



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE
(KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL
NIVEL DE EDUCACIÓN PRE-BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8
AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO
DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS.

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

Autora: Sofía Gavilanez

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Abril 2016

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **Nataly Sofía Gavilanez Lalangui** portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 172733296-5 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Sofía Gavilanez Lalangui

C.C.: 1727332965

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, la estudiante NATALY SOFÍA GAVILANEZ LALANGUI 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 DISEÑO GRÁFICO, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA PRESENTACION” CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS”, Para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrollará creación de una guía didáctica Multimedia para tener como apoyo en el aprendizaje del idioma Kichwa de los alumnos del plantel antes mencionado, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la Guía

como material didáctico 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 de la Guía Didáctica Multimedia descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento 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 Guía Didáctica Multimedia a por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de Guía Didáctica Multimedia; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la Guía Didáctica Guía Didáctica Multimedia; e) La protección y registro en el IEPI la Campaña de concienciación a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la Campaña de concienciación; 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 Guía Multimedia Didáctica que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la Guía Multimedia Didáctica 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 reconvenición, 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 23 días del mes de Marzo del dos mil quince.

f) _____ f) _____

C.I. N° 172733296-5

Instituto Superior Tecnológico
"Cordillera"

CEDENTE

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente agradezco a DIOS quien me ayudo en los momentos más difíciles de mi vida, a no decaer y abandonar mis estudios. Debo agradecer de manera especial a mi madre **Keimar Lalangui**, quien siempre estuvo a mi lado a lo largo de mi carrera profesional apoyándome de todas las maneras posibles.

También agradezco a mis profesores que me compartieron sus conocimientos y gracias a ellos por una parte tengo el conocimiento, para lo cual me desempeñaré a lo largo de mi vida profesional, a mi tutor de tesis quien mantuvo paciencia.

DEDICATORIA

Todo mi esfuerzo, te lo dedico,
a quien cada día se levantaba temprano
a ver mi y mis hermanos, a quien prácticamente
luchó sola, a quien cuidaba de cada cosa
que necesitáramos, quien nos llenó de amor
y que gracias a ti soy lo que soy, a ti **MADRE**
Te amo con todas mis fuerzas

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	ii
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi
CAPÍTULO I	18
Antecedentes.....	18
1.01 Contexto	18
1.02 Justificación	19
1.03 Definición del problema central (Matriz T).....	22
CAPÍTULO II.....	23
Análisis de Involucrados.....	23
2.01 Mapeo de los Involucrados	23
2.02 Matriz de análisis de los involucrados	24
CAPÍTULO III.....	25
Problemas y objetivos.....	25
3.01 Árbol de problemas.....	25
3.02 Árbol de Objetivos.....	26

CAPÍTULO IV	27
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.....	29
4.01.03 Análisis Ambiental	29
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos	31
4.03 Diagrama de Estrategias	32
.....	32
4.04 Construcción de la Matriz Marco Lógico	33
4.04.01 Revisión de los Criterios para los indicadores.....	33
4.04.02 Selección de Indicadores	35
4.04.03 Medios de Verificación.....	38
4.04.04 Supuestos	41
4.04.05 Matriz Marco Lógico (MML).....	43
CAPÍTULO V	46
La Propuesta	46
5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta	46
5.02 Descripción de la herramienta	48
5.03 Formulación del proceso de aplicación	58
5.03.01 Planificación	58
5.03.02 Diseño de interfaz	66
5.04 Marketing y difusión.....	86

CAPÍTULO VI	88
Aspectos Administrativos	88
6.01 Recursos.....	88
6.01.01 Recursos Tecnológicos	88
Internet.....	88
6.01.02 Recursos Humanos	88
6.01.03 Recursos Económicos	89
6.02 Presupuesto	89
6.02.01 Gastos Operativos	89
6.02.02 Aplicación del Proyecto.....	90
6.03 Cronograma	91
CAPÍTULO VII.....	93
Conclusiones y Recomendaciones.....	93
7.01 Conclusiones.....	93
7.02 Recomendaciones	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
ANEXOS	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz análisis y selección con los involucrados.....	22
Tabla 2 Matriz análisis de los involucrados.....	24
Tabla 3. Matriz de análisis de impacto	31
Tabla 4. Criterio para los indicadores	33
Tabla 5. Selección de indicadores.....	35
Tabla 6. Verificación de medios	38
Tabla 7. Supuestos	41
Tabla 8. Matriz Marco Lógico (MML).....	43
Tabla 9. Tabulación de la Pregunta N°1-Encuesta	50
Tabla 10 Tabulación de la Pregunta N°2 - Encuesta	51
Tabla 11 . Tabulación de la Pregunta N°3 - Encuesta	52
Tabla 12. Tabulación de la Pregunta N°4 - Encuesta	53
Tabla 13. Tabulación de la Pregunta N°5 - Encuesta	54
Tabla 14 Tabulación de la Pregunta N°6 - Encuesta	55
Tabla 15. Tabulación de la Pregunta N°7 - Encuesta	55
Tabla 16 Tabulación de la Pregunta N°8 - Encuesta	56
Tabla 17 Gastos Operativos.....	90
Tabla 18 Aplicación del Proyecto.....	90
Tabla 19 Cronograma	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapeo de involucrados	23
Figura 2 Árbol de Problemas	25
Figura 3 Árbol de Objetivos	26
Figura 4 Análisis de Alternativas.....	27
Figura 5 Diagrama de Estrategias	32
Figura 6 Mapa de contenidos.....	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Representación gráfica de la Pregunta N°1- Encuesta	50
Gráfico 2. Representación gráfica de la Pregunta N°2- Encuesta	51
Gráfico 3. Representación gráfica de la Pregunta N°3- Encuesta	52
Gráfico 4. Representación gráfica de la Pregunta N°4 Encuesta.....	53
Gráfico 5. Representación gráfica de la Pregunta N°5- Encuesta	54
Gráfico 6. Representación gráfica de la Pregunta N°6- Encuesta	55
Gráfico 7. Representación gráfica de la Pregunta N°7- Encuesta	56
Gráfico 8. Representación gráfica de la Pregunta N°8- Encuesta	56

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Muestra	28
Imagen 2. Localización del Proyecto.....	29
Imagen 3. Icono de Adobe Ilustrador	48
Imagen 5. Icono de Adobe Flash	49
Imagen 6. Medidas de la Tipografía del logotipo	66
Imagen 7. Medidas del personaje del logotipo	66
Imagen 8. Medidas Generales del Logotipo	66
Imagen 9. Colores aplicados en la tipografía del logotipo en RGB	67
Imagen 10. Colores aplicados en el isotipo del logotipo en RGB	67
Imagen 11. Tipografía aplicada en el logotipo	68
Imagen 12. Tipografía aplicada en el logotipo	68
Imagen 13. Interfaz con botones aplicados en la guía	69
Imagen 14. Retícula aplicada en la pantalla de inicio.....	70
Imagen 15. Retícula aplicada en páginas intermedias	70
Imagen 16. Retícula aplicada en páginas de contenido.	71
Imagen 17. Captura de pantalla de programación general de la guía multimedia.....	72
Imagen 18. Programación de los botones	73
Imagen 19. Programación del botón leer más.....	73
Imagen 20. Material POP.....	87

RESUMEN EJECUTIVO

En el presente trabajo investigativo se plantea el diseño de una Guía didáctica multimedia para fomentar el proceso de enseñanza del idioma Kichwa en la Unidad Educativa la Presentación.

En la actualidad la cultura de nuestros antepasados cada vez va desapareciendo con el tiempo, lo que es necesario fomentar el interés del Idioma en las personas, comenzando desde niños.

Dentro de los objetivos, se propuso entre otras cosas desarrollar un Marco Teórico sobre el Diseño de una Guía Didáctica Multimedia para el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma. La muestra está conformada por 143 estudiantes inscritos de educación básica de la Unidad Educativa “La Presentación”. La técnica empleada para la recolección de datos, usó como instrumento el desarrollo de encuestas y observación directa.

Para este proyecto utilizaremos los programas más importantes de la familia de Adobe como para la edición y creación de las diferentes animaciones, esto hará que la guía multimedia sea totalmente didáctica.

La propuesta del proyecto está basada desde una imagen corporativa hasta el diseño de un empaque totalmente funcional para el usuario, en este caso son niños de educación básica

Al finalizar este proyecto podemos concluir el interés de todos los involucrados del proyecto desde de las autoridades hasta los estudiantes de la institución así como también se fomentará el interés del idioma Kichwa en los estudiantes de la institución.

Palabra clave: Multimedia, Guía didáctica, Kichwa

ABSTRACT

In this research work designing a multimedia Tutorial it arises to promote the teaching of Kichwa language in the "Unidad Educativa la Presentación"

Today the culture of our ancestors ever disappears over time, which is necessary to promote the interest of Language in people, starting from children.

Among the objectives, it sets out inter alia develop a theoretical framework on Designing an educational guide Multimedia for teaching - learning the language. The sample consists of 143 students enrolled in basic education of the Education Unit "Presentation". The technique used for data collection, used as an instrument to develop surveys and direct observation.

For this project we will use the most important programs like Adobe family for editing and creating the different animations, this will make the media guide is fully didactics.

The project proposal is based from a corporate image to the design of a fully functional package for the user, in this case are children of basic education

Upon completion of this project can conclude the interest of everyone involved in the project from the authorities to the students of the institution and the interest of the Kichwa language it will also be encouraged in students of the institution.

Keyword: Multimedia Tutorial , Kichwa

INTRODUCCIÓN

La investigación comienza a desarrollarse por la creación de una Guía didáctica multimedia, se considera que ayudará en el aprendizaje de un idioma nativo que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo por la falta de interés del mismo.

Si se analiza a partir del siglo pasado, la educación superior, se ha desarrollado dentro de un modelo de enseñanza centrado en las clases magistrales del docente, siendo la labor del estudiante transcribir textos o copiarlos del pizarrón y luego memorizarlos mediante la repetición múltiple para llegar a un examen, en donde las preguntas apuntan simplemente a respuestas que sean al pie de la letra de lo copiado del pizarrón.

Los tiempos han cambiado, por esa razón la creación de material didáctico ya sea multimedia o impresos es importante para la educación en todos los aspectos.

La creación de una Guía didáctica ayudará a los docentes de la institución a impartir el idioma de una manera didáctica, esto fomentará el interés de los involucrados hacia el mismo, el cual quedará sustentado a interés del investigador y de quien se crea conveniente.

El estado actual del proyecto se encuentra pasivo, consideramos que las Guías didácticas elaboradas en proyectos anteriores, no han llevado a un objetivo específico lo que conlleva a que el interés por fomentar el idioma no se lleve a cabo, más que en instituciones que son nativas con el idioma, debido a esto se empezará un nuevo proyecto de investigación.

Como objetivo principal tenemos la creación de una Guía Didáctica Multimedia Bilingüe, para niños de educación básica. El mismo que logrará obtener una maquetación adecuada, tanto como imágenes, empaque y guía didáctica de buena calidad.

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto

El presente proyecto se desarrollará en la “Unidad Educativa La Presentación”, ubicado en el Centro Norte de la ciudad de Quito, en el barrio Miraflores.

La Comunidad Educativa Particular – Religiosa está bajo la pedagogía de Marie Poussepin Madre Fundadora, orientada por las hermanas de la Caridad Dominicanas de la Presentación, que brinda a la niñez y juventud una formación académica de excelencia sustentada en valores y principios humano – cristianos, con una educación personalizada que desarrolla las potencialidades para formar líderes en el contexto de un mundo en permanente cambio.

Según el sitio web Educando del Ministerio de educación de Republica dominicano dice lo siguiente:

Los niños de 5 a 6 años presentan un rápido aprendizaje. Intelectualmente están más maduros y pueden prestar atención por más tiempo, así como seguir el hilo de una narración. La mayoría manifiesta un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación. Por tanto, este es el momento ideal para fomentar el acercamiento a los libros y a la música ya que los niños de esta edad muestran gran entusiasmo por las historias, las rimas y las adivinanzas.

Bartolomé Pina (1994, p.24): “Básicamente se puede definir un sistema multimedia como aquel capaz de presentar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de vídeo, gráficos animados, sonidos y voces, textos”. Lo cual se tomamos muy en serio al realizar guías didácticas, especialmente con las imágenes que deben ser una buena definición, y la interactividad acorde a nuestro público objetivo.

1.02 Justificación

Las guías didácticas son materiales que nos permiten facilitar la información de manera dinámica e interactiva especialmente a niños como es nuestro caso, los cuales no están acostumbrados a leer mucho.

Según Roberto Aguilar de la Universidad Técnica Particular de Loja considera que:

La guía didáctica es un recurso educativo que orienta el estudio mediante la oferta de actividades de aprendizaje, propicia la activación de los procesos cognitivos y facilita el aprendizaje autónomo. Es un medio instruccional que disminuye las dificultades originadas por la separación física profesor–alumno. (Aguilar, 2007)

De acuerdo a lo que hemos observado en la educación Pre-Básica en esta Unidad Educativa podemos decir que es necesario crear una Guía Didáctica Multimedia con la información adecuada de temas de aprendizaje como son: los colores, el partes del cuerpo humano, los números del 1 al 10, animales; esta información generará en los niños confianza y, ayudará inculcar y recordar la cultura indígena de la región, de esta manera podrá.

Una Guía Didáctica Multimedia bilingüe (Kichwa/Español) ayudará a los alumnos de la sección pre - básica entre las edades de 5 a 6 años, a conocer temas primordiales de aprendizaje en el idioma Kichwa, lo cual es importante inculcar desde una corta edad para mantener la cultura indígena de la región.

La Constitución Política de la República del Ecuador en el inciso tercero del

Art. 1 dice:

El Estado respeta y estimula el desarrollo de todas las lenguas de los ecuatorianos. El castellano es el idioma oficial. El Kichwa, el shuar y los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas, en los términos que fija la Ley. **El art. 69**, estipula que El Estado garantizará el sistema de educación intercultural bilingüe; en él se utilizará como lengua principal la de la cultura respectiva, y el castellano como idioma de relación intercultural. **El Art. 84, numeral 1 dice**, Mantener, desarrollar y fortalecer su identidad en lo espiritual, cultural, lingüístico, social, político y económico. (Constitución Política del Ecuador, 2015)

Al dar a conocer y aprender ésta Lengua Nativa a corta edad, ayudará a incrementar un idioma más a su aprendizaje, que debería ser aplicado en todas las instituciones educativas, para mantener las raíces de nuestra cultura.

Este proyecto ayuda también el cambio de la matriz productiva en:

Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

4.1 Alcanzar la universalización en el acceso a la educación inicial, básica y bachillerato, y democratizar el acceso a la educación superior.

4.2 Promover la culminación de los estudios en todos los niveles educativos.



4.4 Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

4.5 Potenciar el rol de docentes y otros profesionales de la educación como actores clave en la construcción del Buen Vivir.

4.6 Promover la interacción recíproca entre la educación, el sector productivo y la investigación científica y tecnológica, para la transformación de la matriz productiva y la satisfacción de necesidades.

4.7 Promover la gestión adecuada de uso y difusión de los conocimientos generados en el país.

4.8 Impulsar el diálogo intercultural como eje articulador del modelo pedagógico y del uso del espacio educativo.

4.9 Impulsar la formación en áreas de conocimiento no tradicionales que aportan a la construcción del Buen Vivir.

4.10 Fortalecer la formación profesional de artistas y deportistas de alto nivel competitivo. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2012)

El presente proyecto aportará de manera cultural ya que impulsará el diálogo intercultural como un eje articulador del modelo pedagógico que se desarrollará en un espacio educativo.

