



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL
DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE
3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.**

**Trabajo de Titulación previo la obtención del título de Tecnólogo en
Diseño Gráfico.**

Autor: Andrés Miguel Ron Farinango

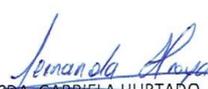
Tutor: Lcda. Gabriela Fernanda Hurtado Troya

Quito, 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 8 de mayo del 2018

El equipo asesor del Trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) **RON FARINANGO ANDRÉS MIGUEL** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: **CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA KARL MARX**, una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.


LCDA. GABRIELA HURTADO
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA
ING. LIZETH GUERRERO MSC.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO


MSC. LAURA CAJAMARCA
LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN


ING. GALO CISNEROS MBA.
COORDINADOR DE UNIDAD DE TITULACIÓN



CAMPUS 1 - MATRIZ

Av. de la Prensa N45-268 y Logroño
Teléfono: 2255460 / 2269900
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec
Página Web: www.cordillera.edu.ec

CAMPUS 2 - LOGROÑO

Calle Logroño Oe 2-84 y
Av. de la Prensa (esq.)
Edif. Cordillera
Teléfono: 2420443 / Fax: 2433649

CAMPUS 3 - BRACAMOROS

Bracamoros N15 - 163
y Yacuambí (esq.)
Teléfono: 2262041

CAMPUS 4 - BRASIL

Av. Brasil N46-45 y
Zamora
Teléfono: 2246036

CAMPUS 5 - YACUAMBI

Yacuambí
Oe2-36 y
Bracamoros.
Teléfono: 2249994

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "KARL MARX".

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo Andrés Miguel Ron Farinango estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, declaro que el proyecto de grado: “CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”. Es de mi autoría toda la información esta citada correctamente respetando la confidencialidad de los autores de las páginas, sitios web, Blocks y archivos PDF que sirvieron como base para realizar el proyecto.



Andrés Miguel Ron Farinango

C.C.: 1726753526

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, **Andrés Miguel Ron Farinango** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1726753526 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado “**CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”**”. Con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Andrés Miguel Ron Farinango

1726753526

Quito, Junio de 2018

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a toda mi familia por apoyarme siempre en todo lo que me proponga y en esta etapa tan importante para mí ya que es un gran paso en mi vida profesional.

Agradezco al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por permitirme estudiar en su establecimiento que cuenta con un gran personal docente con buen conocimiento sobre la Carrera de Diseño Gráfico y gracias a ellos por guiarme adecuadamente. Ya estoy muy cerca de graduarme.

Agradezco a todos mis compañeros y amigos por haber compartido conmigo momentos maravillosos y muy divertidos, gracias por siempre apoyarme y estar conmigo en buenos y malos momentos.

Por último pero lo más importante en mi vida, agradezco a Dios por darme una hermosa familia a mi querida esposa y a mi nena, ellas son el motor y mi fuerza, siempre están a mi lado aunque cometa errores, me quieren incondicionalmente las adoro y todo esto es gracias a ellas las amo.

DEDICATORIA

Dedico mi Proyecto a mis Padres que aunque no estén conmigo siempre gracias a ellos soy una persona de bien y a mis amigos, a mi esposa e hija porque gracias a su apoyo estoy cumpliendo un objetivo muy importante en mi vida, gracias a todos.

INDÍCE GENERAL

AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xiv
CAPÍTULO I	1
1. Antecedentes	1
1.01. Contexto.....	1
1.02. Justificación	2
1.03. Definición del Problema Central (Matriz T).....	5
CAPÍTULO II	6
2. Análisis de Involucrados.....	6
2.01. Mapeo de los Involucrados	6
2.02. Matriz de Análisis de Involucración	7
CAPÍTULO III	9
3. Problemas y Objetivos	9
3.01. Árbol de Problemas	9

.....	9
3.02. Árbol de Objetivos.....	10
CAPÍTULO IV	11
4. Análisis de Alternativas	11
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.....	11
4.01.01. Tamaño del Proyecto	12
4.01.02. Localización del Proyecto.....	12
4.01.03. Análisis Ambiental	13
4.01.03.01. Impacto Positivo.....	13
4.01.03.02. Impacto Negativo.....	13
4.03. Diagrama de Estrategias	15
4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	16
4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores	16
4.04.02. Selección de Indicadores	20
4.04.03. Medios de Verificación.....	23
4.04.04 Supuestos	27
4.04.05. Matriz de Marco Lógico	30
CAPÍTULO V	33
5. Propuesta.....	33

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta	33
5.02 Marco Teórico.....	36
5.02.01. Usabilidad	45
5.02.02. Tipografía.....	47
5.02.03. Color (Teoría del color, psicología del color).....	47
5.02.04 Psicología del color.....	48
5.02.05 Tipografía.....	49
5.02.06. Estilos.....	49
5.02.07. Tendencias	49
5.02.08. Estándares de calidad.....	50
5.02.09. Software a utilizar	50
5.02.10. Licencias de uso.....	51
5.03. Descripción de la Herramienta	51
5.03.01. Metodología (Materiales y Métodos)	51
5.03.01.01 Entrevista	52
5.03.02. Análisis de la entrevista	54
5.04. Formulación del Proceso de Aplicación	55
5.04.01. Concepción	56
5.04.02. Desarrollo.....	58

5.04.03. Contenido.....	59
5.04.04. Mapa de Contenidos	60
5.05. Diseño de interfaz	65
5.05.01. Imagen corporativa	65
Restricción en disposiciones sobre color	71
5.05.02. Colores	73
5.05.03. Tipografías	79
5.05.04. Botones	80
5.05.05. Producción	83
Manual del Cd interactivo.....	101
.....	102
Fondos del material didáctico	104
.....	106
Fondo de las frutas	107
Fondo de las frutas	108
5.05.06. Programación	109
5.05.06. Navegación e interactividad.....	119
5.05.07. Servicios.....	119
5.06. Marketing y difusión.....	119

5.06.01. Análisis FODA	120
5.06.02. Grupo Objetivo	120
5.06.03. Canal de Marketing.....	121
5.06.04. Objetivos a alcanzar.....	121
5.06.05. Técnicas de Marketing.....	121
5.06.06. Estrategia Creativa.....	122
5.06.07. Plan de medios	123
5.06.07.01. Medios secundarios.....	125
POST DE FACEBOOK.....	126
PORTADA DEL CD INTERACTIVO	129
EMPAQUE DEL MATERIAL DIDÁCTICO.....	130
Flow chart	131
CAPÍTULO VI	132
6. Aspectos Administrativos	132
6.01. Recursos.....	132
6.01.01. Técnicos – Tecnológico	132
6.01.02. Humano.....	132
6.01.03. Económico.....	133
6.02. Presupuesto	134

6.02.01. Gastos Operativos	134
6.02.02 Aplicación del Proyecto	135
6.03. Cronograma	136
CAPÍTULO VII	137
7. Conclusiones y Recomendaciones	137
7.01. Conclusiones	137
7.02. Recomendaciones	138
Bibliografía	140

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del centro educativo “Karl Marx”, 2018.....	5
Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados del centro educativo “Karl Marx”, 2018...7	
Tabla 3: Impacto de los objetivos del centro educativo "Karl Marx", 2018.....	14
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	17
Tabla 5: Selección de indicadores de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	20
Tabla 6: Medios de verificación de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018.....	23
Tabla 7: Supuestos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	27
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico.....	30
Tabla 9: Flow Chart de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018.....	131
Tabla 10: Gastos Operativos de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018.....	134
Tabla 11: Aplicación del Proyecto de la Unidad Educativa Karl “Marx”. 2018.....	135
Tabla 12: Cronograma de actividades de la Unidad Educativa “Karl Marx” .2018.....	136

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de involucrados del centro educativo “Karl Marx”, 2018.....	6
Figura 2: Árbol de Problemas de los niños del Centro Educativo “Karl Marx”, 2018...9	9
Figura 3: Árbol de Objetivos de los niños del Centro Educativo “Karl Marx”, 2018....10	10
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	11
Figura 5: Ubicación en el Valle de Tumbaco al Oriente de Quito Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	12
Figura 6: Diagramas de estrategias de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	16
Figura 7: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	60
Figura 8: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	61
Figura 9: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	62
Figura 10: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	63
Figura 11: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	64

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	65
Imagen 2: Geometrización del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	66
Imagen 3: Escala de grises del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	67
Imagen 4: Aplicación en positivo del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	68
Imagen 5: Aplicación en negativo del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	68
Imagen 6: Restricción de color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	68
Imagen 7: Restricción en disposiciones del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	69
Imagen 8: Restricción en disposiciones del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	69
Imagen 9: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	70

Imagen 10: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	70
Imagen 11: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	71
Imagen 12: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	71
Imagen 13: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	72
Imagen 14: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	72
Imagen 15: Modos de color CMYK del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	73
Imagen 16: Modos de color RGB del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	74
Imagen 17: Modos de color HSB del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	75
Imagen 18: Colores CMYK del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	76

Imagen 19: Colores RGB del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	77
Imagen 20: Colores HSB del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	78
Imagen 21: Botones Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	80
Imagen 22: Botones Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	81
Imagen 23: Personaje Andy interactivo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	81
Imagen 24: Botones del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	82
Imagen 25: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	83
Imagen 26: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	84
Imagen 27: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	85
Imagen 28: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	86
Imagen 29: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	87

Imagen 30: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	88
Imagen 31: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	89
Imagen 32: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	90
Imagen 33: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	91
Imagen 34: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	92
Imagen 35: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	93
Imagen 36: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	94
Imagen 37: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	95
Imagen 38: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	96

Imagen 39: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	97
Imagen 40: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	98
Imagen 41: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	99
Imagen 42: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	100
Imagen 43: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	101
Imagen 44: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	102
Imagen 45: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	103
Imagen 46: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	104
Imagen 47: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	105

Imagen 48: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	106
Imagen 49: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	107
Imagen 50: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	108
Imagen 51: Afiche del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	123
Imagen 52: Roll Up del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	124
Imagen 53: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	125
Imagen 54: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.	126
Imagen 55: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.	126
Imagen 56: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.	127

Imagen 57: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	127
Imagen 58: Material P.O.P. del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	128
Imagen 59: Portada del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	129
Imagen 60: Empaque del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	129
Imagen 61: Empaque del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.....	130

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se ha realizado con el propósito de ayudar a los niños de 3 a 4 años con el desarrollo de su lenguaje oral, ya que en esta etapa de su vida es fundamental que aprendan o desarrollen un buen lenguaje oral, ellos van a necesitar desenvolverse en el campo educativo y en su vida diaria, el tener una pronunciación adecuada les servirá de mucho. La propuesta de crear un Cd interactivo y material didáctico que ayude a los menores a desarrollar su vocabulario, tiene el objetivo de ayudar en su aprendizaje de una forma interactiva y divertida gracias a la tecnología, los menores pueden experimentar otro tipo de enseñanza porque en la actualidad se utilizan varios dispositivos tecnológicos que facilitan el diario vivir de las personas. Si se utiliza la tecnología adecuadamente para su desarrollo académico pueden obtener buenos resultados.

Con el Cd interactivo los alumnos pueden interactuar, aprender, divertirse porque contiene animaciones con sonidos, así ellos van a prestar atención y van a repetir palabras para mejorar su lenguaje, se espera obtener resultados positivos en su pronunciación al momento formar frases de dos o más palabras y lo principal que se le comprenda fácilmente al niño cuando hable.

Los métodos de enseñanza actualmente son los tradicionales y no están acorde a la época de los niños en la cual se utiliza mucho los dispositivos tecnológicos, las consecuencias que puede tener este material es que los niños estén interesados en aprender y así podrán obtener un buen desarrollo oral.

ABSTRACT

The present project has been made with the purpose of helping children from 3 to 4 years old with the development of their oral language, at this stage of their life it is essential they learn or develop a good oral expression, they will need to develop into the educational field and in their daily life, having an satisfactory pronunciation will serve them a lot.

The proposal to create an interactive CD and didactic material that helps the children developing their vocabulary, has the objective of helping in their learning in interactive and fun way due to the technology, children can experience another type of teaching because actually several technological devices are used to facilitate people daily life. If the technology is used properly for children academic development they can get better results.

With the interactive CD students can participate, learn, have fun because it contains animations with sounds, so they will pay attention and will repeat words to improve their language, it is expected to obtain positive results in their pronunciation when they make sentences of two or more words and, the main thing that is to understand better when the child speaks.

The teaching methods are currently traditional and not according to the time of children in which technological devices are extensively used, the consequence this material can have is that children will be interested in learning and then can obtain better oral development.

INTRODUCCIÓN

En la Unidad Educativa “Karl Marx” hay problemas en el desarrollo oral de los niños porque se utiliza métodos antiguos o tradicionales que no les llama la atención a los menores. Después se realiza el análisis de involucrados para conocer cuáles son los que intervienen en el problema y en qué orden según su influencia, en este caso son los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Karl Marx”, Profesores, Ministerio de Educación y el Investigador, la importancia de esto es conocer qué papel juega cada uno de los involucrados para poder desarrollar de manera correcta el proyecto.

La idea de realizar el proyecto es poder ayudar a los niños con su lenguaje oral con la ayuda de un Cd interactivo y material didáctico para que puedan aprender y divertirse al mismo tiempo. La investigación sobre este tema es muy extenso ya que se trata de niños de 3 a 4 años en los cuales hay que tomar varios aspectos como saber lo que les gusta, como aprenden, cuál es su comportamiento, que es adecuado o no para ellos.

También hay que comprender a los Padres porque ellos no saben cómo ayudar a sus hijos en el aprendizaje, el propósito del proyecto es ayudar a los niños con su desarrollo oral a través de un CD interactivo y material didáctico para que interactúen y se diviertan, pueden interactuar con sus padres y profesor, esto les va a ayudar a fortalecer su parte emocional, por tanto tendrán más ganas de aprender.

Primero se realizó los antecedentes para conocer más sobre el tema desde la parte general hasta lo específico, se justificó el tema del proyecto para conocer el fin y su

objetivo o propósito, se compara las fuerzas bloqueadoras e impulsadoras para conocer los problemas y las oportunidades del proyecto.

Se realizó el análisis de involucrados para conocer quienes intervienen y cuál es su influencia en el proyecto, luego se realizó el árbol de problemas y el árbol de objetivos,

El diagrama de estrategia, como siguiente punto se realizó las tablas donde están ubicados los componentes e indicadores que nos permiten saber la influencia del proyecto y sus problemas.

Se formuló una entrevista para conocer la opinión de las personas sobre la implementación del CD interactivo y material didáctico, se comparó otros proyectos parecidos para comprobar que este proyecto es mejor y que está bien realizado, se describe todas las herramientas que se utilizaron para realizar el proyecto y se colocó todas las capturas del desarrollo del producto, además se realizó la estrategia publicitaria para promocionar el producto, se detalló todo el presupuesto del mismo.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

El CD interactivo está compuesto por imágenes con movimiento, sonidos, objetos y animación, se encuentra muy relacionada entre una persona y una máquina con el propósito de lograr determinados fines, a partir de este manejo que ejerce básicamente las tecnologías interactivas refleja las consecuencias de las acciones y de decisiones (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017).

Un material o herramienta que complementa a la interactividad es el material didáctico el cuál reúne medios y recursos que aportan al aprendizaje. En el Ecuador suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para proporcionar conocimientos, destrezas y actitudes. Para los niños de inicial es complicado captar sin visualizar. (Porto J. P., 2018)

Los materiales didácticos, también denominados o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo o material diseñado y elaborado con la intención de simplificar un proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, facilitar la enseñanza de los docentes y el aprendizaje a los alumnos.

En el centro educativo “Karl Marx” está ubicado en Quito Provincia de Pichincha en el Valle de Tumbaco: Gonzalo Pizarro y Gonzalo de Vera. Se enseña a los niños a que

desarrollen su lenguaje oral del nivel inicial, Preescolar y Básica este Centro Educativo cuenta con 15 alumnos en inicial y con una profesora en este nivel.

Pero no cuenta con las herramientas necesarias para enseñar a sus alumnos de una manera asertiva por eso se está diseñando un CD interactivo y material didáctico para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años.

El sistema tradicional no permite a los niños avanzar progresivamente en su desarrollo oral porque, se utiliza una metodología que no es interactivo por lo cual los niños se aburren y no prestan atención, provocando un aprendizaje lento en el menor. (Porto J. P., 2018)

1.02. Justificación

En la Unidad Educativa “Karl Marx” los niños de 3 a 4 años no cuentan con las herramientas necesarias para desarrollar su lenguaje oral porque la Institución tiene un bajo presupuesto esto, no les permite invertir en materiales o herramientas para que los niños puedan tener una mejor educación.

Por esta situación los niños tienen dificultad para poder desarrollar adecuadamente su lenguaje oral. Se está diseñando un Cd interactivo y material didáctico para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años, lo cual beneficiara tanto a los niños como a los profesores la interactividad tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza de los niños, ya que aumentan la curiosidad y hace más fácil su desempeño académico (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017).

La interactividad funciona porque permite relacionarse entre el sujeto y la máquina, el CD interactivo está relacionado con la multimedia la cual se basa en el diálogo entre usuarios y contenido, donde el diseño y los medios audiovisuales son factores principales para captar su atención, pues el fin es que la persona, o usuario consiga relacionarse con la presentación a través de imágenes animaciones. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

Los medios audiovisuales ayudan a obtener la información que sea precisa e interactiva, por lo que atraen a muchas personas, por lo cual las empresas la utilizan con fines publicitarios o comerciales y también se aplica para centros educativos como medio de aprendizaje y de soporte para su desarrollo académico. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

La multimedia interactiva es uno de los sistemas más utilizados porque maneja una estructura muy llamativa y práctica gracias a que nos facilita brindar información, o enseñar de manera simple porque utiliza imágenes u objetos con movimiento, sonidos y textos animados.

