



TECNOLÓGICO SUPERIOR
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA
REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON
DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

Proyecto de investigación previo para la obtención del título de Tecnólogo en Diseño
Gráfico

Autor: Erika Michelle Padilla Moreira

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Abril 2015



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Erika Michelle Padilla Moreira

CI. 1725877904

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD

INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante Erika Michelle Padilla Moreira, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “ APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DSLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

UBICADA EN EL DTM DE QUITO”, el cual incluye la creación de la aplicación multimedia, para lo cual refuerza los conocimientos de lectura adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación de la aplicación multimedia , motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y

que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del material didáctico descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el material didáctico tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de la aplicación multimedia por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de la aplicación multimedia; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la aplicación multimedia; d) Cualquier transformación o modificación de la aplicación multimedia; e) La protección y registro en el IEPI de la aplicación multimedia a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la aplicación multimedia; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la aplicación multimedia que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la aplicación multimedia a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.



SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los ____ días del mes de ____ del dos mil quince.

f) _____

C.I. N° 172587790-4

Erika Michelle Padilla Moreira

CEDENTE

f) _____

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

A:

Al Instituto que me abrió las puertas para formarme como una dama y una profesional, a cada uno de los profesores, que a lo largo de la vida académica transcurrida en la institución supieron darme la guía necesaria para ser una profesional de excelencia, Gracias por transmitirnos sus conocimientos con paciencia, dedicación y esmero.

Erika Michelle Padilla Moreira



DEDICATORIA

A:

A Dios por permitirme llegar a este momento especial en mi vida, por los triunfos y momentos difíciles que me han enseñado a valorar cada día más, a mis padres por estar siempre a mi lado apoyándome y dándome cada palabra de aliento para poder seguir creciendo como ser humano y poder culminar con mi carrera y junto con el apoyo incondicional de mi novio quien sentó en mi las bases de superación y la construcción de mi vida profesional, amigos que supieron brindarme su ayuda incondicional cuando más lo requería, a mis profesores gracias por su tiempo, por su apoyo a si como la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

ÍNDICE GENERAL

Declaración de aprobación tutor y lector	i
Declaración de autoría del estudiante	ii
Contrato de cesión sobre derechos propiedad intelectual	iii
Agradecimiento	vii
Dedicatoria	viii
Índice general	ix
Índice de tablas	xiii
Índice de figuras	xiv
Resumen ejecutivo	xvii
Abstract	xviii
Introducción	xix
CAPÍTULO I	1
Antecedentes	1
1.01 Contexto	1-2
1.02 Justificación	2-4
1.03 Definición del Problema Central (Matriz T)	5
CAPÍTULO II	6
Análisis de involucrados	6
2.01 Mapeo de los involucrados	6
2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados	7
CAPÍTULO III	8
Problemas y objetivos	8
3.01 Árbol de Problemas	8
3.02 Árbol de Objetivos	9

CAPÍTULO IV	10
Análisis de Alternativas	10
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	10
4.01.01 Tamaño del Proyecto	11
4.01.02 Localización del Proyecto	11
4.01.03 Análisis Ambiental	12
4.02 Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos	13
4.03 Diagrama de Estrategias	14-15
4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico	16-17
4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores	16-17
4.04.02 Selección de Indicadores	18-20
4.04.03 Medios de Verificación	20-21
4.04.04 Supuestos	22-23
4.04.05 Matriz Marco Lógico	24-25
CAPÍTULO V	26
La Propuesta	26
5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta	26
5.02 Descripción de la herramienta	26-27
5.03 Formulación del proceso de aplicación	27-28
5.04 Multimedia	28
5.04.01 Planificación	28
5.04.02 Propósito	28
5.04.03 Usuario	29
5.04.04 Herramientas	29-30

5.04.05 Desarrollo	30
5.04.06 Contenidos	31
5.04.07 Mapa de Contenidos	32
5.05 Diseño de Interfaz	33
5.05.01 Imagen Corporativa	33
5.05.02 Colores	34
5.05.03 Tipografías	35
5.05.04 Botones	35-36
5.05.05 Retícula	36
5.05.06 Producción	37-47
5.05.07 Programación	47
5.05.08 Navegación - Interactividad	46-47
5.06 Marketing y Difusión	47
CAPÍTULO VI	48
Aspectos Administrativos	48
6.01 Recursos	48
6.01.01 Recursos Técnicos	48
6.01.02 Recursos Humano	49
6.02 Presupuesto	49
6.02.01 Gastos Operativos	49
6.02.02 Aplicación del Proyecto	50
6.3 Cronograma	51



CAPÍTULO VII	52
Conclusiones y recomendaciones	52
7.01 Conclusiones	52
7.02 Recomendaciones	53
Referencias Bibliográficas	54-55
Anexos	55
ÍNDICE DE TABLAS	
Tabla N°1- Análisis de fuerzas T	5
Tabla N°2- Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados	7
Tabla N°3- Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos	13
Tabla N°4- Revisión de los Criterios para los Indicadores	16
Tabla N°5- Selección de los indicadores	18
Tabla N°6- Medios de Verificación	20
Tabla N°7- Supuestos	22
Tabla N°8- Matriz Marco Lógico	24
Tabla N°9- Marketing	47
Tabla N°10- Gastos operativos	49
Tabla N°11- Aplicación del Proyecto	50
Tabla N°12- Cronograma	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°1- Mapeo de los involucrados	6
Figura N°2- Árbol de Problemas	8
Figura N°3- Árbol de Objetivos	9
Figura N°4- Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	10
Figura N°5- Localización del Proyecto	11
Figura N°6- Diagrama de Estrategias	14
Figura N°7- Mapa de Contenidos	32
Figura N°8- Imagen Corporativa	33
Figura N°9- Producción	37
Figura N°10- Producción	37
Figura N°11- Producción	37
Figura N°12- Producción	37
Figura N°13- Producción	38
Figura N°14- Producción	38
Figura N°15- Producción	39
Figura N°16- Producción	39
Figura N°17- Producción	40
Figura N°18- Producción	40
Figura N°19- Producción	41
Figura N°20- Producción	41
Figura N°21- Producción	42

Figura N°22- Producción	42
Figura N°23- Producción	43
Figura N°24- Producción	43
Figura N°25- Producción	44
Figura N°26- Producción	44
Figura N°27- Producción	45
Figura N°28- Producción	45
Figura N°29- Producción	46
Figura N°30- Producción	46

Figura N°44- Diagramación H, N y Ñ	48
Figura N°45- Diagramación V, Ch, K y LL	48
Figura N°46- Diagramación de X, Y, W, Q y Z	48
Figura N°47- Presentación del Logotipo	49
Figura N°48- Logotipo a full color	50
Figura N°49- Logotipo a escala de grises	50
Figura N°50- Logotipo en positivo y negativo	51
Figura N°51- Modos a color	51
Figura N°52- Disposiciones correctas e incorrectas	52
Figura N°53- Fondos correctos e incorrectos	52
Figura N°54- Colores Incorrectos	53
Figura N°55- Arte del Afiche	56
Figura N°56- Arte del Díptico	57
Figura N°57- Arte del Roll up	58
Figura N°58- Material POP	59

Resumen Ejecutivo

La realización de este proyecto ofrece un aporte positivo en la sociedad. La educación es un proceso en el cual las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos y la creación de la aplicación multimedia interactiva como material de apoyo para el aprendizaje en los niños, ayudará a reforzar cada uno de los conocimientos adquiridos en cuanto a la lectura y así pueda desarrollar las destrezas necesarias para que tengan éxito en el tratamiento de la dislexia y la comprensión del proceso, es por ello el tema citado que surgió para la realización del proyecto, mejorando así los métodos de enseñanza.

El proyecto es un aporte en la educación debido a que la aplicación tiene una interactividad con el niño en un gran porcentaje, puesto que mediante el método lúdico es decir la utilización de juegos, lo cual fomenta mayor interés en el que niño en aprender.

Se han realizado los juegos ya que es el mundo del niño, es el entorno en donde él se desarrolla y por lo tanto es más perceptivo para aprender, entender y divertirse y permitir que el comienzo de su aprendizaje en la lectura se convierta en algo positivo y gusto por esta para el futuro.

La finalidad del presente proyecto es obtener una educación más dinámica e interesante y permitirá que los docentes y hasta padres de familia lo conozcan y puedan utilizarlo y participar de manera activa en el mejoramiento de la dislexia de los niños, mediante el manejo de un buen diseño, adecuado para el niño obteniendo una herramienta de apoyo tecnológica.

Abstract

The realization of this project provides a positive contribution to society. Education is a process in which new generations assimilate and learn the knowledge and the creation of interactive multimedia application as a support for learning in children, help reinforce each acquired knowledge about reading and so you can develop the skills necessary for success in the treatment of dyslexia and understanding of the process, which is why the mentioned issue that arose for the project, improving teaching methods.

The project is a contribution in education because the application has an interaction with the child in a large percentage, since by the playful method is the use of games, which fosters greater interest in which children learn.

There have been gaming since it is the child's world, it is the environment in which it takes place and therefore is more perceptive to learn, understand and fun and allow the start of their learning in reading into something positive and taste for this for the future.

The purpose of this project is to obtain a more dynamic and interesting education and allow teachers and parents to know and can use it and actively participate in improving dyslexia children, through the management of a good design suitable for the child getting a technological tool support.

Introducción

El presente proyecto que lleva como tema “APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS” se ejecutara con el fin de utilizar el diseño gráfico en la multimedia como un método moderno y eficaz de aprendizaje, al ser un material de apoyo para reforzar el aprendizaje de la lectura, mediante el uso de los juegos, e incentivar al niño a la percepción de conocimientos de manera más divertida, debido a que en la actualidad el uso de tecnologías de información y comunicación se han vuelto imprescindibles.

La aplicación multimedia está elaborado para la edad adecuada del niño que es de 7 a 8 años, edad en la cual comienza el niño aprender a leer, y en la cual ya se puede detectar la dislexia, por ello la aplicación va dirigida para el mismo, siendo funcional y de fácil manejo, para captar principalmente el interés del niño, denotando ser un material eficaz y útil.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

En La dislexia es la dificultad en la lectura que imposibilita una correcta comprensión, con un trastorno caracterizado por una dificultad para la comprensión de textos escritos, así también memorizar o distinguir letras, esto se origina cuando el hemisferio cerebral el cual procesa la información visual actúa a menor velocidad que el hemisferio que está encargado de los procesos del lenguaje. Esto hace que, el aprendizaje normal sea difícil de llevar a cabo, pero con un tratamiento temprano lo más pronto posible y con herramientas adaptadas al paciente se puede controlar su problema de aprendizaje y obtener muy buenos resultados.

Las personas que presentan este cuadro disléxico, por lo general, adquieren una habilidad para pensar con imágenes y no con palabras, es por ello que muchos empiezan a experimentar sentimientos de frustración.

No por este motivo quiere decir que estos niños presenten problemas, sino más bien que al momento de realizar una actividad tienen diferentes formas de percepción.

Existen conjeturas de que el trastorno perdura toda la vida y que solo se minimice de acuerdo al tratamiento, pero mientras se trate lo más pronto, menores van a ser las consecuencias, y aunque impone ciertas limitaciones en lo que es el periodo escolar, permite llevar una vida normal.

El uso de aplicaciones multimedia en la enseñanza en los niños es de gran ayuda y utilidad debido a las nuevas tecnologías con la que se cuenta hoy en día, como son los

Dispositivos móviles, computadoras entre otras que son manejadas con mucha facilidad por los niños, y con la debida utilización son instrumentos pedagógicos ya que permiten la adquisición de grandes cantidades de información en una forma interactiva, esto también facilita la interrelación entre el niño y el docente.

La tecnología multimedia cuenta con un gran potencial educativo ya que va mucho más allá de figuras o aprendizaje monótono, ya que mediante la parte interactiva es más efectivo a la hora de atender, memorizar, almacenar y recuperar la información que se ha adquirido, ya que promueve a la comprensión visual método por el cual la información es receptada con mayor facilidad, y el impacto es superior en el aprendizaje.