1.03 Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1. Matriz análisis y selección con los involucrados

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Perdida de interés por nuestra lengua ancestral.	Los niños están aprendiendo lenguas no nativas como el inglés lo que hace que ellos no tengan conocimientos de la lengua nativa.				Los niños tendrán mejores oportunidades profesionalmente. Al tener conocimiento de 2 lenguas (español, Kichwa).
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Inculcar la cultura en los niños mediante esta guía didáctica.	3	4	4	3	Poca información acerca de la cultura Indígena, y la importancia de las misma.
Crear material didáctico, para docente, para el aprendizaje de temas del nivel Pre- Básico en Idioma Kichwa	4	5	3	3	Desinterés por parte de las autoridades y docentes del plantel
Aumentar el interés en los niños por aprender lenguas de nuestra cultura	3	4	4	3	Poco interés por los padres , que sus niños aprendan lengua nativas
Incrementar el material didáctico para la utilización en otras materias de aprendizaje	3	4	5	3	Escaso de interés por parte de los docente por la utilización de material didáctico

CAPÍTULO II

Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de los Involucrados

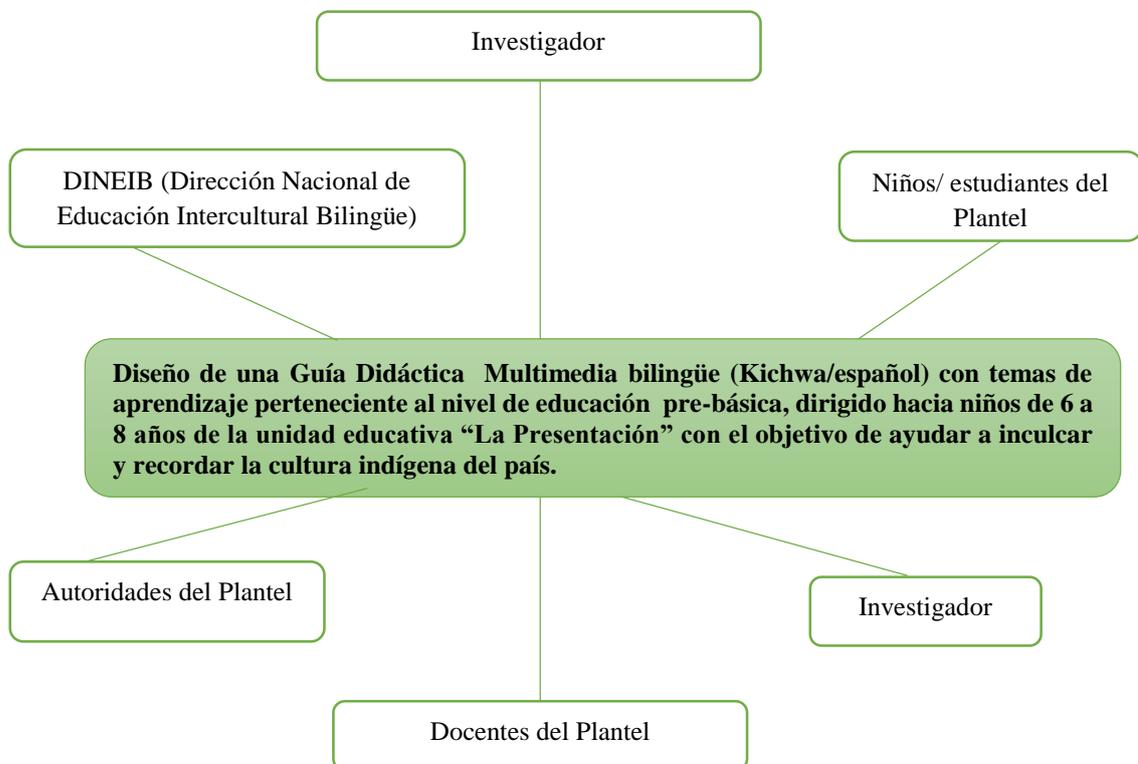


Figura 1. Mapeo de involucrados

Nota. Encontramos los principales involucrados que van a aportar en el desarrollo del proyecto de la tesis, organizados desde el que más aporta, hasta el que aporta de menos. En sentido horario, es decir por nuestra derecha.

2.02 Matriz de análisis de los involucrados

Tabla 2. Matriz análisis de los involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibido	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Investigador	Crear material didáctico, para docente, para el aprendizaje de temas del nivel Pre- Básico en Idioma Kichwa	Falta de información acerca de la cultura Indígena, y la importancia de las misma.	Recursos Tecnológicos Recursos Humanos Capacidad Intelectual	Utilizar la guía como herramienta informativa	Poca acogida para la realización de la guía
Autoridades del plantel	Generar mayor interés por parte de las autoridades del plantel	Desconocimiento por parte de las autoridades del plantel	Información Autorización de permisos	Contar con las autoridades y responsabilidad para la institución	Las personas encargadas no tienen interés en el proyecto
Docentes del Plantel	Aumento de interés por parte de los docentes en impartir las clases con el material didáctico	Poco apoyo por parte de los docentes	Información Autorización de permisos	Los docentes cuentan con poco rendimiento en clases	La educación con material didáctico ha ido disminuyendo
Padres de Familia	Mayor interés en la educación de sus hijos	Los padres no apoyan para el aprendizaje de un idioma nativo	Recursos Humanos Información	Los padres cuentan con poca información acerca de la utilización de material didáctico.	Poco respaldo hacia los estudiantes
Niños/ estudiantes del Plantel	Mayor interés en los estudiantes por aprender un idioma de nuestra cultura	Los estudiantes no tienen interés en el idioma	Recursos Humanos Información	Los estudiantes de cursos avanzados no les causa interés	Las personas que les rodean no les causa interés el aprendizaje por el idioma

CAPÍTULO III

Problemas y objetivos

3.01 Árbol de problemas

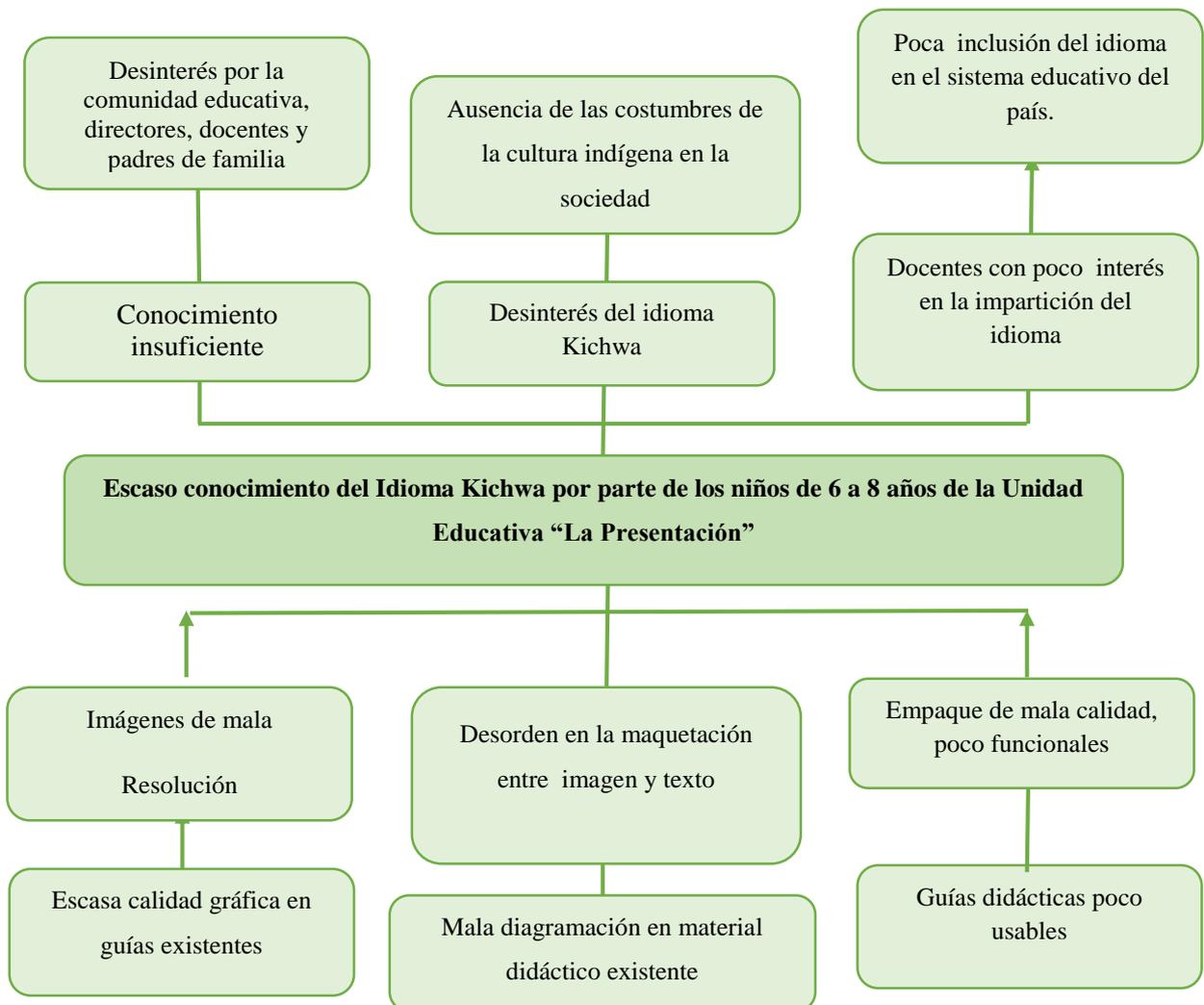


Figura 2. Árbol de Problemas

3.02 Árbol de Objetivos

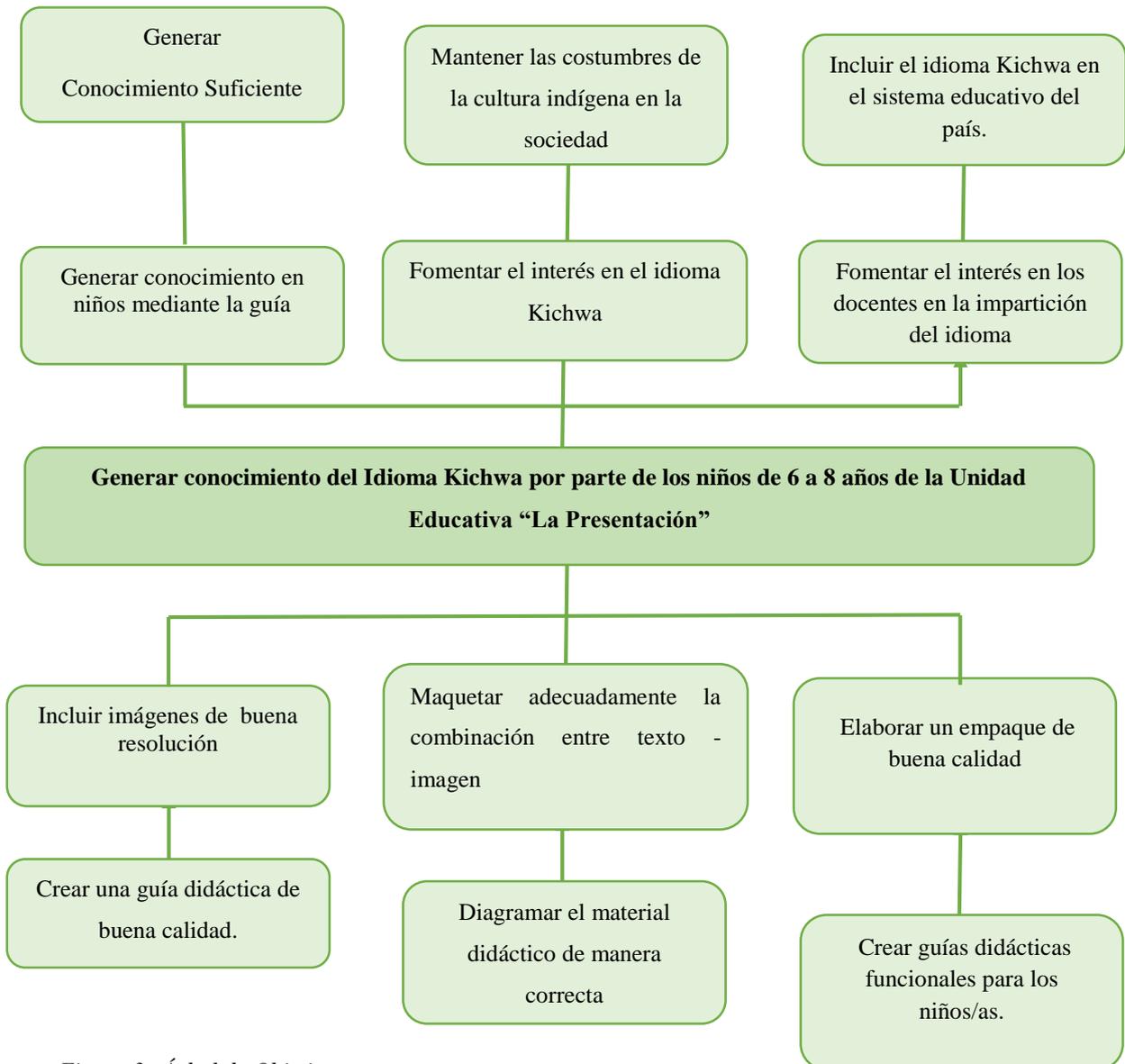


Figura 3 . Árbol de Objetivos

CAPÍTULO IV

Análisis de alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

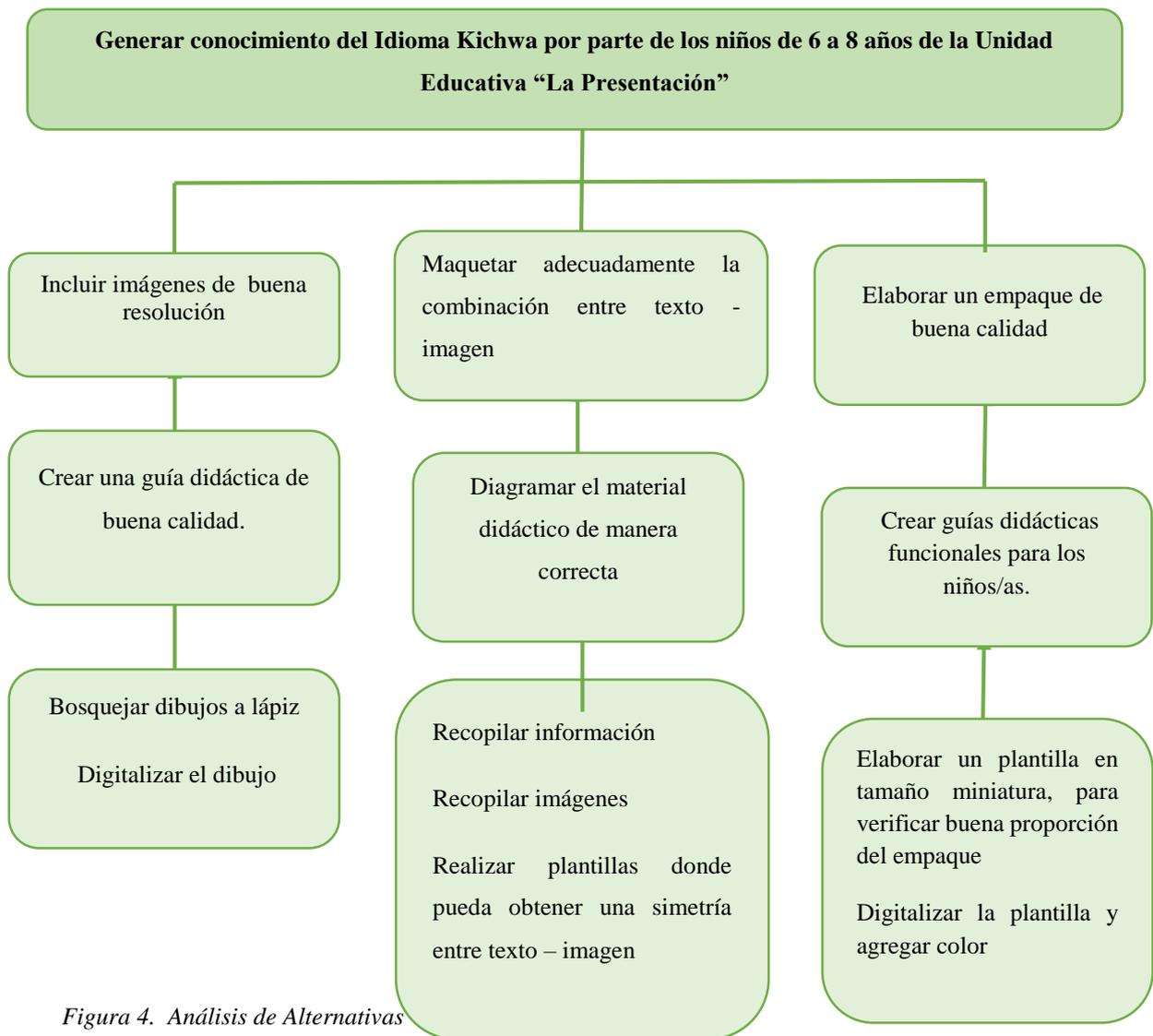


Figura 4. Análisis de Alternativas

4.01.01 Tamaño del Proyecto

El presente proyecto abarcara en su totalidad la Unidad Educativa “La Presentación” la cual la hemos tomado de muestra debido a que el presente proyecto está enfocado a los alumnos del plantel , específicamente niño/as de 7 a 8 años de edad.