El CD interactivo y el material didáctico en un año les proveerá de fundamentos necesarios para formar palabras y frases correctamente esto les ayudará a tener un mejor vocabulario. En 5 años más niños podrán interactuar con el Cd interactivo y para los profesores será más fácil de utilizar y de enseñar ya que contarán con más experiencia.

La Institución contará con más alumnos ya que será recomendada por varios padres de familia. En más de 5 años los niños van a desarrollar su lenguaje de manera

adecuada e interactiva lo que facilitará cuando empiecen a leer y escribir, varios niños se van a beneficiar y la Institución tendrá un buen prestigio porque brindará educación de calidad.

El proyecto está alineado al Plan Nacional de Desarrollo. Objetivo 3 “Que es mejorar la calidad de vida de la población ya que el CD interactivo y material didáctico, será un soporte para que los niños y niñas tengan una educación de calidad” (Senplades, 2017).

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

En la siguiente tabla se analiza las fuerzas T, en las que se definen las fuerzas impulsadoras y bloqueadoras, analizando la situación actual se ha llegado a la conclusión de que la situación va a mejorar favorablemente.

Tabla 2: Análisis de las fuerzas T del centro educativo “Karl Marx”, 2018.

Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Los niños y niñas tienen muchos conflictos con su lenguaje oral.	Dificultad de parte de los niños y niñas en el desarrollo del lenguaje oral.				Facilidad de parte de los niños y niñas en su desarrollo del lenguaje oral.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Los profesores tienen la iniciativa de capacitarse para poder utilizar nuevas herramientas o materiales de aprendizaje.	5	4	5	4	Los profesores han establecido una forma de enseñar la cual no es efectiva.
Las autoridades y profesores tienen el interés de estar a la altura de los estándares de la educación en el país.	5	4	4	5	La mayoría de profesores manejan la tecnología de manera inadecuada.
Los profesores y autoridades tienen la voluntad de ayudar a los niños a desarrollar adecuadamente su lenguaje oral.	5	4	5	4	La mayor parte de autoridades y profesores tienen dudas sobre cómo ayudar a los niños con su lenguaje.
La Unidad Educativa “Karl Marx” está interesada en que los niños tengan nuevas herramientas que les permita desarrollar su lenguaje de manera adecuada	5	4	4	5	La Institución no está segura de que el material sea efectivo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.

Elaborado por: Andrés Ron

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

En la Figura 1 en el mapa de involucrados se puede divisar seis involucrados de los cuales los más importantes o influyentes son el centro educativo “Karl Marx” y el personal docente.

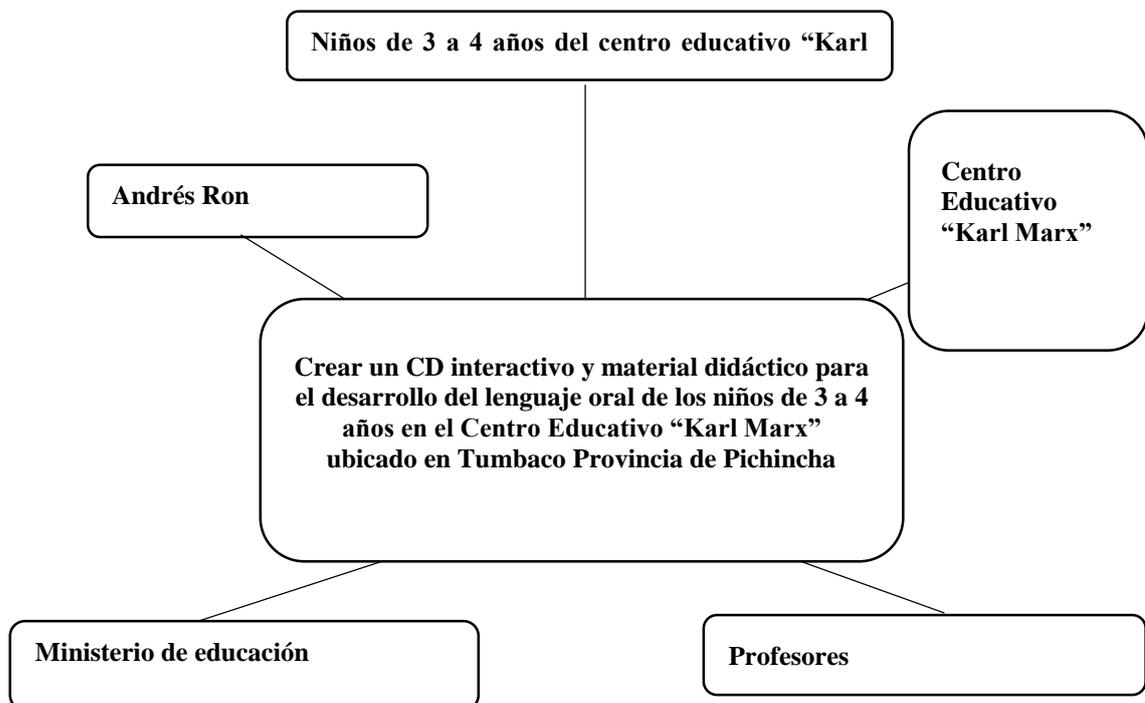


Figura 1: Mapa de involucrados del centro educativo “Karl Marx”, 2018.

Elaborado por: Andrés Ron

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Comparamos el interés que tiene cada involucrado en el proyecto y vemos los recursos que van a utilizar, los problemas que tiene para realizar el proyecto, los conflictos que pueden tener en el transcurso del proyecto.

Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados del centro educativo “Karl Marx”, 2018.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Niños de 3 a 4 años del centro educativo “Karl Marx”	Que los niños aprendan de manera adecuada.	Dificultad en formar frases con más de tres palabras. Problemas en la pronunciación. Posibles inconvenientes con el contenido del Cd interactivo.	Recursos Humanos	Aprender de manera práctica	No comprender al profesor
Centro Educativo “Karl Marx”	Ofrecer una educación de calidad.	Desconocimiento sobre el Cd interactivo. Dudas sobre el proyecto que sea efectivo. Temor a que los niños no respondan de manera adecuada con el proyecto. Desconfianza de que los Padres no estén contentos con los resultados del proyecto.	Normativas Recursos Administrativos Recursos Materiales	Brindar servicio de calidad para mejorar la educación.	Falta de comprensión sobre el Cd interactivo.
Profesores	Brindar una buena enseñanza	Inseguridad por no poder utilizar el Cd interactivo. Escasez de interés por el proyecto. Desconfianza de que los Padres no estén contentos con El proyecto.	Normativas Recursos Administrativos Recursos Materiales	Ofrecer una educación de calidad a los niños.	Desconocimiento sobre el manejo del Cd interactivo

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Ministerio de educación	Tener una educación de calidad.	Que el material no sea efectivo. Intranquilidad por los niños que tienen problemas con su lenguaje oral.	Normativas	Mejorar el nivel académico.	No tener permisos.
Andrés Ron (Investigador)	Mejorar el aprendizaje de los niños.	Desconocimiento sobre cómo mejorar el desarrollo del lenguaje oral de los niños. Inconvenientes con el presupuesto para realizar el proyecto.	Recursos Materiales Recursos Financieros Recursos Humanos Recursos tecnológicos	Crear un CD interactivo y material didáctico para mejorar el desarrollo del lenguaje oral de los niños.	Insuficiente información Sobre el lenguaje oral.

Elaborado por: Andrés Ron

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

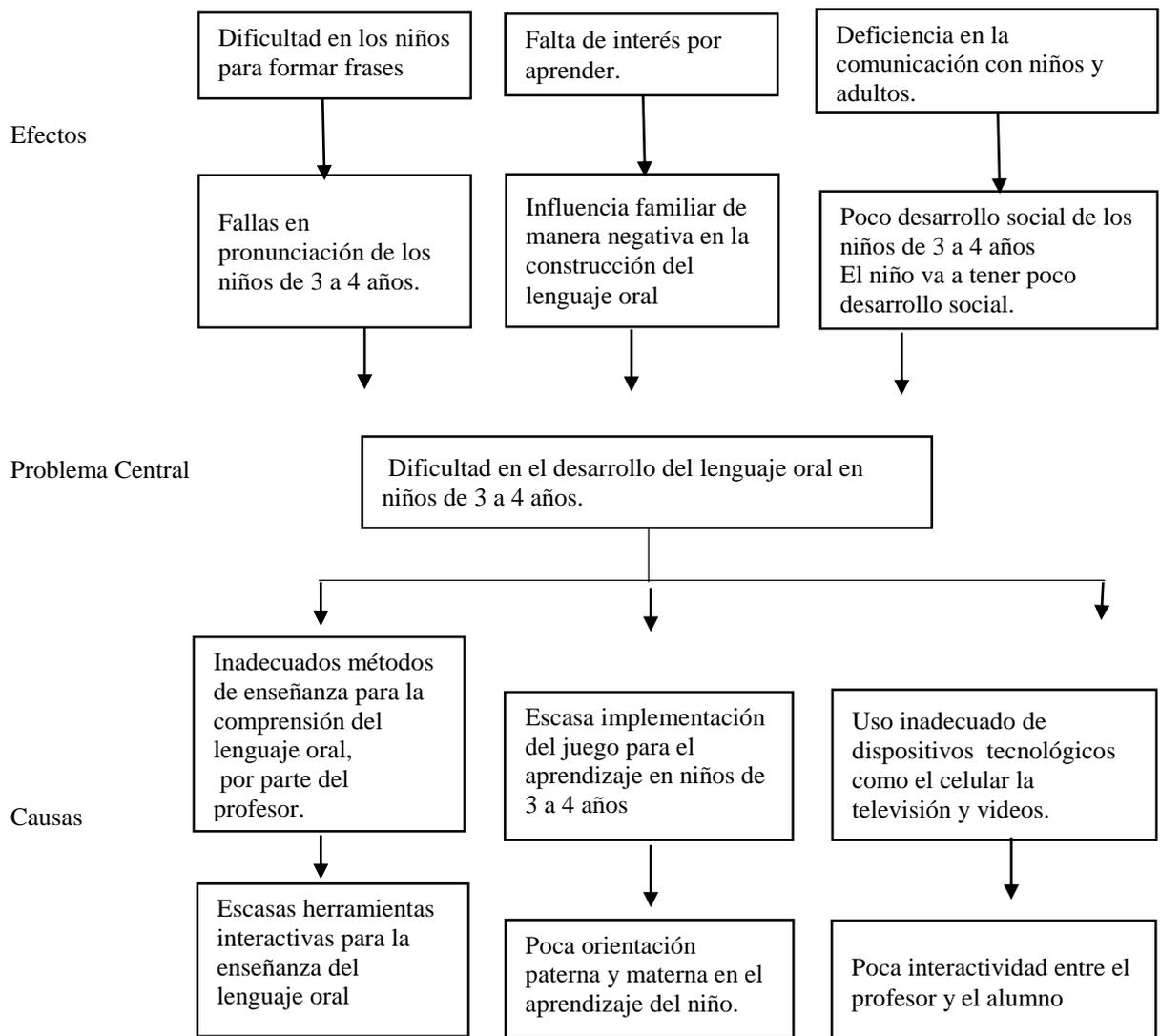


Figura 2: Árbol de Problemas de los niños del Centro Educativo "Karl Marx", 2018.

Elaborado por: Andrés Ron

3.02. Árbol de Objetivos

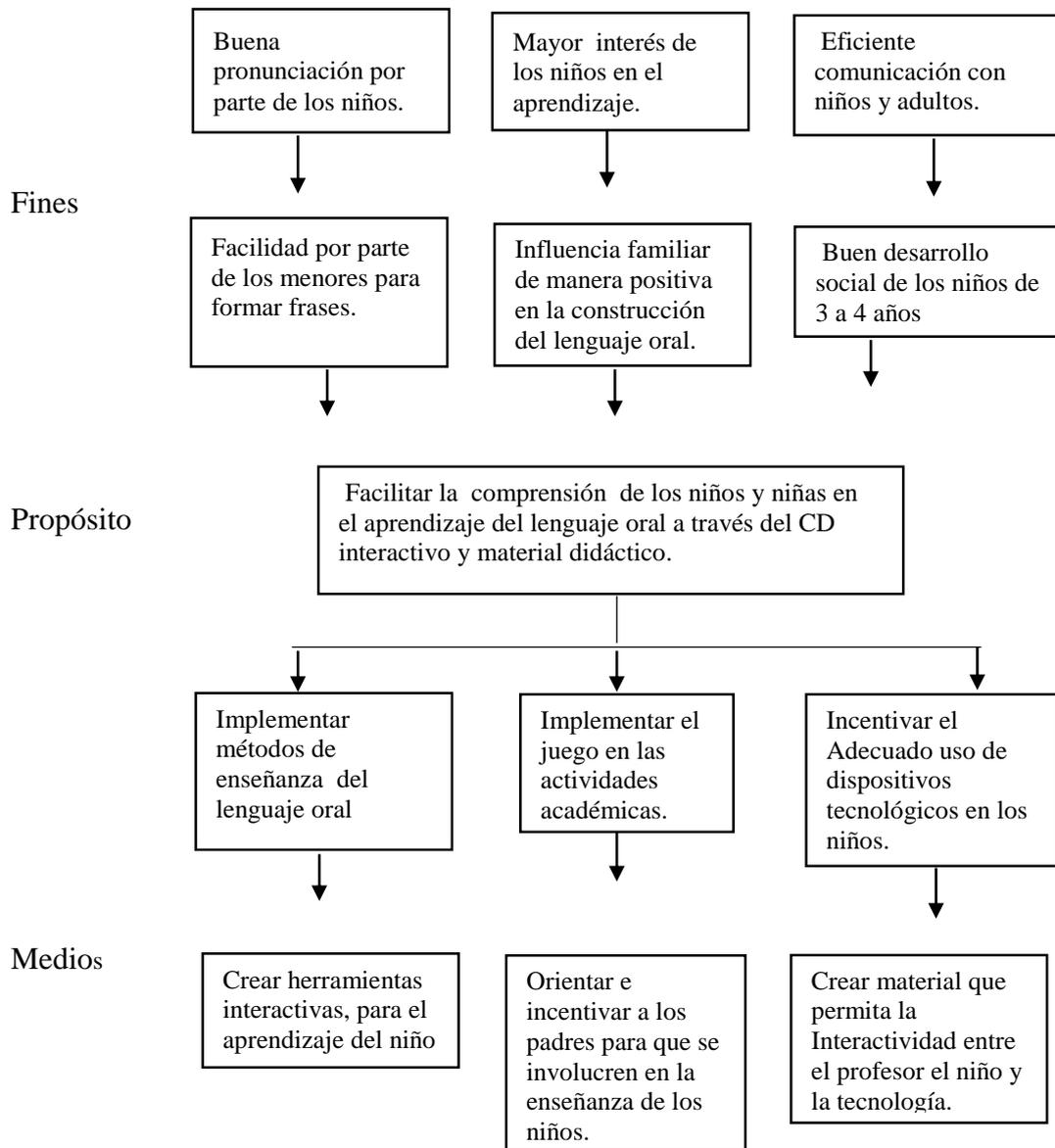


Figura 3: Árbol de Objetivos de los niños del Centro Educativo “Karl Marx”, 2018.
Elaborado por: Andrés Ron

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

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

En la Figura 4 se sitúan los cinco elementos del “Árbol de Objetivos”, de la parte inferior, en el cual se describen las actividades que se va a realizar para cumplir con el propósito del proyecto.

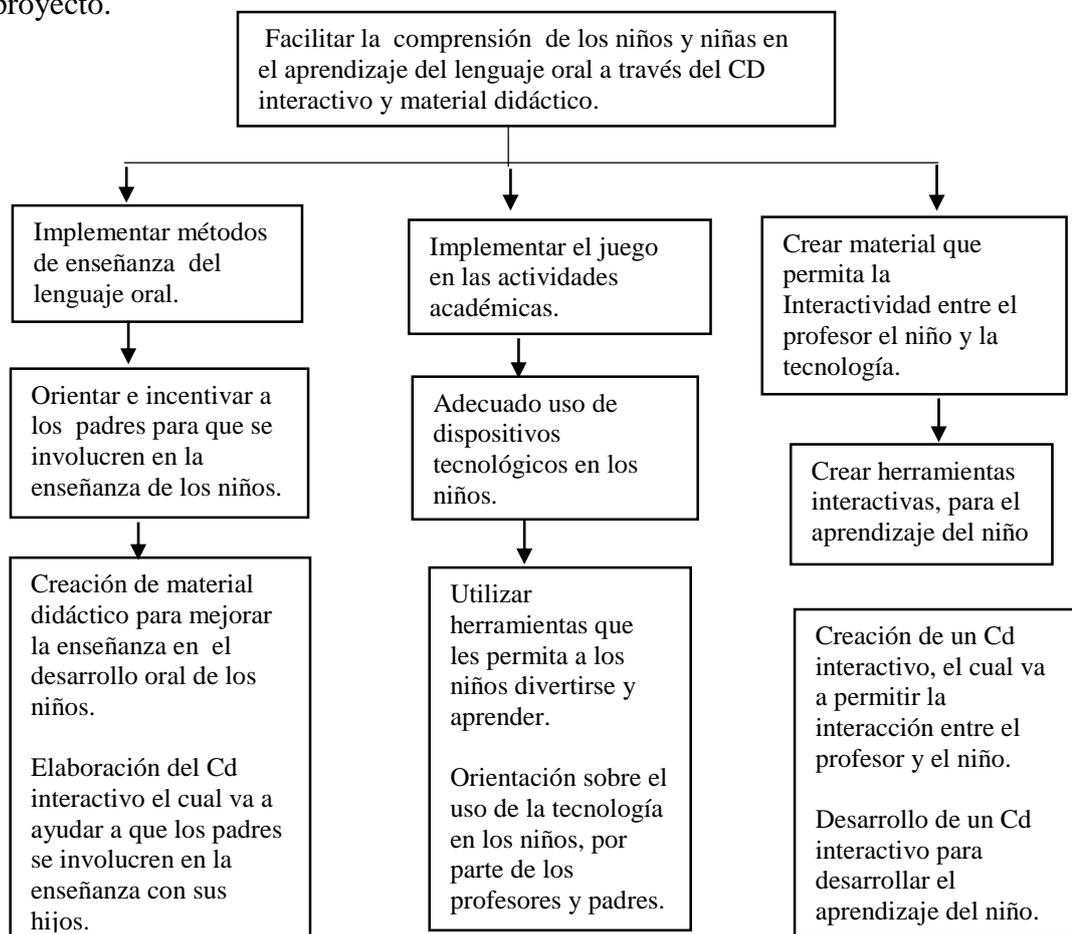


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Elaborado por: Andrés Ron

4.01.01. Tamaño del Proyecto

No se puede hacer cálculo de la muestra porque la población es muy pequeña por lo cual no es necesario calcular ya que se cuenta con un total exacto de la población, el tamaño de la muestra es de 19 niños, es una muestra fija que no va a variar.

