio.....	37
1.3.1.1 Tipos de Equilibrio	37
1.3.1.2 Elementos del equilibrio en la composición.....	39
1.3.1.3 Beneficios del equilibrio en los materiales didácticos.....	39
1.3.2 Jerarquía visual.....	40
1.3.2.1 Principios de la Jerarquía Visual.....	40
1.3.2.2 Importancia de la Jerarquía Visual	41
1.3.3 Contraste	42
1.3.3.1 Tipos de contraste	42
1.3.3.2 Importancia del contraste en la composición didáctica	42
1.3.4 Repetición.....	43
1.3.4.1 Concepto de repetición	43
1.3.4.2 Importancia de repetición	43
1.3.4.3 Aplicación de repetición	44
1.4 Consideraciones pedagógicas para el diseño y desarrollo de material didáctico..	45
1.4.1 Diseño de contenido educativo para niños.....	46
1.4.2 Simplificar el contenido (Cómo manejar el contenido para niños)	47
2.1 Principios del diseño gráfico.....	48
2.1.1 Tipografía	49
2.1.2 Cromática	50
2.1.3 Forma	52
2.1.4 Espacio	53
2.1.5 Síntesis gráfica	55

2.1.6 <i>Identidad de marca</i>	57
2.2 <i>Uso de multimedia en material didáctico educativo</i>	58
2.2.1 <i>Integración de multimedia en educación</i>	59
2.2.2 <i>Videos tutoriales</i>	60
2.2.2.1 <i>Consideraciones de los videos tutoriales para niños</i>	60
2.2.3 <i>La fotografía como material didáctico educativo</i>	62
2.2.3.1 <i>Tipos de fotografía</i>	64
2.2.3.2 <i>Composición fotográfica</i>	64
2.2.3.3 <i>Planos en la fotografía</i>	65
3.1 <i>Diseño de recursos multimedia para la enseñanza de la guitarra en niños</i>	66
3.1.1 <i>Principios de diseño gráfico aplicados a recursos multimedia para aprendizaje</i>	68
3.1.2 <i>Integración de videos tutoriales, pistas de audio y elementos visuales en el diseño de un manual didáctico</i>	69
3.1.3 <i>Herramientas y software recomendados para el diseño y producción de recursos multimedia</i>	70
3.2 <i>Impresión de material didáctico</i>	73
3.2.1 <i>Consideraciones para la impresión de material didáctico</i>	73
3.2.2 <i>Tipos de impresión: ventajas y desventajas</i>	75
3.2.3 <i>Selección del formato de impresión adecuado</i>	76
3.2.4 <i>Tamaño y orientación del material</i>	77
3.2.5 <i>Color en la impresión</i>	78
3.3 <i>Marketing para promocionar la guía didáctica</i>	79
3.3.1 <i>Estrategia de marketing digital en redes sociales</i>	81
3.3.2 <i>Selección de las redes sociales adecuadas</i>	83

	10
3.3.3 Creación de contenido atractivo y relevante	85
3.5 Hijas de María Auxiliadora	86
3.5.1 Misión y visión	87
3.5.2 Identidad y cromática de las FMA	87
Capítulo II.....	90
2. Metodología del diseño	90
2.1 Metodología de la investigación	90
2.1.1 Método de investigación	90
2.2 Metodología del Trabajo	91
2.2.1 Enfoque	91
2.2.2 Alcance.....	91
2.2.3 Variables.....	91
2.2.4 Técnicas e instrumentos	91
2.2.4.1 Análisis estadístico.....	91
2.2.4.2 Operacionalización de variables	92
2.2.5 Propuesta para evaluación.....	94
2.2.5.1 Población.....	94
2.2.5.2 Muestra	94
2.2.5.3 Encuestas.....	94
Capítulo III	100
3. Propuesta de diseño	100
Manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora	100
3.1 Fase de desarrollo	100
3.2 Definición	101

3.2.1 <i>Objetivo General</i>	101
3.2.2 <i>Objetivos específicos</i>	101
3.2.3 <i>Metodología</i>	102
3.2.4 <i>Resultados esperados</i>	102
3.2.4 <i>Herramientas</i>	102
3.2.4.1 Adobe In Design	102
3.2.4.2 Adobe Illustrator	103
3.2.4.3 Adobe Photoshop.....	103
3.3 <i>Investigación</i>	104
3.4 <i>Ideación</i>	105
3.5 <i>Creación del prototipo</i>	107
3.6 <i>Implementación</i>	112
3.6.1 <i>Evidencia de implementación</i>	114
3.7 <i>Aprendizaje</i>	115
Capítulo IV	119
4. <i>Resultados</i>	119
4.1 <i>Análisis de Resultados</i>	119
4.2 <i>Conclusiones y Recomendaciones</i>	134
4.3 <i>Cronograma de actividades</i>	135
4.4 <i>Bibliografía</i>	136

Índice de figuras

Figura 1 Partes del cerebro afectadas por la música.....	23
Figura 2 Beneficios del aprendizaje musical en niños	25
Figura 3 Partes de la guitarra.....	30
Figura 4 Tipos de guitarra.....	32
Figura 5 Elementos del equilibrio	39
Figura 6 Círculo cromático de Johannes Itten, pintor suizo y profesor de la Bauhaus ..	51
Figura 7 Cono de aprendizaje de Edgar Dale	57
Figura 8 <i>Fases para el diseño de recursos multimedia didácticos</i>	66
Figura 9 Bandera de las FMA.....	87
Figura 10 Escudo de las FMA	88
Figura 11 Himno de las FMA.....	88
Figura 12 Logo de abode indesign	103
Figura 13 Adobe Illustrator.....	103
Figura 14 Adobe Photoshop	104
Figura 15 Portada del manual.....	107
Figura 16 Introducción del manual.....	108
Figura 17 Estructura de la guitarra	108
Figura 18 Conociendo la guitarra	109
Figura 19 Afinando la guitarra.....	110
Figura 20 Sosteniendo la guitarra.....	110
Figura 21 Acordes menores	111
Figura 22 Interpretación prg.1	119
Figura 23 Interpretación prg.2	120

Figura 24 Interpretación prg.3	120
Figura 25 Interpretación prg.4	121
Figura 26 Interpretación prg.5	122
Figura 27 Interpretación prg.6	122
Figura 28 Interpretación prg.7	123
Figura 29 Interpretación prg.8	123
Figura 30 Interpretación prg.9	124
Figura 31 Interpretación prg.10	125
Figura 32 Interpretación prg.11	125
Figura 33 Interpretación prg.12	126
Figura 34 Interpretación prg.13	126
Figura 35 Interpretación prg.1	127
Figura 36 Interpretación prg.2	128
Figura 37 Interpretación prg.3	128
Figura 38 Interpretación prg.4	129
Figura 39 Interpretación prg.5	130
Figura 40 Interpretación prg.6	130
Figura 41 Interpretación prg.7	131
Figura 42 Interpretación prg.8	131
Figura 43 Interpretación prg.9	132

Índice de tablas

Tabla 1 Historia de la guitarra	28
Tabla 2 Partes de la guitarra y su función.....	31
Tabla 3 Tipo de guitarras y sus características	34
Tabla 4 Resumen de consideraciones pedagógicas para el diseño de material didáctico	45
Tabla 5 Principios, consideraciones y ejemplos para el diseño de contenido educativo para niños.....	47
Tabla 6 Principios del diseño gráfico	48
Tabla 7 Aspectos importantes de la tipografía.....	49
Tabla 8 Cromática en el diseño gráfico	50
Tabla 9 Formas en el diseño gráfico	53
Tabla 10 Espacio en el diseño gráfico	54
Tabla 11 Elementos gráficos para el contenido didáctico.....	55
Tabla 12 Consideraciones clave para videos tutoriales para niños.....	62
Tabla 13 Tipos de fotografía.....	64
Tabla 14 Tipos de planos en fotografía.....	66
Tabla 15 Herramientas para producción de recursos multimedia.....	71
Tabla 16 Consideraciones para la impresión de material didáctico.....	75
Tabla 17 Ventajas y desventajas de los tipos de impresión	75
Tabla 18 Ejemplo de tamaño y formatos de material didáctico.....	77
Tabla 19 Selección de redes sociales	84
Tabla 20 Operacionalización de variables	93
Tabla 21 Cuestionario aprendizaje musical	95
Tabla 22 Cuestionario sobre recursos digitales	98
Tabla 23 Fases de desarrollo de la propuesta.....	100

Tabla 24 Encuesta de evaluación para las niñas del proyecto	115
---	-----

Resumen

Este proyecto "Elaboración de un manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 años hasta los 11 aproximadamente, de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora" busca desarrollar una propuesta educativa innovadora que armonice el material impreso con recursos multimedia como videos y pistas de audio, para facilitar el aprendizaje del instrumento en las niñas. Centrado en la importancia del desarrollo musical, cognitivo y motor, el manual se elabora conociendo los principios de diseño gráfico y las consideraciones pedagógicas, mostrando contenido eficaz, accesible y visualmente atractivo para niños.

Los objetivos específicos de este proyecto incluyen la creación de material didáctico que contenga ejercicios prácticos y videos, utilizando herramientas de diseño gráfico para su elaboración. Además, se evaluará la efectividad de este material mediante una implementación piloto que incluirá la retroalimentación de estudiantes y docentes. La metodología del proyecto se basará en encuestas y análisis estadísticos para medir su impacto. Se espera que este manual inspire a las estudiantes, estimule su creatividad musical y desarrolle habilidades prácticas esenciales. Entonces la propuesta del actual proyecto es innovar y enriquecer el proceso de enseñanza musical, adaptándose a las necesidades específicas de las niñas y promoviendo un aprendizaje dinámico y efectivo.

Abstract

The project "Development of a Printed Didactic Manual and Audiovisual Support for Guitar Learning for Girls Aged 7 to 11 at the María Auxiliadora Salesian Educational Unit" aims to create an innovative educational resource that combines printed material and multimedia, such as videos and audio tracks, to facilitate guitar learning for girls. Based on the importance of musical education in cognitive and motor development, the manual is designed following graphic design principles and pedagogical considerations, ensuring accessible and appealing content.

The specific objectives include the creation of didactic material with practical exercises and videos, the use of graphic design tools for its development, and the evaluation of its effectiveness through a pilot implementation with feedback from students and teachers. The project methodology employs surveys and statistical analysis to assess its impact. The manual is projected to motivate students, fostering musical creativity and developing essential practical skills. In summary, this project seeks to innovate and enrich the music teaching process, adapting to the specific needs of girls and promoting dynamic and efficient learning.

Introducción

La finalidad de este proyecto técnico es elaborar un manual o guía didáctica que será utilizado en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la guitarra en niñas de 7 a 11 años de edad. El propósito es brindar una herramienta de educación que, mediante el uso de contenido visual y audiovisual con la aplicación de códigos que enlacen el contenido con lo multimedia, facilite y enriquezca el proceso de la enseñanza musical. Esta iniciativa nace de la necesidad de adaptar o acoplar las metodologías y estrategias de enseñanza a las capacidades de aprendizaje de las niñas, suscitando así una aproximación más amena y efectiva al estudio de la guitarra.

Será aplicado en la Unidad Educativa Particular Salesiana, donde actualmente ejerzo mi labor como docente de música, este proyecto técnico no solo busca enriquecer el repertorio de opciones didácticas de la institución, sino también ofrecer una guía que pueda ser adoptada por otros docentes enfocados en esta rama musical. Mediante este manual, se anhela a motivar a las estudiantes, provocar su creatividad musical e impulsar habilidades prácticas básicas e indispensables para el dominio de la guitarra.

Además de crear el contenido y estructura del manual, en las secciones posteriores se ahondará sobre la metodología de enseñanza propuesta, los beneficios esperados de su ejecución, y cómo este se adapta dentro del marco educativo actual. Asimismo, se considerarán los antecedentes y teorías pedagógicas que establecen la necesidad de adoptar enfoques didácticos creativos en la enseñanza musical.

La elaboración y aplicación de este manual didáctico e interactivo constituye un paso hacia la innovación de la educación o enseñanza musical, destacando cuán importante es la interactividad y la participación de las estudiantes en su propio espacio o proceso de aprendizaje en la música.

Problemática

En la educación musical, la promoción de habilidades con instrumentos en edades preoperativas representa un desafío pedagógico. La enseñanza de la guitarra a niñas de 7 a 11 años, en particular, formula preguntas sobre las metodologías y procesos didácticas más efectivas para avivar no sólo el aprendizaje del instrumento, sino que cultiven una relación afectiva y perdurable con la música. Estoy consciente de que hay variados recursos educativos, y, a pesar de ello, existe escases de materiales que integren de manera apropiada las tecnologías interactivas y las estrategias pedagógicas actuales, adaptadas específicamente a las capacidades cognitivas y motrices de las y los niños.

La transformación de métodos tradicionales y comunes de enseñanza musical hacia enfoques más dinámicos y participativos ha sido bastante lenta. Esto muestra una oportunidad para innovar y aplicar la pedagogía instrumental interactiva. La escases de material didáctico innovador que combine de forma adecuada elementos gráficos visuales, auditivos y prácticos para el aprendizaje de la guitarra en niños muestra un vacío en la práctica educativa.

Por tanto, el problema de esta investigación se enfoca en identificar y desarrollar y promover estrategias didácticas que optimicen el proceso de enseñanza de la guitarra para niñas de 7 a 11 años de edad, mediante la elaboración y aplicación de un manual didáctico e interactivo.

Justificación

La base del actual proyecto es la elaboración y monitoreo de un manual didáctico para la enseñanza de la guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años de edad, responde a varias motivaciones tras la necesidad de innovar y proponer una mejora en los métodos de enseñanza o pedagógicos en la música. Esta propuesta temática surge ante la realidad de las limitaciones de los recursos educativos existentes para lograr captar y mantener el interés de las estudiantes en el aprendizaje del instrumento, así como una propuesta personal por apoyar al desarrollo de habilidades musicales en una edad preoperativa. El actual proyecto busca alinearse con las propuestas educativas nacionales de incentivar el uso de tecnologías en el espacio educativo, originar el acceso a una educación que muestre calidad al desarrollar destrezas relacionadas con la música en la niñez. Al acoplar herramientas digitales y contenido multimedia interactivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se trata no solo mejorar la instrucción musical, sino también emparejarla a las formas en las que las nuevas generaciones viven interactuando con el conocimiento y el mundo que les rodea. Toda la recopilación de información que se tendrán del desarrollo y aplicación de este manual brindaran datos valiosos sobre la certeza de este método didáctico multimedia en la enseñanza musical, así como un feedback sobre lo que prefieren y dificultades de aprendizaje específicas de este grupo de niñas en este rango de edad. El objetivo es brindar un recurso que, además de que facilite el aprendizaje del instrumento e invite a disfrutar y sentir la pasión por la música desde la infancia. Este manual será presentado a las estudiantes de la UEPSMA – Cuenca quienes serán las primeras beneficiarias directas pues tendrán acceso a esta herramienta. Por último, este proyecto técnico busca ser un aporte eficaz en la manera en que se enseña música en el

país, adecuando la metodología educativa a las necesidades que demanda la juventud actual.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar e implementar un manual de guitarra para niños de 7 a 11 años de edad en la Unidad Educativa Particular Salesiana María Auxiliadora, que promueva el uso de las tecnologías, con el uso de videos, pistas de audio y gráficos en el mismo manual, así como innovar el proceso de enseñanza musical.

Objetivos Específicos

- Elaborar material didáctico que incluya videos, ejercicios prácticos que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza musical.
- Demostrar el buen uso y manejo de herramientas básicas de diseño gráfico y principios de este con la elaboración del manual.
- Evaluar la eficacia del manual didáctico mediante la implementación piloto y la recolección de retroalimentación de estudiantes y docentes en la Unidad Educativa Particular Salesiana María Auxiliadora, para ajustar y corregir el material basándose en los resultados logrados.

Capítulo I

Marco teórico

1.1 Introducción al aprendizaje musical en los niños

La instrucción o el conocimiento musical es una parte esencial de la educación general de una persona y por tanto no excluye ningún nivel de educación. Sin embargo, actualmente ya no forma parte del plan de estudios. No hay duda de que es importante para el progreso general de los niños y se ha evidenciado que ha provocado repercusiones en el desarrollo infantil (Castañón, 2012).

Por lo tanto, la educación o instrucción e la música no debe ser vista como una prioridad de quienes desean fortalecer sus talentos naturales, sino como un detalle fundamental que las personas deben desarrollar desde los inicios de la vida en etapas operativas, como medio para fortalecer diversas habilidades cognitivas. comunicación y cultura.

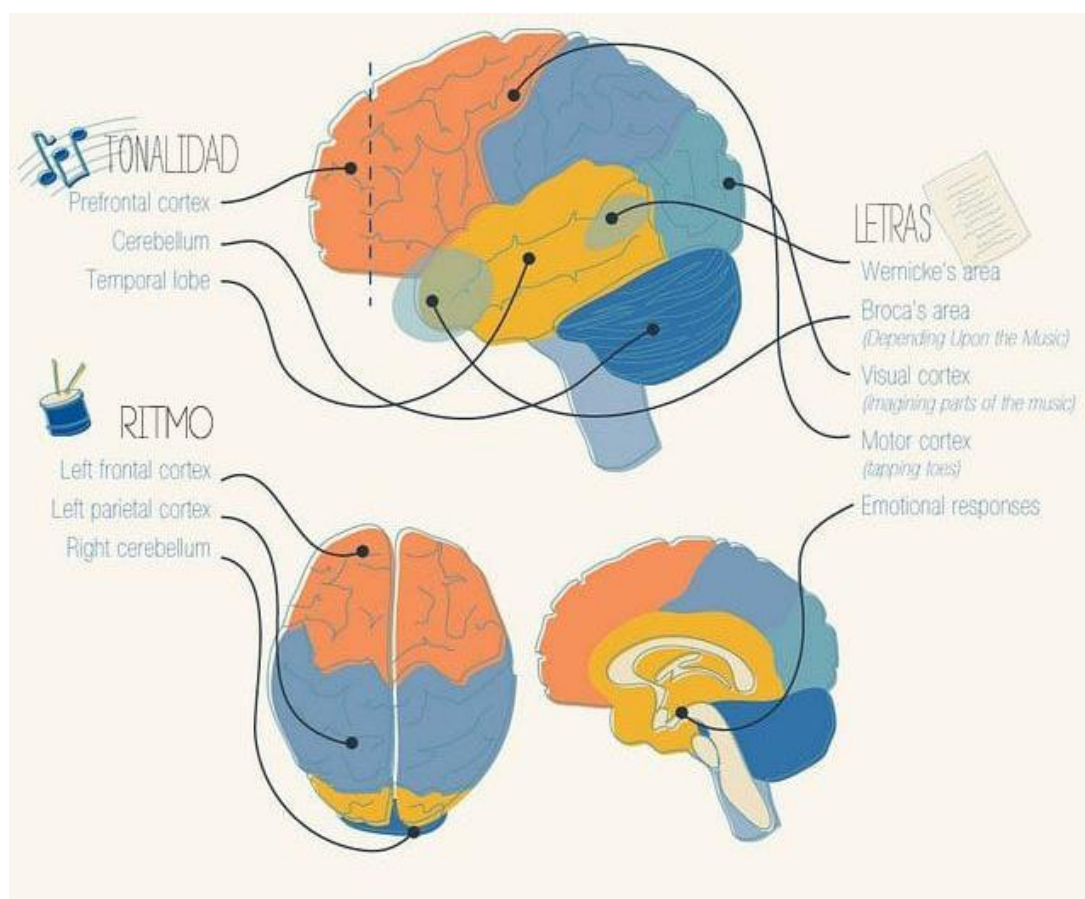
Introducir a los niños en la instrucción o aprendizaje musical es un paso esencial que puede tener un impacto duradero en su desarrollo cognitivo, emocional y social. La música no es sólo una forma de expresión en el arte, sino también una fuerte herramienta para el desarrollo general de los niños.

La educación musical de los niños se refiere al proceso de exponer a los niños a la música y enseñarles teoría musical básica, tocar instrumentos, cantar y apreciar la música. Este proceso puede comenzar a una edad temprana y puede incluir actividades como escuchar música, aprender canciones, tocar instrumentos sencillos y participar en actividades musicales interactivas. La enseñanza se puede realizar formalmente a través de lecciones de música estructuradas o de manera informal a través de juegos familiares y actividades musicales (Fundación Salud Infantil, 2021).

El profesional o psicólogo estadounidense Howard Gardner, fundador de la teoría de las múltiples inteligencias, cree que "la inteligencia musical, además de la desarrollada sensibilidad a interpretar ritmo, el tono y el timbre, incluye también la capacidad de evaluar, identificar, transformar y expresar estos tipos". Es por ello que el desarrollo de la inteligencia puede comenzar a una edad temprana (Regader & Bertrand, 2024).

Figura 1

Partes del cerebro afectadas por la música



Fuente. (Rivera, 2014)

1.1.1 Importancia del aprendizaje musical de los niños

Hace unos cuantos siglos, se ha estudiado y apreciado la música como algo principal para el desarrollo de los niños. Existen muchas tendencias y estudios que avalan cuán importante es la educación musical en los primeros años de vida. En el siglo XIX e inicios

del XX, nuevas escuelas de pensamiento creían que la música debería abarcar a las personas en su totalidad (Díaz Gómez, 2005).

Así también, educadores como Montessori y Agazi, influyeron en la relevancia de la música en este período. Y de la misma manera, las propuestas didácticas de la sección Personas como Kodaly, Orff, Williams, Dacroze y otras personas del siglo XX han aportado y enfatizado el valor de la educación musical escolar (Pascual Mejía, 2006).

Según la misma autora anteriormente citada Pascual Mejía, (2006) los niños comienzan a entrar en relación con la música incluso antes de nacer, con los sonidos del entorno, como los de mamá y papá, cuando cantan o escuchan música. Los bebés se desarrollan en un ambiente con mucha sonoridad, diverso y complejo, por lo cual la instrucción musical puede comenzar incluso antes de que nazca el niño (pp. 52).

La importancia del aprendizaje de la música para los niños es amplia y profunda. No sólo promueve habilidades musicales específicas, sino que también contribuye elocuentemente al desarrollo general de los niños. La música mejora las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas y brinda una base muy sólida para el triunfo académico y personal. Desarrollar el amor por la música y brindar oportunidades de aprendizaje musical tiene un impacto positivo duradero en la vida de los niños y los ayuda a convertirse en personas más equilibradas, creativas y seguras.

1.1.2 Beneficios de aprender a tocar un instrumento musical

La música ayuda en la mejora de la memoria, la atención, así también en la concentración de los niños, estimula la imaginación y en combinación con la danza incita los sentidos, el equilibrio y el desarrollo muscular en los adultos (Sarget Ros, 2003).

El autor Levitin, (2018) menciona que las clases de música infantil crean circuitos neuronales que procesan la música y que son estimuladas y más eficaces que aquellos niños que carecen o no tienen dicha instrucción (pp.208).

Quienes empiezan a aprender música a una edad temprana desarrollan un vínculo con la música que les permite no solo disfrutarla, sino apreciarla también de forma positiva durante toda su vida. Muchos adultos regresan a las clases de instrumento que experimentaron cuando eran niños en clases privadas o ensayos de orquesta y encuentran una gran satisfacción. La educación musical contribuye o aporta enormemente al desarrollo intelectual de los niños (Veleceta Espinoza, 2020).

Un reciente estudio a gran escala en el que participaron 180.000 estudiantes y con tres cohortes consecutivas confirma que los estudiantes canadienses de entre 16 y 17 años que terminaron la educación secundaria y pertenecieron a la orquesta de viento (2300 estudiantes) presentaron un rendimiento muy superior en todas las asignaturas que fueron evaluados como: matemáticas, inglés y en biología, esto en comparación con los estudiantes que no estudiaron ningún tipo de formación musical (Pérez & Carrillo, 2019). A continuación, se presentan algunos aspectos importantes para introducir a los niños en el aprendizaje o instrucción de la música (Amezua, 2014):

Figura 2

Beneficios del aprendizaje musical en niños

Desarrollo Cognitivo	Desarrollo emocional	Desarrollo social
<ul style="list-style-type: none"> • Esto incluye memorizar notas, ritmos y letras, lo que ayuda a mejorar la memoria tanto a corto como a largo plazo. • Ayuda a los niños a reconocer patrones y mejorar el vocabulario y la comprensión auditiva. • Aprender a leer música y comprender el ritmo ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento espacial y matemático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que los niños expresen sus sentimientos y desarrollen la inteligencia emocional. • Aprender a tocar o entonar un instrumento o cantar en público puede aumentar la confianza y la autoestima de un niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en un grupo musical, como un coro o una banda, puede promover el trabajo en equipo. • La práctica regular y preparación para las actuaciones enseña a los niños disciplina y responsabilidad.

Fuente. Elaboración propia a partir de (Veleceta Espinoza, La educación musical en la formación integral de los niños, 2020).

Aprender música para niños proporciona amplios beneficios y contribuye al desarrollo general del infante. Desde mejorar la memoria y sus habilidades matemáticas

hasta su desarrollo emocional y social, la música puede tener una marca positiva y duradera en la vida de los niños. Desarrollar el amor por la música y brindar oportunidades para aprender a tocar un instrumento puede ayudar a los niños a convertirse en personas más completas, creativas y seguras.

1.1.3 Desarrollo de habilidades motoras y coordinación en niños mediante la música

Como lo menciona el autor Velecela Espinoza , (2020) es importante determinar cómo la música y su enseñanza afectan el desarrollo o avance psicomotor de los niños. Música y la motricidad están estrechamente relacionadas entre sí. Como todos sabemos, el cuerpo y los movimientos son la base del desarrollo de la educación musical, y ambos son indispensables. Cuando un niño conoce la música, revela su relación con la motricidad y con esto logrará desarrollar nuevas habilidades a medida que comience a utilizarla. Al mismo tiempo se desarrolla el sentido del ritmo, el tiempo, el espacio y sus relaciones espaciales con el entorno (pp. 4).