La Unidad Educativa “ La Presentación” está conformada aproximadamente por 525 alumnos, entre los cuales 225 son alumnos de ciertas edades antes mencionadas el cual es nuestro grupo objetivo , por lo cual calcularemos la muestra:

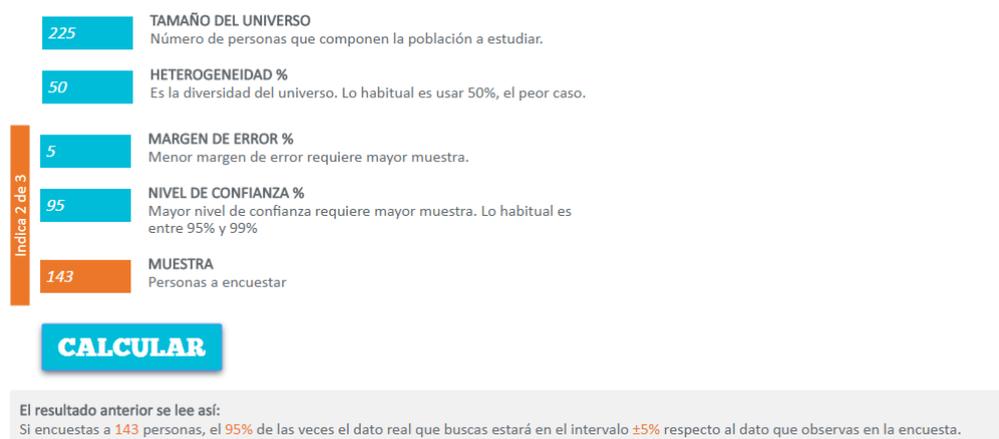


Imagen 1. Muestra

Fuente: Netquest

4.01.02 Localización del Proyecto



Imagen 2. Localización del Proyecto

Fuente: Google maps

El presente proyecto se realizara en la provincia de Pichincha, ciudad de Quito, sector de Miraflores, en las calles Oe7-10 y Santa Rosa, en la Unidad Educativa “La Presentación”

4.01.03 Análisis Ambiental

Todas las personas tenemos derecho a recibir la mejor educación en un ambiente saludable y en armonía con el medio que nos rodea y la naturaleza, por esta razón es imprescindible realizar un análisis positivo y un análisis negativo de cómo afectará el presente proyecto al medio ambiente.



Impacto Ambiental Positivo

La realización de esta Guía Didáctica Multimedia tendrá un impacto ambiental positivo por una parte, ya que el contenido que tendrá este proyecto se desarrollara en un cd, lo que ahorrará el gasto del papel innecesario. El CD es un material que fácilmente puede ser intercambiado entre personas, esto hará la poca re producción del cd, para no dañar al planeta.

Impacto Ambiental Negativo

La realización de esta Guía Didáctica Multimedia también tendrá un impacto ambiental negativo, ya que el CD está hecho a base de policarbonato plástico, el cual según los científicos dicen que es casi imposible que se degrade en la tierra.

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Tabla 3. Matriz de análisis de impacto

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Cat.
Incluir imágenes de buena resolución	4	5	5	4	2	20	M
Crear una guía didáctica de buena calidad.	5	4	5	4	4	22	A
Maquetar adecuadamente la combinación entre texto - imagen	5	3	3	5	4	21	A
Diagramar el material didáctico de manera correcta	5	5	3	4	3	20	M
Elaborar un empaque de buena calidad	5	4	5	4	4	22	A
Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	5	4	5	5	4	24	A

En la siguiente tabla utilizamos las siguientes ponderaciones

21 a 25 = Alta de 16 a 20 = media de 15 a 1 = Baja

4.03 Diagrama de Estrategias

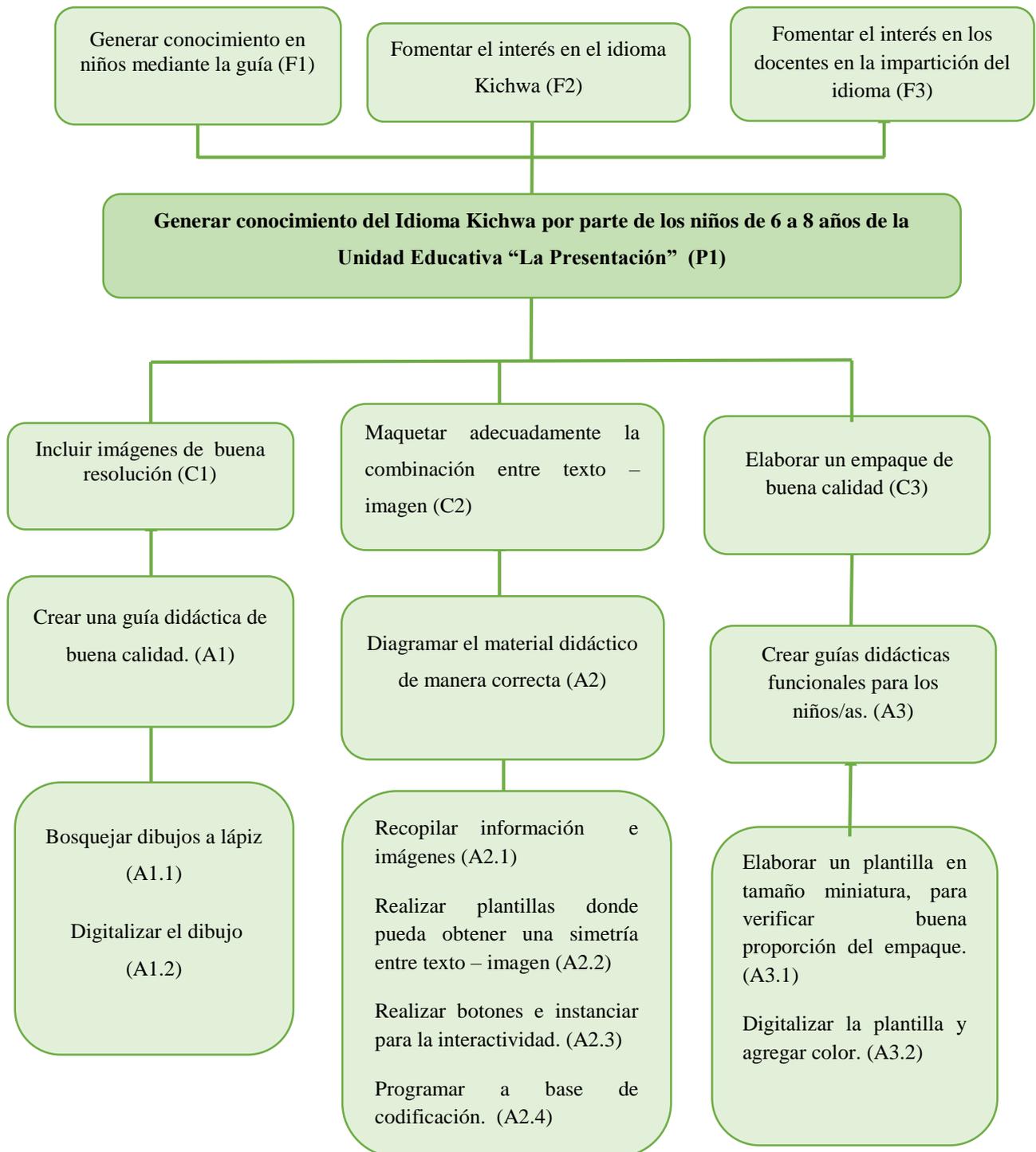


Figura 5. Diagrama de Estrategias

4.04 Construcción de la Matriz Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los Criterios para los indicadores

Tabla 4. Criterio para los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cant.	Cal.	Tiemp.	Lugar	Grup. Social
FINALIDADES	F1. Generar conocimiento en niños mediante la guía	El 75% de los involucrados tienen interés en generar conocimiento del idioma mediante la guía	107	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
	F2. Fomentar el interés en el idioma Kichwa	El 80% de los habitantes tienen interés en el idioma Kichwa .	114	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
	F3 Fomentar el interés en los docentes en la impartición del idioma	El 95% de los docentes tienen interés en la impartición del idioma	136	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
PROPÓSITO	P1. Generar conocimiento del Idioma Kichwa por parte de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"	El 90% de los niños necesita conocimiento del Idioma Kichwa	129	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
	C1. Incluir imágenes de buena resolución.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica con imágenes de buena resolución.	143	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
	C2. Maquetar adecuadamente la combinación entre texto – imagen	El 100% de los niños requieren una maquetación adecuada del material didáctico.	143	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M
	C3. Elaborar un empaque de buena calidad	El 100% de los niños requieren un empaque de buena calidad.	143	Exceiente	6 Meses	Unidad Educativa La Presentación	M

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

A1. Crear una guía didáctica de buena calidad.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica de buena calidad.	143	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión Quito	M
A1.1 Bosquejar dibujos a lápiz	Según documentación revisada es necesario realizar bocetos antes de realizar el producto	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A1.2 Digitalizar el dibujo	Siguiendo el proceso de diseño luego de realizar los bocetos estos los digitalizaremos, garantizando de esta forma la calidad de los mismos	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A2. Diagramar el material didáctico de manera correcta	Utilizar un software apropiado de diagramación nos facilita y ayuda el proceso de creación de la guía	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A2.1 Recopilar información e imágenes	Las imágenes que utilizaremos son generada y también bajo licencias de uso libre	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A2.2 Realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen	El utilizar simetrías nos permite generar composiciones agradables a la vista del usuario	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A2.3 Realizar botones e instanciar para la interactividad.	La interactividad es necesario en niños de 6 a 8, estos ayudarán a que se interesen más por el producto	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
A2.4 Programar la guía en Action Script.	La programación Acción Script nos permitirá generar una guía dinámica y acorde a las necesidades debido a la facilidad de uso y versatilidad que tiene es lenguaje debido a su	1	Exce nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M

		estándar ECMASCRIPT					
	A3. Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	Las guías didácticas deben ser funcionales acorde al grupo objetivo, caso contrario no será utilizable por los niños estos debe adaptarse a su forma de uso y costumbres	1	Exce- nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
	A3.1 Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, para verificar buena proporción del empaque.	El generar un prototipo antes de generar el producto final nos permite tener más control en la generación del producto final	1	Exce- nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M
	A3.2 Digitalizar la plantilla y agregar color.	Es necesario digitalizar el producto utilizando diferentes técnicas, el resultado será el producto final	1	Exce- nte	6 Meses	Unidad Educativ a La Presentac ión	M

4.04.02 Selección de Indicadores

Tabla 5. Selección de indicadores

Nív el	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación de indicadores					Punt.	Selección
			A	B	C	D	E		
	F1. Generar conocimiento en niños mediante la guía	El 75% de los involucrados tienen interés en generar conocimiento del idioma mediante la guía	X	X	X	X	X	5	SI
	F2. Fomentar el interés en el idioma Kichwa	El 80% de los habitantes Tienen interés en el idioma Kichwa.	X	X	-	X	X	4	SI
	F3 Fomentar el interés en los docentes en la	El 95% de los docentes tienen interés en la	X	X	-	X	X	4	SI

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

	impartición del idioma	impartición del idioma							
PROPÓSITO	P1. Generar conocimiento del Idioma Kichwa por parte de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"	El 90% de los niños necesita conocimiento del Idioma Kichwa	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTES	C1. Incluir imágenes de buena resolución.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica con imágenes de buena resolución.	X	X	X	-	X	4	SI
	C2. Maquetar adecuadamente la combinación entre texto – imagen	El 100% de los niños requieren una maquetación adecuada del material didáctico.	X	X	X	X	X	5	SI
	C3. Elaborar un empaque de buena calidad	El 100% de los niños requieren un empaque de buena calidad.	X	X	X	X	X	5	SI
	A1. Crear una guía didáctica de buena calidad.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica de buena calidad.	X	X	X	X	X	5	SI
	A1.1 Bosquejar dibujos a lápiz	Según documentación revisada es necesario realizar bocetos antes de realizar el producto	X	X	X	X	X	5	SI
	A1.2 Digitalizar el dibujo	Siguiendo el proceso de diseño luego de realizar los bocetos estos los digitalizaremos, garantizando de esta forma la calidad de los mismos	X	X	X	X	X	5	SI
	A2. Diagramar el material didáctico de manera correcta	Utilizar un software apropiado de diagramación nos facilita y ayuda el	X	X	X	X	X	5	SI

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

	proceso de creación de la guía								
A2.1 Recopilar información e imágenes	Las imágenes que utilizaremos son generada y también bajo licencias de uso libre	X	X	X	X	X	5	SI	
A2.2 Realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen	El utilizar simetrías nos permite generar composiciones agradables a la vista del usuario	X	X	X	X	X	5	SI	
A2.3 Realizar botones e instanciar para la interactividad.	La interactividad es necesario en niños de 6 a 8, estos ayudarán a que se interesen más por el producto	X	X	X	X	X	5	SI	
A2.4 Programar la guía en Action Script.	La programación Action Script nos permitirá generar una guía dinámica y acorde a las necesidades debido a la facilidad de uso y versatilidad que tiene es lenguaje debido a su estándar ECMAScript	X	X	X	X	X	5	SI	
A3. Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	Las guías didácticas deben ser funcionales acorde al grupo objetivo, caso contrario no será utilizable por los niños estos debe adaptarse a su forma de uso y costumbres	X	X	X	X	X	5	SI	
A3.1 Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, para verificar buena proporción del empaque.	El generar un prototipo antes de generar el producto final nos permite tener más control en la generación del producto final	X	X	X	X	X	5	SI	
A3.2 Digitalizar la plantilla y agregar color.	Es necesario digitalizar el producto utilizando diferentes técnicas, el resultado será el producto final	X	X	X	X	X	5	SI	

NOTA: A: Es Claro; B: Existe información disponible; C: Es tangible y se pueden observar; D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos; E: Es representativo

