



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DIDÁCTICA PARA AYUDAR EN EL
APRENDIZAJE DE NIÑOS CON PROBLEMAS DE DISLEXIA
(LECTO – ESCRITURA) EN EL CENTRO PSICOPEDAGÓGICO LA
RAYUELA.**

Autor: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Tutor: Ing. Lizeth Guerrero

Lector: Ing. Raquel Andrade

Quito, Mayo, 2016



Declaratoria

Declaro que la investigación y realización del proyecto es absolutamente original y autentico, personas que se han citado a fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaran las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes, las ideas, resultados y conclusiones a las que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Chinchuña Gualavisi Carlos Rene

CC.172274219-2

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

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

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de Diseño gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo En Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “Aplicación Didáctica”, el cual incluye **Diseño de una aplicación didáctica para ayudar en el aprendizaje de niños con problemas de dislexia (lecto – escritura) en el centro Psicopedagógico la Rayuela**, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla el diseño de una aplicación didáctica, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del diseño de una aplicación didáctica descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto,

ilustraciones audios, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar la aplicación didáctica 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) El diseño de una aplicación didáctica por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de la aplicación; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler de la aplicación didáctica; d) Cualquier transformación o modificación de la aplicación didáctica; e) La protección y registro en el IEPI de la aplicación didáctica a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica de la aplicación didáctica; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la aplicación 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 aplicación 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 4 días del mes de Mayo del dos mil diez y seis.

f) _____

f) _____

Chinchuña Gualavisi Carlos Rene

1722742192

CEDENTE

Instituto Superior

Tecnológico Cordillera

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a mis padres porque a través de ellos he aprendido el sacrificio que realizan para sacarme adelante, ayudadme de forma moral y económica para mi formación como ser humano y profesional, de la misma manera a todo el personal docente del **INSTITUTO TECNOLÓGICO CORDILLERA**, quienes han sido parte de este sacrificio.



DEDICATORIA

Agradezco primeramente a Dios, por haberme dado fuerzas, guiándome por el camino del saber llenándome de mucha sabiduría, descubriendo los caminos buenos y malos lo cual me llevo a cumplir mi objetivo.

Este proyecto va dedicado a mis padres y a una persona muy especial en mi vida que ha sido un apoyo muy importante para desarrollar dicho proyecto.

A los licenciados /as, que me han enseñado valores, principios, y que me han inculcado su conocimiento y experiencias para formarme como una persona perseverante lleno de saberes para que en un futuro no muy lejano poder cumplir todas mis metas



ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA	i
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL	ii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
INDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICES DE FIGURAS	xiv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCION	xviii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

ANTECEDENTES	1
1.1. Contexto	1
1.2. Justificación.....	2
1.3. Definición del Problema Central	5



CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

Análisis de Involucrados	6
2.1 Mapeo de involucrados	6
2.2 Matriz de análisis de involucrados	7

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

Problemas y Objetivos	8
3.1 Árbol de Problemas	8
3.2 Árbol de Objetivos	9

CAPÍTULO IV

MATRIZ DE ANÁLISIS

4.1 Matriz de Análisis de Alternativas	10
4.01.01. Tamaño de Proyecto.	10
4.01.02. Localización del Proyecto.....	11
4.01.03. Análisis Ambiental.....	12
4.2 Matriz de análisis del impacto de los Objetivos	13
4.3. Diagrama de Estrategias	15
4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	16

4.04.01. Revisión de Criterios para los indicadores	16
4.04.02 Selección de Indicadores	20
4.04.03 Medios de Verificación.....	24
4.04.04 Supuestos	28
4.04.05 Matriz de Marco Lógico	31

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

La Propuesta.....	35
5.1 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.....	35
5.2 Descripción de la Herramienta	36
5.02.01 Encuesta.....	37
5.02.02 Tabulación	38
5.02.03 Adobe Ilustrador Cs6.....	48
5.02.04 Adobe Photoshop CS6.....	48
5.02.05 Adobe Audition CS6:	48
5.02.06 Adobe Flash CC	48
5.02.07 Adobe Flash Player :.....	48
5.3 Formulación del proceso de aplicación	49
5.03.01. Planificación.	49
5.03.02 Propósito	49
5.03.03 Usuario.....	49
5.03.04 Herramientas	50
5.03.05 Desarrollo	51
5.03.06 Contenidos	51



5.03.07 Mapa de contenidos	53
5.4 Diseño de la interfaz	53
5.04.01 Imagen corporativa	54
5.04.02 Colores	55
5.04.03 Tipografía.....	56
5.04.04 Botones	56
5.04.05 Retículas.....	58
5.04.06 Producción	59
5.04.07 Programación Action Scrip 3.0.....	66
5.04.08 Navegación	61
5.04.09 Servicios.....	72
5.04.10 Marketing y Difusión.....	72

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO VI.....	75
Aspectos Administrativos.....	75
6.1 Recursos	75
6.2 Presupuestos	76
6.3 Cronograma	77



CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO VII.....	78
Conclusiones y recomendaciones	78
7.1 Conclusiones	78
7.2 Recomendaciones	79
Referencia Bibliografía.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T.....	5
Tabla 2: Análisis de involucrados	7
Tabla 3: Matriz de análisis del impacto	13
Tabla 4: Revisión de Criterios para los indicadores.....	16
Tabla 5: Selección de Indicadores.....	20
Tabla 6. Medios de verificación.....	24
Tabla 7. Supuestos	28
Tabla 8. Marco Lógico.....	31
Tabla 9 ¿Cree que la Dislexia (Lecto- escritura) es un problema insuperable?.....	38
Tabla 10 ¿Se sienten cómodos en el centro por?.....	39
Tabla 11. ¿Cree usted que al niño le facilitaría una aplicación digital como ayuda para desenvolverse mejor?	40
Tabla 12: ¿Qué actividades de su interés preferiría en la aplicación didáctica?	41

Tabla 13: ¿Cree que una aplicación didáctica sería un medio para ayudar al niño en la “lecto- escritura”?.....	42
Tabla 14: ¿Qué opina de la aplicación didáctica educativa para un niño?.....	43
Tabla 15: ¿Cuáles de las siguientes actividades le gustaría que contenga una aplicación didáctica?	44
Tabla 16: ¿En qué áreas es donde más se presentan los problemas de aprendizaje en el niño:	45
Tabla 17: ¿Cree que los niños lograrán una buena interacción con la aplicación?....	46
Tabla 18: ¿Cuál cree que son los orígenes de estos problemas de aprendizaje?.....	47
Tabla 19: Gastos operativos.....	76
Tabla 20: Aplicación del Proyecto.....	76
Tabla 21: Cronograma	77

ÍNDICES DE FIGURAS

Figura 1 Mapeo de involucrados.....	6
Figura 2: Árbol de problemas	8
Figura 3: Árbol de Objetivos.....	9
Figura 4: Acciones y Alternativas.....	10
Figura 5: Localización.....	11
Figura 6: Diagrama de estrategias.....	15
Figura 7: Pastel representativo pregunta 1	38
Figura 8 Pastel representativo pregunta 2	39
Figura 9 Pastel representativo pregunta 3	40
Figura 10: Pastel representativo pregunta 4	41
Figura 11: Pastel representativo pregunta 5	42
Figura 12: Pastel representativo pregunta 6	43
Figura 13: Pastel representativo pregunta 7	44
Figura 14 Pastel representativo pregunta 8	45
Figura 15 Pastel representativo pregunta 9	46
Figura 16: Pastel representativo pregunta 10	47

Figura 17: Mapa de contenidos	53
Figura 18 Retícula logotipo.....	55
Figura 19: Composición colores	55
Figura 20: Tamaño de botón navegación	56
Figura 21: Composición menú navegación.....	57
Figura 22: Retícula hoja de trabajo	58
Figura 23: Página de Inicio	59
Figura 24: Pagina Deletrea.....	60
Figura 25: Pagina de Lecturas.....	61
Figura 26: Pagina Colorea.....	62
Figura 27: Pagina Números.....	63
Figura 28: Pagina Abecedario	64
Figura 29: Pagina animales	65
Figura 30: Pagina Rompecabezas	66
Figura 31: Roll Up	73
Figura 32: Empaque.....	74

RESUMEN

El presente proyecto está enfocado en diseñar una aplicación didáctica la cual tiene como objetivo plantear una herramienta con actividades dinámicas que pueda servir de ayuda en el aprendizaje del Centro Psicopedagógico "La Rayuela".

Basándose en la información investigativa se pudo contemplar que los niños con problemas de lecto- escritura tienen dificultades para poder desenvolverse normalmente en su diario vivir educativo, por lo que la creación de la aplicación didáctica, se basada en las principales necesidades, que tiene como objetivo implementar actividades lúdicas diferenciando lo tradicional de la tecnológico acoplándose a los nuevos tiempos , una aplicación didáctica hoy en día es la mejor herramienta comunicacional observada de manera visual y auditiva para lograr una mejorada concentración en el aprendizaje .

Sonidos, imágenes videos juegos son métodos por los cuales los niños se distraen o interesan y que mejor manera de agrupar todos los elementos en una herramienta dinámica como la aplicación didáctica para Pc o Mac os, es diseñada específicamente con actividades coloridas sonidos acordes al niño para que pueda diferenciar letra por letra, palabra por palabra el lenguaje y escritura de los textos planteados en cada una de las actividades creadas de manera digital, multimedia logrando una fácil navegación en la que se puede innovar día tras día.

ABSTRACT

This project is focused on designing an educational application which aims to raise a tool with dynamic activities that can assist in learning Psicopedagógico Center "La Rayuela".

Based on the research information could contemplate that children with reading and writing have difficulties to function normally in their daily life education, so the creation of didactic application, based on the primary needs, which aims implement recreational activities differing from the traditional technology being coupled to the new times, an educational app today is the best communication tool observed visual and auditory way to achieve an improved focus on learning.

Sounds, images, video games are methods by which children are distracted or interest and what better way to group all elements in a dynamic tool as didactic application for PC or Mac os, is designed specifically with colorful activities sounds keeping the child for that can differentiate letter by letter, word by word the language and writing of the texts proposed in each of the activities created digitally, making multimedia easy navigation which can innovate every day.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como principal propósito lograr establecer una herramienta de ayuda en el Centro Psicopedagógico la Rayuela, con actividades funcionales 100% prácticas que ayuden en su visualización, concentración y en su desarrollo educacional.

Implementar funciones multimedia en manera de entretenimiento para lograr una mejor interacción con gráficos, sonidos, juegos educativos textos interactivos que pueda ser útil al momento de educar al niño, pudiendo tener una gran acogida, para que pueda seguir desarrollándose día a día alimentándose con distinto material de apoyo, sirviendo de ayuda las actividades diseñadas en la aplicación didáctica DELETREO, que cada una de ellas cuenta con distintos diseños e interacción dinámica.

Para que pueda ser de su utilización, repetición y visualización de las palabras, letras, sonidos específicamente diseñados para que reconozcan y memoricen los problemas en que más concurren en los niños, pudiendo desenvolverse poco a poco por sí mismo para obtener como resultado una autoeducación simple de fácil manejo.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.1 Contexto

“Etimológicamente, se puede aplicar el término dislexia a cualquier trastorno, dificultad o alteración en la lectura. Esta alteración puede producirse antes de que el sujeto haya adquirido la competencia lectora o después de adquirirla.

Podemos definirla como: “El problema para aprender a leer que presentan algunos niños y niñas, con un coeficiente intelectual normal y sin la presencia de otros problemas físicos o psicológicos que puedan explicar las dificultades”. Aunque la Organización Mundial de la Salud (OMS) la define como “desorden específico de la lectura”.

Yolanda Cervantes. (2015). Dislexia. 2016, de Blogspot Sitio web: <http://yoli-daisy-mabel-nalle.blogspot.com/2015/11/dislexia.html>

El procesamiento léxico que se encuentran las mayores diferencias entre los niños disléxicos y los que no, existen casos de dificultades por incapacidad para hacer uso de la ruta fonológica, la ruta visual, y terceros por dificultades en ambas rutas, lo cual obliga ser tratado de manera efectiva para poder corregir su mayoría en el tiempo adecuado para lo cual no tenga problemas de formación educativa.

Por ello el Centro Psicopedagógico la Rayuela fue fundada en el año 2000 por el Magister César León Torres comprometiéndose con el cambio socioeducativo, que brinda apoyo psicopedagógico y formación a niños/as adolescentes de aprendizaje generando espacio a la solidaridad, respeto, diversidad, equidad proponiendo ambientes de enseñanza en manos de profesionales que ayuden a diagnosticar a tiempo los problemas de aprendizaje, estableciendo una organización reconocida a nivel local, con infraestructura acorde, que

propone servicios de óptima índole en proyectos de recuperación psicopedagógica en el desarrollo integral del ser humano.

La meta es poder establecer una actividad alterna que pueda ser resultante de los mismos problemas que se observan en los niños disléxicos, desarrollando una aplicación que pueda ser de su ayuda para impartir la enseñanza de manera diferente basándose en el principal problema el cual es la lecto-escritura para analizar su comprensión y concentración para observar su progreso ,logrando a futuro un desenvolvimiento educativo normal adjudicando el apoyo de los docentes y padres en general, para establecer una mejor comunicación entre los individuos tanto el niño como el docente resulten conformes en los avances a realizarse según la evolución que se observe en el niño disléxico ya que el conocimiento de la lengua hablada y escrita solo se logra a través de oír y mirar con atención.

1.2 Justificación

En la actualidad existen factores que califican al niño disléxico como incapacidad especial por parte de la ciudadanía, ya que no existe una fuente clara para informar sobre las capacidades de este problema y el trato con el cual se debe proceder para poder ayudar al niño disléxico.

Es de mucha importancia en el entorno donde se encuentra inmerso, exista la necesidad de centros que traten problemas de dislexia especialmente la lecto –escritura, ya que dificultades de la mala comprensión, muchas veces existen casos en los que los niños son los más afectados tanto en su desenvolviendo académico como en su estimulación ,comprensión, concentración y reflexión en lo que se está leyendo o escribiendo, es por ello que se hace énfasis esta problemática, que con una buena instrucción y aplicación de actividades diferentes de la lectura, escritura se podrá formar niños que puedan tener un

desarrollo dentro del ámbito educativo para poder superar los diversos aspectos y actividades desarrolladas dentro de la sociedad.

Los niños que lo presentan se debe por la baja comprensión lectora y entendimiento de las diversas áreas en las que puedan desarrollarse con normalidad lo que afecta el proceso de aprendizaje acarreando múltiples consecuencias en el ambiente educativo, por ello se implementará una doctrina de ayuda que posteriormente se enfocará en niños con problemas de lecto-escritura para mejorar el nivel de comprensión lectora, ayudando a tener una mejor concentración, memorización y visualización.

En la educación es importante tener en cuenta actividades pedagógicas apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación que les permitan a los niños a superarse de forma práctica, dinámica y significativa sus dificultades de comprensión por medios de aplicaciones didácticas, por ello este proyecto va encaminado a fortalecer la dimensión de entendimiento y concentración en niños con problemas de lecto-escritura de forma visual por lo que actualmente la enseñanza avanza con rapidez pero para los niños que tienen problemas les resulta complicado seguir desarrollándose.

Por consiguiente es fundamental considerar implementar un nuevo procedimiento de enseñanza para la comprensión, que facilite el análisis, argumentación e interpretación de textos e ilustraciones interactivas permitiendo la motivación por la adquisición de una aplicación didáctica que pueda ser un soporte adicional para mejorar la calidad de vida de los niños sobre todo un buen ambiente en que se puedan entender la sociedad en general encaminándose más a la educación y sobre todo evolucionar métodos que sean útiles para enfocarse en niños con problemas lingüísticos que servirán para contribuir con una mejor vivir de cada uno.

Es completamente importante que los niños cuenten con textos que llamen su atención visualmente y a la misma vez que puedan interactuar con aquello; es por esto que se debe generar estrategias metodológicas que conlleven a desarrollar las capacidades audiovisuales y de concentración, con las que cuenta el ser humano y poco a poco superar el problema ocasionado en los niños, mediante la aplicación didáctica implementándose recursos necesarios para conformarla.