4.01.02. Localización del Proyecto

El Centro Educativo “Karl Marx” está ubicado en Distrito Metropolitano de Quito en el Valle de Tumbaco, Santa Rosa calle Vicente Álvarez E 4-200 Y Norberto Salazar. Provincia de Pichincha, país Ecuador.



Figura 5: Ubicación en el Valle de Tumbaco al Oriente de Quito Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018

Elaborado por: (Google Maps, 2018).

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental se lo realiza para saber y conocer los impactos ambientales que puede provocar el proyecto ya sea positivos o negativos. En este caso el Cd interactivo no provoca ningún riesgo al medio ambiente. El material didáctico está compuesto por cartulina y madera los cuales tienen una contaminación mínima. (Andorra, 2015)

Si se utiliza al Cd interactivo como parte de la enseñanza, ya no se usarán herramientas o materiales que son perjudiciales para el medio ambiente, aparte de no contaminar el proyecto va a aportar con el medio ambiente.

4.01.03.01. Impacto Positivo.

Es de suma importancia evitar la contaminación y cuidar al planeta, con el uso del CD interactivo podremos informar y educar a los niños sin necesidad de utilizar otros materiales que contaminan el medio ambiente, aparte es un dispositivo tecnológico que va a fortalecer o complementar el desarrollo del lenguaje oral en los niños.

El material didáctico no va a contaminar ya que está realizado con madera y papel reciclable, se va a tomar todas las precauciones para que el material no contamine, además que va a ayudar a los menores con su creatividad.

4.01.03.02. Impacto Negativo.

La parte negativa que podría tener el proyecto es que el material didáctico aunque está realizado con materiales reciclables no está comprobado al cien por ciento, que no contamine el medio ambiente, El Cd interactivo pues podría contaminar el aire con partículas energéticas por su uso excesivo. (Andorra, 2015)

En esta tabla se califican los objetivos que estaban en el árbol de problemas en la parte inferior, en el cuál se califica su impacto en cada factor, se suma cada factor y se saca el resultado de cada objetivo para conocer su impacto en el proyecto.

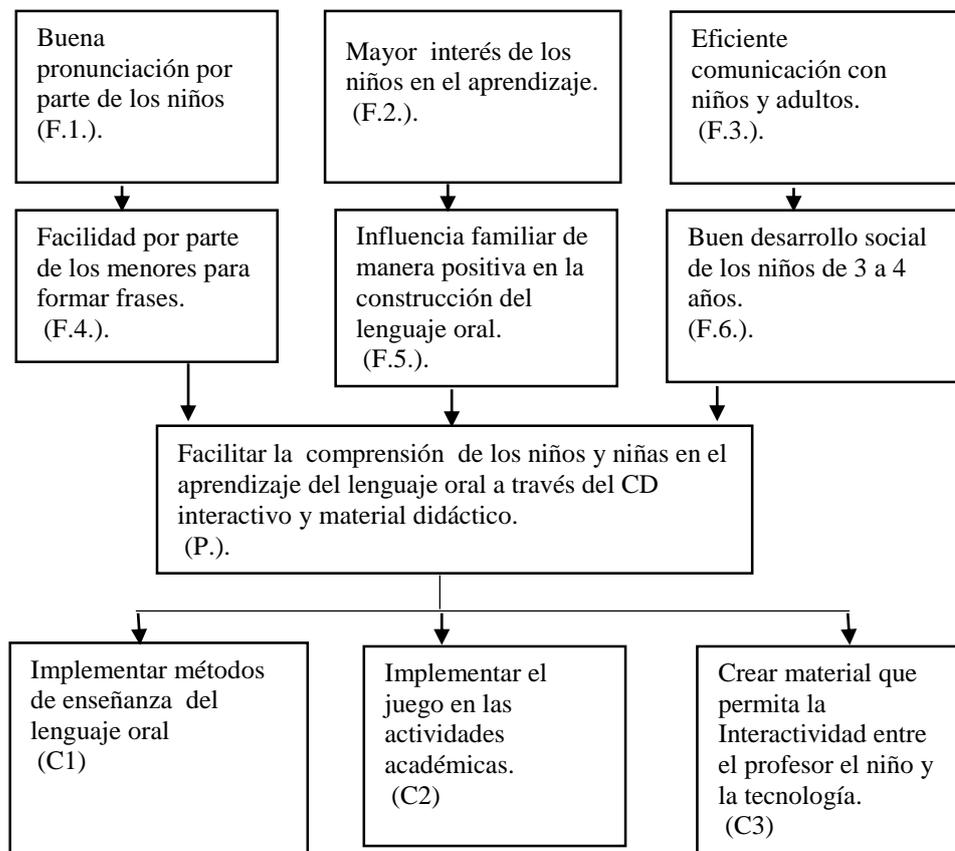
Tabla 3: Impacto de los objetivos del centro educativo "Karl Marx", 2018

Elaborado por: André Ron

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Fact. Técnica	Fact. Financiera	Fact. Social	Fact. Política	T.	Cat.
El profesor debe implementar una enseñanza constructiva y adecuada para los niños.	5	4	5	4	4	22	Alta
Contar con las herramientas interactivas necesarias, para el aprendizaje del niño.	5	4	4	5	4	22	Alta
Implementar el juego en las actividades académicas.	5	4	5	5	4	23	Alta
Mayor orientación a los niños en el aprendizaje por parte de sus padres.	4	5	5	5	4	23	Alta
Adecuado uso de dispositivos tecnológicos en los niños.	5	5	4	5	4	23	Alta
Total	24	22	23	24	20	113	

4.03. Diagrama de Estrategias

El Diagrama de estrategias se realiza en la figura 5, con el fin de ubicar los fines y el propósito del árbol de objetivos en orden, en la parte inferior ubicamos el cuadro de Análisis de alternativas, aquí se verifica y se puede observar cómo se desarrolla el proyecto.



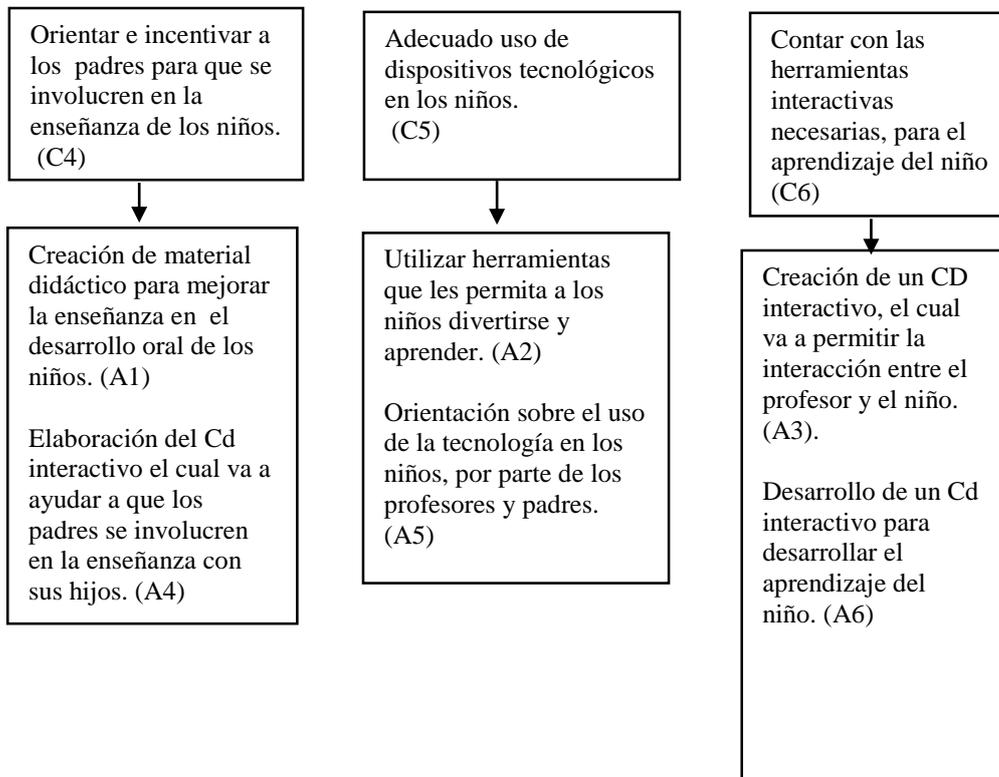


Figura 6: Diagramas de estrategias de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

El Marco Lógico es una herramienta que nos ayuda con la planificación, con su procedimiento y la valoración del proyecto con el fin de resolver los problemas en la elaboración del mismo, se evalúan los indicadores para medir los efectos del producto para poder cumplir con los requisitos necesarios.

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

En esta tabla ubicamos los elementos del diagrama de estrategias en el resumen narrativo, en la parte del indicador se pone un referencia de lo que va alcanzar el proyecto, en la cantidad se coloca un aproximado que vamos alcanzar, ponemos el

tiempo que se va a demorar en lograr ese objetivo, el lugar y el grupo social a quien va dirigido.

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Finalidades	Buena pronunciación por parte de los niños. (F.1.).	Implementación de herramientas interactivas. (40%)	19	Muy Bueno	6 mese	Quito	Medio
	Mayor interés de los niños en el aprendizaje. (F.2.).	Actividades dinámicas y divertidas. (40%)	19	Muy Bueno	6 mese	Quito	Medio
Finalidades	Eficiente comunicación con niños y adultos. (F.3.).	Manejo adecuado de dispositivos tecnológicos (50%)	19	Bueno	1 año	Quito	Medio
	Facilidad por parte de los menores para formar frases. (F.4.).	Los niños interactúan con el profesor y dispositivos tecnológicos (40%)	19	Muy Bueno	6 meses	Quito	Medio
	Influencia familiar de manera positiva en la construcción del lenguaje oral. (F.5.).	Interés de los niños en aprender. (60%)	19	Muy Bueno	6mese	Quito	Medio

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Propósito	Buen desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. (F.6).	Complementar el juego en la parte académica. (40%)	19	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	Facilitar la comprensión de los niños y niñas en el aprendizaje del lenguaje oral a través del CD interactivo y material didáctico. (P.1.).	Implementación de un Cd interactivo y material didáctico en el ámbito académico. (60%)	1	Muy buena	1 año	Quito	Medio
Componentes	Implementar métodos de enseñanza del lenguaje oral (C1)	Uso de herramientas interactivas.	1	Muy buena	1 semana	Quito	Medio
	Implementar el juego en las actividades académicas. (C2)	Niños motivados e interesados en el aprendizaje.	1	Muy buena	1 año	Quito	Medio
	Crear material que permita la Interactividad entre el profesor el niño y la tecnología. (C3)	Uso de dispositivos tecnológicos en el aula de clases.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio
	Orientar e incentivar a los padres para que se involucren en la enseñanza de los niños. (C4)	Creación de un Cd interactivo y material didáctico para el desarrollo oral de los niños.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Componentes	Adecuado uso de dispositivos tecnológicos en los niños. (C5)	Buen desarrollo en el aprendizaje de los niños.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio
	Contar con las herramientas interactivas necesarias, para el aprendizaje del niño (C6)	Implementación de Cd interactivo en el aprendizaje de los niños.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio
Actividades	Creación de material didáctico para mejorar la enseñanza en el desarrollo oral de los niños. (A1)	Material adecuado para el aprendizaje.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio
	Utilizar herramientas que les permita a los niños divertirse y aprender. (A2)	Utilización de dispositivos tecnológicos en el aprendizaje.	1	Muy buena	6 meses	Quito	Medio
	Creación de un CD interactivo, el cual va a permitir la interacción entre el profesor y el niño. (A3).	Enseñanza interactiva.	1	Muy buena	2 meses	Quito	Medio
	Elaboración del Cd interactivo el cual va a ayudar a que los padres se involucren en la enseñanza con sus hijos. (A4)	Interés de los padres en el aprendizaje de sus hijos.	1	Buena	6 meses	Quito	Medio

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	Orientación sobre el uso de la tecnología en los niños, por parte de los profesores y padres. (A5)	Los niños tienen un buen rendimiento académico.	1	Muy bueno	6 meses	Quito	Medio
	Desarrollo de un Cd interactivo para desarrollar el aprendizaje del niño. (A6).	Buenos resultados en el aprendizaje del niño.	1	Muy bueno	6 meses	Quito	Medio

4.04.02. Selección de Indicadores

En la tabla 4 se realiza la selección de indicadores en la cual se evalúan los factores externo e internos que se presentaran en esta tabla.

Tabla 5: Selección de indicadores de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Buena pronunciación por parte de los niños (F.1.).	Implementación de herramientas interactivas. (40%)	X	X	X	X	X	5	Alto
	Mayor interés de los niños en el aprendizaje. (F.2.).	Actividades dinámicas y divertidas. (40%)	X	X		X	X	4	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Eficiente comunicación con niños y adultos. (F.3.).	Manejo adecuado de dispositivos tecnológicos (50%)	X	X	X	X	X	5	Alto
	Facilidad por parte de los menores para formar frases. (F.4.).	Los niños interactúan con el profesor y dispositivos tecnológicos (40%)	X	X		X	X	4	Alto
	Influencia familiar de manera positiva en la construcción del lenguaje oral. (F.5.).	Interés de los niños en aprender. (60%)	X	X		X	X	4	Alta
	Buen desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. (F.6.).	Complementar el juego en la parte académica. (40%)	X	X	X	X	X	5	Alto
Propósito	Facilitar la comprensión de los niños y niñas en el aprendizaje del lenguaje oral a través del CD interactivo y material didáctico. (P.1.).	Implementación de un Cd interactivo y material didáctico en el ámbito académico. (60%)	X	X	X	X	X	5	Alto
Componentes	Implementar métodos de enseñanza del lenguaje oral (C1)	Uso de herramientas interactivas.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Implementar el juego en las actividades académicas. (C2)	Niños motivados e interesados en el aprendizaje.	X		X	X	X	4	Alto
	Crear material que permita la Interactividad entre el profesor el niño y la tecnología. (C3)	Uso de dispositivos tecnológicos en el aula de clases.	X	X	X	X	X	5	Alto

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	Creación de material didáctico para mejorar la enseñanza en el desarrollo oral de los niños. (A1)	Material adecuado para el aprendizaje.	X	X		X	X	4	Alto
	Utilizar herramientas que les permita a los niños divertirse y aprender. (A2)	Utilización de dispositivos tecnológicos en el aprendizaje.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Creación de un CD interactivo, el cual va a permitir la interacción entre el profesor y el niño. (A3).	Enseñanza interactiva.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Elaboración del Cd interactivo el cual va a ayudar a que los padres se involucren en la enseñanza con sus hijos. (A4)	Interés de los padres en el aprendizaje de sus hijos.	X	X		X	X	4	Alto
	Orientación sobre el uso de la tecnología en los niños, por parte de los profesores y padres. (A5)	Los niños tienen un buen rendimiento académico.	X	X		X	X	4	Alto
	Desarrollo de un Cd interactivo para desarrollar el aprendizaje del niño. (A6)	Buenos resultados en el aprendizaje del niño.	X	X	X	X	X	5	Alto

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

4.04.03. Medios de Verificación

En los medios de verificación debemos determinar lo siguiente:

Fuente de información: Puede ser primaria cuando la información es propia y recurrimos a quien ha realizado la investigación o secundaria cuando otros hablan de esa investigación.

Método de recolección: significa donde sacamos la información ya sea, de una encuesta, entrevista, guía de observación, psicometría o documentación.

Método de análisis: puede ser cualitativa cuando los resultados son descriptivos, y cuantitativa cuando los resultados son numérico.