4.04.03 Medios de Verificación

Tabla 6. Verificación de medios

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuente de Inf.	Met. de recolección	Mét. de Análisis	Frecuencia de Recolección	Resp.
	F1. Generar conocimiento en niños mediante la guía	El 75% de los involucrados tienen interés en generar conocimiento del idioma mediante la guía	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	F2. Fomentar el interés en el idioma Kichwa	El 80% de los habitantes tienen interés en el idioma Kichwa.	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	F3 Fomentar el interés en los docentes en la impartición del idioma	El 95% de los docentes tienen interés en la impartición del idioma	Secundaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	P1. Generar conocimiento del Idioma Kichwa por parte de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"	El 90% de los niños necesitan conocimiento del Idioma Kichwa	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	C1. Incluir imágenes de buena resolución.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica con imágenes de buena resolución.	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	C2. Maquetar adecuadamente la combinación entre texto – imagen	El 100% de los niños requieren una maquetación	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.

		adecuada del material didáctico.					
	C3. Elaborar un empaque de buena calidad	El 100% de los niños requieren un empaque de buena calidad.	Secundaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	A1. Crear una guía didáctica de buena calidad.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica de buena calidad.	Primaria	Encuestas	Cuant.	6 meses	I.
	A1.1 Bosquejar dibujos a lápiz	Según documentación revisada es necesario realizar bocetos antes de realizar el producto	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	Investigador
	A1.2 Digitalizar el dibujo	Siguiendo el proceso de diseño luego de realizar los bocetos estos los digitalizaremos, garantizando de esta forma la calidad de los mismos	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A2. Diagramar el material didáctico de manera correcta	Utilizar un software apropiado de diagramación nos facilita y ayuda el proceso de creación de la guía	Primaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A2.1 Recopilar información e imágenes	Las imágenes que utilizaremos son generada y también bajo licencias de uso libre	Primaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A2.2 Realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen	El utilizar simetrías nos permite generar composiciones agradables a la vista del usuario	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A2.3 Realizar botones e instanciar para la interactividad.	La interactividad es necesario en niños de 6 a 8, estos ayudarán a que se interesen más por el producto	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A2.4 Programar la guía en Action Script.	La programación Action Script nos permitirá generar una guía dinámica y				6 meses	

		acorde a las necesidades debido a la facilidad de uso y versatilidad que tiene es lenguaje debido a su estándar ECMAScript	Secundaria	Observación directa	Cual.		I.
	A3. Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	Las guías didácticas deben ser funcionales acorde al grupo objetivo, caso contrario no será utilizable por los niños estos debe adaptarse a su forma de uso y costumbres	Primaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A3.1 Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, para verificar buena proporción del empaque.	El generar un prototipo antes de generar el producto final nos permite tener más control en la generación del producto final	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.
	A3.2 Digitalizar la plantilla y agregar color.	Es necesario digitalizar el producto utilizando diferentes técnicas, el resultado será el producto final	Secundaria	Observación directa	Cual.	6 meses	I.

4.04.04 Supuestos

Tabla 7. Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factor de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	F1. Generar conocimiento en niños mediante la guía	Poco interés de los niños por el uso la guía didáctica	-	-	x	-	-
	F2. Fomentar el interés en el idioma Kichwa	Desinterés por aprender el Idioma Kichwa	-	-	x	-	-
	F3 Fomentar el interés en los docentes en la impartición del idioma	Poco interés por los docentes en impartir el Idioma Nativo	-	-	x	-	x
	P1. Generar conocimiento del Idioma Kichwa por parte de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"	No compartir el idioma una vez aprendido, hacia las demás personas	-	-	x	-	-
	C1. Incluir imágenes de buena resolución.	Las imágenes pierdan su nitidez al momento de imprimir	x	-	-	-	-
	C2. Maquetar adecuadamente la combinación entre texto – imagen	La maquetación del cd les resulte aburrida	x	-	-	-	-
	C3. Elaborar un empaque de buena calidad	El empaque no resulte poco atractivo para los niños	x	-	-	X	-
	A1. Crear una guía didáctica de buena calidad.	Mal uso por parte de los estudiantes de guía didáctica	x	-	-	x	-
	A1.1 Bosquejar dibujos a lápiz	Poca atracción de los niños por los dibujos de la guía didáctica	-	-	-	-	-

A1.2	Digitalizar el dibujo	Dibujos digitalizados con colores planos	x	-	-	-	-
A2.	Diagramar el material didáctico de manera correcta	Formato de diagramación poco entendible	-	x	-	-	-
A2.1	Recopilar información e imágenes	La información de la guía tenga poco aceptación por los niños.	x	-	x	-	-
A2.2	Realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen	La simetría entre texto e imagen no llame la atención de los niños	x	-	-	-	-
A2.3	Realizar botones e instanciar para la interactividad.	Botones mal instanciados	x	-	-	-	-
A2.4	Programar la guía en Action Script.	El cd (Guía didáctica) les de error al momento de utilizarlo	x	-	-	-	-
A3.	Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	Los niños vean la guía didáctica como un libro más.	x	-	x	-	-
A3.1	Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, para verificar buena proporción del empaque.	El diseño del empaque resulte poco innovador	-	-	x	-	-
A3.2	Digitalizar la plantilla del empaque y agregar color.	El color del empaque de la guía didáctica no resulte llamativo para los niños	x	-	x	-	-

4.04.05 Matriz Marco Lógico (MML)

Tabla 8. Matriz Marco Lógico (MML)

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación	Supuestos
F1. Generar conocimiento en niños mediante la guía	El 75% de los involucrados tienen interés en generar conocimiento del idioma mediante la guía	Primaria Encuestas Cuantitativo	Poco interés de los niños por el uso de la guía didáctica
F2. Fomentar el interés en el idioma Kichwa	El 80% de los habitantes tienen interés en el idioma Kichwa.	Primaria Encuestas Cuantitativo	Desinterés por aprender el Idioma Kichwa
F3 Fomentar el interés en los docentes en la impartición del idioma	El 95% de los docentes tienen interés en la impartición del idioma	Secundaria Encuestas Cuantitativo	Poco interés por los docentes en impartir el Idioma Nativo
P1. Generar conocimiento del Idioma Kichwa por parte de los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"	El 90% de los niños necesitan conocimiento del Idioma Kichwa	Primaria Encuestas Cuantitativo	No compartir el idioma una vez aprendido, hacia las demás personas
C1. Incluir imágenes de buena resolución.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica con imágenes de buena resolución.	Primaria Encuestas Cuantitativo	Las imágenes pierden su nitidez al momento de imprimir
C2. Maquetar adecuadamente la combinación entre texto – imagen	El 100% de los niños requieren una maquetación adecuada del material didáctico.	Primaria Encuestas Cuantitativo	La maquetación del cd les resulta aburrida
C3. Elaborar un empaque de buena calidad	El 100% de los niños requieren un empaque de buena calidad.	Secundaria Encuestas Cuantitativo	El empaque no resulta poco atractivo para los niños

A1. Crear una guía didáctica de buena calidad.	El 100% de los niños requieren una guía didáctica de buena calidad.	Primaria Encuestas Cuantitativo	Mal uso por parte de los estudiantes de guía didáctica
A1.1 Bosquejar dibujos a lápiz	Según documentación revisada es necesario realizar bocetos antes de realizar el producto	Secundaria Observación directa Cualitativo	Poca atracción de los niños por los dibujos de la guía didáctica
A1.2 Digitalizar el dibujo	Siguiendo el proceso de diseño luego de realizar los bocetos estos los digitalizaremos, garantizando de esta forma la calidad de los mismos	Secundaria Observación directa Cualitativo	Dibujos digitalizados con colores planos
A2. Diagramar el material didáctico de manera correcta	Utilizar un software apropiado de diagramación nos facilita y ayuda el proceso de creación de la guía	Primaria Observación directa Cualitativo	Formato de diagramación poco entendible
A2.1 Recopilar información e imágenes	Las imágenes que utilizaremos son generada y también bajo licencias de uso libre	Secundaria Observación directa Cualitativo	La información de la guía tenga poco aceptación por los niños.
A2.2 Realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen	El utilizar simetrías nos permite generar composiciones agradables a la vista del usuario	Secundaria Observación directa Cualitativo	La simetría entre texto e imagen no llame la atención de los niños
A2.3 Realizar botones e instanciar para la interactividad.	La interactividad es necesario en niños de 6 a 8, estos ayudarán a que se interesen más por el producto	Secundaria Observación directa Cualitativo	Botones mal instanciados
A2.4 Programar la guía en Action Script.	La programación Action Script nos permitirá generar una guía dinámica y acorde a las necesidades debido a la	Secundaria	

	facilidad de uso y versatilidad que tiene es lenguaje debido a su estándar ECMAScript	Observación directa Cualitativo	El cd (Guía didáctica) les de error al momento de utilizarlo
A3. Crear guías didácticas funcionales para los niños/as.	Las guías didácticas deben ser funcionales acorde al grupo objetivo, caso contrario no será utilizable por los niños estos debe adaptarse a su forma de uso y costumbres	Primaria Observación directa Cualitativo	Los niños vean la guía didáctica como un libro más.
A3.1 Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, para verificar buena proporción del empaque.	El generar un prototipo antes de generar el producto final nos permite tener más control en la generación del producto final	Secundaria Observación directa Cualitativo	El diseño del empaque resulte poco innovador
A3.2 Digitalizar la plantilla y agregar color.	Es necesario digitalizar el producto utilizando diferentes técnicas, el resultado será el producto final	Secundaria Observación directa Cualitativo	El color del empaque de la guía didáctica no resulte llamativo para los niños



CAPÍTULO V

La Propuesta

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta

La Multimedia se inicia en 1984. En ese año, Apple Computer lanzó la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a los de un buen radio AM. Esta característica, unida a que: su sistema operativo y programas se desarrollaron, en la forma que ahora se conocen como ambiente windows, propicios para el diseño gráfico y la edición, hicieron de la Macintosh la primera posibilidad de lo que se conoce como Multimedia .El ambiente interactivo inició su desarrollo con las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, muy concretamente, en el ámbito de los juegos de video. A partir de 1987 se comenzó con juegos de video operados por monedas y software de computadoras de entretenimiento (PC WORLD, 1993)

El origen de la Guía Didáctica Multimedia comienza con los materiales didácticos impresos, se dice que es tan antigua como la propia enseñanza, la obra de Orbis Sensualium Pictus de J.A Comenio, tiene como referente del primer material propiamente didáctico elaborada en el siglo XVII, representa la creación del primer texto manual generado con la intención de facilitar la transmisión del conocimiento con representaciones pictóricas.



Con el pasar del tiempo la aparición y reproducción de las computadoras junto con la aparición del internet, acompañado de nuevas tecnologías que revolucionan la manera de producir, transmitir información, un gran avance que ha beneficiado a la educación de una manera extraordinaria.

La multimedia en la Educación, el término Multimedia se refiere a una integración o agrupación de diferentes medios audiovisuales. Es necesario completar esta definición con un aspecto relevante, y es que los multimedia son programas que se desarrollan a través del ordenador. *Una ventaja que brinda utilizar multimedia es la de obtener una mayor motivación para el estudio.* (Vega, 2004)

Según Pedro Llorente en el PDF, Las Nuevas Tecnologías en la Educación e Interpretación Ambiental recoge:

También que algunos autores en sus investigaciones destacan cómo “el trabajo en entornos multimedia ayuda a potenciar el aprendizaje cooperativo, el pensamiento crítico, pensamiento creativo, resolución de problemas, el comportamiento social, la habilidad investigadora y, por supuesto, a familiarizarse con el ordenador y las tecnologías de la información”; objetivos que son claramente útiles en Educación. (Llorente, 2000)

Aquellos soportes utilizados en procesos educativos contenidos que han sido procesados de manera didáctica según las necesidades específicas que surgen en actividades educativas ya planeadas, con objetivos, características de los estudiantes, y todo lo que al estudiante conlleva.

En la actualidad el material didáctico es una de las herramientas más utilizadas en el área de la educación, aporta mucho al conocimiento como también al planeta, de esta manera no se desecha papel.

Según el libro *Elaboración de material didáctico* de Pablo Alberto Morales Muñoz dice lo siguiente:

De la fusión de los medios auditivos y visuales, surge una poderosa herramienta en el aprendizaje que son los medios audiovisuales, éstos permiten atender a una variada selección de formatos que obedecen a los diferentes objetivos para cada materia. La composición puede también incluir la interacción con el usuario, lo cual resulta muy beneficioso para la educación, debido a que cada uno de estos medios desarrolla su propio lenguaje, es necesario aprender a interpretarlos si se desea construir conocimiento a través de la combinación de tales medios. Se debe tener cuidado cuando se combinan textos o sonidos con imágenes, debido a que puede darle un significado totalmente distinto al que se desea transmitir, pero si se logra una buena combinación, se convierte en un excelente material. (Muñoz, 2012)

Consideramos a un medio audiovisual también como material didáctico ya que es una mezcla de sonido, palabra e imágenes fijas o animadas.

5.02 Descripción de la herramienta

Adobe Illustrator



Imagen 3. Icono de Adobe Illustrator

Fuente: Google

Adobe Illustrator es un software de la familia que se enfoca al dibujo vectorial y al de varios elementos gráfico de cualquier tipo de soporte el cual se trabaja sobre un tablero de dibujo llamado “mesa de trabajo” el que crea dibujos artísticos y de pintura para una ilustración, contiene iniciativas creativas, para hacer más sencillas las herramientas y obtener una variabilidad para producir más rápidamente gráficos flexibles, además de crear gráficos nos permite crear varios objetos como logos y papelerías de empresas.

, retoques fotográficos y pintura de bases de imágenes creadas por mapas de bits.

Adobe Flash



Imagen 4. Icono de Adobe Flash

Fuente: Google

Según el sitio web de Wikipedia dice lo siguiente:

Adobe Flash Professional es una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidad de manejo de código mediante el lenguaje Action Script en forma de estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

Esta aplicación es muy interesante para el usuario, ya que se puede manejar animaciones de lo que se desee, mediante los fotogramas. Con mucha creatividad se puede crear cosas muy interesantes.

Resultado de las encuesta

1. ¿Ud. Cree una guía didáctica genere conocimiento en los niños del establecimiento?

Tabla 9. Tabulación de la Pregunta N°1-Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	107	75%
NO	36	25%
TOTAL	143	100%

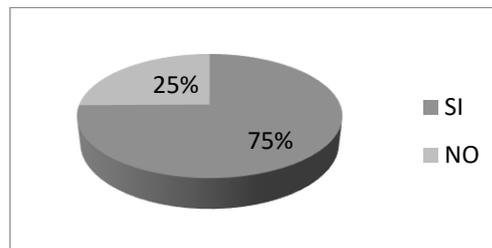


Gráfico 1. Representación gráfica de la Pregunta N°1- Encuesta

El 75% de los involucrados tienen interés en generar conocimiento del idioma Kichwa mediante la guía didáctica; mientras que el 25% de la muestra cree lo contrario.

En base a otros datos la guía didáctica genera conocimiento en los niños ya que de una manera didáctica, hace que los mismos aprendan más rápido por sus animaciones e interpretaciones, por otra parte también se cree que no genera conocimiento, sino distracción ya que los niños lo toman a manera de juguete y no les permite concentrarse.

2. ¿Ud. Cree que una guía didáctica bilingüe Kichwa/Español fomente el interés del Idioma Kichwa en los niños del establecimiento?