El diseño de la aplicación didáctica podrá ser la actividad fundamental para conseguir las objetivos mencionadas anteriormente, que generan en el niño innovación, destrezas, concentración y el padre o docente le permite cambiar el método tradicional de enseñanza por uno mucho más dinámico a gusto del niño, que pueda servir para poder tener una mayor concentración acorde con la tendencia, apropiándose de la tecnología, de la información y la comunicación utilizando recurso diversos como es el diseño dinámico con actividades de recordación, entendimiento, ayudando en la enseñanza y desarrollo de los niños con problemas de dislexia. Al mencionar procedimiento de enseñanza se establece un reto que supone integrar en un solo proyecto las relaciones existentes entre la aplicación, aprendizaje y contenido.

Por ello resulta favorables para los niños que la necesitan y a su misma vez aportar con una disciplina de enseñanza en la educación con materiales didácticos que puedan brindan la oportunidad a niños con problemas de dislexia a ser creativos, analíticos, recursivos, reflexivos y autónomos en su aprendizaje logrando una transformación en la que interviene la aportación con el país, basándose en la elaboración de bienes que dependan del conocimiento o del talento humano que ayudan para el mejoramiento en la educación con posibilidades a ser desarrolladas con principios basados en experiencia, logrando así buscar el apoyo del país para seguir innovando mutuamente.

1.3 Definición del Problema Central (Matriz T)

Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Material didáctico anticuado para su Desarrollo.	Niños con problemas de lecto-escritura				Desarrollo de una aplicación didáctica para mejorar la calidad de vida de los niños con dislexia.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Implementación de materiales didácticos actualizados.	4	5	5	4	Inadecuados materiales didácticos.
Modernizar los materiales Didácticos.	3	4	4	2	Materiales didácticos Obsoletos.
Prorrogar las terapias por más tiempo con actividades digitales.	1	2	3	2	Terapias reducidas a tiempos cortos.
Persuadir actividades Interesantes con nuevas actividades .	2	4	4	3	Desinterés de los niños al utilizar los materiales didácticos anticuados.
Remodelación e Implementación de materiales didácticos Tecnológicos.	1	3	4	2	Infraestructura de sitio y materiales arcaicos.

Tabla N: 1 Definición del Problema Central (Matriz T)

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

CAPITULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.1 Mapeo de Involucrados

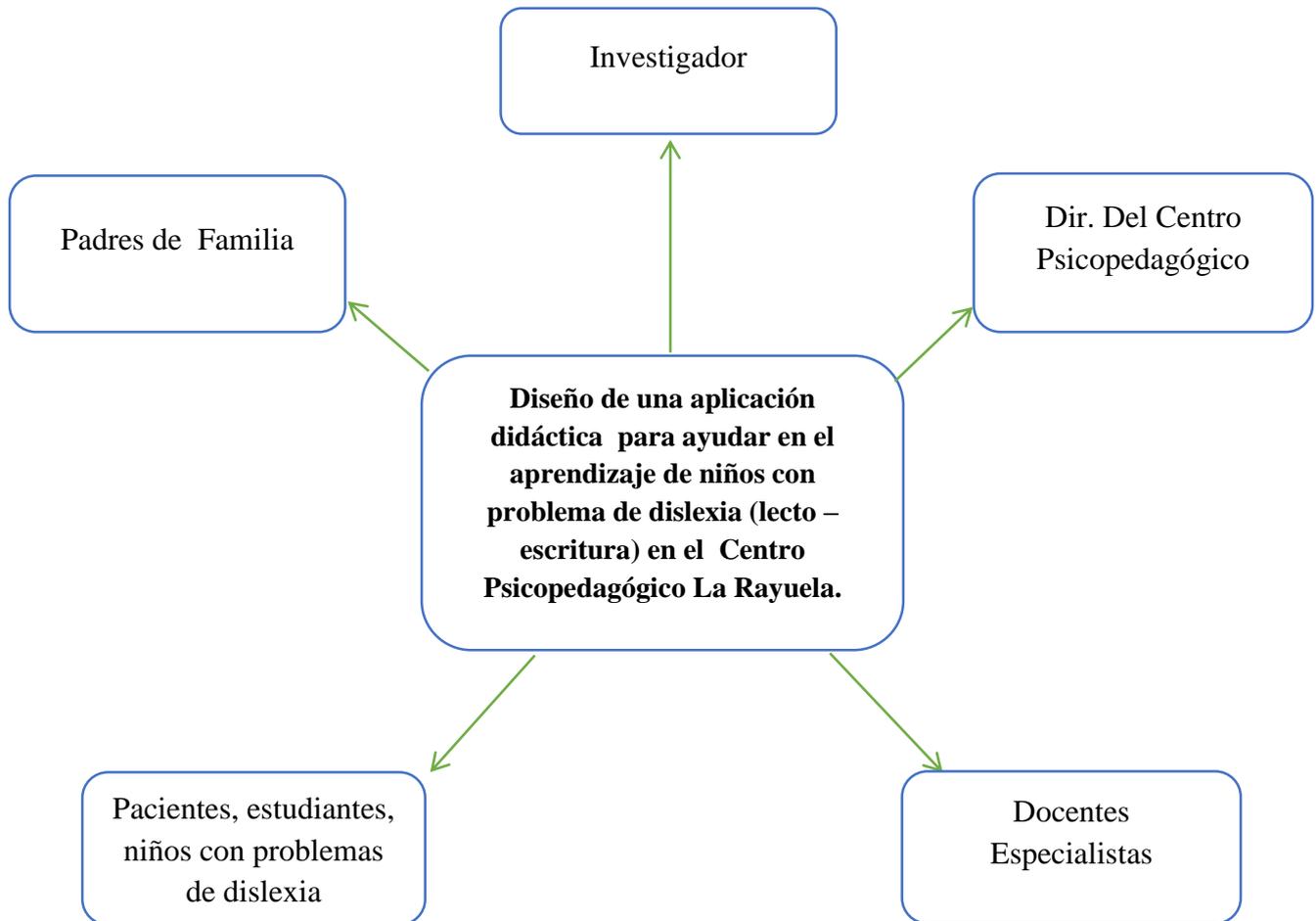


Figura N: 1 Mapa de Involucrados

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

2.2 Matriz de Análisis de Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos Mandatos	Interés sobre el Proyecto	Conflictos
Investigador	Mejorar la forma en que desarrollan las Terapias	No existen aplicaciones Innovadoras	Tecnologías innovadoras	Diseño de una Aplicación didáctica como ayuda requerida	La no asignación de recursos tecnológicos para ejecutar el proyecto
Dir. Del Centro Psicopedagógico	No existen materiales didácticos adecuados	Pacientes no atraídos por los materiales didácticos existentes.	Permisos para poder desarrollar la aplicación didáctica	Mejorar el ambiente laboral entre docentes y pacientes con la aplicación.	Escasa información requerida para desarrollar el proyecto
Docentes especialistas	No cuentan con materiales acordes	Dificultad al cambiar los métodos de enseñanzas	Facilidades para interactuar	Establecer herramientas alternas para su enseñanza.	Carencia de equipos para trabajar con todos los niños.
Pacientes, estudiantes, niños con problemas de dislexia	Desinterés en la forma de aprendizaje	Desconocimiento para practicar con nuevas herramientas	Recolección de Información	Capacitaciones con nuevos materiales y actividades didácticas, animadas	Desinterés de ciertas actividades que contenga la aplicación
Padres de Familia	Inadecuada Formación del niño, estudiante	Tratamientos impartidos pocos Agradables	Información	Desarrollo de la aplicación didáctica	La no aceptación de la aplicación didáctica

Tabla N: 2 Matriz de Análisis de Involucrados

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

CAPITULO III

PROBLEMAS Y CONFLICTOS

3.1 Árbol de Problemas

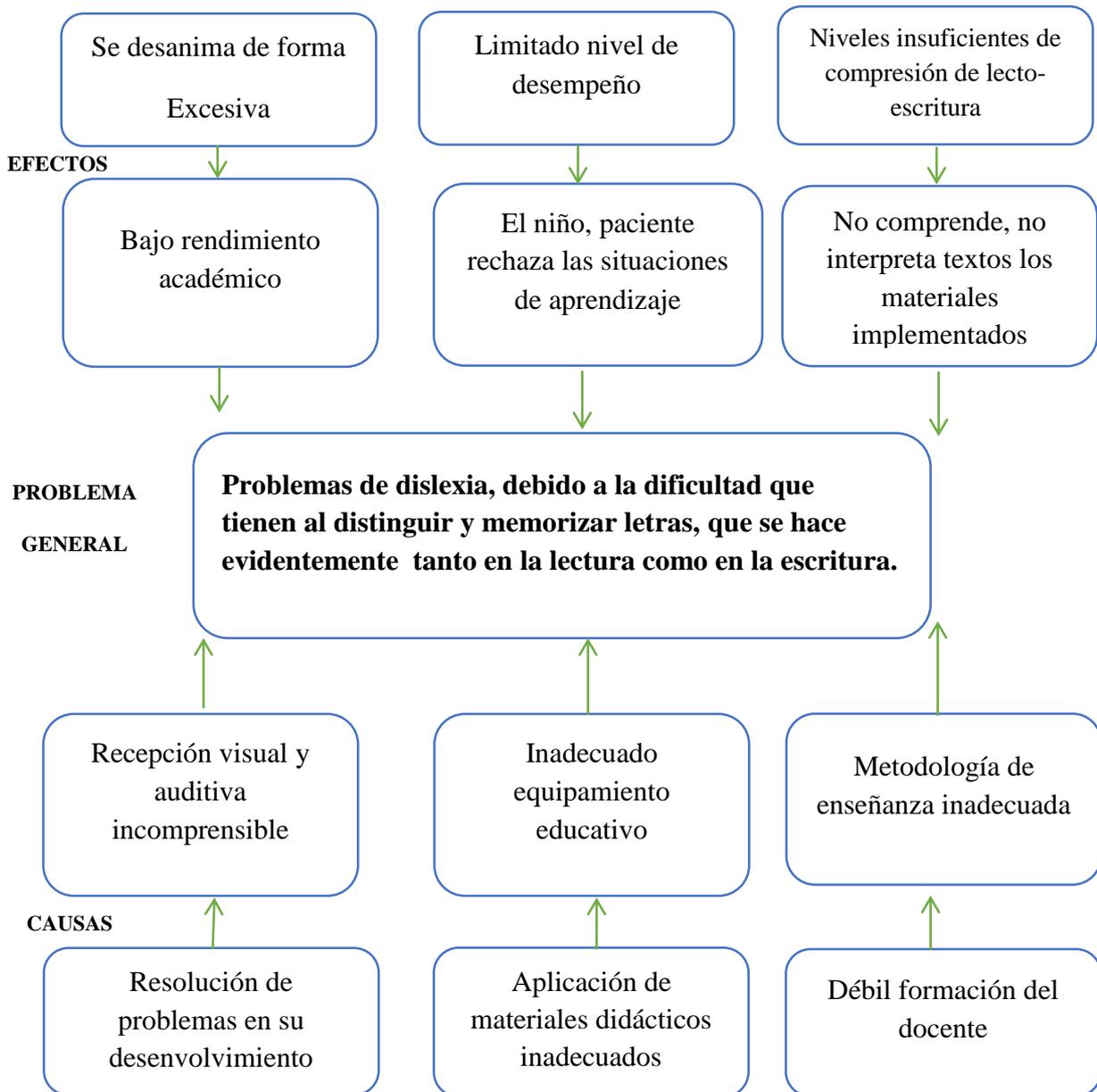


Figura N: 2 Árbol de Problemas

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

3.2 Árbol de Objetivos

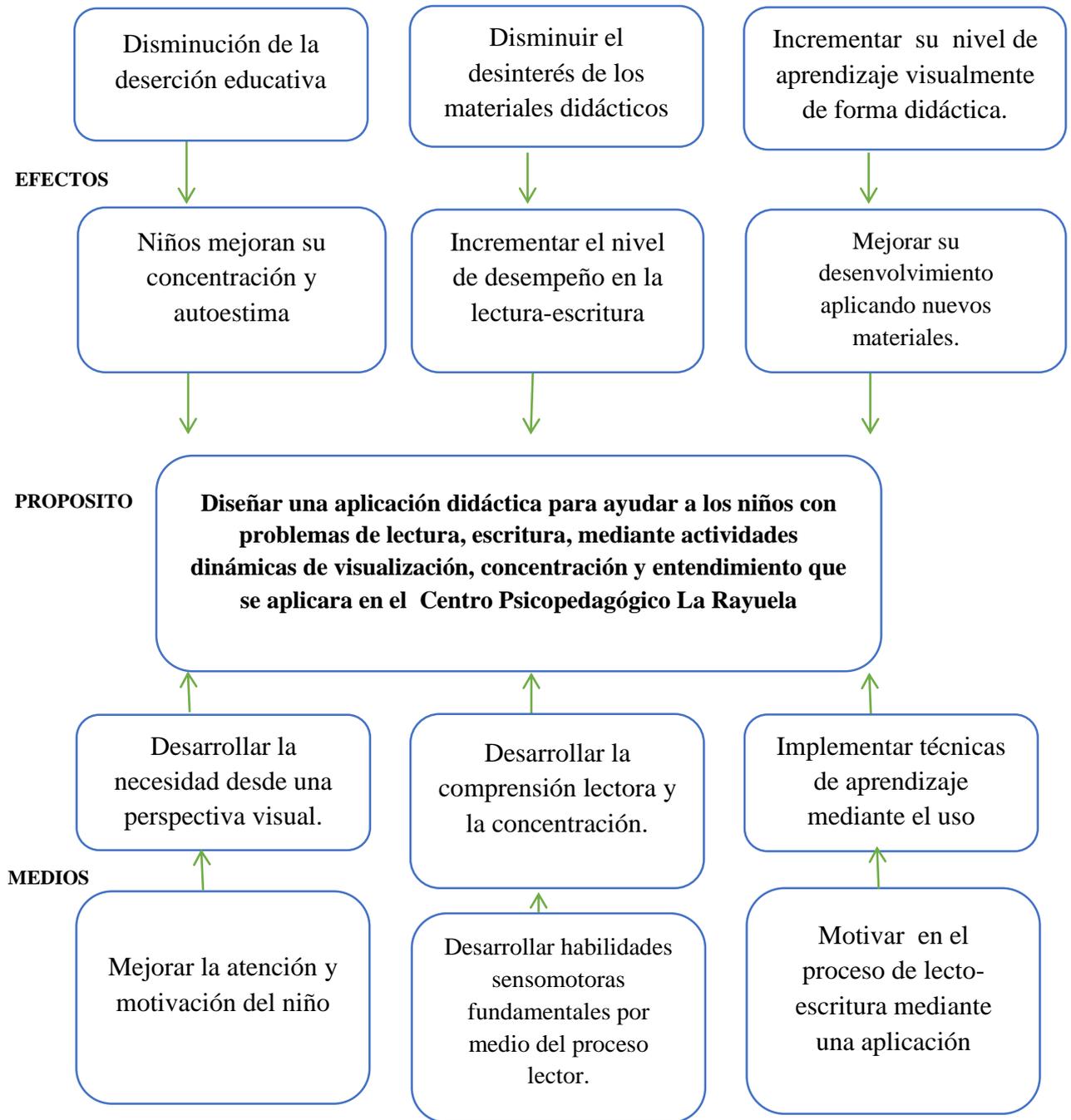


Figura N: 3 Árbol de Objetivos

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.1 Matriz de Análisis de Alternativas