1.1.3.1 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en los niños es uno de los procesos más importantes que sienta las bases para los aprendizajes posteriores. La estimulación de este proceso se crea principalmente en los centros educativos, es por ello por lo que se considera que la música es un gran colaborador de este proceso.

Velecela Espinoza , (2020) nos indica que la interacción del estudiante con la música permite que el niño organice y disponga sus planes mentales, favoreciendo así el desarrollo de la parte sensorial, ya que los sentidos son los encargados de recibir la información del entorno que lo rodea, y la música es el estímulo más importante (pp. 5). A continuación, detallamos las principales ventajas de desarrollo durante el aprendizaje en el desarrollo cognitivo:

- **Mejora de la Memoria y la Atención:** Requiere memorizar notas, letras y ritmos, mejorar la memoria y mejorar la concentración.
- **Desarrollo del Lenguaje:** Puede ayudar a los niños a reconocer patrones de sonido, perfeccionar la pronunciación y ampliar el vocabulario, todo lo cual es beneficioso para el desarrollo del lenguaje.
- **Habilidades Matemáticas:** Comprender el ritmo de la música ayuda a los niños a desarrollar o enriquecer sus habilidades matemáticas básicas, como fracciones y reconocimiento de patrones.
- **Razonamiento Espacial:** Tocar un instrumento y leer música ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento espacial y abstracto que son útiles en campos como la ciencia y la tecnología (Ruiz, 2011).

1.2 La guitarra como instrumento musical

La guitarra es considerada como uno de los instrumentos musicales más populares, así como versátiles del mundo. Con una larga historia y presencia en varios géneros musicales, la guitarra ha capturado la imaginación de músicos y oyentes por igual durante siglos (León Ramírez, 2018).

Tocar y cantar con la guitarra ayuda a desarrollar el oído, mejora el sentido del ritmo y permite la interpretación individual y/o colectiva, puedes acompañar la canción e interpretar la melodía solo, o puedes tocar la melodía juntos para acompañarla; acompañado del bajo, es decir, tocando en armonía. La guitarra, con su sonido característico, pero a la vez tan delicado, es tan agradable, inspiradora y trae alegría a las fiestas (Robinson López, 2023).

La buena música de guitarra brota del corazón y del alma. Las emociones sentidas son difíciles de plasmar en un arreglo musical en papel o en un libro de texto. Debe pasar el tiempo desde el momento en que el maestro mira hacia adentro y encuentra su voz. El

principal desafío al tocar la guitarra es aprender a soltar el sonido y liberar su expresión. A veces esto se debe a mejoras en la técnica de la guitarra. Otras veces, es más importante abordar los aspectos psicológicos y espirituales del programa.

En cualquier caso, el aprendizaje eficaz se produce cuando los estudiantes y los profesores respetan los estilos y ambiciones de los demás. La simplicidad y la claridad a veces resultan difíciles de alcanzar a la hora de expresar ideas, pero son cualidades nobles que los profesores deben esforzarse por impartir (Alvarado & Beltrán, 2020)

Tocar la guitarra puede resultar profundamente satisfactorio o frustrante. Todo el proceso puede enseñarnos mucho no sólo sobre la música, sino también sobre la vida. Por ejemplo, tocar la guitarra nos enseña valores como la paciencia, la perseverancia y el equilibrio, que reflejan eficazmente lo que nos esforzamos en la vida. Aprender a tocar la guitarra también enriquece nuestra vida social (Rsiteski, 2006).

1.2.1 Historia de la guitarra

La guitarra es uno de los instrumentos musicales más conocidos y adaptables con una historia rica y variada que abarca miles de años y culturas. Su desarrollo llevó a la creación de las diversas formas y tipos de guitarras que conocemos hoy. Dicho instrumento pulsado se ha utilizado durante siglos para componer música de diversos géneros y estilos. Aunque sus verdaderos orígenes siguen siendo debatidos entre cientos de musicólogos, se conoce que la guitarra se pudo originar en la India, donde se creó un instrumento de cuerda al cual llamaron sitar (Robinson López, 2023).

A continuación, presentamos un resumen del recorrido por la historia u orgien de la guitarra como instrumento, desde sus orígenes o inicios hasta la actualidad:

Tabla 1

Historia de la guitarra

PERÍODO

DETALLE

Orígenes Antiguos	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos Precursores: Tanbur (Mesopotamia), Kithara (Grecia), Cithara (Roma). • Instrumentos Árabes: Oud, influenció instrumentos europeos tras la invasión de la Península Ibérica.
Edad Media	<ul style="list-style-type: none"> • Guitarra Morisca: Forma ovalada, varios agujeros de sonido. • Guitarra Latina: Forma más parecida a la guitarra moderna, una sola boca de sonido.
Renacimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Guitarra Renacentista: Cuatro órdenes de cuerdas dobles, popular entre la nobleza. • Repertorio: Música escrita para guitarra, aumento de la popularidad.
Barroco	<ul style="list-style-type: none"> • Guitarra Barroca: Cinco órdenes de cuerdas dobles, importantes compositores como Gaspar Sanz y Robert de Visée.
Siglo XIX	<ul style="list-style-type: none"> • Antonio de Torres Jurado: Innovaciones en diseño, ampliación del cuerpo, estandarización del tamaño, mejoró el varetaje interno. • Repertorio Clásico: Francisco Tárrega y otros.
Siglo XX	<ul style="list-style-type: none"> • Guitarra Acústica: Cuerdas de acero, popular en folk, blues, country. Innovaciones hechas por Martin y Gibson. • Guitarra Eléctrica: Inventada en 1930s, popular en rock, jazz, blues.
Guitarra Moderna	<ul style="list-style-type: none"> • Guitarra Electroacústica: Combina acústica y amplificación electrónica, versátil para actuaciones en vivo. • Diversidad de Géneros: Central en rock, jazz, flamenco, pop, etc.
Innovaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos Electrónicos y Técnicas para grabación: Expanden las posibilidades expresivas, amplificadores y efectos digitales.

Nota. Elaboración propia, tomado de (FeriaMusica, 2023), (Rodes, 2023) y (Garrido, 2023).

La historia de la guitarra es una rica historia de evolución e innovación. Desde sus orígenes como antiguo instrumento de cuerda hasta su papel central en la música moderna, la guitarra ha sido influenciada por diversas culturas y períodos de la historia. Hoy en día sigue siendo uno de los instrumentos más conocidos en el medio musical por su versatilidad y además valorado por su capacidad para adaptarse y enriquecer diferentes estilos musicales.

1.2.2 Partes de la guitarra y su función

Cada parte de la guitarra juega un papel de mucha importancia en la creación del sonido que la distingue o separa de otros instrumentos. Un sonido especial se crea no sólo por la forma del instrumento, sino también por la madera del que se compone el cuerpo, la tensión que se ejerce sobre las cuerdas, el diseño del puente y la forma del diapasón o mango de la guitarra. A continuación, presentaremos cada parte una por una (Multison, 2024).

Figura 3

Partes de la guitarra



Fuente. (Multison, 2024).

Las partes principales de la guitarra y sus funciones se muestran en la Tabla 2, que resume dichas partes principales de la guitarra junto con la función específica de cada una y cómo contribuyen al desempeño general del instrumento al permitir tocar diferentes elementos musicales generando muchas expresiones.

Tabla 2

Partes de la guitarra y su función

PARTE	DETALLE	FUNCIONALIDAD
Cuerpo	Parte grande y resonante de la guitarra, puede ser de: madera maciza o laminada.	Amplifica el sonido de las cuerdas y genera gran parte del tono y su resonancia
Tapa Armónica	La parte frontal del cuerpo, generalmente de madera de alta calidad.	Vibra para producir el sonido principal y amplificar las vibraciones de sus cuerdas
Boca	Abertura en el centro de la tapa armónica.	Permite que el sonido salga del cuerpo de la guitarra, contribuyendo con la resonancia y volumen.
Roseta	Decoración alrededor de la boca.	Principalmente decorativa, pero también puede ayudar a proteger la boca de la guitarra
Puente	Pieza donde se fijan las cuerdas en la parte inferior del cuerpo.	Transfiere las vibraciones de las cuerdas a la tapa armónica y mantiene las cuerdas en su posición
Cejuela del Puente	Pieza delgada generalmente de hueso, plástico o metal sobre el puente.	Ajusta la altura de las cuerdas y ayuda a transferir las vibraciones al cuerpo
Diapasón	Parte larga y estrecha de la guitarra, generalmente de madera dura como el ébano o el palo de rosa.	Superficie donde se presionan o pulsan las cuerdas para producir los sonidos o notas musicales
Trastes	Pequeñas barras de metal incrustadas en el diapasón.	Dividen el diapasón en semitonos y permiten que las cuerdas se acorten a la longitud adecuada
Clavijero o cabeza	Extremo superior del mástil donde se encuentran las clavijas.	Sostiene las clavijas o mecánicas que se utilizan para afinar las cuerdas
Clavijas	Tornillos ajustables situados en el clavijero.	Se utilizan para aflojar o tensar las cuerdas, cambiando la afinación

Cejilla	Pequeña pieza ubicada en la unión del mástil y el clavijero.	Mantiene las cuerdas en su posición y con una altura correcta sobre el diapasón
Golpeador	Placa generalmente de plástico situada debajo de la boca en guitarras acústicas y bajo las cuerdas en guitarras eléctricas	Protege la tapa armónica de los rasguños y golpes producidos al tocar con la púa.
Cuerdas	Hechas de nailon (para guitarras clásicas) o acero (para guitarras acústicas y eléctricas)	Producen sonido al vibrar, la tensión y el grosor determinan el tono y la calidad del sonido
Selector de Pastillas	Interruptor que permite seleccionar diferentes combinaciones de pastillas (Guitarra Elé)	Cambia el tono de la guitarra eléctrica seleccionando diferentes pastillas o sus combinaciones.
Controles de Volumen y Tono	Botones giratorios situados en el cuerpo de la guitarra eléctrica. (Guitarra Eléctrica)	Permiten ajustar el volumen y el tono de la señal de salida de la guitarra
Pastillas	Bobinas electromagnéticas situadas debajo de las cuerdas (Guitarra Eléctrica)	Convierten las vibraciones de las cuerdas en señales eléctricas amplificadas
Barra de Alma	Barra ajustable dentro del mástil	Permite ajustar la curvatura del mástil para mantener una acción de cuerdas.

Nota. Elaboración propia, tomado de (Stockmusical, 2020) y (LaCarne, 2024).

1.2.3 Tipo de guitarras y sus características

La guitarra es un instrumento que se maneja en todo el mundo y desarrolla un estilo propio dependiendo del lugar. Hay más formas en las que estamos aquí para contárselo. Hay muchos tipos diferentes de guitarras en el mundo. Los tipos de guitarras existentes son variaciones de la guitarra clásica que incluyen modificaciones, se diferencian únicamente en la estructura que conlleva cambios en su sonido y composición, suelen ser de madera, tienen seis cuerdas y pueden ser de nailon o de metal (Garrido Pozuelo, 2020).

Figura 4

Tipos de guitarra



Fuente. (Garrido Pozuelo, 2020)

Tabla 3*Tipo de guitarras y sus características*

TIPO	CUERDA	CUERPO	DIAPASÓN	USO	SONIDO
Clásica	Nailon	Pequeño, ligero	Ancho	Clásica, flamenco, folk	Suave, cálido
Acústica	Acero	Grande, robusto	Más estrecho	Folk, country, rock, pop	Brillante, resonante
Electroacústica	Acero	Similar a la acústica	Similar a la acústica	Actos en vivo, grabaciones	Brillante, resonante
Eléctrica	Acero	Sólido o semi-hueco	Estrecho, plano	Rock, jazz, blues, metal	Versátil, modificable
Semiacuática	Acero	Semi-hueco o hueco	Similar a la eléctrica	Jazz, blues, rockabilly	Rico, cálido, ligero toque acústico
Flamenca	Nailon	Similar a la clásica, más ligero	Ancho	Flamenco	Percusivo, brillante
Archtop	Acero	Profundo, curvado	Similar a la eléctrica	Jazz, blues	Rico, resonante
Doce Cuerdas	Acero	Similar a la acústica	Más ancho	Folk, rock, pop	Brillante, armónico
Resonadora	Acero	Acústico, con cono metálico resonador	Similar a la acústica	Blues, bluegrass, slide	Metálico, potente

Nota. Elaboración propia tomado de (Verdú, 2011) y (Gúzman Trinidad, 2023).

A lo largo de los años, se han creado diferentes tipos de guitarras, cada una con características únicas que se adaptan a distintos estilos y géneros musicales.

1.3 Principios de composición para materiales didácticos

Los principios de la redacción de libros de texto tienen como objetivo crear recursos educativos claros, eficaces y atractivos para los estudiantes. Estos principios se basan en la teoría educativa y las prácticas de diseño diseñadas para maximizar el aprendizaje y la retención. Aquí citamos algunos principios básicos (Vargas Murillo, 2017):

Claridad y Simplicidad

- **Lenguaje Claro:** Manejar un lenguaje sencillo, directo y fácil de entender. Evite utilizar jerga o términos complicados sin una explicación suficiente.
- **Diseño Limpio:** Seguir un diseño limpio y ordenado. Evite demasiada información en una página o diapositiva.
- **Estructura Lógica:** Organizamos el contenido de una manera que sea lógica y coherente para que el material sea más fácil de entender y navegar.

Relevancia y Contexto

- **Contenido Relevante:** El material deberá ser pertinente para los objetivos de aprendizaje y la audiencia específica.
- **Contextualización:** Facilitar ejemplos y casos prácticos que contextualicen la información, facilitando así la aplicación práctica.

Interactividad

- **Participación Activa:** Incluir actividades interactivas como cuestionarios, ejercicios prácticos y debates que fomenten la participación de los estudiantes.
- **Retroalimentación:** Proporcionar retroalimentación a la par, que sea constructiva para ayudar o motivar a los estudiantes a entender sus errores y mejorar.

Variedad de Medios

- **Multimedia:** Manejar texto, imágenes, gráficos, videos y sonidos en conjunto para atender a diferentes estilos de aprendizaje.
- **Formatos Diversos:** Poner a disposición diferentes formatos de materiales, como presentaciones, documentos y recursos digitales.

Accesibilidad

- **Diseño Inclusivo:** Afirmar que los materiales sean accesibles para todos los estudiantes, incluyendo a aquellos estudiantes con alguna limitación o discapacidad.
- **Flexibilidad:** Proponer los materiales en múltiples formatos para que los estudiantes puedan preferir el que mejor se acomode a sus necesidades.

Consistencia

- **Estilo Uniforme:** Mantener un estilo coherente en todo el material didáctico. Esto incluye la consistencia en el uso de colores, tipografías y formatos de presentación.
- **Terminología:** Usar términos de manera consistente para evitar confusiones.

Motivación

- **Nivel de compromiso:** Utilizar elementos visuales llamativos y narrativas interesantes, con esto se creará contenido atractivo y motivador que despierte el interés de los estudiantes.
- **Recompensas y Reconocimientos:** Incluir sistemas de recompensas o reconocimientos para motivar a los estudiantes a seguir adelante.

Evaluación y Medición

- **Autoevaluación:** Crear herramientas para que los estudiantes puedan evaluar su propio progreso.
- **Evaluación Continua:** Incluir evaluaciones periódicas para medir el avance y comprensión de los estudiantes.

Adaptabilidad

- **Personalización:** Permitir personalizar los materiales didácticos de tal manera que satisfagan las necesidades o requerimientos de los estudiantes.

- **Actualización:** Mantener los materiales actualizados con la información más reciente e importante.

Retroalimentación de los estudiantes.

- **Recopilación de Feedback:** Utilizar la retroalimentación de los estudiantes para mejorar continuamente los materiales didácticos.
- **Mejora Continua:** Implementar mejoras basadas en la retroalimentación para optimizar la efectividad del material educativo.

Los principios descritos en la sección anterior pueden ayudarle a crear materiales didácticos que no sólo transmitan mensajes de forma eficaz y clara, sino que también promuevan el aprendizaje dinámico y la participación de los estudiantes. La implementación cuidadosa de estos principios puede mejorar significativamente la calidad y eficiencia de los recursos educativos. (Santiago, Sánchez, & Chan Te, 2022).

1.3.1 Equilibrio

El equilibrio en la composición de los materiales didácticos es esencial para garantizar que los recursos educativos sean eficaces, atractivos y fáciles de usar. Este equilibrio se refiere a la distribución armoniosa de elementos visuales y textuales en el material para optimizar la comprensión y el aprendizaje (Carrillo, Leones, & Grandes, 2024).

Este principio es parte fundamental para crear recursos educativos que no sólo sean informativos, sino también comprensibles y atractivos para los estudiantes. La aplicación de estos principios de diseño puede aumentar en gran medida la eficacia de los materiales de aprendizaje y, en última instancia, el éxito del proceso de aprendizaje (Mayer, 2012).

1.3.1.1 Tipos de Equilibrio

A continuación, detallamos de manera breve los tipos de equilibrio que pueden intervenir en la composición de materiales didácticos (Muñoz, Mancera, & Guzmán, 2022).

- **Equilibrio Simétrico:** es la distribución equitativa de los elementos a ambos lados de un eje central, su función es transmitir una sensación de orden y estabilidad. Es utilizado para presentaciones formales y documentos estructurados donde la claridad y el orden son prioritarios.
- **Equilibrio Asimétrico:** permite distribuir de los elementos de manera desigual pero aun así armoniosa, utilizando el peso visual de los componentes, creando dinamismo e interés visual. Su uso es adecuado para materiales creativos y menos formales donde se desea captar y mantener la atención del estudiante.
- **Equilibrio Radial:** funciona cuando los elementos se disponen alrededor de un punto central y logra dirigir la atención hacia el centro, creando un foco claro. Se utiliza efectivamente para infografías y diagramas que necesitan resaltar un punto central de información.

1.3.1.2 Elementos del equilibrio en la composición

En la siguiente gráfica resumimos los elementos fundamentales a tomar en cuenta para lograr el equilibrio perfecto en la composición de materiales didácticos.

Figura 5

Elementos del equilibrio

<p>Peso Visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Factores: tamaño, color, contraste y complejidad de cada elemento • Se debe tener un balance entre elementos pesados con los más ligeros, con esto evitamos sobrecargar el diseño
<p>Espacio Blanco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Son los espacios en blanco que se encuentran alrededor de los elementos • Ayuda a prevenir la sobrecarga visual, facilitar la lectura y dirigir la atención hacia el contenido relevante • Genera espaciado entre las secciones del contenido
<p>Alineación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de la alineación a manejar entre el texto y los gráficos del contenido • Ayuda a crear un flujo visual lógico que la coherencia del diseño • Se deberá utilizar alineación derecha, izq, o centrada para mantener la organización y el contenido
<p>Contraste</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habla de las diferencias entre el color, tamaño, forma y estilo de los elementos • Su función es resaltar la información relevante y atraer la atención del estudiante • Se aplica principalmente en títulos, subtítulos y demás elementos que se requiera destacar
<p>Proximidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de relacionar los elementos que así lo requieren • Ayuda a asociar las ideas y comprensión de conceptos en los estudiantes • Siempre se debe agrupar los títulos con los párrafos correspondientes, las imágenes con sus descripciones y así mismo con las actividades relacionadas

Fuente. (Gagné, Wager, Golas, & Keller, 2005), (Scribd, 2008).

1.3.1.3 Beneficios del equilibrio en los materiales didácticos

- **Mejora la Comprensión:** Un diseño que se encuentre equilibrado facilita la lectura y la comprensión de la información que se presenta.
- **Aumenta la Retención:** El orden y la claridad visual con la que se presenten los contenidos ayudan a los estudiantes a recordar mejor el contenido.

- **Reduce la Fatiga Visual:** Siempre evitar sobrecargar visualmente los contenidos, esto permite que los estudiantes se concentren durante más tiempo.
- **Fomenta la Motivación:** Los diseños organizados y atractivos logran aumentar o captar en mayor medida el interés y la concentración de los estudiantes para comprender y aprender (Villalba, 2024).

1.3.2 Jerarquía visual

La jerarquía visual es una metodología que permite ordenar elementos de diseño n orden de relevancia. Es decir, es una agrupación de principios que afectan el orden en que percibimos lo que vemos. Podemos describir la jerarquía visual como un método para organizar elementos de diseño que componen una creación de cualquier tipo. El propósito de la jerarquía visual es organizar los contenidos visuales utilizados en el diseño, en una jerarquía de importancia (Lile, 2023).

La jerarquía tipográfica es una importante herramienta de diseño gráfico que le permite dirigir a su audiencia y comunicar su mensaje de manera efectiva en su diseño. Es como dirigir una sinfonía de palabras e imágenes para crear una experiencia visual atractiva y convincente (López, 2023).

En el contexto de los materiales didácticos, la jerarquía visual se utiliza para:

- Facilita la rápida comprensión del contenido.
- Anima a los estudiantes a centrarse en la información más relevante.
- Mejora la estructura lógica y el flujo de materiales didácticos.

1.3.2.1 Principios de la Jerarquía Visual

A continuación, detallamos de manera breve los principios de la jerarquía visual que pueden intervenir en la composición de materiales didácticos (Lile, 2023):

- **Tamaño y Escala:** los elementos más grandes pueden atraer más atención. Como ejemplo se puede utilizar tamaños de fuente mayores para títulos y subtítulos, y tamaños más pequeños para el texto del cuerpo.
- **Color y Contraste:** el uso de colores puede destacar elementos importantes y establecer un contraste. Se puede emplear colores llamativos para títulos, subtítulos o contenidos clave, y colores neutros para el texto de apoyo.
- **Tipografía:** los distintos tipos y estilos de fuente pueden establecer jerarquías. Podemos utilizar una combinación de fuentes, variaciones en el peso de la fuente como negrita, cursiva y diferentes estilos como mayúsculas, minúsculas.
- **Espaciado y Proximidad:** son elementos que agrupados se perciben como una relación. Siempre se debe mantener suficiente espacio en blanco para separar bloques de información y agrupar contenidos relacionados.
- **Alineación y Ubicación:** una alineación coherente y ubicación estratégica guían a los estudiantes en la lectura. Por ello se debe alinear textos e imágenes de manera coherente para crear un flujo visual claro, también se puede colocar información importante en la parte superior o izquierda de las páginas.
- **Imágenes y Gráficos:** los elementos visuales atraen la atención y explican conceptos complejos. Incluir imágenes importantes, diagramas y gráficos hacen que se complemente y clarifique el texto.

1.3.2.2 Importancia de la Jerarquía Visual

Hemos observado que la jerarquía visual juega un papel muy importante en la creación de cualquier contenido y aún más para la creación de componentes didácticas, ya que, los estudiantes necesitan un orden y clarificación específica para comprender y aprender de manera correcta el contenido que están revisando, a continuación, se lista la importancia de la jerarquía visual (Sweller, Ayers, & Kalyuga, 2011):

- Mejora la Comprensión
- Aumenta la Retención
- Facilita la Navegación
- Reducción de la Sobrecarga Cognitiva
- Engagement Visual

1.3.3 Contraste

El contraste menciona la notable diferencia que existe entre los elementos visuales de un diseño. Estas diferencias pueden manifestarse en color, tamaño, forma, textura, tipografía y otras características visuales. El contraste crea diferencias claras entre los elementos, lo que facilita a los lectores identificar y comprender los mensajes clave (Clark & Mayer, 2016).

1.3.3.1 Tipos de contraste

- **Contraste de Color:** Utiliza los colores opuestos o complementarios de la rueda de colores para recalcar información relevante.
- **Contraste de Tamaño:** Consiste en variar el tamaño de los contenidos para crear una jerarquía visual clara.
- **Contraste de Tipografía:** Utiliza los diferentes estilos de fuentes y pesos de fuente para enfatizar distintos tipos de contenidos.
- **Contraste de Forma:** Incluye las diferentes formas geométricas para separar y organizar texto y demás contenido.
- **Contraste de Espacio:** Utiliza el espacio negativo para evitar una sobrecarga visual y lograr una mejor organización de contenido.
- **Contraste de Textura:** Incorpora las diferentes texturas que permiten añadir profundidad e interés visual (Lohr, 2008).

1.3.3.2 Importancia del contraste en la composición didáctica

El contraste es una parte importante de los materiales educativos y puede mejorar en gran medida la claridad, legibilidad y atractivo visual del contenido. Al utilizar diferentes tipos de contraste (color, tamaño, tipografía, forma, espacio y textura), los diseñadores pueden crear recursos educativos eficaces que promuevan el aprendizaje y mantengan el interés de los estudiantes. La aplicación consciente y estratégica de estos principios puede convertir los materiales de aprendizaje en poderosas herramientas pedagógicas, a continuación, los hitos más relevantes (Krause, 2015):

- Destaca la Información Clave
- Mejora la Legibilidad
- Crea Jerarquía Visual
- Aumenta la Atractividad Visual
- Facilita la Navegación

1.3.4 Repetición

La repetición es un principio básico en la creación de materiales de aprendizaje. Este principio involucra el uso constante de elementos o conceptos visuales en los materiales de aprendizaje para crear coherencia, ritmo y una experiencia de aprendizaje más fluida y eficaz. La repetición ayuda a los estudiantes a reconocer patrones, reforzar conceptos y concentrarse (J, 2023).

1.3.4.1 Concepto de repetición

La repetición en diseño gráfico se refiere al uso deliberado y constante de ciertos elementos visuales, como el color, la forma, la fuente y el estilo gráfico, para crear una sensación de unidad y coherencia. La repetición en los materiales de aprendizaje garantiza que la información se presente de manera organizada e identificable, promoviendo así el aprendizaje y la retención (Vergara, 2021).