Tabla 6: Medios de verificación de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de recolección	Resp.
Finalidades	Buena pronunciación por parte de los niños (F.1.).	Implementación de herramientas interactivas. (40%)	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 meses	Inv.
	Mayor interés de los niños en el aprendizaje. (F.2.).	Actividades dinámicas y divertidas. (40%)	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	3 meses	Inv.
	Eficiente comunicación con niños y adultos. (F.3.).	Manejo adecuado de dispositivos tecnológicos (50%)	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	3 meses	Inv.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de recolección	Resp.
Finalidades	Facilidad por parte de los menores para formar frases. (F.4.).	Los niños interactúan con el profesor y dispositivos tecnológicos (40%)	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	2 meses	Inv.
	Influencia familiar de manera positiva en la construcción del lenguaje oral. (F.5.).	Interés de los niños en aprender. (60%)	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	1 mes	Inv.
	Buen desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. (F.6.).	Complementar el juego en la parte académica. (40%)	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	2 meses	Inv.
Propósito	Facilitar la comprensión de los niños y niñas en el aprendizaje del lenguaje oral a través del CD interactivo y material didáctico. (P.1.).	Implementación de un Cd interactivo y material didáctico en el ámbito académico. (60%)	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 meses	Inv.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de recolección	Resp.
Componentes	Implementar métodos de enseñanza del lenguaje oral (C1)	Uso de herramientas interactivas.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 meses	Inv.
	Implementar el juego en las actividades académicas. (C2)	Niños motivados e interesados en el aprendizaje.	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	1 mes	Inv.
	Crear material que permita la Interactividad entre el profesor el niño y la tecnología. (C3)	Uso de dispositivos tecnológicos en el aula de clases.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 meses	Inv.
Actividades	Creación de material didáctico para mejorar la enseñanza en el desarrollo oral de los niños. (A1)	Material adecuado para el aprendizaje.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	1 mes	Inv.
	Utilizar herramientas que les permita a los niños divertirse y aprender. (A2)	Utilización de dispositivos tecnológicos en el aprendizaje.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	1 mes	Inv.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de Inf.	Método de Rec.	Método de Análisis	Frecuencia de recolección	Resp.
Actividades	Creación de un CD interactivo, el cual va a permitir la interacción entre el profesor y el niño. (A3).	Enseñanza interactiva.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 meses	Inv.
	Elaboración del Cd interactivo el cual va a ayudar a que los padres se involucren en la enseñanza con sus hijos. (A4)	Interés de los padres en el aprendizaje de sus hijos.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	2 semanas	Inv.
	Orientación sobre el uso de la tecnología en los niños, por parte de los profesores y padres. (A5)	Los niños tienen un buen rendimiento académico.	Primaria	Entrevista Observación Focal	Cualitativo	1 mes	Inv.
	Desarrollo de un Cd interactivo para desarrollar el aprendizaje del niño. (A6).	Buenos resultados en el aprendizaje del niño.	Primaria	Entrevista Observación	Cualitativo	1 mes	Inv.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

4.04.04 Supuestos

En la tabla 6 se analizan los supuestos factores que pueden dar problemas para implementar el proyecto.

Tabla 7: Supuestos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Buena pronunciación por parte de los niños (F.1.).	Mala pronunciación en los niños.			X		
	Mayor interés de los niños en el aprendizaje. (F.2.).	Poco interés en el ámbito académico por parte de los niños.			X		
	Eficiente comunicación con niños y adultos. (F.3.).	Pésima comunicación de los adultos con los niños.			X		
	Facilidad por parte de los menores para formar frases. (F.4.).	Muchas complicaciones en los niños para expresarse			X		
	Influencia familiar de manera positiva en la construcción del lenguaje oral. (F.5.).	Mala influencia en el aprendizaje de los niños por parte de los padres			X		
	Buen desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. (F.6.).	Los niños no pueden socializar con otros niños.			X		

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Propósito	Facilitar la comprensión de los niños y niñas en el aprendizaje del lenguaje oral a través del CD interactivo y material didáctico. (P.1.).	El Cd interactivo y material didáctico no ayuda en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.	X		X		
Componentes	Implementar métodos de enseñanza del lenguaje oral (C1)	Poco interés por parte de la institución en que se implementen nuevos métodos de enseñanza.			X		
	Implementar el juego en las actividades académicas. (C2)	Los profesores y la Institución piensan que es una pérdida de tiempo implementar el juego en el aprendizaje			X		
	Crear material que permita la Interactividad entre el profesor el niño y la tecnología. (C3)	Los profesores creen que no necesitan ningún material para mejorar la interactividad con los niños.			X		
Actividades	Creación de material didáctico para mejorar la enseñanza en el desarrollo oral de los niños. (A1)	Poco interés por parte de los profesores y la institución en utilizar un material didáctico que ayude a los niños en su desarrollo oral.			X		

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Actividades	Utilizar herramientas que les permita a los niños divertirse y aprender. (A2)	Los profesores piensan que no es importante que se diviertan, solo que aprendan.			X		
	Creación de un CD interactivo, el cual va a permitir la interacción entre el profesor y el niño. (A3).	El Cd Interactivo no cumple con las necesidades del niño.			X		
	Elaboración del Cd interactivo el cual va a ayudar a que los padres se involucren en la enseñanza con sus hijos. (A4)	Los padres piensan que el Cd interactivo no va a ayudar a que se involucren con sus hijos en la enseñanza.			X		
	Orientación sobre el uso de la tecnología en los niños, por parte de los profesores y padres. (A5)	Pésima orientación por parte de los padres y profesores el a tecnología en los niños.			X		
	Desarrollo de un Cd interactivo para desarrollar el aprendizaje del niño. (A6).	Poco tiempo para desarrollar el Cd interactivo.			X		

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

4.04.05. Matriz de Marco Lógico

En la tabla 8 se realiza el análisis del marco lógico, en esta tabla se ubica el resumen narrativo, los indicadores, medios de verificación y los supuestos.

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
FINES	Implementación de herramientas interactivas. (40%)	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Mala pronunciación en los niños. .
	Actividades dinámicas y divertidas. (40%)	Primaria Observación Entrevista Cualitativo	Poco interés en el ámbito académico por parte de los niños.
	Manejo adecuado de dispositivos tecnológicos (50%)	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Pésima comunicación de los adultos con los niños.
	Los niños interactúan con el profesor y dispositivos tecnológicos (40%)	Primaria Observación Entrevista Focal Cualitativo	Muchas complicaciones en los niños para expresarse.
	Interés de los niños en aprender. (60%)	Primaria Entrevista Observación Focal Cualitativo	Mala influencia en el aprendizaje de los niños por parte de los padres.
	Complementar el juego en la parte académica. (40%)	Primaria Entrevista Observación Focal Cualitativo	Los niños no pueden socializar con otros niños.

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Propósito	Implementación de un Cd interactivo y material didáctico en el ámbito académico. (60%)	Primaria Observación Entrevista Cualitativo	El Cd interactivo y material didáctico no ayuda en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.
Componentes	Uso de herramientas interactivas.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Poco interés por parte de la institución en que se implementen nuevos métodos de enseñanza.
	Idea clara del lugar.	Primaria Entrevista Observación Focal Cualitativo	Los profesores y la Institución piensan que es una pérdida de tiempo implementar el juego en el aprendizaje
	Uso de dispositivos tecnológicos en el aula de clases.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Los profesores creen que no necesitan ningún material para mejorar la interactividad con los niños.
Actividades	Material adecuado para el aprendizaje.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Recopilación de imágenes de baja calidad por aspectos climáticos.
	Utilización de dispositivos tecnológicos en el aprendizaje.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Producir una estructura visualmente correcta.
	Interés de los padres en el aprendizaje de sus hijos.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Los padres piensan que el Cd interactivo no va a ayudar a que se involucren con sus hijos en la enseñanza.

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
actividades	Los niños tienen un buen rendimiento académico.	Primaria Entrevista Observación Focal Cualitativo	Pésima orientación por parte de los padres y profesores el a tecnología en los niños.
	Buenos resultados en el aprendizaje del niño.	Primaria Entrevista Observación Cualitativo	Poco tiempo para desarrollar el Cd interactivo.

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

Se investigó tres proyectos del Instituto Tecnológica Cordillera que tengan relación con el proyecto, para comprobar que es único. El primer estudio realizado fue de Tania Gabriela Pilapaña Anaguano, quien es la autora de un Cd interactivo para la asignatura de matemáticas. (Anaguano, 2017)

El proyecto de matemáticas está enfocado en los niños de Séptimo año de la Escuela de Educación Básica José María Urbina ubicada en la Ciudad de Quito, Parroquia de Nayón, Barrio San pedro del Valle en el año lectivo 2016-2017.

Este CD interactivo fue diseñado con el objetivo de complementar el estudio de las matemáticas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, es un buen proyecto ya que está enfocado en el aprendizaje pero le falta un poco de creatividad ya que el producto tiene que ser muy novedoso porque está enfocado a niños de séptimo año.

Para la mayoría de los niños no es fácil comprender las matemática por eso es esencial q el proyecto sea súper llamativo para que ellos tengan el interés de aprender. El proyecto que se ha realizado para que los niños mejoren su lenguaje oral, si es muy llamativo e interactivo además cuenta con un material didáctico que complementa la interactividad. (Anaguano, 2017)

El segundo proyecto que se examinó fue diseñado por Edison Xavier Benalcázar Paspuel (2015) quien es el autor del CD interactivo reforzado con una guía impresa sobre las fechas Cívicas más importantes del País, para niños de 6 a 10 años para el Centro de Desarrollo Integral de la Niñez (Génesis 118) ubicado en el Norte de Quito. (Paspuel, 2015)

El proyecto fue realizado con el objetivo de enseñar a los niños sobre las fechas Cívicas más importantes del país ya que es muy importante que conozcan la historia y cultura desde temprana edad. (Paspuel, 2015)

Ya que no es un tema divertido para el niño la interactividad es importante para que no se monótona, este proyecto fue diseñado para un gran propósito pero no se lo ha cumplido a cabalidad ya que no es divertido para los niños, El proyecto que se está implementando además de ser interactivo es divertido.

El tercer proyecto fue diseñado por Edison Cuaspud, quien es el autor de la creación y diseño de un Cd interactivo para la el aprendizaje de las Leyes de Transito para niños de 6 a 10 años en la Ciudad de Quito Sector Norte. (Cuatumal, 2016)

Este proyecto fue diseñado para que los niños aprendan las señales de tránsito lo cual es muy importante para su seguridad en esta edad y cuando crezcan tengan el conocimiento necesario, es un buen proyecto pero no cuenta con suficiente interactividad ya que en algunas partes del producto es un poco plano esto hace que los niños no se interesen mucho por aprender.

El proyecto que se está implementando si es interactivo en todas sus ventanas o escenas lo que hace que el niño tenga mayor interés por aprender. Todos los proyectos que se han analizado tienen relación con el proyecto ya que están enfocados a fines educativos.

Todos los proyectos que se han comparado son muy buenos, pero el proyecto que se ha realizado tiene características o cualidades destacadas, el proyecto es nuevo, porque no se lo ha implementado en el Instituto Tecnológico Cordillera ha diseñado un Cd interactivo para mejorar el lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años, gracias a esto el proyecto es novedoso, además de ser una herramienta educativa.

El proyecto además cuenta solo con objetos, gráficos, muy poco texto lo que le hace muy agradable para los niños ya que ellos no saben leer ni escribir solo se guían por las imágenes, diseños que he creado, gracias a todos estos elementos he podido lograr un producto interactivo, muy atractivo para la vista.

Otra característica importante del proyecto es que contiene mucho audio todos sus objetos y diseños pueden hablar, esto hace que el niño repita las palabras y mejore su pronunciación, además cada personaje puede hacer algún gesto o actividad como bailar, saltar, caminar, etc.

Por último otra de las virtudes del proyecto es el material didáctico que ayuda a interactuar al niño ya que son muy pequeños para poder utilizar la computadora gracias a este material pueden interactuar, además es un gran aporte para que aprendan a través del juego, ya que es fundamental para que estén interesados en aprender.

Todas estas virtudes hacen que el proyecto sea importante al igual que los proyectos que se han comparado, además es de suma importancia para la educación de los niños de 3 a 4 años.

5.02 Marco Teórico

El Cd interactivo es una herramienta educativa o publicitaria, es innovadora, dentro de la multimedia ha sido muy destacado. Se utiliza como medio para informar sobre empresas o Instituciones de forma llamativa y diferente. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

Este contiene texto, audios, videos, gráficos, efectos visuales, animación, el cliente puede informarse de manera interactiva gracias a esto la empresa puede ganar una buena imagen y un buen concepto de parte del público.

Un Cd interactivo es el modo de presentar información en el que se utilizan al mismo tiempo diferentes técnicas o recursos: Sonido, imagen, texto, animación, video e interactividad, señalar ¿Que la mayoría son vistos específicamente en PC?.

A los dispositivos tecnológicos se les denomina multimedia la cual hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza varios medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información, una de las características del Cd interactivo es que al momento que se le introduce en la computadora se reproduce automáticamente. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

Está diseñado para mostrar lo que queramos solo se necesita creatividad, la información necesaria y los programas adecuados así se puede diseñar varias cosas

como presentaciones para una junta o el reglamento de una empresa, catálogos de productos, manuales y también material educativo.

La interactividad se origina cuando se desarrolla la tecnología a partir de la aparición de los videojuegos y posteriormente el disco compacto, después se propone desarrollar diseños interactivos en museos, la mayoría de los proyectos más importantes fueron creados en Estados Unidos, Europa y Japón, un avance grande de la interactividad es cuando en los videojuegos se implementa texto, sonido, animación, música y gráficas.

Gracias a todos estos componentes la interactividad entre la computadora y el usuario crece, según la multimedia va avanzando la interacción aumenta porque se implementan nuevas tecnologías y contenidos interesantes e interactivos, es muy importante la animación y el contenido para llamar la atención del usuario. (Gardey, 2014)

Interacción multimedia es cuando la persona o usuario tiene el control del contenido o la presentación, la persona escoge que desea ver, cuando quiere verlo y como quisiera verlo, También es una manera efectiva de difundir información educativa o instrucciones sobre algún tema, se la utiliza también como una buena estrategia para brindar información o como capacitación sobre algún programa o producto. (Gardey, 2014)

Lo utilizan, empresas para poder capacitar a sus empleados ya que es fácil de utilizar y gracias a su interactividad es una forma muy agradable y divertida para

aprender y puede llegar a muchas personas a implementar en sus empresas o centros educativos.

Los padres de familia han notado que la interactividad en la Unidad Educativa “Karl Marx” es mínima porque se maneja material estático como imágenes fijas y solo se interactúa entre profesor y alumno y no entre el niño y la computadora esto se debe a su corta edad ya que ellos no pueden manejar una PC, pero el profesor si puede interactuar con la computadora e interactuar con los niños.

La mayoría de los niños se puede familiarizar fácilmente con la multimedia y la interactividad ya que a ellos les llama mucho la atención el movimiento de imágenes, las animaciones, es muy común ver a un niño de 3 a 4 años con el celular, observando videos o jugando y pueden controlar o manejar el celular de una forma práctica.

(Gardey, 2014)

Ellos ponen mucha atención a todo dispositivo tecnológico, esto se debe a la época en la que nos encontramos en la cual todos utilizamos celular o computadoras, videojuegos, es muy común ver a las personas con algún dispositivo tecnológico en la actualidad.

Los dispositivos tecnológicos si pueden cambiar el desarrollo del cerebro en la edad temprana positivamente si al utilizarlos están acompañados de un adulto el cual les supervise o les guíe, como por ejemplo cuando están con el celular ellos pueden navegar en el internet y ver cosas inadecuadas para ellos, además es recomendable ponerles un tiempo para que utilicen el celular.

Se debe controlar el tiempo de uso del dispositivo porque puede ser perjudicial ya que no experimentaría otras actividades las cuales le ayudan al niño a desarrollarse intelectualmente, todo tiene que tener un equilibrio porque el niño está en una etapa de aprendizaje muy importante, es recomendable que el niño utilice dispositivos electrónicos desde los 18 meses. (Rodríguez, 2017).

Se han hecho varios estudios acerca del impacto de nuevas tecnologías en la etapa temprana de la infancia, para saber cómo utilizar estas herramientas que pueden ser tan valiosas para el desarrollo mental sin ser perjudiciales, cuando recién salieron los primeros dispositivos como la radio, la televisión, la mayoría de las personas les daba miedo ya que era algo desconocido, ya que no se conocía sus beneficios y su alcance. (Rodríguez, 2017)

Si se utiliza de manera adecuada la tecnología, los niños pueden desarrollar su cerebro rápidamente es decir cosas que aprenden a una edad determinada, pueden anticipar o adelantar su aprendizaje y puede beneficiarles a futuro pero su uso tiene que ser controlado, por personas responsables que los puedan orientar. (Rodríguez, 2017)

Estos dispositivos no se deben utilizar para calmar al niño o solo para que esté tranquilo, el objetivo o propósito tiene que ser educativo como escuchar música, ver videos, además pueden utilizar aplicaciones que les ayude a aprender como animales, números, vocales, colores, frutas, siempre y cuando siempre lo hagan juntos el niño y el adulto no se pueden tomar a la ligera el uso de dispositivos tecnológicos. Van hacer de gran ayuda si se los utiliza de manera correcta.

La exageración del uso de dispositivos tecnológicos pueden interponerse en su enseñanza, y tener repercusiones en su concentración o tener problemas al socializar con otros niños, los dispositivos se van haciendo más prácticos para manipular, gracias a esto pueden utilizar los dispositivos.

Fácilmente como entrar a las aplicaciones, jugar, el niño puede aumentar su creatividad y curiosidad ya que puede buscar varias cosas. Depende mucho del niño de que le guste, de su personalidad y de su edad, ellos tienen que escoger que pueden ver o jugar siempre y cuando les favorezca en su desarrollo.