Tabla 10. Tabulación de la Pregunta N°2 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	114	80%
NO	29	20%
TOTAL	143	100%

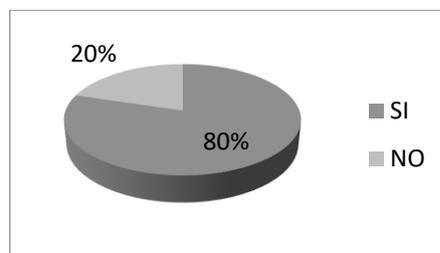


Gráfico 2. Representación gráfica de la Pregunta N°2- Encuesta

El 80% de los habitantes tienen interés en el Idioma Kichwa, mientras el 20% cree que no es necesario saber acerca de este Idioma.

En conclusión se considera que una guía didáctica Bilingüe fomentará el interés por el Idioma, ya que por ser un recurso didáctico los niños le pondrán interés por aprender algo nuevo; por otra parte una menor parte de la muestra piensa lo contrario, ellos consideran que una Guía Didáctica Multimedia no va a fomentar el interés ya que no es algo que les llame la atención.

3. ¿Señor docente cree usted que es necesario fomentar el interés en la impartición del idioma Kichwa?

Tabla 11 . Tabulación de la Pregunta N°3 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	136	95%
NO	7	5%
TOTAL	143	100%

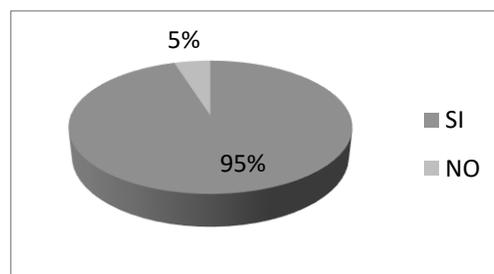


Gráfico 3. Representación gráfica de la Pregunta N°3- Encuesta

El 95% de los docentes tienen interés en la impartición del idioma, mientras el 5% de los mismos cree que no es necesario fomentar el interés del mismo.

En conclusión, se considera que gran parte de los docentes tienen interés en la impartición del idioma, ya que es importante que nuestras raíces no se vayan perdiendo con el pasar del tiempo; por otra parte una mínima cantidad de docentes les parece absurdo la enseñanza de un idioma que fue de nuestros nativos.

4. ¿Cree usted que es necesario generar conocimiento del Idioma Kichwa en los niños del establecimiento?

Tabla 12. Tabulación de la Pregunta N°4 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	128	90%
NO	15	10%
TOTAL	143	100%

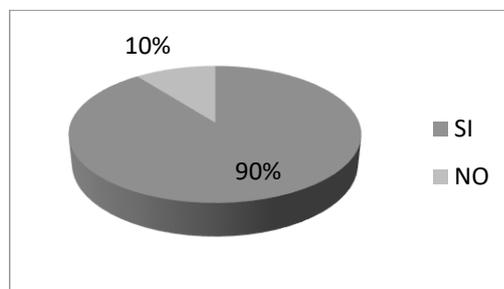


Gráfico 4. Representación gráfica de la Pregunta N°4 Encuesta

El 90% de los niños necesita conocimiento del Idioma Kichwa, mientras que el 10% cree que no necesita.

En conclusión, se considera que la mayor parte de los niños necesita conocimiento acerca del idioma Kichwa, para desde pequeños hacer conocer nuestra cultura, por otra parte se considera que los niños no necesitan saber del Idioma, ya que les resultaría poco interesante.

5. ¿Cree usted que se debe colocar imágenes de buena calidad en la guía didáctica para los niños?

Tabla 13. Tabulación de la Pregunta N°5 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	143	100%
NO	0	0%
TOTAL	143	100%

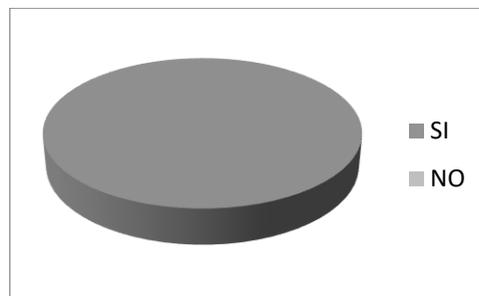


Gráfico 5. Representación gráfica de la Pregunta N°5- Encuesta

El 100% de los niños requieren una guía didáctica con imágenes de buena resolución.

En conclusión, se considera que las imágenes con una buena resolución es importante para el aprendizaje del estudiante en todo material educativo, ya que ellos aprenden de una manera visual.

6. ¿Los niños necesitan una maquetación adecuada entre imagen-texto en el material didáctico?

Tabla 14. Tabulación de la Pregunta N°6 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	143	100%
NO	0	0%
TOTAL	143	100%

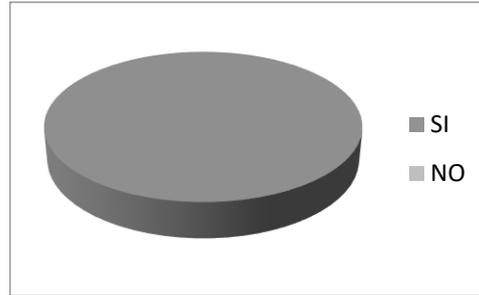


Gráfico 6. Representación gráfica de la Pregunta N°6- Encuesta

El 100% de los niños requieren una maquetación adecuada del material didáctico.

En conclusión, se considera que una maquetación adecuada entre imagen- texto del material didáctico es importante, para no cargar de manera visual y esto se vuelva pesado para el alumno.

7. ¿Los niños requieren un empaque de buena calidad, para guardar el cd?

Tabla 15. Tabulación de la Pregunta N°7 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	143	100%
NO	0	0%
TOTAL	143	100%

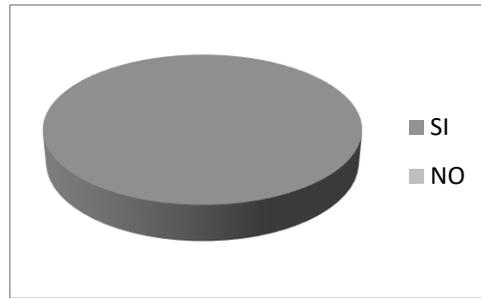


Gráfico 7. Representación gráfica de la Pregunta N°7- Encuesta

El 100% de los niños requieren un empaque de buena calidad.

En conclusión, se considera que un empaque de buena calidad es importante ya que el mismo será guardado en las mochilas de los niños, los cuales no suelen ser muy cuidadosos, por lo tanto el empaque debe ser resistente a todo tipo de lugares.

8. ¿Cree usted que es necesario crear una guía de buena calidad para los niños?

Tabla 16. Tabulación de la Pregunta N°8 - Encuesta

	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	143	100%
NO	0	0%
TOTAL	143	100%

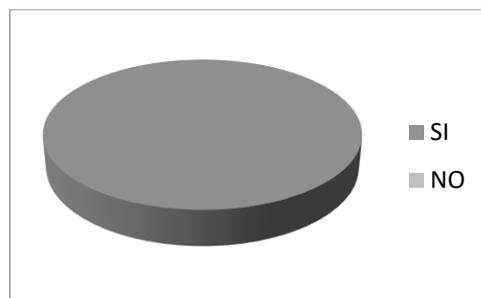


Gráfico 8. Representación gráfica de la Pregunta N°8- Encuesta



El 100% de los niños requieren una guía didáctica de buena calidad.

En conclusión, se considera que los niños requieren una guía didáctica de buena calidad, ya que por ser un grupo objetivo joven, ellos no toman precaución al momento de manipular algún objeto.

Guía de observación

1. Según documentación revisada es necesario realizar bocetos antes de realizar el producto
2. Siguiendo el proceso de diseño luego de realizar los bocetos estos los digitalizaremos, garantizando de esta forma la calidad de los mismos
3. Utilizar un software apropiado de diagramación nos facilita y ayuda el proceso de creación de la guía
4. Las imágenes que utilizaremos son generada y también bajo licencias de uso libre
5. El utilizar simetrías nos permite generar composiciones agradables a la vista del usuario
6. La interactividad es necesario en niños de 6 a 8, estos ayudarán a que se interesen más por el producto.
7. La programación Action Script nos permitirá generar una guía dinámica y acorde a las necesidades debido a la facilidad de uso y versatilidad que tiene es lenguaje debido a su estándar ECMASCRIPT



8. Las guías didácticas deben ser funcionales acorde al grupo objetivo, caso contrario no será utilizable por los niños estos debe adaptarse a su forma de uso y costumbres.
9. El generar un prototipo antes de generar el producto final nos permite tener más control en la generación del producto final
10. Es necesario digitalizar el producto utilizando diferentes técnicas, el resultado será el producto final

5.03 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Planificación

5.03.01.01 Propósito

Creación de una Guía Didáctica Multimedia (Kichwa- Español) para a unidad Educativa “La Presentación” con el objetivo de inculcar y recordar la cultura indígena del país.

5.03.01.02 Usuario

Los usuarios y beneficiarios de este proyecto principalmente son los estudiantes de la Unidad Educativa “La Presentación”, entre las edades de 6 a 8 años de edad.

5.03.01.03 Herramientas

Las herramientas que vamos a utilizar son lápiz y papel para los bocetos a mano y por otra parte programas digitales como: Adobe Illustrator, Adobe flash, Adobe Photoshop.



También utilizaremos herramientas tecnológicas como: computadora marca hp WindowsXp, impresora Epson Stylus Office T110.

5.03.01.04 Desarrollo

Tomando en cuenta el tema hemos realizado las investigaciones necesarias, para lograr un correcto desarrollo del proyecto, de esta manera obtendremos una Guía Didáctica Multimedia que ayude a inculcar y recordar la cultura indígena del país, acumulando información que posteriormente puede ser consultada y esta servirá de ayuda para el usuario, debemos tomar en cuenta que al desarrollar este proyecto no es el beneficio solo para para uno, sino que es para toda una comunidad en general. La Guía Didáctica Multimedia se lo va a realizar acorde lo planificado con anterioridad.

5.03.01.05 Contenidos

La Guía Didáctica Multimedia contendrá 4 menús y elementos en los cuales se podrá interactuar con varias opciones.

El menú tendrá submenús

Inicio:

Introducción

El idioma kichwa, hablado por muchos pueblos por todo el Ecuador, forma una parte integral de la cultura e identidad andina. En la actualidad, con las influencias externas, es muy importante que los niños aprendan el idioma de sus padres y abuelos.



El objetivo principal es hacer al proceso de enseñanza y aprendizaje del kichwa más interesante para los estudiantes, con la utilización de material interactivo.

Es una manera nueva e innovadora de enseñar idiomas, que estimula todos los sentidos de los niños. Esperamos que la combinación del libro y las clases interactivas creen más interés en el idioma kichwa entre los estudiantes, y que haga al proceso de aprendizaje más interesante y divertido.

Con esta publicación queremos contribuir a una mayor difusión y aprendizaje del kichwa. Les deseamos mucha suerte en el aprendizaje y enseñanza de esta hermosa lengua.

¿Quiénes hablan el idioma?

El dialecto es la variedad de una lengua que se habla de un determinado territorio. Aquí entran formas particulares de expresarse fonéticamente y en la escritura.

La nacionalidad kichwa está constituida por 16 pueblos, localizados principalmente en las provincias de la Sierra andina. Si bien el kichwa constituye su lengua oficial, este tiene un dialecto diferente en cada uno de los pueblos, inclusive hay algunas variantes en cada zona territorial en el interior de cada pueblo, explica Gerónimo Yantalema, nacido en la parroquia Cebadas, cantón Guamote, Chimborazo, y dirigente indígena.

¿Qué aprendiste hoy?

El texto y las clases interactivas son destinados a apoyar al profesor(a) en sus clases. El profesor(a) sigue teniendo la responsabilidad de crear actividades y ejercicios

para enriquecer y favorecer el aprendizaje de los niños. Los libros incluyen instrucciones en castellano para ayudarles (a los profesores) que no manejan bien el kichwa. Este capítulo tendrá actividades de cada módulo.

Capítulo 1:

Alfabeto

En el alfabeto kichwa hay 20 grafías 17 consonantes y 3 vocales

A a - /a/	Ch ch - /cha/	H h - /ha/	I i - /i/	K k - /ka/
L l - /la/	Li ll - /lla/	M m - /ma/	N n - /na/	Ñ ñ - /ña/
P p - /pa/	R r - /ra/	S s - /sa/	Sh sh - /sha/	T t - /ta/
Ts ts - /tsa/	U u - /u/	W w - /ua/	Y y - /ya/	Z z - /za/

Números

0	1	2	3	5
Illak	Shuk	Ishkay	Kimsa	chusku
5	6	7	8	9
Pichka	Kanchis	Pusak	Iskun	Chunka

Capítulo 2:

Saludos, Cortesías y despedidas

Cortesías		Saludos
Hola, ¿Qué tal? Imanalla	Gracias yupaychani	Buenos días Alli puncha
¿Cómo esta ud? Kikinka imanallatak kanki	Estoy bien Allimi kani	Buenas Tardes Alli chishi
¿Cómo se llama ud? Kikinka imashutitak kanki	Mi nombre es Luis Ñukapak shutika Luismi kan	Buenas Noches Alli tuta

Capítulo 3:

Familia

Papá	Tayta	Abuelo	hatun tayta
Mamá	Mama	Abuela	Hatun mama
Hijo	churi	Nieto	hatun churi
Hija	ushushi	Nieta	hatun ushushi

Partes del Cuerpo

Cabello akcha	Rostro uma	Cuello kunka	Brazo rikra	Estomago wiksa
Mano maki	Dedos ruka	Pierna chanka	Tobillo kunkuri	Pie chaki

Capítulo 4:

Colores

Rojo	Azul	Celeste	Amarillo	Verde	Verde claro	Café
Puka	Ankas	Chawa ankas	Killu	Waylla	Chawa waylla	paku
Rosado	Morado	Plomo	Naranja	Blanco	Negro	
Waminsí	Maywa	Suku	Kishpu	Yurak	yana	

Animales

Perro	Gato	Gallina	Pato	cuy
<i>Allku</i>	<i>Misi</i>	<i>Atallpa</i>	<i>Kulta</i>	<i>Kuy</i>
Chancho	Conejo	Lobo	Mono	Sapo
<i>Kuchi</i>	<i>Wallinku</i>	<i>Atuk</i>	<i>Kushillu</i>	<i>hampatu</i>

En los elementos tendremos botones dinámicos, personajes para accionar y clips de audio.

“Todos estos elementos enriquecen la transmisión del conocimiento y poco a poco se convierten en la mejor manera de enseñar.” (Zubigalla, 2006)

Es necesario que todos los elementos que se incluya en un material didáctico, lleguen a un mismo objetivo que es mejorar la manera de enseñar.