Se aplica el método lúdico para aprendizaje en los niños ya que son estrategias en las cuales se permite crear un ambiente de armonía y así se adapten a los temas que imparten los docentes pero utilizando el juego y no solamente jugando por entretenimiento más bien permitiéndoles desarrollar actividades muy difíciles en una manera más fácil de comprensión, pero vestidas a través del juego.

1.02 Justificación

En la actualidad a nivel nacional como local, en la ciudad de Quito no se da mucho enfoque en dar un tratamiento adecuado a los niños que tienen dislexia y sobre todo un tratamiento precoz, para que el niño pueda usar varias herramientas para controlar

su problema de aprendizaje y obtener muy buenos resultados para desempeñarse normalmente en su vida.

El tema citado en este proyecto surgió por la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza mediante la aplicación multimedia interactiva con juegos lúdicos con la ayuda del manejo del docente, para la adquisición de conocimientos de los niños mediante el método lúdico de aprendizaje es decir ganar el interés de los niños mediante formas entretenidas como son los juegos, y así aprendan de manera más rápida, alcanzando los objetivos esperados para su mejoramiento en la dislexia, evitando caer en lo ya acostumbrado, a una educación monótona, rutinaria y tradicional en la cual los niños no aprenden a gusto ni existe interés por parte de ellos.

En la actualidad estamos envueltos en un mundo inmerso de la tecnología por lo cual se ve la necesidad de adaptar métodos de aprendizaje que pueden ser en hojas o libros como algo tradicional a una herramienta tecnológica de trabajo, siendo así más efectiva para la enseñanza del niño tanto así como del docente, así lograr la obtención de manera más dinámica e interactiva.

Por este motivo se utilizará la herramienta de Adobe Flash para la creación de la aplicación multimedia en la cual se manejará una interfaz adecuada para la edad de niño de 7 a 8 años, siendo así de fácil manejo para el mismo.

El estilo que se maneja en la aplicación será en colores pasteles atractivos a la mirada del niño, texto e instrucciones de cómo ir manejando la aplicación y con sonido para mayor atracción siendo así una aplicación interactiva para el niño.



Justificamos el proyecto con el Objetivo 4 de Plan Nacional de Buen Vivir que dice Fortalecer las Capacidades y Potencialidades de la Ciudadanía y el cual menciona: “Es preciso centrar los esfuerzos para garantizar a todos el derecho a la educación, bajo condiciones calidad y equidad, teniendo como centro al ser humano y territorio”...

1.03 Definición Del Problema Central (Matriz T)

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Desconocimiento del manejo de herramientas interactivas para niños con dislexia.	Escasez de material interactivo con método lúdico para niños con dislexia de 7-8 años				Interés en los niños al usar las aplicaciones multimedia para el tratamiento de las dislexia con facilidad de aprendizaje
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
El gobierno está impulsando los programas interactivos de educación	3	4	4	2	Poco interés de las personas acerca de nuevos métodos de aprendizaje
Implementación de material interactivo para el tratamiento de la dislexia	3	3	4	2	Escaso material tecnológico
Implementación de material interactivo en los hogares	4	3	3	3	Bajos ingresos económicos familiares
Impulso de las destrezas mentales de los niños	4	3	4	3	Malos hábitos educativos
Incorporar una enseñanza más tecnológica y dinámica	4	3	4	2	Enseñanza tradicional por parte de los docentes
Interés del niño en su aprendizaje	4	3	4	3	Insuficiente material didáctico y interactivo
Incorporar equipos tecnológicos para la utilización en el tratamiento de la dislexia	4	3	4	2	Insuficientes equipos tecnológicos

Tabla N.1: Análisis de Fuerzas T
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de los involucrados

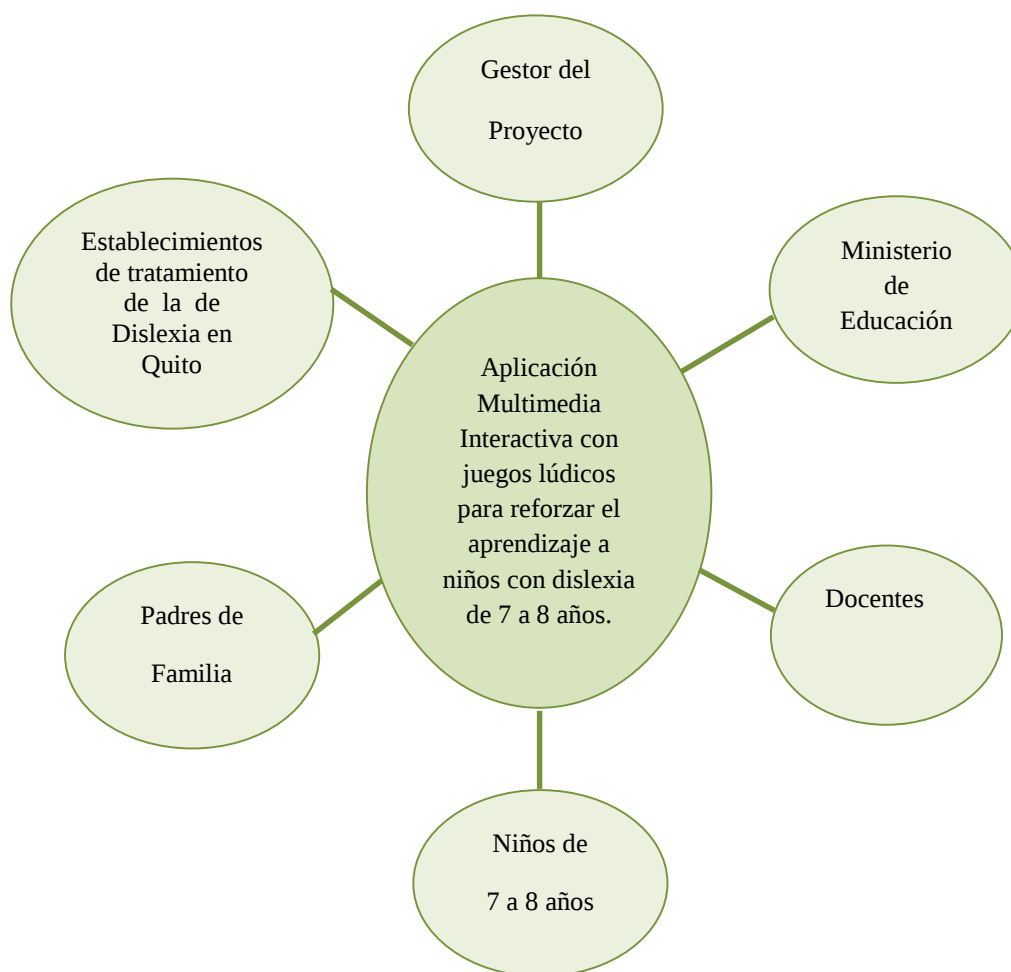


Figura N.1: Mapeo de los involucrados
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos Mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigador del Proyecto	Ofrecer un Producto multimedia que permita la implementación de conocimientos en la educación.	Diseños inadecuados Escaso material didáctico interactivo	Recursos Financieros, Recursos Tecnológicos y Capacidad Intelectual	Estructurar y diseñar un material interactivo adecuado para el aprendizaje de los niños	Recolección de Información
Ministerio de Educación	Implementar una forma de educación más didáctica y dinámica.	Recursos Insuficientes Educación monótona y tradicional.	Datos informativos	Mejorar e incrementar un nivel óptimo educativo.	Bajo interés Tiempo Insuficiente
Docentes	Perfeccionar el método de enseñanza	Insuficiente material de apoyo	Datos informativos	Capacitarse adquiriendo nuevos métodos educativos	Bajo nivel de información
Niños de 7 a 8 años con dislexia	Aprender de manera más Interactiva	Bajo interés en el aprendizaje Clases tradicionales	Capacidad de Percepción	Adquirir conocimientos	Escaso interés en aprender
Padres de Familia	Interés por adquirir una educación adecuada para sus hijos	Docentes con educación tradicional.	Información	Adquirir un establecimiento con profesionales actualizados y capacitados.	Bajos recursos económicos
Establecimientos de tratamiento de la Dislexia en Quito	Implementar una educación más didáctica y dinámica.	Insuficiente material tecnológico	Recursos Financieros e Información	Implementar un material interactivo adecuado	Escasos recursos económicos

Tabla N.2: Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de Problemas

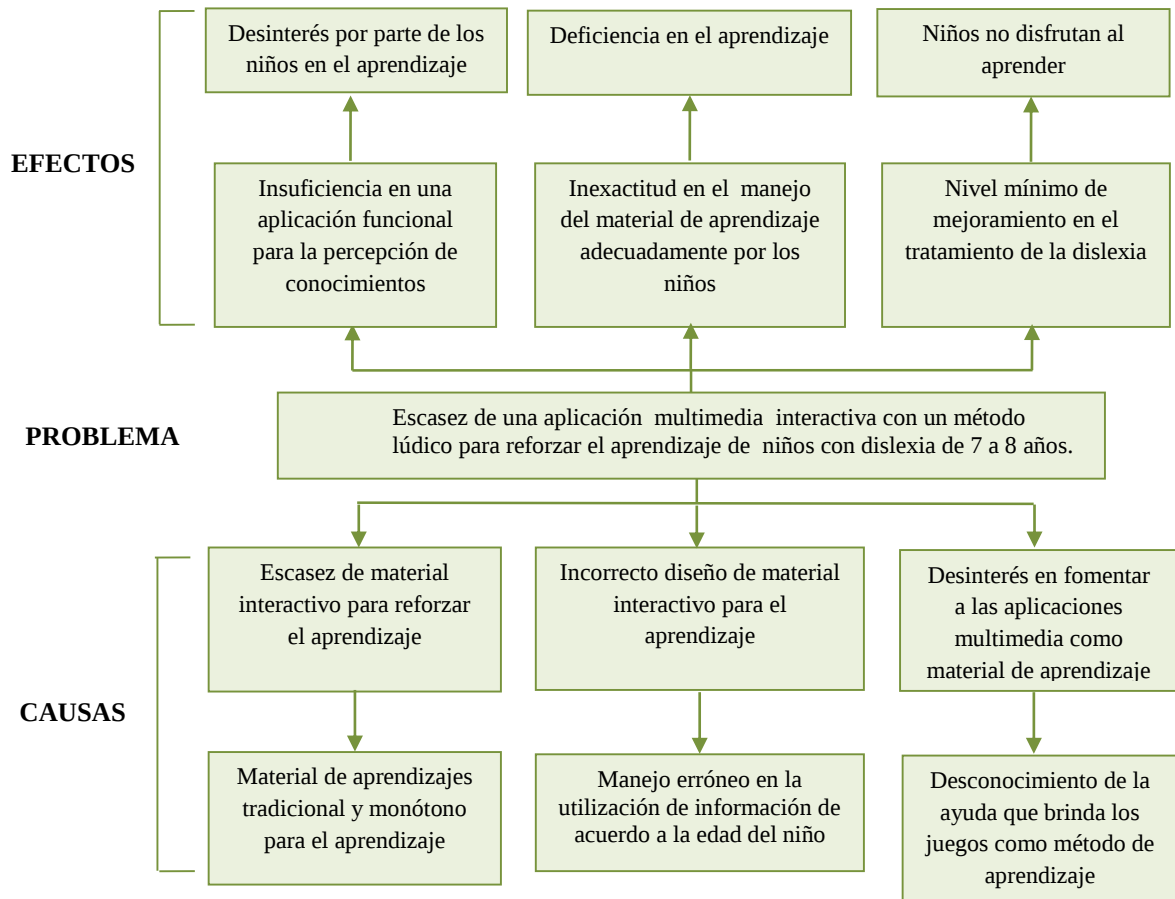


Figura N.2: Árbol de Problemas
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

