

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE CUENTOS MULTIMEDIA ILUSTRADOS, PARA APLICARLOS COMO MATERIAL DIDACTICO EN EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA DE NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MIXTA "MANUEL ABAD" UBICADA EN EL SECTOR DE LA ROLDOS AL NOROCCIDENTE DE QUITO

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Jhonny Isaac Freire Latancela

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Abril del 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Jhonny Isaac Freire Latancela, certifico que el presente proyecto denominado: "Diseño de una colección de cuentos multimedia ilustrados, para aplicarlos como material didáctico en el fortalecimiento de la lectoescritura de niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad "ubicada en el sector de la Roldós al noroccidente de Quito", es producto de mi trabajo e investigación, dejando en claro que los distintos aportes informativos de otros autores han sido debidamente referenciados.

_____

Jhonny Freire

C.C.: 171935117-1

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Jhonny Isaac Freire Latancela portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 171935117-1 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: "En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.", otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado "Diseño de una colección de cuentos multimedia ilustrados, para aplicarlos como material didáctico en el fortalecimiento de la lectoescritura de niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad", ubicada en el sector de la Roldós al noroccidente de Quito "con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA _____

NOMBRE Jhonny Freire

CEDULA 171935117-1

Quito, Abril del 2017

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las autoridades del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, a su personal administrativo y a los respectivos docentes que en el trascurso de mi educación, me supieron transmitir grandes conocimientos que me servirán de mucho en mi posterior etapa de profesional. A mi tutor Marco Yamba, que sin su guía y conocimiento no hubiese sido posible terminar este proyecto.

DEDICATORIA

A mis padres Oscar y Beatriz por su apoyo constante, por las enseñanzas que me han inculcado en el trascurso de mi vida y sobre todo por ser un pilar importante en mi desarrollo educacional e intelectual.

A mi hermano Bryan por su incondicional apoyo durante todo este tiempo.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE ii

AGRADECIMIENTO iv

DEDICATORIA v

ÍNDICE GENERAL vi

ÍNDICE DE TABLAS x

ÍNDICE DE FIGURAS xi

RESUMEN EJECUTIVO xiii

ABSTRACT xiv

INTRODUCCIÓN xv

CAPÍTULO I 17

1. Antecedentes 17

1.01. Contexto 17

1.02. Justificación 19

1.03. Definición del problema central (Matriz T) 21

CAPÍTULO II 22

2. Análisis de Involucrados 22

2.01. Mapeo de los Involucrados 22

2.02. Matriz de Análisis de Involucración 23

CAPÍTULO III 24

3. Problemas y Objetivos 24

3.01. Árbol de Problemas 24

3.02. Árbol de Objetivos 26

CAPÍTULO IV 27

4. Análisis de Alternativas 27

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones 27

4.01.01. Tamaño del Proyecto 28

4.01.02. Localización del Proyecto 28

4.01.03. Análisis Ambiental 29

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos 31

4.03. Diagrama de Estrategias 33

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico 34

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores 34

4.04.02. Selección de Indicadores 38

4.04.03. Medios de Verificación 42

4.04.04 Supuestos 46

4.04.05. Matriz de Marco Lógico 50

CAPÍTULO V 53

5. La propuesta 53

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta 53

5.01.01. Marco teórico 56

5.02. Descripción de la herramienta 65

5.02.01. Metodología (Materiales y métodos) 66

5.02.02. Resultados 68

5.02.03. Discusión 75

5.03. Formulación del proceso de aplicación 77

5.03.01. Concepción 77

5.03.02. Diseño 81

5.03.03. Planificación 93

5.03.04. Producción 95

5.03.05. Pruebas 107

5.03.06. Mantenimiento 108

5.03.07. Marketing y Difusión 108

CAPÍTULO VI 112

6. Aspectos Administrativos 112

6.01. Recursos 112

6.01.01. Técnicos – Tecnológico 112

6.01.02. Humano 112

6.02. Presupuesto 113

6.02.01 Gastos Operativos 113

6.02.02 Aplicación del Proyecto 114

6.03. Cronograma 115

CAPÍTULO VII 116

7. Conclusiones y Recomendaciones 116

7.01. Conclusiones 116

7.02. Recomendaciones 117

Bibliografía 119

Anexos 122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las Fuerzas T 21

Tabla 2: Análisis de Involucrados 23

Tabla 3**:** Impacto de los Objetivos 31

Tabla 4**:** Revisión de los Criterios para Indicadores 34

Tabla 5**:** Selección de Indicadores 38

Tabla 6: Medios de Verificación 42

Tabla 7**:** Supuestos 46

Tabla 8**:** Matriz de Marco Lógico 50

Tabla 9**:** Escala de preferencias de los alumnos 70

Tabla 10**:** Guión multimedia cuento 1 81

Tabla 11**:** Guion multimedia cuento 2 83

Tabla 12**:** Guion multimedia cuento 3 85

Tabla 13**:** Planificación del desarrollo del proyecto 94

Tabla 14**:** Gastos operativos del proyecto 113

Tabla 15**:** Gastos para la aplicación del proyecto 114

Tabla 16**:** Cronograma de actividades 115

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de involucrados 22

Figura 2: Árbol de Problemas 25

Figura 3: Árbol de Objetivos 26

Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones 27

Figura 5: Tamaño de la muestra de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Manuel Abad” 28

Figura 6: Mapa de ubicación de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Manuel Abad”..... 29

Figura 7: Diagrama de Estrategias 33

Figura 8: Estado de ánimo de los estudiantes 69

Figura 9: Interfaz e ilustración de la propuesta 1 referida 79

Figura 10: Interfaz e ilustración de la propuesta 2 referida 80

Figura 11: Ilustración de la propuesta 3 referida 80

Figura 12: Boceto lineal escena 1 del cuento “El dibujo de la constancia”..... 86

Figura 13: Boceto lineal escena 2 del cuento “El dibujo de la constancia”..... 87

Figura 14: Boceto lineal escena 5 del cuento “El dibujo de la constancia”..... 87

Figura 15: Boceto lineal escena 6 del cuento “El dibujo de la constancia”..... 88

Figura 16: Boceto lineal escena 1 del cuento “El mono flautista” 88

Figura 17: Boceto lineal escena 3 del cuento “El mono flautista” 89

Figura 18: Boceto lineal escena 5 del cuento “El mono flautista”. 89

Figura 19: Boceto lineal escena 7 del cuento “El mono Flautista” 90

Figura 20: Boceto lineal escena 1 del cuento “Alicia y la ventana mágica” 90

Figura 21: Boceto lineal escena 2 del cuento “Alicia y la ventana mágica” 91

Figura 22: Boceto lineal escena 3 del cuento “Alicia y la ventana mágica” 91

Figura 23: Diagrama UML del recurso multimedia 93

Figura 24: Isologotipo del recurso multimedia 96

Figura 25: Geometrización del Isologotipo 97

Figura 26: Composición cromática del Isologotipo 98

Figura 27: Ilustración personaje principal del cuento “El dibujo de la constancia” 100

Figura 28: Ilustración personaje principal del cuento “El mono flautista” 100

Figura 29: Ilustración personaje principal del cuento “Alicia y la ventana mágica” 101

Figura 30: Interfaz de la pantalla de inicio del producto multimedia 101

Figura 31: Interfaz del menú principal del producto multimedia 102

Figura 32: Interfaz de las escenas del cuento 102

Figura 33: Código de programación AS3 de las distintas animaciones 103

Figura 34: Diagramación de las páginas del cuento “El dibujo de la constancia” 104

Figura 35: Diagramación de las páginas del cuento “El mono flautista” 104

Figura 36: Diagramación de las páginas del cuento “Alicia y la ventana mágica” 105

Figura 37: Plantilla del empaque con sus respectivas medidas 105

Figura 38: Plantilla definitiva del empaque 106

Figura 39: Portada del cd multimedia 107

Figura 40: Realización de pruebas del producto multimedia 108

Figura 41: Afiche publicitario del producto multimedia 110

Figura 42: Flyer publicitario del producto multimedia 111

Figura 43: Roll up publicitario del producto multimedia 111

RESUMEN EJECUTIVO

La Unidad Educativa Fiscal Mixta “Manuel Abad”, está ubicada al noroccidente de la ciudad de Quito en el barrio denominado “La Roldós”. Al momento existe preocupación debido a las dificultades de aprendizaje de la lectoescritura, que ha perjudicado considerablemente el rendimiento escolar de los alumnos de segundo año de básica de dicha institución. Actualmente existen maestros que mediante la aplicación de materiales para la enseñanza, han tratado de mitigar esta problemática, lo cual ha generado resultados negativos debido a la falta de innovación de los recursos aplicados. En consecuencia la solución a este problema se basará en la creación de cuentos multimedia interactivos que fortalezcan el aprendizaje, los cuales producirán importantes resultados como: mejor predisposición hacia la lectura y escritura, relajación al momento de aprender, mayor capacidad de comprensión lectora, entre otros. Esto implicaría el correcto desarrollo intelectual de los alumnos, que se verá reflejado en el trascurso de su formación educativa.

Palabras clave: multimedia, interactividad, aprendizaje

ABSTRACT

The Fiscal educational unit mixed "Manuel Abad", is located in the Northwest of the city of Quito, in the neighborhood called "The Roldós". At the moment there is concern due to the difficulties in learning literacy, which has considerably harmed the school performance of students in second year of basic of that institution. Currently, there are teachers who through the application of materials for teaching, they have tried to mitigate this problem, which has generated negative outcomes due to lack of innovation from applied resources. Thus the solution to this problem will be based on the creation of interactive multimedia storybook that strengthen learning, which will produce important results as: best predisposition towards reading and writing, time to learn relaxation, greater capacity for reading comprehension, among others. This would involve the intellectual development of students, which will be reflected and...

Keywords: multimedia, interactivity, learning

INTRODUCCIÓN

Los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Manuel Abad”, al momento presentan problemas en lo concerniente a la lectoescritura, por tal motivo, esto está afectando a su rendimiento escolar. La lectoescritura es una parte fundamental, para el desarrollo de capacidades y aptitudes relacionadas al conocimiento, asimismo, es importante el aprendizaje de la misma para generar capacidades de índole cognitivas.

Una de las principales dificultades dentro de la investigación, es la escasa colaboración de las autoridades escolares y la falta de predisposición de los estudiantes, por tal motivo, encontrar la información necesaria para la investigación se vuelve un desafío. Asimismo, el escaso apoyo generaría problemas al momento de desarrollar el proyecto.

Esta investigación es importante ya que al contribuir con la educación en el país, las personas obtendrán conocimientos de calidad, con lo cual, sus aptitudes tanto emocionales como intelectuales mejorarían considerablemente. Por otro lado, el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a una temprana edad, es fundamental, por eso se hace necesario potenciar el aprendizaje de la lectoescritura en los niños. Asimismo, es importante motivar a los alumnos con materiales novedosos, para que su aprendizaje sea más dinámico y productivo.

La idea principal del proyecto es fortalecer la lectoescritura de los alumnos, mediante un recurso multimedia, el mismo que contará con cuentos y actividades interactivas para que los alumnos las desarrollen. De esta manera los alumnos tendrán una herramienta innovadora para el crecimiento de su aprendizaje.

En lo que respecta a la estructura del proyecto, su contenido será el siguiente: en

el Capítulo I encontraremos el contexto y justificación del proyecto, en el cual se redactarán las circunstancias que rodean la situación y el porqué de la elaboración del mismo. Por otra parte, se desarrollará el análisis de las fuerzas T para identificar las fuerzas que intervienen en la problemática planteada, en el Capítulo II encontraremos a los principales involucrados que contribuirán en el desarrollo del proyecto. En el Capítulo III encontraremos el Árbol de Problemas y Objetivos, con el fin de conocer las causas y efectos que influyen en la problemática del proyecto, asimismo, se identificarían los medios respectivos para cumplir con los objetivos planteados.

En el Capítulo IV encontraremos las distintas alternativas, acciones e indicadores para el cumplimiento de los objetivos planteados, asimismo, se definirá la ubicación, el tamaño y los impactos ambientales del proyecto. En el Capítulo V, se describirán las herramientas y los métodos de investigación que aportaron para el desarrollo del proyecto, asimismo, se mostrará mediante imágenes el proceso de creación de los distintos elementos que contendrá el producto. En el Capítulo VI se detallarán los distintos costos operativos que conllevaron el desarrollo del proyecto, para finalizar, en el Capítulo VII se expondrán las distintas conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron del proyecto.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

En los últimos años el desarrollo de la educación en el Ecuador ha sido deficiente ,ya que siempre se ha caracterizado por ser un tema olvidado, siendo los gobiernos de turno sus principales causantes, debido a la falta de interés de contribuir con el presupuesto apropiado para el avance de la misma y por consiguiente proporcionar a los establecimientos educativos recursos didácticos adecuados, que luego serán destinados al maestro para colaborar con la respectiva enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

En el desarrollo del proceso de enseñanza podemos destacar a la lectoescritura, ya que es un factor muy importante en el aprendizaje de los alumnos, debido a que permite el desarrollo tanto del lenguaje como de su comunicación. En esta etapa el alumno aprenderá las diferentes propiedades de carácter comunicacional, simbólica e informativa que están vinculadas al texto, dando como resultado una relación entre el lector y sus conocimientos previos, ya que la lectura permite otorgarle sentido a lo impreso y facilita la generación de interés por la utilización de la lengua escrita.

La incorporación de recursos tecnológicos del tipo multimedia en el método de enseñanza de los maestros es fundamental, ya que estos generan una gran funcionalidad

didáctica debido a su interactividad con el usuario, lo cual da como resultado una metodología de enseñanza diferente y creativa, permitiendo de esta manera generar un entorno escolar adecuado para el aprendizaje de los alumnos, por tal motivo es indispensable que exista un análisis sobre el valor que estos nuevos recursos tecnológicos brindan a la educación, por ser recursos novedosos y atrayentes para los alumnos.

En la actualidad la enseñanza tradicional de la lectoescritura se basa en el sistema llamado **"fónico-analítico-sintético"** cuya aplicación se la realiza de forma limitada y deficiente, debido a que la presentación de dicho método no se la hace de forma interactiva, grafica e ilustrativa, provocando de esta manera monotonía y confusión a la hora de enseñar, con lo cual se generan frustraciones en los alumnos que posteriormente se verán perjudicados en el correcto desarrollo de su lectura y escritura.

En el sector noroccidente de la ciudad de Quito, específicamente en al barrio la Roldós se encuentra situada la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad", cuya creación fue el 11 de julio de 1986 contando con 90 alumnos distribuidos en cursos de primero a sexto grado, dando inicio a sus labores en una casa comunitaria de la "Cooperativa Jaime Roldós Aguilera", la escuela en la actualidad cuenta con 38 maestros y 1150 alumnos, los cuales están ubicados en 29 paralelos correspondientes al primero y décimo año de educación básica, evidenciándose al momento cierta preocupación por los problemas de lectoescritura que presentan los alumnos de segundo año de formación inicial.

1.02. Justificación

Uno de los pilares esenciales para el progreso de una sociedad es sin duda alguna la educación, por esta razón el gobierno ecuatoriano realiza una importante inversión de recursos económicos, que deben ser administrados de una forma correcta por parte del ente encargado que es el Ministerio de Educación, para que de esta manera se pueda destinar a cada provincia del país un presupuesto que permita mejorar el sistema educativo y establezca una mejor enseñanza mediante la capacitación de los maestros en las diversas áreas del conocimiento.

Actualmente en el sector de la educación, siendo más específicos a nivel de la enseñanza básica, existe malestar a causa de los diversos factores negativos que intervienen en el aprendizaje de la lectoescritura. Esta problemática se presenta a muy temprana edad en los alumnos y se manifiesta en el deficiente rendimiento escolar, por lo cual se ven afectados todos los procesos de carácter cognitivo, perjudicando de esta manera el correcto desarrollo de la lectura y escritura.

La importancia del proceso de aprendizaje de la lectoescritura, no está basada únicamente en la enseñanza de fonemas, palabras y oraciones. Más bien, el desarrollo del conocimiento se inicia al aportar a los maestros materiales didácticos que generen mayor aprendizaje e interactividad con los alumnos. Aquí podemos destacar a los recursos multimedia, debido a su gran interacción con el usuario, ya que al aplicarlos permitirían contribuir al desarrollo intelectual del alumno. Por esta razón el presente proyecto está basado en el fortalecimiento de la lectoescritura mediante el uso de material didáctico multimedia, que será aplicado en los alumnos de segundo año de Unidad Educativa

"Manuel Abad" para su respectivo aprendizaje.

El impacto en un corto plazo que tendrá este proyecto se verá reflejado en el aspecto anímico del estudiante, debido a que aumentará su motivación y confianza. Por consiguiente en un mediano plazo la comunicación con el maestro será más productiva, ya que generará dentro del aula un ambiente adecuado, de esta manera los estudiantes en un largo plazo tendrán la capacidad de asimilar con más eficacia el respectivo aprendizaje, permitiéndoles un mejor rendimiento en el trascurso de su educación.

El beneficio que obtendrá el maestro al ejecutar este proyecto está vinculado a su proceso de enseñanza y al aspecto emocional, ya que al incorporar recursos multimedia como material didáctico en su metodología, proporcionará al alumno múltiples opciones para desarrollar su aprendizaje, para que de esta manera no tenga problemas en el desarrollo de su educación, permitiéndole al maestro tener la satisfacción de saber que cuenta con el apoyo necesario para desarrollar sus actividades.

La justificación de este proyecto se debe, a que está relacionado con los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir, por lo cual mencionaremos que se alinea al objetivo número 3 que dice **"Mejorar la calidad de vida de la población"** (Desarrollo, Buen vivir , 2017), ya que al avanzar el sistema de educación en el país las personas tendrán opciones de acceder a un mejor trabajo, por tal motivo sus ingresos serían los más apropiados y su calidad de vida mejoraría. Un segundo objetivo que se alinea es el número 4 **"Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía"** (Desarrollo, Buen Vivir , 2017), debido que al disponer de una educación eficiente las personas en base a su

conocimiento podrán fortalecer sus destrezas y habilidades, logrando de esta manera generar mayor capacidad en su ámbito laboral.

1.03. Definición del problema central (Matriz T)

En el desarrollo de todo proyecto existe la intervención de fuerzas como se muestra en la *Tabla 1*, estas influyen de una manera considerable en la problemática a resolver.

Tabla 1: *Análisis de las Fuerzas T*

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	**Situación Actual**				**Situación Mejorada**
Disminución del conocimiento y aprendizaje de los alumnos.	Lectura y escritura deficiente por parte de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"				Mayor desarrollo intelectual y mejor rendimiento escolar por parte de los alumnos
Fuerza Impulsadora	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerza Bloqueadora**
Proporcionar un conocimiento previo a sus hijos, para el desarrollo de las habilidades.	3	4	3	2	Limitado apoyo por parte de los padres.
Correcta interacción entre los alumnos y el maestro.	3	4	4	3	Desmotivación por parte de los alumnos.
Proporcionar las herramientas necesarias para el desarrollo del aprendizaje de los alumnos	4	5	4	3	Escaso apoyo por parte de las autoridades.
Capacitación adecuada a los maestros, sobre la aplicación de métodos de enseñanza de carácter tecnológico	4	5	3	2	Escasa preparación de los maestros, en el manejo y uso de recursos multimedia.
Aplicación de material didáctico multimedia interactivo.	4	5	3	2	Pocos recursos que interactúen con la lectura y escritura en una sola actividad.
Información y guía adecuada por parte de las autoridades.	3	4	4	3	Desconocimiento de los estudiantes sobre los recursos multimedia.