Algunos padres o adultos sin darse cuenta hacen que los niños utilicen la tecnología para tranquilizarlos o que se queden quietos y ese no es el objetivo de estas herramientas, que es ayudar el desenvolvimiento y desarrollo intelectual del niño no el de servirles como una distracción para que el adulto pueda hacer otra actividad mientras el niño está concentrado en el dispositivo. (Gardey, 2014)

Tiene que haber una colaboración del adulto para que haya buenos resultados, siempre se necesita un guía para poder utilizar la tecnología productivamente, que le ayude en su aprendizaje y siempre va a necesitar la atención de sus padres para poder estar animado, motivado a aprender. (Gardey, 2014)

Es muy importante que los adultos sepan utilizar las herramientas tecnológicas para que tengan el conocimiento de enseñar a los niños a manipularlos, es importante que el contenido es el adecuado según la edad del menor, no todos los niños son iguales cada uno tiene su modo o forma de utilizar los dispositivos.

Es esencial saber que le gusta ver o jugar, para conocer o saber que videos o contenidos son los adecuados para ellos, el uso de la tecnología en los niños tiene que ser equilibrada porque también es importante que tenga actividad física.

Los niños de 3 a 4 años son más independientes, quieren hacer todo por si solos ya que son muy curiosos, les gusta aprender todo lo que ven, suben escaleras con gran facilidad, hacer cosas del hogar como, doblar la ropa, tender su cama, barrer, pone sus juguetes y zapatos en el puesto.

En esta edad ya tiene sus inclinaciones como que ropa le gusta, en la comida, series animadas y ya sabe en qué lugar se encuentra, sabe diferencia entre pequeño o grande, si está adentro o afuera de algún lugar, empieza a contar lo que hizo en el día o cosas que observo, se le comprende lo habla aunque todavía tiene dificultad en pronunciar algunas palabras o letras. (guainfaintil.com, 2013).

El niño a esta edad tiene comportamientos muy inestables ya que corre o llora, se ríe sin motivo, es muy común que el niño quiera imponer su autoridad, haciendo lo que él quiere, el adulto tiene que establecer reglas y horarios para jugar, comer y para utilizar los dispositivos tecnológicos como el celular o tableta, es una etapa en la que los padres deben ser muy pacientes y comprensivos ya que el niños está aprendiendo que tiene que cumplir o seguir reglas.

El menor a esta edad tiene una memoria fotográfica es decir puede captar o memorizar varias cosa pero no por mucho tiempo, es fundamental que repita lo ha aprendido varias veces así podrá recordar fácilmente, ya que ellos se entre tienen

frecuentemente y no ponen atención a una sola cosa, hay que ser pacientes y perseverantes.

El juego es muy natural en los niños ya que a través de este medio el niño empieza a descubrir el entorno, jugando el niño podrá desarrollar su cerebro gracias a que tendrá varias experiencias y emociones, esta actividad se considera una de las más importantes en la primera etapa de la infancia.

El juego no es solo diversión también se trata de seguir pasos o reglas esto ayudará al niño en el mundo real, a seguir normas y valores, cuando aprendemos algo de una forma divertida o dinámica podemos captar mejor. Porque estamos relajados y concentrados en la actividad. (más, Bebé y, 2010)

El juego es importante en el desarrollo del lenguaje del niño, porque es el medio que relaja al niño y lo divierte es decir hace que este en estado emotivo, que le ayuda a prestar atención, solo jugando el niño pone interés ya que es su naturaleza, si un niño no juega lo suficiente y hace otras actividades las cuales no le gusta, pues no aprenderá lo suficiente y lo peor que no estará haciendo lo que en verdad es importante en esta etapa que es jugar. (más, Bebé y, 2010)

Los niños juegan por diversión, poco a poco ellos aprenderán a través del juego ya que si hacen algo educativo pero divertido les va a gustar, lo principal es que sean niños y se disfruten esta etapa que solo tiene un objetivo que es jugar y ser feliz.

Hay que tomar en cuenta que jugar no es solo algo que hacen los niños si no también los adultos esta actividad está en todas las edades, como cuando nos divertimos

con nuestros familiares o amigos en cualquier ocasión porque esta actividad es parte de ser felices de disfrutar de la vida, ya que todo ser humano quiere ser feliz.

No hay que preocuparse si el niño solo pasa jugando ya que está aprendiendo mucho solo ay que saber guiarlo y que en el camino del aprendizaje sepa lo que le conviene y lo que no ya que ellos ya saben identificar lo que está bien y mal, porque son muy inteligentes, su cerebro se está desarrollando y captando mucha información. (más, Bebé y, 2010)

Dentro del juego se puede encontrar distintas culturas o costumbres ya que cada población tiene diferentes formas de jugar, esto es muy valioso ya que a más de aprender o desarrollar habilidades el niño también aprende a respetar culturas y valorar a los demás, los juguetes nunca han sido iguales depende en la época que no s encontremos, antiguamente la mayoría jugaba con juguetes de madera.

Actualmente hay gran variedad de juguetes, hay tecnológicos, de plástico, madera, cada uno tienen un valor importante ya que se los elabora específicamente con un propósito como divertir al menor o con fines educativos, el juego es una gran estrategia didáctica, en la actualidad en los establecimientos educativos toman como prioridad las tareas y actividades dentro del aula, los momentos de entrenamiento son fuera o cuando el docente deja de dar clase.

A lo largo del tiempo la sociedad en general piensan que más importante son los estudios y la diversión queda en segundo plano, algunos adultos piensan que es una pérdida de tiempo ya que los padres de familia y profesores solo quieren tener

resultados académicos y piensa que solo van a tener un buen rendimiento con la enseñanza y las actividades académicas. (más, Bebé y, 2010)

Olvidándose de que los niños tienen que jugar para poder desarrollar otras actitudes de su cerebro y físicas ya que ellos son muy emocionales, y la una actividad en la que descargan sus emociones positivamente es divirtiéndose.

Tienen que ser equilibrados el juego y la educación, es esencial una buena orientación para los profesores y padres sobre la diversión y la parte académica, deben comprender que la diversión es parte fundamental para la educación si se lo combina con parte educativa.

El docente debe implementar en su forma de enseñar actividades o herramientas que intervenga el juego con la pedagogía, así el menor podrá desarrollar mejor y adecuadamente sus capacidades físicas y mentales, esto beneficiara al niño a futuro.

El material didáctico es una herramienta que ayuda a que el aprendizaje sea más sencillo, el fin de este material es que el niño este motivado a aprender, está diseñado para ser una ayuda para el profesor ya que es práctico y fácil de utilizar es un complemento para reforzar la enseñanza, el objetivo de este es ayudar a los estudiantes a comprender de mejor forma una materia o un tema que estén tratando o estudiando.

Existen varios pasos o requerimientos que debe cumplir el material didáctico para poder utilizarlo como ayuda o soporte para una asignatura, primero el material tiene que ser justificado. (Porto J. P., 2018)

El por qué se lo va a utilizar y si está apto para reforzar la educación de los alumnos, es necesario explicar por qué se fomenta la herramienta y cuál será su función u objetivo como mejorar los conocimientos de los niños, utilizando un material que les motive a aprender.

Es de vital importancia que se describa que va a lograr el material como desarrollar habilidades o destrezas en el estudiante, los objetivos deben ser fomentados según el material que se desea implementar. (Porto J. P., 2018)

5.02.01. Usabilidad

La usabilidad es muy importante para la realización del proyecto ya que facilita el manejo de la información y su funcionamiento eficaz para que de esa forma el usuario pueda interactuar de forma práctica y fácil. El Cd interactivo tiene como objetivo brindar contenidos e información a los niños para que puedan mejorar su lenguaje oral. (Gardey, 2014)

Los niños van a interactuar directamente con el material didáctico ya que ellos no pueden utilizar la computadora, el Cd interactivo estará diseñado para PC porque es un material exclusivamente educativo por eso será utilizado por el profesor o por el padre de familia.

Ellos guiarán al niño para que puedan interactuar a través de ellos ya que cuando el adulto les diga que hacer ellos tienen que repetir la palabra o frase que este en el Cd e identificarlo físicamente en el material didáctico.

El material didáctico tendrá el mismo contenido del Cd interactivo, con los mismos animales, frutas, figuras geométricas, colores, frases, palabras y más, por ejemplo si están aprendiendo los colores el profesor o padre de familia da clic en un color y habrá una voz o sonido q diga que color es. (Porto J. P., 2018)

Los niños tienen que pronunciar e indicar en el material didáctico que color es así ellos también pueden interactuar no directamente con el Cd interactivo pero sí podrá interactuar con su profesor o padre de familia y con el material físico.

Los niños van a aprender mucho y aparte se van a divertir porque les encanta repetir palabras y ellos por naturaleza son curiosos y cuando quieren buscar el contenido que se encuentre en el Cd interactivo.

Les va a gustar mucho buscar en el material didáctico, para los niños no va hacer complicado manejar o interactuar con el material ya que está diseñado de manera adecuada y eficaz para que su aprendizaje del desarrollo de su lenguaje oral pueda ser el adecuado y tenga muy buenos resultados.

Además de mejorar su lenguaje oral también podrán mejorar o desarrollar otras capacidades como la de razonar, la creatividad ya que tendrán que formar frases o palabras, por eso este material puede ser usado para mejorar la educación de los niños. (Porto J. P., 2018)

5.02.02. Tipografía

La tipografía es el arte o destreza de componer o crear tipos para informar un mensaje, existen varios tipos de tipografías ya que cada una está diseñada para el grupo objetivo que corresponda, éstas se diferencian por su anchura, grosor y rasgos, se utiliza variedad de letras, números y símbolos para desarrollar la estructura de un contenido. (González, 2009).

Para la realización del Cd interactivo se utiliza diferentes tipografías las cuales son visibles y comprensibles por parte de los usuarios que están manipulando el Cd, y las mismas se adaptan al fondo y a los colores que se desea utilizar.

Para cumplir con el objetivo de que los usuarios se interesen por el contenido ya que es muy importante que llame su atención de una forma positiva y que esto garantice interés por utilizar el Cd interactivo. (González, 2009).

5.02.03. Color (Teoría del color, psicología del color)

Es la conducta o comportamiento que asume involuntariamente a nuestro cerebro el cuál interpreta, colores brindando señales los que son proyectados por la luz a nuestros ojos, existen variedad de colores entre claro y oscuros los cuales son utilizados para diferentes objetivos. (Vic, 2013)

Como el naranja y el amarillo que se utiliza para los niños ya que a ellos les llama la atención los colores vivos, por eso en el Cd interactivo se ocupa colores claros y con diferentes matices, brillo y saturación.

Tono: Cuando mencionamos o nos referimos a un color generalmente estamos pensando en el tono básicamente es el tono es la onda fundamental del color que observamos y más sencillamente diríamos que es cada uno de los colores en su estado puro. Un buen ejemplo sobre el tono es el arcoíris ya que maneja diferentes tonos en sus colores, cada uno de los tonos se los representa normalmente en el cuadro cromático el cual muestra los grados para los colores primarios R, G, B y sus complementarios C, M, Y, K. (Selva, 2011)

Luminosidad: Es la cantidad de luz reflejada por un elemento u objeto, al color sería la claridad u oscuridad, si la luminosidad es del 0% sería un color oscuro, y un color al 100% tendrá un tono gris que luego se convertirá en un blanco absoluto al 100% de luminosidad.

Saturación: Es establecer la intensidad de pureza de los colores, desde su máximo color puro hasta el mínimo que es el color gris. Cuando hay mucha intensidad o el color es muy fuerte es que está saturado. (Selva, 2011).

5.02.04 Psicología del color

El color puede transmitir varias emociones o sensaciones como alegría, tristeza y el color puede provocar actitudes activas o pasivas, a través del color se puede expresar varias cosas como lo romántico y lo clásico, el orden y el desorden es decir la personalidad de las personas o sus gustos, o pueden activar sensaciones como el hambre, paz.

Es esencial llamar la atención de los niños para que se interesen en el Cd interactivo, a través del uso correcto del color así se puede garantizar mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños. (Vic, 2013).

5.02.05 Tipografía

La composición se desarrolla a través de la combinación de elementos, objetos, figuras, texto para tener un mayor peso visual el cual sea agradable y estético para los usuarios.

Se refiere a componer algo en este caso sería para componer un buen diseño armonioso es decir que sea llamativo a simple vista. Por eso tiene que tener las formas o figuras adecuadas para que la composición sea efectiva y así obtener buen equilibrio, en la composición ya que en su diagramación contara con varios botones con contenido diferente el cual llame la atención de los niños y su interés por aprender. (Merino, Tipografía, 2012)

5.02.06. Estilos

Es la fisonomía o el perfil que se le da al producto, es importante que se entienda a que grupo objetivo está dirigido y seguir el mismo diseño ya que trata de un mismo contenido por lo cual tiene que seguir una misma línea, es importante que el estilo que se utilice se adapte al diseño para que visualmente cause una impresión positiva en los usuarios.

El estilo debe ser único y ser complementado con las ideas que se tengan, porque son las que ayudan a crear o realizar una buena composición, si contamos con todos estos atributos podemos obtener un producto de calidad. (Merino, Tipografía, 2012)

5.02.07. Tendencias

En el proyecto se realizó un diseño novedoso y animaciones divertidas, dinámica ya que les llama la atención a los niños y tienen un gran impacto en ellos, provocando una gran aceptación en el grupo objetivo.

Son Inclinationes que tiene la sociedad actualmente las cuales tienen buenos resultados ya que cubren y satisfacen las necesidades de los usuarios, es importante que las propuestas sean comprensibles para poder definir la propuesta final del diseño del producto que nos servirá para complacer a los niños con un producto de calidad el cual les guste y sea efectivo para satisfacer sus necesidades. (Merino, Tipografía, 2012)

5.02.08. Estándares de calidad

Los estándares de calidad son niveles que pueden ser aceptables o mínimas, además son muy importantes ya que es la clave de la implementación del producto, ya que si tiene la aceptación del grupo objetivo tendrá muy buena acogida.

El producto tiene que cumplir con varias características como que sea educativo, que tenga contenido que les guste a los niños, que sea fácil y práctico de manipular o utilizar. Es muy importante que el proyecto cumpla con los estándares de calidad, para que el contenido y el diseño cumplan con las necesidades de los niños y así poder tener la mayor aceptación por parte de los usuarios. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

5.02.09. Software a utilizar

El software son los programas a utilizar para el desarrollo del producto, a través de la computadora, los cuales nos facilitan realizar trabajos o proyectos para cualquier medio tecnológico.

Son varios programas que se utilizaron para realizar el proyecto, los cuales son Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, y Adobe Flash Professional CS6, están especializados para crear o diseñar buenos productos, todos los que sea utilizado son

especializados en diseño y en multimedia y otros que sirvieron para complementar el proyecto como Word, Adobe Acrobat Reader.

5.02.10. Licencias de uso

Son permisos que el desarrollador del producto pone, para que el proyecto pueda estar protegido de algún plagio, ya que el único que puede hacer algún cambio en el programa es el autor, si un usuario desea hacer cambios pues tiene que hacerlo bajo una licencia determinada. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

Hay muchas condiciones que se deben establecer las cuales ayudaran al autor a que su proyecto esté protegido una de ellas son las copias del Cd interactivo, si existen fallas en las licencias se puede solucionar con el tiempo y establecer las adecuadas las cuales beneficien al autor y a los usuarios.

5.03. Descripción de la Herramienta

5.03.01. Metodología (Materiales y Métodos)

El método utilizado para recolectar datos fue la entrevista ya que gracias a esta metodología se obtiene información necesaria sobre el tema, para poder obtener los resultados sobre el proyecto.

Para realizar la entrevista se realizó 10 preguntas basadas en el tema del proyecto las cuales se formularon gracias al conocimiento obtenido por la investigación que se realizó sobre el tema al inicio del proyecto, se tomó en cuenta la ganancia que se puede lograr al poner en funcionamiento el Cd interactivo en la educación de los niños de 3 a 4 años.

Población: La población que se ha utilizado para entrevistar, está ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito a 19 Personas

Entorno: Las entrevistas fueron realizadas en el Valle de Tumbaco En la Unidad Educativa “Karl Marx” a los Padres de familia de los 19 estudiantes de Inicial 2.

Intervenciones: Se realizó la entrevista sobre las dificultades o problemas que puede haber si se implementa El Cd interactivo.

Análisis estadístico: Los métodos que se utilizaron para el análisis, es la entrevista y Grupos focales las cuales tienen como resultado datos cualitativos.

5.03.01.01 Entrevista

La entrevista fue realizada con el propósito de obtener información o datos sobre el proyecto que se trata de la “Creación de un Cd interactivo y material didáctico para el desarrollo oral de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Karl Marx”.

Instituto Tecnológico Cordillera

1._ ¿Usted ha escuchado hablar o sabe lo que es un Cd interactivo?

Si

2._ ¿Alguna vez ha utilizado CD interactivo?

No

3._ ¿Estaría de acuerdo en el uso de tecnología como parte del proceso de enseñanza en sus hijos?

Eso Depende del contenido, que se mantengan estándares que ayuden verdaderamente al desarrollo del estudio tomando en cuenta que solo es un complemento para su enseñanza.

4._ ¿Le gustaría a usted que su hijo(a) desarrolle el lenguaje oral de manera adecuada a través de un Cd interactivo y material didáctico?

Si estoy de acuerdo ya que un niño a esta edad se distrae fácilmente y ayudaría a que pongan más atención ya que se divierten y aprenden al mismo tiempo.

5._ ¿Cree usted que este material ayudara a su hijo(a) a desarrollar su lenguaje oral para poder comunicarse de forma clara y entendible?