3.02 Árbol de Objetivos

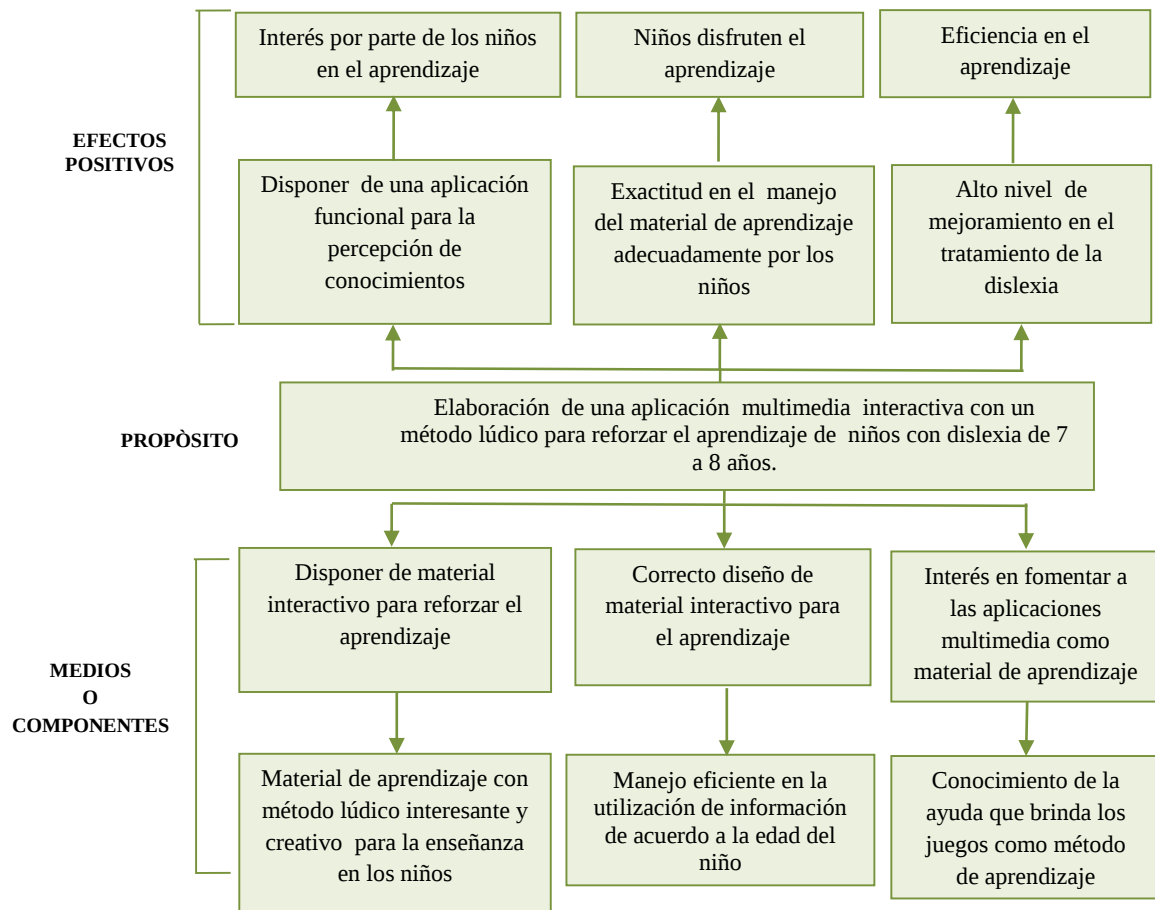


Figura N.3: Árbol de Objetivos
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

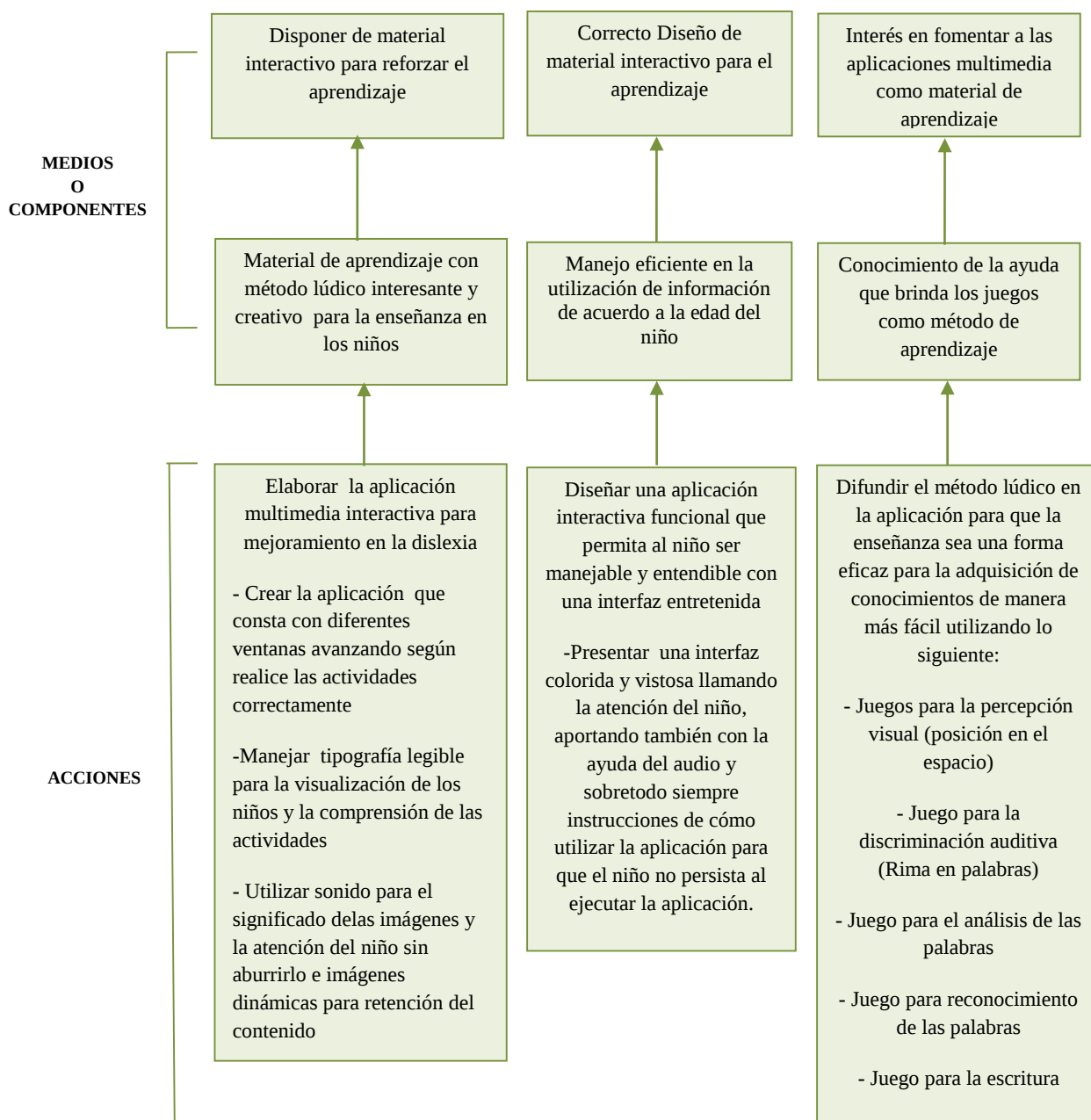


Figura N.4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

4.01.01 Tamaño del Proyecto

El proyecto está dirigido para Establecimientos de tratamiento de la dislexia del Distrito Metropolitano de Quito especialmente para niños de 7 a 8 años, ya que es la edad donde los niños comienzan el aprendizaje de la lectura y en la cual se comienza a percibir los problemas de reconocimientos y confusión de letras, obteniendo que el aplicación multimedia interactiva sea de gran apoyo para los docentes que tratan con estos niños con mayor percepción de información de los mismos. Para comprender la magnitud del proyecto tomamos en cuenta la necesidad de la creación de esta aplicación como material para una enseñanza más comprensible y eficiente mejorando el proceso de tratamiento de la dislexia.

4.01.02 Localización del Proyecto

LIMITES GEOGRAFICOS

NORTE: Provincia de Imbabura.

SUR: Cantones Rumiñahui y Mejía.

ESTE: Cantones Pedro Moncayo y Provincia de Napo.

OESTE: Cantones Pedro Vicente Maldonado, Los Bancos y la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.



Figura N.5: Localización del Proyecto

Fuente: Google Maps

4.01.03 Análisis Ambiental

El análisis ambiental tiene que tomarse en cuenta en el desarrollo de un proyecto como un factor más ya que nos ayuda a conocer las consecuencias ambientales del proyecto tanto en el aspecto positivo como negativo para de esta manera tomar medidas para minimizar los impactos adversos.

Análisis Positivo: La elaboración de la aplicación multimedia interactiva, como es usada en la computadora y medios dispositivos no intervienen en lo que son impresiones o utilización de hojas de papel de manera excesiva, así podemos contribuir a disminuir el impacto ambiental como la tala de nuevos árboles afectando el ecosistema y al medio ambiente.

Análisis Negativo:

Uno de los impactos ambientales negativos es que al hacer uso de material tecnológico se consume energía eléctrica. La información que se colocará en cd con su estuche respectivo de plástico material que no puede ser reciclado, de igual manera se utilizará tintas para la impresión en el cd y su estuche.

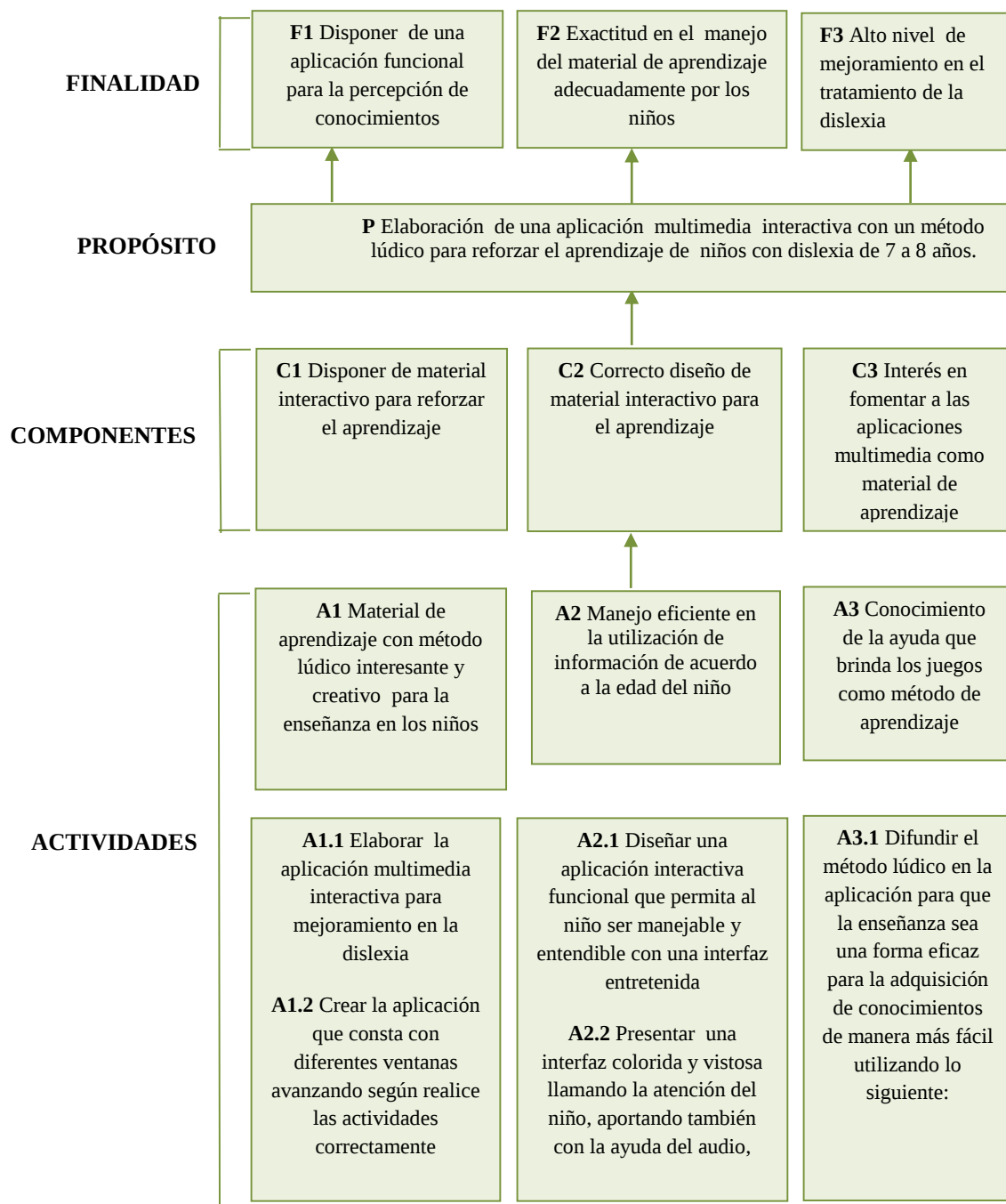
4.02 Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	5	5	3	5	3	21	Alto
Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	5	5	5	5	2	22	Alto
Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	5	5	3	5	2	20	Alto
Manejo eficiente en la utilización de información de acuerdo a la edad del niño	5	5	4	5	3	22	Alto
Interés en fomentar a las aplicaciones multimedia como material de aprendizaje	5	5	4	5	1	20	Alto
Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje	5	5	5	5	1	21	Alto