5.03.01.06 Mapa de contenidos

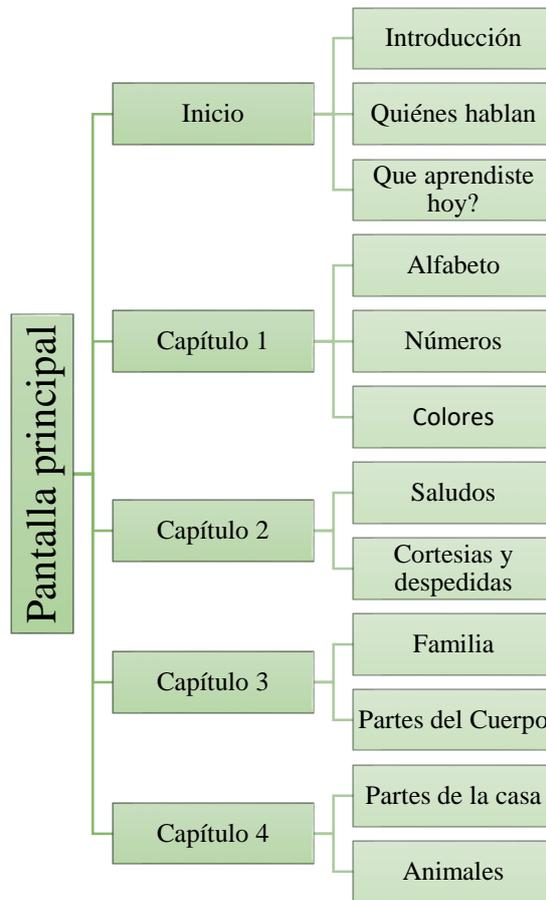


Figura 6 Mapa de contenidos

5.03.02 Diseño de interfaz

5.03.02.01 Imagen corporativa

Logo



Imagen 5. Medidas de la Tipografía del logotipo



Imagen 6. Medidas del personaje del logotipo



Imagen 7. Medidas Generales del Logotipo

5.03.02.02 Colores

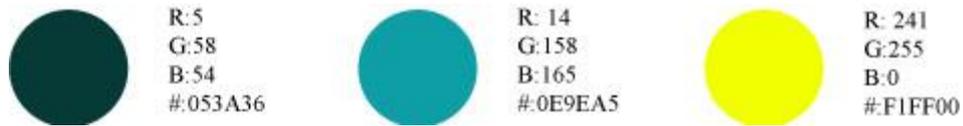


Imagen 8. Colores aplicados en la tipografía del logotipo en RGB

Imagen



Imagen 9. Colores aplicados en el isotipo del logotipo en RGB

Justificación de Colores

Los colores de la tipografía del logotipo de la Guía Didáctica denotan armonía, energía y felicidad, ya que esto es lo que los niños irradian, por este motivo se eligió esos colores; por otra parte tenemos los colores del isotipo que son pequeños círculos de colores que contrastan con el color de la tipografía

5.03.02.03 Tipografía

Cinnamon cake

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : ; " + - ¡

Imagen 10. Tipografía aplicada en el logotipo

Minnie

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 . , : ; " + - !

Imagen 11. Tipografía aplicada en el logotipo

Justificación de la tipografía

La tipografía del logotipo las he utilizado, ya que denotan armonía y niñez, se compara un poco con las letras que los niños comienzan cuando están en primaria. La palabra aprendamos tiene un grosor que hace que el usuario tenga un impacto fuerte en el usuario.

5.03.02.04 Botones

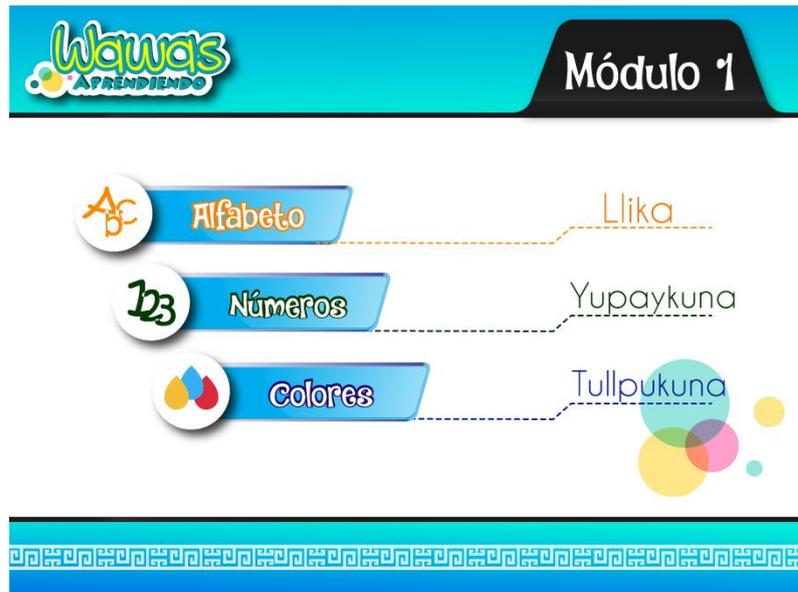


Imagen 12. Interfaz con botones aplicados en la guía

Justificación

Los botones que se utilizó, resultan bastante llamativos para los niños, por ser nuestro grupo objetivo niños y son personas que receptan y aprenden de una manera más visual, cada uno de los botones tiene un ícono el representa hacia dónde vamos a ir al momento de dar clic, sus colores van de la mano con los colores que se ha utilizado según la interfaz.

5.03.02.05 Retículas

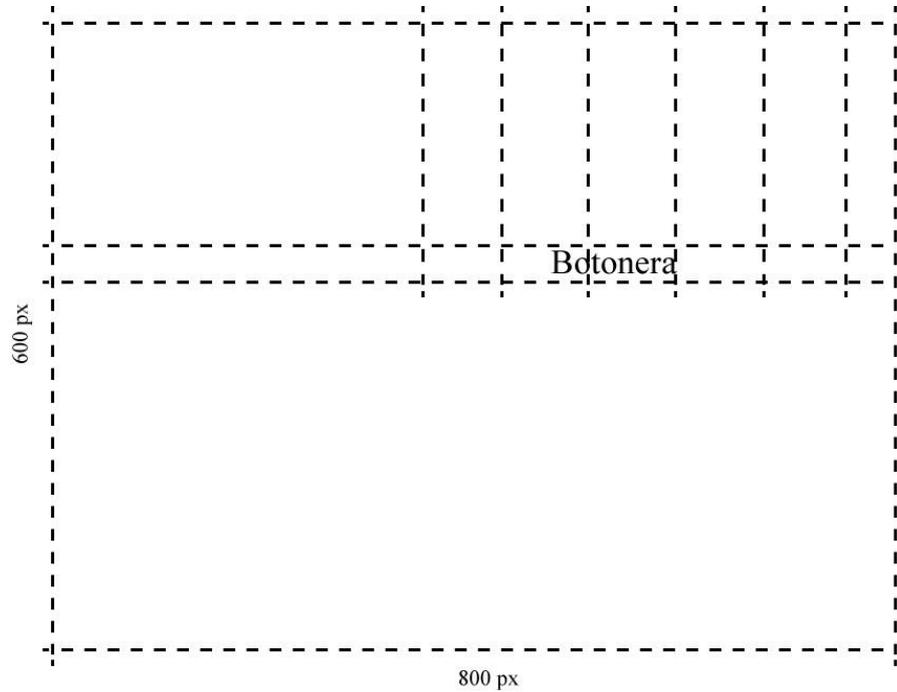


Imagen 13. Retícula aplicada en la pantalla de inicio

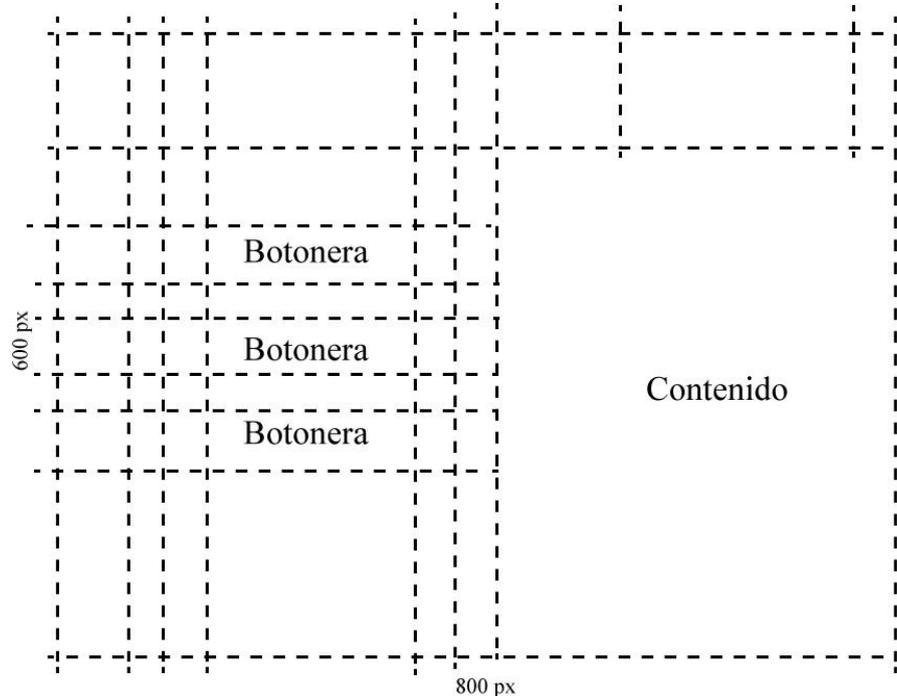


Imagen 14. Retícula aplicada en páginas intermedias

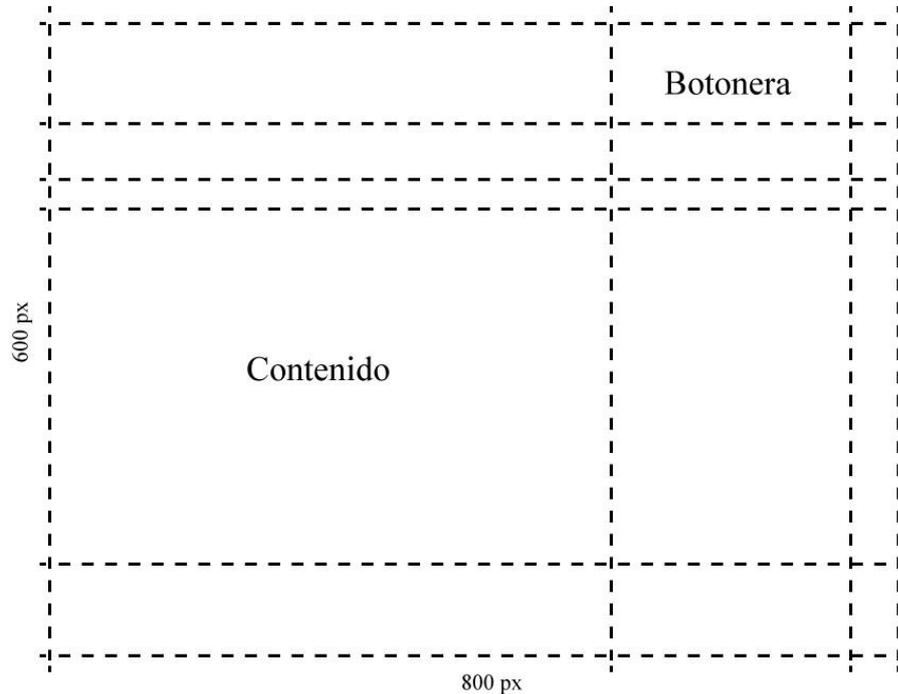


Imagen 15. Retícula aplicada en páginas de contenido.

Justificación

Se ha utilizado este tipo de retículas, ya que tiene una diagramación fácil de entender visualmente, esto hará que el estudiante se mantenga concentrado en lo que está observando, las retículas variarían según el tema o módulo, para que el usuario no lo vea como repetitivo, sin saturara de formas el diseño.

5.03.02.06 Producción

5.03.02.07 Programación

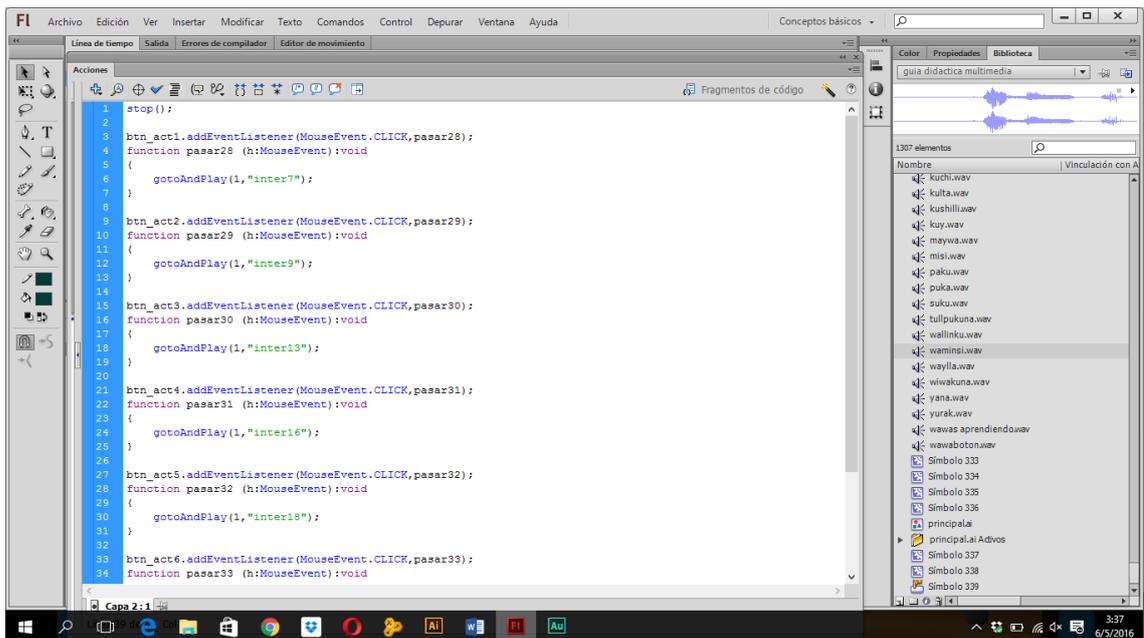
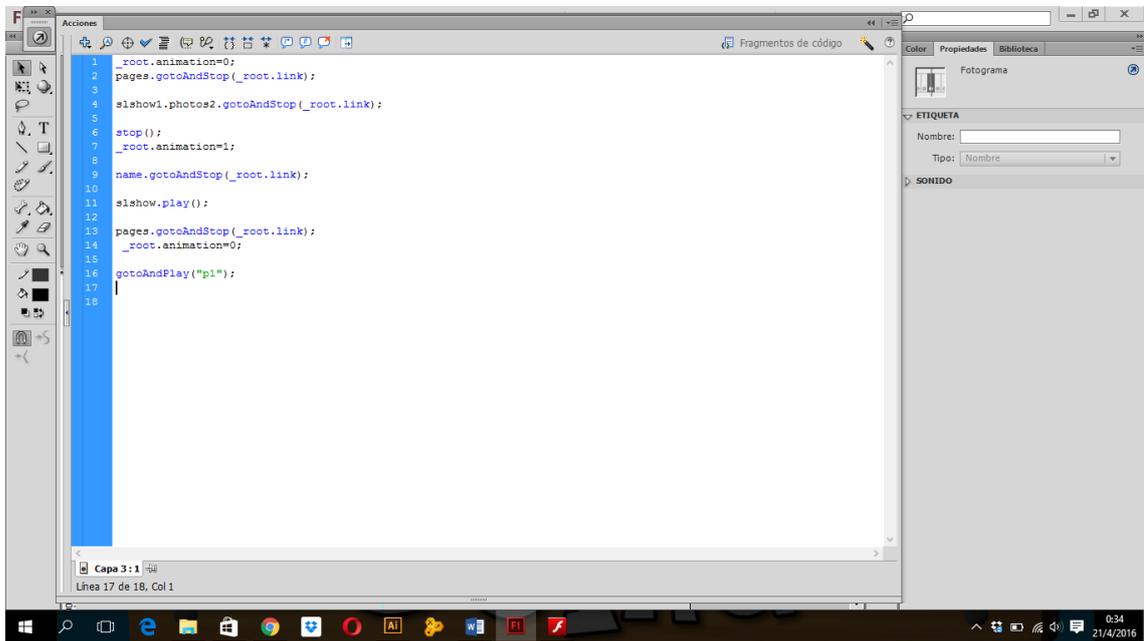