1.3.4.2 Importancia de repetición

La repetición es un principio de diseño clave para crear materiales de aprendizaje eficaces. Al utilizar constantemente elementos visuales, los diseñadores pueden crear recursos educativos claros, coherentes y fáciles de entender. La repetición no sólo mejora la estética del material, sino que también facilita el reconocimiento de patrones, la memoria y el aprendizaje (Ayala Tornero, 2017).

- **Cohesión y Unidad:** genera un sentido de cohesión y unidad en el material didáctico, haciendo que el contenido parezca más organizado y profesional.
- **Reconocimiento y Memoria:** al repetir ciertos elementos visuales, los estudiantes pueden reconocer patrones más fácilmente.
- **Fluidez en la Lectura:** el diseño que es consistente y repetitivo facilita a los estudiantes a navegar por el material de manera fluida.
- **Refuerzo del Aprendizaje:** la repetición de conceptos clave y elementos visuales refuerza el aprendizaje.
- **Atractivo Visual:** el uso efectivo de la repetición puede hacer que el material didáctico sea visualmente más atractivo y menos abrumador.

1.3.4.3 Aplicación de repetición

Mediante el uso estratégico de la repetición, los materiales de aprendizaje pueden cambiar la forma en que los estudiantes trabajan y se desenvuelven con el contenido, promoviendo una comprensión más honda y una conservación de información a largo plazo. Las aplicaciones de la repetición son muchas, pero hemos resumido las más importantes (García Arano, 2019):

- **Libros de Texto:** para que los estudiantes se familiaricen con el contenido y estructura de un libro se recomienda usar el mismo diseño de encabezado y formato de capítulo.

- **Presentaciones:** para todas las diapositivas de la presentación se recomienda aplicar un tema con colores, fuentes y estilos gráficos uniformes.
- **Cursos en Línea:** estructurar cada módulo de un curso en línea con el mismo formato de introducción, contenido principal y resumen, proporciona una navegación correcta y aprendizaje eficiente.
- **Materiales de Clase:** manejar los mismos tipos de gráficos y diagramas en hojas de trabajo, presentaciones y guías de estudio crea una experiencia de aprendizaje adherente.

1.4 Consideraciones pedagógicas para el diseño y desarrollo de material didáctico

Las consideraciones pedagógicas en el diseño y desarrollo de materiales o implementos de aprendizaje son esenciales para garantizar que los recursos educativos sean efectivos y promuevan un aprendizaje significativo. Estas consideraciones se centran en adaptar el diseño a las necesidades identificadas o que requieren los estudiantes, seguir principios de instrucción y utilizar estrategias de instrucción que promuevan la comprensión y la retención. Aquí detallamos algunas consideraciones de enseñanza importantes (Molina & Hueso, 2021):

Tabla 4

Resumen de consideraciones pedagógicas para el diseño de material didáctico

CONSIDERACIÓN	DESCRIPCIÓN
Objetivos claros del aprendizaje	Definir y alinear los objetivos de manera clara y específica para que logren guiar el diseño del material didáctico
Adaptación a los estudiantes	Tomar en cuenta las particularidades personales de cada estudiante, como el nivel de desarrollo, habilidades previas y estilos de aprendizaje y aplicar el contenido según este análisis
Diseño centrado en los estudiantes	Generar una orientación centrada en los estudiantes que fomenten la participación activa, el descubrimiento y la autonomía.

Estrategias de enseñanza	Manejar una diversidad de estrategias de instrucción, como demostración en vivo, investigación guiada, aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en proyectos.
Diseño accesible y universal	Certificar que el material didáctico sea accesible para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades.
Retroalimentación constructiva	Concentrar oportunidades regulares de retroalimentación constructiva para guiar el aprendizaje de los estudiantes.
Evaluación integrada	Componer evaluaciones formativas en el diseño del material didáctico para monitorear el progreso de los estudiantes.
Contextualización	Contextualizar el contenido del material didáctico en situaciones de la vida real y experiencias.
Diseño estético y atractivo	Poner énfasis y atención al diseño estético y visual del material didáctico para hacerlo atractivo y agradable para los niños

Nota. Elaboración propia basada en (Fracchia & Plaza, 2010).

Al integrar estos principios de aprendizaje en el proceso de diseño, los educadores pueden crear materiales que promuevan un aprendizaje rico y significativo para todos los estudiantes.

1.4.1 Diseño de contenido educativo para niños

Desarrollar contenidos educativos para niños requiere una comprensión profunda de las características cognitivas, así también emocionales y sociales de los niños en las diferentes etapas de desarrollo. Para crear materiales de aprendizaje eficaces y atractivos, debe considerar sus propios intereses, habilidades y necesidades de aprendizaje. A continuación, se presentan principios y consideraciones y ejemplos claves para la creación de contenido educativo para niños.

Tabla 5

Principios, consideraciones y ejemplos para el diseño de contenido educativo para niños

PRINCIPIOS	CONSIDERACIONES	EJEMPLOS
Adecuación en relación con la edad y nivel de desarrollo	Lenguaje simple y claro	Libros ilustrados
Interactividad y participación activa	División de contenido en secciones cortas	Aplicaciones educativas dinámicas
Estéticamente agradable y visualmente amigable	Apoyo visual y multimedia	Videos educativos
Narrativas y contextos claros y solo importantes	Manejo de actividades lúdicas y creativas	Juegos educativos
Organización y estructura lógica y clara	Relevancia de la diversidad cultural	
Combinación de estilos de aprendizaje	Accesibilidad	
Inclusión de evaluaciones		

Nota. Elaboración propia basada en (Quinga, Maurera, & Guijarro, 2022).

1.4.2 Simplificar el contenido (Cómo manejar el contenido para niños)

Es importante simplificar el contenido educativo para los niños para garantizar que comprendan y retengan la información proporcionada. Simplificar no significa trivializar el contenido, sino hacerlo comprensible en relación con su nivel de desarrollo cognitivo. Detallamos algunas estrategias para simplificar eficazmente el contenido educativo para niños (Loor, y otros, 2022):

- Uso de lenguaje claro y sencillo
- Dividir los contenidos en secciones pequeñas
- Utilización de medios audiovisuales
- Integración de ejemplos concisos y reales
- Usar narrativas e historias
- Integrar la participación activa del niño

- Manejo de ilustraciones
- Manejar evaluaciones cortas y simplificadas

2.1 Principios del diseño gráfico

El diseño gráfico es un método que combina el arte con la tecnología para transmitir o promover ideas y pensamientos a través de imágenes, gráficos y texto. Para crear diseños efectivos, los diseñadores gráficos siguen un conjunto o base de principios básicos que rigen la organización y presentación de los elementos visuales. A continuación, se muestran los principios del diseño gráfico y una tabla resumen (Velásquez Henao, 2012):

Tabla 6

Principios del diseño gráfico

PRINCIPIO	DESCRIPCIÓN	APLICACIONES
Equilibrio	Distribución equilibrada de los elementos visuales	Simétrico, asimétrico
Contraste	Uso de diferencias marcadas para destacar elementos	Colores, formas, tamaños, texturas
Jerarquía	Organización de elementos según su importancia	Tamaños, colores, posiciones
Repetición	Repetición de elementos para crear coherencia	Patrones, colores, formas, estilos
Alineación	Disposición alineada para estructura organizada	Texto, imágenes, gráficos
Proximidad	Agrupación de elementos relacionados para mostrar relación visual	Agrupación de elementos similares
Espacio en Blanco	Uso de espacios vacíos para mejorar legibilidad y enfoque	Márgenes, espacios entre párrafos e imágenes
Movimiento	Creación de sensación de movimiento o flujo visual	Líneas, formas, direcciones
Unidad y Armonía	Creación de cohesión y coherencia en el diseño	Colores, estilos, formas consistentes

Nota. Elaboración propia a partir de (Peralta Fajardo, 2023).

2.1.1 Tipografía

La tipografía es un elemento clave del diseño gráfico, ya que involucra el estilo, el diseño y la apariencia de letras, números y símbolos en los medios visuales. La elección y el uso correctos de la tipografía pueden mejorar la legibilidad, establecer el tono y la personalidad de un diseño y captar la atención del lector.

En la tabla 7 mostramos una visión general de los elementos clave y las prácticas recomendadas en el uso de la tipografía en el diseño gráfico, ayudando a asegurar que el texto no solo sea estéticamente agradable, sino también funcional y efectivo para los niños (Gómez Romero, 2021).

Tabla 7

Aspectos importantes de la tipografía

ASPECTO	DETALLE	PRÁCTICA
Tipos de fuentes	Tipos de fuentes que se utilizan según el propósito y estilo del diseño.	(Times New Roman) (Arial) (Brush Script) (Comic Sans).
Características tipográficas	Técnicas que afectan la apariencia y legibilidad del texto.	espacio entre caracteres espacio uniforme Interlineado
Jerarquía tipográfica	Organizar el texto para guiar al lector sobre la importancia de cada elemento.	Títulos grandes, subtítulos medianos, cuerpo de texto legible, negritas o cursivas.
Importancia	Razón por la cual la tipografía es crucial en el diseño gráfico.	Legibilidad, comunicación de tono y personalidad.
Legibilidad	Facilitar la lectura y comprensión del texto.	Usar de fuentes claras, tamaño adecuado, suficiente espacio entre caracteres y líneas.
Comunicación de tono y Personalidad	Las diversas tipografías transmiten diferentes emociones y rasgos.	
Jerarquía visual	Organiza el contenido de manera lógica y fácil de seguir.	Diferenciar claramente títulos, subtítulos y cuerpo de texto.

Identidad de marca	Contribuye a la cohesión y reconocimiento de la marca.	Fuentes alineadas con los valores y la estética
Mejores prácticas	Directrices para usar la tipografía de manera efectiva en el diseño gráfico.	
Elegir fuentes apropiadas	Selección de fuentes que complementen el contenido y propósito del diseño.	Evitar el uso excesivo de diferentes fuentes.
Combinar fuentes	Usar un número limitado de fuentes que se complementen.	Realizar un contraste efectivo.
Vigilar la legibilidad	Hay que asegurar que el texto sea fácil de leer en todos los contextos.	Buen contraste texto-fondo, tamaño de fuente adecuado para el medio.
Optimizar espaciado	Ajuste del kernado, tracking e interlineado para mejorar legibilidad y apariencia.	Evitar texto abarrotado
Énfasis y moderación	Resaltar puntos importantes sin sobrecargar el diseño.	Prestar atención sobre el uso de negritas, cursivas, subrayados y mayúsculas.
Probar y revisar	Evaluar diferentes combinaciones y ajustes tipográficos.	Pruebas de legibilidad y ajustes de diseño

Nota. Elaboración propia basada en (Ramírez Chacón, 2015).

2.1.2 Cromática

Desde la llegada de la comunicación visual, los creativos y diseñadores han buscado medios y técnicas para dar a su trabajo más poder e impacto, concretamente en la gestión de la composición, la semiótica, el peso visual y el estilo tipográfico, y mucho más. El uso del color y la amplia gama de expresiones que puede impartir al efecto visual a menudo se considera lo más importante.

La colorología, o teoría del color, es una parte importante del diseño gráfico. Implica el uso estratégico del color para transmitir mensajes, evocar emociones y crear armonía visual (Rolon, Picón, & Caselles, 2020).

Tabla 8

Cromática en el Diseño Gráfico

ASPECTO

DETALLE

EJEMPLO

Teoría del Color	Colores primarios, secundarios y terciarios.	Primarios: rojo, azul, amarillo. Secundarios: verde, naranja, violeta.
Círculo Cromático	Herramientas visuales para entender la relación entre colores.	Muestra colores primarios, secundarios y terciarios en un círculo.
Relaciones de Color	Colores complementarios, análogos y triádicos.	Complementarios: rojo-verde. Análogos: azul-azul-verde-verde. Triádicos: rojo-amarillo-azul.
Propiedades del Color	Tono, saturación y brillo.	Tono: color puro Saturación: intensidad Brillo: luminosidad u oscuridad
Comunicación Emocional	Usar los colores para provocar emociones y transmitir mensajes.	Azul: calma, confianza. Rojo: pasión, urgencia.
Atracción y Atención	Usar los colores para captar y dirigir la atención del espectador.	Colores vibrantes que llamen la atención.
Identidad de Marca	Colores como parte de la identidad visual del contenido	Colores consistentes para fortalecer el reconocimiento del contenido
Legibilidad y Claridad	Uso del contraste para mejorar la comprensión y legibilidad	Texto oscuro sobre fondo claro o al contrario
Paleta Consistente	Selección y uso de una paleta de colores coherente con el mensaje y el tono del diseño.	Adobe Color para crear paletas armoniosas.
Contraste Adecuado	Asegurar el contraste entre elementos del diseño.	Colores complementarios para contraste dinámico.
Jerarquía de Color	Uso de colores para establecer una clara jerarquía visual	Colores vibrantes para elementos importantes, neutros para fondos.
Psicología del Color	Considerar el impacto psicológico de los colores.	Adaptar la elección de colores según la audiencia y el contexto cultural.
Accesibilidad	utilizar combinaciones de colores accesibles para personas con problemas visuales.	Simuladores de daltonismo

Nota. Elaboración propia a partir de (Flores Ávalos, 2021), (Arias Villamar, 2021) y (Lallana, 1999).

Figura 6

Círculo cromático de Johannes Itten, pintor suizo y profesor de la Bauhaus.



Fuente: (Flores Ávalos, 2021),

2.1.3 Forma

Las formas son elementos básicos del diseño gráfico. Se utilizan para crear estructura visual, crear contraste y comprender el contenido. Las formas pueden ser geométricas, orgánicas o abstractas, y cada tipo tiene un efecto diferente en la percepción visual y emocional del espectador (López Besa, 2022).

Listamos una lista de formas con sus características para guiar el diseño:

- **Rectángulos y cuadrados:** muestran familiaridad, seguridad, comodidad, así también una emoción de paz.
- **Triángulos:** se pueden utilizar para mostrar aventura, intensidad o llegar a un punto.
- **Círculos, óvalos y elipses:** flexibilidad, movimiento, suavidad, fluidez, gracias a su redondez.

- **Pentágonos, hexágonos y octágonos:** están asociados de manera general con la organización y profesionalismo.
- **Formas abstractas:** deben ser utilizadas con mesura, podría ser para enfatizar una sola idea o un concepto.

Tabla 9*Formas en el diseño gráfico*

ASPECTO	DETALLE	EJEMPLO
Tipos de Formas	Geométricas, orgánicas, abstractas.	Círculos, cuadrados, triángulos (geométricas); hojas, nubes (orgánicas); formas no reconocibles (abstractas).
Propiedades de las Formas	Tamaño, color, textura, posición.	Formas grandes para jerarquía, colores vibrantes para destacar, texturas para añadir dimensión.
Relaciones entre Formas	Espacio positivo y negativo, proximidad, superposición.	Formas sobrepuestas para profundidad, proximidad para agrupar, espacio negativo para formas implícitas.
Estructura Visual	Organización del contenido y dirección de la mirada del espectador.	Patrones, divisiones de espacio, jerarquía visual clara.

Nota. Elaboración propia, tomada de (Loza, 2014).

2.1.4 Espacio

El espacio es un elemento clave del diseño gráfico que afecta la percepción, claridad y belleza de una composición. Al hablar de espacio se hace referencia a todo lo que nos envuelve y diferentes conceptos en diferentes disciplinas, desde espacio físico, espacio geográfico, espacio externo e interno, espacio básico en relación con la tipografía, relación a la capacidad y el volumen y muchos más. Sin embargo, cuando somos conscientes de los temas del espacio y el diseño, automáticamente pensaremos en la necesidad espacial humana de vivir y convivir para satisfacer nuestras necesidades biológicas y estéticas y optimizar la calidad en la vida. El diseño espacial, la

configuración del terreno, los materiales naturales y la vegetación pueden definir por sí mismos un espacio (Belluccia, 2015).

Espacio positivo: Es un área ocupada por grandes elementos de diseño como el texto, imágenes, gráficos y otros componentes visuales. Determina los límites y la forma de los elementos que son visibles en la composición.

Espacio negativo: Es un espacio en blanco que rodea y separa los elementos de diseño. No tiene por qué ser de color blanco, puede ser de cualquier color, textura o fondo (Salvo, 2020).

Tabla 10

Espacio en el Diseño Gráfico

ASPECTO	DETALLE	PRÁCTICA
Claridad y legibilidad	Mejora la lectura y comprensión	Espacio adecuado entre letras y líneas, margen alrededor del texto.
Composición y equilibrio	Ayuda a una composición equilibrada y armoniosa	Balance entre elementos y espacio vacío
Enfoque	Guía al estudiante hacia los elementos importantes.	Usa el espacio para destacar títulos, encabezados y contenido clave.
Atractivo y estética y visual	Logra que el diseño sea más limpio, profesional y moderno	Minimalista, uso de espacio negativo para crear una apariencia elegante.
Crear espacio suficiente	Asegura que los elementos tengan suficiente espacio	Márgenes adecuados, evitar acumulación de contenido
Balancear espacios	Mantiene el equilibrio entre espacio positivo y negativo	Formas implícitas con espacio negativo
Guías visuales	Maneja el espacio para atraer la mirada del estudiante	Jerarquía visual clara y espaciado estratégico en todo el contenido
Simplificar diseños	Diseños minimalistas para destacar los elementos relevantes.	Reducir elementos innecesarios, relevancia siempre en lo esencial.

Nota. Elaboración propia a partir de (Echegaray & Pastor, 2008) y (Mancilla & Guerrero, 2016)

2.1.5 Síntesis gráfica

Si se requiere mejorar tus esfuerzos docentes, es importante recordar que los humanos tenemos cinco sentidos que nos permiten interactuar y percibir el mundo que los rodea. La vista es quizás el sentido más importante, ya que es a través del cual nuestro cerebro recibe muchos mensajes (Yandar, 2021).

Los autores Merchán y Henao, (2011) mencionan que: Las actividades diarias penden en gran medida de las percepciones visuales. La vista se ha convertido en el sentido más importantes, ya que la generalidad de las actividades que ejerce el ser humano se basan en la información visual que llega por la retina y luego es tratada por la corteza visual (pp.3).

Identificar elementos gráficos para respaldar el contenido educativo es fundamental para mejorar la comprensión, la retención y el atractivo de los materiales educativos. Estos elementos ayudan a transmitir mensajes de forma clara y eficaz y se acomodan a diferentes modos de aprendizaje. A continuación, en la Tabla 11 mencionamos los elementos más importantes, enfatizando el significado, tipos y sus mejores prácticas.

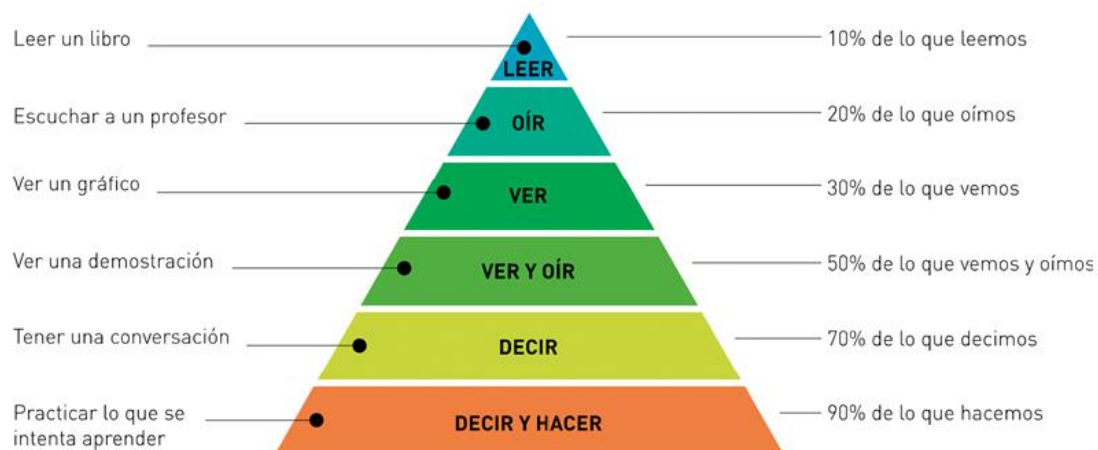
Tabla 11

Elementos gráficos para el contenido didáctico

ASPECTO	DETALLE	PRÁCTICA
Esquemas y diagramas y	Organizan y simplifican	Diagramas de flujo, mapas conceptuales, organigramas.
Dibujos e ilustraciones	Simbolizan conceptos de manera visual	Técnicos, ilustraciones científicas, caricaturas educativas.
Tablas y gráficos	Muestran datos de manera ordenada y específica	Gráficos de barras, líneas o tablas comparativas.
Imágenes y fotografías	Muestran ejemplos visuales del mundo real	Imágenes históricas, fotos de experimentos, capturas de pantalla
Infografías	Combinan imágenes y texto para explicar conceptos	Procesos, estadísticas, entre otras

Videos y animaciones	Exponen explicaciones detalladas y procesos dinámicos	Tutoriales en video, animaciones de procedimientos científicos.
----------------------	---	---

Nota. Elaboración propia a partir de (Reyna Klinger, 2021) y (Cordero, 2018)

Figura 7*Cono de aprendizaje de Edgar Dale*

Fuente. (Cordero, 2018).

2.1.6 Identidad de marca

Una identidad de marca es un conjunto de características únicas y distintivas que representan una organización, producto o servicio. Con relación a la creación de contenidos educativos, la identidad de marca es fundamental para garantizar que los materiales educativos sean coherentes, identificables y adaptados a los valores y objetivos de la institución o unidad educativa.

La identidad de una marca tiene varios elementos fundamentales que en conjunto forman una imagen distintiva, estos elementos son (Paredes Amaguaña, 2024):

- **Nombre:** el nombre con el cual se identificará la entidad o producto educativo.
- **Logotipo:** un diseño gráfico o símbolo que represente de forma visual la marca.
- **Colores:** una gama de colores específica que se asocie con la marca.
- **Tipografía:** tipos de fuentes que se utilizaran consistentemente en todo el material.
- **Tono y Voz:** la manera de comunicar con cual se refleje la personalidad de la marca.

- **Slogan o Lema:** la frase breve que resume la misión y valores de la marca.
- **Diseño y Estilo Visual:** el aspecto general del contenido, incluyendo ilustraciones, iconografía y diseño de layout.

Implementar una identidad de marca coherente y distintiva para crear contenido didáctico nos asegura que el material educativo no solo sea atractivo y eficaz, sino también nos ayuda a representar los valores y objetivos de nuestro trabajo.

2.2 Uso de multimedia en material didáctico educativo

Actualmente, tanto la educación como la tecnología se han desarrollado tan significativamente por tanto, a principios del siglo XXI se considera a la humanidad una "sociedad comprensiva". De esta manera, la educación siempre ha enfrentado los desafíos de incluir la tecnología de la información en las aulas de los estudiantes y aclimatar a los docentes a su desempeño (Aguirre & Torres, 2021).

Los autores Gros Salvat y Cano García, (2021), en su trabajo de investigación nos comentan que el uso de las herramientas multimedia en la enseñanza de los niños de primaria ha provocado variados cambios en el proceso del aprendizaje. De esta manera, los estudiantes ya no toman una posición pasiva en el proceso educativo, sino que toman una posición proactiva (pp.9).

El uso de material multimedia en materiales educativos se refiere a la integración de diversos contenidos digitales como texto, imágenes, sonido, video, animación e interactividad para mejorar la experiencia de aprendizaje. La multimedia tiene muchos beneficios en la educación, desde mejorar la comprensión hasta elevar el interés y estimulación de los estudiantes (Almeida, Gómez, Ronzón, & De los Santos, 2017).

Tipos de materiales multimedia para material didáctico

- Gráficos y textos
- Fotografías e imágenes

- Audios
- Videos
- Animaciones
- Interactividad activa (Espinosa, Peña, Astudillo, & Coronel, 2017).

2.2.1 Integración de multimedia en educación

Si bien el sistema educativo ecuatoriano cuenta con estos nuevos productos tecnológicos y los enfrenta en el aprendizaje, se puede decir que “aún no se tiene una comprensión total de esta problemática debido a las diferentes tecnologías multimedia que se adaptan a ellos”. Ni los profesores ni los padres se dan cuenta de esto. Como resultado, muchos estudiantes, especialmente los más jóvenes, no pueden cambiar significativamente su aprendizaje (Bermúdez & Pazmiño, 2022).

En el mismo contexto, las herramientas multimedia son parte importante de todo el proceso de cambio relacionado con los métodos de enseñanza del Centro Regional Latinoamericano de Educación, que son textos, sonidos, animaciones y videos entregados a los estudiantes a través de computadoras o diversos medios electrónicos. El objetivo es crear clases más dinámicas que las clases acostumbradas o tradicionales (González J. , 2019).

Beneficios de integrar la multimedia en el material didáctico

- Mejora de la comprensión y retención de contenidos
- Aumenta el interés y motivación en los estudiantes
- Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje según el nivel educativo
- Interactividad y participación activa
- Acceso a recursos actualizados y ricos en contenido

2.2.2 Videos tutoriales

Los videotutoriales son herramientas poderosas para mejorar el proceso de aprendizaje. Estos videos pueden cubrir una amplia gama de temas y habilidades, brindando a los estudiantes un aprendizaje tanto visual como auditivo. En las últimas décadas las instituciones educativas han necesitado actualizar sus métodos, recursos y estrategias de enseñanza utilizando medios didácticos innovadores como lo son los videos educativos, tienen como objetivo mejorar el proceso de instrucción y aprendizaje de los estudiantes debido al impacto social de la ciencia y la tecnología; todavía en progreso (Barros Bastida & Barros Morales, 2015).

Características de los videos tutoriales

- Los videos están disponibles en cualquier momento y lugar, facilitando el aprendizaje asincrónico.
- Los videos pueden repetirse tantas veces como sea necesario, reforzando el aprendizaje.
- El uso de animaciones, gráficos y ejemplos reales puede hacer que el aprendizaje sea más interesante.
- Tienen baja definición de imagen para facilitar su visualización en diferentes plataformas.
- Los videos tutoriales pueden explicar conceptos complejos de manera clara y accesible.
- Muestran pasos detallados para realizar tareas prácticas, experimentos científicos, técnicas de arte, entre otros (Bravo Ramos, 1996).