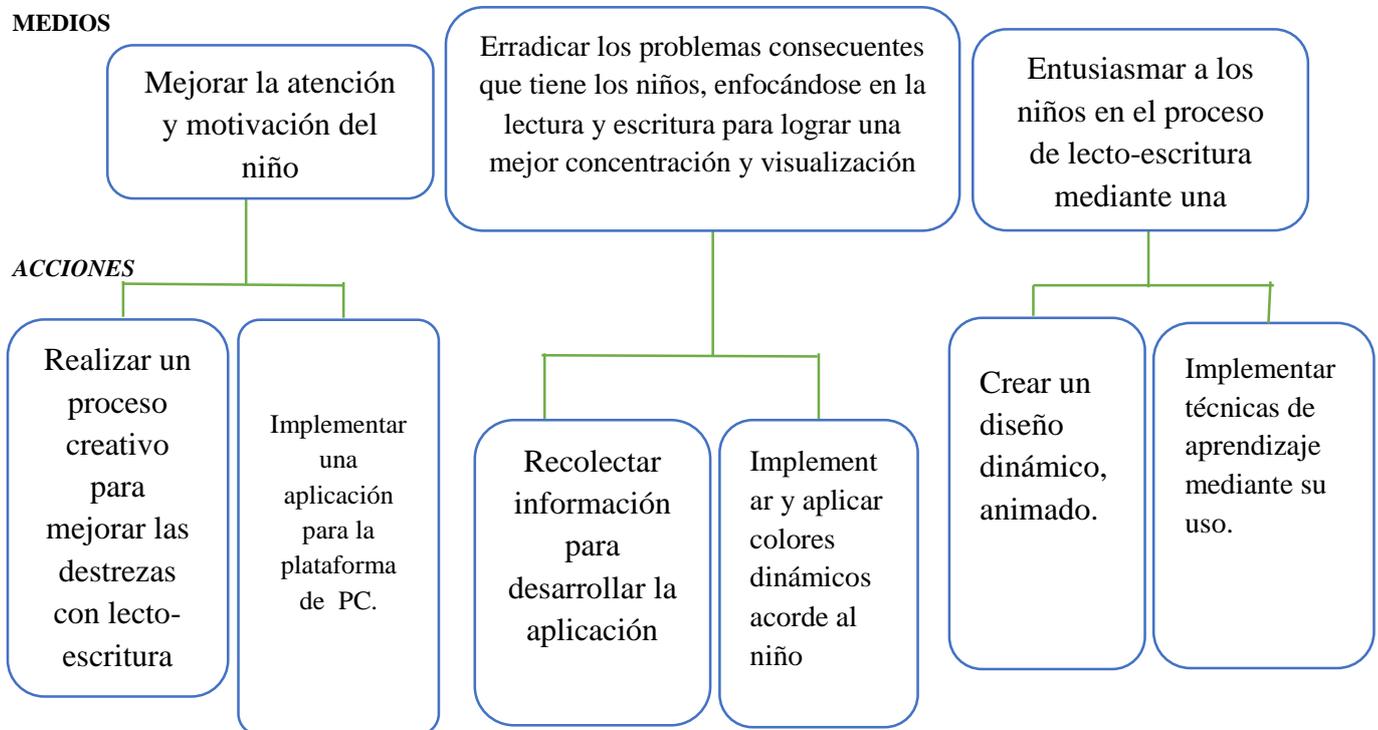


Figura N: 4 Matriz de Análisis de Alternativas

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.01.01 Tamaño del Proyecto

El grupo objetivo al cual está dirigido este proyecto es a los niños con problemas de dislexia (lecto-escritura) en el Centro Psicopedagógico la Rayuela ubicado en la parroquia de Carcelén Alto en el sector Norte de la ciudad de Quito, mediante este proyecto se pretende ayudar en las terapias de enseñanza en los niños con problemas de Dislexia.

Se enfocará en su principal grupo objetivo que es niños con problemas Lecto-escritura, desarrollando actividades didácticas que ayudaran a mejorar poco a poco su visualización, concentración y escritura.

La población finita que está inmersa en este proyecto es de 40 personas que comprende Centro Psicopedagógico la Rayuela ubicado en el Norte de la ciudad de Quito.

Teniendo como base general el tamaño de personas observadas es de 35 pacientes que conforman el Centro Psicopedagógico la Rayuela que será tomado en cuenta para la realización de este proyecto investigativo.

4.01.02 Localización del Proyecto

El proyecto se desarrollara en el Centro Psicopedagógico la Rayuela ubicado en la parroquia de Carcelén en el Norte de la ciudad de Quito.

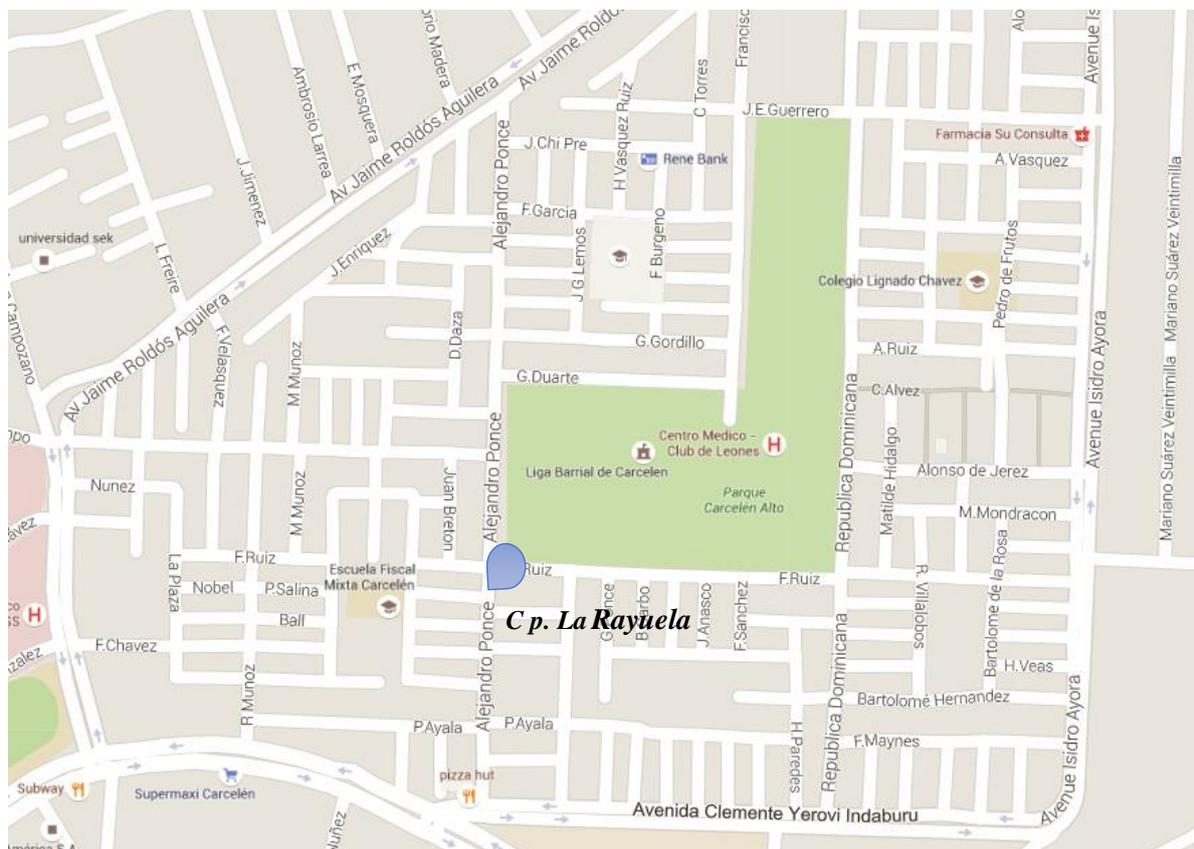


Figura N: 5 Localización del Proyecto

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.01.03 Análisis Ambiental

Este proyecto estará enfocado al cuidado de la naturaleza sin duda es un factor importante el ecosistema que como sabemos es parte importante de la vida de cada uno, si cuidamos como vivimos de seguro tendremos una vida excelente cuidemos lo que hace parte importante de nosotros y a la misma vez poder vivir en armonía con el medio ambiente; es por ello que al elaborar una aplicación didáctica no habrá el contacto directo hacia la contaminación del medio ambiente ya que será un medio digital didáctico y el impacto que tendrá será únicamente mínimo, ya que elegir ayudar no será solo por el desarrollo tecnológico, también por el crecimiento económico, enfocándose al mejoramiento de la calidad de vida de las mismas con responsabilidad, honestidad y sinceridad serán factores de soporte que ayudaran mucho a realizar dicho proyecto, el involucrarse plenamente ayudara también como ser humano a mejorar el impacto con el ambiente de forma minuciosa.

• Impacto Negativo

El diseño de la aplicación didáctica en sí no tiene directamente afectación con el impacto ambiental pero, al momento de sus impresión de lo que es el CD con su respectivo empaque afectan el medio ambiente, así como también para que sea impreso en papel tenemos desgaste ambiental en bosques por la tala, también los CD's serán material contaminante y toxico se no se recicla adecuadamente lo cual genera un impacto ambiental negativo.

• Impacto Positivo

Es por esto que el tema de la elaboración de una aplicación didáctica es esencial en el ámbito tecnológico ayudando a realizar un trabajo adecuado, generando una competencia en base de conocimientos y experiencias vividas tratando de no dañar en lo mínimo, la convivencia con el medio ambiente.

4.2 Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos

Objetivos	Impacto Sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	5	5	4	5	4	23	Alto
Desarrollar la comprensión lectora y la concentración.	5	4	4	5	4	22	Alto
Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso.	5	5	4	5	5	24	Alto
Mejorar la atención y motivación del niño	5	4	4	5	5	23	Alto
Aplicación de materiales didácticos inadecuados	5	4	4	4	4	21	Alto

Desarrollar habilidades sensoriomotoras fundamentales por medio del proceso	5	5	4	5	5	24	Alto
Desarrollar habilidades entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una Aplicación	5	5	5	5	5	25	Alto

Tabla N: 3 Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.3 Diagrama de Estrategias

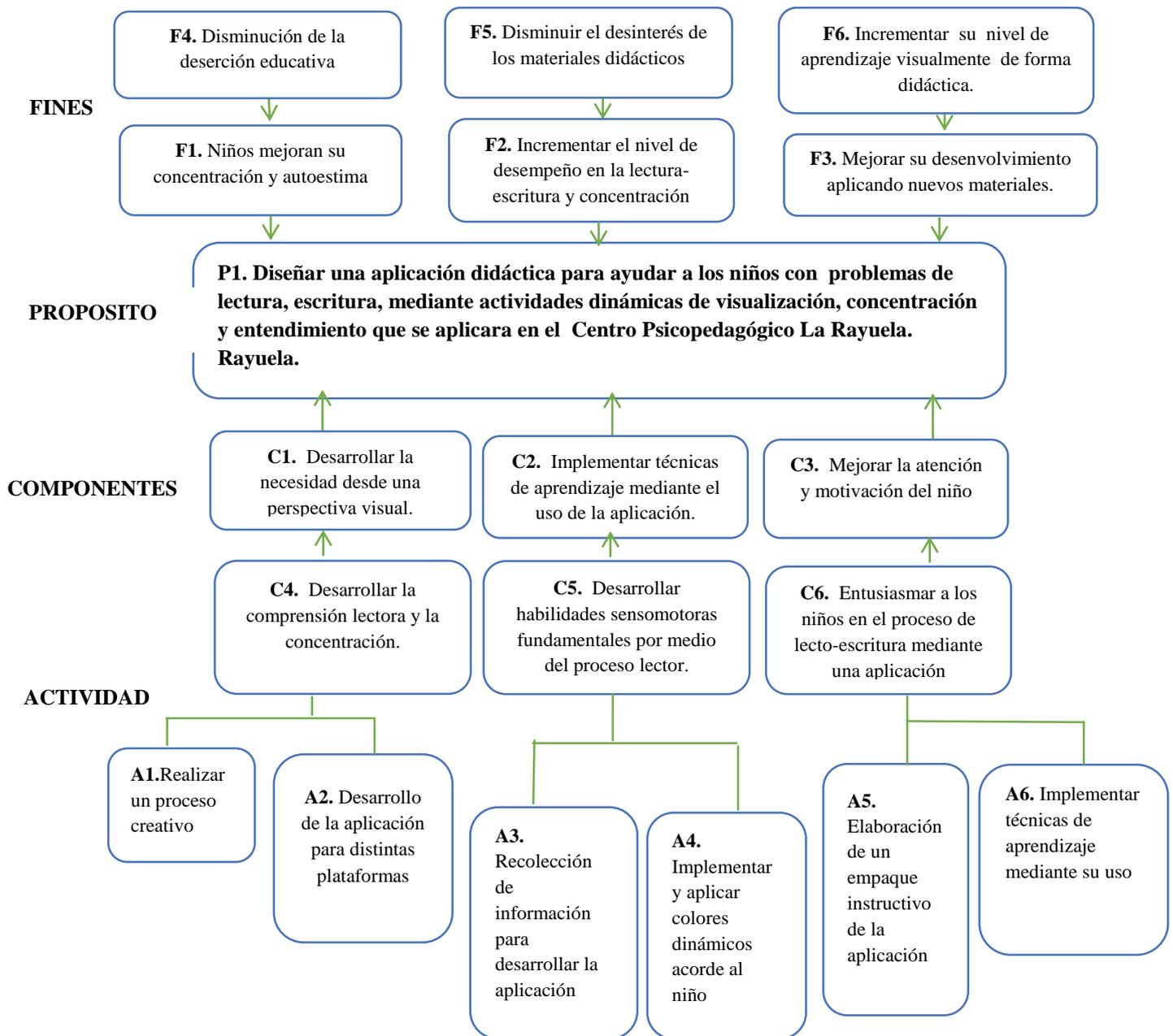


Figura N: 6 Diagrama de Estrategias

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los Criterios para los indicadores

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	META				
			CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
NIVEL	F1. Niños mejoran su concentración y autoestima	30% de pacientes desarrollan su concentración	30	Alta	6 Meses	Quito	Pacientes
	F2. Incrementar el nivel de desempeño en la lectura, escritura y concentración	60% de las niños ,estudiantes, pacientes mejoran en su lectura y escritura	40	Alta	6 Meses	Quito	Niños, estudiantes pacientes
	F3. Mejorar su desenvolvimiento aplicando nuevos materiales	80% de Niños desarrollan el aprendizaje de manera adecuada	35	Alta	6 Meses	Quito	Pacientes
	F4. Disminución de la deserción Educativa	20% de los niños tienen un mayor interés en el método educativo	20	Media	6 Meses	Quito	Estudiantes, Niños
	F5. Disminuir el desinterés de los materiales didácticos	30% de los pacientes tienen mayor interés sobre el material didáctico	25	Media	6 Meses	Quito	Pacientes

	F6. Incrementar su nivel de aprendizaje visualmente de Forma didáctica.	30% de las niños ,estudiantes, pacientes mantienen un buen nivel de aprendizaje	25	Media	6 Meses	Quito	Niños, estudiantes pacientes
PROPOSITO	P1. Diseñar una aplicación didáctica para ayudar a los niños con problemas de lectura, escritura, mediante actividades dinámicas de visualización, concentración y entendimiento que se aplicara en el Centro Psicopedagógico La Rayuela.	Utilización de la aplicación en el 100% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela.	45	Alta	6 Meses	Quito	Niños
COMPONENTES	C1. Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	40% de los pacientes interactúan con la aplicación	15	Media	4 Meses	Quito	Pacientes
	C2. Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso de la aplicación.	50% Niños desarrolla las actividades de la aplicación.	20	Media	4 Meses	Quito	Niños

ACTIVIDADES	C3. Mejorar la atención y la motivación del niño	60% Niños logran desenvolverse individualmente	25	Media	6 Meses	Quito	Niños
	C4. Desarrollar la comprensión lectora y su concentración.	50% de los pacientes tienen mayor confianza	20	Medio	6 Meses	Quito	Pacientes
	C5. Desarrollar habilidades sensoriomotoras fundamentales por medio del proceso lector.	60% de las pacientes logran un mayor conocimiento sobre las actividades de la aplicación	25	Alta	3 Meses	Quito	Pacientes
	C6. Entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una aplicación	70% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela implementarán actividades dinámicas con la aplicación	40	Alta	6 Meses	Quito	Niños
	A1. Realizar un proceso creativo	100% de los docentes incrementan actividades recreativas con la aplicación	45	Alta	6 Meses	Quito	Docentes
	A2. Desarrollo de la aplicación para distintas plataformas	100% Centro Psicopedagógico implementará la aplicación en las terapias	45	Alta	3 Meses	Quito	Centro Psicopedagógico

	<p>A3. Recolección de información para desarrollar la aplicación</p>	<p>100% del centro logra la aceptación sobre la aplicación didáctica.</p>	<p>45</p>	<p>Alta</p>	<p>4 Meses</p>	<p>Quito</p>	<p>Centro Psicopedagógico</p>
	<p>A4. Implementar y aplicar colores dinámicos acorde al niño</p>	<p>50% de los niños estarán conforme al momento de tener contacto con la aplicación</p>	<p>20</p>	<p>Media</p>	<p>6 Meses</p>	<p>Quito</p>	<p>Niños</p>
	<p>A5. Elaboración de un manual instructivo de la aplicación</p>	<p>100% de docentes impartirá actividades creativas con la aplicación</p>	<p>45</p>	<p>Alta</p>	<p>3 Meses</p>	<p>Quito</p>	<p>Docentes</p>
	<p>A6. Implementar técnicas de aprendizaje mediante su uso</p>	<p>80 % de los padres toman interés sobre la aplicación para el niño.</p>	<p>45</p>	<p>Alta</p>	<p>3 Meses</p>	<p>Quito</p>	<p>Padres de familia</p>