En la tabla que antecede encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio. Que nos muestra el impacto actual y a donde va a cambiar una vez que hayamos ejecutado el proyecto.

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

En todo proyecto existen personas u organizaciones como se muestra en *la Figura 1* que contribuyen de distintas maneras al desarrollo del mismo.

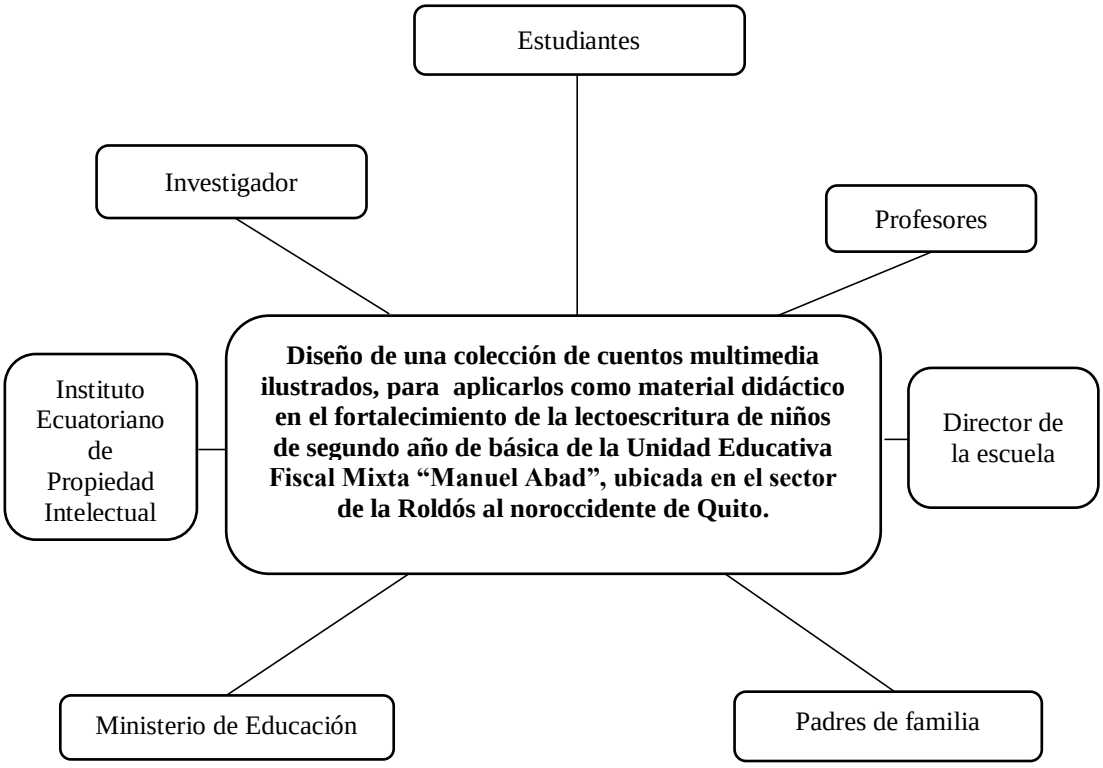


Figura 1: Mapeo de involucrados

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

En el desarrollo de un proyecto existe el análisis de la información que generan los distintos involucrados como se muestra en la *Tabla 2*, esto permite identificar los factores positivos o negativos que influirán en la solución de la problemática.

Tabla 2: Análisis de Involucrados

Actores involucrados	**Interés sobre el problema**	**Problemas percibidos**	**Recursos mandatos capacidades**	**Interés sobre el proyecto**	**Conflicto potencial**
Estudiantes.	Recibir la enseñanza adecuada para desarrollar su aprendizaje.	Dificultad en la percepción y asimilación del conocimiento.	Recursos -Humanos Capacidades -Cognitivas	Recibir métodos creativos de enseñanza.	Escaso nivel de relación con los recursos multimedia.
Profesores.	Colaborar en la solución de los problemas de aprendizaje de los estudiantes.	Desmotivación y déficit intelectual por parte de los alumnos.	Recursos -Humanos Capacidades -Cognitivas	Aplicar material didáctico multimedia como respaldo educativo.	Limitado conocimiento sobre el uso de material didáctico multimedia.
Director de la escuela.	Conocer la problemática de enseñanza y aprendizaje.	Bajo rendimiento académico.	Recursos -Materiales Capacidades -inserción social	Facilitar la aplicación de recursos multimedia en la escuela.	Desinterés por parte de las autoridades de la escuela.
Padres de familia.	Ayudar a sus hijos para que no exista problemas.	Baja autoestima por parte de sus hijos.	Recursos -Humanos	Contribuir a la realización del proyecto.	Escasa disposición por parte de los padres
Ministerio de Educación.	Contribuir a la búsqueda de las problemáticas causadas por la deficiente pedagogía educativa.	Deficiencia en el aprendizaje de los estudiantes.	Recursos -Humanos Mandatos -Art 346 Mejorar la calidad en la educación.	Utilizar recursos multimedia como material didáctico de enseñanza.	Poca acogida para la aplicación de recursos multimedia en el ámbito educativo.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual.	Proteger los derechos de la propiedad intelectual del ciudadano ecuatoriano.	Escaso interés por el desarrollo del proyecto.	Recursos -Técnicos Mandatos -Art 346 Derechos de Propiedad intelectual.	Impulsar la creación de nuevos proyectos.	Desinterés por parte del IEPI.
Investigador.	Conocer los problemas causados por la deficiente lectoescritura en los estudiantes.	Utilización de material didáctico convencional, nada novedoso.	Recursos -Humanos -Financieros Capacidades -Cognitivas -Psicomotrices	Aplicar recursos que aporten al fortalecimiento de la lectoescritura de los alumnos.	Tiempo para culminar el proyecto.

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

Existen causas y efectos que generan las diferentes problemáticas de un proyecto como se muestra en la *Figura 2*, esto nos dará la pauta para que en lo posterior los problemas se puedan solucionar.

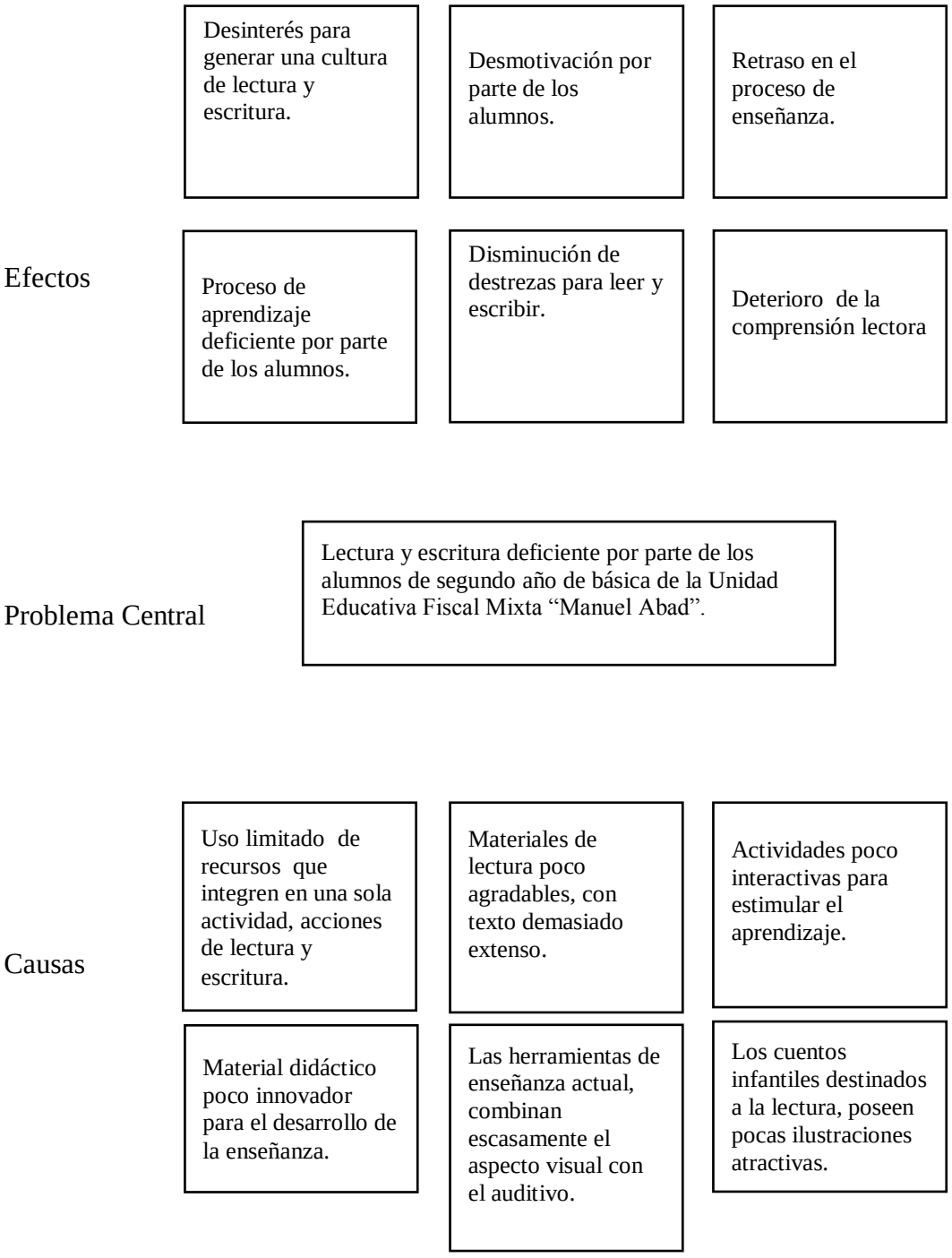


Figura 2: Árbol de Problemas

3.02. Árbol de Objetivos

Al resolver las causas y efectos de los problemas de un proyecto se da paso a los objetivos esperados como se muestra en la *Figura 3*, esto se obtiene al cumplir con el propósito planteado.

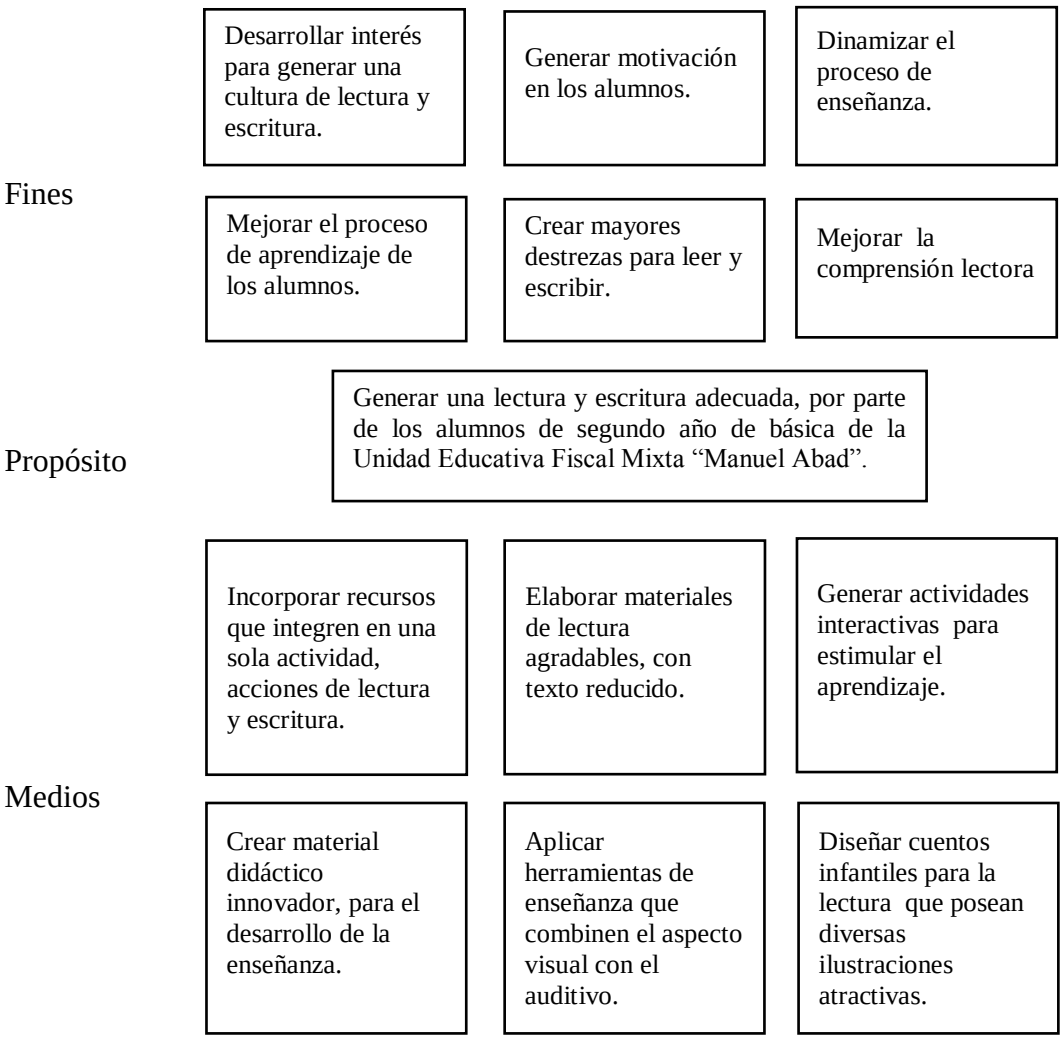


Figura 3: Árbol de Objetivos

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

La modificación de la situación actual a los objetivos deseados como se muestra en la *Figura 4*, se la obtiene mediante la identificación de las acciones que promueven este cambio.

Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura	Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido	Crear actividades interactivas para estimular el aprendizaje
Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza.	Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas.
-Diseñar el guion -Registrar y crear los recursos -Hacer el montaje en una plataforma especifica -Organizar y programar los recursos según el guion.	-Definir el perfil del usuario -Recopilar información -Crear elementos fónicos -Definir elementos interactivos -Estructurar los componentes.	-Diseñar el material visual -Elaborar los contenidos -Organizar los contenidos -Realizar la maquetación del material

Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

4.01.01. Tamaño del Proyecto

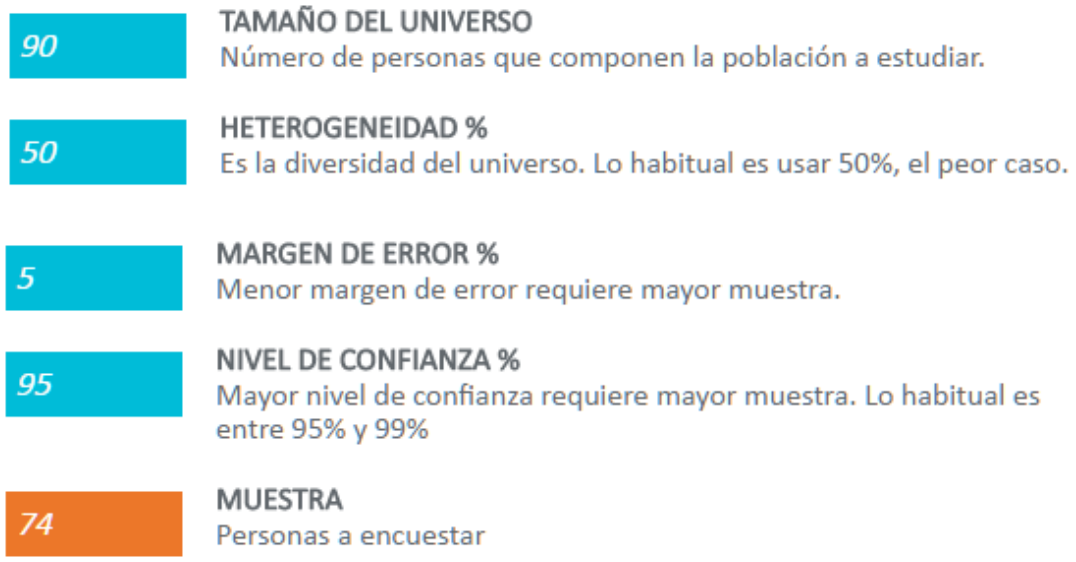


Figura 5: Tamaño de la muestra de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"
Fuente: Netquest

En base a este resultado podemos decir, si encuestamos a 74 personas, el 95 % de las ocasiones el dato real que se busca estará en el intervalo del +-5% referente al dato que se observa en la encuesta.

4.01.02. Localización del Proyecto

El proyecto se encuentra ubicado en la ciudad de Quito, en el barrio denominado "La Roldós" situado al noroccidente de dicha ciudad. Este sector limita al norte con la quebrada de Rumihurco, al sur limita con el barrio Colinas del Norte, al este con el sector de Cangagua y al Oeste con el Barrio Moncayo.



Figura 6: Mapa de ubicación de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"
Fuente: Google Maps

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental es el proceso que se utiliza para identificar, interpretar y prevenir los impactos ambientales tanto positivos como negativos, que genera un proyecto o una actividad en su entorno.

Al realizar este proyecto el impacto negativo que tendrá en el medio ambiente, está relacionado al hecho de la contaminación que producen las industrias. Para ser más específicos nos referimos a las fábricas que elaboran los componentes para la creación de recursos tecnológicos *(Ipads*, computadoras, *laptops*, etc). Aquellas generan cada día en mayor cantidad gases ácidos, tales como: el metano y el monóxido de carbono. Estos se liberan en la atmosfera produciendo el conocido calentamiento global, lo que genera un impacto negativo, asimismo, al elaborar el material impreso se genera cambios negativos en el ambiente ya que al utilizar papel gráfico para la impresión, se está contribuyendo a

la tala de árboles para su respectiva elaboración.

El impacto positivo que tendrá el proyecto en el medio ambiente, está relacionado con el avance y desarrollo de los recursos tecnológicos, ya que cada día se crean herramientas tecnológicas de bajo consumo energético. Esto provoca un ahorro considerable en la utilización de la energía eléctrica y genera la reducción del uso de recursos naturales no renovables, por otra parte el material impreso se lo realiza en papel Couche ya que son materiales biodegradables que pueden ser reciclados para poder usarlos nuevamente, con lo cual se está contribuyendo de manera positiva al medio ambiente.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Una correcta valoración de objetivos nos proporciona las bases para exponer políticas como se muestra en la *Tabla 3*, estas nos ayudan a comprender si han tenido impacto o no.

Tabla 3: *Impacto de los Objetivos*

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	T.	Cat.
Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura	4	5	3	4	3	19	Medio
Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido	4	4	4	4	3	19	Medio
Crear actividades interactivas para estimular el aprendizaje	5	5	3	5	3	21	Alta
Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza.	5	5	3	5	3	21	Alta

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	T.	Cat.
Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	4	4	4	3	3	18	Medio
Diseñar cuentos infantiles para la lectura que posean diversas ilustraciones atractivas.	5	5	5	3	3	21	Alta

Ponderación: de 21-25 Alta / 16-20 Media / de 15-0 Baja

4.03. Diagrama de Estrategias

En el desarrollo de todo proyecto existen estrategias como se muestra en la *Figura 7*, estas contribuyen a la consecución de los objetivos planteados.