Tabla N.3: Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

Categorías
Alto: 21-25
Medio: 16-20
Bajo: 0-15

4.03 Diagrama de Estrategias



4.03 Diagrama de Estrategias

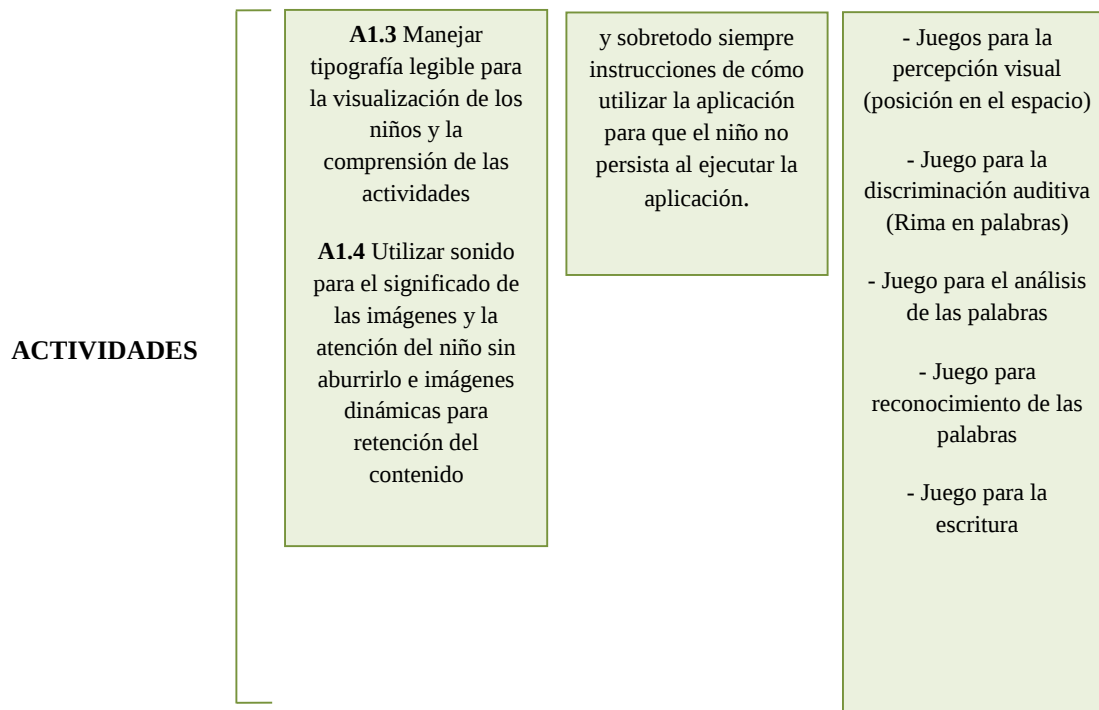


Figura N.6: Diagrama de Estrategias
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
FINALIDADES	F1 Disponer de una aplicación funcional para la percepción de conocimientos	100% Niños beneficiados con la aplicación para la percepción de conocimientos	100	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
	F2 Exactitud en el manejo del material de aprendizaje adecuadamente por los niños	90% Niños con correcto manejo del material de aprendizaje	90	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
	F3 Alto nivel de mejoramiento en el tratamiento de la dislexia	80% Niños con un buen nivel de mejoramiento en la dislexia	80	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
PROPÓSITO	P1 Elaboración de una aplicación multimedia interactiva con un método lúdico para reforzar el aprendizaje de niños con dislexia de 7 a 8 años.	100% Niños usen la aplicación multimedia para su tratamiento.	100	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
COMPONENTES	C1 Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	90% Presentar el producto a los docentes y niños con dislexia	90	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
	C2 Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	100% Diseño correcto del material de aprendizaje para los niños	100	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
	C3 Interés en fomentar a las aplicaciones multimedia como material de aprendizaje	95% Atracción hacia el aprendizaje mediante la aplicación	95	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
ACTIVIDADES	A1 Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	100% Diseño atractivo para el niño mediante la utilización de juegos	100	Alta	6 Meses	DM Quito	Media
	A2 Manejo eficiente en la utilización de	100% Recopilación de					

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

ACTIVIDADES	información de acuerdo a la edad del niño	información adecuada provista en la aplicación	100	Alta	6 meses	DM Quito	Media
	A3 Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje	80% Aplicando los conocimientos adquiridos	80	Alta	6 meses	DM Quito	Media
	A4 Elaborar la aplicación multimedia interactiva para mejoramiento en la dislexia	90% Encuesta a usuarios de la aplicación multimedia	90	Alta	6 meses	DM Quito	Media
	A5 Diseñar una aplicación interactiva funcional que permita al niño ser manejable y entendible con una interfaz entretenida	90% Aplicación interactiva funcional y manejable para el niño	90	Alta	6 meses	DM Quito	Media
	A6 Difundir el método lúdico en la aplicación para que la enseñanza sea una forma eficaz para la adquisición de conocimientos de manera más fácil	90% Profesores y padres de familia que estén correctamente informado	90	Alta	6 meses	DM Quito	Media

Tabla N.4: Revisión de los Criterios para los Indicadores
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

4.04.02 Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de Indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
FINALIDADES	F1 Disponer de una aplicación funcional para la percepción de conocimientos	100% Niños beneficiados con la aplicación para la percepción de conocimientos	X	-	X	X	X	4	Alta
	F2 Exactitud en el manejo del material de aprendizaje adecuadamente por los niños	90% Niños con correcto manejo del material de aprendizaje	X	X	X	X	X	5	Alta
	F3 Alto nivel de mejoramiento en el tratamiento de la dislexia	80% Niños con un buen nivel de mejoramiento en la dislexia	X	X	X	X	X	5	Alta
PROPÓSITO	P1 Elaboración de una aplicación multimedia interactiva con un método lúdico para reforzar el aprendizaje de niños con dislexia de 7 a 8 años	100% Niños usan la aplicación multimedia para su tratamiento.	X	X	X	X	X	5	Alta
COMPONENTES	C1 Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	90% Presentar el producto a los docentes y niños con dislexia	X	X	X	X	X	5	Alta
	C2 Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	100% Diseño correcto del material de aprendizaje para los niños	X	X	X	X	X	5	Alta
	C3 Interés en fomentar a las aplicaciones multimedia como material de aprendizaje	95% Atracción hacia el aprendizaje mediante la aplicación	X	X	X	X	X	5	Alta

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

ACTIVIDADES	A1 Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	100% Diseño atractivo para el niño mediante la utilización de juegos	-	X	X	X	X	4	Alta
	A2 Manejo eficiente en la utilización de información de acuerdo a la edad del niño	100% Recopilación de información adecuada provista en la aplicación	X	X	X	-	X	4	Alta
	A3 Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje	80% Aplicando los conocimientos adquiridos	X	X	X	X	X	5	Alta
	A4 Elaborar la aplicación multimedia interactiva para mejoramiento en la dislexia	90% Encuesta a usuarios de la aplicación multimedia	X	-	X	X	X	4	Alta
	A5 Diseñar una aplicación interactiva funcional que permita al niño ser manejable y entendible con una interfaz entretenida	90% Aplicación interactiva funcional y manejable para el niño	X	X	X	X	X	5	Alta
	A6 Difundir el método lúdico en la aplicación para que la enseñanza sea una forma eficaz para la adquisición de conocimientos de manera más fácil	90% Profesores y padres de familia que estén correctamente informado	X	-	X	X	X	4	Alta

Tabla N.5: Selección de los indicadores

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se puede observar

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

E: Es representativo

4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de Información	Método De Recolección	Método De Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FINALIDADES	F1 Disponer de una aplicación funcional para la percepción de conocimientos	100% Niños beneficiados con la aplicación para la percepción de conocimientos	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	F2 Exactitud en el manejo del material de aprendizaje adecuadamente por los niños	90% Niños con correcto manejo del material de aprendizaje	Secundario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	F3 Alto nivel de mejoramiento en el tratamiento de la dislexia	80% Niños con un buen nivel de mejoramiento en la dislexia	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
PROPÓSITO	P1 Elaboración de una aplicación multimedia interactiva con un método lúdico para reforzar el aprendizaje de niños con dislexia de 7 a 8 años.	100% Niños usen la aplicación multimedia para su tratamiento.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
COMPONENTES	C1 Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	90% Presentar el producto a los docentes y niños con dislexia	Primario	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	C2 Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	100% Diseño correcto del material de aprendizaje para los niños	Secundario	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	C3 Interés en fomentar a las aplicaciones multimedia como material de aprendizaje	95% Atracción hacia el aprendizaje mediante la aplicación	Primario	Observación	Simple verificación	6 meses	Investigador

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

ACTIVIDADES							
	A1 Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	100% Diseño atractivo para el niño mediante la utilización de juegos	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	A2 Manejo eficiente en la utilización de información de acuerdo a la edad del niño	100% Recopilación de información adecuada provista en la aplicación	Secundario	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	A3 Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje	80% Aplicando los conocimientos adquiridos	Primario	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	A4 Elaborar la aplicación multimedia interactiva para mejoramiento en la dislexia	90% Encuesta a usuarios de la aplicación multimedia	Primario	Entrevista	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	A5 Diseñar una aplicación interactiva funcional que permita al niño ser manejable y entendible con una interfaz entretenida	90% Aplicación interactiva funcional y manejable para el niño	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	A6 Difundir el método lúdico en la aplicación para que la enseñanza sea una forma eficaz para la adquisición de conocimientos de manera más fácil	90% Profesores y padres de familia que estén correctamente informado	Secundario	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador

Tabla N.6: Medios de Verificación

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
FINALIDADES	F1 Disponer de una aplicación funcional para la percepción de conocimientos	No disponer del material multimedia, a tiempo	X	-	X	X	X
	F2 Exactitud en el manejo del material de aprendizaje adecuadamente por los niños	Niños no cuentan con la ayuda en el manejo de la aplicación	X	X	X	-	X
	F3 Alto nivel de mejoramiento en el tratamiento de la dislexia	Niños que no acuden a tratar la dislexia	X	X	X	X	X
PROPÓSITO	P1 Elaboración de una aplicación multimedia interactiva con un método lúdico para reforzar el aprendizaje de niños con dislexia de 7 a 8 años.	Negación del proyecto por autoridades del Ministerio de Educación	X	X	X	X	X
COMPONENTES	C1 Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	No disponer de la aplicación instalada en computadora s o dispositivos móviles	X	-	X	X	X
	C2 Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	Competencia externa ofrezca aplicaciones multimedia	X	X	-	X	-
	C3 Interés en fomentar a las aplicaciones	Niños que tienen miedo a dañar los dispositivos					