Dependería de los resultados que se obtengan, con el pasar del tiempo si hay progreso o no con el desarrollo del lenguaje de los niños, ya que no se puede dar una respuesta concreta porque no se sabe si influirá de manera positiva o negativa.

6._ ¿Usted considera que los niños se aburren en clase porque el método de enseñanza no es el adecuado actualmente para su edad?

Si se aburren porque hoy en día se les enseña como a los niños grandes porque no se utiliza videos, imágenes o actividades que les llame la atención y les permita aprender de manera agradable y divertida.

7._ ¿Le gustaría a usted que los niños desarrollen su lenguaje oral de manera divertida a través del juego y la interactividad?

Si porque el juego es común en los niños ya que ellos aprenden todo a través de actividades divertidas que les permita descargar su energía.

8._ ¿Cree usted que el Cd interactivo se puede complementar en la enseñanza y que pueda ayudar a los niños a mejorar su aprendizaje?

Si dependiendo del profesor y padres de familia que orienten al niño, para que pueda utilizar correctamente.

9._ ¿Teniendo en cuenta las preguntas anteriores considera usted que se debería implementar el Cd interactivo en el aula de clases?

Si porque sería muy bueno buscar nuevos métodos de aprendizaje.

10._ ¿Cree usted que el Cd interactivo puede ayudar a los niños a que tengan un lenguaje oral que les permita desenvolverse en su vida diaria a futuro?

Si porque les ayudara a prestar más atención, porque es divertido para ellos y de esa forma van a aprender y desarrollaran su lenguaje oral.

5.03.02. Análisis de la entrevista

La mayoría de los Padres de Familia si saben o han escuchado sobre lo que es un Cd interactivo, lo que ayuda mucho porque la mayoría de ellos no han utilizado un Cd interactivo por lo que no saben sus beneficios.

A ellos si les gustaría que sus hijos utilicen dispositivos tecnológicos para su aprendizaje, pero no están muy seguros de que sea efectivo porque desconocen los resultados que pueden tener los niños, los Padres si están de acuerdo con la implementación del Cd interactivo para que sus hijos desarrollen su lenguaje oral.

Una de las ventajas del producto es que va a ayudar a que los niños no se aburran y tengan una enseñanza divertida, pero los adultos no están seguros si sus hijos van a poder tener un lenguaje entendible, ya que el producto es nuevo para ellos.

La mayoría de los padres piensan que el Cd interactivo complementario de manera positiva en el aprendizaje de los niños de los niños ya que con la enseñanza tradicional no prestan mucha atención y este producto sería una solución ya que es llamativo y tiene un contenido animado e interactivo.

En conclusión un gran porcentaje está de acuerdo con la implementación del Cd interactivo para desarrollar el lenguaje de los niño de 3 a 4 años y piensan q les va a beneficiar a futuro.

5.04. Formulación del Proceso de Aplicación

El proceso se llevó a cabo analizando el objetivo del producto el cual es facilitar a los niños en el desarrollo de su lenguaje oral. Se analizó el comportamiento los niños de 3 a 4 años para poder diseñar el producto, se realizó entrevistas para recolectar información sobre el Cd interactivo que se va a implementar.

5.04.01. Concepción

Propósito: Se diseñó el Cd interactivo y material didáctico con el propósito de facilitar a los niños en el aprendizaje del lenguaje oral, brindándoles una herramienta interactiva y divertida, con la que van a aprender en corto tiempo.

Usuario: El usuario puede utilizar la aplicación fácilmente ya que está diseñada de una forma práctica y sencilla, lo que permite navegar en todos los contenidos y puede usar el Cd interactivo las veces que se desee.

Herramientas: Se utilizó varias herramientas para diseñar el proyecto las cuales son:

Adobe Illustrator CS6.- En este programa se realizó la maquetación o diagramación y se diseñó el contenido del Cd interactivo ya que es muy útil para diseñar, porque cuenta con varias herramientas para facilitar el diseño.

Adobe Photoshop CS6.- Este programa está diseñado para retoque de imágenes, montajes, el cual nos aportó de mucho para hacer montajes de los objetos que están en el Cd interactivo y editar detalles del contenido.

Action Script.- Es un lenguaje de programación el cual sirve para crear animaciones de calidad, el cual utiliza códigos para poder activar las funciones del programa.

Adobe Flash CS6.- En este programa se realizó la animación de los objetos y de todo el contenido el cual se presentara en la computadora y gracias a este programa se pudo realizar animaciones de calidad para que sean las apropiadas para los niños.

Microsoft Word 2013.- Este programa sirve para redactar documentos o archivos el cual sirvió para la redacción del proyecto, con el manejo de normas APA, y es de gran ayuda para corregir las faltas ortográficas.

Microsoft Excel 2017.- Este programa sirve para hacer cálculos y tabulación de datos, Sirvió para hacer los gráficos de la tabulación de la encuesta que se realizó sobre el Cd interactivo.

Adobe Reader.- Este programa fue utilizado para la impresión del proyecto para que no haya cambios en el archivo porque se utilizó las normas APA.

Género: El Cd interactivo está diseñado para los niños de 3 a 4 años, por lo que sea empleado un diseño muy atractivo y su funcionalidad es práctica, además le permite al niño interactuar de forma divertida.

Gameplay: El Cd interactivo está diseñado para desarrollar el lenguaje oral de los niños, está enfocado en el área educativa per también se emplea el juego a través de diseños y personajes que hablan, además que esta complementado por el material didáctico con el que los niños realizan dinámicas y pueden jugar.

Concepto: Es un Cd interactivo enfocado en el área educativa, el Cd interactivo está diseñado para mostrar el contenido de una forma interactiva, imágenes con movimiento, animaciones, texto con movimientos el fin de este es interactuar con el usuario para llamar su atención, se lo puede utilizar para diferentes áreas ya que es muy práctico y entretenido.

Servicios: El Cd interactivo brinda varios servicios ya que tiene variedad de funciones, el servicio principal es ayudar a los niños con su lenguaje oral, también les provee diversión y dinamismo, al profesor o adulto le facilita con la enseñanza ya que es muy práctico y el contenido es educativo ya que esta creado específicamente para el complemento de la enseñanza.

Benchmarking o análisis de la competencia: Existen varios Cd interactivos que han sido creados o diseñados para diferentes áreas, en la educación se los está utilizando mucho ya que son un buen apoyo para el aprendizaje, se analizó la parte negativa y positiva de la competencia para poder realizar un producto que este a la altura de los otros.

5.04.02. Desarrollo

Se realizó una investigación en la Unidad Educativa “Karl Marx” y se determinó que se necesitaba una herramienta que ayude a los niños con el desarrollo de su lenguaje oral, para la creación del producto se tuvo que realizar varios procesos los cuales son los siguientes:

PROCESO 1: Se diseñó un boceto, donde se plasmaron las primeras ideas que sirvieron para poder crear poco a poco el producto.

PROCESO 2: Se realizó la maquetación de todo el contenido del Cd interactivo, sus fondos, botones, personajes, y diseños de cada escena.

PROCESO 3: Se implementó el sonido para cada personaje, botones y escenas

PROCESO 4: La programación que se puso en el Cd interactivo en sus diferentes escenas para que pueda funcionar.

PROCESO 5: Se hizo varias pruebas para saber si el producto funcionaba correctamente.

PROCESO 6: Se comprobó con los niños de 3 a 4 años si el Cd era una herramienta eficiente las cual les permita desarrollar su lenguaje oral.

5.04.03. Contenido

Inicio: En la primera escena que es el inicio va a estar el logotipo y la palabra inicio,

. Entraran con su respectiva animación el logotipo se mantendrá girando para que sea llamativo, la palabra inicio es un botón que nos permite ir la siguiente escena que es el menú.

Menú: En esta escena se presenta un menú desplegable, en cual va a estar el isotipo del logotipo girando, cuando demos clic en el isotipo se desplegaran varios botones los cuales tendrán su animación y sonido correspondiente, estos botones nos permitirán ir a las diferentes escenas.

Animales: En esta escena estarán varios animales los cuales tendrán su respectiva animación y audio cuando demos clic en el botón nos dirigirá a otra escena, aquí el animalito se desplegará solo y en grande, tendrá una animación y dirá que animal es.

Números: En esta escena están los números del 1 al 10 cada uno con su respectiva animación, cuando demos clic en el animal se dirigirá a otra escena en la cual se ara grande, tendrá una animación y hablara, dirá que animal es.

Figuras geométricas: En esta escena se presenta un círculo, cuadrado, triángulo y un rectángulo con su respectiva animación, cuando se dé clic en la figura geométrica se dirigirá a otra escena en la cual la figura se hará grande, tendrá una animación y hablará, dirá que figura geométrica es.

Frutas: En esta escena estarán varias frutas con su respectiva animación cuando demos clic en cualquiera de las frutas se dirigirá a otra escena donde se presentará en gran tamaño, tendrá una animación y hablará, dirá que fruta es.

Canciones infantiles: En esta escena estarán varios botones con su respectiva animación, cuando demos clic en cualquiera de ellos se reproducirá una canción y cuando demos clic otra vez en el mismo botón se detendrá.