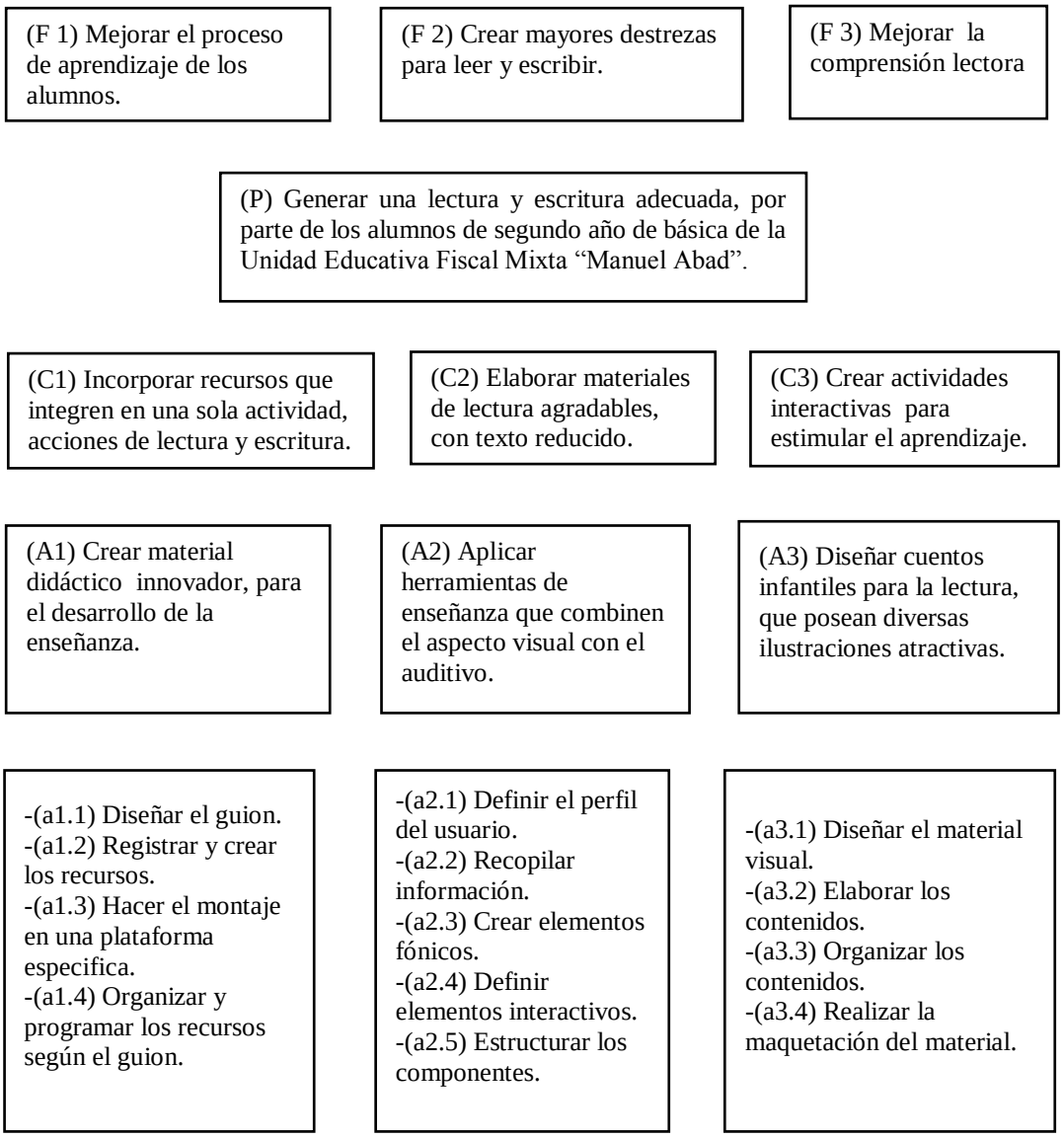


Figura 7: Diagrama de Estrategias

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

Es fundamental que exista un instrumento que permita contribuir al proceso de planificación, diseño, ejecución y evaluación de un determinado proyecto, para desarrollarlo de una manera eficaz y positiva.

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Un resumen narrativo debe poseer características como se muestra en la *Tabla 4*, estas pueden ser indicadores que en determinado momento se convertirán en preguntas.

Tabla 4: *Revisión de los Criterios para Indicadores*

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Finalidades	Mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos. (F1).	En el periodo de 1 año el 70% de los alumnos mejoraran su proceso de aprendizaje. Esto se medirá en base a la evaluación del INEVAL (Instituto Nacional de Evaluación Educativa.).	63	Alto	1 Año	Quito	Medio
	Crear mayores destrezas para leer y escribir (F2).	En el lapso de 1 año el 75% de los alumnos tendrán mayores destrezas para leer y escribir. Esto se determinara mediante un examen de eficacia lectora, aplicado por el maestro.	65	Alto	1 Año	Quito	Medio

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	Mejorar la comprensión lectora (F3).	En el periodo de 11 meses el 80% de los alumnos podrán entender lo que leen. Esto se medirá mediante actividades de lectura, aplicadas y evaluadas por el maestro.	70	Alto	11 Meses	Quito	Medio
Propósito	Generar una lectura y escritura adecuada, por parte de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad" (P1).	En el lapso de 11 meses el 80% de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad", tendrán una lectura y escritura adecuada. Esto se determinara mediante un examen denominado A.B.C, que será aplicado y evaluado por el maestro.	70	Alto	11 Meses	Quito	Medio
Componentes	Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura (C1).	En el periodo de 1 semana se incorporarán los recursos que integren en una sola actividad acciones de lectura y escritura.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio
	Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido (C2).	En el transcurso de 1 semana se elaboraran los materiales de lectura agradables con texto reducido.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (C3).	En el periodo de 2 semanas se diseñaran los cuentos infantiles para la lectura que posean diversas ilustraciones atractivas.	1	Alto	2 Semanas	Quito	Medio
Actividades	Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza (A1).	En el lapso de 2 semanas se creará el material didáctico innovador para el desarrollo de la enseñanza.	2	Alto	2 Semanas	Quito	Medio
	Diseñar el guion (a1.1)	En el transcurso de 1 día se diseñará el guion.	1	Alto	1 Día	Quito	Medio
	Registrar y crear los recursos (a1.2)	En el periodo de 1 semana los recursos se registraran y crearan.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio
	Hacer el montaje en una plataforma específica (a1.3).	En el lapso de 1 semana el montaje estará realizado en la plataforma específica.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio
	Organizar y programar los recursos según el guion (a1.4).	En el transcurso de 5 días los recursos estarán organizados y programados según el guion.	1	Alto	5 Días	Quito	Medio
	Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo (A2).	En el periodo de 2 meses se aplicaran las herramientas para la enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	2	Alto	2 Meses	Quito	Medio

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	Definir el perfil del usuario (a2.1).	En el lapso de 4 días se definirá el perfil del 85% de los usuarios.	72	Alto	4 Días	Quito	Medio
	Recopilar información (a2.2).	En el transcurso de 2 días la información será reunida.	2	Alto	2 Días	Quito	Medio
	Crear elementos fónicos (a2.3).	En el periodo de 4 días, los elementos fónicos serán creados.	1	Alto	4 Días	Quito	Medio
	Definir elementos interactivos (a2.4).	En el periodo de 3 días, los elementos interactivos estarán definidos.	1	Alto	3 Días	Quito	Medio
	Estructurar los componentes (a2.5).	En el lapso de 4 días los componentes estarán estructurados	1	Alto	4 Días	Quito	Medio
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (A3).	En el periodo de 3 semanas los cuentos infantiles con ilustraciones atractivas estarán diseñados	1	Alto	3 Semanas	Quito	Medio
	Diseñar el material visual (a3.1).	En un lapso de 1 semana el material visual estará diseñado.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio
	Elaborar los contenidos (a3.2).	En el periodo de 1 semana los contenidos estarán elaborados.	1	Alto	1 Semana	Quito	Medio
	Organizar los contenidos (a3.3).	En el lapso de 3 días los contenidos estarán organizados.	1	Alto	3 Días	Quito	Medio

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	Realizar la maquetación del material (a3.4).	En el periodo de 1 día la maquetación del material estará realizada.	1	Alto	1 Día	Quito	Medio

4.04.02. Selección de Indicadores

En todo proyecto se debe contar con la información necesaria como se muestra en la *Tabla 5* que permita plantear metas para luego alcanzarlas.

Tabla 5: *Selección de Indicadores*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos (F1.).	En el periodo de 1 año el 70% de los alumnos mejoraran su proceso de aprendizaje. Esto se medirá en base a la evaluación del INEVAL (Instituto Nacional de Evaluación Educativa.).	X	X		X	X	4	Alto
	Crear mayores destrezas para leer y escribir (F2).	En el lapso de 1 año el 75% de los alumnos tendrán mayores destrezas para leer y escribir. Esto se determinara mediante un examen de eficacia lectora, aplicado por el maestro.	X	X		X	X	4	Alto
	Mejorar la comprensión lectora (F3).	En el periodo de 11 meses el 80% de los alumnos podrán entender lo que leen. Esto se medirá mediante actividades de lectura, aplicadas y evaluadas por el maestro.	X	X		X	X	4	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Propósito	Generar una lectura y escritura adecuada, por parte de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad" (P1).	En el lapso de 11 meses el 80% de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad", tendrán una lectura y escritura adecuada. Esto se determinara mediante un examen denominado A.B.C, que será aplicado y evaluado por el maestro.	X	X		X	X	4	Alto
Componentes	Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura (C1).	En el periodo de 1 semana se incorporarán los recursos que integren en una sola actividad acciones de lectura y escritura.	X	X		X	X	4	Alto
	Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido (C2).	En el transcurso de 1 semana se elaboraran los materiales de lectura agradables con texto reducido.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (C3).	En el periodo de 2 semanas se diseñaran los cuentos infantiles para la lectura que posean diversas ilustraciones atractivas.	X	X	X	X	X	5	Alto
Actividades	Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza (A1).	En el lapso de 2 semanas se creará el material didáctico innovador para el desarrollo de la enseñanza.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar el guion (a1.1)	En el transcurso de 1 día se diseñará el guion.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Registrar y crear los recursos (a1.2)	En el periodo de 1 semana los recursos se registraran y crearan.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
	Hacer el montaje en una plataforma específica (a1.3).	En el lapso de 1 semana el montaje estará realizado en la plataforma específica.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Organizar y programar los recursos según el guion (a1.4).	En el transcurso de 5 días los recursos estarán organizados y programados según el guion.	X	X		X	X	4	Alto
	Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo (A2).	En el periodo de 2 meses se aplicaran las herramientas para la enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Definir el perfil del usuario (a2.1).	En el lapso de 4 días se definirá el perfil del 85% de los usuarios.	X	X		X	X	4	Alto
	Recopilar información (a2.2).	En el transcurso de 2 días la información será reunida.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Crear elementos fónicos (a2.3).	En el periodo de 4 días, los elementos fónicos serán creados.	X	X		X	X	4	Alto
	Definir elementos interactivos (a2.4).	En el periodo de 3 días, los elementos interactivos estarán definidos.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Estructurar los componentes (a2.5).	En el lapso de 4 días los componentes estarán estructurados	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (A3).	En el periodo de 3 semanas los cuentos infantiles con ilustraciones atractivas estarán diseñados.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar el material visual (a3.1).	En un lapso de 1 semana el material visual estará diseñado.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Elaborar los contenidos (a3.2).	En el periodo de 1 semana los contenidos estarán elaborados.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
	Organizar los contenidos (a3.3).	En el lapso de 3 días los contenidos estarán organizados.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Realizar la maquetación del material (a3.4).	En el periodo de 1 día la maquetación del material estará realizada.	X	X		X	X	4	Alto

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado para la selección se

4.04.03. Medios de Verificación

Es fundamental que el ejecutor de un proyecto posea un medio por el cual pueda obtener información acerca de los indicadores como se muestra en la *Tabla 6*

Tabla 6: Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Res.
Finalidades	Mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos (F1.).	En el periodo de 1 año el 70% de los alumnos mejoraran su proceso de aprendizaje. Esto se medirá en base a la evaluación del INEVAL (Instituto Nacional de Evaluación Educativa.).	Sec.	Datos por parte del INEVAL	Cuantitativo	6 meses	Pro.
	Crear mayores destrezas para leer y escribir (F2).	En el lapso de 1 año el 75% de los alumnos tendrán mayores destrezas para leer y escribir. Esto se determinara mediante un examen de eficacia lectora, aplicado por el maestro.	Sec.	Encuesta	Cualitativo	6 meses	Pro.
	Mejorar la comprensión lectora (F3).	En el periodo de 11 meses el 80% de los alumnos podrán entender lo que leen. Esto se medirá mediante actividades de lectura, aplicadas y evaluadas por el maestro.	Sec.	Encuesta	Cualitativo	6 meses	Pro.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Res.
Propósito	Generar una lectura y escritura adecuada, por parte de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad" (P1).	En el lapso de 11 meses el 80% de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad", tendrán una lectura y escritura adecuada. Esto se determinara mediante un examen denominado A.B.C, que será aplicado y evaluado por el maestro.	Sec.	Guía de obs.	Cualitativo	6 meses	Pro.
Componentes	Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura (C1).	En el periodo de 1 semana se incorporarán los recursos que integren en una sola actividad acciones de lectura y escritura.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	6 meses	Pro.
	Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido (C2).	En el transcurso de 1 semana se elaboraran los materiales de lectura agradables con texto reducido.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	4 meses	I.
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (C3).	En el periodo de 2 semanas se diseñaran los cuentos para la lectura que posean diversas ilustraciones atractivas.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	4 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Res.
Actividades	Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza (A1).	En el lapso de 2 semanas se creará el material didáctico innovador para el desarrollo de la enseñanza.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	5 meses	I.
	Diseñar el guion (a1.1).	En el transcurso de 1 día se diseñará el guion.	Sec.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Registrar y crear los recursos (a1.2).	En el periodo de 1 semana los recursos se registraran y crearan.	Prim.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Hacer el montaje en una plataforma específica (a1.3).	En el lapso de 1 semana el montaje estará realizado en la plataforma específica.	Prim.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Organizar y programar los recursos según el guion (a1.4).	En el transcurso de 5 días los recursos estarán organizados y programados según el guion.	Sec.	Doc.	Cualitativo	2 meses	I.
	Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo (A2).	En el periodo de 2 meses se aplicaran las herramientas para la enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	6 meses	Pro.
	Definir el perfil del usuario (a2.1).	En el lapso de 4 días se definirá el perfil del 85% de los usuarios.	Prim.	Entrevista	Cualitativo	4 meses	I.
	Recopilar información (a2.2).	En el transcurso de 2 días la información será reunida.	Sec.	Doc.	Cuantitativo	4 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Res.
	Crear elementos fónicos (a2.3).	En el periodo de 4 días, los elementos fónicos serán creados.	Prim.	Doc.	Cualitativo	5 meses	I.
	Definir elementos interactivos (a2.4).	En el periodo de 3 días, los elementos interactivos estarán definidos.	Prim.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Estructurar los componentes (a2.5).	En el lapso de 4 días los componentes estarán estructurados	Prim.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (A3).	En el periodo de 3 semanas los cuentos infantiles con ilustraciones atractivas estarán diseñados.	Prim.	Doc.	Cuantitativo	5 meses	I.
	Diseñar el material visual (a3.1).	En un lapso de 1 semana el material visual estará diseñado.	Prim.	Doc.	Cualitativo	4 meses	I.
	Elaborar los contenidos (a3.2).	En el periodo de 1 semana los contenidos estarán elaborados.	Prim.	Doc.	Cualitativo	4 meses	I.
	Organizar los contenidos (a3.3).	En el lapso de 3 días los contenidos estarán organizados.	Sec.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.
	Realizar la maquetación del material (a3.4).	En el periodo de 1 día la maquetación del material estará realizada.	Sec.	Doc.	Cualitativo	3 meses	I.

4.04.04 Supuestos

Existen factores externos que están fuera del control de la persona que realiza el proyecto como se muestra en la *Tabla 7*, por tal motivo hay que considerar las distintas causas de riesgo que pueden afectar al proyecto.

Tabla 7: *Supuestos*

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos (F1.).	Desinterés de varios alumnos en mejorar su proceso de aprendizaje.			X		
	Crear mayores destrezas para leer y escribir (F2).	Solo un porcentaje de los alumnos generan mayores destrezas para leer y escribir.			X		
	Mejorar la comprensión lectora (F3).	Falta de interés, por parte de los alumnos en entender lo que leen.			X		
Propósito	Generar una lectura y escritura adecuada, por parte de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad" (P1).	Alumnos indispuestos para generar una lectura y escritura adecuada			X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Componentes	Incorporar recursos que integren en una sola actividad, acciones de lectura y escritura (C1).	No todos los alumnos están familiarizados con los recursos interactivos.	X		X		
	Elaborar materiales de lectura agradables, con texto reducido (C2).	Desinterés por parte de los alumnos en utilizar el material de lectura elaborado.	X		X		
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (C3).	Varios alumnos encontraron poco atractiva la cromática aplicada en los cuentos.	X		X		
Actividades	Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza (A1).	Los alumnos tienen ciertos problemas al utilizar el material didáctico.	X		X		
	Diseñar el guion (a1.1)	Información escasa para diseñar el guión.	X		X		
	Registrar y crear los recursos (a1.2).	Los recursos creados son insuficientes.	X		X		
	Hacer el montaje en una plataforma específica (a1.3).	Desactualización de la plataforma especifica.	X		X		
	Organizar y programar los recursos según el guion (a1.4).	Dificultades por parte del profesor, al momento de explicar sobre el manejo de los recursos.			X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo (A2).	Desinterés de los alumnos, al interactuar con el material didáctico.	X		X		
	Definir el perfil del usuario (a2.1).	Varios alumnos no proporcionan la información requerida.			X		
	Recopilar información (a2.2).	Solo un porcentaje de la información reunida es adecuada.	X		X		
	Crear elementos fónicos (a2.3).	Problemas de los alumnos al momento de relacionarse con los elementos fónicos.					
	Definir elementos interactivos (a2.4).	Problemas de los alumnos al momento de interactuar con los elementos.			X		
	Estructurar los componentes (a2.5).	Problemas de los alumnos al momento de identificar los componentes.			X		
	Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas (A3).	Desinterés de los alumnos al visualizar las ilustraciones que poseen los cuentos.	X		X		
	Diseñar el material visual (a3.1).	Desinterés de los alumnos al momento de visualizar las imágenes.	X		X		
	Elaborar los contenidos (a3.2).	Problemas por parte del profesor, al momento de explicar los contenidos.	X		X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Organizar los contenidos (a3.3).	Problemas de los alumnos al momento de ubicar los contenidos.			X		
	Realizar la maquetación del material (a3.4).	Problemas con la impresión del producto.	X		X		

4.04.05. Matriz de Marco Lógico

Es esencial registrar información que permita estructurar el proceso de un proyecto en todas sus etapas como se muestra en la *Tabla 8*, para que de esta manera se pueda evaluar el alcance de los objetivos y determinar los factores externos que pueden intervenir en el desarrollo del mismo.

Tabla 8: *Matriz de Marco Lógico*

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
	En el periodo de 1 año el 70% de los alumnos mejoraran su proceso de aprendizaje. Esto se medirá en base a la evaluación del INEVAL (Instituto Nacional de Evaluación Educativa.).	Secundaria Datos por parte del INEVAL Cualitativo	Desinterés de varios alumnos en mejorar su proceso de aprendizaje.
	En el lapso de 1 año el 75% de los alumnos tendrán mayores destrezas para leer y escribir. Esto se determinara mediante un examen de eficacia lectora, aplicado por el maestro.	Secundaria Encuesta Cualitativo	Solo un porcentaje de los alumnos generan mayores destrezas para leer y escribir.
	En el periodo de 11 meses el 80% de los alumnos podrán entender lo que leen. Esto se medirá mediante actividades de lectura, aplicadas y evaluadas por el maestro.	Secundaria Encuesta Cualitativo	Falta de interés, por parte de los alumnos en entender lo que leen.