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

COMPONENTES	multimedia como material de aprendizaje	o el uso de las computadoras	X	X	X	X	-
	A1 Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	No es de agrado para los niños la aplicación multimedia	X	X	X	X	-
ACTIVIDADES	A2 Manejo eficiente en la utilización de información de acuerdo a la edad del niño	La aplicación no cuenta con la información adecuada	X	X	X	-	X
	A3 Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje.	No sé de interés al método lúdico para la percepción de conocimientos	X	X	X	X	X
	A4 Elaborar la aplicación multimedia interactiva para mejoramiento en la dislexia	Competencia externa ofrezca aplicaciones multimedia	X	X	X	-	-
	A5 Diseñar una aplicación interactiva funcional que permita al niño ser manejable y entendible con una interfaz entretenida	La aplicación no sea funcional para que los niños la puedan manejar con facilidad	X	X	X	X	X
	A6 Difundir el método lúdico en la aplicación para que la enseñanza sea una forma eficaz para la adquisición de conocimientos de manera más fácil	Medios Publicitarios no capten la atención de nuestro grupo objetivo	X	X	X	X	X

Tabla N.7: Supuestos

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

4.04.05 Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
FINALIDADES			
F1 Disponer de una aplicación funcional para la percepción de conocimientos	F1.1 100% Niños beneficiados con la aplicación para la percepción de conocimientos	F1.1.1 Encuesta , Cuantitativo	F1.1.1.1 No disponer del material multimedia, a tiempo
F2 Exactitud en el manejo del material de aprendizaje adecuadamente por los niños	F1.2 90% Niños con correcto manejo del material de aprendizaje	F2.2.2 Encuesta, Cuantitativo	F1.1.1.2 Niños no cuentan con la ayuda en el manejo de la aplicación
F3 Alto nivel de mejoramiento en el tratamiento de la dislexia	F1.3 80% Niños con un buen nivel de mejoramiento en la dislexia	F3.3.3 Encuesta, Cuantitativo	F1.1.1.3 Niños que no acuden a tratar la dislexia
PROPÓSITO			
P1 Elaboración de una aplicación multimedia interactiva con un método lúdico para reforzar el aprendizaje de niños con dislexia de 7 a 8 años.	P1.1 100% Niños usen la aplicación multimedia para su tratamiento.	P1.1.1 Encuesta , Cuantitativo	P1.1.1.1 Negación del proyecto por autoridades del Ministerio de Educación
COMPONENTES			
C1 Disponer de material interactivo para reforzar el aprendizaje	C1.1 90% Presentar el producto a los docentes y niños con dislexia	C1.1.1 Encuesta , Cualitativo	C1.1.1.1 Estar el cancel cerrado donde se encuentra el material didáctico y no disponerlo al momento de dar clases
C2 Correcto diseño de material interactivo para el aprendizaje	C2.2 100% Diseño correcto del material de aprendizaje para los niños	C2.2.2 Encuesta , Cualitativo	C2.2.2.2 Competencia externa ofrece material didáctico
C3 Interés en fomentar a las aplicaciones multimedia como material de aprendizaje	C3.3 95% Atracción hacia el aprendizaje mediante la aplicación	C3.3.3 Observación , Simple verificación	C3.3.3.3. Niños que tienen miedo a dañar los dispositivos o el uso de las computadoras

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
ACTIVIDADES			
A1 Material de aprendizaje con método lúdico interesante y creativo para la enseñanza en los niños	A1.1 100% Diseño atractivo para el niño mediante la utilización de juegos	A1.1.1 Encuesta , Cuantitativo	A1.1.1.1 No es de agrado para los niños la aplicación multimedia
A2 Manejo eficiente en la utilización de información de acuerdo a la edad del niño	A2.2 100% Recopilación de información adecuada provista en la aplicación	A2.2.2 Encuesta , Cuantitativo	A1.1.1.2 La aplicación no cuenta con la información adecuada
A3 Conocimiento de la ayuda que brinda los juegos como método de aprendizaje	A3.3 80% Aplicando los conocimientos adquiridos	A3.3.3 Entrevista , Cualitativo	A1.1.1.3 No sé de interés al método lúdico para la percepción de conocimientos
A4 Elaborar la aplicación multimedia interactiva para mejoramiento en la dislexia	A4.4 90% Encuesta a usuarios de la aplicación multimedia	A4.4.4 Encuesta , Cuantitativo	A1.1.1.4 Competencia externa ofrezca aplicaciones multimedia
A5 Diseñar una aplicación interactiva funcional que permita al niño ser manejable y entendible con una interfaz entretenida	A5.5 90% Aplicación interactiva funcional y manejable para el niño	A5.5.5 Encuesta , Cuantitativo	A1.1.1.5 La aplicación no sea funcional para que los niños la puedan manejar con facilidad
A6 Difundir el método lúdico en la aplicación para que la enseñanza sea una forma eficaz para la adquisición de conocimientos de manera más fácil	A6.6 90% Docentes y padres de familia que estén correctamente informados	A6.6.6 Entrevista , Cualitativo	A1.1.1.6 Medios Publicitarios no capten la atención de nuestro grupo objetivo

Tabla N.8: Matriz Marco Lógico

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta

El concepto multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información.

El diseño multimedio combina los distintos soportes de la comunicación: el sonido, la imagen, texto, la fotografía, la animación gráfica y video haciéndolos así de una forma interactiva, con el propósito de crear maneras novedosas de explicar procedimientos, contenidos, pero siempre transmitiendo el mensaje y comunicando interactivamente al usuario así captar la atención del mismo y que tenga un vínculo participativo

Integra entonces, de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación junto con aspectos del diseño de la imagen en sus diversos soportes, proponiendo así un criterio innovador para desarrollar contenidos en un dinamismo visual.

5.02 Descripción de la herramienta

5.02.01 Adobe Flash

Es una herramienta que nos permite crear animaciones podemos manejar sonidos, enlaces y diferentes aplicaciones para dispositivos como para también la elaboración de un sitio web en la cual se presenta contenido de viarias fuentes de datos, utilizando submenús que complementan a una sola página la cual requiere la usabilidad, navegabilidad e interactividad .

La unión de un buen diseño y con la jerarquía de la elaboración de contenidos aumenta eficiencia de una página, como es la transmisión e intercambio de datos entre el internauta y el sitio web.

Manejando todo atreves de una línea de tiempo y lenguaje de programación en action script y diferentes herramientas.

5.02.02 Adobe Illustrator

Es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración. Ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial.

Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Adobe Illustrator

En la ejecución de la aplicación multimedia con el único fin de servir como una herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños se utilizará esta aplicación para la creación de los gráficos vectoriales, la interfaz, la tipografía y la forma en general del producto.

5.03.02 Adobe Flash

Adobe Flash nos ayudará en el lapso de la elaboración del proyecto ya que en él se realizará la animación y la programación para que la aplicación sea funcional es decir es la parte fundamental elaboración del producto total.

5.04 Diseño Multimedia

5.04.01 Planificación

La planificación de la información para la aplicación se presentará de la mejor forma posible, para que existe un diseño funcional ya que estará representado por su contenido, de esta forma se podrá jerarquizar los contenidos y tener una organización adecuada, mediante el menú y cada uno de sus accesos que formarán parte de la página.

Un buen diseño es un plan principal, a una solución eficiente, una respuesta a una profunda investigación y análisis, ya que no se cuenta con una aplicación multimedia de diseño atrayente para el niño, ante el planteamiento de un problema que bien estructurado, se dará una solución de una manera natural, en base a disponer de esta aplicación multimedia .

5.04.02 Propósito del Proyecto

Crear una aplicación multimedia atractivo hacia el niño que le permita al mismo utilizarla para la percepción de conocimientos mediante el método lúdico que es la utilización de juegos lo cual fomenta mayor interés en el niño en aprender de manera divertida sin caer en un aprendizaje monótono más bien, fomentar un ambiente en que les interese, motive y provoque aprender debido a su problema en la lecto-escritura en

sus inicios de aprendizaje de esta macrodestreza donde el niño de 7 a 8 años es más receptivo para aprender en su educación inicial.

5.04.03 Usuario

Está dirigido al segmento poblacional del Distrito Metropolitano de Quito, comprendido entre los 7 a 9 años de edad en cuyo interés sea reforzar al aprendizaje de la lectura con juegos lúdicos para adquirir conocimientos.

5.04.04 Herramientas

5.04.04.01 Software

Microsoft Windows 7 Profesional

Microsoft Word 2010: Se lo utilizo para los documentos que contienen información acerca del proyecto.

Microsoft Excel 2010: Se lo utilizo para el desarrollo de tablas necesarias en la elaboración del proyecto.

Adobe Ilustrador CS6: se lo utilizo con el fin de trabajar en el desarrollo con vectores elementos necesario para la interfaz de la aplicación.

Adobe Flash CS6: Se lo utilizo para la creación de la aplicación multimedia, el cual va ir con animaciones y una interfaz de acuerdo a la edad del niño, y de esta manera la aplicación sea interactiva y atractiva captando la atención de nuestro grupo objetivo y fomentando interés en el aprendizaje.

5.04.04.02 Hardware

Procesador Intel Core TM i5 -2410M CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz

Disco duro de 1terabyte

Memoria RAM de 4GB

Sistema Operativo de 64 bits procesador x64

Teclado, Mouse, Parlantes.

Flash Memory Kingston 16 GB: Para trasladar la respectiva información.

5.04.05 Desarrollo

Luego de la aprobación del proyecto, se seguirá los siguientes pasos para un óptimo resultado final.

5.04.05.01 Recopilación de información

Toda información necesaria obtenida para el desarrollo del presente proyecto se obtuvo en libros, y en la web.

5.04.05.02 Diseño

Se tomará en cuenta los colores, tipografía y demás elementos acorde al grupo objetivo ya que se quiere transmitir la información adecuada y sobretodo presentar una aplicación multimedia, funcional atrayente para la vista de los niños, para de esta forma lograr un resultado positivo en lo que los niños muestren interés por aprender.

5.04.05.03 Maquetación

Se realizará en base a retículas, logrando así de esta manera tener una uniformidad en diseño para poder transmitir de una manera dinámica, sencilla el menú y cada parte de la aplicación que maneja el grupo objetivo.

5.04.05.04 Adobe Flash

Utilizamos el paquete de adobe actual en fecha, una vez obtenida la interfaz total para la aplicación hemos procedido a llevar todos los elementos creados en Ilustrador a Flash para realizar todas las animaciones y programación para el funcionamiento de la aplicación multimedia.

5.04.06 Contenido

“PICHELITOS” juegos lúdicos desea a dar a conocer una aplicación multimedia para reforzar el aprendizaje de lectura en niños con dislexia de 7 a 8 años.

El modelo de navegación va a permitir que el usuario obtenga la información de una manera muy dinámica y ágil al momento de interactuar con la aplicación sin dificultad, transmitiendo una buena organización de la información y utilizando las distintas formas de contraste, color y la correcta distribución de los contenidos para obtener la atención del usuario.

La aplicación dispondrá de audio el cual dará las instrucciones a seguir durante el juego, para que tenga claro la comprensión en cuanto al manejo del juego.

Se maneja una gráfica sencilla con colores cálidos con baja opacidad para no cansar a la vista del niño, ya que esta aplicación será utilizada en dispositivos electrónicos.