Tabla # 4 Revisión de los Criterios para los indicadores

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.04.02 Selección de Indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	CLASIFICACIÓN DE INDICADORES					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	F1. Niños mejoran su concentración y autoestima	30% de pacientes desarrollan su concentración	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
	F2. Incrementar el nivel de desempeño en la lectura-escritura y concentración	60% de las niños ,estudiantes, pacientes mejoran en su lectura y escritura	SI	NO	NO	SI	SI	3	SI
	F3. Mejorar su desenvolvimiento aplicando nuevos materiales.	80% de pacientes desarrollan su forma de aprendizaje	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
	F4. Disminución de la deserción educativa	20% de los niños tienen un mayor interés en el método educativo	SI	NO	SI	SI	SI	4	SI
	F5. Disminuir el desinterés de los materiales didácticos	30% de los pacientes tienen mayor interés sobre el material didáctico	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
	F6. incrementar su nivel de aprendizaje visualmente de Forma didáctica.	30% de las niños ,estudiantes, pacientes mantienen un buen nivel de aprendizaje	SI	NO	SI	SI	SI	4	SI

PROPOSITO	P1. Diseñar una aplicación didáctica para ayudar a los niños con problemas de lectura, escritura, mediante actividades dinámicas de visualización, concentración y entendimiento que se aplicara en el Centro Psicopedagógico La Rayuela.	Utilización de la aplicación en el 60% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela. Rayuela.	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
COMPONENTES	C1. Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	40% de los pacientes interactúan con la aplicación	SI	SI	NO	NO	SI	3	SI
	C2. Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso de la aplicación.	50% Niños desarrolla las actividades de la aplicación.	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
	C3. Mejorar la atención y la motivación del niño	60% Niños logran desenvolverse individualmente	SI	SI	NO	NO	SI	3	SI

	C4. Desarrollar la comprensión lectora y su concentración.	50% de los pacientes tienen mayor confianza	SI	NO	SI	NO	SI	3	SI
	C5. Desarrollar habilidades sensoriomotoras fundamentales por medio del proceso lector.	60% de las pacientes logran un mayor conocimiento sobre las actividades de la aplicación	SI	NO	SI	NO	SI	3	SI
	C6. Entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una aplicación	70% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela implementaran actividades dinámicas con la aplicación	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
ACTIVIDADES	A1. Realizar un proceso creativo	100% de los docentes incrementan actividades recreativas con la aplicación	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A2 Desarrollo de la aplicación para Plataformas.	100% Centro Psicopedagógico implementará la aplicación en las terapias	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A3. Recolección de información para desarrollar la aplicación	100% del centro logra la aceptación sobre la aplicación didáctica.	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A4. Implementar y aplicar colores dinámicos acorde al niño	50% de los niños estarán conforme al momento de tener contacto con la aplicación	SI	NO	NO	SI	SI	3	SI

A5. Elaboración de un manual instructivo de la aplicación	100% de docentes impartirá actividades creativas con la aplicación	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
A6. Implementar técnicas de aprendizaje mediante su uso	100% de los padres toman interés sobre la aplicación para el niño.	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI

Tabla # 5 Selección de Indicadores

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuente de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FIN	F1. Niños mejoran su concentración y autoestima	30% de pacientes desarrollan su concentración	Primaria	observación	Verificación	3 Meses	Investigador
	F2. Incrementar el nivel de desempeño en la lectura-escritura y concentración	60% de los niños, estudiantes, pacientes mejoran en su lectura y escritura	Primaria	Observación	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador
	F3. Mejorar su desenvolvimiento aplicando nuevos materiales.	80% de pacientes desarrollan su forma de aprendizaje	Primaria	Encuesta	Simple verificación Observación	3 Meses	Investigador
	F4. Disminución de la deserción educativa	20% de los niños tienen un mayor interés en el método educativo	Primario	Simple verificación Observación	Simple Verificación	3 Meses	Investigador
	F5. Disminuir el desinterés de los materiales didácticos	30% de los pacientes tienen mayor interés sobre el material didáctico	Secundario	Simple verificación Observación	Análisis Estadístico	2 Meses	Investigador

	F6. incrementar su nivel de aprendizaje visualmente de Forma didáctica.	30% de los niños ,estudiantes, pacientes mantienen un buen nivel de aprendizaje	Primario	Encuesta	Simple Verificación	2 Meses	Investigador
PROPOSITO	P1. Diseñar una aplicación didáctica para ayudar a los niños con problemas de lectura, escritura, mediante actividades dinámicas de visualización, concentración y entendimiento que se aplicara en el Centro Psicopedagógico La Rayuela.	Utilización de la aplicación en el 60% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela.	Primario	Recopilación de datos	Simple verificación Observación	3 Meses	Investigador
COMPONENTES	C1. Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	40% de los pacientes interactúan con la aplicación	Secundario	Observación	Análisis Estadístico	1 Meses	Investigador

C2. Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso de la aplicación.	50% Niños desarrolla las actividades de la aplicación.	Primario	Encuesta	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador
C3. Mejorar la atención y la motivación del niño	60% Niños logran desenvolverse individualmente	Secundario	Observación	Simple verificación	3 Meses	Investigador
C4. Desarrollar la comprensión lectora y su concentración.	50% de los pacientes tienen mayor confianza	Primario	Observación	Simple verificación	2 Meses	Investigador
C5. Desarrollar habilidades sensomotoras fundamentales por medio del proceso lector.	60% de las pacientes logran un mayor conocimiento sobre las actividades de la aplicación	Secundario	Observación	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador
C6. Entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una aplicación	70% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela implementaran actividades dinámicas con la aplicación	Primario	Recopilación de datos	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador

ACTIVIDADES	A1. Realizar un proceso creativo	100% de los docentes incrementan actividades recreativas con la aplicación	Secundario	Encuesta	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador
	A2 Desarrollo de la aplicación para Plataformas.	100% Centro Psicopedagógico implementará la aplicación en las terapias	Secundario	Encuesta	Simple Verificación	1 Meses	Investigador
	A3. Recolección de información para desarrollar la aplicación	100% del centro logra la aceptación sobre la aplicación didáctica.	Secundario	Recopilación de datos	Análisis Estadístico	3 Meses	Investigador
	A4. Implementar y aplicar colores dinámicos acorde al niño.	50% de los niños estarán conforme al momento de tener contacto con la aplicación	Secundario	Recopilación de datos	Simple Verificación	1 Meses	Investigador
	A5. Elaboración de un manual instructivo de la aplicación	100% de docentes impartirá actividades creativas con la aplicación	Secundario	Recopilación de datos	Simple Verificación	1 Meses	Investigador

A6. Implementar técnicas de aprendizaje mediante su uso	100% de los padres toman interés sobre la aplicación para el niño.	Primario	Recopilación de datos	Simple Verificación	3 Meses	Investigador
--	--	----------	-----------------------	---------------------	---------	--------------

Tabla # 6 Medios de Verificación

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.04.04 Supuestos

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FACTORES DE RIESGO				
			FINANCIERO	POLITICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
FIN	F1. Niños mejoran su concentración y autoestima	Escases de materiales didácticos	X				
	F2. Incrementar el nivel de desempeño en la lectura-escritura y concentración	Falta de interés para desenvolverse	X				
	F3. Mejorar su desenvolvimiento aplicando nuevos materiales.	Falta de aceptación por parte de la sociedad	X				

	F4. Disminución de la deserción Educativa	Fala de interés por aprender	X		x		
	F5. Disminuir el desinterés de los materiales didácticos	Escases de materiales tecnológicos	X				
	F6. Incrementar su nivel de aprendizaje visualmente de Forma didáctica.	Falta de materiales audiovisuales	X		x		
PROPOSITO	P1. Diseñar una aplicación didáctica para ayudar a los niños con problemas de lectura, escritura, mediante actividades dinámicas de visualización, concentración y entendimiento que se aplicara en el Centro Psicopedagógico La Rayuela. Rayuela.	Falta información para poder implementar actividades audiovisuales en las terapias.	X		x		
COMPONENTES	C1. Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	Falta de herramientas y recursos para las terapias			x		
	C2. Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso de la aplicación.	Desconocimiento de nuevos materiales			x		

	C3. Mejorar la atención y la motivación del niño	Desinterés por aplicar nuevas actividades de enseñanza	X				
	C4. Desarrollar la comprensión lectora y su concentración.	Falta de recursos	X				
	C5. Desarrollar habilidades sensomotoras fundamentales por medio del proceso lector.	Tiempo escaso para poder culminar los tratamientos del niño	X				
	C6. Entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una aplicación	Falta de atención y desinterés por parte de los padres de familia			x		
ACTIVIDADES	A1. Realizar un proceso creativo	Escasa información para poder implementar actividades	x				
	A2 Desarrollo de la aplicación para Plataformas.	Escasa información y herramientas	x				
	A3. Recolección de información para desarrollar la aplicación	Falta de interés por conocer los beneficios de la aplicación			x		

A4. Implementar y aplicar colores dinámicos acorde al niño	Falta de información por parte de los niños			x		
A5. Elaboración de un manual instructivo de la aplicación	Escaso conocimiento de las actividades			x		
A6. Implementar técnicas de aprendizaje mediante su uso	Falta de interés por parte de las docentes.	x				

Tabla # 7 Supuestos

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

4.04.05 Matriz Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	INDICADORES
F1. Niños mejoran su concentración y autoestima	30% de pacientes desarrollan su concentración	Por análisis mediante observación Verificación	Escases de materiales didácticos
F2. Incrementar el nivel de desempeño en la lectura-escritura y concentración	60% de los niños, estudiantes, pacientes mejoran en su lectura y escritura	Análisis mediante Observación Análisis Estadístico	Falta de interés para desenvolverse

<p>F3. Mejorar su desenvolvimiento aplicando nuevos materiales.</p>	<p>80% de pacientes desarrollan su forma de aprendizaje</p>	<p>Mediante encuesta , Simple verificación y observación</p>	<p>Falta de aceptación por parte de la sociedad</p>
<p>F4. Disminución de la deserción Educativa</p>	<p>20% de los niños tienen un mayor interés en el método educativo</p>	<p>Simple verificación, Observación</p>	<p>Fala de interés por aprender</p>
<p>F5. Disminuir el desinterés de los materiales didácticos</p>	<p>30% de los pacientes tienen mayor interés sobre el material didáctico</p>	<p>Simple verificación Observación y Análisis Estadístico</p>	<p>Escases de materiales tecnológicos</p>
<p>F6. Incrementar su nivel de aprendizaje visualmente de Forma didáctica.</p>	<p>30% de las niños ,estudiantes, pacientes mantienen un buen nivel de aprendizaje</p>	<p>Encuesta, Simple Verificación</p>	<p>Falta de materiales audiovisuales</p>
<p>P1. Diseñar una aplicación didáctica para ayudar a los niños con problemas de lectura, escritura, mediante actividades dinámicas de visualización, concentración y entendimiento que se aplicara en el Centro Psicopedagógico La Rayuela. Rayuela.</p>	<p>Utilización de la aplicación en el 60% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela. Rayuela.</p>	<p>Recopilación de datos y Simple verificación Observación</p>	<p>Falta información para poder implementar actividades audiovisuales en las terapias.</p>

C1. Desarrollar la necesidad desde una perspectiva visual.	40% de los pacientes interactúan con la aplicación	Observación, Análisis Estadístico	Falta de herramientas y recursos para las terapias
C2. Implementar técnicas de aprendizaje mediante el uso de la aplicación.	50% Niños desarrolla las actividades de la aplicación.	Encuesta Análisis Estadístico	Desconocimiento de nuevos materiales
C3. Mejorar la atención y la motivación del niño	60% Niños logran desenvolverse individualmente	Observación, Simple verificación	Desinterés por aplicar nuevas actividades de enseñanza
C4. Desarrollar la comprensión lectora y su concentración.	50% de los pacientes tienen mayor confianza	Observación, Simple verificación	Falta de recursos
C5. Desarrollar habilidades sensomotoras fundamentales por medio del proceso lector.	60% de las pacientes logran un mayor conocimiento sobre las actividades de la aplicación	Observación Análisis Estadístico	Tiempo escaso para poder culminar los tratamientos del niño
C6. Entusiasmar a los niños en el proceso de lecto-escritura mediante una aplicación	70% de las terapias realizadas en el centro Psicopedagógico La Rayuela implementaran actividades dinámicas con la aplicación	Recopilación de datos, Análisis Estadístico	Falta de atención y desinterés por parte de los padres de familia

A1. Realizar un proceso creativo	100% de los docentes incrementan actividades recreativas con la aplicación	Encuesta, Análisis Estadístico	Escasa información para poder implementar actividades
A2. Desarrollo de la aplicación para Plataformas.	100% Centro Psicopedagógico implementará la aplicación en las terapias	Encuesta, Simple Verificación	Escasa información y herramientas
A3. Recolección de información para desarrollar la aplicación	100% del centro logra la aceptación sobre la aplicación didáctica.	Recopilación de datos, Análisis Estadístico	Falta de interés por conocer los beneficios de la aplicación
A4. Implementar y aplicar colores dinámicos acorde al niño	50% de los niños estarán conforme al momento de tener contacto con la aplicación	Recopilación de datos, Simple Verificación	Falta de información por parte de los niños
A5. Elaboración de un manual instructivo de la aplicación	100% de docentes impartirá actividades creativas con la aplicación	Recopilación de datos, Simple Verificación	Escaso conocimiento de las actividades
A6. Implementar técnicas de aprendizaje mediante su uso	100% de los padres toman interés sobre la aplicación para el niño.	Recopilación de datos, Simple Verificación	Falta de interés por parte de las docentes.

Tabla # 8 Marco Lógico

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

CAPITULO V

LA PROPUESTA

5.1 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta

Resaltando el tema de la lecto- escritura podemos recalcar que es un problema mejor conocido como Dislexia afectando directamente el desenvolviendo académico como su estilo de vida.

Pero el fracaso educacional y la dislexia no van siempre de la mano. Los especialistas apuntan que lo más importante para evitar esta sinergia es establecer protocolos efectivos de detección que permitan un diagnóstico temprano y actuar en consecuencia. De este modo, es por ello que se busca colaborar implementado tácticas de mejora por medio de las aplicaciones didácticas ya que son un claro ejemplo de lo que es la comunicación multimedia significa, hoy en día utilizada como medio de enseñanza educativa, que avanza con gran evolución es decir que crece a pasos agigantados, tomado como ejemplo del avance tecnológico busca relacionar los materiales didácticos actuales con tecnología es decir que serán manejados digitalmente a través de una aplicación didáctica educacional desde la pc logrando como objetivo ser una herramienta de ayuda de fácil manejo en que contenga las actividades esenciales sin tener la posibilidad de que el docente se encuentre pendiente, buscando que le niño interactúe se desenvuelva por sí mismo ayudándose a desarrollarse mejor.

Con el pasar de los tiempos la educación se va planteado objetivamente desde niños, ya que el aprendizaje es el proceso principal de las funciones mentales en el que con el pasar del tiempo van adquiriendo nuevas habilidades, destrezas, conductas o valores que se obtienen dependiendo la instrucción educativa, impartida de forma visual o de razonamiento.

Que se les impartes desde pequeños para puedan desenvolverse mediante avanza su desarrollo, los cambios tecnológicos son el elemento relativo a las aplicaciones multimedia didácticas en lo sobrepasando las limitaciones del lenguaje verbal, y convirtiéndose en la forma específica de comunicar, variando su función del desarrollo social y sus necesidades.

Diseñando una herramienta que contenga actividades lúdicas simples pero mostrado su argumento enfocado a los niños con dislexia, proponiendo un diseño atractivo, colores llamativos, sonidos reconocibles o específicos, juegos educativos, lecturas claras, comprendiendo detenidamente cada actividad establecida para incitar su conocimiento.