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Propósito	En el lapso de 11 meses el 80% de los alumnos de segundo año de básica de la Unidad Educativa "Manuel Abad", tendrán una lectura y escritura adecuada. Esto se determinara mediante un examen denominado A.B.C, que será aplicado y evaluado por el maestro.	Secundaria Guía de observación Cualitativo	Alumnos indispuestos para generar una lectura y escritura adecuada
Componentes	En el periodo de 1 semana se incorporarán los recursos que integren en una sola actividad acciones de lectura y escritura.	Primaria Documentación Cuantitativo	No todos los alumnos están familiarizados con los recursos interactivos.
	En el transcurso de 1 semana se elaboraran los materiales de lectura agradables con texto reducido.	Primaria Documentación Cuantitativo	Desinterés por parte de los alumnos en utilizar el material de lectura elaborado.
	En el periodo de 2 semanas se diseñaran los cuentos infantiles para la lectura que posean diversas ilustraciones atractivas.	Primaria Documentación Cuantitativo	Varios alumnos encontraron poco atractiva la cromática aplicada en los cuentos.
Actividades	En el lapso de 2 semanas se creará el material didáctico innovador para el desarrollo de la enseñanza.	Primaria Documentación Cuantitativo	Los alumnos tienen ciertos problemas al utilizar el material didáctico.
	En el transcurso de 1 día se diseñará el guion.	Secundaria Documentación Cualitativo	Información escasa para diseñar el guión.
	En el periodo de 1 semana los recursos se registraran y crearan.	Primaria Documentación Cualitativo	Los recursos creados son insuficientes.

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
	En el lapso de 1 semana el montaje estará realizado en la plataforma específica.	Primaria Documentación Cualitativo	Desactualización de la plataforma especifica.
	En el transcurso de 5 días los recursos estarán organizados y programados según el guion.	Secundaria Documentación Cualitativo	Dificultades por parte del profesor, al momento de explicar sobre el manejo de los recursos.
	En el periodo de 2 meses se aplicaran las herramientas para la enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.	Primaria Documentación Cuantitativo	Desinterés de los estudiantes al interactuar con el material didáctico.
	En el lapso de 4 días se definirá el perfil del 85% de los usuarios.	Primaria Entrevista Cualitativo	Varios alumnos, no proporcionan la información requerida.
	En el transcurso de 2 días la información será reunida.	Secundaria Documentación Cuantitativo	Solo un porcentaje de la información reunida es adecuada.
	En el periodo de 4 días, los elementos fónicos serán creados.	Primaria Documentación Cualitativo	Problemas de los alumnos al momento de relacionarse con los elementos fónicos.
	En el periodo de 3 días, los elementos interactivos estarán definidos.	Primaria Documentación Cualitativo	Problemas de los alumnos al momento de interactuar con los elementos.
	En el lapso de 4 días los componentes estarán estructurados	Primaria Documentación Cualitativo	Problemas de los alumnos al momento de identificar los componentes.
	En el periodo de 3 semanas los cuentos infantiles con ilustraciones atractivas estarán diseñados.	Primaria Documentación Cuantitativo	Desinterés de los alumnos al visualizar las ilustraciones que poseen los cuentos.
	En un lapso de 1 semana el material visual estará diseñado.	Primaria Documentación Cualitativo	Desinterés de los alumnos al momento de visualizar las imágenes.

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
	En el periodo de 1 semana los contenidos estarán elaborados.	Primaria Documentación Cualitativo	Problemas por parte del profesor, al momento de explicar los contenidos.
	En el lapso de 3 días los contenidos estarán organizados.	Secundaria Documentación Cualitativo	Problemas de los alumnos al momento de ubicar los contenidos.
	En el periodo de 1 día la maquetación del material estará realizada.	Secundaria Documentación Cualitativo	Problemas con la impresión del producto.

CAPÍTULO V

5. La propuesta

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta

En el desarrollo de un proyecto se deben contar con referencias que sirvan como base para la investigación del mismo.

El primer trabajo corresponde a López (2016) cuyo título es "Desarrollo de un libro Interactivo enfocado a una colección de cuentos para dispositivos móviles Android, como herramienta didáctica para potenciar la comprensión lectora, en los niños del séptimo grado de educación general básica de la asignatura de lengua y literatura de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora Nº 2, periodo 2015". En este proyecto se desarrolló un libro interactivo enfocado a una colección de cuentos, cuya funcionalidad se basa en una interfaz que posee botones de entrada y salida para la navegación del

usuario, un audio que narra cada cuento y un vocabulario. Además mediante la investigación se determinó las necesidades y debilidades de los estudiantes en el ámbito de la comprensión lectora.

Por otra parte el estudio evidenció el poco interés que tienen los niños por la lectura y el no uso de la tecnología en el aula como método de enseñanza por parte de los maestros, por consiguiente la autora para desarrollar la investigación utilizó el método científico por ser el más apropiado, además la muestra estudiada fue de 23 individuos (22 alumnos y un profesor) del séptimo año de la escuela Lauro Damerval Ayora Nº2. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento utilizado, un test de conocimiento, con lo cual demostró las debilidades y las necesidades de los alumnos basándose en: lecturas con contenido gráfico, lecturas con texto reflexivo y un vocabulario.

El segundo trabajo corresponde a Llivigañay (2015) cuyo título es "Diseño y desarrollo de un software educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura para los segundos años de educación básica de la Unidad Educativa Experimental "Bernardo Valdivieso" de la ciudad de Loja, periodo 2013-2014". En este proyecto podemos encontrar recursos significativos e innovadores, debido a que se fundamentan en contenidos teóricos – científicos. Además se desarrolló una herramienta multimedia para el proceso de enseñanza de la lectoescritura, cuya funcionalidad se basa un sistema de navegación multimedia, que permite ingresar a distintas secciones que contienen videos y actividades tanto de lectura como escritura, a su vez mediante la investigación se determinó el interés que muestran los niños al presentarles información en imágenes, ya sea dibujos o textos de colores.

Para desarrollar la investigación la autora utilizó el método científico inductivo deductivo y analítico, a su vez la muestra estudiada fue de 35 individuos (33 alumnos y 2 profesores) del segundo año de la escuela Bernardo Valdiviezo. La técnica utilizada fue la encuesta y la observación, además se utilizó una ficha de información como instrumento, con lo cual se concluyó que la aplicación de recursos multimedia en la educación es fundamental para el aprendizaje de los alumnos.

El tercer trabajo corresponde a López (2013) cuyo título es Creación de recursos interactivos en lectura para niños de educación preescolar del colegio Thomas Jefferson, utilizando técnicas de ilustración y animación digital. En este proyecto se desarrolló un programa multimedia aplicando técnicas de animación e ilustración digital, cuya funcionalidad se basa en una interfaz gráfica que contiene varios juegos que están basados en animaciones y sonidos cuya temática está enfocada hacia las vocales y fonemas. Además mediante la investigación se determinó las debilidades de los estudiantes en lo relacionado al aprendizaje de la lectura y escritura. Por otra parte el estudio evidencio que los niños tienen problemas en lo concerniente a la estructuración y organización de las palabras.

La autora para desarrollar la investigación utilizó el método cualitativo, a su vez la muestra estudiada fue de 91 individuos (87 alumnos y 4 maestros) de educación preescolar del colegio Thomas Jefferson. La técnica utilizada fue la observación y la encuesta, además se utilizó el cuestionario como instrumento, con lo cual demostró que el software es adecuado para reforzar el aprendizaje de lectura y escritura de los niños.

Estos proyectos se relacionan con la investigación en curso, debido a que

proponen para el aprendizaje y fortalecimiento de la lectoescritura, un material multimedia basado en imágenes, elementos interactivos y actividades de desarrollo, con lo cual demuestran el interés por contribuir al mejoramiento de la educación en el país. Por otro lado, cabe recalcar que en la propuesta de los proyectos anteriores, les hace falta mayor interactividad y organización de los elementos, a su vez aplicar a sus contenidos ilustraciones que sean más atractivas. En consecuencia mi trabajo es el más adecuado, ya que reúne las características que debe de tener un recurso multimedia, las cuales son: mayor interactividad y una mejor estructuración de los elementos con un contenido visual atractivo.

El perfil de la propuesta se basa en la estructuración de una interfaz, la cual contendrá los distintos temas y propiedades que serán implementadas en la aplicación, a su vez en base a los requerimientos definidos, se incorporarán y programarán las diferentes imágenes, sonidos y elementos que formarán parte del esquema de navegación, teniendo en cuenta las necesidades técnicas, pedagógicas y didácticas que poseerá el recurso multimedia. Todo esto se lo hará mediante la utilización de los programas Adobe Animate , Adobe Ilustrador y Photoshop.

5.01.01. Marco teórico

5.01.01.01. Multimedia

Un recurso multimedia es toda comunicación que permite una combinación interactiva, tanto estática como dinámica de imágenes, textos, sonidos y videos (Aguilar & Morón, 1994, pág. 81) en un solo sistema. Además de ello la información que se le presenta al

usuario es diferente, debido a que tiene la posibilidad de combinarla, seleccionarla y organizarla según su necesidad. Por otra parte la tecnología multimedia crea un nuevo entorno informativo, ya que genera interactividad al crear una nueva forma de acceso a la comunicación audiovisual.

De igual manera el contenido que se muestra en un recurso multimedia tiene varias ventajas, una de ellas es la comprensión de la información, debido a que no necesita de una persona extra que indique su funcionamiento. Asimismo, los contenidos pueden ser manipulados por medio del internet, ya que la información se la puede almacenar directamente en dicho medio, por tal motivo la multimedia constituye el avance y desarrollo de la tecnología que permite al usuario manejar y presentar la información de una manera diferente.

El empleo de herramientas tecnológicas en la educación, desarrolla y mejora las habilidades intelectuales de los alumnos, de una forma integral, contribuyendo a la utilización y aplicación de métodos de investigación, para enfrentar los problemas y requerimientos del mundo actual, permitiéndoles adquirir un importante aprendizaje, dentro del ámbito socioeducativo (Bautista, 2016, pág. 19). Asimismo, los centros educativos deben incorporar los recursos multimedia a su programa de estudios, ya que mediante estos medios, los estudiantes pueden observar y manejar la información de una manera distinta. Además, por ser herramientas de carácter dinámico e interactivo, logran el desarrollo del aprendizaje y del conocimiento de mejor manera, contribuyendo a un mejor desempeño escolar.

5.01.01.02. Material Didáctico

Actualmente se está generando en la sociedad un aprendizaje adecuado y estimulante, debido a que existen investigaciones que se basan en el desarrollo y creación de herramientas interactivas, como prototipos de innovación educativa. Por tal motivo la elaboración y aplicación de material didáctico del tipo multimedia como método de enseñanza es constante.

La tarea de diseñar un medio o material didáctico es ante todo un proceso de planificación y desarrollo de una propuesta empaquetada de una actividad de enseñanza (…). Ciertamente la producción de materiales exige inevitablemente la intervención de profesionales especialistas en la tecnología propia de cada medio (bien impreso, bien audiovisual, bien digital). Sin embargo, desde un punto de vista pedagógico, lo relevante descansa en la planificación de la propuesta didáctica que dicho medio bien de forma explícita o implícita traslada al aula (Area , 2009, pág. 34).

Las herramientas didácticas multimedia, permiten al usuario integrarse en un ambiente verdadero, por tal motivo, incrementan la estructura del conocimiento y aprendizaje, ya que al ser materiales innovadores, posibilitan la orientación y regulación del proceso de enseñanza (Vega & Ramon, 2015, pág. 49). Por otra parte, el desarrollo de una gran variedad de materiales didácticos del tipo multimedia, que se destinan a la educación, están generando nuevos intereses en los alumnos.

Ellos ya no están conformes con el hecho de utilizar los mismos materiales para su aprendizaje ,más bien, están interesados en experimentar y trabajar con herramientas distintas, que les proporcionen una manera diferente e innovadora de asimilar el

conocimiento, de ahí la importancia que tiene los recursos tecnológicos en la educación.

5.01.01.03. Tipografía

La tipografía, no es solamente la composición de diferentes tipos de letras, que se pueden usar en la aplicación y creación de diseños, logotipos, medios impresos, papelería corporativa etc. Más bien, su uso se ha extendido hacia un plano educativo, debido a que los profesores actualmente aplican las diferentes variantes tipográficas, para elaborar material visual de índole pedagógico para la enseñanza, especialmente de la lectura y escritura. Esto ha conllevado a que constantemente se desarrollen nuevos modelos tipográficos.

La función primordial de la tipografía, consiste en transmitir un mensaje, tanto intelectual como emocional de una forma efectiva, asimismo, permite a un autor comunicar o transmitir un mensaje. Además, genera actividades de aprendizaje para la comprensión y reconocimiento de las letras y palabras por parte del lector (Chaparro & Pedroza, 2008, pág. 17). Actualmente existe una variedad de tipografías, la clasificación puede ser desde la función que vaya a realizar o el medio en el cual se la vaya a emplear. Asimismo, la tipografía se divide en amplias categorías las cuales son: Serif (romanas antiguas, geraldas, modernas), Sans Serif (palo seco, lineales), Manuscrita (rotuladas, caligráficas o cursivas), De Exhibición (decorativo, adorno) y Símbolos (gráficos, imágenes).

La tipografía es básica para el diseño, por tal motivo, su aplicación debe ser adecuada, debido al peso visual que ejerce en el diseño de las diferentes artes, al no existir esto el mensaje que se transmita será incomprensible (Tisalema, 2015, pág. 39). El

desarrollo de materiales didácticos para la educación, basados en la tecnología, han permitido la creación de la tipografía digital, por tal motivo es necesario conocer los diferentes puntos que se debe de seguir, para la elaboración de un diseño tipográfico.

Hay aspectos importantes como la legibilidad, el tamaño de los caracteres, la cromática y el correcto espaciado, todo esto se lo puede realizar mediante el manejo de cualquier programa de dibujo vectorial. Asimismo, la creación de una tipografía para aplicarla en una herramienta educativa, debe basarse en la correcta selección de la misma, dependiendo del objetivo y la necesidad.

5.01.01.04. Color

En el ambiente se halla una gran cantidad de colores, al propagarse la luz cumplen el papel de mostrarnos la estructura y la forma de un objeto. Si observamos a la naturaleza podemos encontrar una modificación de los colores, que se manifiestan tanto en el día como en la noche, permitiéndole al ojo humano visualizar la composición de las distintas cromáticas.

El color es una apreciación sensorial, originada por los objetos al reflejar la luz que incide sobre ellos, asimismo, la tonalidad, saturación y luminosidad se determinan por medio de las longitudes de onda y los diferentes valores de brillo (Vélez & González, 2001, pág. 20). Existen colores que se originan en base a la descomposición de la luz blanca, como ejemplo se puede mencionar a la cromática del arco iris, el cual surge, debido al efecto prisma que se origina, al direccionarse la luz a través de las gotas de lluvia. Lo cual da como resultado la aparición de distintos colores que se clasifican en: primarios (amarillo azul y rojo) y secundarios (naranja, verde y violeta).

El color permite construir y expresar ideas por medio de imágenes, el diseñador para generar un impacto al momento de transmitir un mensaje, debe basarse en las distintas estrategias, combinaciones y proporciones del color. Lo ideal es partir de lo intuitivo hacia lo conceptual, por medio de investigaciones, tanto generales como individuales (Moncayo, 2015, pág. 17). Al utilizarlo como estrategia de enseñanza, se lo puede aplicar en la elaboración de distintos materiales didácticos del tipo manual o digital, actualmente en la educación inicial los estudiantes utilizan mucho los materiales con contenido gráfico, con lo cual el adecuado uso de los distintos tipos de colores es fundamental para el desarrollo de imágenes e ilustraciones.

5.01.01.05. Composición

El significado de composición se origina en el ámbito del diseño, ya que define los límites y las leyes de campo de la creación, asimismo, estas deben ser claras, al igual que el layout de una página (Scott, 1970, pág. 19) . Asimismo, para comunicar o transmitir un mensaje al receptor, la distribución de los componentes debe ser realizada de una forma correcta y equilibrada.

En un diseño, primeramente se deben seleccionar los elementos, que conformarán el mismo, a su vez, se los debe colocar y distribuir en el espacio asignado, estos elementos pueden ser cualquier tipo de imagen u objeto. Por otra parte hay que tomar en cuenta su ubicación, composición y peso, para que tenga un equilibrio adecuado (Carreño, 2015). Además, se debe de tener en cuenta que cada componente, al asignarle una ubicación en especial, puede experimentar distintos significados e interpretaciones. Por lo tanto es fundamental realizar la correcta distribución de los elementos para que el mensaje

emitido sea correcto.

5.01.01.06. Interactividad

En la actualidad existen herramientas que permiten a los usuarios, manipular en base a la interactividad, la información que se presenta, ya sea en forma de imágenes, sonidos, textos, etc. La "interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico" (Bedoya, 1997, pág. 3). Al usuario, esto le permite explorar los contenidos en una determinada secuencia y en el instante que él decida.

Es necesario entender la relación que tendrá el usuario, con las actividades del recurso multimedia, en base a las distintas acciones que pueden tener los medios interactivos, las cuales pueden ser: ingresar textos, realizar alguna acción al manipular las flechas, etc (Ojeda, 2012, pág. 57). Por otro lado, la interactividad que se aplica en el desarrollo de materiales didácticos de enseñanza, es fundamental, debido a que los estudiantes cuando realizan actividades contenidas en un recurso interactivo multimedia, desarrollan de mejor manera sus conocimientos y por ende fortalecen su aprendizaje.

5.01.01.07. Usabilidad

Los factores que definen el éxito o fracaso de un producto, se miden mediante la interacción, las experiencias y los conflictos que experimenta el usuario. La usabilidad permite a las personas ejecutar tareas, mediante técnicas de ordenador, un sistema interactivo es funcionable y accesible para una población, a medida en que cumpla con los objetivos propuestos. Asimismo, le permite al usuario, enfocarse en su correspondiente tarea (Beltré, 2008, pág. 9).

La usabilidad es fundamental, para que un recurso educativo digital sea factible, asimismo, para contribuir al trabajo del alumno con la plataforma específica, se debe aplicar una buena usabilidad. A su vez, la deficiente usabilidad, generará decepción en el estudiante, mientras que una adecuada usabilidad, mejorará la funcionalidad del recurso educativo (Pons, 2016, pág. 264). Para la evaluación, se debe experimentar con prototipos y diseños de productos diferentes, en base a la selección de un grupo determinado de usuarios. Asimismo, debe de existir el análisis adecuado por parte de expertos, con el fin de lograr una integración positiva en el proceso de desarrollo.

5.01.01.08. Estándares de calidad

Existen normas que permiten verificar y controlar los procesos, para el desarrollo y fabricación de diversos productos, con la finalidad de garantizar que su elaboración y diseño sea apropiado. La garantía de la calidad de un producto, se inicia a partir de su diseño hasta su colocación en el mercado, todo esto se logra mediante las actividades de apoyo, relacionadas con el producto final (Ureña, 1998, pág. 244).