5.04.07 Mapa de Contenidos

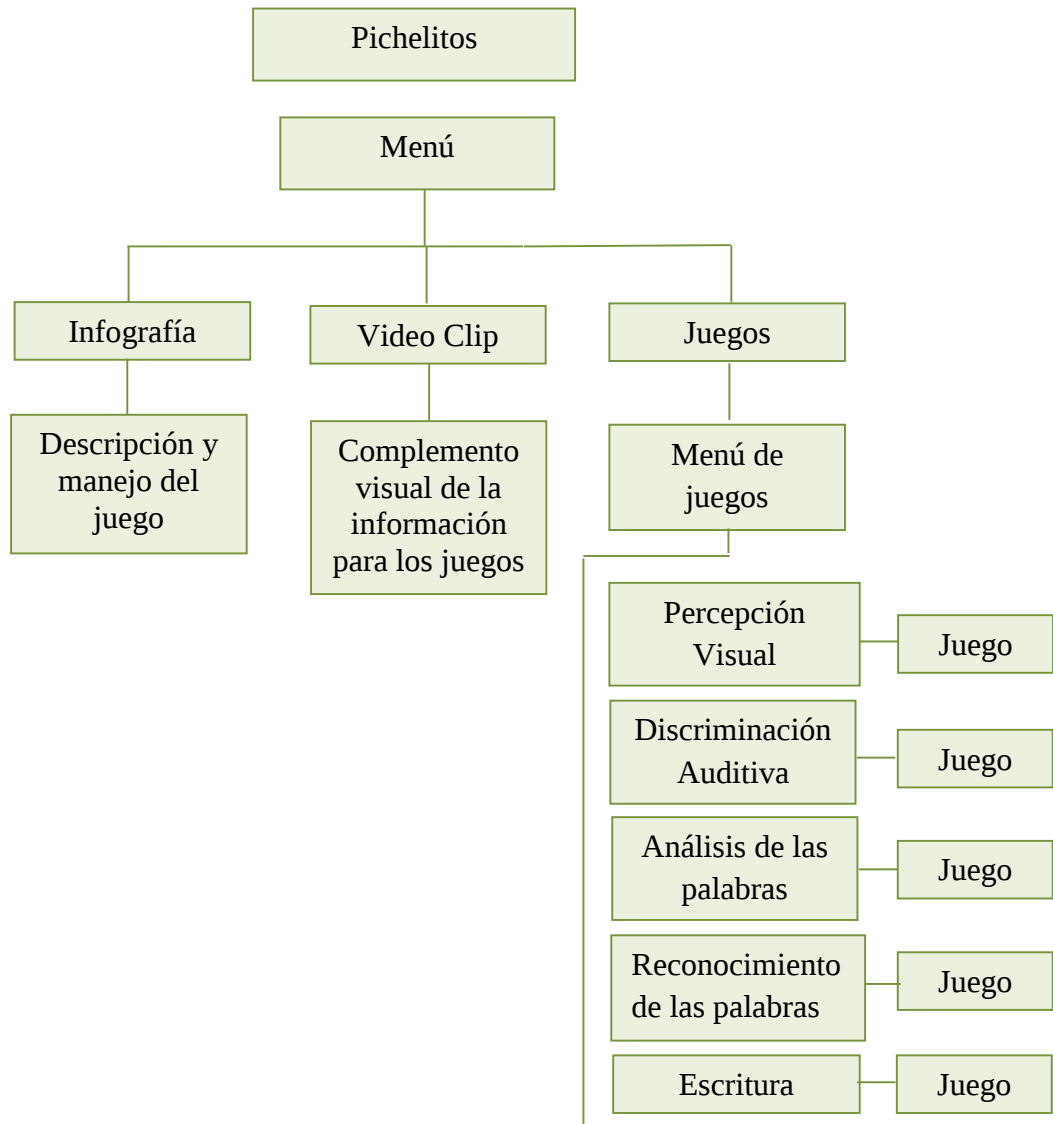


Figura N.7: Mapa de Contenidos
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

5.05 Diseño de la Interfaz

Para el diseño de la interfaz de la aplicación multimedia interactiva se tomó en cuenta los colores que presenta el logotipo, para manejar los mismos en cada ventana y así lograr un equilibrio en el contraste para la atracción de la vista del usuario.

Se utilizará una tipografía adecuada para la edad del niño siendo legible y divertida

Tomando en cuenta esto se procedió a diseñar la interfaz que nos mostrará una imagen divertida, sobre todo funcional para que nuestro usuario pueda manejar la aplicación sin ninguna dificultad.

La interfaz general será de 1200 pixeles de ancho y 720 pixeles de alto que será la medida de cada ventana de la aplicación.

5.05.01 Imagen Corporativa

El logotipo es parte fundamental para cualquier producto que se elabore y la aplicación no será la excepción ya que dará un posicionamiento en la mente de los usuarios.

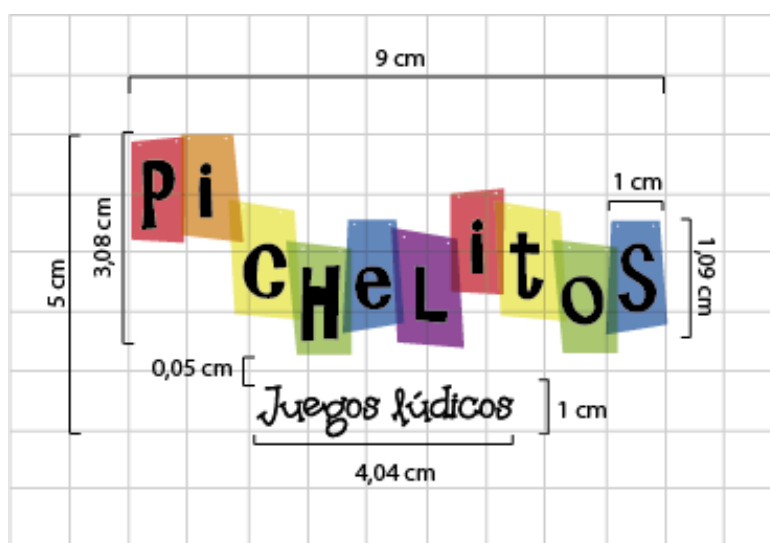


Figura N.9: Imagen Corporativa
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

5.05.02 Colores

Con los colores corporativos queremos transmitir armonía y alegría.

Los colores empleados para el diseño de la aplicación multimedia interactiva son:

	R : 193 G : 41 B : 36 # C12924
	R : 213 G : 141 B : 52 # D58D34
	R : 234 G : 229 B : 82 # EAE552
	R : 149 G : 184 B : 79 # 95B84F
	R : 118 G : 44 B : 130 # 762C82
	R : 61 G : 106 B : 170 # 3D6AAA

Figura N. 19: Colores

Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

5.05.03 Tipografía

La tipografía que se ocupara en el diseño de la aplicación multimedia interactiva es Miss Smarty Pants para el contenido porque es simple y legible.

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

+ / . , | " ' \$ % & / () = ? ¡ ¢ ^ * ¢ " ; : _

También se hará uso de la tipografía AR CHRISTY para los temas del contenido de la aplicación

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

+ / . , | " ' \$ % & / () = ? ¡ ¢ ^ * ¢ " ; : _

5.05.04 Botones

En el diseño de nuestra aplicación multimedia interactiva utilizamos botones principales del sonido y menú principal que aparecen en cada una de las ventanas de la aplicación y botones secundarios del menú de los juegos, botones de regresar e ir

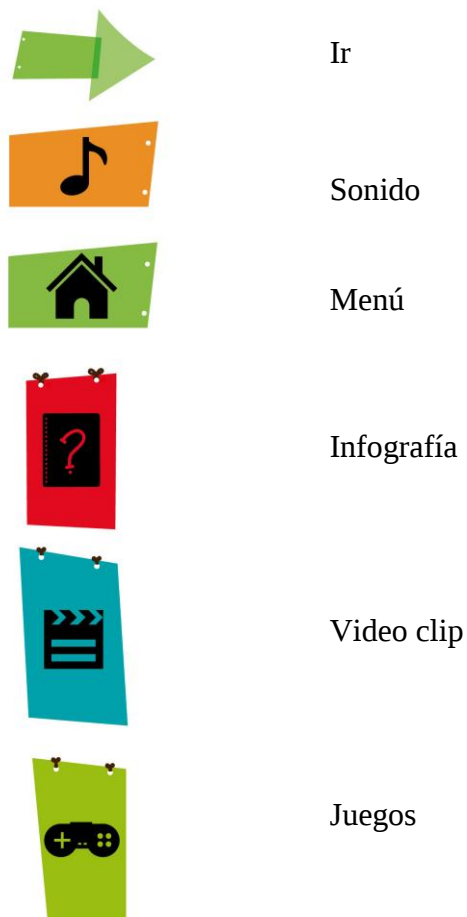


Figura N. 11: Botones

Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

5.05.05 Retícula

En el diseño de la aplicación multimedia se usa la retícula semiformal ya que existen ligeras irregularidades en el diseño y en las formas que la componen.

La aplicación tendrá un ancho de 1200 píxeles y de alto 720 píxeles en la cual abarcará la interfaz de nuestro diseño.

5.05.06 Producción

La aplicación multimedia interactiva, es un sistema de programación y animación básica que permite la ejecución de la misma.

La aplicación multimedia interactiva está conformada por algunas páginas enlazadas entre sí, empezando por la principal desde la cual enlazaremos a las demás



Figura N. 11: Producción

Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira



APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

Figura N. 12: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira



Figura N. 13: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

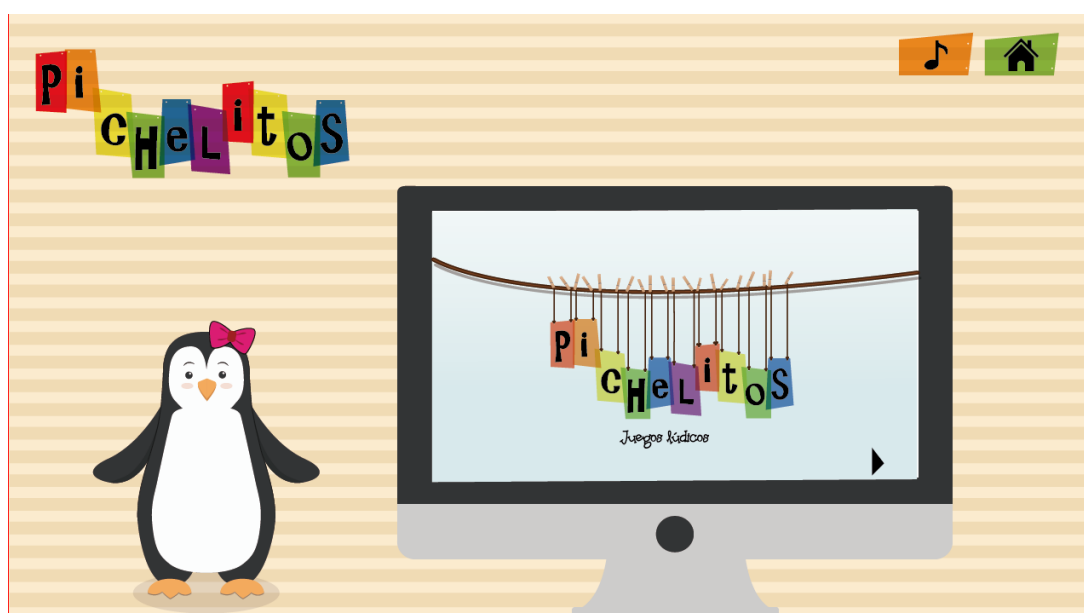


Figura N. 14: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

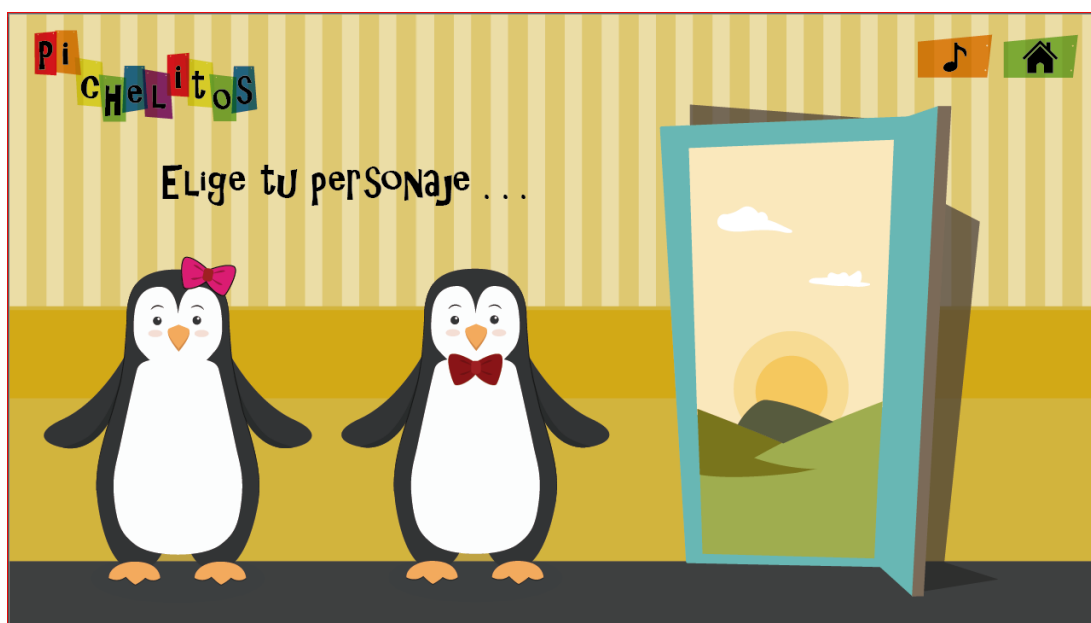


Figura N. 15: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira



Figura N. 16: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla Moreira

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.