Esto facilita tener una mejorada comunicación audiovisual convirtiendo el nuevo siglo en la nueva generación, creando herramientas que sean cada vez más aceptadas por la sociedad en general y sobre todo en los niños con el fin de auto educarse .

5.2 Descripción de la herramienta

Para la elaboración del proyecto se utilizando como recolección de información las encuestas aplicadas a los padres de familia y docentes de Centro la Rayuela para poder recopilar las opiniones y problemas más concurrentes en los niños para poder desarrollar la aplicación que se optara por implementar material y diseños llamativos, simples enfocándose en las necesidades del niño, tanto auditivamente como visualmente logrando una interfaz gráfica clara de fácil navegación que se pueda realizar a través de la aplicación, para captar la atención del grupo objetivo en las se ha optado por algunas herramientas de creación con la utilización de varios programas del paquete de adobe, las cuales se detalla a continuación:

5.2.01 Encuesta: Se realizará una encuesta a los padres de familia y docentes del centro Psicopedagógico la Rayuela para conocer sus opiniones sobre la aplicación y saber cuáles son los problemas que más concurren en el en aprendizaje del niño.

ENCUESTA**NOMBRE DEL ENCUESTADO**

(A): _____

DESEMPEÑO: _____**Encierre la respuesta acertada:****1. ¿Cree que la Dislexia (Lecto- escritura) es un problema insuperable?**

SI___ NO___

2. ¿Se sienten cómodos en el centro por?**a.** Necesidad**b.** Porque les gusta aprender**c.** Les atrae los materiales didácticos**d.** Bienestar del niño**3. ¿Cree usted que al niño le facilitaría una aplicación digital como ayuda para desenvolverse mejor?**

SI___ NO___

4. ¿Qué actividades de su interés preferiría en la aplicación didáctica?**a.** Juegos educativos**b.** Videos**c.** Imágenes**d.** Sonidos**5. ¿Cree que una aplicación didáctica sería un medio para ayudar al niño en la “lecto-escritura”?**

SI___ NO___

6. ¿Qué opina de la aplicación didáctica educacional para un niño?**a.** Necesaria**b.** Innecesaria**c.** Pérdida de tiempo**d.** Herramienta de ayuda**7. ¿Cuáles de los siguientes actividades le gustaría que contenga una aplicación didáctica?****a.** Sonidos**b.** Imágenes**c.** Textos interactivos**d.** Todas las anteriores**8. ¿En qué áreas es donde más se presentan los problemas de aprendizaje en el niño:****a.** Literatura**b.** Vocalización**c.** Visualización**d.** Audición**e.** Escritura**f.** Ejercicios de atención**9. ¿Cree que los niños lograrán una buena interacción con la aplicación?**

SI___ NO___

10. ¿Cuál cree que son los orígenes de estos problemas de aprendizaje?**a.** Ambiente familiar**b.** Económico**c.** Alimenticio**d.** Salud**e.** Metodología

5.2.02 Tabulación:

1. ¿Cree que la Dislexia (Lecto- escritura) es un problema insuperable?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Si	2	3%
No	33	97%
Total	35	100%

Tabla # 9 Pregunta 1

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

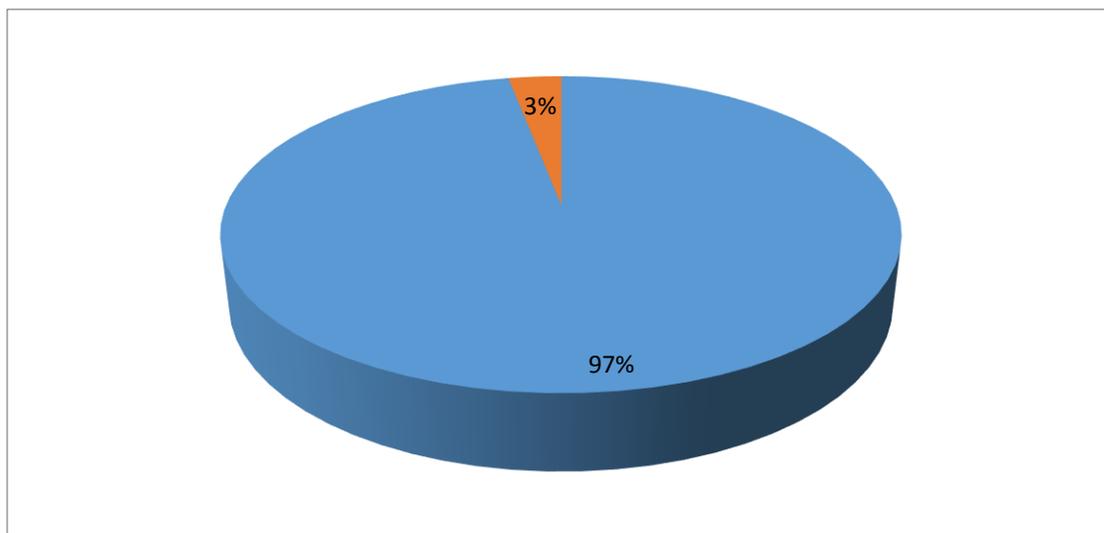


Figura N: 7 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada la mayoría de personas respondieron que la Dislexia (Lecto- escritura) es un problema insuperable respondiendo en un porcentaje del 3% con una respuesta que dice SI, y un 97% que dice que No.

2. ¿Se sienten cómodos en el centro por?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Necesidad	5	14%
Porque les gusta aprender	3	9%
Les atrae los materiales didácticos	2	6%
Bienestar del niño	25	71%
Total	35	100%

Tabla # 10 Pregunta 2

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

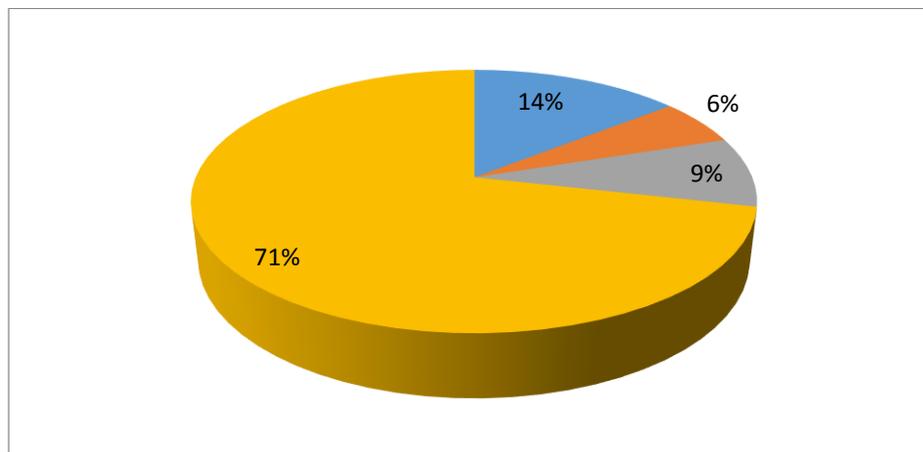


Figura N: 8 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada la mayoría de personas respondieron que los niños asisten al centro, porque es para el bienestar de ellos, en el que se logró un 71 % por bienestar del niño, por necesidad 14%, Porque les gusta aprender 9%, y por ultimo Les atrae los materiales didácticos en un 6%.

3. ¿Cree usted que al niño le facilitaría una aplicación digital como ayuda para desenvolverse mejor?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Si	25	71%
No	10	%
Total	35	100%

Tabla # 11 Pregunta 3

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

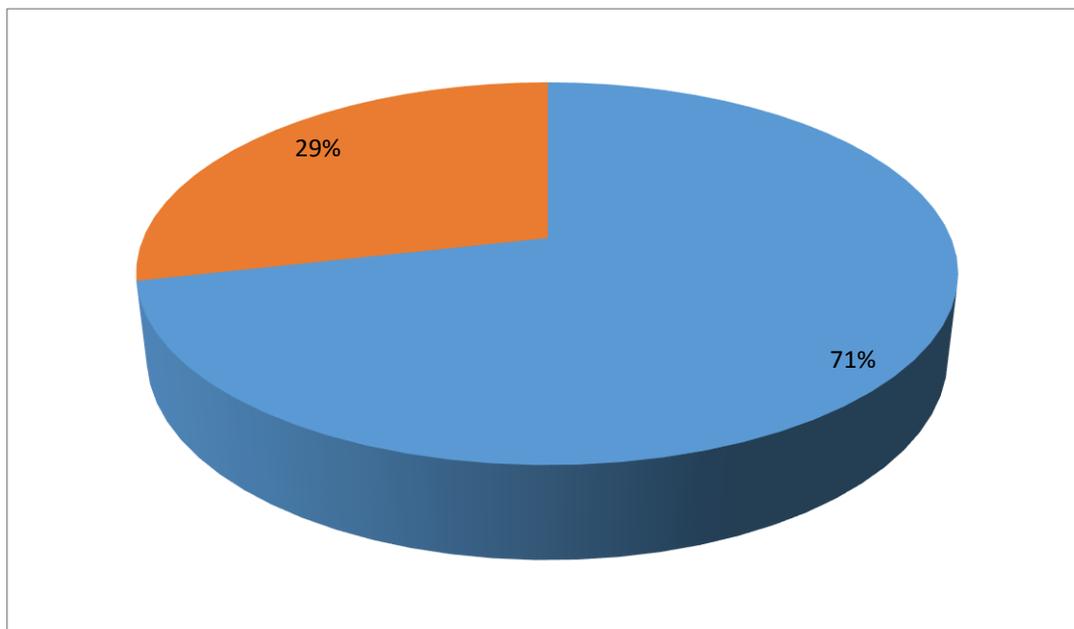


Figura N: 9 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis la mayoría de personas encuestadas respondieron que la creación de una aplicación educativa ayudaría para un mejor desenvolvimiento del niño en su aprendizaje frente a un número minoritario que respondió q no sería factible la aplicación didáctica

4. ¿Qué actividades de su interés preferiría en la aplicación didáctica?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Juegos educativos	3	8%
Videos	10	29%
Imágenes	7	20%
Sonidos	15	43%
Total	35	100%

Tabla # 12 Pregunta 4

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

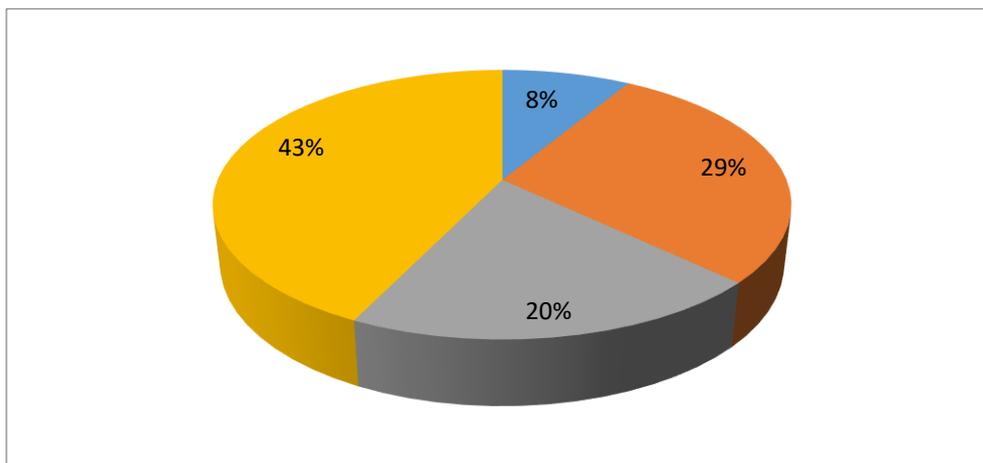


Figura N: 10 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: Según la encuesta realizada los resultados detallan que los encuestados estarían de acuerdo que la aplicación didáctica cuente con actividades auditivas en un 43% seguido de videos con un 29%, como tercera actividad imágenes en un 20% y como actividad final juegos educativos con un 8%.

5. ¿Cree que una aplicación didáctica sería un medio para ayudar al niño en la "lecto- escritura"?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Si	27	77%
No	8	23%
Total	35	100%

Tabla # 13 Pregunta 5

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

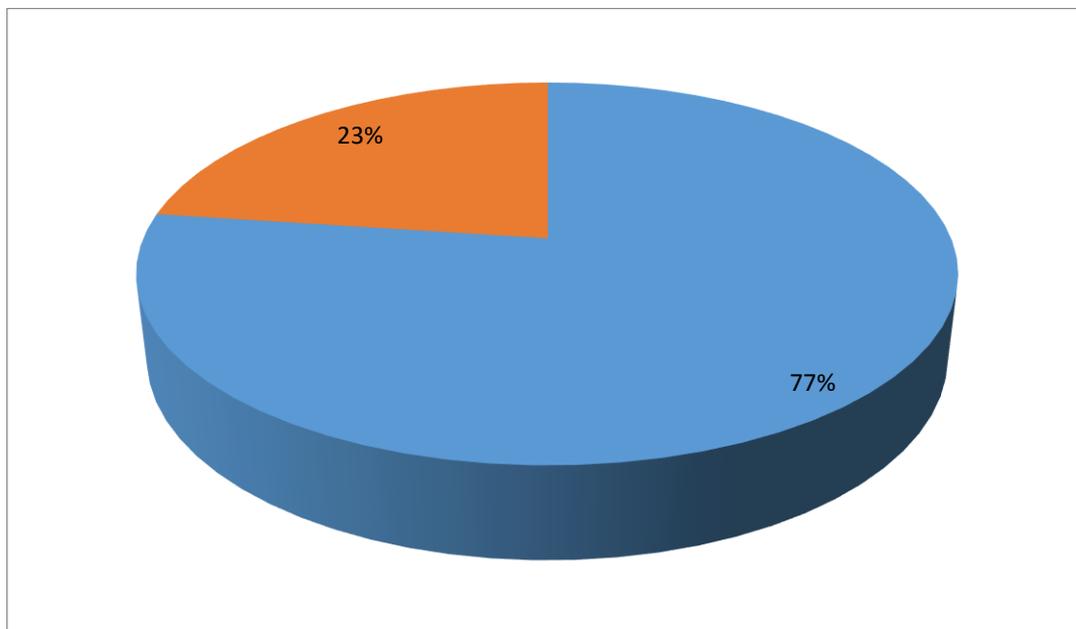


Figura N: 11 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: La mayoría de personas encuestadas afirmaron que una aplicación didáctica ayudaría mucho en la lectura y escritura del niño por su contenido audiovisual con una cogida del 77% mientras que un grupo mínimo dijo que no con un 23%.

6. ¿Qué opina de la aplicación didáctica educativa para un niño?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Necesaria	11	31%
Innecesaria	8	23%
Pérdida de tiempo	7	20%
Herramienta de ayuda	9	26%
Total	35	100%

Tabla # 14 Pregunta 6

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

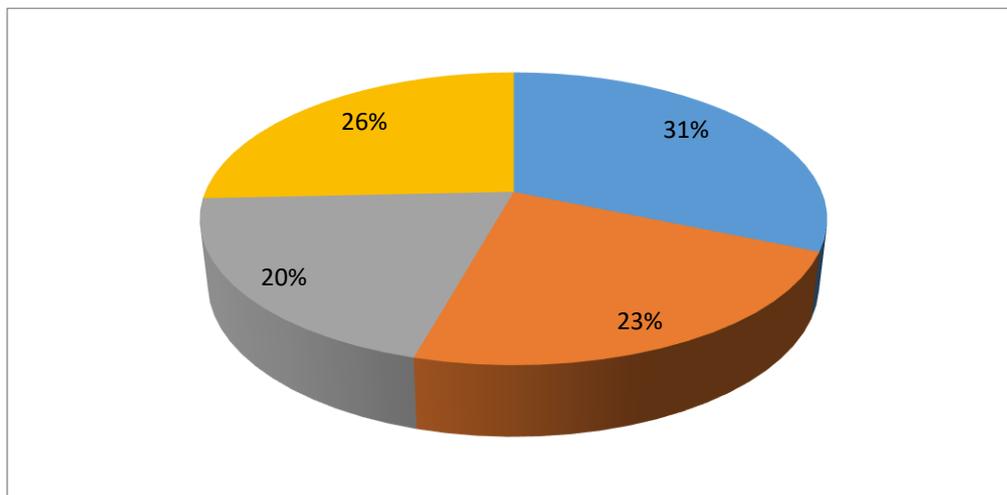


Figura N: 12 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada la mayoría de personas respondieron que una aplicación educativa es necesaria para el desenvolvimiento del niño con un 31%, mientras que un 26% opina que es una herramienta de ayuda, un 23% innecesaria y un 20 una pérdida de tiempo.