Actualmente existen las normas ISO 9126 y se basan en la evaluación de calidad de los recursos tecnológicos, este estándar se divide en cuatro partes importantes: calidad, medición interna, medición externa y calidad en las medidas de uso. Por consiguiente, busca identificar 6 aspectos claves de calidad para un producto, los cuales son: funcionalidad, fiabilidad, usabilidad, eficiencia, mantenibilidad y portabilidad, siendo estos factores importantes para determinar la calidad de un recurso tecnológico. "Un aspecto innovador del enfoque de ISO/IEC 9126 es el reconocimiento de la estrecha vinculación entre los objetivos de la calidad y las necesidades del usuario, lo cual expresa

la relatividad al usuario y su contexto" (Peñalva, 2014, pág. 9).

5.01.01.09. Estilos

En la elaboración de toda composición o diseño, el autor utiliza una variedad de características o recursos, para realizar una creación y posteriormente mostrársela a un público (…). Las nuevas condiciones de producción, junto a la influencia de los procesos y recursos digitales propios de este nuevo medio, han promovido, paralelamente a otras influencias, la formación de diferentes estilos en la imagen (Rivero, 1997, pág. 120). En consecuencia, para realizar un diseño con un determinado lenguaje gráfico, se debe partir de un estilo específico para cumplir dicho fin.

Se puede definir a un estilo artístico, como una evolución enmarcada dentro de un contexto histórico y cultural, asimismo, su desarrollo puede aplicarse en campos como: la literatura, la música, la escultura, etc. Por otra parte, un estilo se manifiesta, cuando se relaciona la expresión colectiva con la individual (Silva & Carvajal, 2013, pág. 78). Dentro de la variedad de estilos que podemos encontrar, para la creación de un diseño en específico, podemos citar el siguiente:

5.01.01.10. Ilustración: Se origina en Inglaterra en el siglo XVII (Silva & Carvajal, 2013, pág. 85) y consiste en la elaboración de imágenes por medio de la ilustración gráfica

5.01.01.11. Software

El termino software educativo se refiere a temas de enseñanza, que se aplican por medio de un computador, con lo cual se puede elaborar ejercicios prácticos, de una manera automática (Cadena, 2003, pág. 25).Estos programas están diseñados, para aplicarlos en el desarrollo de la enseñanza, para que de esta manera el estudiante adquiera nuevas

habilidades de aprendizaje.

Estos recursos educativos del tipo software, son de fundamental apoyo al momento de utilizarlos como material didáctico dentro de un aula, ya que permiten una mayor interacción entre el alumno y el profesor (…). En este sentido, el éxito o fracaso de un proyecto Educativo, depende de un delicado equilibrio entre la creación de sus contenidos, el desarrollo de la tecnología que va a hacerlos accesibles y la gestión de los recursos temporales, humanos y financieros que se disponen para llevarlo a cabo (Mendoza, 2013, pág. 10).

5.02. Descripción de la herramienta

Existen herramientas que contribuyen al desarrollo e investigación de un proyecto, estas herramientas, por tal motivo es indispensable aplicarlas de la mejor manera posible para obtener el resultado esperado.

Encuesta: El objetivo de la encuesta es obtener información mediante preguntas que se aplican a determinadas personas o grupo objetivo, para que de esta manera el proyecto se pueda desarrollar de la mejor manera.

Cuestionario: El cuestionario está compuesto por diferentes preguntas cuya finalidad es obtener información que contribuya al desarrollo de un proyecto.

Entrevista: Tiene la finalidad de obtener información en base a una serie de preguntas previamente estructuradas y aplicadas en base a una conversación con el entrevistado.

5.02.01. Metodología (Materiales y métodos)

Para alcanzar los objetivos de un proyecto es necesario plantear métodos que ayuden al proceso de investigación del mismo.

Diseño: En la investigación se realizó un estudio observacional descriptivo de cohorte, debido a que dicho método consiste en la no manipulación de la variable de estudio y permite aplicarla en una sola población. Para esto se incluyó al número de estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Experimental "Manuel Abad" que se obtuvo como resultado del cálculo de la muestra. Asimismo, para obtener la información se realizó una encuesta de 14 preguntas, que se basaron en un estudio previo dirigida a los alumnos y una entrevista de 12 preguntas que fue realizada al maestro.

Entorno: El estudio se lo realizó en las aulas de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad", previa autorización de la persona encargada que en este caso fue el maestro. Con lo cual se procedió a entregar las encuestas a los alumnos para su respectiva ejecución, tomando en cuenta que no se contó con un tiempo establecido para el desarrollo de la misma. Por consiguiente al finalizar las encuestas, se realizó la correspondiente entrevista al maestro.

Intervenciones: Una encuesta es un método dentro de la investigación en la cual se recopila información por medio de un cuestionario, para el respectivo proyecto se establecieron en primera instancia los objetivos de la misma. Asimismo, se realizó la identificación de la información que se desea reunir y finalmente se realizó el respectivo cuestionario con las preguntas definidas. En lo que respecta a la entrevista se definieron

las respectivas preguntas en base a los objetivos planteados. Para luego dirigirla hacia el respectivo interlocutor.

Análisis estadístico: En base a los objetivos principales planteados los cuales fueron: Generar motivación en lo alumnos y desarrollar interés para generar una cultura de lectura y escritura, se desarrollaron las respectivas preguntas que nos sirvieron como parámetro para el estudio. Asimismo, estas fueron de carácter simple para que los niños las pudieran responder sin problemas, en consecuencia se realizaron dos encuestas: la primera se basó en una sola pregunta, ya que únicamente se necesitaba saber el estado de ánimo de los alumnos. La segunda encuesta constó de 14 preguntas porque se quería conocer las preferencias del estudiante, a su vez como método de evaluación se utilizó la "Escala de Likert" debido a que permite medir fácilmente los resultados. Una vez recopilada la información se procedió a elaborar el análisis respectivo, para obtener los parámetros y conclusiones correspondientes, de igual manera para conocer las preferencias de los alumnos se realizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Te gusta leer y escribir?

2. ¿Te gustan los libros que tienen muchas palabras?

3. ¿Te gustan las letras grandes?

4. ¿Te gustan los dibujos que tienen muchos colores?

5. ¿Te gustan los dibujos que están en los libros que te da tu profesor?

6. ¿Te gusta escuchar la historia de un cuento y ver sus dibujos?

7. ¿Te gustan los materiales que tu profesor te da para leer y escribir?

8 ¿Te gusta que tu profesor utilice juegos diferentes para enseñarles?

9. ¿Te gusta armar rompecabezas?

10. ¿Te gusta unir dibujos con su nombre?

11. ¿Te gusta formar oraciones con dibujos?

12. ¿Te gusta ordenar palabras que tengan un dibujo?

13 ¿Te gusta que en una computadora haya juegos para aprender?

14. ¿Te gusta manejar una computadora?

5.02.02. Resultados

En lo concerniente al primer objetivo, para conocer los respectivos parámetros se debió saber el estado de ánimo de los estudiantes, por lo cual se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo te sientes cuando recibes las clases de lectura y escritura? A su vez, para realizar la evaluación se empleó una escala de "Me siento contentísimo", "Me siento contento", "Ni si, ni no", "Me siento poco contento", "No me siento contento". Los resultados que se obtuvieron no fueron nada alentadores como se puede observar en la Figura 3, debido a que en un mayor porcentaje de los alumnos existe un bajo estado de ánimo.

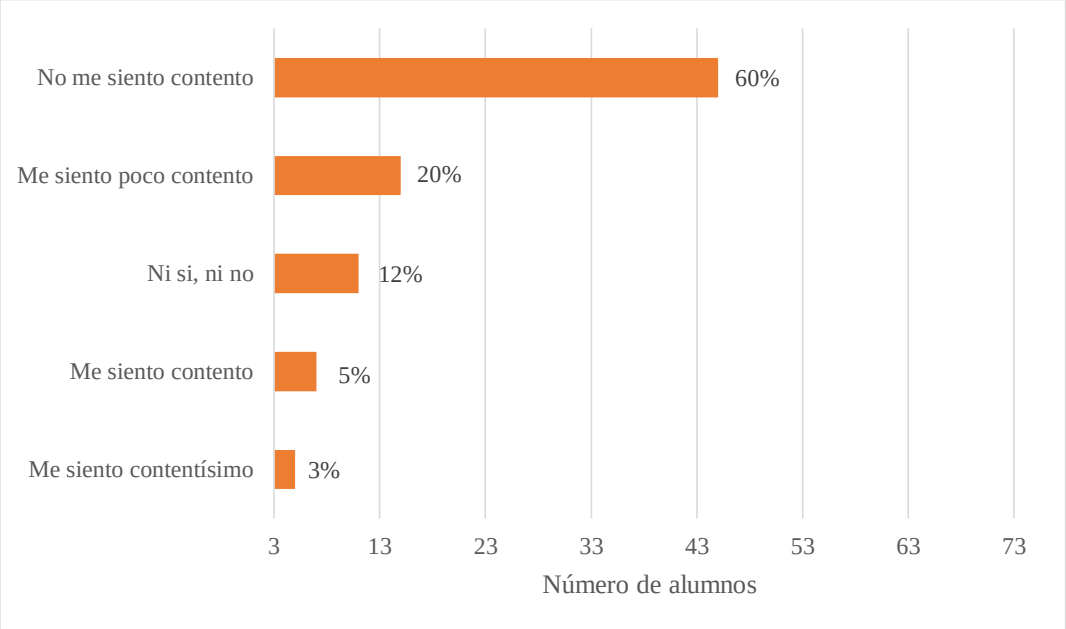


Figura 8: Estado de ánimo de los estudiantes

En lo que respecta al segundo objetivo, los parámetros se determinaron mediante una encuesta de 14 preguntas que buscaban conocer las preferencias de los alumnos, asimismo, para la evaluación se utilizó la "Escala de Likert" basada en 5 niveles los cuales fueron: "Me gusta muchísimo", "Me gusta mucho", "Ni si, ni no", "Me gusta poco", "No me gusta". Como podemos ver en la Tabla 9, los resultados reflejaron que un 60% de los alumnos les gusta que en una computadora haya juegos para aprender, además como dato importante un 53% no están a gusto con los materiales de enseñanza que aplica el maestro. Además, se evidenció que el 75% de los alumnos dan importancia al aspecto y color de las imágenes, asimismo, se evidencio que a los estudiantes les gusta interactuar con las letras y palabras.

*Tabla 9***:** *Escala de preferencias de los alumnos*

	Me gusta muchísimo	**Me gusta mucho**	**Ni si, ni no**	**Me gusta poco**	**No me gusta**
1. ¿Te gusta leer y escribir?	5%	8%	15%	30%	42%
2. ¿Te gustan los libros que tienen muchas palabras?	3%	5%	10%	12%	70%
3. ¿Te gustan las letras grandes?	10%	65%	5%	15%	5%
4. ¿Te gustan los dibujos que tienen muchos colores?	75%	10%	2%	10%	3%
5. ¿Te gustan los dibujos que están en los libros que te da tu profesor	2%	5%	10%	15%	68%
6. ¿Te gusta escuchar la historia de un cuento y ver sus dibujos?	60%	20%	5%	10%	5%
7. ¿Te gustan los materiales que tu profesor te da para leer y escribir?	5%	10%	12%	20%	53%
8 ¿Te gusta que tu profesor utilice juegos diferentes para enseñarles?	47%	30%	5%	20%	8%
9. ¿Te gusta armar rompecabezas?	50%	30%	8%	10%	2%

	Me gusta muchísimo	Me gusta mucho	Ni si, ni no	Me gusta poco	No me gusta
10. ¿Te gusta unir dibujos con su nombre?	40%	35%	5%	15%	5%
11. ¿Te gusta formar oraciones con dibujos?	45%	40%	4%	7%	4%
12. ¿Te gusta ordenar palabras que tengan un dibujo?	35%	40%	5%	15%	5%
13 ¿Te gusta que en una computadora haya juegos para aprender?	60%	25%	1%	8%	6%
14. ¿Te gusta manejar una computadora?	75%	15%	0%	8%	2%

Entrevista

Existen técnicas que permiten mediante un diálogo obtener información, a su vez esta información es sistematizada por el receptor para su respectiva transmisión, en lo que respecta al proyecto la entrevista aplicada al maestro es la siguiente:

1. ¿Qué conflictos de aprendizaje tienen actualmente los estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"

El profesor manifiesta que los estudiantes en su mayoría tienen problemas de lectoescritura, y estos se visualizan debido a que existe confusión al momento de realizar actividades en las cuales el alumno tenga que leer palabras, ordenar oraciones, combinar letras y escribir algún dictado.

2. ¿Sus alumnos muestran interés por la lectura y escritura?

El profesor responde que actualmente sus alumnos no muestran interés, debido que al momento de leer y escribir se cansan, luego se ponen de mal humor y al momento de entregarles el respectivo material didáctico para el aprendizaje muestran desinterés por el mismo, por tal motivo la enseñanza se complica un poco.

3. ¿Sus alumnos poseen destrezas para leer y escribir?

El profesor responde que al tener problemas para leer y escribir sus alumnos no pueden desarrollar mayores destrezas, ya que estas se obtienen a medida en que los estudiantes conocen o dominan los parámetros necesarios para adquirirlas.

4. ¿Se sienten motivados sus alumnos con el material didáctico que utiliza para la enseñanza de la lectoescritura?

El profesor responde que sus alumnos muestran aburrimiento y desinterés al utilizar el material, también una causa del desinterés se debe al hecho de utilizar en ciertas ocasiones

el mismo material didáctico. Lo que conlleva a que el alumno no quiera participar en las actividades de aprendizaje.

5. ¿Qué tipos de material de lectura utiliza para la enseñanza de la lectoescritura de los alumnos?

El profesor responde que como material de lectura para la enseñanza de la lectoescritura utiliza textos, revistas, periódicos y en lo que se refiere a textos escolares utiliza aquellos que proporciona el Ministerios de Educación. A su vez como actividades de lectura les hace leer a los alumnos fragmentos de esos textos.

6. ¿Con las actividades que realiza en clases sus alumnos aprenden más rápido?

El profesor responde que en ciertas ocasiones los alumnos se aburren y esto genera un retraso en su aprendizaje, además, eso le perjudica en su enseñanza debido a que no puede avanzar y desarrollar otras actividades de aprendizaje.

7. ¿Usted tiene conocimiento sobre lo que es un recurso multimedia?

En base a esta pregunta el profesor manifiesta que tiene entendido que un recurso multimedia es algo que está relacionado a la tecnología y que en ciertos ámbitos de la educación hay personas que la utilizan.

8. ¿Considera usted como profesor que los alumnos mejorarían su aprendizaje de lectoescritura, si se les presenta actividades para que realicen mediante un computador?

En este caso el profesor responde que los niños si mejorarían su aprendizaje, debido a que actualmente tienen buena relación con la tecnología y por ende generarían curiosidad en ellos por saber de qué se trata la información y de cómo manipularla. Asimismo, considera que sería un gran apoyo para el maestro al momento de enseñar.

9. ¿Considera usted como profesor que los alumnos reconocerían con facilidad, letras, dibujos, ilustraciones y colores, si se los presenta mediante un computador? En base a esta pregunta el docente responde que los alumnos no tendrían problemas en reconocer esos elementos, debido a que mediante un computador se pueden crear imágenes con colores más llamativos y de mayor calidad, con lo cual la percepción del alumno mejoraría bastante.

10. ¿Considera usted como profesor que sus alumnos mejorarían su lectura y escritura, si se aplica como material didáctico mediante un computador, cuentos interactivos que posean ilustraciones llamativas?

El profesor responde que si mejoraría, debido a que el cuento y sus respectivos contenidos son una buena herramienta para la enseñanza y además los niños están más relacionados con las imágenes y la tecnología. Asimismo, al realizar alguna actividad mediante el computador ellos se motivarían, por consiguiente estarán más predispuestos a aprender.

11. ¿Sabe usted como manipular un recurso tecnológico del tipo multimedia?

El profesor manifiesta que no ha manipulado un recurso de estas características, únicamente sabe utilizar la computadora y sus elementos básicos conocidos, pero estaría

de acuerdo en aprender a manipular algún recurso de estas características, siempre y cuando contribuya de forma positiva a la educación.

12. ¿Le gustaría utilizar en sus clases una herramienta multimedia, que sirva como material didáctico para fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura de sus alumnos?

El profesor responde que si le gustaría aplicarlo como material didáctico de enseñanza, ya que es un recurso interesante y novedoso que generaría interés y curiosidad en los alumnos, a su vez esto contribuiría al desarrollo motivacional y rendimiento, con lo cual el proceso de enseñanza se facilitaría

5.02.03. Discusión

Los resultados principales de este estudio, muestran que un 60% de los alumnos se sienten desmotivados y un 53% no están a gusto, con el material didáctico para la lectura y escritura que aplica el maestro. En base a estos parámetros podremos afirmar que los factores tanto motivacionales como de interés, han afectado el aprendizaje y él rendimiento escolar de los alumnos. Por tal motivo, es necesario tomar en cuenta la importancia que tiene el factor emocional, en el desarrollo del aprendizaje de un estudiante.

La motivación en los niños, constituye uno de los pilares fundamentales de partida, para la enseñanza y asimilación de todo tipo de aprendizaje y más aún si se trata de la lectoescritura. Si un alumno en el aula no se siente motivado, sus niveles cognitivos disminuirán afectando de esta manera a su conocimiento, asimismo, en la encuesta se

constató que un 5% de alumnos están motivados. Pero lamentablemente este valor se vería afectado por la influencia del 60% de alumnos desmotivados.

La encuesta, en la cual se utilizó la escala Likert, evidencia que un 60% de los alumnos les gusta que en una computadora haya juegos para aprender, determinando de esta manera la importancia que tiene la tecnología en la educación. Asimismo, hay que tomar en cuenta que la aplicación de recursos tecnológicos genera atracción en los estudiantes y posibilita la obtención de nuevas destrezas para el aprendizaje, de ahí la relevancia que tiene en la actualidad.

Por otra parte, un alto porcentaje de alumnos se sienten inconformes con el material que emplea el maestro, por eso es necesario para la educación contar con un material didáctico que sea innovador. A su vez, mediante su uso mejoraría notablemente el aprendizaje de los alumnos, favoreciendo a su rendimiento escolar, de esta manera el maestro podrá contar con una herramienta que le ayude en su proceso de enseñanza.

Asimismo, mediante la entrevista al profesor, se puede evidenciar que sus alumnos presentan problemas en lo concerniente a la lectoescritura, además, no están a gusto con los materiales que emplea para la enseñanza. Por otra parte, manifiesta que le llama mucho la atención, los recursos tecnológicos que actualmente se emplean y que estaría dispuesto a utilizarlos como material didáctico para la enseñanza. Dándonos a entender que la innovación de los recursos educativos es importante.

Es recomendable estimular a los alumnos, para potenciar el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, debido a que con ello les otorgamos la entrada hacia un universo lleno de conocimientos y aprendizajes. Asimismo, se debe emplear diferentes

actividades de carácter lúdico que sean interactivas, para que de esta manera la enseñanza no se vuelva reiterativa ni aburrida.

En conclusión, la falta de interés y motivación en los alumnos, afecta indiscutiblemente a su rendimiento escolar, ya que al sentirse desmotivados su predisposición para el conocimiento es limitada. Asimismo, el desinterés genera un desapego al momento de tener que interactuar con el material didáctico, lo que da como resultado un retraso en su proceso de aprendizaje. Por tal motivo la estimulación y motivación es fundamental para el proceso de enseñanza.