2.2.2.1 Consideraciones de los videos tutoriales para niños

Los videotutoriales son una herramienta valiosa en la educación infantil, pero su eficacia depende de cómo se diseñan y se imparten. Hay varios factores que se deben

considerar para hacer una película adecuada, atractiva y beneficiosa para los niños. Las siguientes son consideraciones importantes al crear y utilizar instrucciones en video con niños. A continuación, en la Tabla 12 especificamos las consideraciones más importantes a tener en cuenta cuando se crean videos tutoriales para niños (Chacón & Corral, 2019):

Tabla 12*Consideraciones Clave para Videos Tutoriales para Niños*

CONSIDERACIÓN	DESCRIPCIÓN
Duración adecuada	Videos cortos de 3 a 10 minutos para mantener la atención.
Contenido apropiado	Lenguaje sencillo y conceptos adecuados para el nivel de los niños
Interactividad y participación	Elementos que involucren activamente a los niños
Estilo visual atractivo	Gráficos coloridos y animaciones divertidas
Narración y tonalidad	Voz clara y amigable, tono animado
Claridad y estructura	Contenido estructurado de manera lógica
Ejemplos y demostraciones	Ejemplos prácticos y visuales
Accesibilidad	Subtítulos, descripciones de audio y opciones de velocidad
Seguridad y privacidad	Contenido seguro y apropiado, privacidad

Nota. Elaboración propia a partir de (Morales Salas, 2021).

2.2.3 La fotografía como material didáctico educativo

La fotografía es una herramienta poderosa en los materiales didácticos debido a su capacidad para atrapar la atención de los estudiantes y promover el entendimiento de conceptos complejos a través de imágenes visuales. Su uso en educación puede mejorar enormemente la experiencia de aprendizaje, proporcionar una representación visual de la información y ayudar a los estudiantes a conectar conceptos con el mundo real (Rivera Muñoz, 2022).

Importancia de la fotografía en la educación:

- Las fotografías facilitan una representación clara y concreta de conceptos abstractos.
- Las fotos pueden atraer la curiosidad de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo.
- Mejoran el entendimiento de temas culturales, históricos y científicos al proporcionar representaciones visuales auténticas.

- El análisis de fotografías puede ayudar a desarrollar habilidades críticas y de observación.
- Las fotos hacen que el contenido sea más accesible para estudiantes con diferentes niveles de habilidades y estilos de aprendizaje (Rojas, 2017).

Aplicaciones en material didáctico:

- Las fotos de los libros de texto pueden ilustrar puntos relevantes, proveer ejemplos y explicar procesos complicados.
- Las presentaciones que incluyen fotografías hacen las lecciones más dinámicas y fáciles.
- Los proyectos donde se incluyen fotografías son interactivos y estimulan la creatividad de los niños.
- Las plataformas de aprendizaje al integrar fotografías logran enriquecer el contenido y proporcionar interactividad.
- Se pueden utilizar en evaluaciones para monitorizar la comprensión visual y capacidad de análisis de los niños (Fanaro, Otero, & Greca, 2005).

Prácticas para el uso de la fotografía en material didáctico:

- Seleccionar fotografías de buena calidad e importancia que se encuentren alineadas con los objetivos educativos.
- Manejar el contexto y explicación para cada fotografía.
- Animar la interacción y participación de los niños mediante actividades que se basen en fotografías.
- Incluir la inclusión y la diversidad con fotos que representen diferentes culturas y géneros.
- Hay que asegurar que las fotografías sean viables para todos los niños, inclusive aquellos con cierta discapacidad visual. (Ezquerro, 2021).

2.2.3.1 Tipos de fotografía

La fotografía educativa dentro del ámbito del diseño gráfico se puede dividir en varios tipos, cada uno con sus propias características y aplicaciones. Estos tipos se utilizan en una variedad de entornos educativos para optimizar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos. A continuación, se detallan los principales tipos de fotografía asociadas con el diseño gráfico educativos (González & Claro, 2015):

Tabla 13

Tipos de Fotografía

TIPO	DETALLE
Fotografía Documental	Captura eventos y situaciones reales.
Fotografía de Ciencia	Captura fenómenos científicos y experimentos.
Fotografía de Naturaleza	Imágenes de paisajes, flora, fauna.
Fotografía Arquitectónica	Captura edificios y estructuras.
Fotografía de Retrato	Captura la personalidad de individuos o grupos.
Fotografía de Producto	Imágenes de objetos y productos.
Diseño Gráfico Educativo	Infografías
Ilustraciones	Dibujos o gráficos para acompañar texto.
Diagramas	Esquemas que representen procesos
Carteles Educativos	Gráficos grandes para comunicar información importante

Nota. Elaboración propia a partir de (Holzbrecher, 2015) y (Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación, 2023).

2.2.3.2 Composición fotográfica

La composición fotográfica es la forma en que un fotógrafo organiza los elementos visuales en una toma. "Es una organización útil de objetos en un rectángulo", dice el fotógrafo Adam Long. Agregar un tema o escena a una habitación puede aparentar una tarea elemental, pero no lo es. La composición suele ser difícil, pero siempre importante (Long & Rivera, 2024).

La composición fotográfica se refiere a cómo se organizan los elementos visuales en una imagen para crear una fotografía visualmente atractiva y eficaz. Es un aspecto

esencial de la fotografía que puede afectar cómo se percibe una imagen y cómo se transmite su mensaje. A continuación, se detallan los principios básicos de la composición fotográfica (Pariente Fragoso, 1990):

- Regla de tercios
- Centrado y simetría
- Líneas y formas
- Profundidad
- Ángulo y perspectiva
- Espacio negativo
- Patrones y repeticiones
- Proporción y Equilibrio

Ejemplos prácticos de la composición fotográfica:

- Usando la regla de los tercios, coloque la línea del horizonte en una de las líneas horizontales y enfóquese en una de las intersecciones.
- Busque líneas naturales en el paisaje y utilícelas para llamar la atención del espectador.
- Ajuste el ángulo de visión y el ángulo de disparo para capturar el tamaño de punto y la profundidad deseados.
- Asegúrese de que la imagen tenga equilibrio visual distribuyendo el peso visual y otros elementos dentro del marco (Ezequiel, 2020).

2.2.3.3 Planos en la fotografía

El plano en el mundo de la fotografía se refiere a la diferente distancia entre el fotógrafo y el objeto u objetos de la imagen, así como la forma en que se encuadra la escena. Estas fotografías son herramientas esenciales para una composición eficaz y pueden influir en cómo se percibe e interpreta una imagen (Bárcena Díaz, 2013).

Tabla 14*Tipos de planos en fotografía*

TIPO DE PLANO	DESCRIPCIÓN
Gran Plano General	Amplio panorama de la escena proporciona un contexto
Plano Medio	Destaca la figura, mostrando al sujeto desde la cintura hacia arriba o hasta las rodillas.
Plano Americano	Permite ver algunos detalles del entorno, mostrando al sujeto desde la rodilla hacia arriba,
Primer Plano	Ocupa la mayor parte del encuadre, muestra el rostro o parte del cuerpo del sujeto con mayor detalle
Plano Detalle	Destaca las texturas o características específicas, es decir, se enfoca en un detalle particular del sujeto o del entorno

Nota. Elaboración propia a partir de (Terrones Chávez, 2011) y (Parra, 2020)

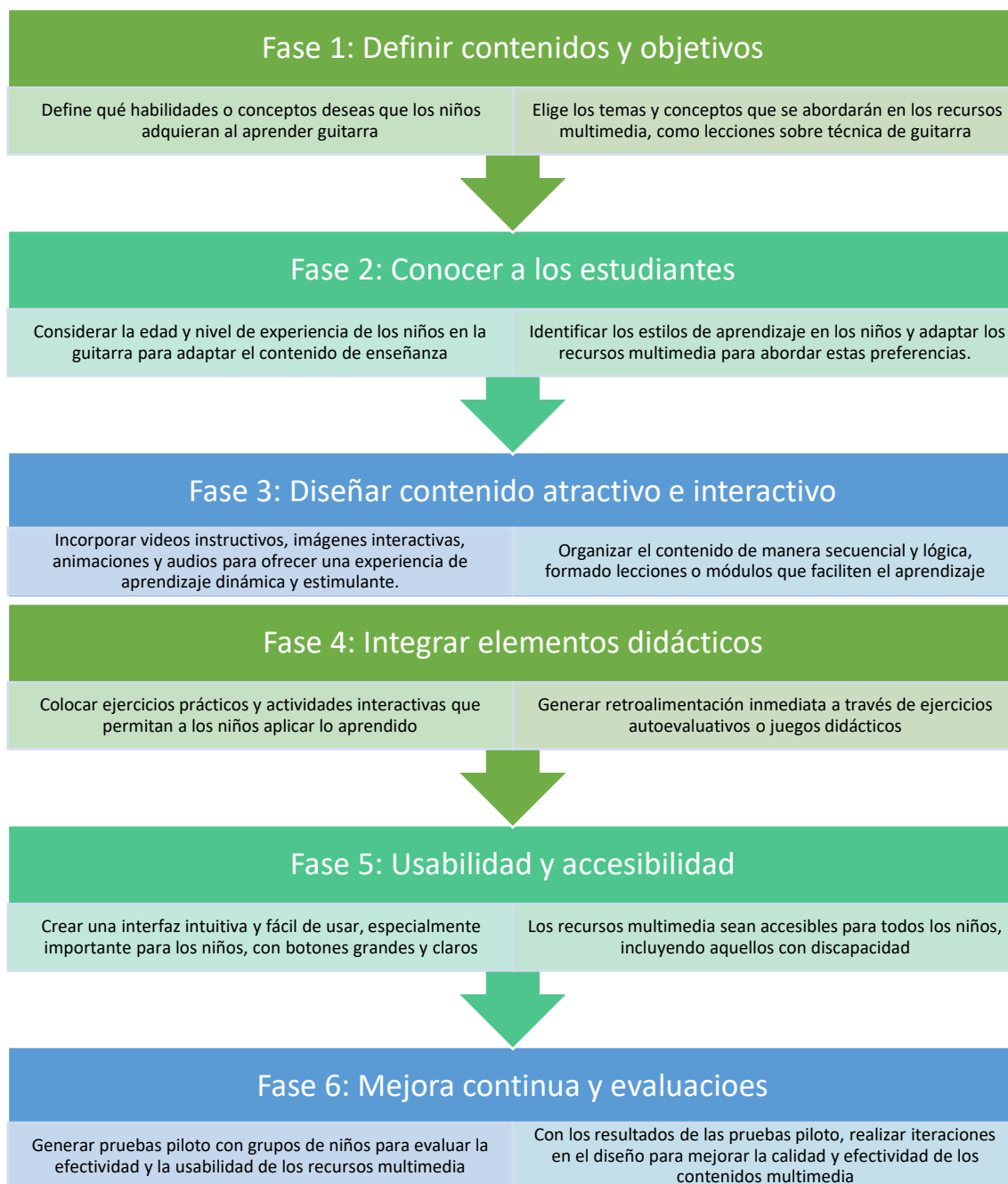
Al comprender los diferentes planos de la fotografía, sabremos como y cuando usarlos, los fotógrafos pueden optimizar la calidad o eficacia, generando mayor impacto de sus imágenes y creando imágenes más interesantes y significativas.

3.1 Diseño de recursos multimedia para la enseñanza de la guitarra en niños

Diseñar recursos multimedia para la enseñanza de la guitarra en niños implica considerar varios aspectos, así como los pedagógicos y los técnicos, para establecer y crear materiales efectivos y atractivos que fomenten el aprendizaje. Aquí detallamos un enfoque para realizar este diseño:

Figura 8

Fases para el diseño de recursos multimedia didácticos



Fuente. Elaboración propia basada en (Rodríguez & Nicolas, 2019) y (Partida, 2019).

A la hora de crear recursos multimedia para enseñar guitarra a niños, es importante mantener un equilibrio entre entretenimiento y educación, utilizando una variedad de elementos interactivos y visuales para mantenerlos interesados y motivados. Además, asegúrese de acomodar el contenido y el diseño a los requerimientos específicos de su audiencia y proveer un ambiente de aprendizaje inclusivo y accesible para todos los niños (Solano, 2016).

3.1.1 Principios de diseño gráfico aplicados a recursos multimedia para aprendizaje

Los principios del diseño gráfico son la base para crear recursos de aprendizaje multimedia eficaces. La aplicación de estos principios a los recursos o elementos multimedia para el aprendizaje puede mejorar la comprensión, retención y experiencia del usuario. A continuación, detallamos los principios del diseño gráfico y cómo se aplican a los recursos de aprendizaje multimedia (Coloma, Labanda, & Michay, 2022):

- **Claridad y Simplicidad:** Manejar un diseño limpio y simple que facilite la comprensión del contenido. Minimizar los elementos visuales que puedan distraer a los estudiantes.
- **Consistencia:** Utilizar una paleta de colores coherente, un estilo de tipografía uniforme y un diseño visual consistente en todos los recursos multimedia.
- **Jerarquía Visual:** Recaltar la información más relevante mediante el uso de tamaño, color y ubicación.
- **Contraste:** Usar contraste en color, tamaño y forma para resaltar elementos importantes.
- **Usabilidad:** Diseñar una interfaz intuitiva y fácil de usar, con una navegación clara y botones de acción que sean fáciles de identificar.
- **Accesibilidad:** Los recursos multimedia deben ser viables para todos los niños, incluidos aquellos que muestren alguna discapacidad visual o auditiva.
- **Retroalimentación:** Generar retroalimentación inmediata a los estudiantes a través de mensajes de confirmación, indicadores visuales y efectos de sonido.
- **Interactividad:** Concentrar elementos interactivos, como botones, controles deslizantes y actividades prácticas.
- **Adaptabilidad:** Diseñar los recursos multimedia de manera adaptable para que sean compatibles con una variedad de dispositivos y tamaños de pantalla.

Al emplear los principios del diseño gráfico a los recursos de aprendizaje multimedia, es importante considerar las necesidades del público al cual va dirigido y adaptar el diseño en consecuencia de estas. Así mismo, validar el contenido y obtener comentarios de los usuarios para mejorar continuamente la eficacia y usabilidad de los recursos multimedia.

3.1.2 Integración de videos tutoriales, pistas de audio y elementos visuales en el diseño de un manual didáctico

La incorporación de videos tutoriales, grabaciones de audio y elementos visuales en el diseño de manuales instructivos puede enriquecer enormemente el camino de aprendizaje de los alumnos

Integración de videos tutoriales

- Selección del contenido: los videos tutoriales que sean seleccionados deben ser claros y tener una buena estructura.
- Deben estar enfocados en el tema tratado y con explicaciones paso a paso de cada proceso.
- Insertar enlaces en los videos permitirá que la enseñanza se complemente aún más.
- Hoy en día se puede incluir códigos QR para un acceso directo a los videos tutoriales.
- Los videos deben ser compatibles con todo tipo de dispositivo y navegador web.

Integración de pistas de audio

- Utilizar pistas de audio para brindar narraciones y explicaciones detalladas que complementen la enseñanza.
- Incluir ejemplos de audio de canciones, acordes y ejercicios.
- Colocar botones de interacción junto al texto para que los estudiantes puedan escuchar ejemplos mientras leen el contenido.

- Las pistas de audio deben ser de alta calidad para mejorar la experiencia de escucha de los estudiantes (Rojas Valverde, 2022).

Integración de elementos visuales

- Ilustraciones para conceptos claves: fotografías, diagramas, y gráficos.
- Resúmenes visuales mediante infografías para que información compleja sea comprendida fácilmente.
- Animaciones para demostrar procesos y conceptos abstractos.
- Colocar elementos visuales cerca del texto que describan cada situación.
- Utilizar imágenes y gráficos de alta calidad
- Manejar imágenes que los estudiantes puedan hacer clic para obtener más información.
- Integrar animaciones que demuestren el contenido que se requiere enseñar (Armenteros, 2012).

3.1.3 Herramientas y software recomendados para el diseño y producción de recursos multimedia

Han pasado algunos años desde que apareció por primera vez como herramienta didáctica el método EAO, antecesor del actual AIM (Aplicaciones Multimedia Interactivas) y que sigue en uso hoy. Los avances en potencia informática, almacenamiento de datos y software han impulsado el interés en las tecnologías multimedia, lo que ha dado como efecto una extensa gama de resultados o productos.

Para el diseño y producción de recursos multimedia, existen varias herramientas y software que pueden ayudarte a crear contenido de alta calidad de manera eficiente. A continuación, se muestran algunas herramientas y software recomendados para diferentes tipos de recursos multimedia (Trejo, 2018):

Tabla 15

Herramientas para producción de recursos multimedia

CATEGORÍA	HERRAMIENTA	USOS
Diseño gráfico	Adobe Photoshop	Herramienta avanzada para editar de fotos en varios formatos
	Adobe Illustrator	Herramienta de dibujo vectorial, tipografía avanzada
	Canva	Plantilla predefinida, diseño arrastrar y soltar
Edición de video	Adobe Premiere Pro	Herramienta avanzada de edición y efectos especiales
	Final Cut Pro	Edición no lineal, efectos integrados, optimización para Apple
	iMovie	Interfaz intuitiva, herramientas básicas de edición
Creación de animaciones	Adobe After Effects	Animación 2D/3D, efectos avanzados, integración con Premiere Pro
	Blender	Modelado, rigging, animación, simulación, rendering
	Toon Boom Harmony	Herramientas avanzadas de dibujo y animación digital
Edición de audio	Audacity	Grabación y edición de múltiples pistas, efectos integrados
	Adobe Audition	Herramientas avanzadas de edición y mezcla, reducción de ruido
	GarageBand	Interfaz amigable, herramientas de composición musical
Contenido interactivo	Articulate Storyline	Crear cursos interactivos, plantillas personalizables
	Adobe Captivate	Creación de contenido responsivo, simulaciones de software
	H5P	Variedad de tipos de contenido interactivo, integración con LMS
Diseño de Interfaces	Adobe XD	Herramientas de diseño UI/UX, prototipado interactivo
	Sketch	Herramientas de diseño vectorial, prototipado interactivo
	Figma	Diseño y prototipado en tiempo real
Presentaciones	Microsoft PowerPoint	Plantillas, herramientas de diseño y animación, Microsoft
	Google Slides	Colaboración en tiempo real, plantillas, integración con Google Drive.

Nota. Elaboración propia tomada de: (Borges, Mármol, Piñero, & Cejas, 2021), (Trejo, 2018) y (Fernández Sánchez, 2005).

3.2 Impresión de material didáctico

El desarrollo de materiales didácticos con fines educativos requiere que sean preparados o seleccionados para su uso en actividades educativas realizadas mediante TIC y que cumplan con estándares pedagógicos como interactividad, motivación, creatividad, colaboración y representación del conocimiento. La impresión de material didáctico es una parte crucial en la creación de recursos educativos tangibles (Valcárcel & Muñoz, 2016).

Elección de los materiales:

- **Papel:** Seleccionar el tipo de papel adecuado según el uso, el gramaje del papel influye en la durabilidad, es decir con mayor gramaje son más resistentes y adecuados.
- **Encuadernación:** se puede considerar la encuadernación en espiral, anillado, o tapa dura según el propósito y la duración del uso del material que se requiera.
- **Portadas:** Utilizar portadas resistentes para proteger el contenido interno y ofrecer mayor durabilidad del contenido

La impresión de material educativo debe ser altamente planificado y completado que tenga en consideración tanto la calidad del contenido como los aspectos técnicos de la impresión. Los materiales bien diseñados y de alta calidad pueden mejorar enormemente la experiencia de aprendizaje al promover el buen entendimiento y la conservación de información de los alumnos (Guerrero, Álvarez, & Barros, 2020).

3.2.1 Consideraciones para la impresión de material didáctico

Al realizar la imprimir material didáctico, es primordial considerar varios aspectos para asegurar que el producto final sea duradero, eficaz y accesible En la tabla 16 se detallan las consideraciones más importantes que se deben tener en cuenta (D 'Agostino, Meza, & Cruz, 2005):

Tabla 16*Consideraciones para la impresión de material didáctico*

Consideraciones	
Objetivos y Público	Definición de objetivos, conocimiento del público objetivo
Contenido y Diseño	Claridad, precisión, lenguaje adecuado, elementos visuales, tipografía
Materiales	Tipo de papel, gramaje, acabados especiales
Formato y Tamaño	Dimensiones adecuadas, márgenes y espaciado
Métodos de Impresión	Digital, offset, bajo demanda
Accesibilidad	Diseño inclusivo, formatos alternativos
Revisión y Pruebas	Revisión de contenidos, impresión de prototipos
Costos y Presupuesto	Estimación de costos, costos por unidad
Sostenibilidad	Materiales ecológicos, procesos de producción sostenibles
Distribución y Uso	Empaque adecuado, distribución eficiente

Nota. Elaboración propia en base a (D 'Agostino, Meza, & Cruz, 2005)

3.2.2 Tipos de impresión: ventajas y desventajas

Detallamos a continuación los tipos de impresión con sus ventajas y desventajas correspondientes:

Tabla 17*Ventajas y desventajas de los tipos de impresión*

TIPO DE IMPRESIÓN	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Impresión Digital	Tiradas cortas, personalización, rápido, menor costo inicial	Más caro por unidad en grandes volúmenes, calidad variable
Impresión Offset	Alta calidad, economía en grandes volúmenes, variedad de materiales	Costo inicial alto, mayor tiempo de configuración
Impresión Bajo Demanda	Flexibilidad, menos costos de almacenamiento, rápido	Costo por unidad más alto, limitaciones de calidad
Impresión Serigráfica	Versatilidad, durabilidad, colores vivos	Costo inicial alto, no ideal para detalles finos
Impresión Flexográfica	Muy rápida, versatilidad de materiales, economía en grandes volúmenes	Costo inicial alto, menor calidad de detalles

Impresión por Sublimación	Calidad fotográfica, durabilidad, aplicación en textiles	Costoso, solo funciona en materiales especialmente recubiertos
Impresión en 3D	Prototipado rápido, personalización completa, innovación	Costo alto, lento, materiales limitados

Nota. Elaboración propia en base a (Printly, 2022) y (Salinas, 2021)

3.2.3 Selección del formato de impresión adecuado

Seleccionar el formato de impresión adecuado para material didáctico implica tener en cuenta varios factores que afectan al mismo, así como la usabilidad que tendrá el material como su costo y durabilidad (Soto Ayala, 2022).

Factores por considerar para selección del formato de impresión:

- Objetivo educativo
- Estudiantes objetivo
- Frecuencia de uso
- Presupuesto
- Durabilidad requerida
- Accesibilidad

Formatos comunes de impresión:

- Cuadernillos y libros
- Fichas y hojas individuales
- Gráficos grandes o afiches
- Portafolios y carpetas
- Flashcards o tarjetas de estudio
- Laminados

Recomendaciones importantes:

- El formato seleccionado debe estar alineado con el propósito educativo.
- Tomar en cuenta como los estudiantes van a interactuar con el material didáctico.
- Optar por opciones que soporten el desgaste y uso constante.
- Seleccionar el formato más eficiente en relación con costos, pero que aún así mantenga los requerimientos educativos (Mendoza González, 2022).

3.2.4 Tamaño y orientación del material

Seleccionar un tamaño y orientación adecuados para el material didáctico optimiza su efectividad y asegura que cumpla con las necesidades educativas de los estudiantes. Por ello se debe iniciar por evaluar el tipo de contenido, el uso para el cual está siendo creado, y las necesidades específicas de los estudiantes, seguido de esto podemos optar por realizar pruebas de impresión con prototipos en grupos pequeños y poder evidenciar el impacto positivo o negativo para realizar las respectivas correcciones, finalmente se debe tener en cuenta la posibilidad de combinar diferentes orientaciones y tamaños dentro de un mismo contenido (Juárez, De la Vega, Espinoza, & Zarco, 2014).

Tabla 18

Ejemplo de tamaño y formatos de material didáctico

MATERIAL DIDÁCTICO	TAMAÑO RECOMENDADO	ORIENTACIÓN	DETALLE
Libro de texto	A4	Vertical (Retrato)	Facilita la lectura continua y el manejo.
Cuaderno de actividades	A5	Vertical (Retrato)	Compacto y manejable para niños pequeños.
Póster Educativo	A3	Horizontal (Paisaje)	Área amplia para visualización de gráficos y mapas.
Guías de estudio	A4	Vertical (Retrato)	Suficiente espacio para texto e imágenes facilita anotaciones.

Fichas de repaso	A5	Horizontal (Paisaje)	Compacto y fácil de transportar, ideal para revisiones rápidas.
------------------	----	-------------------------	---

Nota. Elaboración propia a partir de (Hernández Grimaldo, 2021).

3.2.5 Color en la impresión

El papel de los colores en el aprendizaje puede verse desde tres perspectivas: la experiencia de los niños del color como propiedad de los objetos, que es especialmente importante en la edad preescolar; la visión de los colores de los niños ya sea normal o defectuosa, y sus efectos. puede tratarse de aprendizaje en las escuelas y utilizar los colores como medio para motivar a los estudiantes o de lo contrario (Perales Palacios, 1984).

Para comprender el impacto de los colores en el campo de la enseñanza, es ineludible darse cuenta de que, a través de indagaciones realizadas a nivel global y nacional, sabemos que el lenguaje figurado de los colores modernos ya no es local, sino que se ha vuelto universal. Puede ser descifrado por individuos de culturas urbanas de otros países, , ejemplo, el rojo es llamativo, agresivo, fuerte, simboliza la guerra, el rosa es gentil, femenino, representa a la madre y es amoroso (Ortiz Hernández, 2014).