Imagen 16. Captura de pantalla de programación general de la guía multimedia

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

Programación startdrag

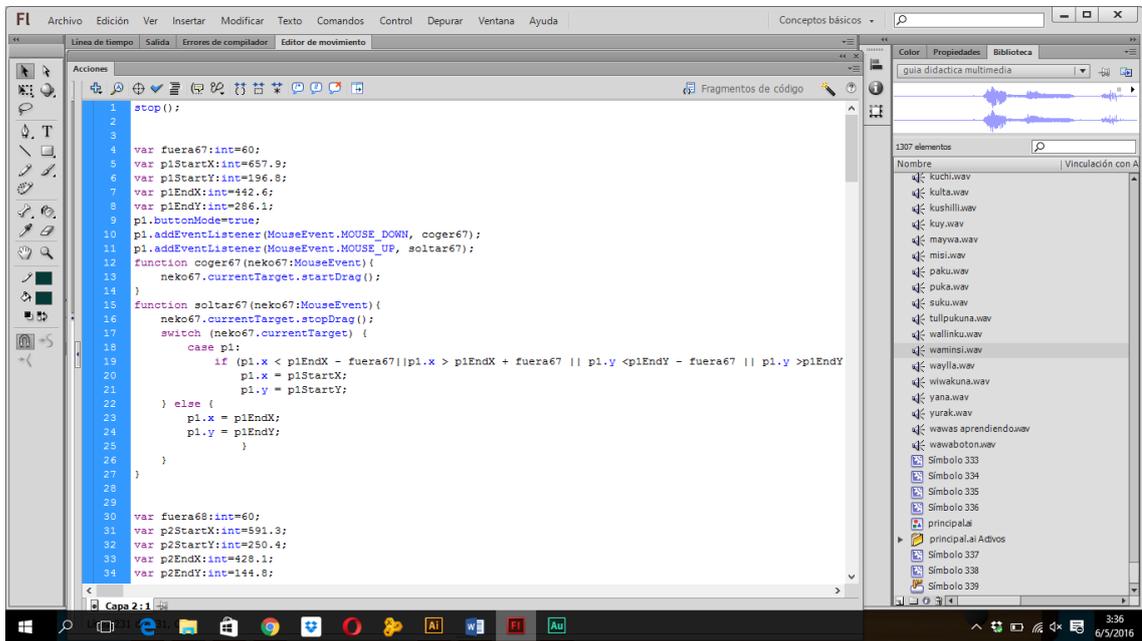


Imagen 17. Programación de los botones

Programación leer más

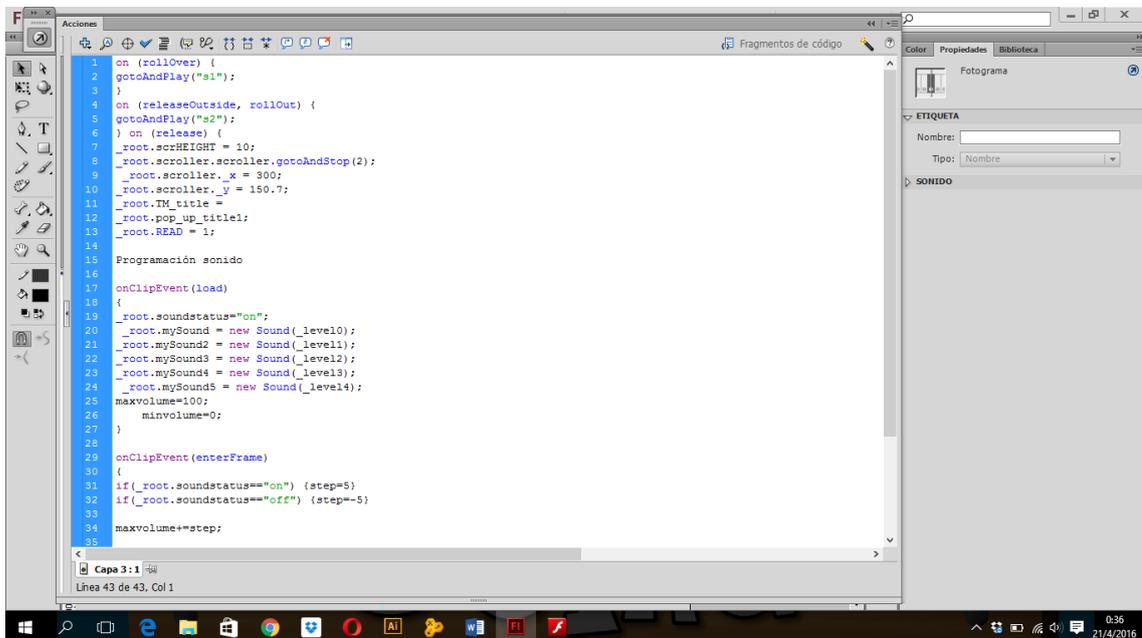


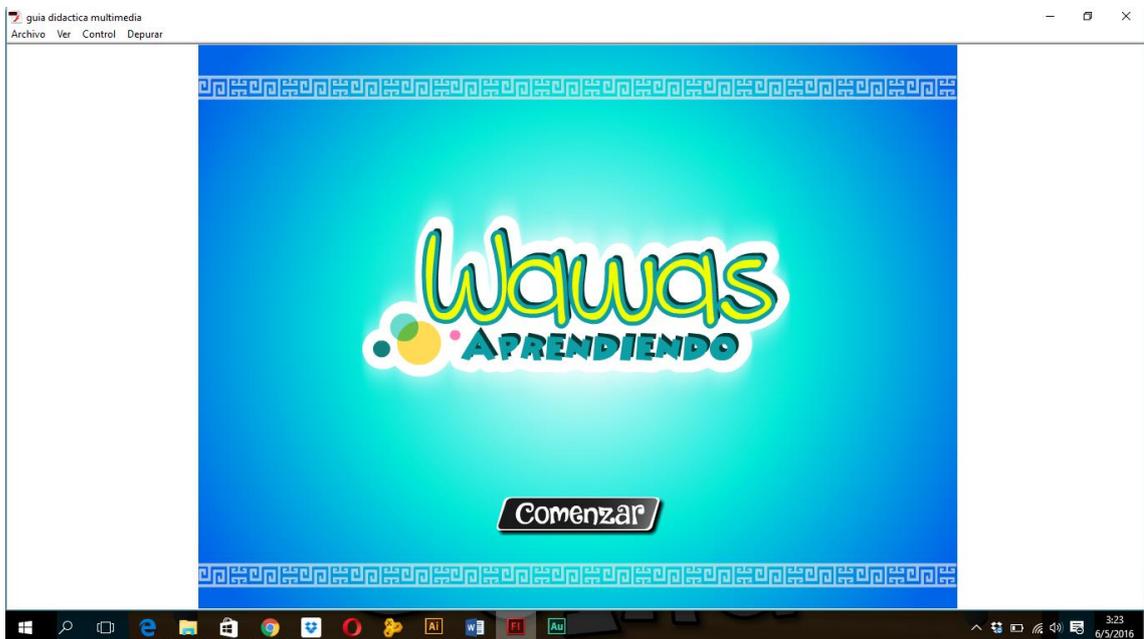
Imagen 18. Programación del botón leer más

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

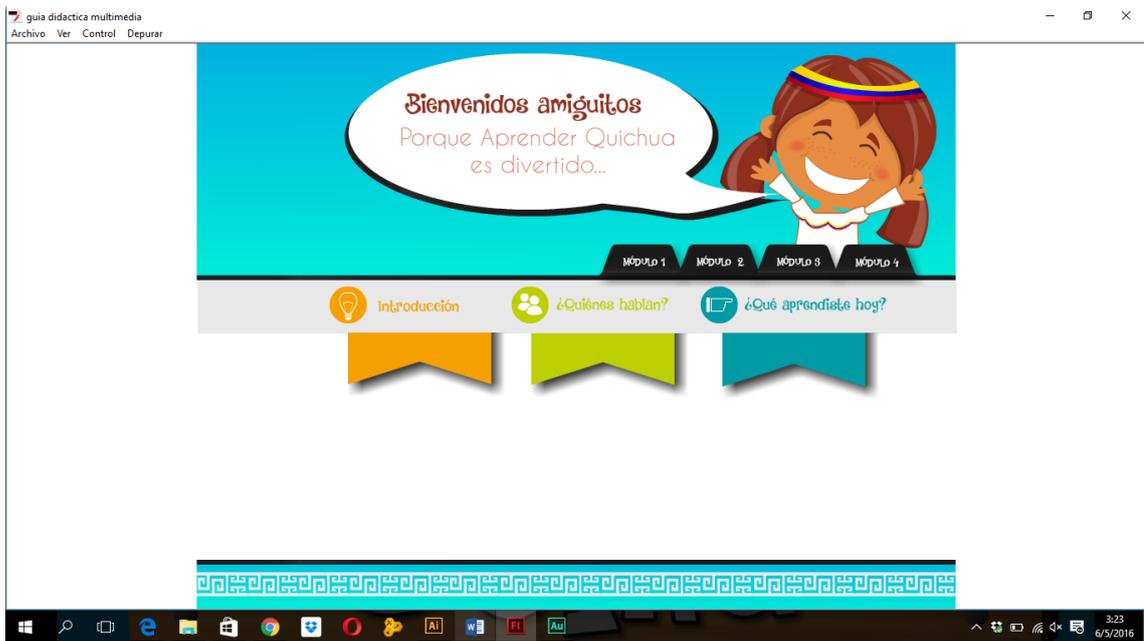
```

10 _root.scroller._y = 150.7;
11 _root.TM.title =
12 _root.pop_up.title1;
13 _root.READ = 1;
14
15 Programación sonido
16
17 onClickEvent(load)
18 {
19     _root.soundstatus="on";
20     _root.mySound = new Sound(_level0);
21     _root.mySound2 = new Sound(_level1);
22     _root.mySound3 = new Sound(_level2);
23     _root.mySound4 = new Sound(_level3);
24     _root.mySound5 = new Sound(_level4);
25     maxvolume=100;
26     minvolume=0;
27 }
28
29 onClickEvent(enterFrame)
30 {
31     if(_root.soundstatus=="on") {step=5;
32     if(_root.soundstatus=="off") {step=-5;
33
34     maxvolume+=step;
35
36     if (maxvolume>100) {maxvolume=100;}
37     if (maxvolume
38
39     _root.mySound.setVolume(maxvolume); _root.mySound2.setVolume(maxvolume); _root.mySound3.setVolume(maxvolume); _root.
40 }
41
42
43
    
```

5.03.02.08 Navegación – Interactividad



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



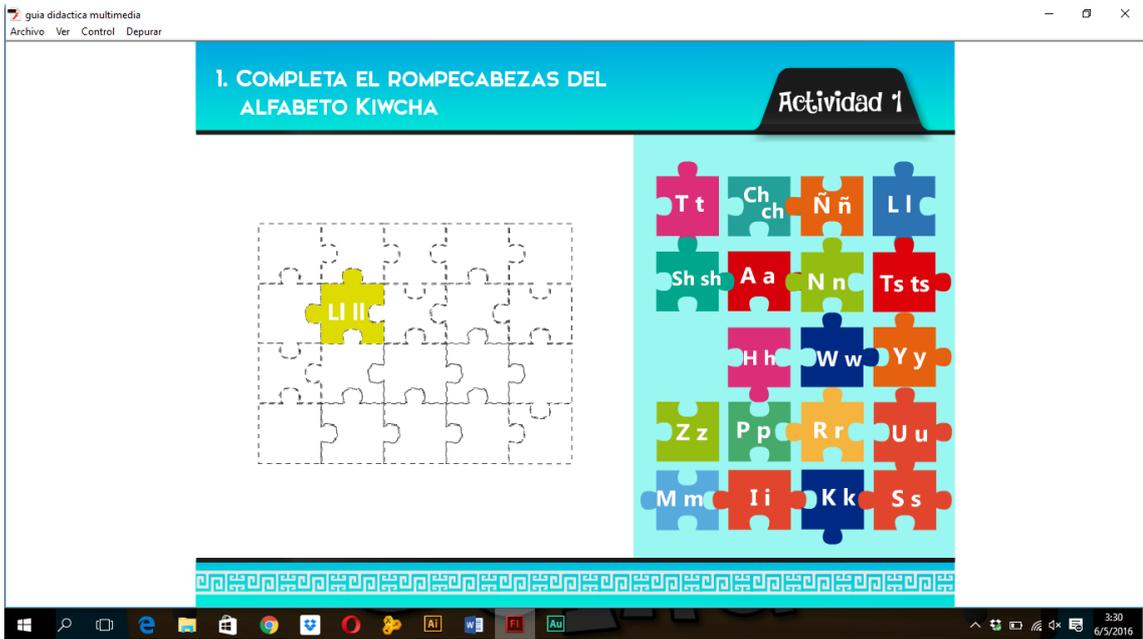
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

guia didactica multimedia
Archivo Ver Control Depurar

2. COLOQUE LA PALABRA CORRECTA

Actividad 2

illak

kanchis chusku
chunka kimsa
pusak ish kay
shuk
iskun pichka

330
6/5/2016

guia didactica multimedia
Archivo Ver Control Depurar

Wawas APRENDIENDO

Módulo 2

Los Saludos

Cortesía y despedidas

Napaykuna

327
6/5/2016

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

guia didactica multimedia
Archivo Ver Control Depurar

3. COMPLETAR LA CONVERSACIÓN EN IDIOMA KICHWA.

Actividad 3

Buenos días

¿CÓMO ESTA USTED?

Kikinka imanallatak kanki

estoy bien

BUENAS TARDES

¿CÓMO SE LLAMA USTED?