5.03. Formulación del proceso de aplicación

Un recurso multimedia es toda comunicación que permite una combinación interactiva, tanto estática como dinámica de imágenes, textos, sonidos y videos (Aguilar & Morón, 1994, pág. 81) en un solo sistema. Para la elaboración de un recurso multimedia, se pueden aplicar distintos contenidos, ya sean: diseños tipográficos, plantillas e imágenes, a estos elementos se les puede proporcionar diferentes características. Estas se basan en animaciones, dependiendo del tipo de funcionalidad que se quiera conseguir, asimismo, la organización de los elementos tiene que ser adecuada.

5.03.01. Concepción

5.03.01.01. Propósito: El propósito principal del proyecto, es fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura, de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad", mediante la aplicación de material multimedia. Asimismo, el contenido del material didáctico multimedia, se basa en cuentos ilustrados interactivos y

actividades para que el usuario las desarrolle. Todo esto se lo realizará con las herramientas adecuadas, tanto para el diseño como para la elaboración.

5.03.01.02. Usuario: En lo que respecta a los usuarios, estos serán los estudiantes de segundo año de básica de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad", estos niños son considerados como personas activas, que no tendrían problemas al momento de socializar con materiales de aprendizaje novedosos. Esto facilitaría la aplicación del material didáctico multimedia y su uso respectivamente.

5.03.01.03. Herramientas: Como herramienta de investigación utilizaremos la encuesta, debido a que nos permitirá recolectar mayor información, con lo cual se efectuará una serie de preguntas, basadas en el objetivo de nuestro proyecto. Asimismo, utilizaremos la entrevista, que consistirá en preguntas aplicadas de forma verbal, con lo cual se buscará obtener información importante, que contribuya al propósito del proyecto.

5.03.01.04. Género: El generó que se utilizará es el narrativo, debido a que los cuentos se basan en el relato de historias imaginarias o ficticias

5.03.01.05. Benchmarking: Al analizar la propuesta que se basó en el Desarrollo de un libro Interactivo enfocado a una colección de cuentos para dispositivos móviles Android, como herramienta didáctica para potenciar la comprensión lectora. Se evidenció que para la interfaz de la propuesta utilizó diferentes imágenes preestablecidas, asimismo, como parte del contenido de los distintos cuentos utilizó ilustraciones sencillas. Además, no tomó en cuenta que a los niños les gustan las imágenes atractivas, como elemento tipográfico utilizó la letra tipo Arial pero de igual manera no tomó en cuenta, que este

tipo de tipografía no es recomendable en productos para niños. Por otra parte la cromática aplicada consistió en colores fríos y la composición que aplicó fue la simétrica.



Figura 9: Interfaz e ilustración de la propuesta 1 referida

Al analizar la propuesta basada en el diseño y desarrollo de un software educativo, para el proceso de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura, para los segundos años de educación básica. Se evidenció que la interfaz de la propuesta la diseñó aplicando una tipografía simétrica simple, sin tomar en cuenta que el diseño se tornaría poco atractivo. Asimismo, como parte del contenido del software educativo no utilizó imágenes ilustradas, más bien, utilizó imágenes preestablecidas, la tipografía utilizada fue la Times New Román y la cromática aplicada se basó en colores cálidos y fríos.



Figura 10: Interfaz e ilustración de la propuesta 2 referida

De igual manera al analizar la propuesta basada en la creación de recursos interactivos en lectura, para niños de educación preescolar del colegio Thomas Jefferson. Se pudo evidenciar que en la composición del diseño utilizó la ley de tercios, lo cual es acertado ya que buscó generar puntos de interés en el contenido. Asimismo, como parte del recurso interactivo aplicó ilustraciones simples lo cual puede generar problemas de interés. Por otra parte la tipografía utilizada fue la Adobe Caslon Pro y la cromática aplicada consistió en colores cálidos y fríos.



Figura 11: Ilustración de la propuesta 3 referida

Como conclusión podemos decir, que en todos los proyectos que se mencionaron existe una aplicación de ilustraciones poco atractivas, lo cual nos indica que en esa área debemos potenciar nuestra propuesta. Asimismo, el análisis nos dio a conocer que la tipografía que se elija tiene que estar en función de la temática de la propuesta.

5.03.02. Diseño

Guion multimedia.

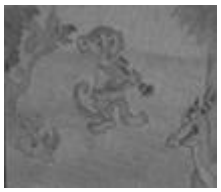
En todo recurso multimedia existe una descripción como se muestra en las tablas 10, 11 y 12, que se basa en el detalle de las escenas del producto interactivo.

Tabla 10**:** *Guión multimedia cuento 1*

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
1		Había una vez un niño que se llamaba Joaquín y él se enojaba mucho porque no podía dibujar bonito.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
2		Pero un día, Joaquín encontró un lápiz y dibujó un círculo en una hoja, de repente el círculo habló y le dijo: -Por favor dibújame unos ojos.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
3		Joaquín se asustó y le pinto dos puntos ¡Pero qué has dibujado! Le dijo el círculo y Joaquín le respondió: -Discúlpame, es que no puedo dibujar.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
4		El círculo le dijo: ¡Tranquilo! – Si lo intentas nuevamente te saldrá mejor, entonces, Joaquín se puso a dibujar muchas veces.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
5		Luego de tanto intentarlo, Joaquín se puso contento porque ya podía dibujar mejor, entonces le dio las gracias a su maestro chiflado.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
6		Al día siguiente, Joaquín buscó su lápiz pero no lo encontró y se puso nervioso porque no sabía si lo que sucedió fue real o un sueño.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
7		Después para confirmarlo Joaquín realizó un dibujo y se alegró mucho porque le salió bien	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
8		Desde entonces Joaquín aprendió que la constancia es importante. FIN	-Clic, volver menú principal -Clic, ir a la actividad	Voz en off

Tabla 11: *Guion multimedia cuento 2*

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
1		Había una vez, un lugar llamado Bosque Mágico, allí vivían muchos animales que se reunían para tocar lindas canciones.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
2		En ese lugar vivía un mono que tocaba con la flauta lindas canciones y todos los animales se acercaban para oír su música.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
3		Un día el mono se levantó de su cama y se puso a llorar porque su flauta había desaparecido	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
4		En ese momento el mono flautista encontró un papel escrito sobre la mesa que decía –Tu flauta te la hemos robado-	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
5		A la semana siguiente el mono llamó a sus amigos los cuervos para que le ayuden a buscar la flauta desaparecida.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
6		Entonces, el primer cuervo se disfrazó de conejo y buscó la flauta en el teatro de los animales pero no la encontró.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
7		Pero un día, el otro cuervo escuchó hablar a dos topos en el bosque y descubrió que ellos habían robado la flauta.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
8		Entonces cuando fueron a buscar la flauta los topos al darse cuenta cerraron la puerta de su casa para que no pudieran salir	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
9		En ese momento, el mono encontró su flauta y se puso a tocarla para que sus amigos del bosque la escuchen y los rescaten.	-Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
10		Desde entonces el mono disfruta tocando su flauta, para que sus amigos se alegren. FIN	-Clic, volver menú principal -Clic, ir a la actividad	Voz en off

Tabla 12: *Guion multimedia cuento 3*

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
1		Había una vez una niña que se llamaba Alicia, ella estaba muy enferma y pasaba los días triste en su cama.	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
2		Un día alguien entró pos su ventana pero ella al ver se dio cuenta que era un perro tocando una guitarra.	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
3		Alicia se quedó muy pensativa, pero en ese mismo momento, vio que un duende se sentó en su ventana con una hoja en su mano.	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
4		Antes de acostarse, Alicia comenzó a reírse porque vio aparecer por su ventana a un gato cantando y a un búho tocando un violín.	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
5		En poco tiempo Alicia pudo regresar a la escuela porque se sentía mejor y les contó a sus amigos sobre las cosas que vio.	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off
6		En ese momento los amigos de Alicia empezaron a reírse y le contaron que ellos entraron por su ventana disfrazados para hacerle reír	Clic, pasar siguiente escena -Clic, volver menú principal	Voz en off

Escena	Imagen	Texto	Interactividad	Voz
7		Desde entonces, Alicia hace sonreír a otras personas para que se sientan bien. FIN	-Clic, volver menú principal -Clic, ir a la actividad	Voz en off

Arte conceptual: En un diseño debe de existir un contraste con todos los elementos a utilizar, a su vez, los elementos deben de ser distribuidos, a partir de la composición que vayamos a implementar.

Cuento 1



Figura 12: Boceto lineal escena 1 del cuento "El dibujo de la constancia"

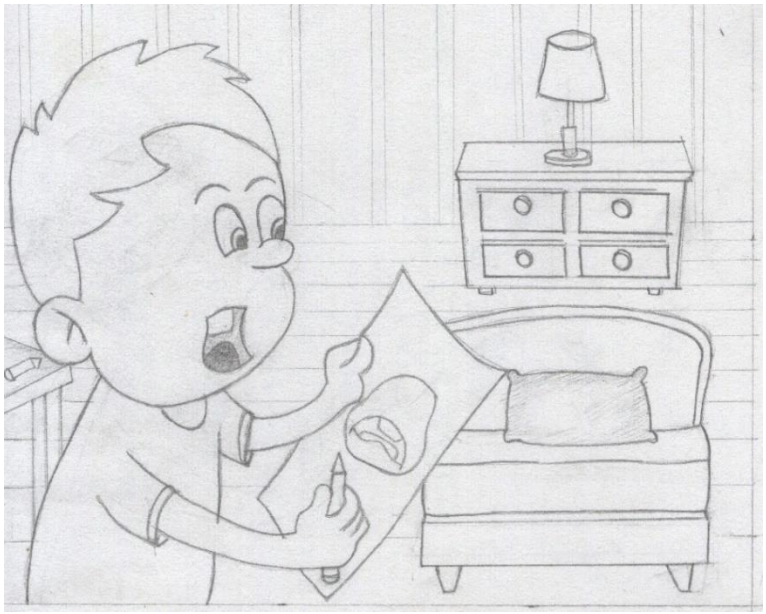


Figura 13: Boceto lineal escena 2 del cuento "El dibujo de la constancia"



Figura 14: Boceto lineal escena 5 del cuento "El dibujo de la constancia"

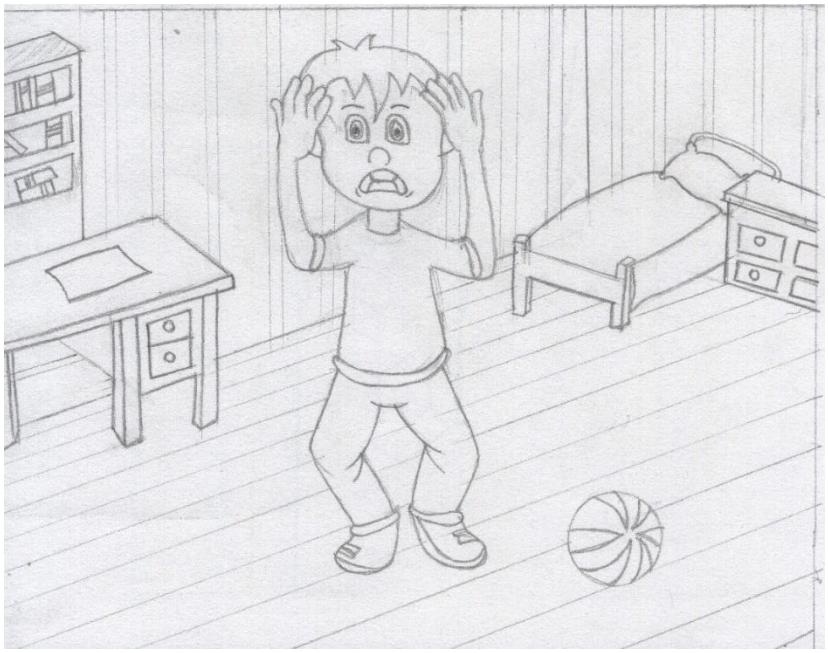


Figura 15: Boceto lineal escena 6 del cuento "El dibujo de la constancia"

Cuento 2

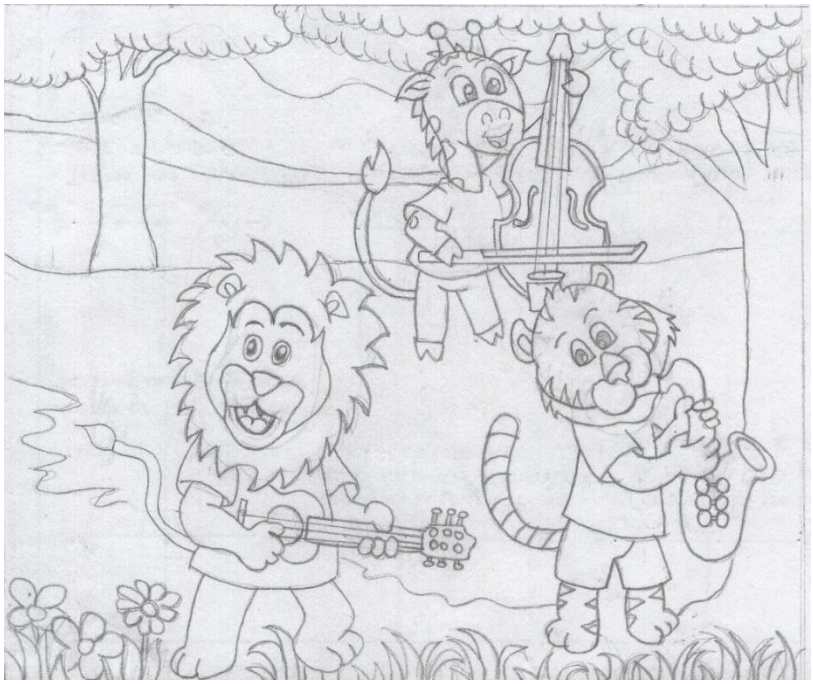


Figura 16: Boceto lineal escena 1 del cuento "El mono flautista"

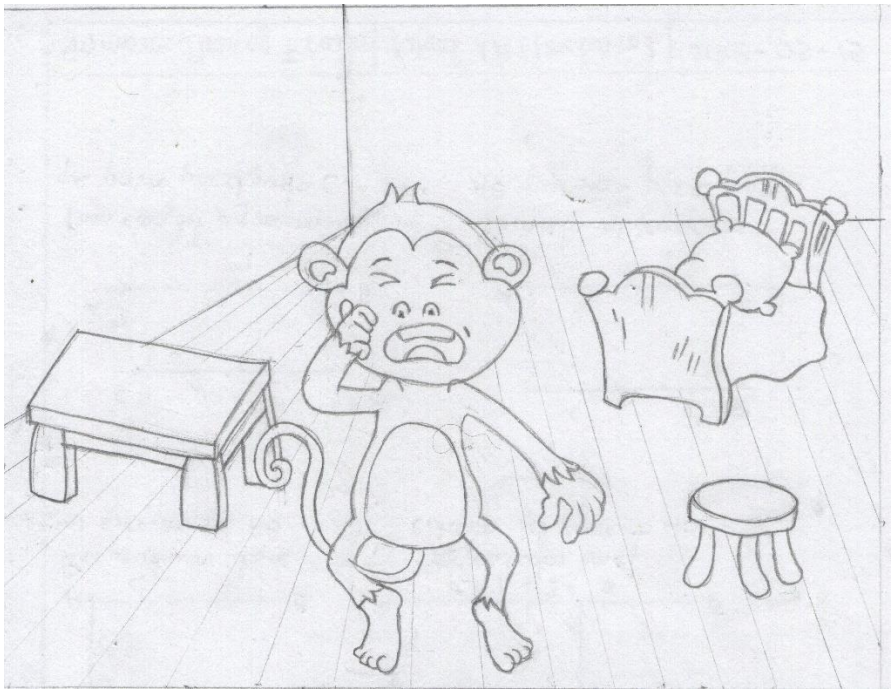


Figura 17: Boceto lineal escena 3 del cuento "El mono flautista"

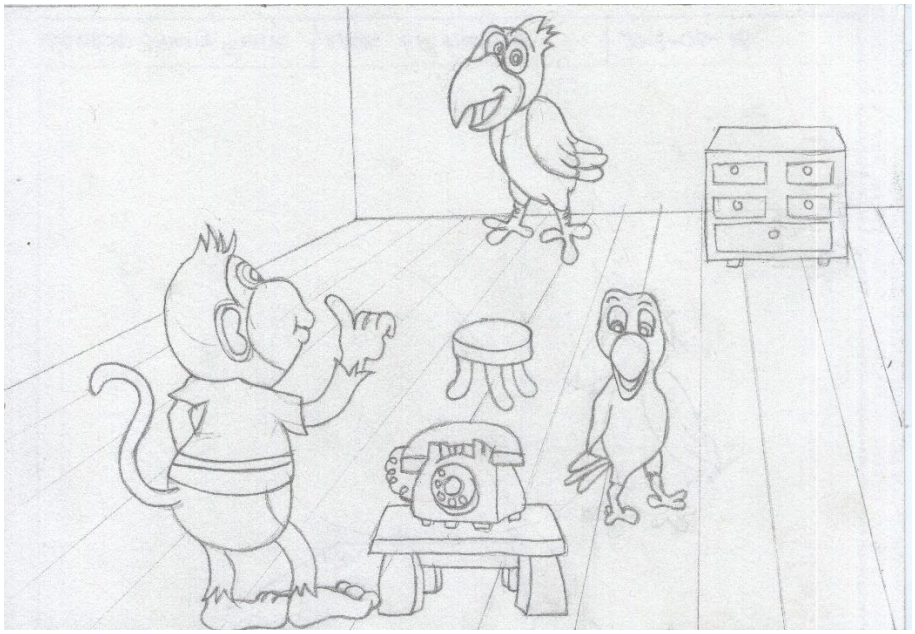


Figura 18: Boceto lineal escena 5 del cuento "El mono flautista".