El uso del color en la impresión de material didáctico es fundamental para maximizar su efectividad y enfoque educativo.

Importancia del uso del color en la impresión

- Los colores vivos y llamativos captan la atención de los niños.
- El color ayuda a resaltar y diferenciar información importante, mejorando el aprendizaje.
- El uso estratégico del color puede ayudar a organizar el contenido y guiar a los niños.

- El material colorido es más atractivo y motivador (Perales, Villaverde, Sáenz, & Iglesias, 1984).

Estrategias para el Uso del Color en la Impresión de Material Didáctico

- Código de colores: Manejar códigos de colores para diferentes tipos de contenido. Como, verde para ejemplos, azul para teoría, rojo para advertencias, entre otros.
- Color selectivo: Usar el color para destacar elementos importantes y para el demás contenido colores neutros.
- Tonos y sombras: Utilizar tonos y sombras para crear profundidad y diferencia entre contenidos sin exagerar demasiado con colores diferentes.
- Texto y fondo: el fondo no debe distraer la atención del contenido principal (Calvo & Soto, 2015).

Recomendaciones para el color en la impresión

- Realizar pruebas de impresión para garantizar que el material didáctico se vea como esperamos.
- Preguntar a docentes sobre la eficacia del uso de colores en el material didáctico.
- Mantener siempre el equilibrio con el uso de colores.

Usar estratégicamente el color puede convertir los materiales didácticos en herramientas de aprendizaje poderosas y atractivas. Al considerar cuidadosamente la selección de colores, el contraste, el costo y la funcionalidad, puede crear materiales educativos que no sólo sean visualmente atractivos, sino también muy efectivos (Bofill Gracià , 2010).

3.3 Marketing para promocionar la guía didáctica

La publicidad y promoción son recursos necesarios para la implementación exitosa de cualquier producto y aunque parezca que ambas nos llevan al mismo objetivo, no es

así realmente. La promoción es un recurso que aumenta las ventas, mientras que la publicidad es un recurso que ayuda a construir una imagen de marca (Cajina, 2020).

Estrategia de Marketing

Detallamos algunos hitos clave para implementar un plan de marketing educativo exitoso:

1. **Identificar la audiencia:** definir quiénes son tus potenciales clientes y qué necesidad educativas tienen. Dependerá de si es para profesores, estudiantes o padres.
2. **Crear contenido de valor:** crear contenido importante y útil acorde al contenido del material didáctico. Estos podrían ser: artículos, videos explicativos, infografías, afiches.
3. **Utiliza las Redes Sociales:** promocionar el material didáctico en plataformas como Facebook, Instagram, entre otras. Crear publicaciones que destaquen los aspectos más importantes.
4. **Crea un sitio web:** diseñar una página web que se dedique exclusivamente a la guía didáctica, esta deberá incluir información detallada sobre el contenido, beneficios y cómo adquirirla.
5. **Colaborar con expertos:** buscar colaboraciones con personas influyentes en el ámbito educativo o relacionado con la música, las recomendaciones de estas personas pueden darle mayor credibilidad a nuestro material.
6. **Email de marketing:** usar el correo para enviar información sobre el material didáctico a tu lista de contactos. También ofrecer descuentos exclusivos y contenido adicional para incentivar las primeras compras.
7. **Ofrece versiones de prueba:** permitir a los estudiantes probar una parte de la guía didáctica de forma gratuita para que puedan evaluar su calidad antes de adquirirla.

8. **Optimiza para búsquedas:** Debemos optimizar el contenido para los motores de búsqueda, así será fácil de encontrar por personas que buscan información relacionada con el material didáctico.
9. **Eventos y ferias educativas:** de ser posible se deberá asistir a eventos educativos relevantes donde podamos promocionar el material didáctico y establecer contactos estratégicos.
10. **Recoger reseñas:** solicitar comentarios y testimonios de estudiantes satisfechos que hayan utilizado la guía didáctica.
11. **Ofrecer descuentos y promoción:** manejar ofertas exclusivas por tiempo limitado para incentivar las compras, descuentos por preventa, promociones para unidades educativas.
12. **Colabora con instituciones educativas:** buscar colaboraciones con escuelas, universidades o instituciones educativas para promocionarla (Pursell, 2024).

Una vez que se haya implementado las estrategias de marketing que más se apeguen a nuestra necesidad, debemos realizar un seguimiento con la medición de métricas como:

- Número de visitas en el sitio web.
- Tasa de visitantes que se hicieron compradores.
- Tasa de apertura y clics en los emails marketing.
- Número de descargas de versiones de prueba.
- Ventas generadas a través de cada medio de marketing (Pursell, 2024).

3.3.1 Estrategia de marketing digital en redes sociales

En redes sociales el marketing involucra el uso de espacios como Facebook, TikTok, Instagram, Twitter, para llegar de manera efectiva a una audiencia más amplia y conectarse con los potenciales clientes. El marketing en estas redes es indispensable para complementar una estrategia de marketing en pequeñas empresas y solicita un

procedimiento sólido. Los usuarios esperan contenidos atractivos y la capacidad de interactuar directamente con la persona través de mensajes directos y comentarios (Cuevas, 2022).

En el ámbito de las redes sociales en el marketing se pueden identificar dos estrategias que son fundamentales, la primera consiste en crear y distribuir tu propio contenido generado por el usuario para alcanzar los objetivos de tu empresa. El marketing proactivo no sólo demanda recursos y presupuesto, sino que también necesita un enfoque multicanal que incluye la organización de diferentes canales para ampliar la cobertura, mientras que se debe utilizar otra estrategia de contenidos externos para lograr los objetivos. Las acciones de marketing pasivo de usuarios y comerciantes se registran y son evaluadas mediante sistemas de seguimiento (Pedreschi & Nieto, 2021).

Estrategias de marketing en redes sociales

1. Definir metas claras.
2. Conocer a tu audiencia
3. Selección de plataformas
4. Crear de contenido atractivo
5. Fomentar la participación a diario
6. Colaboraciones y asociaciones
7. Publicidad pagada
8. Uso de hashtags
9. Análisis y monitoreos
10. Atención continua al cliente
11. Incorporación de testimonios y reseñas
12. Planificación de contenido a mostrar

Una vez que se haya implementado las estrategias de marketing en redes sociales debemos realizar un seguimiento con la medición de métricas como:

- Alcance
- Nivel de interacción
- Impresiones sobre la audiencia
- Menciones
- Número de clics en las publicaciones
- Número de seguidores
- Número de visualización de videos (Biblioteca de marketing, 2024).

3.3.2 Selección de las redes sociales adecuadas

Gestionar las redes sociales implica el uso estratégico de las redes sociales para aumentar la audiencia y los ingresos de su marca. Además, refuerza a las empresas a alcanzar sus metas en las áreas de marketing, ventas y cuidado al cliente (Handley, 2023).

En la actualidad, usar las redes sociales se ha convertido en un instrumento imprescindible para las empresas. Estas plataformas brindan una oportunidad para conectarse con incontables personas alrededor de todo nuestro planeta, lo que también ayuda a una enorme exposición y potencial de crecimiento empresarial muy rápido. Pero no todas las redes sociales funcionan igual y cada una tiene sus propias características y público. Por lo tanto, es muy importante escoger la mejor plataforma, o más activa de redes sociales para su ejercicio. A continuación, una guía para realizar una correcta selección (Ridge, 2023):

1. **Conocer a tu audiencia:** son profesores, estudiantes, padres u otro grupo específico y qué redes sociales suelen utilizar más tu audiencia objetivo, para ellos se recomienda investigar mediante encuestas.

2. **Define tus objetivos:** cuál es el propósito de utilizar estos medios, queremos subir las ventas, generar leads, aumentar la visibilidad de tu marca, instruir a los que te ven y siguen e interactuar con ellos
3. **Analiza las plataformas disponibles:** Investiga las diferentes plataformas de redes sociales disponibles y sus características únicas.
4. **Evalúa tu contenido y mensaje:** Buscar las plataformas que mejor se adapten al tipo de contenido que deseas crear y compartir.
5. **Observa a la competencia:** Analiza qué estrategias están utilizando y si están obteniendo resultados positivos, para tomarlo como una guía.
6. **Considera tus recursos:** No es necesario estar presente en todas las plataformas si no se tiene los recursos necesarios.
7. **Prioriza y experimenta:** en base en toda la información recopilada, prioriza las redes sociales que creas que son más relevantes para tus objetivos y tu audiencia.

Tabla 19*Selección de redes sociales*

RED SOCIAL	DESCRIPCIÓN	AUDIENCIA	TIPO DE CONTENIDO
Facebook	Ideal para llegar a padres, profesores y estudiantes de todas las edades Amplio alcance demográfico	Diversa, desde jóvenes hasta adultos.	Texto, imágenes, videos.
Instagram	Enfoque en contenido visual y atractivo	Mayormente jóvenes y adultos jóvenes.	Imágenes y videos cortos.
LinkedIn	Plataforma para establecer conexiones y compartir contenido relacionado con la educación	Profesionales, educadores y profesionales del sector.	Artículos, videos, contenido educativo.
Twitter	Permite compartir noticias, actualizaciones rápidas y participar en conversaciones relevantes sobre educación.	Diversa, desde jóvenes hasta adultos.	Texto corto, imágenes, enlaces.

YouTube	Plataforma de video líder para compartir contenido educativo y tutoriales	Diversa, desde jóvenes hasta adultos.
---------	---	---------------------------------------

Nota. Elaboración propia a partir de (Garcia, 2019).

3.3.3 Creación de contenido atractivo y relevante

Un plan de contenidos define todo lo que quieres crear y el proceso que seguirás para lograrlo. Además, identifique a las personas responsables, sus objetivos y el impacto del contenido en la estrategia general de contenido. La planificación de contenidos puede mejorar sus campañas de marketing online y ayudar a dirigirse a clientes potenciales en todas las etapas del recorrido del consumidor (Mendoza, 2022).

Pasos para la creación de contenido relevante y atractivo (RedBlack, 2023):

1. **Conoce a tu audiencia:** investiga a fondo a tu audiencia para comprender sus necesidades, intereses y desafíos y crear el contenido en base a ellos.
2. **Proporcionar valor:** el contenido debe ofrecer información útil, práctica o inspiradora para tu audiencia.
3. **Utilizar lenguaje y estilos atractivos:** escribir en un tono claro y adecuado para la audiencia y que refleje la personalidad de tu marca.
4. **Incorporar elementos visuales atractivos:** utilizar imágenes, gráficos, infografías y videos de buena calidad para integrar el contenido y hacerlo más atractivo visualmente.
5. **Ser creativo y original:** buscar formas creativas de presentar tu contenido para destacarlo entre muchos más
6. **Contenido interactivo:** manejar elementos interactivos, como los cuestionarios, calculadoras o herramientas en línea.
7. **Mantener una consistencia:** publicar contenido regularmente y mantener una programación consistente.

8. **Contenido educativo:** crear contenido educativo que enseñe a tu audiencia algo nuevo o les ayude a mejorar en el área de la música. Con consejos prácticos, tutoriales paso a paso o información relevante.
9. **Fomentar la interacción:** llamados claros para que la audiencia comente, comparta, de "me gusta" y participe con nuestro contenido, además responde activamente a los comentarios y mensajes.
10. **Analizar y ajustar:** Manejar las herramientas de análisis para monitorear el rendimiento de tu contenido y ajustarlo a nuestra estrategia según sea necesario.

3.5 Hijas de María Auxiliadora

En Cuenca, las Salesianas, como se nos conoce comúnmente, formamos parte de una extensa red educativa, comunicativa y evangelizadora que se extiende desde las realidades locales hasta las internacionales, en colaboración con entidades y organismos salesianos, civiles y eclesiales. Esto refleja nuestra misión carismática salesiana, influenciada por la insistencia de María Auxiliadora a Don Bosco: "Vigila de ellas, son mis hijas", y por la visión de Madre Mazzarello: "A ti te las confío". Estos mandatos han ganado fuerza y convicción con el tiempo, llegando a todos los rincones de los cinco continentes.

La ubicación de la sede está en el centro histórico de la Ciudad, específicamente entre las calles Simón Bolívar y Vargas Machuca. La historia de la institución se remonta al año 1948-1949, cuando se autorizó la creación del Primer Normal Católico "María Auxiliadora" de Cuenca. Este hito representó un gran logro que benefició a muchas generaciones, cuyo legado perdura hasta hoy en diferentes lugares de la patria y del mundo.

En la actualidad, seguimos promoviendo un entorno educativo y pastoral donde animamos a las niñas y jóvenes a asumir el desafío de ser las protagonistas de su propia historia (UESMA Cuenca, 2024).

3.5.1 Misión y visión

Misión:

Nos identificamos como una comunidad educativa católica que sigue los principios del sistema preventivo establecidos por nuestros fundadores. Nuestra misión es brindar a las estudiantes una formación integral que abarque excelencia académica, valores y compromiso humano. Aspiramos a que se conviertan en agentes activas de cambio y desarrollo social, siguiendo el ideal de ser "buenas cristianas y honradas ciudadanas"

Visión:

En el año 2024, la Unidad Educativa Particular Salesiana María Auxiliadora se consolidará como una comunidad educativa sobresaliente que se comprometerá a proporcionar una formación completa. Esto se logrará mediante un enfoque pedagógico basado en los principios salesianos y socio constructivistas, junto con certificaciones internacionales en tecnología e inglés. Además, se promoverán valores humanos, cristianos y ecológicos, fundamentales para el desarrollo de ciudadanos activos y comprometidos con el servicio a la comunidad.

3.5.2 Identidad y cromática de las FMA

Bandera

Figura 9

Bandera de las FMA



Fuente. (UESMA Cuenca, 2024).

Escudo

Figura 10

Imagotipo de las FMA



Fuente. (UESMA Cuenca, 2024).

Himno

Figura 11

Himno de las FMA

Nuestra voz en María se inspire
en el himno triunfal del Colegio,
será un ascua de fe cada arpegio,
cada rima una chispa de amor.

¡Salve, agosto bajel salesiano
cuya antorcha se anima y enciende
con la luz de la blanca sonrisa,
que en la faz de Don Bosco es un sol!

¡Salve, salve, Colegio bendito
santa casa de paz y esperanza,
cuyo asilo benéfico alcanza
la caricia infinita de amor!

En cada aula se enciende una aurora,
que en las almas penetra radiante,
y, a su lumbre perenne y triunfante
todo en torno se vuelve canción.

Entonémosla ahora que brilla,
de la vida la fresca mañana,
mientras lanza a volar la campana
sus palomas de dulce clamor.

¡Juventud, juventud, ala blanca
para el vuelo inicial de la vida!
el Colegio en nuestra ala extendida
pondrá altura, esperanza y vigor.

Por su gracia semilla seremos
hermanando la fe con la ciencia,
Dios querrá que nuestra alba existencia
sea noble y fecunda lección.

**Letra: Rigoberto Cordero y León Música: César
Mosquera Marchán**

Fuente. (UESMA Cuenca, 2024).

Capítulo II

2. Metodología del diseño

2.1 Metodología de la investigación

El método empleado en esta investigación es el Inductivo / Deductivo. Es inductivo porque se fundamenta en la recopilación de datos sobre la realidad vivida por cada estudiante de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora, lo cual accede obtener una visión general del contexto a partir de estos resultados. Es deductivo porque, a partir de esta visión general, se pretende determinar las consecuencias que conlleva un aprendizaje deficiente sobre materia musical (Rodríguez & Pérez, 2017). Este enfoque permitirá desarrollar un manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra.

2.1.1 Método de investigación

El trabajo de investigación se realizará utilizando un muestreo crítico propositivo, enfocado en diagnosticar y analizar la situación actual del problema y plantear una solución específica. Este enfoque no solo se limita a identificar y examinar el problema, sino que también pretende ir más allá al ofrecer una propuesta, como lo es la elaboración de un manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra.

El estudio es de tipo de campo, ya que se recopilará datos directamente en las instalaciones de la escuela. Es de naturaleza descriptiva, dado que busca definir y detallar el tema utilizando un marco teórico, con un enfoque en evaluar la enseñanza musical de la guitarra en niñas de 7 a 11 años (Spink, 2007).

2.2 Metodología del Trabajo

2.2.1 Enfoque

La investigación tendrá un enfoque mixto, pues utilizará varias técnicas tanto cuantitativas (encuestas) como cualitativas (análisis), las cuales serán aplicadas a lo largo del desarrollo de la propuesta (Bagur, Rosselló, Paz, & Verger, 2021).

2.2.2 Alcance

El alcance de la investigación se definió como un estudio correlacional, cuyo objetivo de determinar la relación y el impacto que tiene una deficiente enseñanza musical sin apoyo de materiales adicionales. Esta relación se basará en los resultados conseguidos a partir de una herramienta de evaluación (Hernández, y otros, 2018).

2.2.3 Variables

Con la intención de cumplir con las metas o objetivos propuestos y realizar un análisis exhaustivo de los datos recolectados. La descripción del estudio se establece mediante la relación entre las dos variables principales del tema de investigación: Aprendizaje de la guitarra y recursos digitales.

2.2.4 Técnicas e instrumentos

2.2.4.1 Análisis estadístico

El análisis estadístico es el proceso de recopilar, revisar, organizar, interpretar y presentar datos con el objetivo de descubrir patrones y tendencias, validar hipótesis y tomar decisiones informadas en base a estos resultados. A continuación, se detalla las etapas más importantes para llevar a cabo este análisis:

1. Recopilación de información
2. Organización de datos
3. Calcular estadísticas básicas
4. Visualización de datos en gráficas

5. Análisis de resultados
6. Interpretación de resultados

2.2.4.2 Operacionalización de variables

Tabla 20*Operacionalización de variables*

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
Enseñanza y aprendizaje de guitarra	Habilidad técnica	Número de acordes dominados	Cuestionario Evaluación práctica
	Habilidad técnica	Precisión en la ejecución de escalas	Evaluación práctica
	Comprensión teórica	Conocimiento de teoría musical	Prueba escrita
	Motivación	Nivel de interés en la práctica diaria	Cuestionario Encuesta
	Tiempo de práctica	Horas dedicadas a la práctica semanal	Diario de práctica Encuesta
Recursos digitales	Accesibilidad	Frecuencia de uso de aplicaciones y tutoriales online	Cuestionario Encuesta
	Interactividad	Participación en clases virtuales o foros de discusión	Cuestionario Registro de actividad
	Eficacia	Percepción de mejora en habilidades gracias a recursos digitales	Cuestionario Encuesta
	Diversidad de recursos	Número de recursos digitales utilizados (aplicaciones, videos, software)	Cuestionario Registro de uso
	Satisfacción	Grado de satisfacción con los recursos digitales	Cuestionario Encuesta

Nota. Elaboración propia a partir de (Pérez & López, 2017).

- 1. Variable enseñanza de la guitarra:** este instrumento se enfocará en evaluar tanto la habilidad práctica como la comprensión teórica, la motivación y el tiempo de práctica. Se ha diseñado de manera general para adaptarse a diferentes contextos y necesidades específicas de investigación.

- 2. Variable recursos digitales:** este cuestionario se enfoca en aspectos como la accesibilidad, la efectividad, la diversidad de recursos y la satisfacción del docente con los recursos digitales utilizados en la enseñanza música.

2.2.5 Propuesta para evaluación

Se emplearán dos métodos de recopilación de información objetiva: una encuesta dirigida a docentes del área de música, y una encuesta que se realizará a profesores de música con amplia experiencia, quienes han enseñado a niñas de 7 a 11 años. Estas entrevistas tenían como objetivo investigar el proceso de enseñanza musical infantil en la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora.

2.2.5.1 Población

La propuesta se llevará a cabo en la UEPSMA, centrándose en los profesores de música y que impartan clases a niñas de 7 a 11 años.

2.2.5.2 Muestra

De los 20 docentes de música incluidos en la población de este estudio de caso, según los registros de personal proporcionados por institución, 15 de ellos enseñan música a niñas de 7 a 11 años. Por lo tanto, este último número se tomará como la muestra para nuestra investigación. Adicional mencionamos los criterios de inclusión y exclusión que sirvieron como guía para selección de la muestra:

- **Criterios de inclusión**

Todos los profesores de música de la institución, incluidos aquellos que dictan clase a otros niveles y también a los que imparten cátedra a las niñas de 7 a 11 años.

- **Criterios de exclusión**

Cualquier docente de música que tenga otro cargo directivo, profesores de música que estén bajo servicios profesionales.

2.2.5.3 Encuestas

En esta sección proporcionamos información detallada sobre las encuestas que se ha empleado para investigar el aprendizaje musical de guitarra, con el fin de analizar los resultados y poder mejorar nuestra propuesta de manera más efectiva.

Encuesta de evaluación sobre enseñanza y aprendizaje de guitarra

La intención de este cuestionario es adquirir su visión sobre varios aspectos de su labor. Le pedimos que lea detenidamente cada pregunta, luego reflexione sobre la enseñanza y aprendizaje académico de la música y elija la respuesta que mejor refleje su experiencia.

Es esencial que complete todas las preguntas.

Tabla 21

Cuestionario aprendizaje musical

ÍTEM	PREGUNTA	SELECCIÓN DE RESPUESTA				
		SI			NO	
1	¿Opina usted que los contenidos del curso de música están al día?	SI			NO	
2	¿Cree usted que el método de enseñanza musical actual es ágil, dinámico y cambiante?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
3	¿Opina usted que existe textos adecuados y de calidad hechos en el Ecuador, para el aprendizaje musical?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
4	¿Está familiarizado con algún material para enseñanza musical que haya sido desarrollado conforme a la Actualización y Fortalecimiento Curricular del año 2010?	SI			NO	
5	¿Cree usted que ayudaría al aprendizaje, un manual didáctico para el estudio de guitarra?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

6	¿Sabe de la existencia de manuales didácticos para la enseñanza de guitarra realizados en el Ecuador?	SI			NO		
7	¿Cree usted que el tener un manual para el estudio de guitarra basado en la Actualización y fortalecimiento curricular versión 2010?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
8	¿Cree usted apropiado realizar el estudio de la guitarra a través de canciones y prácticas?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
9	¿Piensa usted que influiría en el aprendizaje de la guitarra, la utilización de canciones con ritmos autóctonos de guitarra?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
10	¿Cómo clasificaría en términos de prioridad los siguientes géneros musicales para practicar guitarra? Por favor, asigne un número de prioridad (1, 2, 3) al lado de cada género.	Pasillo		Pasacalle		San Juanito	
11	¿Opina usted que juegos relacionados con la guitarra ayudan en el aprendizaje de música?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
12	¿Cree que influye en el aprendizaje de la guitarra, el canto?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
13	¿Considera que practicar con instrumentos musicales y cantos ayuda a internalizar las figuras rítmicas durante el aprendizaje de la guitarra?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
14	¿Ha encontrado útiles los materiales de enseñanza proporcionados por la institución?	SI			NO		

Nota. Elaboración propia a partir de (Moya Flores, 2012).

Encuesta de evaluación sobre recursos digitales

La intención de este cuestionario es adquirir su visión sobre varios aspectos de su labor. Le pedimos que lea detenidamente cada pregunta, luego reflexione sobre la experiencia y uso de recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje y elija la respuesta que mejor refleje su experiencia.

Es esencial que complete todas las preguntas.

Tabla 22

Cuestionario sobre recursos digitales

ÍTEM	PREGUNTA	SELECCIÓN DE RESPUESTA				
	¿Con qué frecuencia utilizan recursos digitales para aprender guitarra?	Nunca	Casi nunca	A Veces	Frecuentemente	Siempre
	¿Qué tipo de recursos digitales prefiere utilizar para aprender guitarra? (Seleccione todos los que correspondan)	App. móviles	Sitios web	Tutoriales en video	cursos en línea	Manuales didácticos
	¿Cuál es su nivel de satisfacción con los recursos digitales que ha utilizado para aprender guitarra?	Muy insatisfecho	Insatisfecho	Poco satisfecho	Satisfecho	Muy satisfecho
	¿Qué aspectos considera más importantes al evaluar la calidad de los recursos digitales para aprender guitarra?	Claridad y calidad de las instrucciones	Variedad de lecciones y ejercicios	Interactividad	Facilidad de uso y navegación	Retroalimentación
	¿Cree usted que el tener un manual didáctico para la enseñanza y estudio de guitarra sea beneficioso para las niñas?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
	¿Sabe cuál es el principal propósito de utilizar recursos digitales?	Aprendizaje	Entretenimiento	Comunicación	Trabajo	Retroalimentación

	¿Cree que los recursos digitales mejoraran la enseñanza y aprendizaje de guitarra?	SI			NO	
	¿Está dispuestos a utilizar manuales digitales para la enseñanza?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
	¿Cree tener las habilidades necesarias para usar recursos digitales durante las clases?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En parte de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Nota. Elaboración propia a partir de (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2019).

Capítulo III

3. Propuesta de diseño

Manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora

3.1 Fase de desarrollo

El desarrollo de un manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años en la UEPSMA, puede dividirse en varias fases clave. A continuación, en la Tabla 23 se detallan las fases de desarrollo para la propuesta:

Tabla 23

Fases de desarrollo de la propuesta

FASE	ACTIVIDADES PRINCIPALES
Investigación y análisis	Definir objetivos, analizar público objetivo, revisar materiales existentes
Planificación y diseño	Diseñar estructura, crear temario, decidir formato, planificar contenidos audiovisuales
Desarrollo de contenidos	Redacción, creación de ilustraciones, producción audiovisual, revisión y edición
Prueba piloto	Implementación de pruebas, recolectar retroalimentación, ajustar y mejorar materiales
Producción y distribución	Impresión del manual, publicación de recursos audiovisuales, distribución en la institución
Evaluación continua	Monitoreo de la utilización, recolección de retroalimentación continua, actualizar y revisar el material didáctico

Nota. Elaboración propia a partir de (Black & Wiliam, 1998) y (Gordon, 2012).