Figura N. 17: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 18: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 19: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 20: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 21: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla

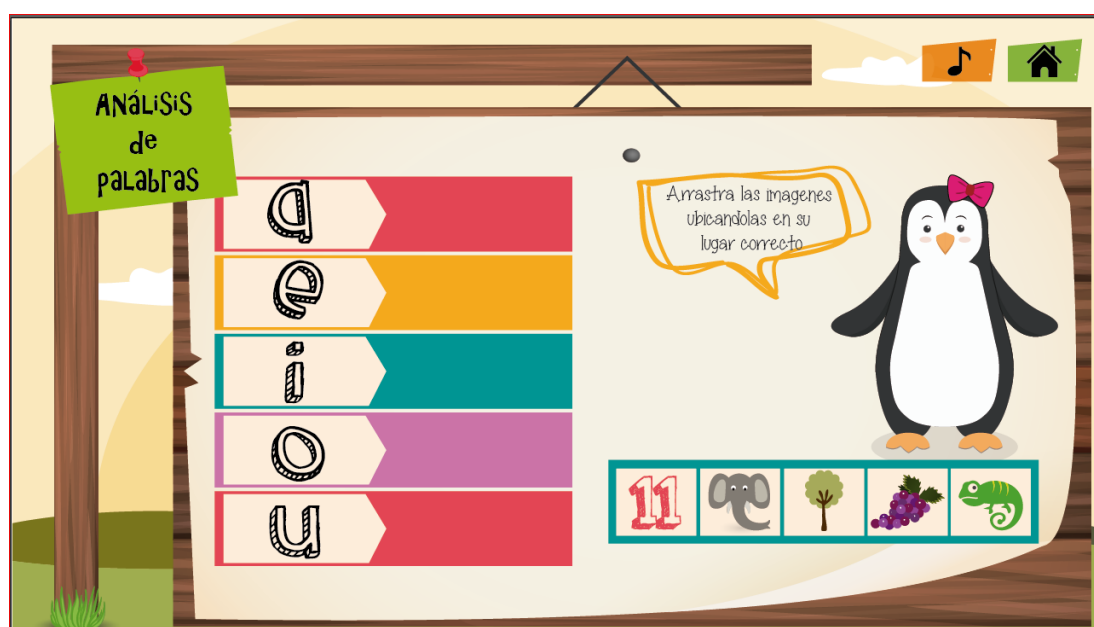


Figura N. 22: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla

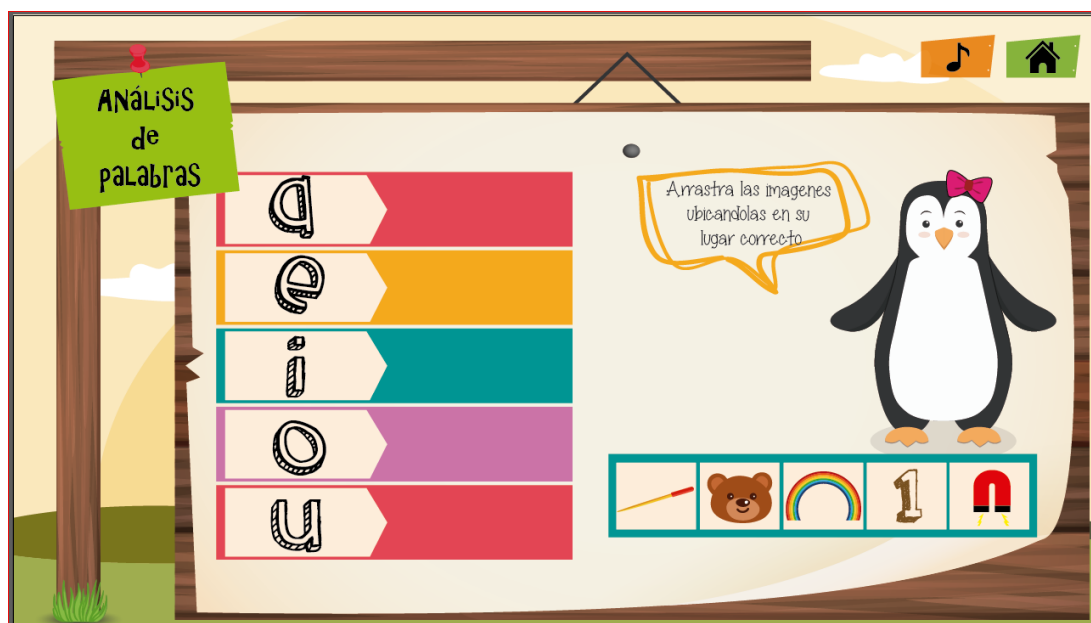


Figura N. 23: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla

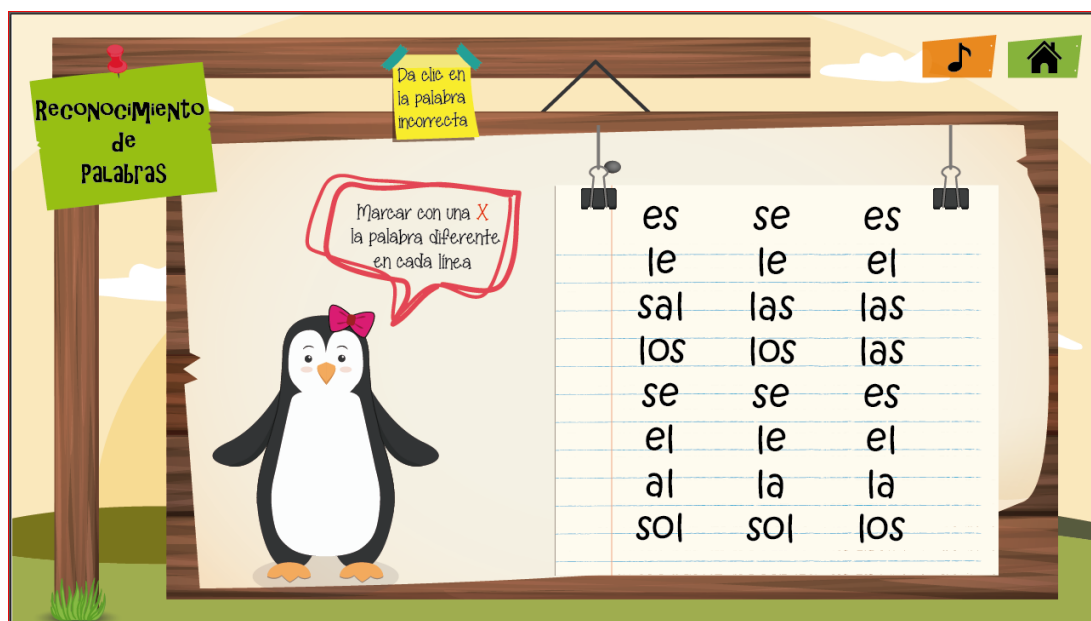


Figura N. 24: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 25: Producción
Elaborado: Erika Michelle Padilla



Figura N. 26: Díptico
Elaborado: Erika Michelle Padilla

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

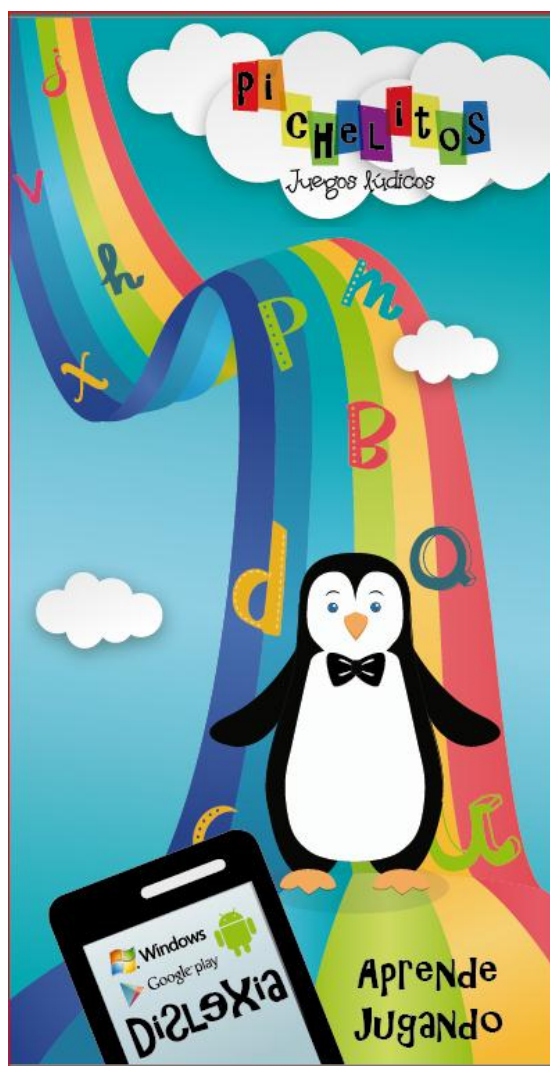


Figura N. 27: Roll Up
Elaborado: Erika Michelle Padilla

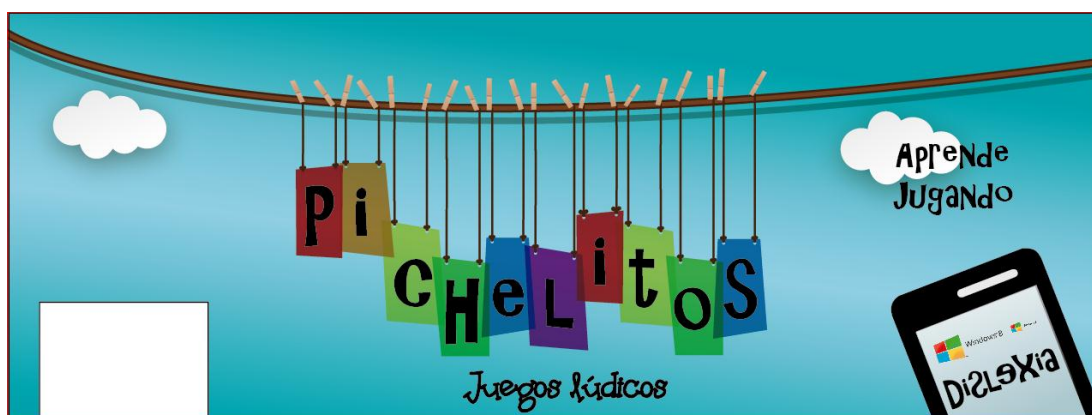


Figura N. 28: Foto Portada red social
Elaborado: Erika Michelle Padilla

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.