Figura 19: Boceto lineal escena 7 del cuento "El mono Flautista"

Cuento 3

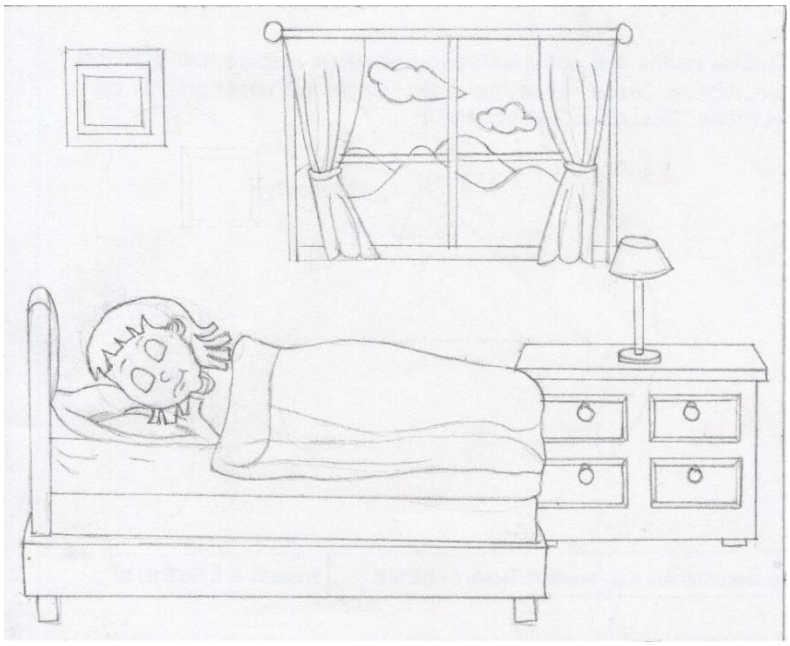


Figura 20: Boceto lineal escena 1 del cuento "Alicia y la ventana mágica"

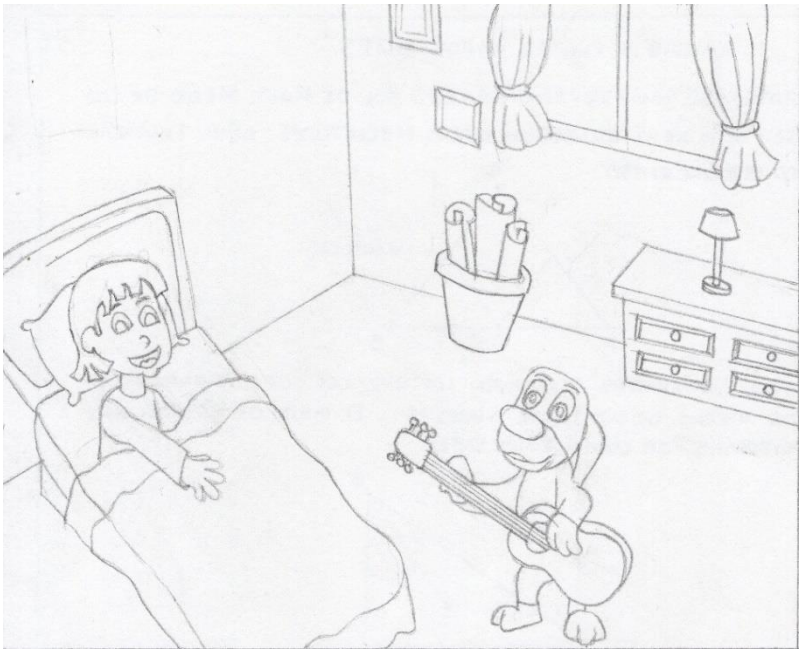


Figura 21: Boceto lineal escena 2 del cuento "Alicia y la ventana mágica"



Figura 22: Boceto lineal escena 3 del cuento "Alicia y la ventana mágica"

Sonido: Los sonidos a utilizar provendrán de portales de uso libre, que funcionan por medio de las licencias Creative Commons, además de eso, se aplicará una voz en off para la narración de las escenas del cuento.

Funcionamiento: El recurso multimedia iniciará con una interfaz de bienvenida, esta poseerá un botón que al darle clic permitirá el ingreso a un menú principal, en esta interfaz existirán opciones que el usuario podrá elegir dependiendo de su necesidad. Estas opciones son: cuento 1, cuento2, cuento 3, actividad 1, actividad 2 y actividad 3, por otra parte, al ingresar a la opción de determinado cuento el usuario encontrará un botón, que le permitirá avanzar de escena a escena. Asimismo, al finalizar el relato del cuento habrá una actividad para que el usuario la pueda realizar, en lo que respecta a las actividades principales se las podrá ejecutar utilizando el mouse, estas a su vez contendrán: rompecabezas, juegos para relacionar palabras y objetos, juegos de formación de palabras, juegos de formación de oraciones, etc. Cada opción tanto de las actividades como de los cuentos, poseerá un botón que al darle clic le permitirá al usuario volver al menú principal.

Diagrama UML

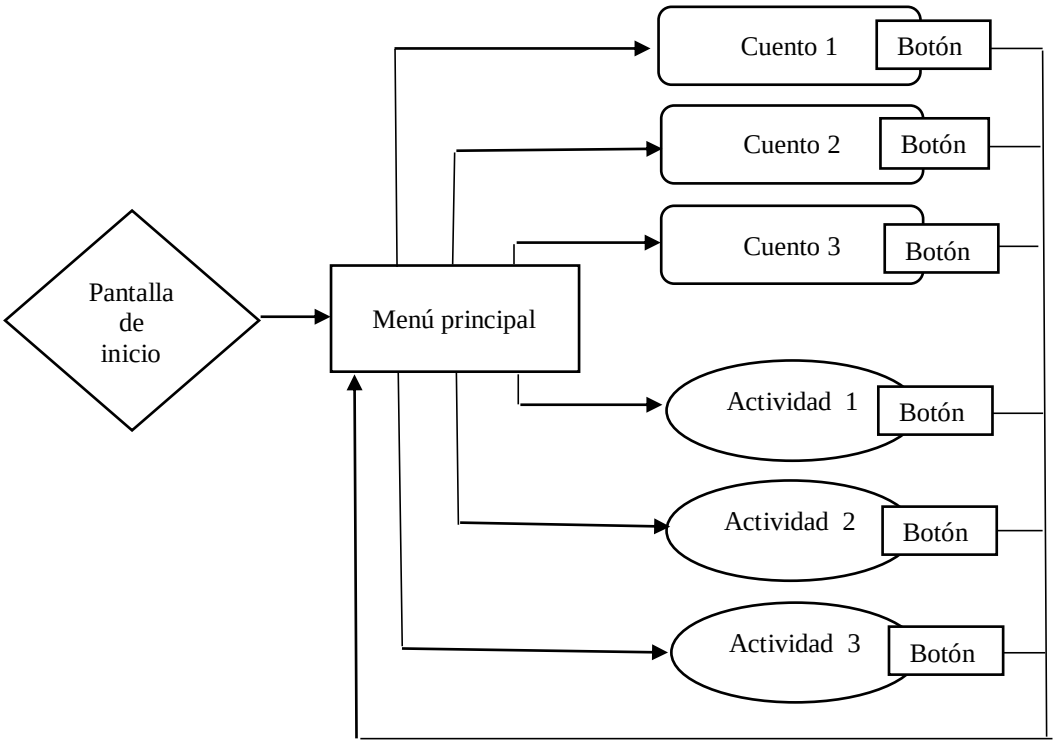


Figura 23: Diagrama UML del recurso multimedia

5.03.03. Planificación

En todo proyecto debe de existir una planificación determinada, como se muestra en la tabla para el desarrollo del mismo, para que de esta manera se pueda cumplir con los objetivos planteados.

Tabla 13: *Planificación del desarrollo del proyecto*

Actividades	Meses																			
	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	Semanas																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Crear material didáctico innovador, para el desarrollo de la enseñanza.	X	X	X																	
Diseñar el guion.				X																
Registrar y crear los recursos.				X	X															
Hacer el montaje en una plataforma específica.					X															
Organizar y programar los recursos según el guion.						X														
Aplicar herramientas de enseñanza que combinen el aspecto visual con el auditivo.						X	X	X	X											
Definir el perfil del usuario.										X										
Recopilar información.										X										
Crear elementos fónicos.											X									
Definir elementos interactivos											X									
Estructurar los componentes												X								
Diseñar cuentos infantiles para la lectura, que posean diversas ilustraciones atractivas.												X	X	X	X					

Actividades	Meses																			
	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	Semanas																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diseñar el material visual.															X	X				
Elaborar los contenidos.																	X	X		
Organizar los contenidos.																		X		
Realizar la maquetación del material.																			X	

5.03.04. Producción

Imagen Corporativa

Toda compañía o producto debe contar con una imagen corporativa que le permita distinguirse en un determinado medio tanto comercial como publicitario.

Isologotipo



Figura 24: Isologotipo del recurso multimedia

Justificación

En lo que concierne a nuestro logotipo este está diseñado con una tipografía denominada Sick Capital Gum Kids y esta se la utilizó debido a la forma que poseen las mismas, ya que son atrayentes para los niños y en la actualidad se la emplea en los juegos y aplicaciones de carácter interactivo, asimismo, se empleó como isotipo a dos figuras estilizadas que representan a dos niños de sexo masculino y femenino, por la razón de que el producto está dirigido hacia ellos.

Geometrización



Figura 25: Geometrización del Isologotipo

En lo que concierne a la elaboración del isologotipo, se aplicó una composición simétrica para obtener un equilibrio adecuado, a su vez, para la cromática se utilizaron colores vivos como: el azul, amarillo, naranja, rosado y violeta debido a que los niños sienten bastante atracción hacia estos colores. Por otra parte, se utilizó el color café porque se lo relaciona con la responsabilidad.

Cromática

Pantone	**Pantone**	**Pantone**
C: 75 **M:** 23 **Y:** 7 **K:** 0	**C:** 0 **M:** 0 **Y:** 100 **K:** 0	**C:** 0 **M:** 75 **Y:** 100 **K:** 0
R: 41 **G:** 155 **B:** 205	**R:** 255 **G:** 237 **B:** 0	**R:** 234 **G:** 90 **B:** 11
Pantone	**Pantone**	**Pantone**
C: 0 **M:** 95 **Y:** 20 **K:** 0	**C:** 50 **M:** 100 **Y:** 0 **K:** 0	**C:** 40 **M:** 70 **Y:** 100 **K:** 50
***R:** 230 **G:** 29 **B:** 114*	***R:** 149 **G:** 27 **B:** 129*	***R:** 104 **G:** 59 **B:** 16*

Figura 26: Composición cromática del Isologotipo

Tipografía

Para la elaboración del Isologotipo se eligieron las siguientes tipografías, debido a que sus formas y la estructura de las mismas son atrayentes para los niños.

Sick Capital Gum Kids

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

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ` ¡ ´ - ç ¿ ¿ = ( ) / % + $ # *

Rounds Black Regular

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ¿ ? = ( ) ¨ { } / % $ #

En lo referente al texto que se aplicará en los cuentos impresos se eligió la tipografía Open Dyslexic

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

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ( ) & / $ · “ * + { } ¿ ? ¡ !

Ilustración

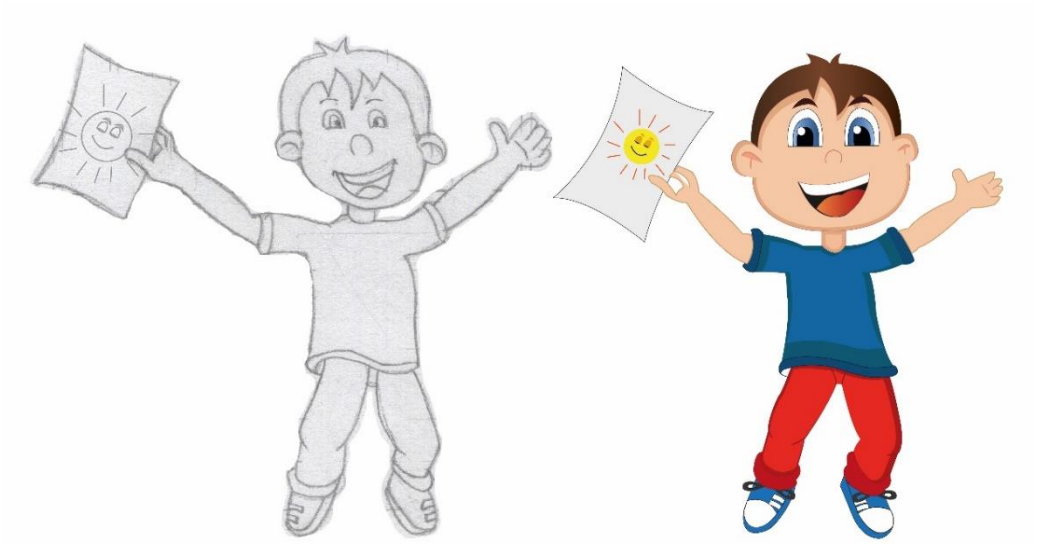


Figura 27: Ilustración personaje principal del cuento "El dibujo de la constancia"



Figura 28: Ilustración personaje principal del cuento "El mono flautista"



Figura 29: Ilustración personaje principal del cuento "Alicia y la ventana mágica"

Interfaz



Figura 30: Interfaz de la pantalla de inicio del producto multimedia

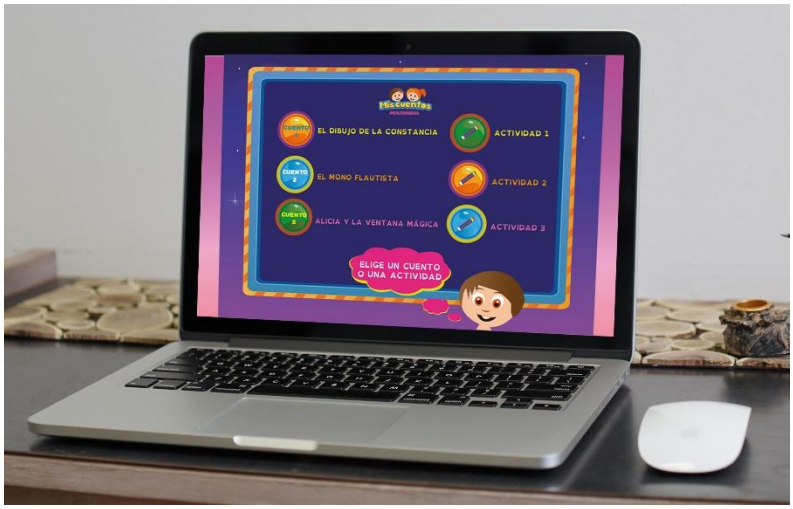


Figura 31: Interfaz del menú principal del producto multimedia



Figura 32: Interfaz de las escenas del cuento

Sonido: Como audio de fondo utilizaremos una canción instrumental de nombre Happy Ukulele y para la narración de los cuentos aplicaremos una voz en off.

Programación

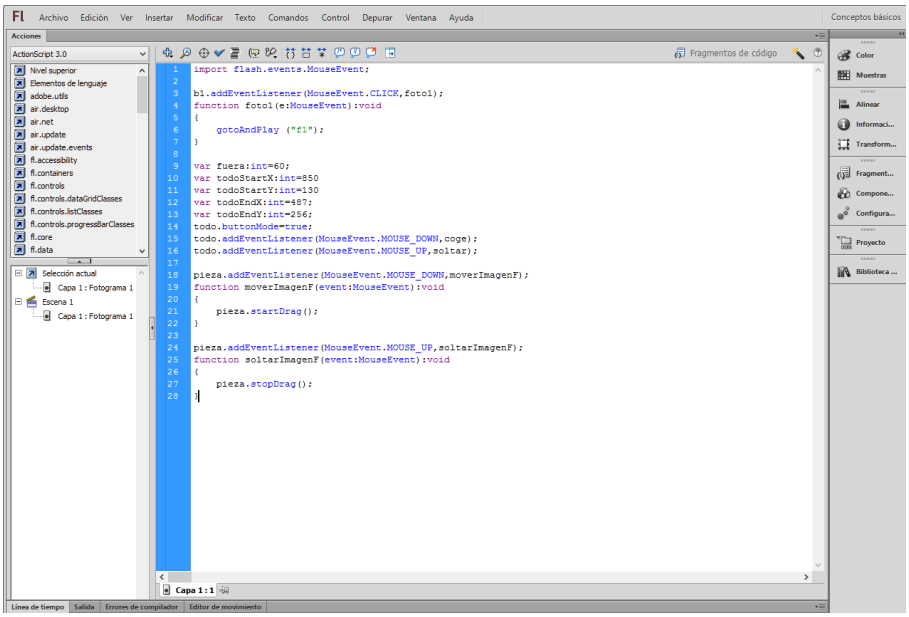


Figura 33: Código de programación AS3 de las distintas animaciones

Cuentos impresos

En nuestro respectivo proyecto también están incluidos los cuentos de manera impresa para que los estudiantes tengan un material físico de lectura.

Diagramación

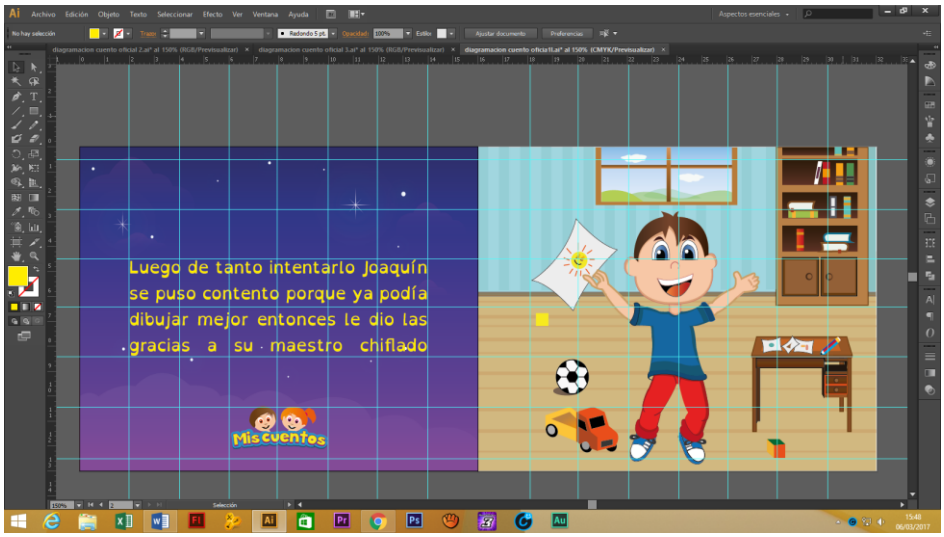


Figura 34: Diagramación de las páginas del cuento "El dibujo de la constancia"

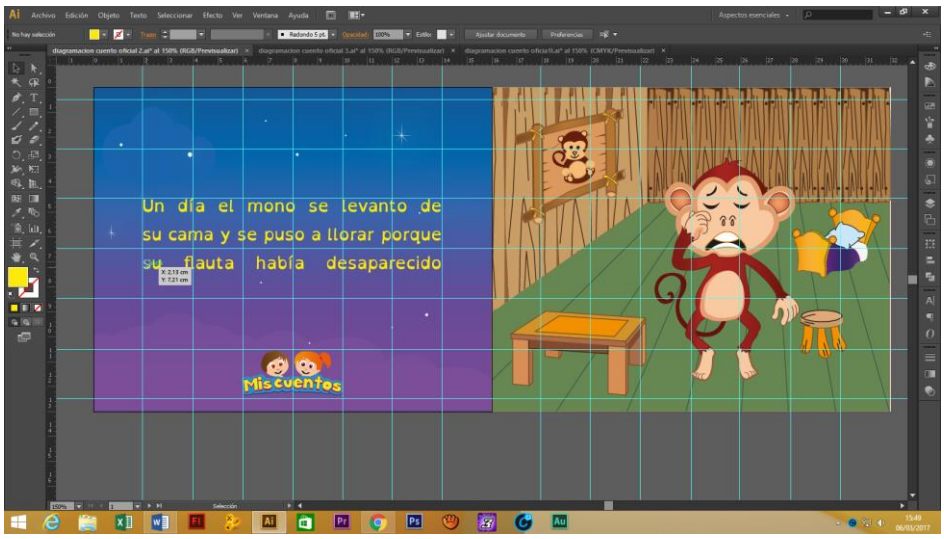


Figura 35: Diagramación de las páginas del cuento "El mono flautista"