7 ¿Cuáles de los siguientes actividades le gustaría que contenga una aplicación didáctica?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Sonidos	9	26%
Imágenes	5	14%
Textos interactivos	7	20%
Todas las anteriores	14	40%
Total	35	100%

Tabla # 15 Pregunta 7

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

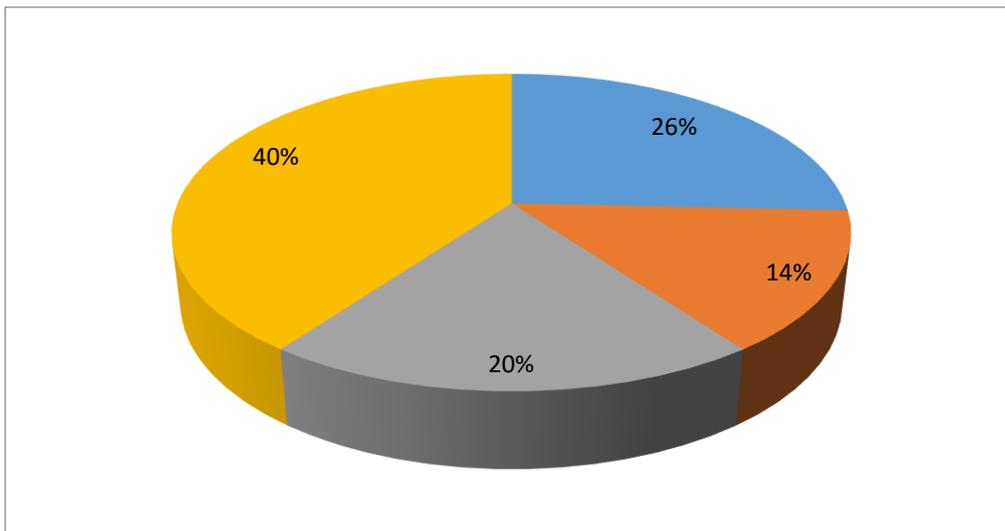


Figura N: 13 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada la mejor acogida fue con un 40% implementar todas las actividades anteriores, mientras que un 26% sonidos, un 20% textos interactivos y por ultimo un 14% opina que solo imágenes.

8. ¿En qué áreas es donde más se presentan los problemas de aprendizaje en el niño:

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Literatura	3	8%
Vocalización	9	26%
Visualización	7	20%
Audición	7	20%
Escritura	2	6%
Ejercicios de atención	7	20%
Total	35	100%

Tabla # 16 Pregunta 8

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

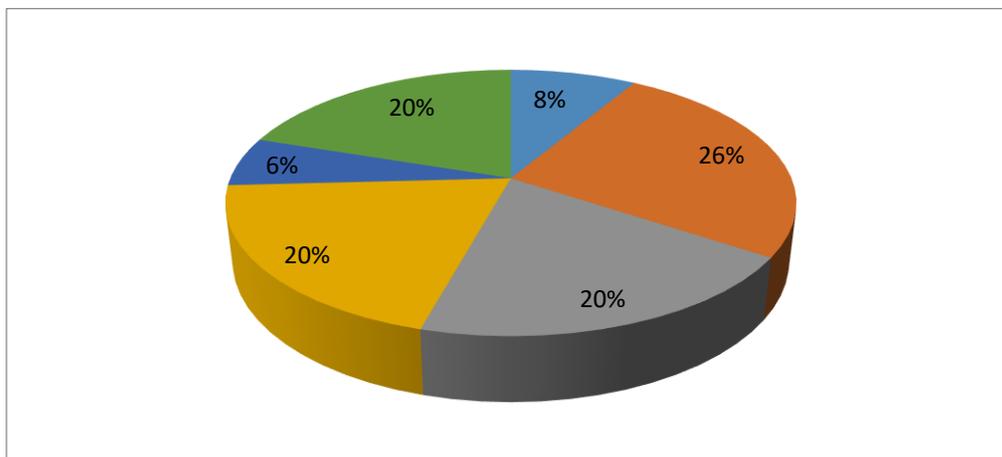


Figura N: 14 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: De acuerdo con la encuesta realizada la mayoría de personas respondieron que la vocalización sería una actividad principal con un 26%, mientras que la visualización, audición, y ejercicios de atención con un 20% y como acogida mínima tenemos imágenes con un 8%.

9. ¿Cree que los niños lograrán una buena interacción con la aplicación?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Si	23	66%
No	12	34%
Total	35	100%

Tabla # 17 Pregunta 9

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

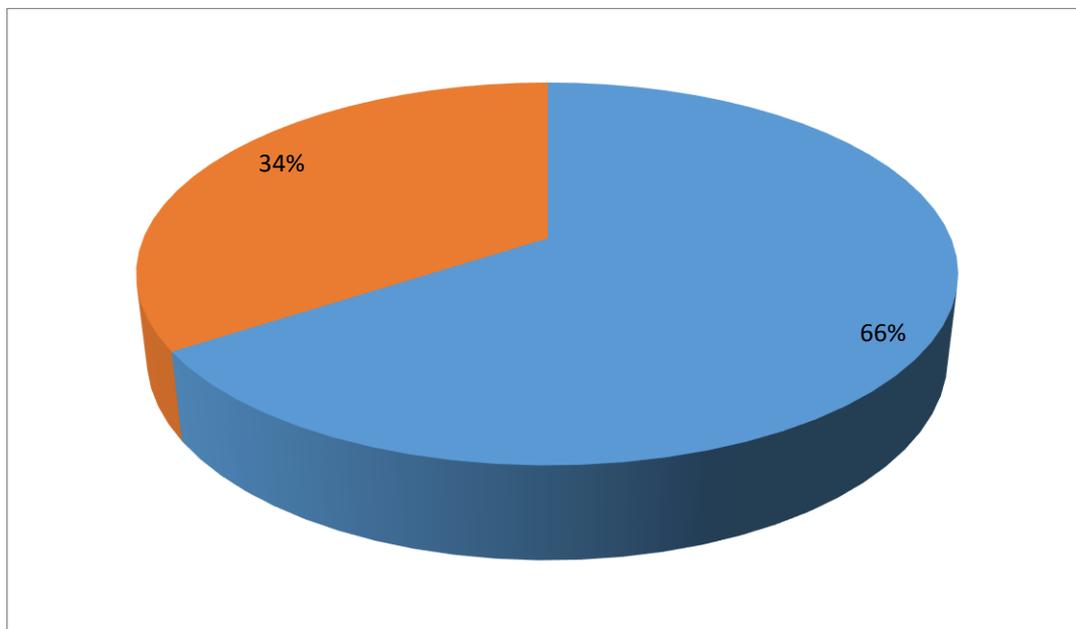


Figura N: 15 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: La mayoría de personas encuestadas respondieron que los niños si tendrían una buena acogida con la aplicación didáctica con una acogida del 66%, mientras que un 34% no cree que tendría buena interacción.

10. ¿Cuál cree que son los orígenes de estos problemas de aprendizaje?

Opciones	Encuestados	Porcentaje acumulado
Ambiente familiar	7	20%
Económico	12	33%
Alimenticio	6	17%
Salud	5	15%
Metodología	5	15%
Total	35	100%

Tabla # 18 Pregunta 10

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

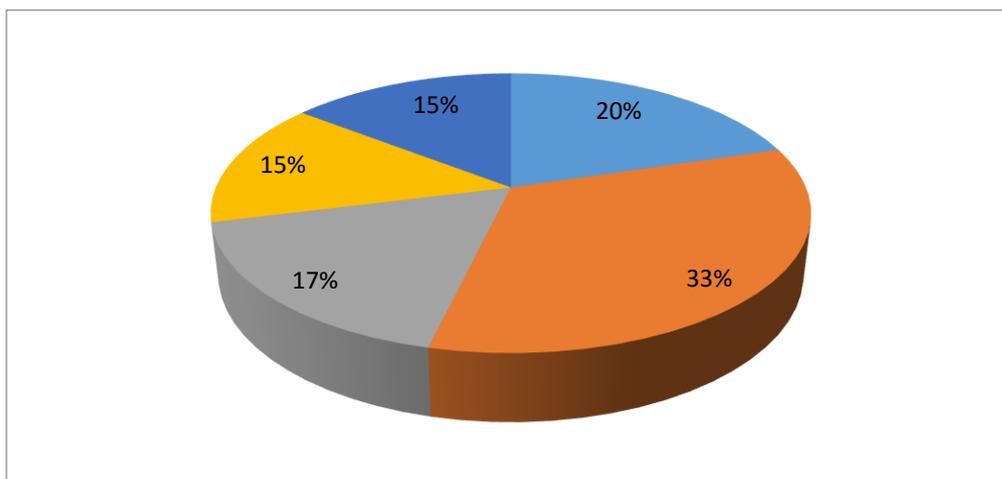


Figura N: 16 Pastel representativo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: Según las encuestas realizada se cree que los problemas de aprendizaje son por niveles económicos con un 33%, mientras que por el ambiente familiar tenemos un 20% , por motivos alimenticios un 17% y como mínima representación tenemos la salud y metodología con un 15%.

5.2.03 Adobe Illustrator Cs6:

Adobe Illustrator es una aplicación dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos, que puede ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos o diseños personalizados

5.2.04 Adobe Photoshop CS6:

Photoshop CS6 es una potente herramienta que mejora las imágenes gracias a su gran interfaz. Se caracteriza que permiten desarrollar las imágenes con una nueva calidad de edición.

5.2.05 Adobe Flash CC

Es una herramienta con potente entorno de creación de animaciones y contenido interactivo y expresivo líder del sector. Diseña experiencias interactivas envolventes que se presenten de forma uniforme en ordenadores de sobremesa y múltiples dispositivos, incluidas tablets, smartphones y televisiones.

5.2.06 Adobe Audition CS6:

Es una herramienta para todo lo relacionado a la edición de audio. Posee muchas opciones y herramientas, para manejar pistas y archivos de audio de diferentes formatos, además de ser útil para realizar mezclas y grabar desde dispositivos conectados a la PC, como micrófonos, pedales de guitarra, tarjetas de audio, la mejor herramienta de edición de audio, y esta versión portable y activada te facilitará más el trabajo.

5.2.07 Adobe Flash Player:

Flash Player es un complemento de Adobe que permite visualizar y reproducir de forma correcta las animaciones videos de en la web o cualquier contenido multimedia.

5.3 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Planificación

La planificación del contenido de la aplicación didáctica se establecerá de la mejor manera para que exista un diseño claro, que estará representada por su contenido, de esta forma se puede jerarquizar los contenidos y tener una organización adecuada, mediante el proceso de recolección y organización de elementos audiovisuales y tipográficos.

La elaboración de un buen diseño es una solución eficiente, obtener respuestas después de un profundo análisis y la toma de decisiones correcta para avanzar con el desarrollo de las herramientas establecidas nos llevara a crear un adecuado planeamiento que corresponda en sus formas visuales y de optando lograr una mejor concentración.

5.03.02 Propósito

El Diseño de una aplicación didáctica para ayudar en el aprendizaje de niños con problemas de dislexia (lecto – escritura), nos llevará a implementar una herramienta con actividades pedagógicas combinado la tecnología con la educación buscando la auto superación.

5.03.03 Usuario

Está dirigido al segmento del centro Psicopedagógico la Rayuela ubicado en la parroquia de Carcelén al norte de Quito, la cual comprende a niños con problemas de lecto-escritura ayudándose mediante una aplicación didáctica establecer una herramienta audiovisual que logre compaginar con el desarrollo del niño para lograr con el tiempo una mejoría su problema disléxico.

5.03.04 Herramientas

5.03.04.01 Software

Windows 10 Single Lenguaje

Microsoft Office Word 2013

Adobe Illustrator Cs6

Adobe Photoshop CC:

Adobe Flash CS6.

Adobe Audition CS6.

Adobe flash player 10.

5.03.04.02 Hardware

Procesador Intel® Core™ i5 CPU 650 @ 2.40 GHz 1.40 GHz.

Disco duro 500GB.

Memoria Ram 6 GB

Sistema operativo de 64bits procesador x64

Teclado, mouse, parlantes.

Pen drive Kingston 8 GB

5.03.05 Desarrollo.

Recopilación de información

Toda la información necesaria para la elaboración del proyecto se la obtuvo directamente “CENTRO PSICOPEDAGÓGICO LA RAYUELA” por medio del Magister del centro, el cual proporciono todos los datos necesarios para la elaboración y diseño de la aplicación didáctica, elaborado una encuesta y entrevista a los padres de familia y docentes del centro la Rayuela.

Diseño

Se tomara en cuenta el uso la tipografía, colores y demás elementos a fin de cumplir lo establecido para los niños como grupo objetivo captando su interés de la aplicación con un diseño atractivo para ellos.

Maquetación

Se la realizara en base a la mesa de trabajo en resolución de 1024 x 768 dpi, logrando de este modo tener un diseño para poder emitir una forma sencilla pero a la vez dinámica las actividades de la aplicación didáctica

Reproducción con el Plugin Adobe Flash Player

Sera un plugin que permitirá la visualización e la aplicación didáctica en la pc en que se podrá observar totalmente le contenido.

5.03.06 Contenidos.

El contenido de la aplicación contendrá la como página principal una portada llamativa acorde al niño en el que contendrá todos sus botones de navegación, conformados de la siguiente manera:

Portada, botones de acceso

1.- *Inicio.*- En este contenido se presenta como la página principal su portada compuesta por su logo su isotopo como carácter animado para conformar la portada a su vez poder disfrutar de una navegación de fácil manejo.

2.- *Deletrea.*- Es la segunda página de la aplicación está conformada para presentar un contenido dinámico que a su vez es acompañado de sonidos en las que el niño podrá repetir lo que observa visualmente y auditivamente su contenido, para lograr una mejor interacción comunicacional con la aplicación.

3.- *Lecturas.*- Conformar la tercera página de la aplicación presentando un contenido en el que se relata a través de sonidos detenidamente las historias o cuentos que podrán ser visualizadas por el niño para poder lograr un mayor entendimiento de las frases.

4.- *Colorea.*- Conformar la cuarta página de la aplicación con un contenido dinámico en la que el niño colorea el objeto y a su vez visualiza su escritura interactuando, practicando con diferentes colores y distintas palabras.

5.- *Juegos (Animales, los números, abecedario, Rompecabezas).*

Es la quinta página de la aplicación es una página que se compone por sub-contenidos llenos de actividades educativas que su vez demuestran tener actividades de entretenimiento en las que el niño pueda interactuar, armando formas, repitiendo sonidos, seleccionando objetos correctos y descubriendo nuevas formas de visualizar letras.