5.04.04. Mapa de Contenidos

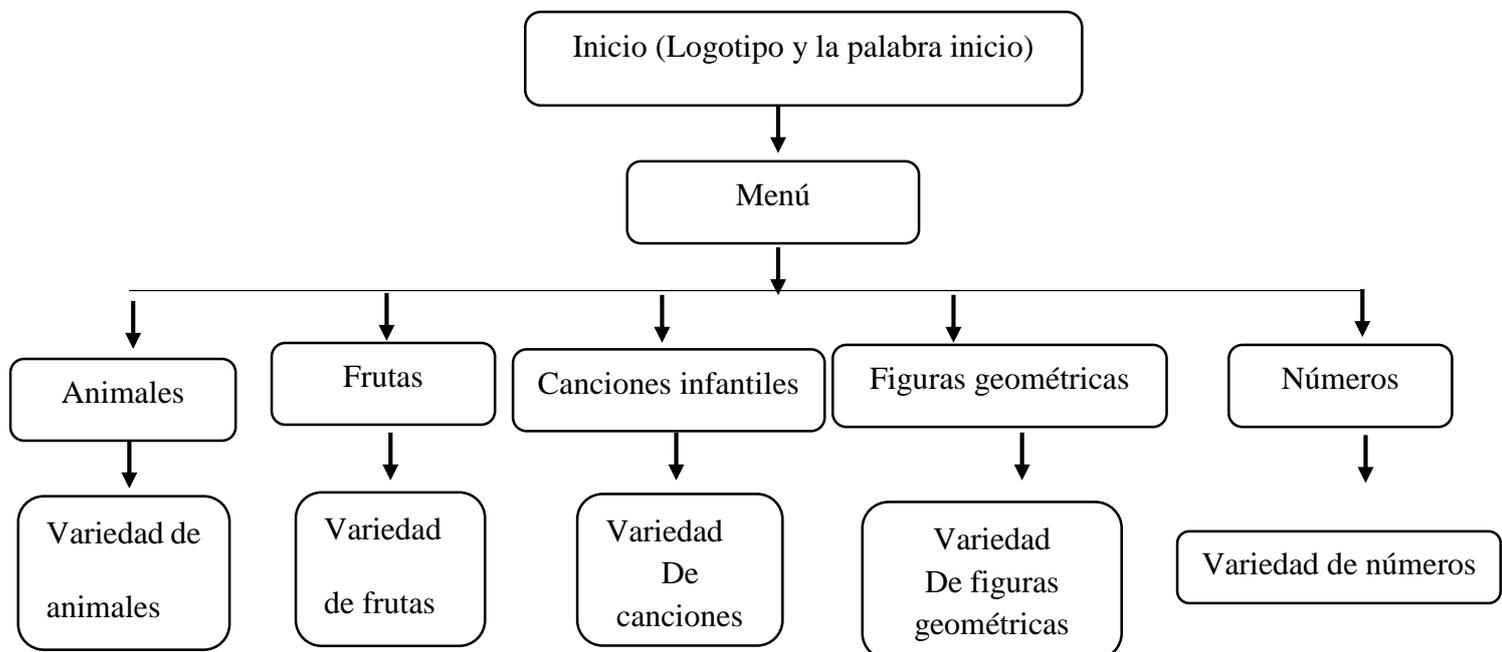


Figura 7: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

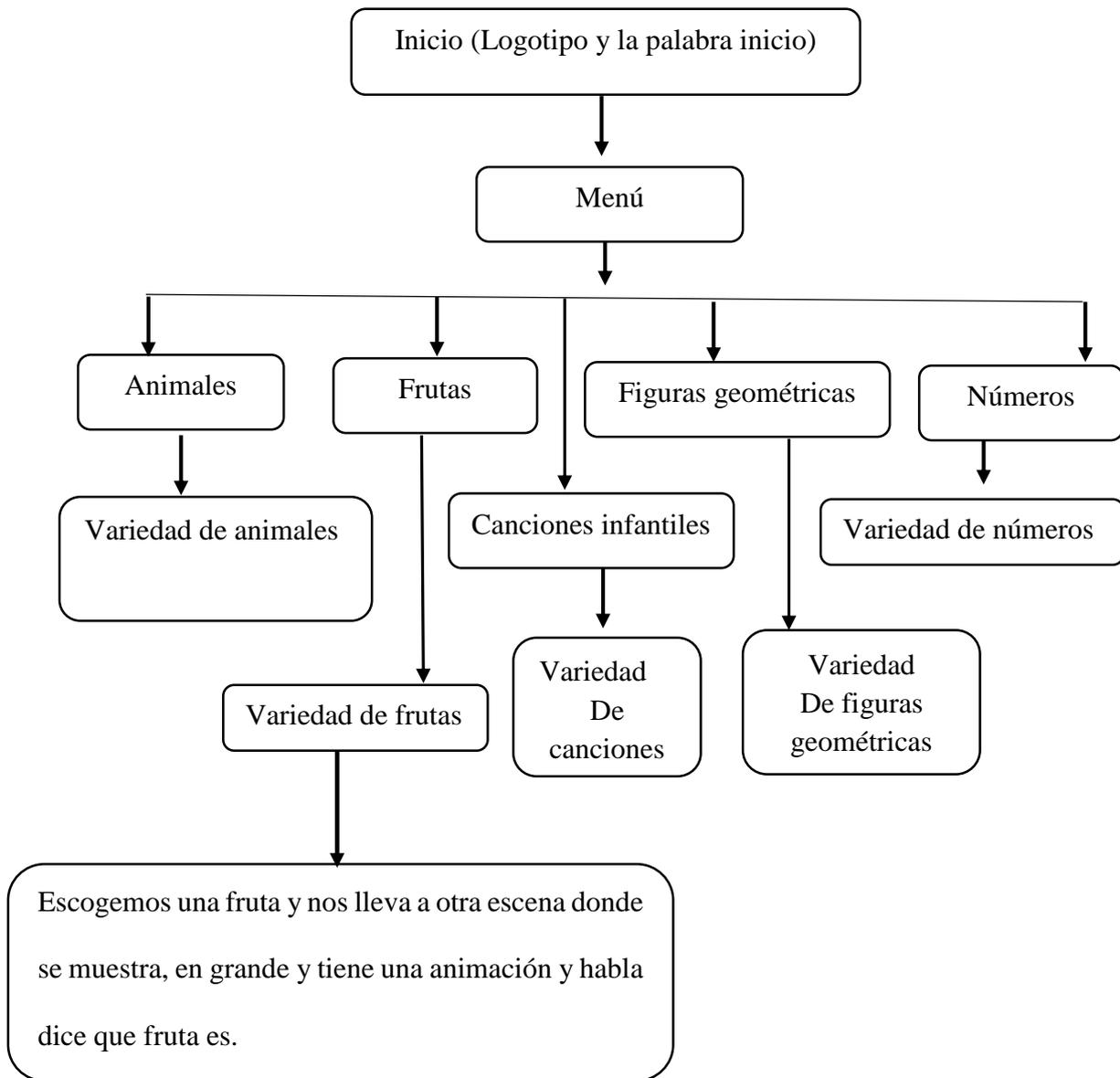


Figura 8: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

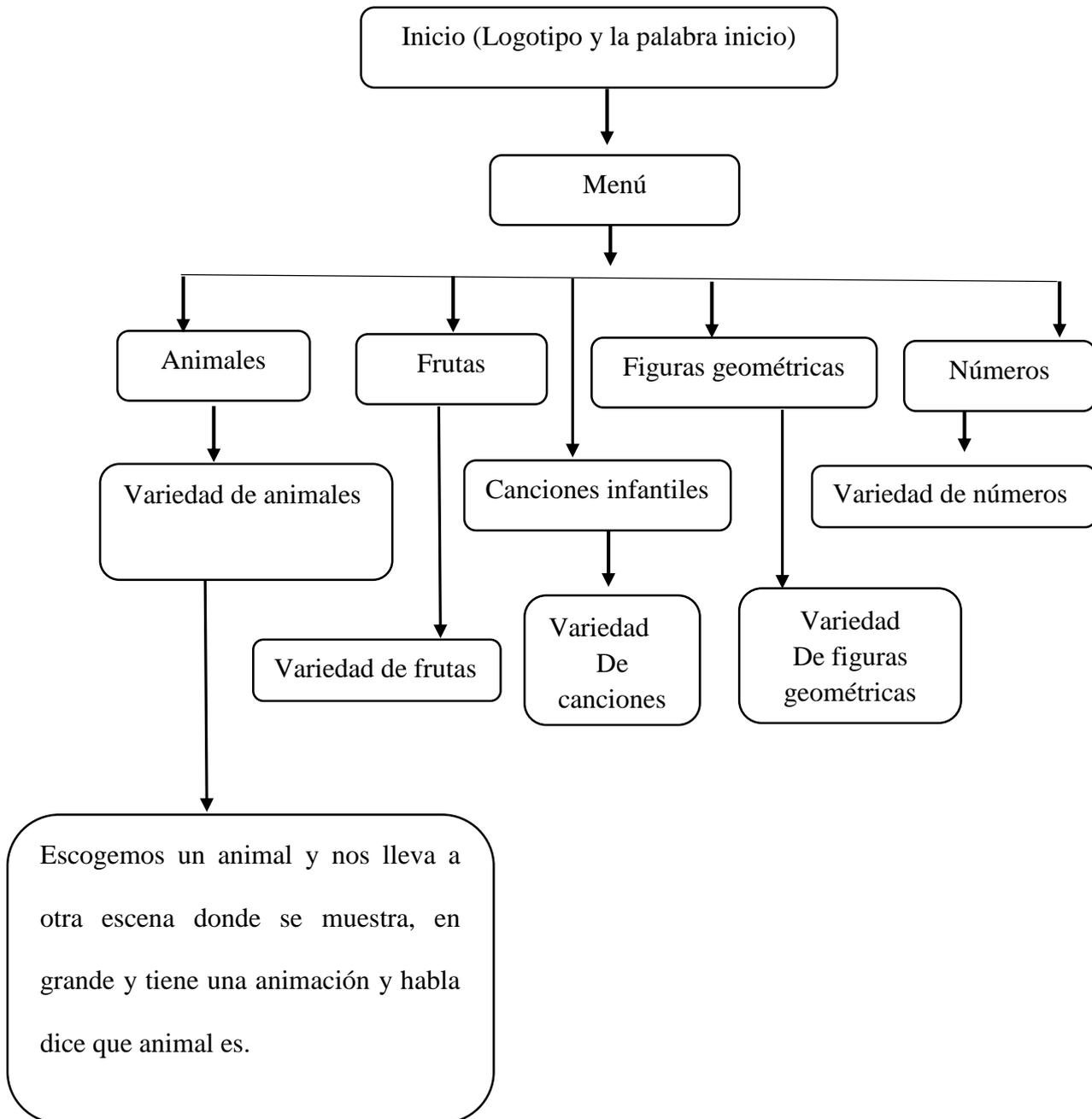


Figura 9: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

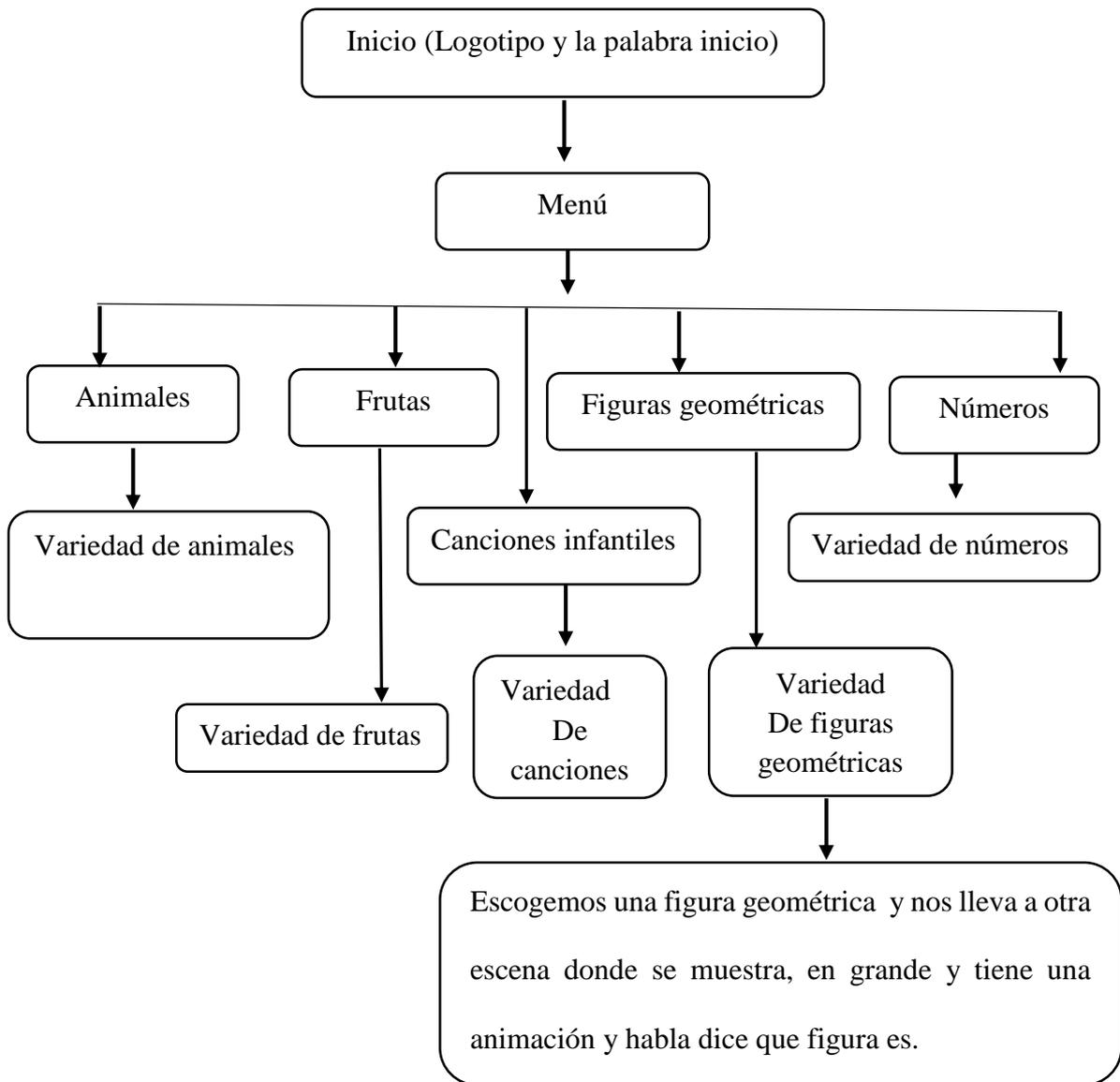


Figura 10: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

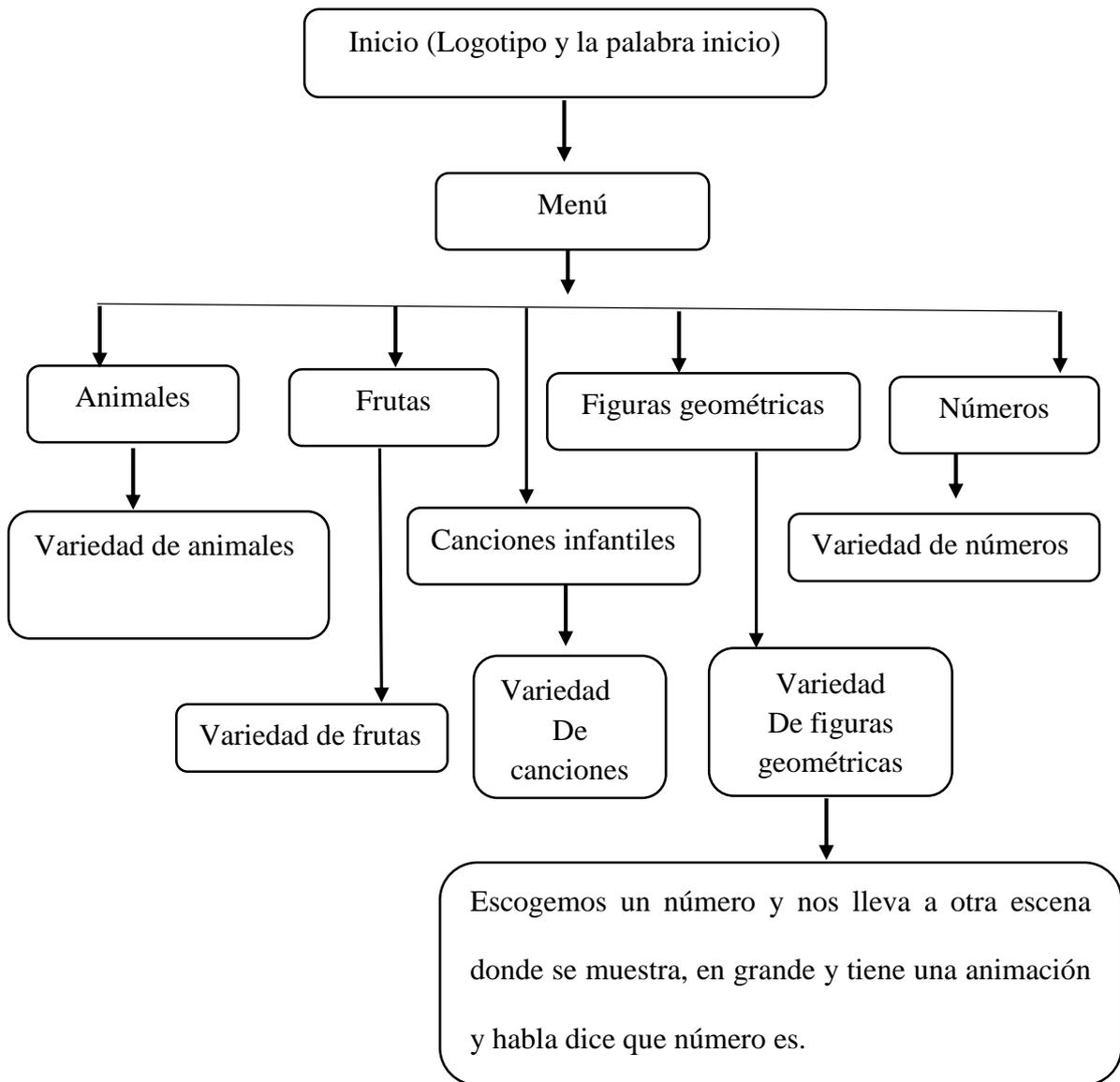


Figura 11: Mapa de contenidos de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.05. Diseño de interfaz

5.05.01. Imagen corporativa

Logotipo

El logotipo nos permite identificar un producto, empresa, marca, se caracteriza por contener textos, gráficos o formas. El producto no cuenta con un logo por esta razón se creó un logotipo que represente al producto, el cual contiene un isotipo animado, que sea visualmente llamativo para los niños y con una buena línea grafica está diseñado con varios colores que son el naranja, azul, verde, amarillo y rojo que resalten el producto y la tipografía del nombre es creada y el slogan es la fuente Soft Marshmallow las cuales son las adecuadas para el logotipo y el producto.



Imagen 1: Logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Geometrización



Imagen 2: Geometrización del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Logotipo escala de grises



Imagen 3: Escala de grises del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Aplicación en Positivo



Imagen 4: Aplicación en positivo del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Aplicación Negativo



Imagen 5: Aplicación en negativo del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Restricción de color



Imagen 6: Restricción de color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Restricción en Disposiciones



Imagen 7: Restricción en disposiciones del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 8: Restricción en disposiciones del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Disposiciones correctas sobre color



Imagen 9: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 10: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Restricción en disposiciones sobre color



Imagen 11: Disposiciones correctas sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 12: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 13: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 14: Restricciones en disposiciones sobre color del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.05.02. Colores

Los colores que se utilizaron en el logotipo del Cd interactivo son muy importantes ya que tienen que resaltar y representar al producto, son colores llamativos y que van acorde con el proyecto, por eso son colores claros, primarios y secundarios.

Modos de color del logotipo

CMYK



C: 87%/ M: 63%/ Y: 0%/ K: 0%



C: 64%/ M: 0%/ Y: 100%/ K: 0%



C: 08%/ M: 0%/ Y: 87%/ K: 0%



C: 08%/ M: 47%/ Y: 93%/ K: 0%



C: 08%/ M: 89%/ Y: 94%/ K: 0%

Imagen 15: Modos de color CMYK del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

RGB



R: 45%/ G: 93%/ B: 169%



R: 105%/ G: 180%/ B: 45%



R: 245%/ G: 231%/ B: 38%



R: 244%/ G: 152%/ B: 24%



R: 230%/ G: 55%/ B: 28%

Imagen 16: Modos de color RGB del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa

“Karl Marx”, 2018.

HSB**H: 216° / S: 73% / B: 66%****H: 93° / S: 74% / B: 70%****H: 55° / S: 84% / B: 96%****H: 33° / S: 89% / B: 95%****H: 7° / S: 87% / B: 90%**

Imagen 17: Modos de color HSB del logotipo del Cd interactivo de la Unidad Educativa

“Karl Marx”, 2018.

COLORES DEL CD INTERACTIVO

CMYK

	C: 57%/ M: 0%/ Y: 18%/ K: 0%
	C: 91%/ M: 79%/ Y: 72%/ K: 77%
	C: 50%/ M: 12%/ Y: 87%/ K: 0%
	C: 87%/ M: 49%/ Y: 3%/ K: 0%
	C: 0%/ M: 89%/ Y: 94%/ K: 0%
	C: 0%/ M: 64%/ Y: 94%/ K: 0%
	C: 0%/ M: 47%/ Y: 93%/ K: 0%
	C: 87%/ M: 63%/ Y: 94%/ K: 0%
	C: 64%/ M: 0%/ Y: 100%/ K: 0%
	C: 12%/ M: 0%/ Y: 87%/ K: 0%

Imagen 18: Colores CMYK del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

RGB

	R: 112%/ G: 198%/ B: 212%
	R: 0%/ G: 0%/ B: 0%
	R: 134%/ G: 191%/ B: 233%
	R: 4%/ G: 112%/ B: 181%
	R: 230%/ G: 55%/ B: 28%
	R: 238%/ G: 117%/ B: 26%
	R: 254%/ G: 142%/ B: 24%
	R: 45%/ G: 93%/ B: 169%
	R: 105%/ G: 180%/ B: 45%
	R: 238%/ G: 228%/ B: 42%

Imagen 19: Colores RGB del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

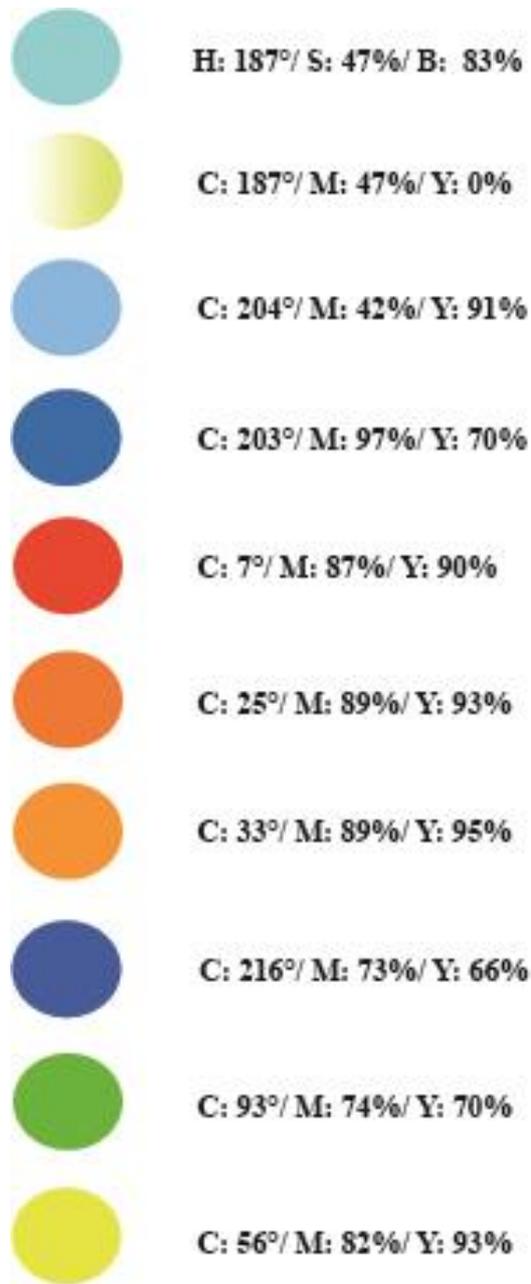
HSB

Imagen 20: Colores HSB del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.05.03. Tipografías

Soft Marshmallow

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

/ \ * - + _ () = ? ¿ " # \$ % & ¡ ! : ; ° [] { } . ' .

La tipografía Soft Marshmallow se utilizó para el slogan del logotipo, porque es llamativa y tiene un estilo infantil.

Funny & Cute

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

234567890

/ \ * - + _ () = ? ¿ " # \$ % & ¡ ! : ; ° □ () . ' .

La tipografía Funny & Cute se utilizó para el intro del Cd interactivo y para las artes, esta letra es gruesa y llamativa, entendible e infantil, por esa razón se la escogió.

Supersonic Rocketship

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

234567890

/ \ * - + _ () = ? ¿ ” # \$ % & ! ! ; ; ° □ . ‘

La tipografía Supersonic Rocketship se la utilizo en las artes del producto, porque es fácil de visualizar y tiene un estilo llamativo.

5.05.04. Botones

En el Cd interactivo encontramos distintos botones cada uno tiene su temática ya que representa a cada uno de los personajes que están en el contenido, los cuales nos facilitan navegar e interactuar con todas las escenas del Cd, ningún botón tienen algún nombre escrito, como es un producto enfocado en niños que no saben leer ni escribir a su corta edad todos los botones tienen un objeto o grafico para que ellos puedan identificar el tema.