Kikinka imashuttitak kanki

ALLI PUNCHA

Mi nombre es Kira

ALLMI KANI

NUKADAK SHUTKA KIRAMI KAN

Alli chishi

Windows taskbar: 3:31 6/5/2016

guia didactica multimedia
Archivo Ver Control Depurar

Wawas APRENDIENDO

Módulo 3

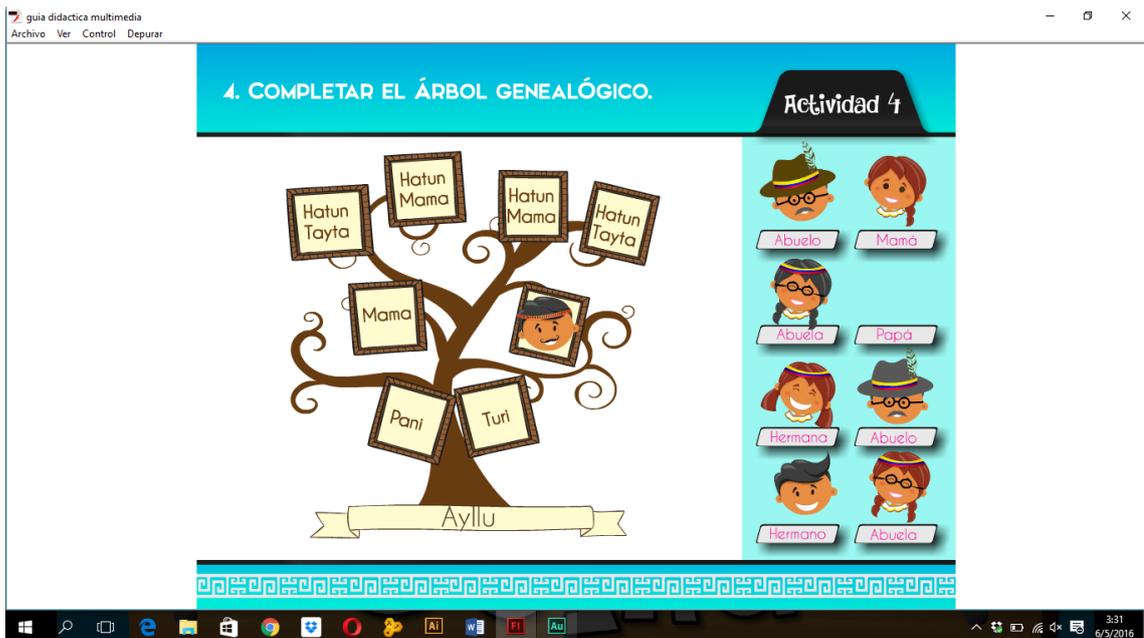
Familia

Partes del cuerpo

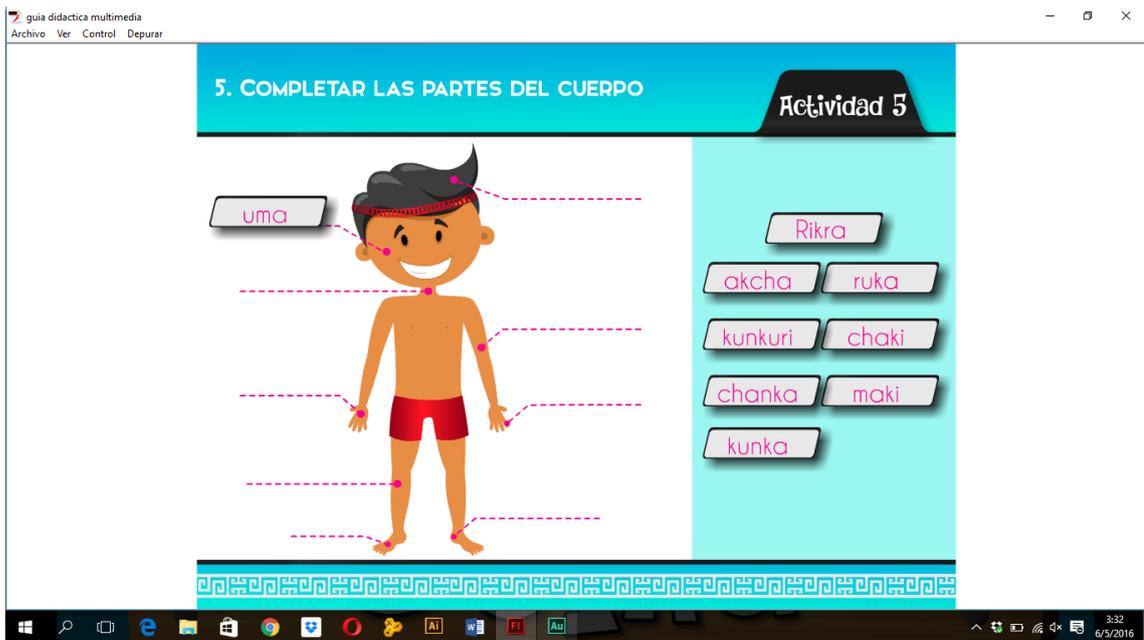
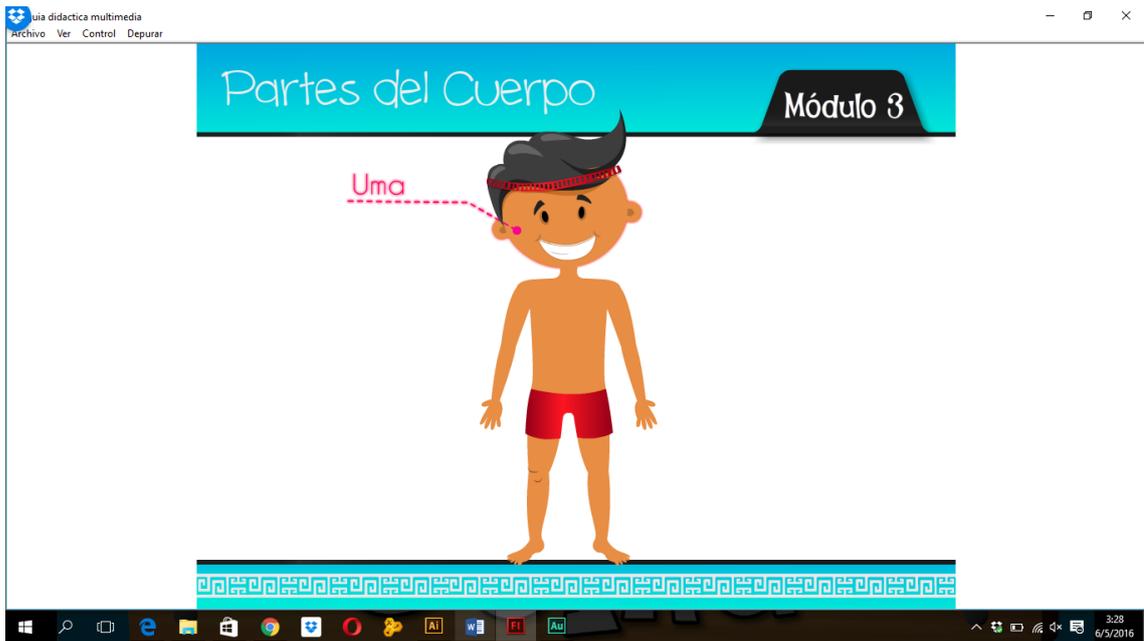
Pitikuna pak aycha

Windows taskbar: 3:28 6/5/2016

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

6. COMPLETAR LOS COLORES CON LA TRADUCCIÓN EN KICHA CORRECTA Actividad 6

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Puka	Ankas	Killu	Waylla	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Chawa ankas	Waminsí	Maywa	Suku	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Kishpus	Paku	Chawa waylla	Yana	

Animales Módulo 4

<input type="text"/>				
Allku	Hompatu	Wallinku	Kushillu	Kulta
<input type="text"/>				
Kuchi	Atuk	Atalpa	Kuy	Misi

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



5.04 Marketing y difusión

La difusión de la Guía Didáctica Multimedia, se realizará mediante afiches el cual promocionará el material didáctico que se distribuirá fuera del plantel, a cada uno de los padres de familia de los niños.

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS



Utilizaremos llaveros publicitarios con el logo de la Guía Didáctica “Wawas aprendiendo”, con diferentes colores para llamar la atención de grupo objetivo.



Imagen 19. Material POP

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA PRESENTACION” CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

6.01.01 Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos que se han utilizado para realizar este proyecto son: Una computadora HP , memoria ram de 8GB, y placa de video integrada.

También se ha utilizado programas como:

Adobe flash r 6.0

Adobe ilustrador 6.5

Internet

6.01.02 Recursos Humanos

Encargado del Proyecto

Estudiantes de la Unidad Educativa "La Presentación"

Experto en el Idioma Kichwa

Tutor

Ministerio de Cultura

Autoridades del Plantel

6.01.03 Recursos Económicos

- Tiempo del analista.
- Costo de estudio.
- Costo del tiempo del personal.
- Costo del tiempo.
- Costo del desarrollo / adquisición.

Este término quiere decir los recursos económicos y financieros necesarios para desarrollar o llevar a cabo las actividades o procesos y/o para obtener los recursos básicos que deben considerarse son el costo del tiempo, el costo de la realización y el costo de adquirir nuevos recursos. Generalmente la factibilidad económica es el elemento más importante ya que a través de él se solventan las demás carencias de otros recursos, es lo más difícil de conseguir y requiere de actividades adicionales cuando no se posee.

Los recursos financieros que han sido necesarios para realizar el proyecto han sido varios como gastos de impresiones, publicidad, alquiler de implementos necesarios para la investigación, compra de CD, gasolina los cuales se han obtenido con el apoyo de la familia.

6.02 Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos

Tabla 17. Gastos Operativos

Cant.	Detalle	Valor U.	Valor T.	Financiamiento
140	Impresiones	\$0,05	\$6,50	PROPIO
2	Anillado	\$1,25	\$2,50	PROPIO
1	Encolado/Empastado	\$35,00	\$35,00	PROPIO
1	Prototipo	\$8,00	\$8,00	PROPIO
10	Pasajes	\$0,25	\$5,00	PROPIO
		TOTAL	\$57	PROPIO

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 18. Aplicación del Proyecto

Cant.	Detalle	Valor U.	Valor T.
150	CD`s impresos	\$1,50	\$225,00
150	Empaques	\$2,00	\$300
150	Guías impresas	\$15,00	\$22,50
150	Material POP	\$1,50	\$225
200	Afiches/Volantes	\$0.60	\$120
		TOTAL	\$892,50

6.03 Cronograma

	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			mes	semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación del tema del proyecto	Dirección de escuela	Dic		x			Dar el visto bueno para iniciar la investigación.
2	Desarrollo de los antecedentes de la propuesta	Sofía Gavilanez	Ene.			x	x	Definir el concepto del problema, cubrir la Matriz T.
3	Desarrollo de análisis de involucrados	Sofía Gavilanez	Ene.			x	x	Realizar un análisis de los involucrados realizando mapeo y matriz de análisis.
4	Elaboración de problemas y objetivos de la propuesta	Sofía Gavilanez	Mar.		x	x		Analizar los problemas y objetivos para obtener una mejor guía en el desarrollo del proyecto.
5	Realizar análisis de alternativas del proyecto	Sofía Gavilanez	Mar.				x	Obtener alternativas de las acciones, tamaño, localización y análisis del proyecto, observando estrategias para realizar revisión, selección y verificación de involucrados y supuestos.
6	Elaborar la propuesta, con el tema escogido	Sofía Gavilanez	Abr.	x	x			Obtener resultados de la propuesta que se va a realizar sobre el área publicitaria, desarrollando piezas gráficas para posteriormente realizar estrategias y un plan con los medios involucrados.



7	Desarrollar los aspectos administrativos	Sofía Gavilanez	Abr.			x		Plasmar recursos, técnicos, humanos, económico, realizar un presupuesto de gastos operativos, obtener un cronograma de las actividades realizadas durante el transcurso del proyecto.
8	Ejecutar el capítulo 7	Sofía Gavilanez	Abr.			x		Se procederá a sacar conclusiones, recomendaciones y colocar anexos que se han obtenido del proyecto realizado.
9	Primer borrador	Sofía Gavilanez	Abr.				x	Se presentará el primer borrador de la tesis realizada para su aprobación final

Tabla 19 Cronograma



CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Se generó interés suficiente del idioma por la comunidad educativa en general
- Las costumbres de la cultura indígena se generaron en la sociedad.
- Se incluyó el idioma en el sistema educativo del país.
- Se generó conocimiento del Idioma Kichwa en los niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa “La Presentación”
- Se incluyó imágenes de buena resolución en la Guía didáctica Multimedia.
- La combinación entre texto – imagen se maquetó adecuadamente, de esta manera no hubo saturación de imágenes visualmente
- Se elaboró un empaque de buena calidad, para el cd, así los niños podrán guardarlo en sus mochilas sin ningún problema a que el mismo se dañe.
- El material didáctico se diagramó de manera correcta.
- Se creó una guía didáctica de buena calidad, con conocimiento del idioma Kichwa para los niños
- Se Elaboró guías didácticas funcionales para los niños/as de la Institución.

7.02 Recomendaciones

- Se recomienda actualizar el tamaño de la Guía Didáctica Multimedia adecuándolas a la conveniencia de las instituciones educativas que haya comprado este proyecto en un futuro caso.



-
- Es importante que los módulos de las revista sigan aumentando según el nivel de estudio en el que se encuentre en estudiante.
 - Es conveniente la existencia de una Autoridad de la institución, que monitoree el desarrollo de la entrega del producto en matrículas para su correcta difusión.
 - Debe implementarse evaluaciones vocacionales para el estudiante según vaya avanzando cada módulo, de esta manera se podrá verificar lo aprendido en cada módulo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, R. (2007). *Orientaciones generales para la elaboración de guías*.

Constitución Política del Ecuador. (2015).

Educando. (5 de Enero de 2015). *Áreas curriculares*. Obtenido de Niños de 5 a 6 años: comenzando la enseñanza formal:
<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/nios-de-5-a-6-aos-comenzando-la-enseanza-formal/>

LLorente, P. (2000). *Las Nuevas Tecnologías en la Educación e*. Obtenido de <http://www.magrama.gob.es/>

Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material Didáctico. En P. A. Muñoz. RED TERCER MILENIO S.C.

PC WORLD. (1993). Multimedia. 115.

Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo. (2012). Transformación de la Matriz Productiva. Quito: SENPLADES .

Vega, A. P. (2004). *Elementos Básicos de Multimedia*.

Wikipedia. (26 de Agosto de 2016). *Wikipedai*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Professional

Zubigalla, A. (2006). *Guía Docente para una enseñanza virtual accesible*. Madrid.

ANEXOS

Encuesta

Objetivo: Determinar la Creación de una Guía Didáctica Multimedia para niños de 6 a 8 años de la Unidad Educativa "La Presentación"

Instrucciones: Marque con una (x) la respuesta que mejor se adecue a su caso. La información recabada es estrictamente confidencial.

1. ¿Ud. Cree una guía didáctica genere conocimiento en los niños del establecimiento?
SI () NO ()
2. ¿Ud. Cree que una guía didáctica bilingüe Kichwa/Español fomente el interés del Idioma Kichwa en los niños del establecimiento?
SI () NO ()
3. ¿Señor docente, cree usted que es necesario fomentar el interés en la impartición del idioma Kichwa?
SI () NO ()
4. ¿Cree usted que es necesario generar conocimiento del Idioma Kichwa en los niños del establecimiento?
SI () NO ()
5. ¿Cree usted que se debe colocar imágenes de buena calidad en la guía didáctica para los niños?
SI () NO ()
6. ¿Los niños necesitan una maquetación adecuada entre imagen-texto en el material didáctico?
SI () NO ()
7. ¿Los niños requieren un empaque de buena calidad, para guardar el cd?
SI () NO ()
8. ¿Cree usted que es necesario crear una guía de buena calidad para los niños?
SI () NO ()

Guía de Observación

Datos Generales:

Nombre del Usuario:

Nombre del Observador:

El documento que se proporciona a continuación incluye aspectos y situaciones del aprendizaje colaborativo organizadas para la observación del grupo objetivo

¿Cree ud que es necesario primero bosquejar los dibujos a lápiz	
¿Es necesario digitalizar el dibujo?	
¿Utilizar un software ayudará a diagramar el material didáctico de manera correcta?	
¿Es necesario recopilar información e imágenes para la guía?	
¿Cree usted que es necesario realizar plantillas donde pueda obtener una simetría entre texto – imagen?	
¿La interactividad es necesario al momento de realizar botones?	
¿Que nos permitirá programar la guía en Action Script.?	
¿Es necesario crear guías didácticas funcionales para los niños/as.?	
¿Elaborar un plantilla en tamaño miniatura, verificará buena proporción del empaque?	
¿Para qué es necesario digitalizar la plantilla y agregar color?	

Empaque



DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS

Análisis Urkund

The screenshot displays the Urkund web interface. The main document area shows a document titled 'urkund_gavilanez_sofia_diseño.pdf' (D19574313) presented on 2016-04-29 02:16 (-05:00) by sofymath@hotmail.com. The message content indicates that 3% of the document's 35 pages are composed of text from 11 sources. A 'Lista de fuentes' (List of sources) sidebar on the right lists various URLs, including project dedication PDFs, preliminary theses, and academic reports from institutions like the Ministerio Interior, UEB, and UCA. The document content includes a declaration of authorship by Nataly Sofia Gavilanez Lalangu and a contract of intellectual property assignment to the Instituto Superior Tecnológico Cordillera.

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA MULTIMEDIA BILINGÜE (KICHWA/ESPAÑOL) CON TEMAS DE APRENDIZAJE PERTENECIENTE AL NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA, DIRIGIDO HACIA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA PRESENTACION" CON EL OBJETIVO DE AYUDAR A INCULCAR Y RECORDAR LA CULTURA INDÍGENA DEL PAÍS