5.03.07 Mapa de contenidos.

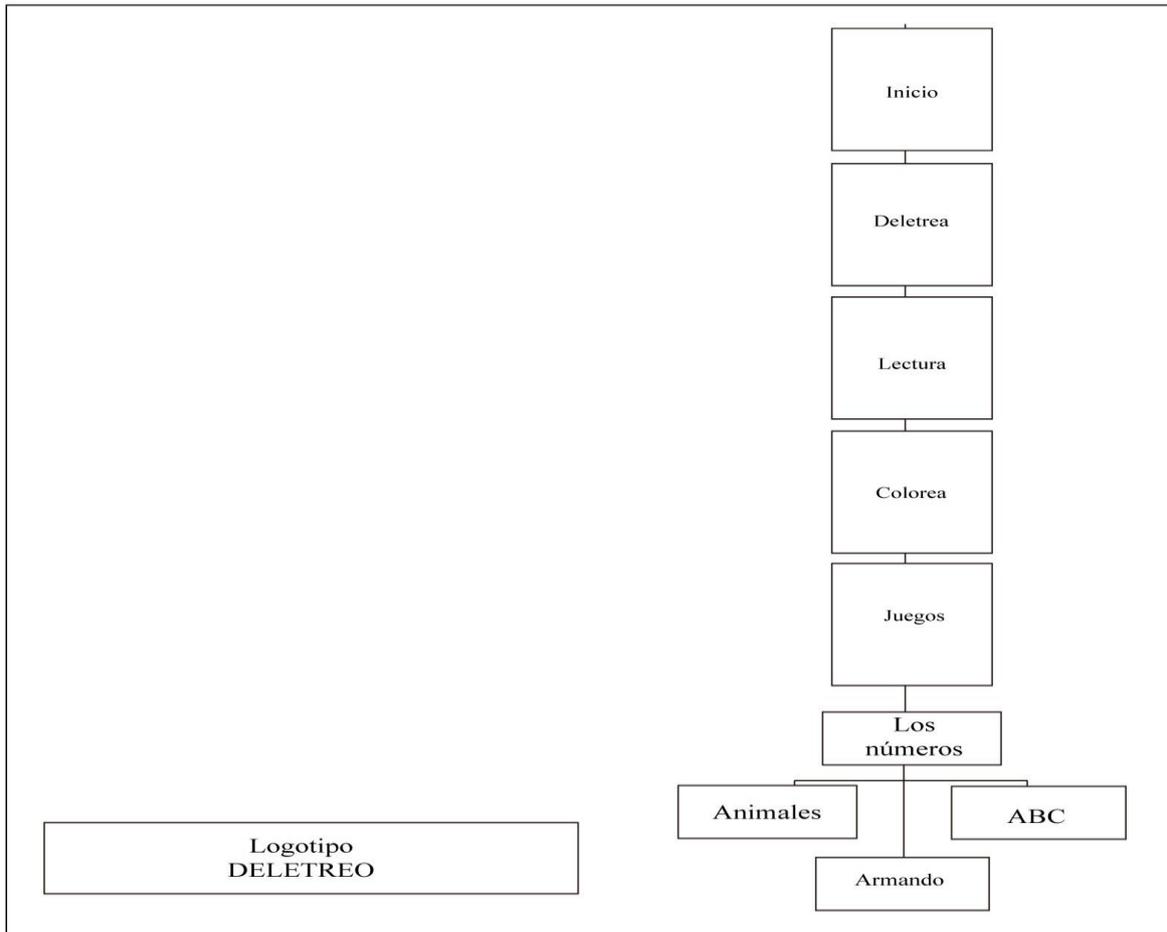


Figura # 17 Mapa de contenidos

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

5.04 Diseño de interfaz.

La aplicación será diseñada con tipografía y colores llamativos dinámicos con las que el niño pueda interactuar fácilmente logrando una navegación sencilla con tal solo utilizar con el teclado y mouse del pc y todo su sonido será reproducido a través de los audios externos que la misma pc que la contenga o estén instalados.

5.04.01 Imagen corporativa.

La aplicación didáctica cuenta con un logo que nace a partir de la estructuración de la aplicación tanto el nombre establecido como el logotipo creado son parte fundamental del contenido de la aplicación.

La conformación del logotipo establece la fuerza de su contenido, adaptando un estilo simple y fácil de reconocer, determinado cada uno de sus colores establecidos identificando al grupo objetivo planteado.

En cuanto a los colores que se utilizaran tenemos:

Verde.- Este color lo asociamos con la esperanza, naturaleza y sensibilidad que permite formar una tranquilidad en el niño.

Pùrpura.- Es un color que aporta, sofisticación, inteligencia y espiritualidad, una de las características es su visibilidad su fuerza que refleja.

Celeste.- Se asocia con la calma, frescura, suele ser de gran ayuda para ser utilizado en la meditación.

Naranja.- Suele ser un color que aporta en los sentidos emocionales principalmente en su concentración.

Amarillo.- Es un color que refleja alegría, felicidad amistad, aporta la habilidad de visualizar y comprender de una manera mejor.

Marrón.- Es un color que aporta fuerza, estabilidad y realismo.

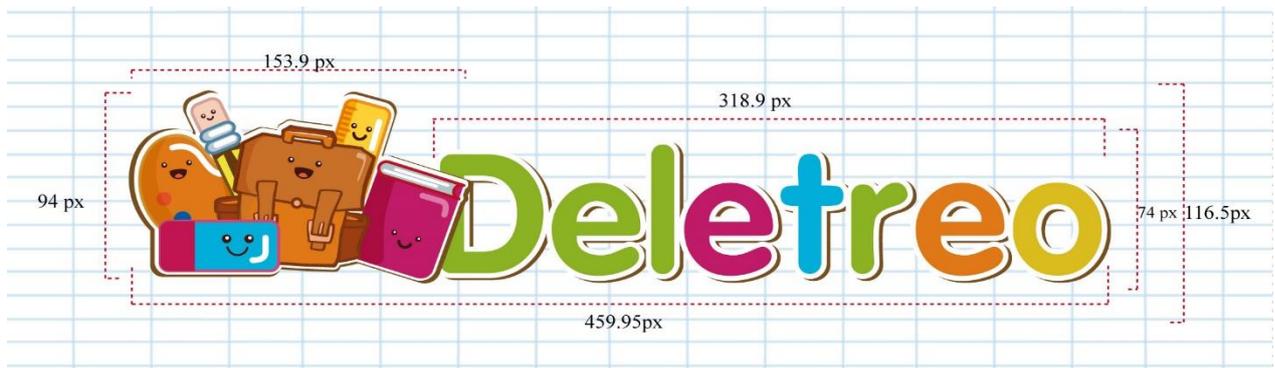


Figura #18 Retícula logotipo

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

5.04.02 Colores

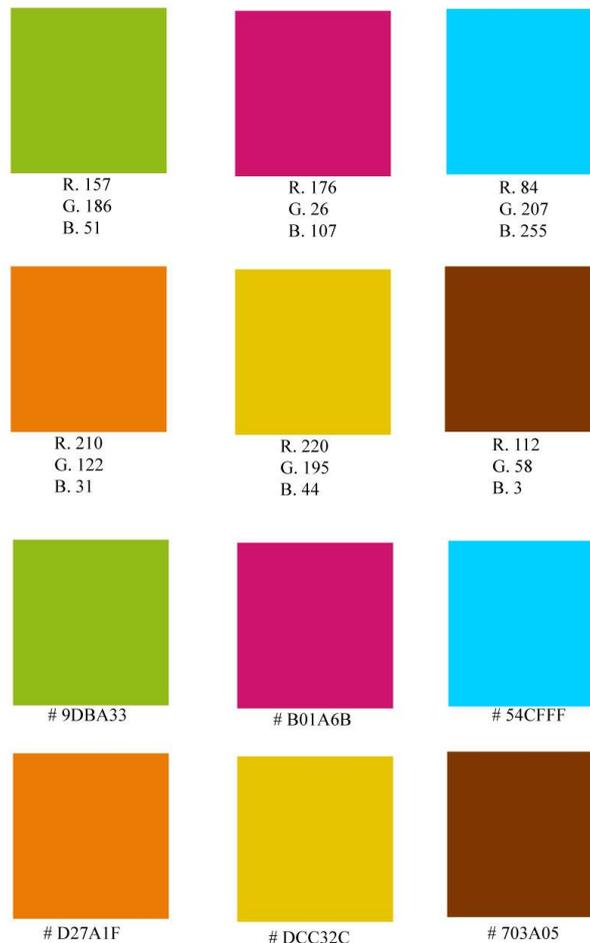


Figura #19 Composición colores

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

5.04.03 Tipografías

El logotipo presenta una tipografía “VagBlack-Regular” del grupo San Serif, como principal fuente para describir el nombre de la aplicación recalcando su principal función de la aplicación reflejando eficacia y fuerza.

Para el diseño de la aplicación en lo que corresponde al describir el contenido utilizaremos una tipografía “Komika Axis” utilizada por ser una tipografía dinámica y simple para persuadir al grupo objetivo que está en contacto visualmente con la aplicación.

Fuente tipográfica VagBlack-Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

Fuente tipográfica Komika Axis

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=

5.04.04 Botones

En el área destinada para el los 6 botones, cada uno enlaza a un contenido que corresponde a las actividades seleccionadas

El tamaño de cada botón es: 111.3px 142.65 px.

El tamaño de los sub-botones es: 78.9 px 80 px.

El tamaño de los botones en del menú principal en conjunto es: 908.4px X 179.25px



Figura #20 Tamaño de botón navegación

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi



Figura #21 Composición del menú de navegación

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

5.04.05 Retículas

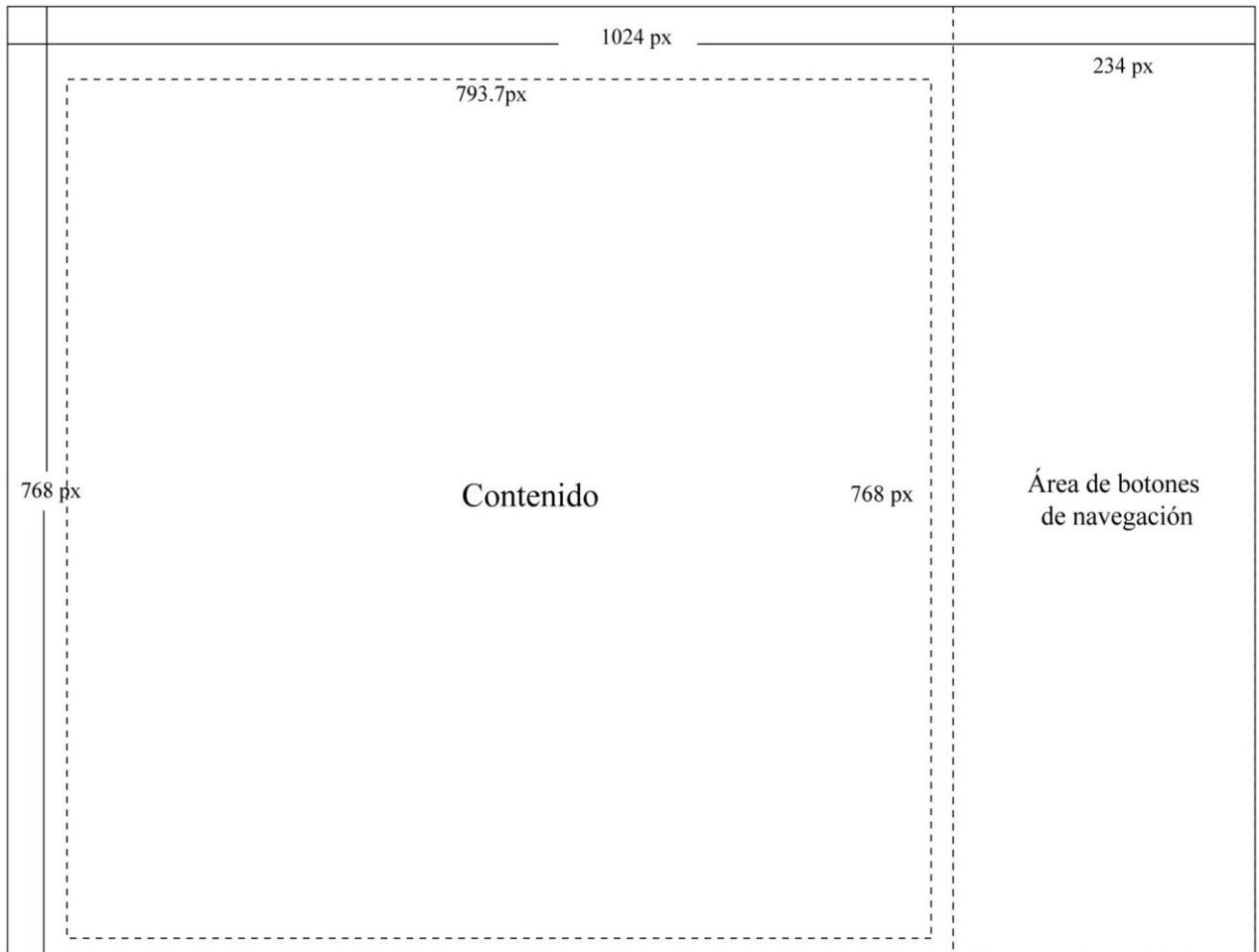


Figura #22 Retículas del menú de navegación

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: Se presenta la retícula en la que se especifica el tamaño que corresponde a cada área ocupada en la mesa de trabajo utilizada en Adobe Flash en la que tenemos:

Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06 Producción

5.04.06.01 Inicio



Figura #23 Página de Inicio

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: Se presenta la primera página tenemos el botón de INICIO el cual navegara por la aplicación, como diseño principales elementos tenemos la portada que está conformada por su logo e isotopo que conforman como personajes principales muy colorido, acompañado con un fondo que representa libertad alegría, expresando su alegría esforzándose cada día de una manera divertida, para llegar a superarse y cumplir con los objetivos planteados.

Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.02 Deletrea

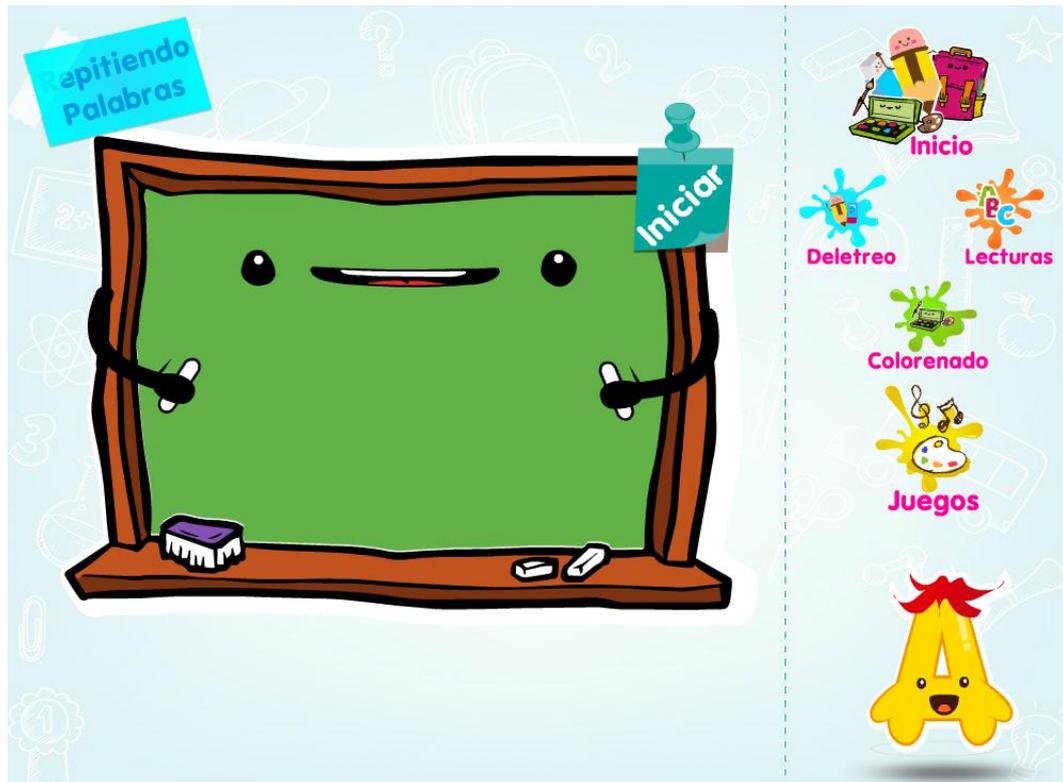


Figura #24 Página de Deletrea

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la segunda página presionamos el botón DELETREA su navegación presenta un diseño dinámico en la que en su lado superior izquierdo contara con su título respectivo.

La página ofrece un contenido con una botón el cual presionamos para visualizar y escuchar el audio que deletrea cada palabra, y al finalizar saldrá una imagen de la frase expuesta Ejemplo: la primera palabra será Ma - mà el audio deletreara cada palabra y al finalizar dirá Mamá apareciendo una imagen de Mamá, esta página tenga 2 juegos de palabras que serán deletreadas. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.03 Lectura



Figura #25 Página de lecturas

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la tercera página presionamos el botón LECTURAS su navegación presenta un diseño dinámico en la que en su lado superior derecho, contara con su título respectivo con su botón de iniciar para reproducir su contenido.

La página ofrece un contenido con un audio que relatara la lectura completa detenidamente para que sea entendible por el niño, que mientras se va relatando la lectura el texto va apareciendo detenidamente para que sea visible al observar, esta página contendrá 2 lecturas que serán relatadas. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.04 Colorea



Figura #26 Página Colorea

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la cuarta página presionamos el botón COLOREA su navegación presenta un diseño dinámico en la que en su lado superior izquierda contara con su título respectivo.