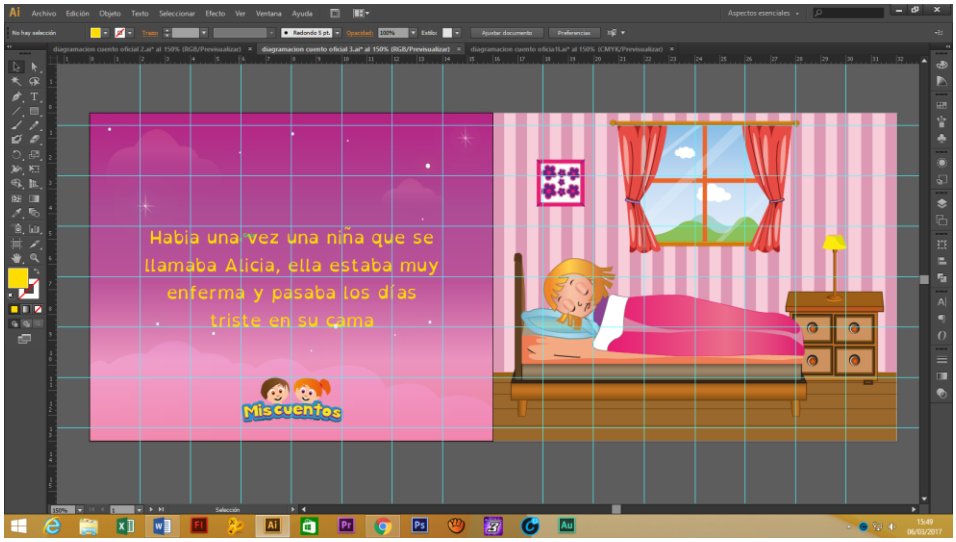


Figura 36: Diagramación de las páginas del cuento "Alicia y la ventana mágica"

Empaque del producto

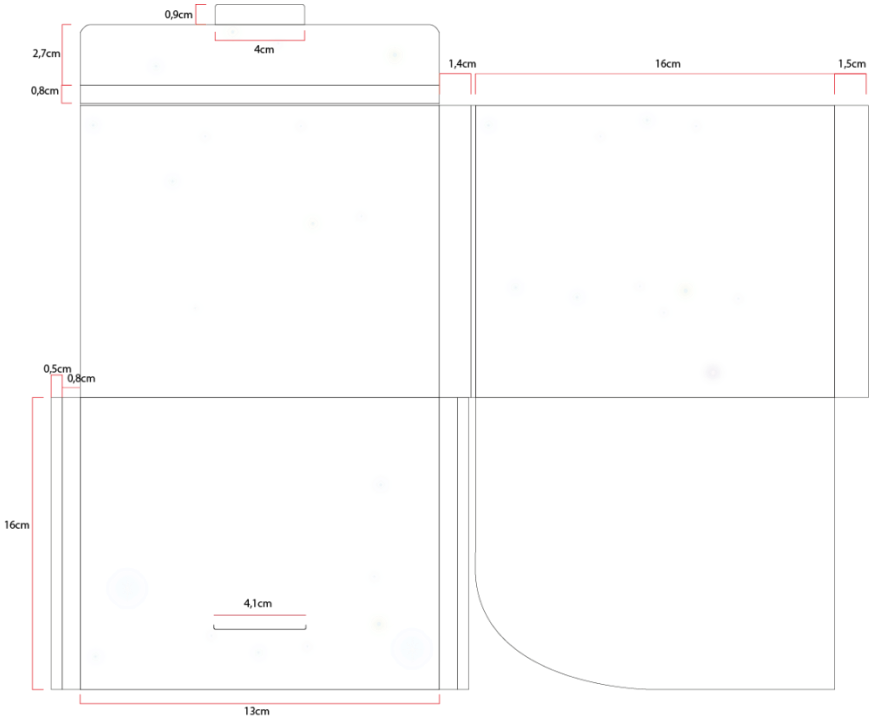


Figura 37: Plantilla del empaque con sus respectivas medidas



Figura 38: Plantilla definitiva del empaque

CD Multimedia



Figura 39: Portada del cd multimedia

5.03.05. Pruebas

Pruebas Alfa y Beta

Para el desarrollo de las pruebas alfa se realizó en primera instancia la instalación de la multimedia en el computador portátil, con el fin de que interviniera el usuario y el desarrollador como observador del mismo. En este punto se detectaron errores en lo concerniente a la carga de los elementos, debido a que había momentos en los cuales la aplicación se tornaba lenta. Posteriormente se realizó la prueba beta en la cual participaron los usuarios que en este caso fueron los alumnos y también el profesor, en esta instancia se detectaron errores basados en la programación. Este error se lo pudo

definir ya que los involucrados manifestaron que existían problemas al momento de desplazarse de escena a escena, por tal motivo, se procedió a realizar la respectiva corrección.

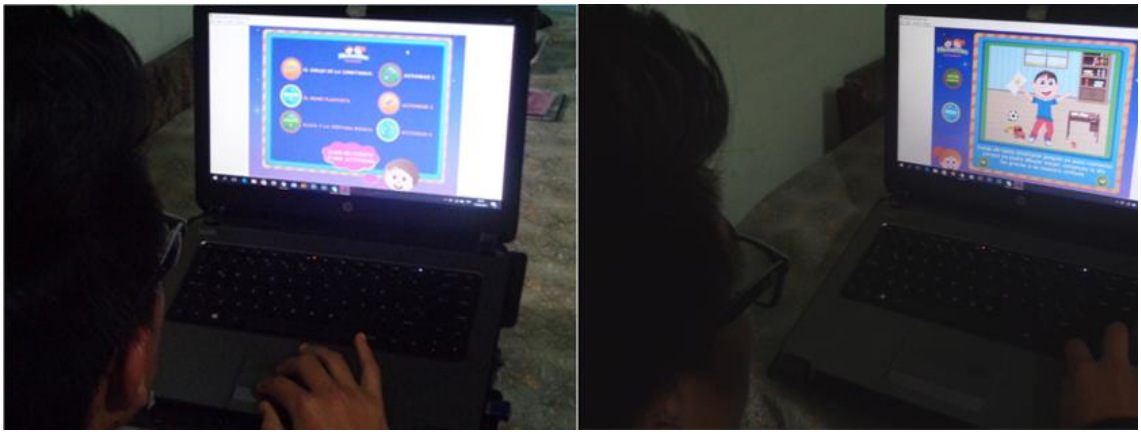


Figura 40: Realización de pruebas del producto multimedia

5.03.06. Mantenimiento

En este punto se puede mencionar que el recurso multimedia adoptará variaciones y por tal motivo es indispensable que exista una adaptación a los cambios que se generan en su entorno. Asimismo, en el multimedia existe información, aspectos estéticos y funcionalidad que al pasar el tiempo requieren de un continuo mantenimiento, en consecuencia, todo esto será responsabilidad del instituto en caso de que lo ponga en ejecución, el mantenimiento está a cargo de la empresa que lo ejecute.

5.03.07. Marketing y Difusión

Existen actividades o estrategias que ayudan a que un producto o servicio se dé a conocer, por tal motivo, para la respectiva difusión del producto multimedia se utiliza el marketing directo. Este se aplica en base a la colocación de afiches en sitios como: librerías, lugares

de venta de juegos de ordenador y sitios de venta de programas informáticos, asimismo, se entregan flyers a los padres de familia a la entrada de las escuelas para abarcar a un mayor público y se coloca roll ups para una mayor comunicación del producto.

Plaza

La plaza y distribución se realiza directamente en librerías, lugares de venta de juegos para pc y sitios de venta de programas informáticos, además, en los sitios mencionados se brinda información sobre el contenido del producto multimedia.

Objetivo

Generar un interés en los niños y padres de familia, para utilizar los recursos multimedia como material de aprendizaje.

Grupo Objetivo

Género: Masculino y femenino

Edad: 6 y 8 años

Ubicación Geográfica: A nivel local

Nivel socioeconómico: Medio

Ocupación: Estudiantes

Estrategia creativa

Beneficio racional: Innovación

Mensaje básico: Porque la tecnología renueva tu aprendizaje

Tono: Indiferente

Estilo: Infantil

Eje de campaña: Innova tu conocimiento tecnológicamente

Slogan: La innovación didáctica

Afiche publicitario



Figura 41: Afiche publicitario del producto multimedia

Flyer



Figura 42: Flyer publicitario del producto multimedia

Roll up



Figura 43: Roll up publicitario del producto multimedia

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

Para la realización de un proyecto debe de existir elementos que en base a su coordinación permitan alcanzar los objetivos planteados. Asimismo para el desarrollo de nuestro respectivo proyecto se utilizaron recursos tanto tecnológicos como humanos, que fueron de gran ayuda para cumplir con los objetivos del mismo.

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Para la realización del respectivo proyecto se requirió de la tecnología, debido a que un recurso multimedia se elabora en base al manejo de diferentes programas de diseño y animación.

La tecnología ha ido evolucionando considerablemente en la actualidad, asimismo, la creación de materiales multimedia han abarcado otros campos como el de la educación, es por ello que cada día gracias a la tecnología se desarrollan recursos didácticos innovadores.

6.01.02. Humano

La información obtenida para el respectivo desarrollo del proyecto, fue gracias a la colaboración de las respectivas autoridades, personal docente y alumnos de la Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad".

6.02. Presupuesto

En lo concerniente al presupuesto, este está enmarcado en los valores de costo por la utilización de Internet y la realización de impresiones de los avances del proyecto, todo esto dio un total de 55 dólares.

6.02.01 Gastos Operativos

Existen gastos operativos como se muestra en la *Tabla 14* que permiten la realización y ejecución de un proyecto, con el fin de que este sea posible.

Tabla 14: *Gastos operativos del proyecto*

	Valor		**Financiación**	
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Estudiante**	**Total**
1. Bibliografía				
a) Internet	1,00	20	X	20,00
2. DOCUMENTO FINAL				
a) Impresiones B/N	0,3	60	X	18,00
b) Impresiones color	0,20	118	X	23,00
c) Anillado	1,80	1	X	1,80
d) Empastado	15, 00	1	X	15,00
e) Impresión afiches	1,20	3	X	3,60
f) Impresión flyer	0,60	5	X	3,00
g) Roll ups	38	1	X	38,00
h) Impresión empaque	1,40	1	X	1,40
i) Impresión cd	1,20	1	X	1,20
j) Impresión de cuentos	12,00	1	X	12,00

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 15: *Gastos para la aplicación del proyecto*

	Valor		Financiación	
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Escuela**	**Total**
1. DOCUMENTO FINAL				
a) Impresión empaque	1,40	74	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	103,06
b) Impresiones cd	1,20	74	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	88,08
c) Impresión de cuentos	12,00	74	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	888,00
d) Impresión afiches	1,20	74	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	88,08
e) Impresión flyer	0,60	74	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	44,04
f) Roll ups	38	2	Unidad Educativa Fiscal Mixta "Manuel Abad"	76,00

6.03. Cronograma

En todo proyecto se debe organizar las distintas actividades como se muestra en la Tabla 16, para que el desarrollo del mismo sea el adecuado.

Tabla 16: *Cronograma de actividades*

N.	Actividad	Resp.	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
1	Antecedentes	Autor	Octubre				X	Recopilar la información necesaria.
2	Análisis de Involucrados	Autor	Noviembre	X				Seleccionar correctamente a las personas involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Autor	Diciembre		X			Definir con mayor claridad los problemas y objetivos con sus respectivos componentes.
4	Análisis de Alternativas	Autor	Enero			X		Definir todas las alternativas que aparecen en el proyecto.
5	La Propuesta	Autor	Febrero		X			Mostrar la planificación y Diseño del producto multimedia.
6	Aspectos Administrativos	Autor	Marzo		X			Determinar los gastos operativos que resultaron del proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Autor	Marzo		X			Indicar conclusiones y recomendaciones para promover el uso del producto multimedia

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

Al finalizar un proyecto existen análisis que llevan a determinadas conclusiones basadas en diferentes circunstancias, en el caso de nuestro proyecto las conclusiones son las siguientes:

- La lectoescritura es fundamental en la educación inicial, debido a que es la base para que los niños puedan desarrollar su lenguaje y por ende su comunicación, para que de esta manera sus procesos cognitivos sean los más adecuados.
- El bajo estado de ánimo del 60% de los estudiantes, está relacionado con el deficiente rendimiento y aprendizaje de los mismos. Esto se debe a factores relacionados con el material didáctico y las actividades que emplea el profesor para el desarrollo de sus clases.
- Al incorporar recursos que integren en una sola acción actividades de lectura y escritura, la cultura lectoescritora se desarrolla de mejor manera en los estudiantes.
- Los procesos de aprendizaje mejoran con la aplicación de material didáctico innovador.
- Al aplicar materiales de lectura agradables con texto reducido los estudiantes generan una mayor motivación.
- Los alumnos generan mayores destrezas para leer y escribir al interactuar con herramientas que combinan el aspecto visual con el auditivo.

- Al trabajar con cuentos infantiles ilustrados la comprensión lectora de los estudiantes mejora.
- Las clases se vuelven más dinámicas y entretenidas al momento de aplicar y desarrollar actividades interactivas
- Los principales factores para que los estudiantes se motiven y aprendan de la mejor manera, es que se apliquen para su educación actividades y materiales que sean atractivos, novedosos e interactivos.
- Los alumnos generan mayor interés hacia la lectura y escritura al sentirse motivados.

7.02. Recomendaciones

En todo producto o proyecto existen sugerencias que deben ser aplicadas para que el mismo se ejecute o desarrolle de la mejor manera posible, en el caso del producto multimedia las recomendaciones son las siguientes:

- Aplicar de la mejor manera el recurso multimedia como material didáctico para fortalecer la lectoescritura de los niños de segundo de básica.
- Seguir los pasos indicados para instalar el recurso multimedia, con el fin de que no existan problemas al momento de ejecutarlo
- Cuidar el material físico del recurso multimedia con el fin de evitar fallos por el deterioro del mismo.
- Cuidar el material impreso para que no existan daños prematuros.
- Utilizar el recurso multimedia en base al fin para el cual fue creado

- El maestro debe de conocer el uso y manejo del recurso multimedia para que pueda realizar una guía adecuada
- Utilizar el recurso multimedia con un fin educativo y no solo de entretenimiento
- Realizar el respectivo mantenimiento del recurso multimedia
- Ejecutar el recurso multimedia con el programa determinado
- Guardar el CD multimedia y los cuentos impresos en su respectivo empaque

Bibliografía

Acosta, J. (2012). *La imagen publicitaria*. Madrid: UOC.

Aguilar, D., & Morón, A. (3 de Octubre de 1994). Multimedia en educación. *Comunicar*.

Area , M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa.*

Bautista, C. (2016). *Análisis de la importancia de las TIC en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de primer año de educación básica de la unidad educativa San José Benito Cottolengo en el año 2016.* Esmeraldas.

Bedoya, A. (Septiembre de 1997). ¿Que es interactividad? *Revista electrónica Sin Papel*.

Beltré, H. J. (2008). *Aplicación de la usabilidad al proceso de desarrollo de páginas web.* Madrid.

Cadena, C. P. (2003). *Proyecto de creación de un software educativo como material didáctico para el Centro Infantil Dulce Pelusita de la ciudad de Quito.* Quito.

Carreño, D. (Domingo de Octubre de 2015). *Waarket*. Obtenido de https://waarket.com/la-composicion-en-el-diseno-grafico/

Chaparro, N. V., & Pedroza, I. D. (2008). *Diseño tipográfico e identidad empresarial, de la agencia de diseño 23º.* Obregón.

Desarrollo, S. N. (16 de Marzo de 2017). *Buen vivir* . Obtenido de http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-3.-mejorar-la-calidad-de-vida-de-la-poblacion

Desarrollo, S. N. (16 de Marzo de 2017). *Buen Vivir* . Obtenido de http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-4.-fortalecer-las-capacidades-y-potencialidades-de-la-ciudadania

Llivigañay, A. P. (2015). *Diseño y desarrollo de un software educativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de lecto-escritura para los segundos años de educación básica de la Unidad Educativa Experimental "Bernardo Valdivieso" de la ciudad de Loja, periodo 2013-2014.* Loja.

López, M. A. (2013). *Creación de recursos interactivos en lectura para niños de educación preescolar del colegio Thomas Jefferson, utilizando técnicas de ilustración y animación digital.* .

López, M. D. (2016). *Desarrollo de un libro Interactivo enfocado a una colección de cuentos para dispositivos móviles Android, como herramienta didáctica para potenciar la comprensión lectora, en los niños del séptimo grado de educación general básica de la asignatura de leng.* Loja.

Mendoza, A. M. (2013). *Desarrollo de un software educativo para potencializar destrezas cognitivas en computación para los niños de estimulación temprana y pre-básica del instituo educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja período 2010-2011.* Loja.

Moncayo, E. J. (2015). *Psicología del color e iluminación aplicada a un espacio interior.* Cuenca.

Ojeda, N. D. (2012). *Introducción a la multimedia.* Tlanepantla, Mexico: Red Tercer Milenio.

Peñalva, M. D. (2014). *Un modelo de evaluación de la calidad de aplicaciones web en e-government.* La Plata.

Pons, D. (25 de Abril de 2016). Criterios de usabilidad para la búsqueda o creación de recursos educativos digitales. *Publicaciones Didácticas*.

Rivero, A. (1997). *El modelo digital en la producción de imagen.*

Scott, R. G. (1970). *Fundamentos del diseño.* Buenos Aires: Victor Leru S.A.

Silva, & Carvajal. (2013). *Análisis de las tendencias y lenguajes gráficos en el diseño gráfico ecuatoriano desde 1970-2011 y propuesta.* Riobamba.

Tisalema, A. R. (2015). *Los medios digitales y su impacto en la oferta de servicios turísticos, en el cantón Mocha en el año 2015.* Ambato.

Ureña, A. E. (1998). *Gestión estratégica de la calidad.* Málaga.

Vega, K. M., & Ramon, K. V. (2015). *Material didáctico multimedia basado en realidad aumentada en la asignatura de Estudios Sociales en educación general básica.* Machala.

Vélez, M., & González, A. (2001). *El diseño gráfico.* Granada.

Anexos

TEST DE CONOCIMIENTOS

Según lo leído, responda a las siguientes preguntas:

Primer cuento: El dibujo de la constancia

1. ¿Cómo se llamaba el personaje del cuento?

Luis ( )

Joaquín ( )

Ernesto ( )

2. ¿Por qué motivo se enojaba?

Porque no podía dibujar bonito ( )

Porque su mama le llamaba ( )

Porque no le visitaban sus amigos ( )

3. ¿Cuándo encontró el lápiz que dibujo hizo en la hoja

Un cuadrado ( )

Un círculo ( )

Una flor ( )

Segundo cuento: El mono flautista

1. ¿Cuál era el nombre del lugar en donde tocaban lindas canciones los animales?

La pradera **( )**

Bosque mágico **( )**

Bosquecito ( )

2. ¿A Quiénes llamó el mono flautista para que le ayuden a buscar su flauta?

A lo osos ( )

A las tortugas ( )

A los cuervos ( )

3. ¿Quiénes fueron los que robaron la flauta?

Los topos ( )

Los leones ( )

Las jirafas ( )

Tercer cuento: Alicia y la ventana mágica

1. ¿Quién entró por la ventana del cuarto de Alicia y tocó la guitarra?

Un gato ( )

Un perro ( )

Un oso ( )

2. ¿Quién se sentó en la ventana del cuarto de Alicia con una hoja en la mano?

Una hechicera ( )

Un gigante ( )

Un duende ( )

3. ¿Quiénes se disfrazaron para hacerle reír a Alicia?

Sus padres ( )

Sus amigos ( )

Sus hermanos ( )

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: 1617_urkund_freire_jhonny_dg.pdf (D26647113)
Submitted: 2017-03-21 22:28:00
Submitted By: freirelatancelajhonny1234@gmail.com
Significance: 7 %

Sources included in the report:

TESIS ANGAMARCA - Que.pdf (D23815925)
tesisJoprgeRivera.docx (D23773912)
Proyecto Tesis Charles Morales 6 FINAL.pdf (D23180816)
tesis marco chanataxi.pdf (D23917579)

Instances where selected sources appear:

23