Este esquema asegura que el desarrollo del manual didáctico y los recursos audiovisuales sea meticuloso, iterativo y adaptado a las necesidades específicas de las niñas de 7 a 11 años de la UEPSMA.

3.2 Definición

La presente iniciativa se centra en la elaboración de un manual didáctico impreso, complementado con apoyo audiovisual, con el objetivo de ofrecer una herramienta pedagógica integral y accesible para las estudiantes de la UEPSMA. Este manual está diseñado para ser atractivo y apropiado para la edad de las niñas, utilizando un enfoque lúdico y participativo que mantenga su interés y motivación.

3.2.1 Objetivo General

El centro de este proyecto es desarrollar un manual didáctico impreso acompañado de materiales audiovisuales para facilitar el aprendizaje de la guitarra entre niñas de 7 a 11 años en la UEPSMA. El manual y los recursos audiovisuales se diseñarán para ser atractivos, pedagógicos y apropiados para la edad, con el fin de avivar el apego por la música y proporcionar una base sólida en el aprendizaje de la guitarra como ayuda para los docentes.

3.2.2 Objetivos específicos

- Crear lecciones progresivas que aborden desde conceptos básicos hasta habilidades intermedias en el manejo de la guitarra.
- Incluir actividades prácticas y ejercicios que refuercen el aprendizaje teórico.
- Incluir ilustraciones, gráficos y diagramas que faciliten la comprensión de los conceptos.
- Asegurar que el contenido esté adaptado a las capacidades cognitivas y motrices de las niñas de esta edad.
- Incluir secciones de autoevaluación y retroalimentación para que las niñas puedan monitorear su propio avance.

3.2.3 Metodología

1. Revisión de literatura sobre métodos de enseñanza musical para niños y análisis de manuales didácticos y recursos audiovisuales existentes.
2. Estructuración del contenido en módulos o capítulos, cada uno con objetivos específicos, incorporación de elementos gráficos y actividades interactivas.
3. Implementación de sesiones piloto con un grupo de estudiantes de la UEPSMA.
4. Distribución del manual didáctico.

3.2.4 Resultados esperados

- Suministrar a las niñas de 7 a 11 años una herramienta completa y eficaz para el aprendizaje de la guitarra.
- Fomentar el interés y el amor por la música a través de un enfoque pedagógico adecuado.
- Lograr que las estudiantes adquieran habilidades básicas e intermedias en el manejo de la guitarra.
- Mejorar la oferta educativa de la UEPSMA en el área de educación musical.
- Incentivar a la creación de materiales didácticos con la cultura musical de nuestro país.

3.2.4 Herramientas

A continuación, se detallan las herramientas utilizadas para el diseño y elaboración del manual didáctico:

3.2.4.1 Adobe In Design

Es una herramienta de software de diseño y maquetación de páginas, parte de la suite Adobe Creative Cloud. Utilizada principalmente por diseñadores gráficos, editores y profesionales de la impresión, InDesign facilita la creación de una amplia gama de

documentos y publicaciones impresas y digitales, desde libros, revistas y folletos hasta eBooks y PDFs interactivos (Salinas Gutierrez, 2019).

Figura 12

Logo de Adobe InDesign



Fuente: <https://adobe-indesign.softonic.com/>

3.2.4.2 Adobe Illustrator

Es un software de diseño gráfico vectorial que forma parte de la suite Adobe Creative Cloud. Es ampliamente utilizado por diseñadores gráficos, ilustradores y artistas para crear ilustraciones, logotipos, iconos, tipografía y gráficos complejos. Illustrator es conocido por su precisión y capacidad para crear gráficos escalables que se pueden usar en una variedad de medios (Abanto Vargas & López Regalado, 2017).

Figura 13

Adobe Illustrator



Fuente: <https://manualestech.com/definicion/adobe-illustrator/>

3.2.4.3 Adobe Photoshop

Es un software líder en el mercado para la edición y manipulación de imágenes, ampliamente utilizado por fotógrafos, diseñadores gráficos y artistas digitales. Es parte de la suite Adobe Creative Cloud y ofrece una amplia gama de herramientas y funcionalidades para retocar fotos, crear composiciones digitales, diseñar gráficos y mucho más (Llanes Mesa & Hernández Rodríguez, 2016).

Figura 14

Adobe Photoshop



Fuente:

https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Adobe_Photoshop_Express_1_ogo.svg

3.3 Investigación

En el proceso inicial de la investigación sobre el aprendizaje musical en niños, la guitarra como instrumento musical y su historia, los principios para la composición de materiales didácticos, consideraciones pedagógicas, el uso del diseño gráfico y multimedia, marketing para promocionar materiales didácticos; y se ha realizado una revisión exhaustiva en estos temas de interés. El proceso incluyó la definición de términos clave como “guitarra”, “material didáctico”, “diseño gráfico”, “enseñanza” y “marketing”, los cuales se utilizaron para realizar búsquedas en bases de datos oficiales como Science, Scielo, Reachgate, entre otros.

Para escoger los estudios, seguimos criterios muy estrictos sobre qué incluir y qué dejar fuera, centrándonos en artículos científicos, estudios de casos y documentos

normativos. Nos enfocamos en publicaciones en inglés y español para tener una visión más amplia y relevante del tema. Esta primera búsqueda nos ayudó a identificar patrones, tendencias y áreas que faltan en la literatura actual sobre el aprendizaje y material didáctico para niños

3.4 Ideación

Contenido del Manual Didáctico

Introducción

- Presentación del manual y objetivos de aprendizaje.
- Importancia de la música y beneficios del aprendizaje de la guitarra.

Sección 1: Conociendo la Guitarra

- Partes de la guitarra y su función.
- Cómo sujetar y afinar la guitarra.

Sección 2: Conceptos Básicos de Música

- Ritmo, tempo y compás.

Sección 3: Primeros Acordes y Melodías

- Acordes básicos (Do, Sol, La menor, Mi menor).
- Ejercicios prácticos para el cambio de acordes.
- Canciones sencillas que utilicen estos acordes.

Sección 4: Técnicas de Ejecución

- Técnicas básicas de rasgueo y arpeggio.
- Ejercicios para mejorar la coordinación y agilidad.

Sección 5: Progresión en el Aprendizaje

- Introducción a nuevos acordes y técnicas avanzadas.
- Ejemplos de canciones infantiles y populares.

Material adicional

- Ejercicios interactivos y actividades musicales.
- Canciones interpretadas paso a paso para que las niñas puedan seguir.

Diseño Gráfico

- Ilustraciones coloridas y atractivas que hagan el manual visualmente agradable.
- Diagramas claros y simples para explicar conceptos técnicos.
- Inclusión de personajes infantiles que guíen el aprendizaje.

Evaluaciones

- Ejercicios y actividades al final de cada sección para evaluar el progreso.
- Sección de preguntas y respuestas para reforzar el aprendizaje.
- Espacios para que las niñas escriban sus propias notas y reflexiones.

Formato y Distribución

- Manual impreso en papel de alta calidad y tamaño manejable para las niñas.

3.5 Creación del prototipo

A continuación, se detalla en las figuras la creación del prototipo del manual didáctico impreso y apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años de UEPSMA:

Figura 15

Portada del manual



Fuente. propia

Figura 16*Introducción del manual*

Fuente. propia

Figura 17*Estructura de la guitarra*



Fuente. propia

Figura 18

Conociendo la guitarra



Fuente. propia

Figura 19*Afinando la guitarra*

Fuente. propia

Figura 20*Sosteniendo la guitarra*



Fuente. propia

Figura 21

Acordes menores

ACORDES MENORES

<p>Do Menor (C Menor)</p> <p>Dedo 1 (Índice): Presiona todas las cuerdas en la tercera casilla (cejuela). Dedo 2 (Medio): Coloca tu dedo en la cuarta casilla de la segunda cuerda. Dedo 3 (Anular): Coloca tu dedo en la quinta casilla de la cuarta cuerda. Dedo 4 (Meñique): Coloca tu dedo en la quinta casilla de la tercera cuerda. Rasguea: Toca todas las cuerdas desde la quinta hasta la primera, pero no toques la sexta cuerda.</p>	<p>Re Menor (D Menor)</p> <p>Dedo 1 (Índice): Coloca tu dedo en la primera casilla de la primera cuerda. Dedo 2 (Medio): Coloca tu dedo en la segunda casilla de la tercera cuerda. Dedo 3 (Anular): Coloca tu dedo en la tercera casilla de la segunda cuerda. Rasguea: Toca desde la cuarta cuerda hasta la primera, pero no toques la sexta y la quinta cuerdas.</p>
--	---




12

Manual de
GUITARRA

3.6 Implementación

A continuación, se detalla cómo se va a realizar la implementación y distribución del manual didáctico impreso y el apoyo audiovisual para el aprendizaje de guitarra dirigido a niñas de 7 a 11 años en la UEPSMA:

1. Producción final del material

- **Impresión del manual:** debemos asegurarnos de tener la versión final del manual impreso con el diseño y los contenidos revisados y aprobados. Para la impresión se debe utilizar materiales de buena calidad y un formato adecuado para la edad de las niñas.
- **Finalización material audiovisual:** se debe completar la producción de los videos que acompañará el manual didáctico, de igual forma se debe revisar que este correctamente editado y listo para la distribución (Duffy & Cunningham, 1996).

2. Planificar la implementación

- **Reuniones para la introducción:** organizaremos reuniones para presentar el manual didáctico y el material audiovisual, en estas sesiones sería importante incluir una explicación relativamente corta del contenido y como utilizar el material.
- **Plan para uso en clases:** coordinaremos con los docentes de música de la institución para realizar la integración del manual en las clases de guitarra (Jonassen, 1999).

3. Distribución del material didáctico

- **Entrega a las niñas:** se distribuirá el manual impreso a dos niñas participantes del proyecto en que se centrarán en puntos clave del manual, acordes y ritmos, debido al corto tiempo para la implementación del

mismo. Debemos asegurarnos de que cada una de ellas tengo acceso a todo el manual para iniciar el aprendizaje

- **Acceso al material audiovisual:** Se proporcionará el acceso al material audiovisual a través del escaneo de un código QR, lo cual dirigirá a las niñas a los videos tutoriales de YouTube (Clark & Mayer, 2016).

4. Seguimiento y evaluación

- **Seguimiento del uso:** Se realizará un seguimiento inicial para asegurarnos de que las niñas estén utilizando el material didáctico de manera adecuada, además se observará como es la interacción con el manual y como utilizan el material audiovisual de apoyo (Esteves Fajardo, Garcés, Toala, & Poveda, 2018).
- **Recopilación de resultados:** Realizaremos la recolección de los comentarios y utilidad y efectividad para el aprendizaje de las niñas.

5. Adaptaciones

- **Ajustes y mejora continua:** Utilizaremos los resultados de las evaluaciones de implementación para realizar los ajustes necesarios y mejoras continuas sobre el material didáctico (Chávez Merchan, 2021).

6. Promocionar el material didáctico

- **Campaña:** Se tratará de crear una campaña de promoción para el material didáctico con difusión en medios de comunicación de la institución y carteles informativos dentro de las aulas.
- **Estimulación:** Se motivará a las niñas a practicar con regularidad utilizando el manual didáctico y los videos de apoyo para tener más efectividad (Orozco Manrique & Gallego Henao, 2013).

3.6.1 Evidencia de implementación

3.7 Aprendizaje

A continuación, en la Tabla 24, detallamos el instrumento para evaluar mediante la técnica de entrevista la utilización y aprendizaje obtenido por las niñas con el uso del material didáctico entregado:

Tabla 24

Entrevista de evaluación para las niñas del proyecto

Entrevista de evaluación del aprendizaje de guitarra con el uso del manual didáctico y apoyo audiovisual entregados
Nombre: Arianna Valentina Guanangá Edad: 9 años Curso: 5to de básica Fecha de evaluación: 17 de julio del 2024
1. ¿Qué tan útil encontraste el manual didáctico impreso para aprender a tocar la guitarra? <input checked="" type="checkbox"/> Muy útil <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Poco útil <input type="checkbox"/> No lo utilicé
2. ¿Cómo calificarías la calidad del contenido del manual (ejercicios, canciones, explicaciones)? <input type="checkbox"/> Excelente <input checked="" type="checkbox"/> Bueno <input type="checkbox"/> Aceptable <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Deficiente
3. ¿Qué parte del manual te gustó más y por qué? La parte de los acordes porque es muy clara y me enseña mediante videos.
4. ¿Qué parte del manual te pareció más difícil de entender o utilizar? La teoría al principio
5. ¿Cómo te sentiste los videos de apoyo para aprender guitarra? <input checked="" type="checkbox"/> Muy útiles <input type="checkbox"/> Útiles <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Poco útiles <input type="checkbox"/> No los utilicé

<p>6. ¿Te ayudaron los videos a entender mejor las técnicas de guitarra (rasgueos, acordes, entre otros)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sí, mucho</p> <p><input type="checkbox"/> Sí, un poco</p> <p><input type="checkbox"/> No mucho</p> <p><input type="checkbox"/> No los utilicé</p>
<p>7. ¿Qué piensas que se debe mejorar de los videos?</p> <p>Creo que deben ser más cortos.</p>
<p>8. ¿Te sientes más segura tocando la guitarra después de usar el manual y los videos?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí, mucho más segura</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sí, un poco más segura</p> <p><input type="checkbox"/> No estoy segura</p> <p><input type="checkbox"/> No he mejorado mucho</p>
<p>9. ¿Qué canción y ejercicio del manual te gustó más y por qué?</p> <p>Las canciones porque puedo practicarlas con lo que he aprendido.</p>
<p>10. ¿Hay algo más que te gustaría mencionar sobre la experiencia aprendiendo guitarra con este material didáctico?</p>

Entrevista de evaluación del aprendizaje de guitarra con el uso del manual didáctico y apoyo audiovisual entregados

<p>Nombre: Danna Alejandra Montaña</p> <p>Edad: 11 años</p> <p>Curso: 7mo de básica</p> <p>Fecha de evaluación: 17 de julio del 2024</p>
<p>1. ¿Qué tan útil encontraste el manual didáctico impreso para aprender a tocar la guitarra?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Muy útil</p> <p><input type="checkbox"/> Útil</p> <p><input type="checkbox"/> Neutral</p> <p><input type="checkbox"/> Poco útil</p> <p><input type="checkbox"/> No lo utilicé</p>
<p>2. ¿Cómo calificarías la calidad del contenido del manual (ejercicios, canciones, explicaciones)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Excelente</p> <p><input type="checkbox"/> Bueno</p> <p><input type="checkbox"/> Aceptable</p>

<input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Deficiente
<p>3. ¿Qué parte del manual te gustó más y por qué? Los videos de apoyo y las referencias de las canciones.</p>
<p>4. ¿Qué parte del manual te pareció más difícil de entender o utilizar? Todo esta muy práctico.</p>
<p>5. ¿Cómo te sentiste los videos de apoyo para aprender guitarra?</p> <input checked="" type="checkbox"/> Muy útiles <input type="checkbox"/> Útiles <input type="checkbox"/> Neutral <input type="checkbox"/> Poco útiles <input type="checkbox"/> No los utilicé
<p>6. ¿Te ayudaron los videos a entender mejor las técnicas de guitarra (rasgueos, acordes, entre otros)?</p> <input checked="" type="checkbox"/> Sí, mucho <input type="checkbox"/> Sí, un poco <input type="checkbox"/> No mucho <input type="checkbox"/> No los utilicé
<p>7. ¿Qué piensas que se debe mejorar de los videos? Creo que deben ser más cortos.</p>
<p>8. ¿Te sientes más segura tocando la guitarra después de usar el manual y los videos?</p> <input checked="" type="checkbox"/> Sí, mucho más segura <input type="checkbox"/> Sí, un poco más segura <input type="checkbox"/> No estoy segura <input type="checkbox"/> No he mejorado mucho
<p>9. ¿Qué canción y ejercicio del manual te gustó más y por qué? Los videos sobre los ritmos.</p>
<p>10. ¿Hay algo más que te gustaría mencionar sobre la experiencia aprendiendo guitarra con este material didáctico?</p>

Nota. Elaboración propia a partir de (Fitzpatrick, Sanders, & Worthen, 2011).

Esta encuesta nos permitió obtener información valiosa sobre la percepción de las niñas sobre el manual didáctico impreso y el apoyo audiovisual, así como sugerencias para mejorar estos recursos en el futuro.

Con las entrevistas que se efectuaron a las estudiantes Arianna y Danna, se puede destacar la eficiencia y utilidad del manual, es importante decir que al contar con un periodo escaso de tiempo no se pudo evaluar el aprendizaje total del manual, sino nos enfocamos en partes importantes para el aprendizaje de la guitarra. A la estudiante Arianna se le pidió que su enfoque sea en los acordes mayores y el primer rasgueo, mientras que a la estudiante Danna, quien ya tiene conocimientos previos de guitarra, se le solicitó enfocarse en el ritmo de balada lenta. Se puede decir desde la entrevista que Ariana valoró la claridad con la que se explica los acordes y su apoyo de los mismos en los videos, aunque encontró complicaciones en la parte teórica del principio.

También puedo decir que Danna, quien ya tiene conocimientos base de guitarra expresó que un manual apoyado con videos es muy útil pues sirve como retroalimentación, así también se aprecia el uso de referencias en las canciones que sirven como ejercicios del manual, ambas han coincidido que los videos deben ser más cortos cuya sugerencia se tendrá en cuenta para una futura producción.

Estas entrevistas son muy importantes pues muestran la efectividad de combinar el texto que contiene la parte teórica y el material multimedia que refuerza la parte práctica mediante el uso de códigos qr que les permite un acceso inmediato al contenido.

Esto nos anima a continuar con desarrollo del manual pues cumple con su propósito educativo ayudando a las niñas a alcanzar sus destrezas musicales con la guitarra.

En el siguiente link se adjunta la evidencia en video de las demostraciones realizadas por las estudiantes sobre acordes, ritmo de balada rítmica y balada lenta:

<https://drive.google.com/drive/folders/1SB6jGL62iXLTh3Uh05GgJGwRbNsl3w5f?usp=sharing>

Capítulo IV

4. Resultados

4.1 Análisis de Resultados

En la primera semana de mayo de 2024, se distribuyó un enlace de Google Forms que incluía dos instrumentos de evaluación de las variables de aprendizaje musical y recursos digitales; se eligió la aplicación virtual de los instrumentos por su rapidez y facilidad de respuesta para los docentes.

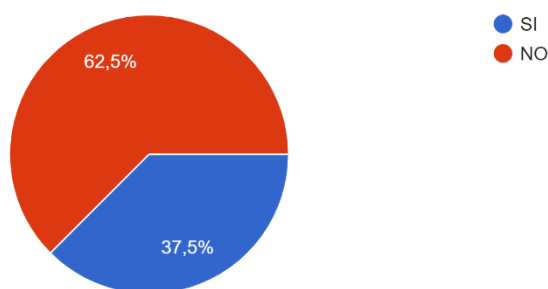
Interpretación de resultados de la encuesta de aprendizaje musical

Prg. 1: ¿Opina usted que los contenidos sobre la formación musical de guitarra están al día?

Figura 22

Interpretación prg.1

¿Opina usted que los contenidos sobre la formación musical de guitarra están al día?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

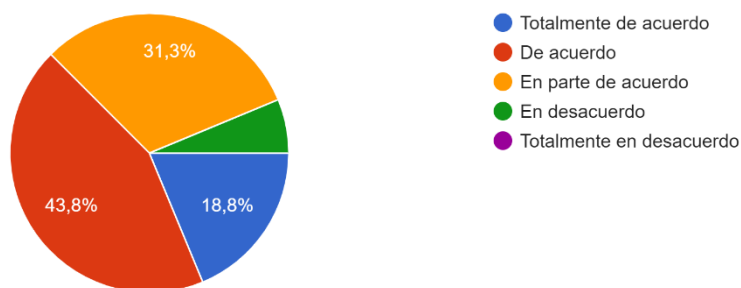
De todos los docentes de la institución, el 62.5% expresó los contenidos de formación musical de guitarra NO están al día, mientras que el 37.5% de docentes consideraron que SI esta al día.

Prg. 2: ¿Cree usted que el método de enseñanza musical actual es ágil, dinámico y cambiante?

Figura 23

Interpretación prg.2

¿Cree usted que el método de enseñanza musical actual es ágil, dinámico y cambiante?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

De todos los docentes encuestados, el 43.8% mencionó estar de acuerdo en que el método de enseñanza actual es ágil, dinámico y cambiante, seguido del 31.3% que indicó estar en parte de acuerdo, el 18.8% de docentes están totalmente de acuerdo y el 6.3% indicó estar en desacuerdo.

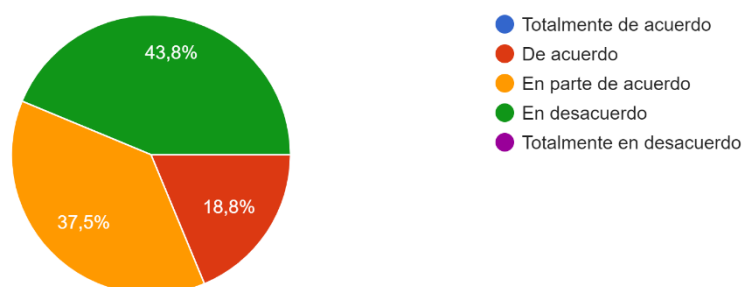
Prg. 3: ¿Opina usted que existe textos adecuados y de calidad hechos en el Ecuador, para el aprendizaje musical?

Figura 24

Interpretación prg.3

¿Opina usted que existe textos adecuados y de calidad hechos en el Ecuador, para el aprendizaje musical?

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto total de docentes, el 43.8% mencionó que estar en desacuerdo sobre la existencia de textos de calidad hechos en el país para el aprendizaje musical, seguido del 37.5% que indicó estar en parte de acuerdo y el 18.8% dijo estar de acuerdo.

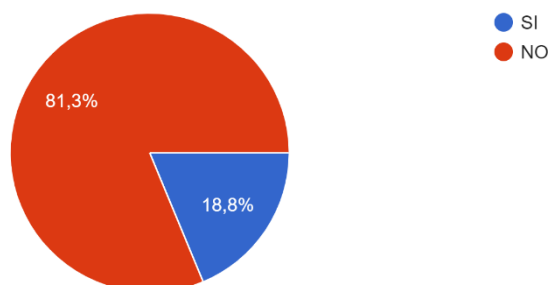
Prg. 4: ¿Está familiarizado con algún material para enseñanza musical que haya sido desarrollado conforme a la Actualización y Fortalecimiento Curricular del año 2010?

Figura 25

Interpretación prg.4

¿Está familiarizado con algún material para enseñanza musical que haya sido desarrollado conforme a la Actualización y Fortalecimiento Curricular del año 2010?

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

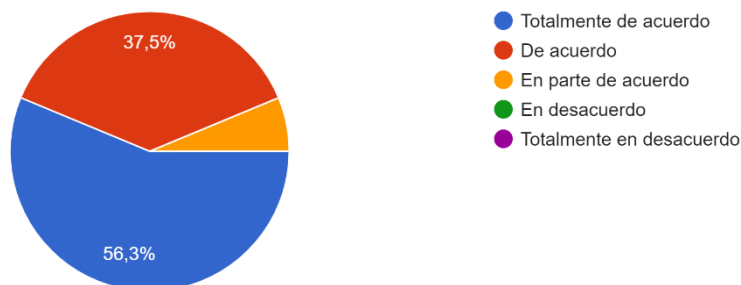
De todos los docentes encuestados, el 81.3% mencionó NO estar familiarizado con algún material de enseñanza musical que este desarrollado en base a la actualización y fortalecimiento curricular del año 2010, mientras que el 18.8% indicó que SI.

Prg. 5: ¿Cree usted que ayudaría al aprendizaje, un manual didáctico para el estudio de guitarra?

Figura 26

Interpretación prg.5

¿Cree usted que ayudaría al aprendizaje, un manual didáctico para el estudio de guitarra?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

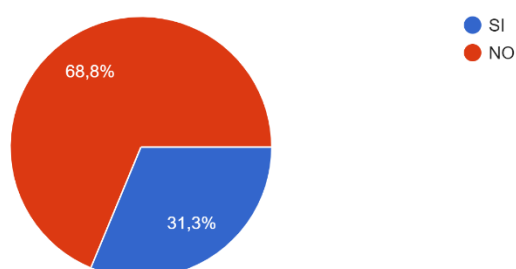
De los docentes encuestados, el 56.3% indicó estar totalmente de acuerdo en que un manual didáctico sería de gran ayuda para el aprendizaje de la guitarra, seguido del 37.5% que está de acuerdo y el 6.3% están en parte de acuerdo.

Prg. 6: ¿Sabe de la existencia de manuales didácticos para la enseñanza de guitarra realizados en el Ecuador?

Figura 27

Interpretación prg.6

¿Sabe de la existencia de manuales didácticos para la enseñanza de guitarra realizados en el Ecuador?
16 respuestas



De los docentes encuestados, el 68.8% indicó que NO conocen o saben de la existencia de manuales didácticos realizados en el país para el aprendizaje y enseñanza de la guitarra, seguido solamente de un 31.3% que mencionó SI saber sobre este material.

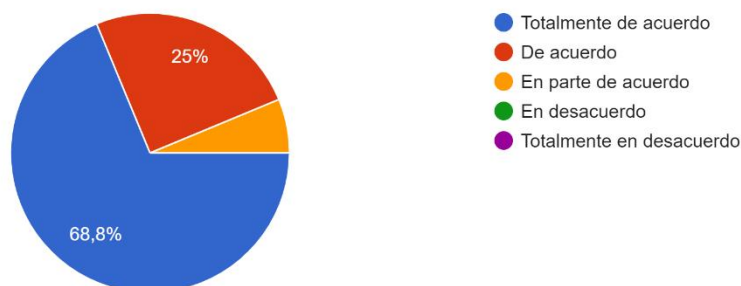
Prg. 7: ¿Cree usted apropiado realizar el estudio de la guitarra a través de canciones y videos que fomentan la práctica?