La página ofrece un contenido con un audio de fondo, la actividad a realizar será colorear cada elemento expuesto también estará acompañado de la palabra a la cual corresponde el objeto Ejemplo: BOTA coloreando con los tres colores disponibles, esta página contendrá cuatro elementos para colorear con texto interactivo. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.05 Juegos

5.04.06.05.01 Números



Figura #27 Página Número

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la cuarta página presionamos el botón JUEGOS se despliegan cuatro submenús en las que cada botón es un juego de entretenimiento educativo en la que podemos elegir cualquier botón.

Como primera actividad tenemos LOS NÚMEROS su navegación presenta un diseño dinámico en la que cuenta con su título en su lado superior izquierdo cuenta con un fondo atractivo que representa un ambiente de aprendizaje divertido, en esta actividad se pueden cambiar los números constantemente presionando en los botones "PULSAR" según cambie el número saldrá se observará su escritura escuchando su respectivo audio que ayuda a su comprensión y visualización. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.05.02 Abecedario



Figura #28 Página Abecedario

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la quinta página presionamos el Botón ABECEDARIO, su navegación presenta un diseño dinámico en la que cuenta con su título en su lado superior derecho cuenta con un fondo atractivo que representa una ambiente de armonía en este contenidos presentamos un juego de letras para conocer palabra por palabra el Abecedarios mientras cae cada letra se emite un sonido de la letra correspondiente .Para poder iniciar la actividad tenemos que presionar en el botón iniciar para que reproduzca el contenido.

Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.06.05.03 Animales



Figura #29 Página Animales

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la sexta página presionamos el Botón ANIMALITOS, su navegación presenta un diseño dinámico en la que cuenta con su título en su lado superior izquierdo cuenta con un fondo atractivo que representa una ambiente acogedor para interactuar con sonidos y movimientos, aquí se podrá elegir cada figura de los animalitos expuestos en la hoja de proyección, pulsando con cursor en cada animal podemos observar el movimientos, su sonido y su escritura ejemplo: Pollito este realizara un sonidos del animal y aparecerá su escritura de la palabra pollito. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo la página a navegar.

5.04.06.05.04 Rompecabezas



Figura #30 Página Rompecabezas

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Análisis: En la séptima página presionamos el Botón ABECEDARIO, su navegación presenta un diseño dinámico en la que cuenta con su título en su lado superior izquierdo cuenta con un fondo atractivo que representa una ambiente fresco, contara con un audio dinámico y la activada será utilizando el cursor y manteniendo presionado podremos armar el rompecabezas expuesto contara con nueve piezas movibles. Área de botones tiene una dimensión de 234 px x 768 px y el área del contenido tiene una dimensión de 768 px x 793,7 px, que será el área en que el contenido será animado dependiendo de cada página a navegar.

5.04.07 Programación Action Script 3.0

El lenguaje que se utilizara en adobe flash CS6 es Action Script 3.0 que facilitará la creación y programación para reproducir el contenido multimedia utilizando para la navegación un contenido interactivo y dinámico para el niño.

```
import flash.events.Event;

stop();

addEventListener(Event.ENTER_FRAME, cargando);

function cargando(evet:Event):void
{
    var bytesT1 = stage.loaderInfo.bytesTotal;

    var bytescargados = stage.loaderInfo.bytesLoaded;

    var porciento = Math.round(bytescargados * 100 / bytesT1);

    letras.text = porciento + "% Loading..";

    cargabarra.gotoAndStop(porciento);

    if (bytescargados == bytesT1){

        removeEventListener( Event.ENTER_FRAME, cargando);

        gotoAndPlay(2);

        letras.text = "";

        removeChild(letras);

        removeChild(cargabarra);

    }

}

import flash.events.MouseEvent;
```

```
var espacioY:Number = -1624.85;

trabajos.nave_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCIO1);

function SELECCIO1(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=-952,65;

    contenedor1.visible=true

    contenedor.visible=false
}

trabajos.fono_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCIO11);

function SELECCIO11(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=-284,50;

    contenedor.visible=false

    contenedor1.visible=true
}

trabajos.juego_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCIO111);

function SELECCIO111(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=375,65;

    contenedor.visible=false

    contenedor1.visible=true
}

trabajos.skin_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCIO1111);
```

```
function SELECCIO1111(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=1043,80;
    contenedor.visible=false
    contenedor1.visible=true
}
ubica_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION4);
function SELECCION4(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=1707,95;
    contenedor.visible=false
    contenedor1.visible=true
}
contacto_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION5);
function SELECCION5(event:MouseEvent):void
{
    espacioY=2376,15;
    contenedor.visible=false
    contenedor1.visible=true
}
contenedor1.addEventListener(Event.CLICK,MUEVETE1);
function MUEVETE1(e:Event):void
{
```

```
contenedor1.y = contenedor1.y +(espacioY - contenedor1.y) *0.5;
}

/*PAGINAS

inicio

deletreo

lecturas

colorea

juegos

*/

import flash.events.MouseEvent;

var espacioX:Number = -234;

inicio_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION1);

function SELECCION1(event:MouseEvent):void
{
    espacioX=-234;

    contenedor.ini.gotoAndPlay(2);

    contenedor1.visible=false

    contenedor.visible=true

}

trabajos.baner_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION22);

function SELECCION22(event:MouseEvent):void
{
    espacioX=-1179,45;
```

```
contenedor1.visible=false

contenedor.visible=true

}

trabajos.perso_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION2222);

function SELECCION2222(event:MouseEvent):void

{

espacioX=-2123,7;

contenedor1.visible=false

contenedor.visible=true

}

trabajos.mani_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION222222);

function SELECCION222222(event:MouseEvent):void

{

    espacioX=-3067,95;

contenedor1.visible=false

contenedor.visible=true

}

fotos_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,SELECCION3);

function SELECCION3(event:MouseEvent):void

{    espacioX=-4020,2;

contenedor1.visible=false

contenedor.visible=true

}contenedor.addEventListener(Event.CLICK,MUEVETE);
```

Function MUEVETE(e:Event):void

```
{   contenedor.x = contenedor.x +(espacioX - contenedor.x) *0.5;  
}
```

5.04.08 Navegación interactividad

El diseño de la aplicación didáctica aplicada en sistemas operativos Windows, Mac OS con el fin de ayudar a los niños con dislexia (lecto -escritura) se ha desarrollado la creación de un aplicación con diseño dinámico, logrando una navegación de fácil manejo con contenido educacional divertido e interactiva de manera llamativa que transmita información de manera objetiva y clara.

5.04.09 Servicios

Esta aplicación no cuenta con servicios ni oferta, ya que es una aplicación de enseñanza para la interacción del niño con el contenido multimedia, que está sujeta ayudar en su desarrollo de su aprendizaje.

5.04.10 Marketing y Difusión

Estrategia: Colocar un Roll up el cual se establecerá en la entrada principal del Centro Psicopedagógico la Rayuela informado sobre la aplicación didáctica.

Se presentara la aplicación gravada en un CD en que estar compuesta por una sobrepresión en el CD y un empaque que contendrá el CD.

Acciones: Identificar cuantos Roll up se va a colocar en el Centro Psicopedagógico la Rayuela (1 Roll up).

El empaque y el CD impreso serán para la presentación de la aplicación didáctica.

Aplicación didáctica.

Roll up.



Figura #31 Roll up

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

El material para poder informar sobre la aplicación será impreso en una lona de 80 x 200 y un Roll Up de aluminio reforzado.

En su diseño destacamos su logo acompañado de los personajes creados para la aplicación que representan la escritura y lectura dinámica también destacamos los sistemas en los cuales serán aplicados, en este caso en sistemas operativos de Windows y Mac OS

Empaque y CD



Figura #32 Empaque y CD

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

Para su presentación se realizara la impresión, el empaque será en plegable punto 12, terminados en barniz UV. Su medida será de 12.5 x 13 se destacara como portada su isotipo y la activada del contenido y en su contraportada una breve descripción del CD.

La impresión del cd se realizara en disco Diamante destacando su isotipo y logotipo, el Cd contendrá la aplicación en formato swf. El actualizador de Flash Player que se ejecutara para abrir la aplicación.

CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.1 Recursos

6.1.1 Técnicos – Tecnológicos

Computador Portátil:	Notebook HP 15-r210dx
Procesador:	Intel® Core™ i5 CPU 650 @ 2.40 GHz 1.40 GHz.
Sistema operativo:	Windows 10 de 64bits procesador x64
Disco duro:	500GB. Hard drive with HP ProtectSmart Hard Drive
Memoria RAM:	6 GB DDR3L SDRAM
Pen drive	Kingston 8 GB
Accesorios:	Teclado, mouse, parlantes
Internet:	PuntoNet de 5Mbs

Software: Windows 10, Microsoft Office 2013, Word 2013, Paquete Adobe Creative Suite CS6.

6.1.2 Talento Humano

El proyecto está elaborado por el investigador Carlos Chinchuña

Magister Cesar León director del Centro Psicopedagógico la Rayuela, informante para poder desarrollar el proyecto,

6.1.3 Recursos económicos

El presente proyecto es auto gestionado por fondos económicos propios.

6.2 Presupuestos

6.2.1 Gastos Operativos

Cantidad	Detalle	V.Unitario	V.Total	Financiamiento
8 veces por mes	Movilización vehicular hacia el Centro Psicopedagógico	1.25	10.00	Propio
1 Mes	Internet		56.00	Propio
40	Impresiones de encuestas	0.15	6	Propio
60	Otras impresiones Full color	0.30	18	Propio
	VALOR TOTAL		\$ 90.00	Propio

Tabla#19 Gastos operativos

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

6.2.2 Aplicación del Proyecto

Cantidad	Detalle	V.Unitario	V.Total	Financiamiento
1	Roll up de aluminio reforzado	40	40	Propio
35	CDS Impresos	4	120	Propio
	VALOR TOTAL		\$ 160	propio

Tabla# 20 Aplicación del Proyecto

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

6.3 Cronograma

N.-	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			mes	semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación del tema del proyecto	Dirección de Escuela (Diseño Gráfico)	Oct.			x		Dar el visto bueno para iniciar la investigación.
2	Desarrollo de los antecedentes del proyecto	Carlos Chinchuña	Novi.				x	Entrega y revisión
3	Desarrollo de análisis.	Carlos Chinchuña	Ene.	x				Entrega y revisión
4	Elaboración de los objetivos del proyecto.	Carlos Chinchuña	Feb.		x			Analizar los objetivos para obtener un mejor desarrollo del proyecto.
5	Realizar el análisis de alternativas del proyecto	Carlos Chinchuña	Mar.	x				Obtener alternativas de las acciones, y análisis del proyecto, observando estrategias para realizar la innovación del proyecto
6	Encuestas	Carlos Chinchuña		x				Realización de encuestas
7	Tabulación encuestas	Carlos Chinchuña			x			Realización de encuestas ,resultados
8	Elaboración de la propuesta.	Carlos Chinchuña	Abr.		x			Obtener resultados de la propuesta que se va a realizar sobre el diseño de la aplicación didáctica para niños con problemas de dislexia
9	Desarrollar los aspectos administrativos	Carlos Chinchuña	Abr.			x		Realizar un presupuesto de gastos operativos, obtener un cronograma de las actividades realizadas durante el transcurso del proyecto.

10	Conclusiones y Recomendaciones	Carlos Chinchuña	Abr.			x	Se procederá a sacar conclusiones, recomendaciones y colocar anexos que se han obtenido del proyecto realizado.
11	Primer borrador	Carlos Chinchuña	Abr.			x	Se presentará el primer borrador de la tesis realizada para su aprobación final

Tabla#21 Cronograma

Elaborado por: Carlos Rene Chinchuña Gualavisi

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

En conclusión se puede acotar que se ha cumplido con el objetivo de poder plantear una aplicación que sirva de ayuda en el aprendizaje, de la lectura y escritura para los niños.

- El presente proyecto se realizó con la finalidad de poder ayudar a los niños a descubrir nuevas actividades para su desarrollo educativo.
- Implementar la aplicación didáctica para lograr una buena interacción con el niño
- Ofrecer una gran ventaja multifuncional con actividades dinámicas que son de fácil manejo.
- Lograr que la aplicación didáctica sea una herramienta comunicacional sumamente importante para los niños por su interactividad.
- Desarrollar una simplificación del contenido, la aplicación didáctica lograra una atracción por su diseño y personajes animados.

- El principal objetivo que satisface el proyecto a cumplir es el interés de los niños y padres de familia por la aplicación didáctica que ofrece un contenido audiovisual de manera.
- La carencia de material interactivo en el Centro Psicopedagógico la Rayuela llevo a la creación y diseño de una aplicación didáctica multimedia específicamente para niños del Centro Psicopedagógico.
- Establecer en el Centro Psicopedagógico la aplicación didáctica para logara en los niños, a desarrollar una mejorada concentración y visualización.
- Establecer actividades dinámicas en la aplicación para obtener resultado en lo que los niños del Centro Psicopedagógico se interesaron por aprender mucho mejor.
- Incrementar la necesidad desde una perspectiva visual para poder tener un mejor entendimiento.

7.2 Recomendaciones

- Como recomendación para la aplicación didáctica será seguir innovando dicho diseño con nuevas actividades según frecuente la necesidad en los niños.
- Desarrollar nuevas actividades multimedia para distintas plataformas, según la modernización de la interfaz en la que se pueda aplicar.
- Difundir la creación de la aplicación hacia otros Centros para que sea planteada como herramienta de apoyo.
- Proponer y realizar nuevas perspectivas visuales comunicativas entre niños, padres de familias y especialistas.
- Capacitar a las personas del Centro Psicopedagógico para realizar un excelente manejo de la aplicación con el niño.

- Emplear técnicas de investigación como es la observación y encuestas para determinar el carácter de los problemas y sus posibles soluciones que se presenten a futuro para innovar la aplicación didáctica.

Bibliografía

Libros

A.M. Galaburda, L. C. (2003). Dislexia del desarrollo.

Agero P, L. D. (2003). La Psicopedagogía. Santa Fe: Artes Grafica Villaroel.

Grulckshank, M. y. (1973). Trastorno en el Aprendizaje.

M., C. (2004). Lectura Remedial.

Pedagogía y Psicología Infantil. (2001). En *Prácticas para padres y educados*. Madrid: Cultural S.a.

Moreno-Flagge, N. (2013). Trastornos del lenguaje. Diagnóstico y tratamiento. En N. Moreno-Flagge. Barcelona.

Rodríguez, C. (2008). Experiencia con el lenguaje impreso e indicadores socioculturales.

Rojas, J. J. (2008). Efectos del videojuego Tradislexia en la conciencia fonológica. Revista Anual Psicopedagogía.

Rosa María Rivas Torres, P. F. (2000). Dislexia, disortografía y disgrafía. España: Ediciones Pirámide.

Pilar Arnáiz Sánchez, L. C. (2002). Influencia de un programa de desarrollo de las habilidades psicolingüísticas en el acceso a la lecto-escritura.

Net grafías.

Alejo, R. A. (24 de Abril de 2012). *La Mejora de la Lecto-Escritura*. Obtenido de La Mejora de la Lecto-Escritura: <http://www.dislexiajaen.es/descargas/cuadernillo1.pdf>

Borrego, S. A. (24 de Febrero de 2016). *Guia Infantil*. Obtenido de Guia Infantil: <http://www.guiainfantil.com/1228/cuento-sobre-la-amabilidad-daniel-y-las-palabras-magicas.html>

Gonzales, D. C. (15 de Octubre de 2013). *La Dislexia . Net*. Obtenido de La Dislexia . Net: <http://www.ladislexia.net/ejercicios-para-mejorar-el-nivel-lector-de-ninos-dislexicos/>

Guzman, E. (8 de Abril de 2016). *Flash Player*. Obtenido de Flash Player: <http://www.malavida.com/es/soft/flash-player/>

Psicodiagnosis.es. (16 de Noviembre de 2015). *Psicodiagnosis*. Obtenido de Psicodiagnosis: <http://www.psicodiagnosis.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-nios/index.php>

Zelaia, P. I. (21 de Octubre de 2011). *Familia y Salud*. Obtenido de Familia y Salud: <http://www.familiaysalud.es/sintomas-y-enfermedades/cerebro-y-sistema-nervioso/lenguaje-y-aprendizaje/que-es-la-dislexia>

Anexos.