Figura N. 29: Foto Perfil red social
Elaborado: Erika Michelle Padilla

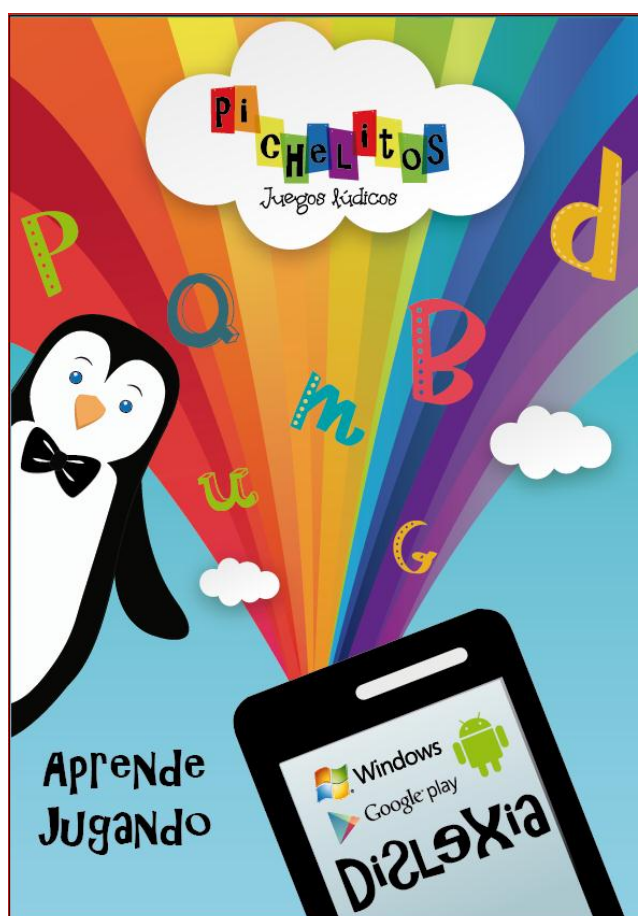


Figura N. 30: Paleta Luminosa
Elaborado: Erika Michelle Padilla

APLICACIÓN MULTIMEDIA INTERACTIVA CON JUEGOS LÚDICOS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE LECTURA EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE 7 A 8 AÑOS.

5.05.09 Programación

Para la estructuración y creación de la aplicación multimedia se utilizó el programa Adobe flash, el que nos permite crear el enlace de página a página y las animaciones con los asistentes del programa.

5.05.10 Navegación

En la aplicación multimedia interactiva se puede conocer sobre las dificultades de lectura que se presenta en la dislexia y como se aplica en esta, en cada uno de los juegos, un video clip que da las pautas a seguir para tomar en cuenta a la hora de jugar, y cada uno de los temas de juegos una vez que este correctamente realizado, se bloquea dando así la necesidad de dirigirse al siguiente juego.

5.06 Marketing y difusión

Para la difusión y posicionamiento de la aplicación multimedia interactiva se utilizará una estrategia de marketing adecuada valiéndose de diversos medios publicitarios con el fin de dar a conocer nuestro producto.

Aquí detallamos las etapas, el tiempo y elementos para poder alcanzar el resultado.

Etapas	Pieza Gráfica	Dimensiones	Tiempo
Información	Díptico	29,7 x 42	1 mes
Persuasión	Afiche Redes sociales	0.80x20 m Facebook	1 mes Indefinido

Posicionamiento	Publicidad Móvil	4.20 x 1m	1 mes
Mantenimiento	Paleta Luminosa	1.07 x 1.52 m	1 mes

Tabla N 13: Marketing y difusión
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

6.01.01 Recursos Técnicos

Procesador Intel Core TM i5 -2410M CPU @ 2.30Ghz 2.30 GHz

Disco duro de 1terabyte

Memoria RAM de 4GB

Sistema Operativo de 64 bits procesador x64

Teclado, Mouse, Parlantes.

Flash Memory Kingston 16 GB: Para trasladar la respectiva información.

Programas de Adobe

6.01.02 Recursos Humano

Srta. Michelle Padilla: Autora del proyecto para la recopilación e investigación de información y diseño del producto.

6.02 Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos

GASTOS OPERATIVOS				
CANTIDAD	DETALLE	V.UNITARIO	V.TOTAL	FINANCIAMIENTO
100	Copias	0,05	5,00	Personal
500	Impresiones	0,10	50,00	Personal
2	Anillados	3,00	6,00	Personal
1	Empastado	10,00	10,00	Personal
1	Materiales de Oficina	15,00	15,00	Personal
4	CD	0,50	2,00	Personal
1	Empaque del CD	5,00	5,00	Personal
1	S. Básicos	50,00	50,00	Personal
1	Viático	30,00	30,00	Personal
1	Transporte	35,00	35,00	Personal
			208,00	

Tabla N.14: Gastos operativos
Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

6.02.02 Aplicación del Proyecto

APLICACIÓN DEL PROYECTO				
CANTIDAD	DETALLE	V.UNITARIO	V.TOTAL	FINANCIAMIENTO
1	Impresión	\$ 10,00	10,00	Personal
1	Empaque	\$5,00	5,00	Personal
2	Publicidad Móvil	\$250,00	\$500,00	Personal
100	Dípticos	\$0,80	80,00	Personal
1	Paleta Luminosa	\$320,00	320,00	Personal
2	Afiche	\$12,00	24,00	Personal
			939,00	
SUBTOTAL			939,00	
+17,65%			165,73	
TOTAL			1104,73	
IMPREVISTOS			110,47	
TOTAL			1215,20	

Tabla N.11: Aplicación del Proyecto

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

6.3 Cronograma

N	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
1	Aprobación de tema	Erika Padilla	Octubre				X	Aprobación para el comienzo de la realización del proyecto
2	Antecedentes	Erika Padilla	Noviembre		X	X	X	Diseño de matriz T y definición del problema central Identificar el problema Definición de manera contextual del problema
3	Análisis de Involucrados	Erika Padilla	Diciembre	X	X	X	X	Realización del mapeo de Involucrados Identificar a los involucrados directos e indirectos del proyecto
4	Problemas y Objetivos	Erika Padilla	Enero		X	X		Justificar el problema del proyecto Identificar el propósito o metas
5	Análisis de Alternativas	Erika Padilla	Enero				X	Analizar el impacto ambiental del proyecto Análisis del impacto del proyecto en el grupo objetivo Estrategias, marco lógico Analizar las acciones a realizar, formas, medios y componentes Analizar el tamaño del proyecto Identificar el lugar donde se realizará el proyecto
6	Propuesta	Erika Padilla	Febrero			X	X	Descripción de la herramienta y su aplicación Los antecedentes de la herramienta y su propuesta
7	Aspectos Administrativos	Erika Padilla	Marzo		X			Presupuesto del proyecto y realización del cronograma Análisis de los recursos que tiene la propuesta
8	Conclusión y Recomendación	Erika Padilla	Marzo			X		Planteamiento de recomendaciones y conclusiones del proyecto
9	Referencias Bibliográficas	Erika Padilla	Marzo				X	Bibliografía

Tabla N.12: Cronograma

Elaborado por: Erika Michelle Padilla Moreira

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y recomendaciones

7.01. Conclusiones

Al término de este proyecto y después de cumplir con el cronograma establecido concluyo que esta aplicación multimedia interactiva permitirá:

1. Esta aplicación multimedia permitirá una educación más dinámica fuera de la educación tradicional o métodos rutinarios de enseñanza.
2. La elaboración de la aplicación multimedia interactiva será un pequeño aporte a la sociedad.
3. Implementar la aplicación multimedia permitirá que el niño este más receptivo para aprender de una forma correcta.
4. La utilización de la aplicación permitirá que el niño tengan más interés en aprender desde sus inicios y de esa manera infundir su apreciación por la lectura.
5. Un diseño atractivo y funcional permitirá una mejor navegación de la aplicación por parte de los niños, obteniendo información importante para poder reforzar el aprendizaje de la lectura.
6. El desarrollo de esta aplicación multimedia me ha permitido aplicar todos los conocimientos aprendidos durante estos años de estudio en el ITSCO.

7.02 Recomendaciones

1. Se dé un uso adecuado de la aplicación multimedia por parte de los niños y quienes lo ayuden en su manejo del mismo.
2. De requerir de algún cambio o actualización de la aplicación, comunicarse la institución con el promotor del producto para su realización.
3. Utilizar el material didáctico con confianza, ya que cuenta con las instrucciones para su uso.
4. Recomendar a la institución que la aplicación multimedia sea expuesto al Ministerio de Educación, con el fin de que este pueda ser implementado en instituciones que dan tratamiento a la dislexia para apoyo en la educación.

Referencias Bibliográficas

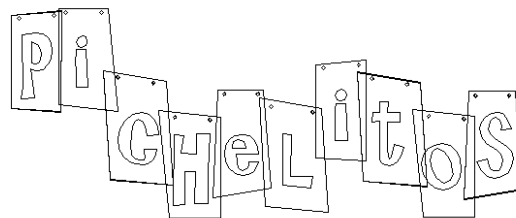
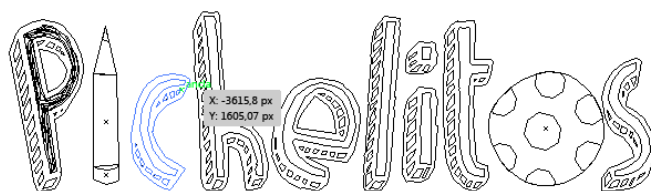
- BOULINIER A. Girolami. Prevención de la Dislexia y la Disortografía. Traducción Diana Avellana. Editorial Paidós Ibérica, S.A Barcelona, España 1986, 1ra reimpresión 1986.
- CONDEMARÍN Mabel Y marly L. Blomquist. Ladislexia, Manual de Lectura Correctiva. Editorial Universitario, S.A., Santiago de Chile, Chile 1970, 9na Edición 1980, Volumen 6 de la Colección Biblioteca Latinoamericana de educación.
- FASCARA, Jorge, El Poder de la Imagen. Editorial Infinito Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. 1999.
- WOOLMAN Matt. Tipografía en movimiento, Traducción Mela Dávila. Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España 2005

Netgrafía

- <http://www.bebesecuator.com/bebe/el-bebe/68-nombres/598-la-dislexia-con-tratamientos-su-nino-si-mejorara/>
- http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101422378/-1/Vivir_con_dislexia.html#.VO9ZAPmG98E Vivir con dislexia
- <http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101596654#.VO9ZTfmG98E> La Dislexia debe de ser atendida.
- http://www.eldiario.es/turing/Dislexia-Luz_Rello-aprendizaje-educacion_0_166583732.html Aplicaciones interactivas pueden ayudar en la dislexia.

- <http://www.psicodiagnosis.es/areaclinica/trastornosnelambitoescolar/trastornodelalecturadislexia/index.php> Trastorno de la Dislexia.
- <http://www.ladislexia.net/ejercicios-para-mejorar-el-nivel-lector-de-ninos-dislexicos/> Ejercicios para mejorar el nivel de lectura en los niños disléxicos.
- <http://www.dislecan.es/whatdislexia.html> Que es la Dislexia.
- <https://ptyalcantabria.wordpress.com/dislexia/actividades-para-trabajar-dislexia/> /Actividades para trabajar la Dislexia.

ANEXOS



La Dislexia, con tratamientos su niño sí mejorará

La dislexia no es un asunto de comprensibilidad, sino que tiene que ver con el lenguaje, aseguran expertos.

La dislexia no es un asunto de comprensibilidad, sino que tiene que ver con el lenguaje, aseguran expertos.

La dislexia afecta a millones de niños y adultos en todo el mundo. Este es un trastorno en la evolución de los procesos de lectura y lingüísticos, aunque la terapeuta de lenguaje Melissa Masi señala que la dislexia no es un asunto de comprensibilidad, sino que tiene que ver con el lenguaje. “Los niños con dislexia entienden muy bien, pero muchas veces no saben estructurar una palabra cuando la escriben, a veces por redactar mamá usan letras o números”, dijo Masi.

También recalcó que los primeros en darse cuenta si un niño tiene dislexia son los profesores con la electro-comprensión. “Los padres no se enteran sino hasta la hora que empiezan la lectura con el pequeño”, destacó.

La psicóloga Ana Adum puntualizó que los disléxicos son pensadores visuales, multidimensionales (usan todos los sentidos). “A veces les resulta difícil comprender letras, números, símbolos y palabras escritas”.

Por lo general, los niños con dislexia trabajan con un tutor o maestro especialmente capacitado, o con un especialista en lectura para aprender a leer y escribir, y sobrellevar su problema.

Síntomas

Las confusiones se producen sobre todo en las letras que tienen cierta similitud morfológica y fonética. Existe con frecuencia confusión entre las letras que gráficamente se diferencian por su simetría como: d/b, p/q, u/n, g/p, d/p

Pasos

Lo más recomendable es que el menor tenga clases de lectura de manera tranquila y pausada. Antes de que lea de corrido enséñale la secuencia del alfabeto, los días de la semana, los colores, las formas. Para que se le haga más fácil, lo más recomendable es separar las sílabas (va-ca en vaca) y los sonidos (fonemas: f-e-o en feo) en las palabras.