Figura 28

Interpretación prg.7

¿Cree usted apropiado realizar el estudio de la guitarra a través de canciones y videos que fomentan la práctica?

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

De los docentes encuestados, el 68.8% indicó estar totalmente de acuerdo en que el estudio y enseñanza de guitarra se debe realizar a través de canciones y videos que fomenten la práctica, seguido del 25% que está de acuerdo y el 6.3% en parte de acuerdo.

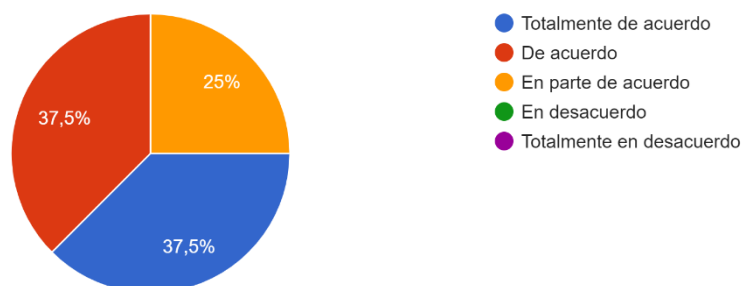
Prg. 8: ¿Piensa usted que influiría en el aprendizaje de la guitarra, la utilización de canciones con ritmos autóctonos de guitarra?

Figura 29

Interpretación prg.8

¿Piensa usted que influiría en el aprendizaje de la guitarra, la utilización de canciones con ritmos autóctonos de guitarra?

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del cuerpo docente encuestado, el 37.5% está totalmente de acuerdo en que la utilización de canciones con ritmos autóctonos de guitarra influiría en el aprendizaje de la guitarra, seguido del 37.5% que está de acuerdo y el 25% está en parte de acuerdo.

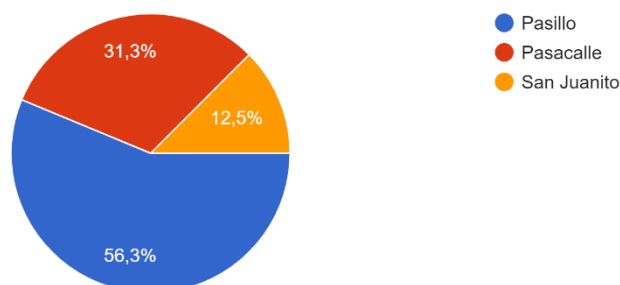
Prg. 9: ¿Cómo clasificaría en términos de prioridad los siguientes géneros musicales para practicar guitarra? Por favor, seleccione el que considere prioritario aprender.

Figura 30

Interpretación prg.9

¿Cómo clasificaría en términos de prioridad los siguientes géneros musicales para practicar guitarra? Por favor, seleccione el que considere prioritario aprender.

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

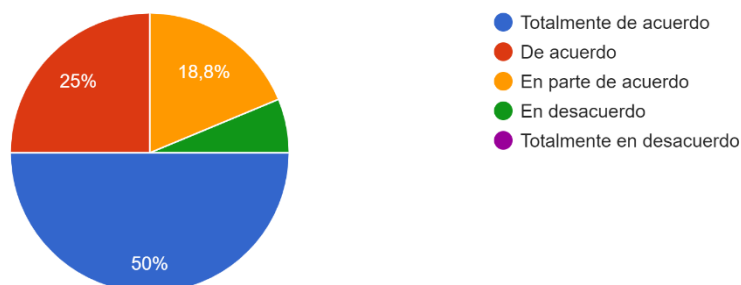
Del cuerpo docente encuestado, el 58.3% indicó como prioridad para enseñanza en guitarra del género musical pasillo, seguido del 31.3% pasacalle y el 12.5% san Juanito.

Prg. 10: ¿Opina usted que juegos relacionados con la guitarra ayudan en el aprendizaje de música?

Figura 31

Interpretación prg.10

¿Opina usted que juegos relacionados con la guitarra ayudan en el aprendizaje de música?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

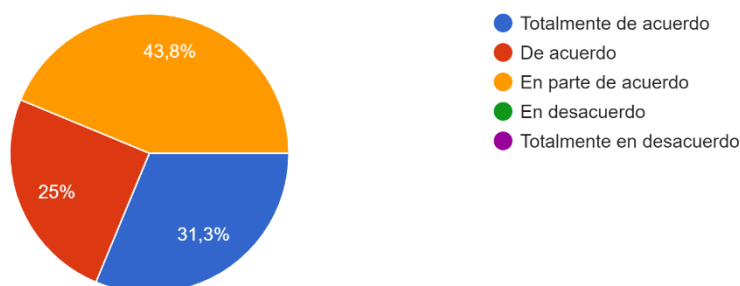
Del cuerpo docente encuestado, el 50% indicó estar totalmente de acuerdo en que los juegos relacionados con la guitarra ayudan en el aprendizaje musical, seguido del 25% que indicó estar de acuerdo, el 18,8% están en parte de acuerdo y el 6,3% está en desacuerdo.

Prg. 11: ¿Cree que influye en el aprendizaje de la guitarra, el canto?

Figura 32

Interpretación prg.11

¿Cree que influye en el aprendizaje de la guitarra, el canto?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

De todos los docentes encuestados, el 43.8% mencionó estar en parte de acuerdo sobre que el canto influye en el aprendizaje de la guitarra, seguido del 31.3% que mencionó estar totalmente de acuerdo y el 25% de docentes está de acuerdo.

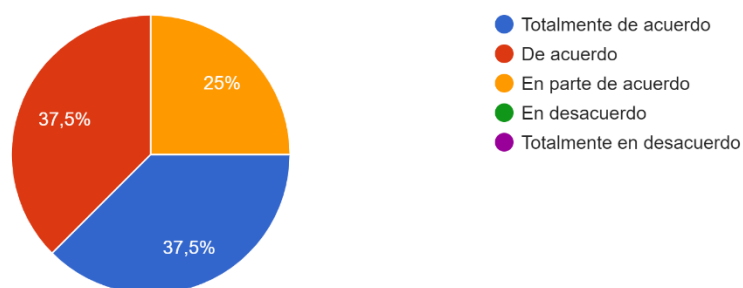
Prg. 12: ¿Considera que practicar con instrumentos musicales y cantos ayuda a internalizar las figuras rítmicas durante el aprendizaje de la guitarra?

Figura 33

Interpretación prg.12

¿Considera que practicar con instrumentos musicales y cantos ayuda a internalizar las figuras rítmicas durante el aprendizaje de la guitarra?

16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

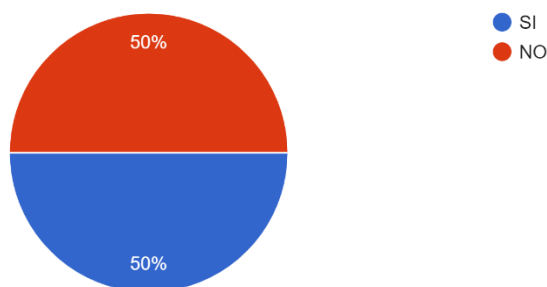
Del cuerpo docente encuestado, el 37.5% indicó estar totalmente de acuerdo en que practicar con instrumentos musicales y cantos ayuda a que los niños internalicen las figuras rítmicas de la guitarra, seguido del 37.5% que indicó estar de acuerdo y el 25% en parte de acuerdo.

Prg. 13: ¿Ha encontrado útiles los materiales de enseñanza proporcionados por su institución?

Figura 34

Interpretación prg.13

¿Ha encontrado útiles los materiales de enseñanza proporcionados por su institución?
16 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del cuerpo docente encuestado, el 50% indicó que SI encuentran útiles los materiales de enseñanza que les ha proporcionado la institución y el otro 50% mencionó que NO los encuentra del todo apropiados.

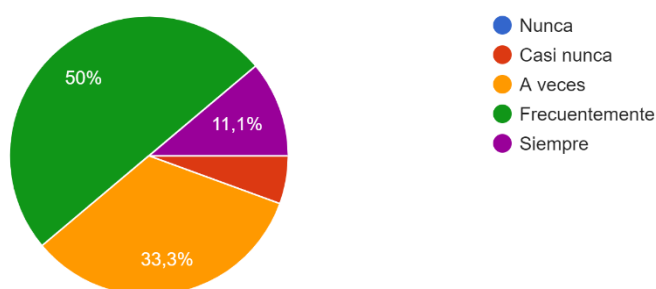
Interpretación de resultados de la encuesta de recursos digitales

Prg. 1: ¿Con qué frecuencia utilizan recursos digitales para aprender/enseñar guitarra?

Figura 35

Interpretación prg.1

¿Con qué frecuencia utilizan recursos digitales para aprender/enseñar guitarra?
18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 50% mencionó que frecuentemente utiliza recursos digitales para la enseñanza de guitarra, seguido del 33.3% que mencionó A veces, el 11.1% Siempre y el 5.6% Casi nunca.

Prg. 2: ¿Qué tipo de recursos digitales prefiere utilizar para aprender/enseñar guitarra?

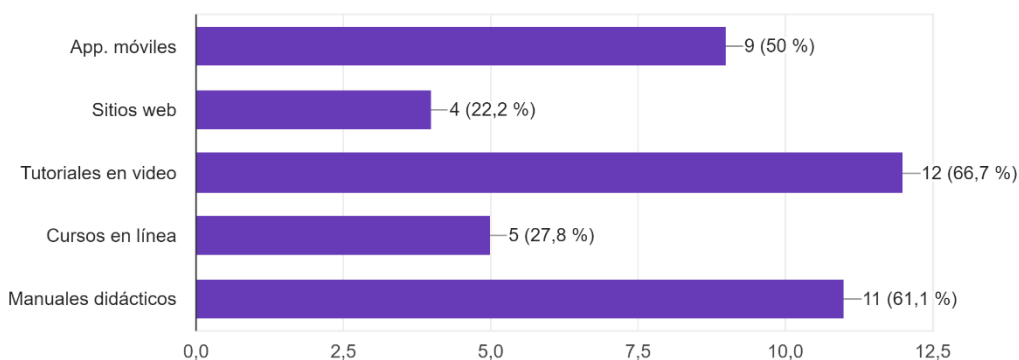
(Seleccione todos los que correspondan)

Figura 36

Interpretación prg.2

¿Qué tipo de recursos digitales prefiere utilizar para aprender/enseñar guitarra? (Seleccione todos los que correspondan)

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

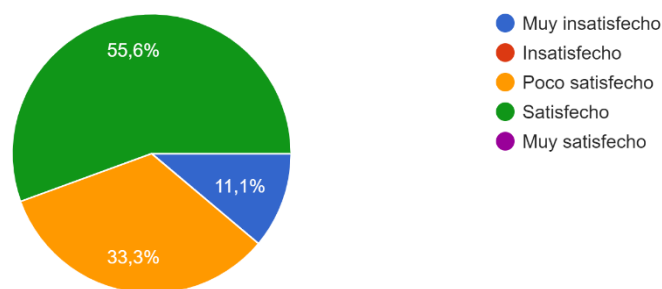
Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 66.7% mencionó utilizar recursos digitales para la enseñanza los tutoriales en video, seguido del 61.1% que utiliza manuales didácticos, el 50% aplicaciones móviles, el 27.8% cursos en línea y finalmente el 22.2% utiliza material de sitios web.

Prg. 3: ¿Cuál es su nivel de satisfacción con los recursos digitales que ha utilizado para aprender guitarra?

Figura 37

Interpretación prg.3

¿Cuál es su nivel de satisfacción con los recursos digitales que ha utilizado para aprender guitarra?
18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 55.6% mencionaron estar satisfechos en cuanto al nivel de satisfacción que encuentran en los recursos digitales para aprender guitarra, seguido del 33.3% que menciona estar poco satisfecho y el 11.1% mencionan estar muy insatisfechos.

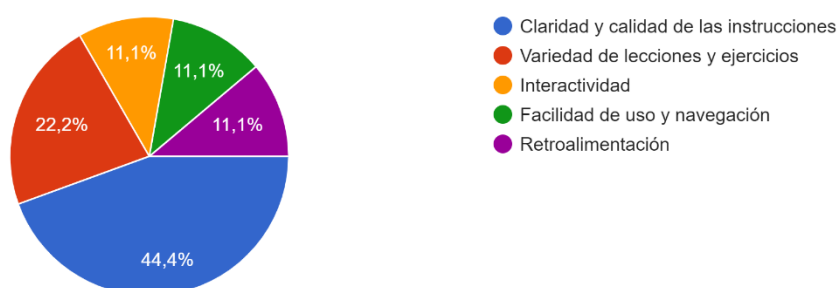
Prg. 4: ¿Qué aspectos considera más importantes al evaluar la calidad de los recursos digitales para aprender guitarra?

Figura 38

Interpretación prg. 4

¿Qué aspectos considera más importantes al evaluar la calidad de los recursos digitales para aprender guitarra?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, 44.4% menciona que los aspectos que consideran más importantes para evaluar la calidad de opciones digitales para la enseñanza de guitarra es la claridad y calidad de las instrucciones, seguido del

22.2% que menciona que es la variedad de lecciones y ejercicios, el 11.1% que tenemos para la interactividad, facilidad de uso y navegación y la retroalimentación respectivamente.

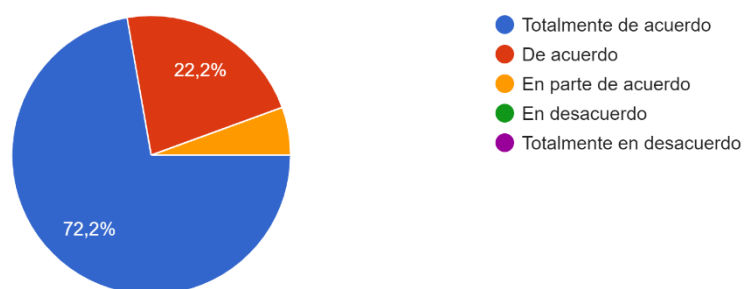
Prg. 5: ¿Cree usted que el tener un manual didáctico para la enseñanza y estudio de guitarra sea beneficioso para las estudiantes?

Figura 39

Interpretación prg.5

¿Cree usted que el tener un manual didáctico para la enseñanza y estudio de guitarra sea beneficioso para las estudiantes?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, 77.2% indicó estar totalmente de acuerdo en que tener un manual didáctico para la enseñanza de la guitarra va a ser beneficioso para los estudiantes, seguido del 22.2% que está de acuerdo y el 5.6% en parte de acuerdo.

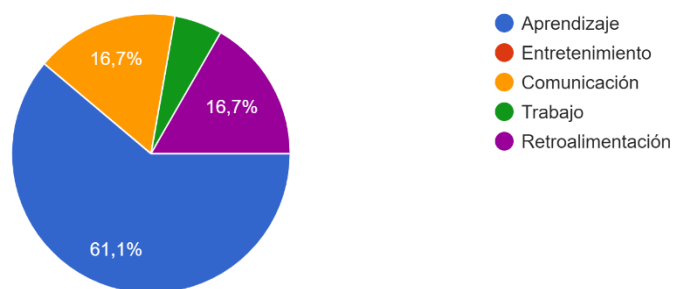
Prg. 6: ¿Sabe cuál es el principal propósito de utilizar recursos digitales?

Figura 40

Interpretación prg.6

¿Sabe cuál es el principal propósito de utilizar recursos digitales?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 61.1% indicó que el aprendizaje es el principal propósito de la utilización de los recursos digitales, seguido del 16.7% que indica que la comunicación, el 16.7% la retroalimentación y el 5.6% el trabajo realizado.

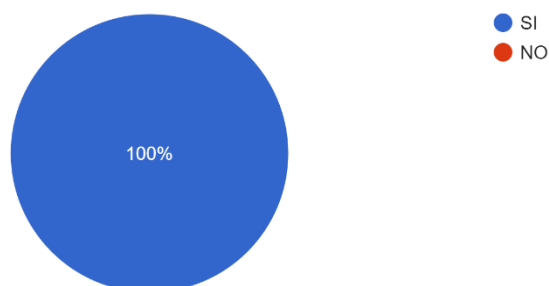
Prg. 7: ¿Cree que los recursos digitales mejoraran la enseñanza y aprendizaje de guitarra?

Figura 41

Interpretación prg.7

¿Cree que los recursos digitales mejoraran la enseñanza y aprendizaje de guitarra?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Todos los docentes encuestados mencionaron que SI creen que los recursos digitales facilitan el aprendizaje en guitarra de los niños.

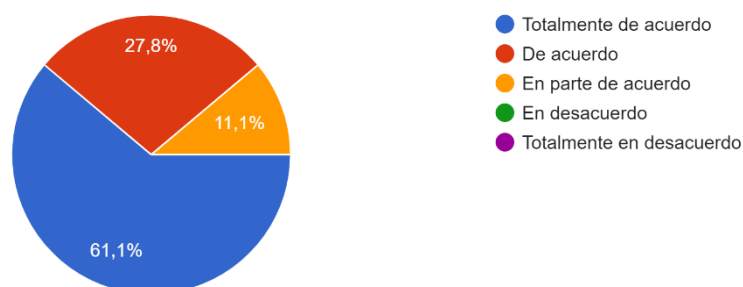
Prg. 8: ¿Estaría dispuestos a utilizar manuales digitales para la enseñanza?

Figura 42

Interpretación prg.8

¿Estaría dispuestos a utilizar manuales digitales para la enseñanza?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 61.1% mencionó estar totalmente de acuerdo en utilizar manuales digitales para fortalecer la enseñanza de guitarra en los niños, seguido del 27.8% que mencionó estar de acuerdo y el 11.1% en parte de acuerdo.

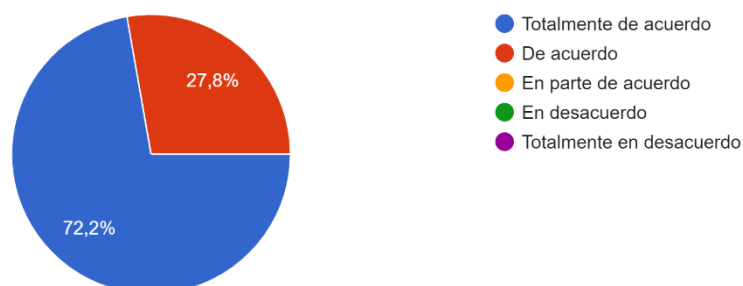
Prg. 9: ¿Cree tener las habilidades necesarias para usar recursos digitales durante las clases?

Figura 43

Interpretación prg.9

¿Cree tener las habilidades necesarias para usar recursos digitales durante las clases?

18 respuestas



Fuente. Elaboración propia

Del conjunto de docentes que completaron el formulario, el 72.2% esta totalmente de acuerdo en tener las habilidades necesarias para utilizar recursos digitales durante las clases, seguido del 27.8% que mencionó estar de acuerdo.

En base a estos resultados en donde es favorable la integración de un manual didáctico impreso para fortalecer la enseñanza de la guitarra, se procede con la propuesta.

4.2 Conclusiones y Recomendaciones

El presente manual logra integrar de forma eficaz los principios del diseño gráfico y las recomendaciones en el área pedagógicas, que como resultado nos muestra un recurso eficaz y que visualmente es atractivo. La implementación piloto que se realizó a estudiantes de la UEPSMA, ha demostrado que el uso de material audio visual como los videos mejora en gran parte el aprendizaje y la retención de contenidos la retroalimentación recibida por los docentes que hacían énfasis en la escases de un material así y las estudiantes valorando positivamente el manual, además de haberse observado el desarrollo eficaz del contenido estudiado por parte de las estudiantes, lo cual respalda la efectividad del mismo.

Entre las recomendaciones se propone la ampliación del contenido del manual con el fin de incluir música en variados géneros y ritmos autóctonos de diferentes países, así como expandir el uso del manual en diferentes contextos o instituciones educativas y adaptarlo según las necesidades que presenten cada grupo de estudiantes. Así también se proponer una actualización continua del material, revisando los enlaces, códigos y proponiendo nuevas estrategias pedagógicas que acompañen en el tiempo.

Por último, quiero fomentar la promoción de actividades extracurriculares y eventos musicales que motiven a las niñas a aplicar lo aprendido para fortalecer su desarrollo musical.

4.3 Cronograma de actividades

MES	SEMANAS			
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
ABRIL	Delimitación de la propuesta	Análisis de homólogos	Análisis de los conceptos para el marco teórico	Análisis de la propuesta de investigación
MAYO	Descripción de objetivos	Redacción de justificación y problemática	Redacción del marco teórico y propuesta de investigación	Diseño de la propuesta o prototipo del manual
JUNIO	Creación del prototipo (Redacción del contenido)	Creación del prototipo (Redacción de canciones)	Creación del prototipo (Elaboración de videos tutoriales)	Impresión de prototipo, prueba de color.
JULIO	Aplicación de prototipo con estudiantes seleccionadas		Análisis de resultados	Redacción de conclusiones y revisión final
AGOSTO	Presentación final del proyecto			

4.4 Bibliografía

- Fundación Salud Infantil. (06 de May de 2021). *Inteligencia musical*. Obtenido de Natural Telecom.: <https://fundacionsaludinfantil.org/desarrollo-de-la-inteligencia-musical/#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20psic%C3%B3logo%20norteamericano%2C%20Howard,el%20tono%20y%20el%20timbre%E2%80%9D>.
- Abanto Vargas, J., & López Regalado, O. (2017). Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 6(1), 8-12. doi:<https://www.redalyc.org/journal/5217/521758009001/html/>
- Aguirre, J., & Torres, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.5512871>
- Almeida, M., Gómez, J., Ronzón, J., & De los Santos, G. (2017). Material educativo multimedia como herramienta de enseñanza y aprendizaje bajo modalidad B-learning. *Revista de Sistemas Computacionales y TIC's*, 3(8), 36-45. Obtenido de https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Sistemas_Computacionales_y_TICs/vol3num8/Revista_de_Sistemas_Computacionales_y_TIC%60S_V3_N8_5.pdf
- Alvarado, O., & Beltrán, O. (2020). Técnicas de la guitarra clásica aplicadas a la interpretación del bolero. *Epistemus*, 8(1), 77-92. doi:<https://doi.org/10.24215/18530494e017>
- Amezua, S. (2014). *Importancia de la educación musical en la educación infantil*. Proyecto para grado de maestro, Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación. Obtenido de

[/https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2494/alfonso.amezua.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2494/alfonso.amezua.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arias Villamar, J. (2021). Historia del color y su función estratégica cognitiva para la creación de entornos didácticos de diseño gráfico y comunicación visual. *Actas de diseño*(35), 196-200. Obtenido de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4516/6283>

Armenteros, M. (2012). DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA DE APRENDIZAJE. PRINCIPIOS DE COHERENCIA, CONTIGÜIDAD, IDAD,. *INNOVACIÓN EDUCATIVA*(22), 157-176. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Downloads/745-Texto%20do%20artigo-2210-1-10-20130116.pdf>

Ayala Tornero, F. A. (06 de Oct de 2017). *Los 6 principios básicos del diseño gráfico*. Obtenido de About: <issuu.com/fannyalejandraayalatornero/docs/los-6-principios-basicos-del-dise>

Bagur, S., Rosselló, M., Paz, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(1). doi:<https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>

Bárcena Díaz, L. (2013). Planos, encuadres y composición fotográfica. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 1(1). doi:<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/1768>

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005

- Belluccia, R. (Jun de 29 de 2015). *El espacio y el diseño*. Obtenido de Universidad de Guanajuato: <https://interiorgrafico.com/edicion/decima-segunda-edicion-septiembre-2012/el-espacio-y-el-diseno>
- Bermúdez, O., & Pazmiño, M. (2022). HERRAMIENTAS MULTIMEDIA Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL INOCENCIO PARRALES Y GUALE. *REVISTA CIENTÍFICA YACHASUN* , 6(11), 91–103. doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0195>
- Biblioteca de marketing. (2024). *Como hacer buen marketing en redes sociales*. Obtenido de Mailchimp: <https://mailchimp.com/es/resources/how-to-market-on-social-media/>
- Black, P., & William, D. (1998). Assessment and Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles. Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Bofill Gracià , F. (2010). *El color en el material escolar*. Universitat Politècnica de Catalunya, Escola universitària d'òptica i optometria de Terrassa . Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.1/11366/elcolorenmaterial-escolar.pdf?sequence=1>
- Borges, B., Mármol, M., Piñero, L., & Cejas, M. (2021). Software para el Diseño de Recursos Didácticos durante la pandemia del Covid-19. *Proyecciones y perspectivas de la gerencia*, 26(6), 680-696. doi:<https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.e6.41>
- Bravo Ramos, L. (1996). ¿Qué es el vídeo educativo? *Comunicar*(6). doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800620>
- Cajina, R. (2020). *ESTRATEGIAS DE PUBLICIDAD Y PROMOCION*. Obtenido de <https://unblogdemarketing.com/wp-content/uploads/2020/03/fii-plantilla-guia-didactica-estrategias-de-publicidad-y-promocic3b3n-converted.pdf>
- Calvo, I., & Soto, B. (2015). Exploración de materiales y técnicas de fabricación digital y prototipado rápido para el diseño y desarrollo de recursos didácticos de apoyo a la enseñanza del color en la etapa escolar. *Sigradi*.

- Carrillo, J., Leones, S., & Grandes, N. (2024). Materiales didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 años. *Sinergia Academia*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.51736/sa.v7iEspecial.207>
- Carrión, D., Cabrera, J., & Aguirre, C. (2020). Efecto de la educación musical en el desarrollo integral de los niños en la etapa pre-escolar. *UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA*, 24(103), 12-16. doi:10.47460/uct.v24i103.351
- Castañón, M. D. (2012). Leemúsica: Enseñanza del lenguaje musical en educación infantil (3 a 5 años) con apoyo de las Tic. *Revista NEUMA*, 5(2), 98 a 108. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Downloads/140-Texto%20del%20art%C3%ADculo-270-1-10-20210915.pdf>
- Chacón, F., & Corral, J. (2019). el uso de vídeos-tutoriales como herramienta complementaria en la formación de la educación física y el deporte en el grado de educación primaria. *Physical Education*, 40-46. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/339240976_EL_USO_DE_VIDEOS-TUTORIALES_COMO_HERRAMIENTA_COMPLEMENTARIA_EN_LA_FORMACION_DE_LA_EDUCACION_FISICA_Y_EL_DEPORTE_EN_EL_GRADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA
- Chávez Merchan, R. E. (2021). *Implementación de recursos didácticos para niños con necesidades educativas especiales, en las áreas de lengua y literatura y matemática*. Tesis de grado, Politécnica Salesiana, Pedagogía, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20259/4/UPS-CT009129.pdf>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. En *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed ed.). Wiley.
- Clark, R., & Mayer, R. (2016). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. En *E-Learning*

and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (4th ed. ed., pág. Wiley).

- Coloma, M., Labanda, M., & Michay, G. (2022). *Fundamentos y Técnicas Pedagógicas del Diseño Gráfico Orientado a la Educación*. comision.editorial@unl.edu.ec. Obtenido de <https://unl.edu.ec/sites/default/files/archivo/2022-11/FUNDAMENTOS%20DE%20DISEÑO%20%28DIGITAL%29.pdf>
- Cordero, F. (2018). DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS PARA RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES. *Diseño, Arte y Arquitectura*(5), 11-29. Obtenido de <https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/05/uazuay-articulos-daya05/articulo01/uazuay-diseno-de-interfaces-graficas-para-recursos-didacticos-digitales.html>
- Cuevas, J. (19 de May de 2022). *Marketing digital: +5 estrategias para social media que debes conocer*. Obtenido de <https://www.kommo.com/es/blog/marketing-digital/>
- D 'Agostino, G., Meza, J., & Cruz, A. (2005). ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL IMPRESO QUE FAVORECEN LA FORMACIÓN Y EL APRENDIZAJE A DISTANCIA EN LA UNED (Sistematización de características y resultados globales). *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 8(1), 335-366. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427204017>
- Díaz Gómez, M. (2005). La educación musical en la escuela y el espacio Europeo de educación superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(1), 23-26. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419103>
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (1996). Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction.
- Echegaray, M., & Pastor, E. (2008). El espacio en el diseño, Una interpretación de Retórica del Marco del Groupeµdesde el diseño gráfico. *Huellas, Búsquedas en Artes y Diseño*(6), 40-55. Obtenido de https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/2524/echegarayhuellas6-08.pdf

- Espinosa, J., Peña, D., Astudillo, J., & Coronel, C. (2017). Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula. *Educational multimedia as a didactic resource and its use in the classroom. Rev. SINAPSIS, 1(10)*. Obtenido de <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/108/103>
- Esteves Fajardo, Z. I., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *INNOVA Research Journal, 3(6)*, 168-176. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Desktop/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>
- Ezequiel, A. (Jul de 2020). *Composición Fotográfica*. Obtenido de Escuela Nacional Preparatoria : https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/2839219/mod_resource/content/1/ApuntesComposicionFotografica.pdf
- Ezquerro, O. (2021). *La fotografía como recurso didáctico en Educación Infantil Photography as a didactic resource in Childhood Education*. Graduado en Magisterio en Educación Infantil, Universidad Zaragoza, Facultad Ciencias Humanas y de la Educación . Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/108847/files/TAZ-TFG-2021-3858.pdf>
- Fanaro, M., Otero, M., & Greca, I. (2005). Las imágenes en los materiales educativos: las ideas de los profesores. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, 4(2)*. Obtenido de http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen4/ART2_Vol4_N2.pdf
- FeriaMusica. (03 de Oct de 2023). *Historia de la Guitarra: Un Viaje Apasionante a través del Tiempo y las Culturas*. Obtenido de <https://www.feriamusica.org/es/historia-de-la-guitarra-un-viaje-apasionante-a-traves-del-tiempo-y-las-culturas/>
- Fernández Sánchez, J. (2005). *Herramientas y métodos en la producción multimedia*. Tesis Doctoral. Obtenido de https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/93858/01_fernandezSanchez.pdf;jsessionid=FE46FF54A1FC4C00C81F62611CDFC839?sequence=1

- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2011). Program evaluation: Alternative approaches and practical guidelines. En *Program evaluation: Alternative approaches and practical guidelines* (4th ed ed.). Pearson.
- Flores Ávalos, M. (2021). *La importancia del color en el diseño*. Obtenido de 292- 293
El color en el diseño (Parte 1):
https://issuu.com/espacioidiseno/docs/el_color_en_el_diseno_parte_1_/10
- Fracchia, C., & Plaza, M. (2010). *Consideraciones para el diseño de material educativo a utilizar en la modalidad a distancia*. Obtenido de
[/http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4_27_FRACC_HIA_Claudia_PLAZA_Jorgelina_Consideraciones_para_el_diseno_de_material_educativo_a_utilizar_en_la_modalidad_a_distancia.pdf](http://eduqa2010.eduqa.net/eduqa2010/images/ponencias/eje4/4_27_FRACC_HIA_Claudia_PLAZA_Jorgelina_Consideraciones_para_el_diseno_de_material_educativo_a_utilizar_en_la_modalidad_a_distancia.pdf)
- Gagné, R., Wager, W., Golas, K., & Keller, J. (2005). Principles of Instructional Design. Wadsworth.
- García Arano, C. (2019). El diseño como una necesidad interdisciplinar. Una reflexión desde la academia. *Intersticios sociales*(20), 77-101. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4217/421764467004/html/>
- García, G. (20 de Feb de 2019). *La importancia de seleccionar las redes sociales adecuadas*. Obtenido de BIPLAZA: <https://www.biplaza.es/seleccionar-redes-sociales-adecuadas/>
- Garrido Pozuelo. (11 de Ene de 2020). *Tipos de guitarras*. Obtenido de <https://guitarrasgarridopozuelo.com/tipos-de-guitarras/>
- Garrido, M. (30 de Jul de 2023). *Historia de la guitarra*. Obtenido de <https://guitarrasgarridopozuelo.com/historia-de-la-guitarra/>
- Gómez Romero, G. (2021). Diseño, tipografía y comunicación visual. Ahora todo vale. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 83-100. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Downloads/Dialnet-DisenioTipografiaYComunicacionVisualAhoraTodoVale-8319314.pdf>

- González, B., & Claro, A. (2015). *EL POTENCIAL EDUCATIVO DE LA FOTOGRAFÍA Cuaderno Pedagógico*. Aldo Guajardo Salinas (CNCA). Obtenido de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/cuaderno-fotografia.pdf>
- González, J. (2019). El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar”. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/herramientas-multimedia-preescolar.html>
- Gordon, E. E. (2012). *Learning Sequences in Music: A Contemporary Music Learning Theory*. GIA Publications.
- Gros Salvat, B., & Cano García, E. (2021). Procesos de feedback para fomentar la autorregulación con soporte tecnológico en la educación superior: Revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de educación a distancia*, 24(2). doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28886>
- Guerrero, E., Álvarez, M., & Barros, J. (2020). IMPACTO DEL MATERIAL DIDÁCTICO EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN*, 5(CISE), 75-86. doi:<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1077/791>
- Gúzman Trinidad, D. B. (2023). Resonancias simpáticas Entre la física y la guitarra española. En *Abordaje experimental en torno a la acústica musical utilizando las nuevas tecnologías con el objetivo de construir un prototipo de guitarra (método español o Torres) cuya performance se analizará posteriormente: un proyecto de inspiración STEAM*.
- Handley, R. (21 de Jul de 2023). *Gestión de Redes Sociales: Guía Completa*. Obtenido de https://es.semrush.com/blog/gestion-redes-sociales/?kw=&cmp=LM_SRCH_DSA_Blog_ES&label=dsa_pagefeed&Network=g&Device=c&utm_content=678247162044&kwid=dsa-

2232567167501&cmpid=19249322807&agpid=152775993297&BU=Core&extid=109459414321&adpos=&gad_source=1&gclid

Hernández Grimaldo, M. G. (2021). Material didáctico y su correcta utilización. *RISE/ACADEMIC JOURNAL*, 2(1). Obtenido de file:///C:/Users/sordonez/Downloads/ID-071.pdf

Hernández, J., Espinosa, F., Rodríguez, J., Chacón, J., Toloza, C., Arenas, M., . . .

Bermúdez, V. (2018). Sobre el uso adecuado del coeficiente de correlación de Pearson: definición, propiedades y suposiciones. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 37(5). doi:<https://www.redalyc.org/journal/559/55963207025/55963207025.pdf>

Holzbrecher, A. (2015). LA FOTOGRAFÍA EN LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA: SU PAPEL EN LA LABOR EDUCATIVA (EXTRA) ACADÉMICA. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 380-394. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56738729023>

Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación. (23 de Ene de 2023). *Tipos de fotografías y características*. Obtenido de Tipos de fotografías y características: <https://ieperiodismo.com/tipos-fotografias-caracteristicas-generos/>

J, N. (2023). *La repetición en el diseño*. Obtenido de Introducción a la comunicación visual.: https://issuu.com/nelson.jrc./docs/introducci_n_a_la_comunicaci_n_visu_6fb3430100d418/s/16537434

Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. En *Designing constructivist learning environments. Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (págs. 215-239).

Juárez, I., De la Vega, J., Espinoza, O., & Zarco, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89.

doi:http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132014000100005

Krause, J. (2015). *Design Basics Index: A Designer's Guide to Designing Effective Compositions, Selecting Dynamic Components & Developing Creative Concepts*. HOW Books.

LaCarne. (2024). Guitarra criolla: Un viaje a través de su historia y características. *Revista de Música Internacional*(141). Obtenido de <https://lacarnemagazine.com/origenes-y-caracteristicas-de-guitarra-criolla/#Partes-que-conforman-la-guitarra-criolla>

Lallana, F. (1999). Diseño y color infográfico. *Revista Latina de Comunicación Social*(13). Obtenido de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999c/150lallana.htm>

León Ramírez, J. (2018). El estado de la guitarra eléctrica en la música académica contemporánea. *revista de investigación en el campo del arte*, 13(23), 38-53. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/2790/279054997004/html/>

Levitin, D. J. (2018). Tu Cerebro y la Música. En D. J. Levitin, *Tu Cerebro y la Música* (Edición digital ed., pág. 208). RBA Libros y Publicaciones.

Lile, S. (01 de Jun de 2023). *12 Principios básicos de jerarquía visual que necesitas saber*. Obtenido de Visme PoweredBy: <https://visme.co/blog/es/jerarquia-visual/>

Llanes Mesa, L., & Hernández Rodríguez, I. (2016). Software educativo utilizando textos actualizados e imágenes de microscopía electrónica de la célula eucariota. *EDUMECENTRO*, 8(3), 141-155. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742016000300011

Lohr, L. (2008). *Creating Graphics for Learning and Performance: Lessons in Visual Literacy*. En *Creating Graphics for Learning and Performance: Lessons in Visual Literacy* (2nd ed ed.). Pearson.

- Long, A., & Rivera, G. (2024). *Reglas básicas de la composición fotográfica*. Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/la/creativecloud/photography/discover/photo-composition.html>
- Loor, S., García, L., Heredia, L., Carrera, R., Acosta, F., García, N., . . . Soledispa, M. (2022). Es importante simplificar el contenido educativo para los niños para garantizar que comprendan y retengan la información proporcionada. Simplificar no significa trivializar el contenido, sino hacerlo comprensible en relación con su nivel de desarrollo cog. CID - Centro de Investigación y Desarrollo. doi:https://doi.org/10.37811/cl_w768
- López Besa, A. (22 de Jun de 2022). *Qué es el Diseño Gráfico: Introducción, Elementos y Ramas Del Diseño Gráfico*. Obtenido de PiktoChart: <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>
- López, J. L. (16 de Ago de 2023). *Qué es la jerarquía tipográfica y como jerarquizar la información de un texto*. Obtenido de CevaGraf: <https://www.cevagraf.coop/blog/que-es-la-jerarquia-tipografica/>
- Loza, O. (10 de Abr de 2014). *Estudio de las formas en diseño gráfico*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/slideshow/estudio-de-las-formas-en-diseo-grficopptx/267189616>
- Mancilla, E., & Guerrero, M. (18 de Jul de 2016). *La representación del espacio-tiempo en el diseño gráfico*. Obtenido de <https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/01/uazuay-articulos-daya01/articulo05/uazuay-la-representacion-del-espacio-tiempo-en-el-diseno-grafico.html>
- Mayer, R. (2012). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. Cambridge University Press. doi:<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mendoza González, M. D. (2022). Parámetros de calidad de materiales digitales utilizados en educación superior. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(24). doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i24.380>

- Mendoza, R. (04 de Ene de 2022). Obtenido de https://es.semrush.com/blog/plan-de-contenidos/?kw=&cmp=LM_SRCH_DSA_Blog_ES&label=dsa_pagefeed&Network=g&Device=c&utm_content=678247162233&kwid=dsa-2232567166781&cmpid=19249322807&agpid=152775993537&BU=Core&extid=123523056719&adpos=&gad_source=1&gclid=Cj0
- Merchán, M., & Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *ciencia. tecnol. salud. vis. ocul.*, 9(1), 93-101. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?params=/context/svo/article/1035/&path_info=162.pdf
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Cuestionario de TIC*. Obtenido de <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:d5cf7e17-3ae2-47be-ab16-ce4053916076/cuestionario-de-tic.pdf>
- Molina, Y., & Hueso, J. (2021). *Diseño de material didáctico: un camino hacia la educación inclusiva desde el aprendizaje de lenguas*. Universidad de la Salle, Facultad de Ciencias de la educación, Bogotá. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1031&context=maest_didactica_lenguas
- Morales Salas, R. E. (2021). El video como recurso didáctico digital que fortalece el aprendizaje virtual. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(77), 187-202. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2021.77.1939>
- Moya Flores, P. (2012). *ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL RITMO, DIRIGIDO A NIÑAS Y NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS QUE ESTUDIEN EN LOS PRIMEROS NIVELES DE EDUCACIÓN MUSICAL*. MAGISTER EN PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN MUSICAL, Universidad Estatal de Cuenca. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8521cb9b-f71c-4216-915f-75700946e4aa/content>

- Multison. (2024). *Partes De La Guitarra Española Y Sus Funciones*. Obtenido de <https://multisononline.com/blog/partes-de-guitarra-y-funciones>
- Muñoz, J., Mancera, H., & Guzmán, E. (2022). Niveles de representación en materiales didácticos alrededor del proceso Haber como SPE en la enseñanza del equilibrio químico. *Chemical Equilibrium*. doi:10.25100/praxis_educacion.v0i6.11380
- Orozco Manrique, A. M., & Gallego Henao, A. M. (2013). EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>
- Ortiz Hernández, G. (2014). *EL COLOR. UN FACILITADOR DIDÁCTICO*. Revista de Psicología. Obtenido de <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf>
- Paredes Amaguaña, A. I. (2024). Identidad de marca en proyectos sociales. Forjando la esencia de Entreprenehur Artesanal. *ÑAWI*, 8(1), 331-351. Obtenido de <https://nawi.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/1083/1098>
- Pariente Fragoso, J. L. (1990). Composición Fotográfica Teoría y Práctica. En *Composición Fotográfica Teoría y Práctica*. Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales, A.C. Obtenido de https://www.academia.edu/88276310/Composicion_fotografica_Teoria_y_practica
- Parra, N. (04 de Dic de 2020). *Planos fotográficos*. Obtenido de https://issuu.com/nataliaparra1/docs/expo_planos_fotograficos.pptx
- Partida, J. (2019). La Aplicación de una Propuesta Multimedia para el Desarrollo de algunas Habilidades Musicales en Niños de Preescolar Mexicanos: Un Estudio de Caso. *REVISTA INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN MUSICAL*, 7(1), 15-23. doi:<http://dx.doi.org/10.1177/2307484119878632>
- Pascual Mejía, P. (2006). *Didactica de la Musica Para Educacion infantil*. Pearson.

- Pedreschi, R., & Nieto, O. (2021). Las redes sociales como estrategia de marketing en las pequeñas y medianas empresas del distrito de Aguadulce, provincia de Coclé, Panamá. *Visión Antataura*, 5(2). doi:<http://portal.amelica.org/ameli/journal/225/2253026008/>
- Perales Palacios, F. J. (1984). *Las pruebas pseudoisocromáticas para el estudio de las anomalías en la visión del color*. Tesis doctoral, Universidad de Granada. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/32529?locale-attribute=fr>
- Perales, F., Villaverde, E., Sáenz, O., & Iglesias, E. (1984). EL COLOR COMO ESTIMULO DIDACTICO EN LA EDUCACION GENERAL BASICA. *Revista Española de Pedagogía* (166), 564-574. doi:<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7706/4%20EI%20Color%20como%20Estímulo%20Didáctico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peralta Fajardo, P. (2023). La pedagogía del diseño: algunas consideraciones conceptuales. *Revista Científica de Investigación Educativa*(9), 8-25. doi:<https://orcid.org/0000-0002-6970-6330>
- Pérez, J., & Carrillo, C. (2019). El impacto de la educación musical escolar: las experiencias de cuatro ciudadanos catalanes. *Sage Journals*, 38(1). doi:<https://doi.org/10.1177/02557614198775>
- Pérez, M., & López, R. (2017). Impacto de las aplicaciones móviles en el aprendizaje de la guitarra. *Revista de Tecnología Educativa*, 10(1), 78-92.
- Printly. (23 de Jun de 2022). <https://printly.es/tipos-de-impresion-ventajas-y-caracteristicas/>. Obtenido de <https://printly.es/tipos-de-impresion-ventajas-y-caracteristicas/>
- Pursell, S. (25 de Abr de 2024). *Manual de estrategias de marketing: definición, tipos y ejemplos*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-de-marketing>

- Quinga, Y., Maurera, S., & Guijarro, J. (2022). ¿Qué tipo de material didáctico es empleado para el desarrollo del lenguaje en Educación Inicial? *Revista Cognosis*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.4529>
- Ramírez Chacón, F. (2015). El uso de la tipografía en el diseño editorial como medio de comunicación gráfica. *Revista Estudios*(30). doi:<https://doi.org/10.15517/re.v0i30.19864>
- RedBlack. (2023). *Cómo Crear Contenido Relevante y Atractivo para tu Empresa*. Obtenido de LinkedIn: https://pe.linkedin.com/company/redblackmarketing?trk=article-ssr-frontend-pulse_publisher-author-card
- Regader, b., & Bertrand. (19 de Abr de 2024). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner*. Obtenido de La Teoría de las Inteligencias Múltiples propone 8 tipos de inteligencia; veamos cómo las describe.: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>
- Reyna Klinger, J. L. (2021). *Estudio De Los Elementos Gráficos Utilizados En El Diseño De Material Didáctico Para Niños Con Síndrome De Down*. PUCE. doi:<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/36936>
- Ridge, B. (16 de Oct de 2023). *Guía para seleccionar las plataformas de redes sociales más adecuadas para tu negocio*. Obtenido de Multimedia: <https://www.mediummultimedia.com/social-media/como-elegir-las-redes-sociales-para-tu-negocio/>
- Rivera Muñoz, R. A. (2022). *La fotografía como recurso didáctico para el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes de la Institución Educativa Pio XII, del corregimiento de Santa Cecilia, del municipio de Pueblo Rico, Risaralda que hacen parte del proyecto "Comunic"*. Obtenido de <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/5997>

- Rivera, R. (19 de Oct de 2014). *Efectos de la música en el Cerebro de los niños*. Obtenido de QuetesCuchen.com: <https://quetescuchen.com/efectos-de-la-musica-en-el-cerebro-de-los-ninos/>
- Robinson López, C. (2023). La guitarra: historia y técnica. *Revista Internacional de Ciencias Humanas y Crítica de Libros*, 9. Obtenido de <https://revistarecension.com/2023/02/07/la-guitarra-historia-y-tecnica/>
- Rodes, I. (2023). La guitarra. Origen y evolución de su técnica y procedimientos. *Revista Internacional de Ciencias Humanas y Crítica de Libros*, 9. Obtenido de <https://revistarecension.com/2023/02/07/la-guitarra-historia-y-tecnica/>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Rev. esc.adm.neg*(82), 179-200. doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodríguez, C., & Nicolas, G. (2019). Diseño, implementación y evaluación de un programa para el aprendizaje de la guitarra en el grado de educación infantil a través de videotutoriales. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musica*(16). doi:<http://dx.doi.org/10.5209/reciem.59794>
- Rojas Valverde, C. D. (2022). *Diseño de videos tutoriales educativos como aporte en el aprendizaje del Simple Present Tense (with the verbs to be, love, like and prefer), orientado a estudiantes de noveno año de educación general básica*. Grado en Pedagogía De Las Ciencias Experimentales Informática , Universidad Central Del Ecuador, Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f3b25897-a4df-49d2-9306-433c85da50d6/content>
- Rojas, J. (2017). La Fotografía como Estrategia Didáctica para la Enseñanza-Aprendizaje del Medio Ambiente con los Estudiantes de Noveno grado del Colegio Cambridge School de Pamplona. Una Experiencia Pedagógica. *CIE*, 1(3), 24-37.

doi:https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/viewFile/4038/2296

Rolon, B., Picón, H., & Caselles, C. (2020). La psicología del color en el diseño. *Convicciones*, 7(14), 46-50. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Downloads/admin,+8.pdf>

Rsiteski, I. B. (2006). Una Filosofía nueva de guitarra. *Discusiones Filosóficas*, 7(10), 15-227. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-61272006000100013&lng=en&tlng=es.

Ruiz, E. (2011). Expresión Musical en Educación Infantil. Orientaciones didácticas. En E. Ruiz. CSS.

Salinas Gutierrez, I. (2019). Cómo se diseñan los textos digitales interactivos: una crítica al modelo actual. *Nova scientia*, 11(23). doi:<https://doi.org/10.21640/ns.v11i23.1889>

Salinas, J. (11 de Nov de 2021). *TIPOS DE IMPRESIONES*. Obtenido de Issuu: https://issuu.com/joseluissalo/docs/revista_leizu/11#google_vignette

Salvo, L. (2020). El “espacio”, variable fundamental del Diseño como disciplina genérica, desde un planteamiento transdisciplinar que incluye a todas las especialidades de diseño. *Actas de Diseño*, 32, 238-242. Obtenido de <file:///C:/Users/sordonez/Downloads/2077-Texto%20del%20art%C3%ADculo-14309-1-10-20201119.pdf>

Santiago, F., Sánchez, J., & Chan Te, A. (2022). La producción de materiales didácticos desde perspectivas en confluencia: diseño gráfico y TPCK. *Ciencia, docencia y tecnología*(64), 1-32. doi:<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.33255/3364/917>

Sarget Ros, M. A. (2003). La música en la educación infantil. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*(18), 197. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1032322>

- Scribd. (15 de Oct de 2008). *El Equilibrio en una Composición*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/6681546/El-Equilibrio-en-Una-Composicion>
- Solano, I. (2016). *Recursos multimedia audiovisuales para el aprendizaje de la guitarra en el grado de Educación Infantil implementación, evaluación y propuestas de mejora*. Universidad de Murcia. Obtenido de <https://portalinvestigacion.um.es/documentos/626b6d05fb0f086e3329e643>
- Soto Ayala, M. F. (2022). Análisis de material didáctico de tipo texto escolar con parámetros de Diseño. *Pol. Con.* (, 7(8), 842-863. doi:<https://orcid.org/0000-0002-2723-9850>
- Spink, P. (2007). Replanteando la investigación de campo: relatos y lugares. *Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 17(50), 561-574. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70505006>
- Stockmusical. (17 de Nov de 2020). *Partes de la Guitarra Clásica*. Obtenido de <https://www.stockmusical.com/blog/guitarra-espanola/partes-de-la-guitarra>
- Sweller, J., Ayers, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer. Elsevier Academic Pres. doi:<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Terrones Chávez, E. O. (2011). *Los Planos Fotográficos*. Obtenido de https://www.academia.edu/25501164/Los_Planos_Fotogr%C3%A1ficos
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*(74), 617-669. doi:<https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/html/>
- UESMA Cuenca. (2024). *¿Quiénes somos las Hijas de María Auxiliadora?* Obtenido de <https://www.uesmacuenca.edu.ec/quienes-somos/presentacion>
- Valcárcel, A., & Muñoz. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/>
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Obtenido de

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&nrm=iso>. accedido en 22 mayo 2024.

Velásquez Henao, J. D. (2012). Principios básicos de diseño gráfico aplicados a la preparación de ayudas visuales para presentaciones científicas y de negocios.

Estudios Gerenciales, 28(123), 167-189.

doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21224852010>

Velecela Espinoza, M. A. (2020). La educación musical en la formación integral de los niños. *Revista de Investigación y Pedagogía del Arte*(7). Obtenido de file:///C:/Users/sordonez/Downloads/jcrespo-04-velecela.pdf

Velecela Espinoza, M. A. (2020). La educación musical en la formación integral de los niños. *Revista de Investigación y pedagogía del arte*(7). Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3018>

Verdi, J. (04 de Nov de 2011). *Clasificación y características de las guitarras de la primera mitad del siglo XIX*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/1095/1/clasificacion-caracteristicas-guitarras-siglo-xix.pdf>

Vergara, S. (21 de Jun de 2021). *Principios Universales de Diseño: Repetición*. Obtenido de <https://www.itdo.com/blog/principios-universales-de-diseno-repeticion/>

Villalba, M. R. (14 de Abr de 2024). *Composición y equilibrio en la composición artística*. Obtenido de <https://edtk.co/plan/31019>

Yandar, D. A. (2021). La importancia de los recursos gráficos en la educación. *Revista de Informática, Educación y Pedagogía*(12). doi:<https://doi.org/10.22267/runin>