Botón desplegar menú



Imagen 21: Botones Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Botones personajes



Imagen 22: Botones Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

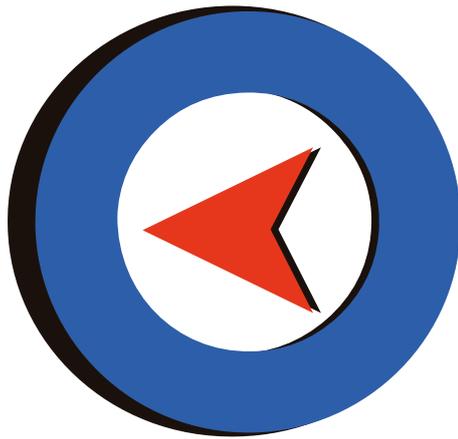
Personaje Andy interactivo

Es el personaje principal del CD interactivo está en todas las ventanas y es el que indica a los niños sobre todos los personajes.

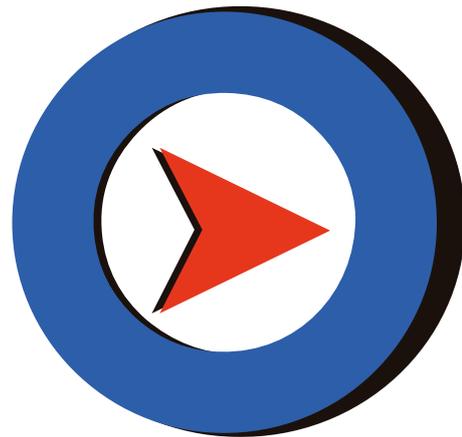


Imagen 23: Personaje Andy interactivo del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Botones generales



Botón Atrás



Botón Siguiente

Botón Menú



Imagen 24: Botones del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.05.05. Producción

Inicio

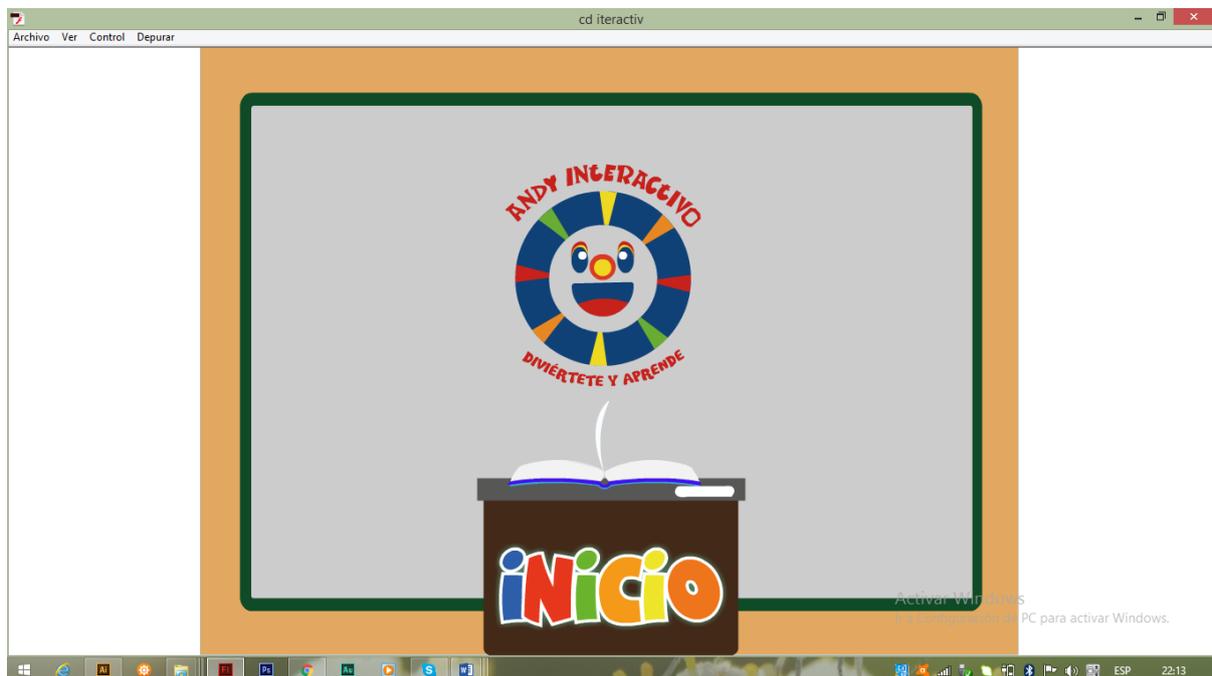


Imagen 25: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Menú

En esta escena están ubicados todos los botones que nos dirigirán a las diferentes escenas de las cuales tenemos, la escena de los números, animales, figuras geométricas, partes del cuerpo humano, y canciones infantiles, cuando se ponga la flecha sobre cualquier botón los personajes se moverán.

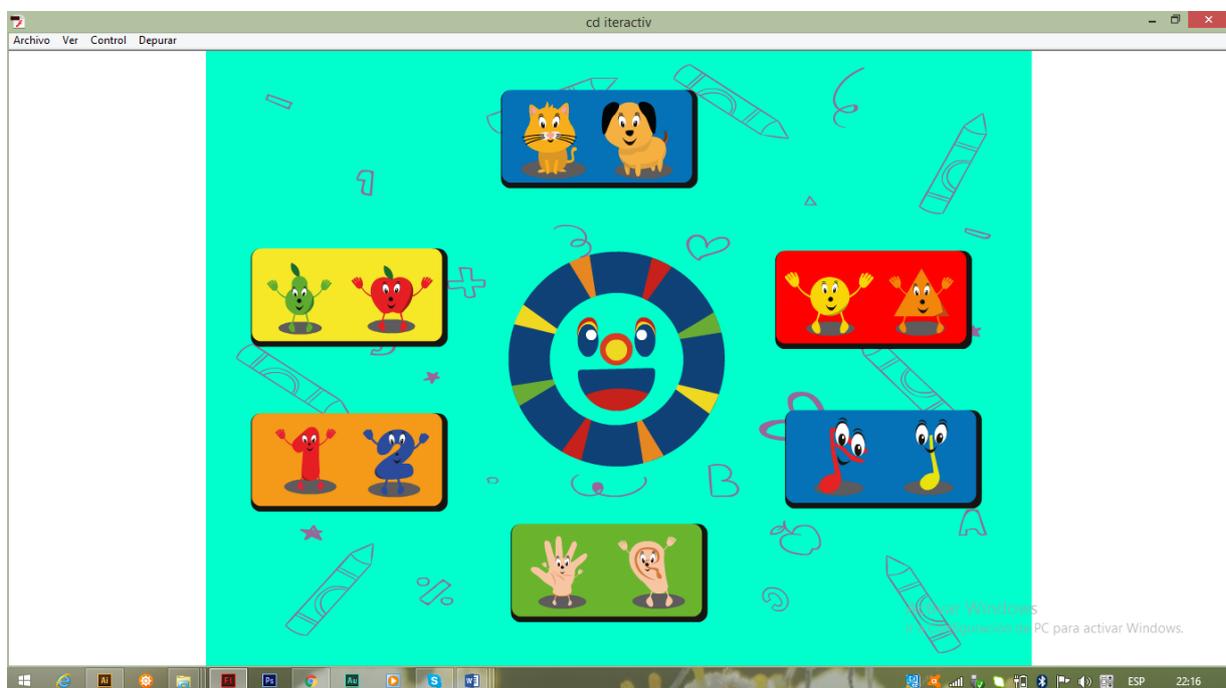


Imagen 26: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escena Animales

En esta escena se presentan todos los animales que van a estar en el Cd interactivo cuando se pose la flecha sobre alguno de los animales ellos aran su sonido correspondiente, por ejemplo si se pone la flecha sobre el perro ladrará y cada uno ten



Imagen 27: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escenas Animales en grande

En esta escena el animalito tendrá una animación y hará todo lo que le diga Andy interactivo además tendrá un juego.



Imagen 28: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

En esta escena el animalito tendrá una animación y hará todo lo que le diga Andy interactivo además tendrá un juego.



Imagen 29: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escena de frutas

En esta escena se presentarán las frutas, cuando se les ponga la flecha sobre cualquiera de ellos cada uno dirá la fruta que es, y si se les da clic se dirigirá a otra escena.



Imagen 30: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escenas de Frutas en grande

En esta escena las frutas aparecerán en grande y tendrán una animación y dirán su respectivo nombre como por ejemplo la naranja dirá que es una naranja.

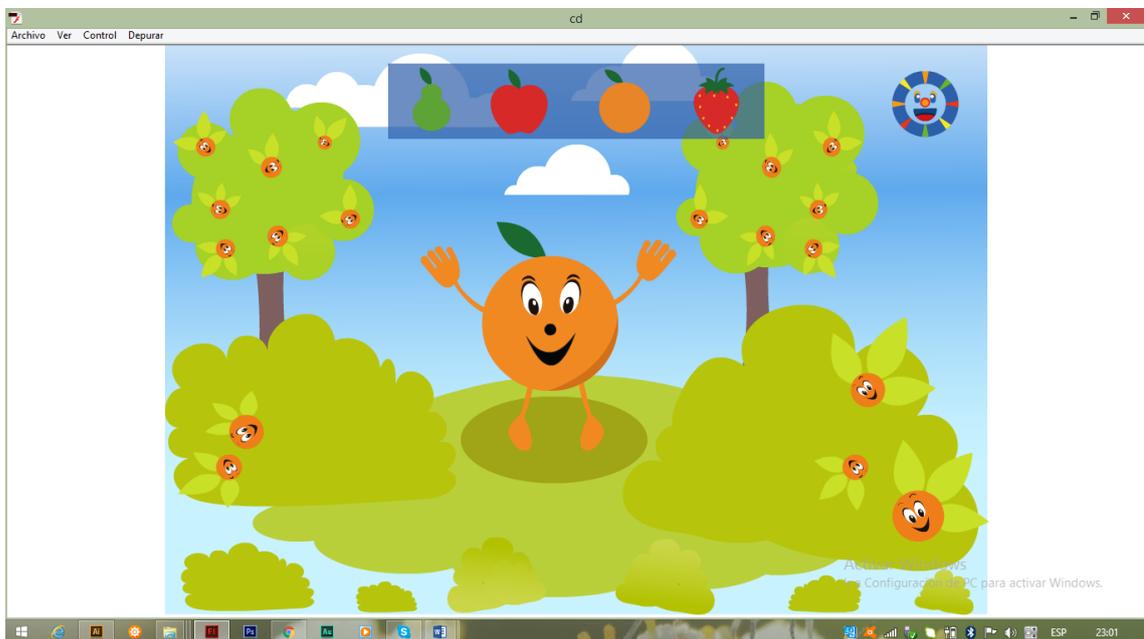


Imagen 31: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

En esta escena las frutas aparecerán en grande y tendrán una animación y dirán su respectivo nombre como por ejemplo la frutilla dirá que es frutilla

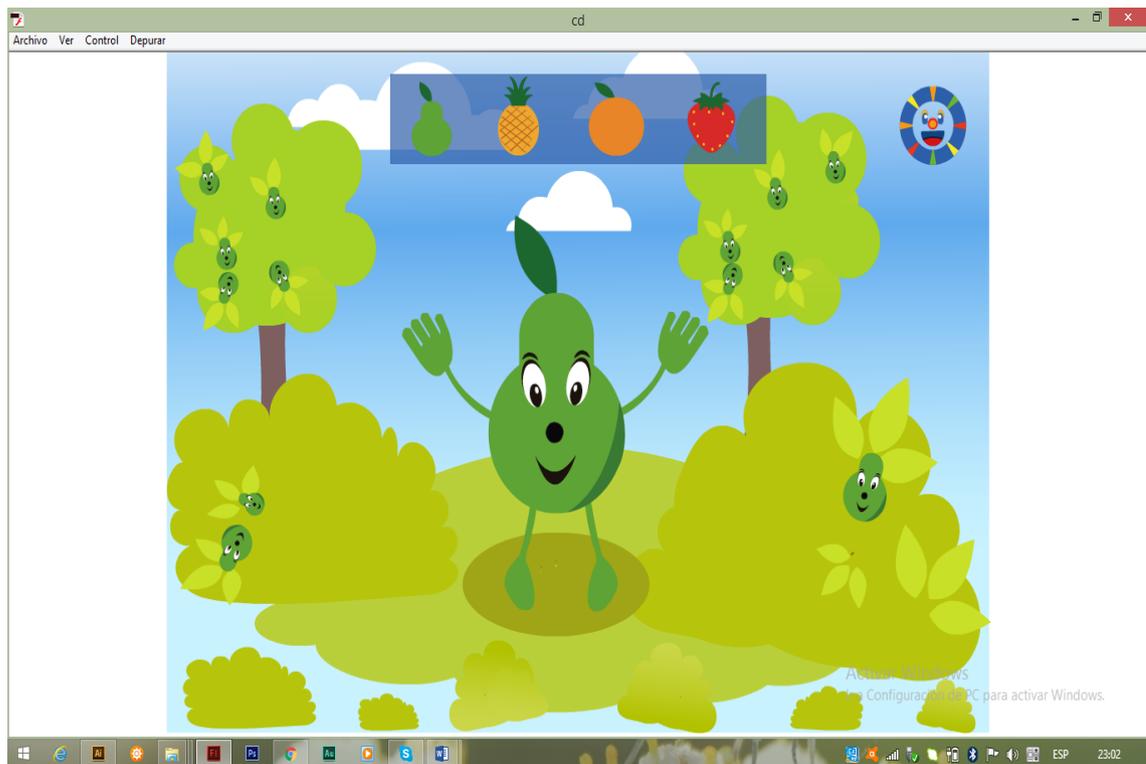


Imagen 32: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escena Figuras geométricas

En esta escena se presentan todas las figuras geométricas cuando se pose la flecha sobre cualquiera de las figuras dirán su nombre y al presionarlas tendrán un sonido y se dirigirán a otra ventana.



Imagen 33: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escenas Figuras geométricas en grande

En esta escena la figura se mostrará en gran tamaño y realizará una animación y Andy interactivo dirá algunas características del círculo.



Imagen 34: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.



Imagen 35: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escena Cuerpo Humano

En esta escena se presentan algunas partes del cuerpo humano cada uno dirá su nombre y al dar clic se dirigirá a su respectiva ventana.

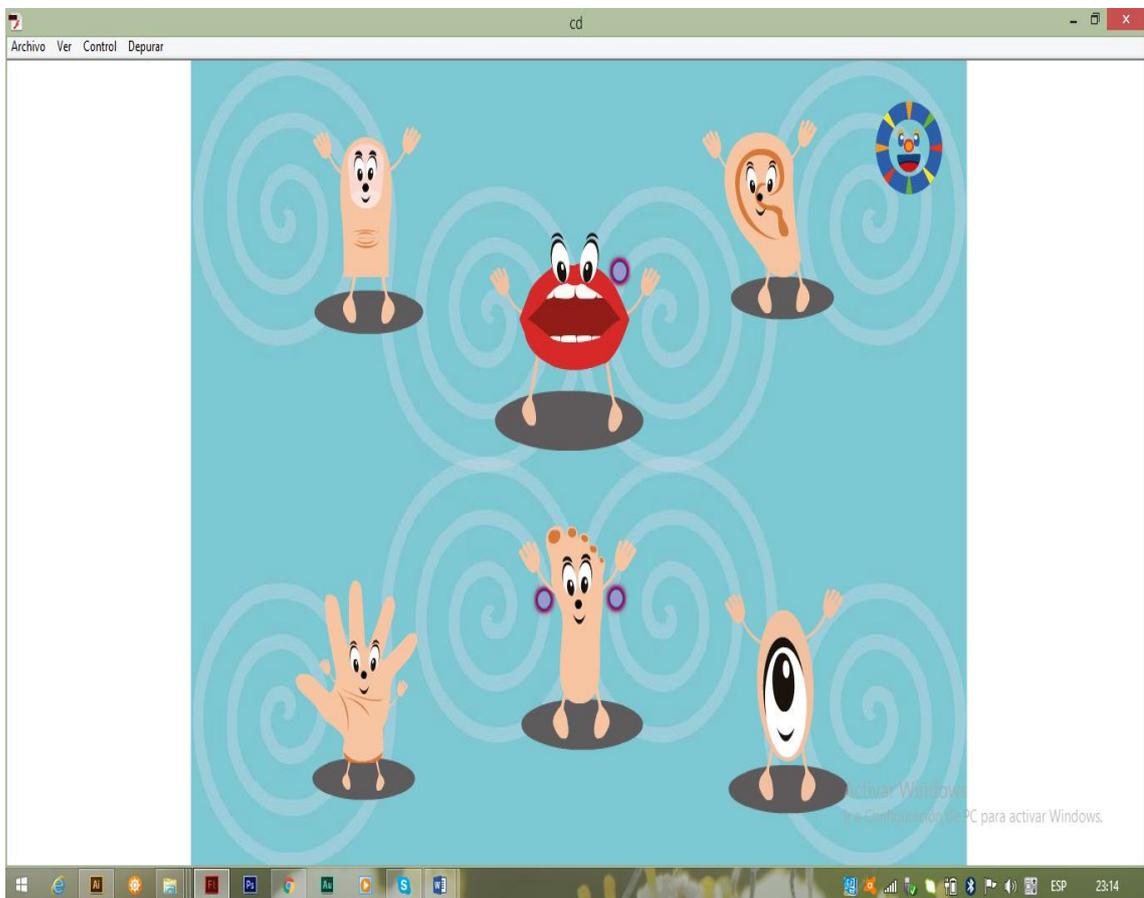


Imagen 36: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escenas Cuerpo Humano en grande

En esta escena Andy interactivo indicará algunas características de la oreja la cual tendrá su respectiva animación.

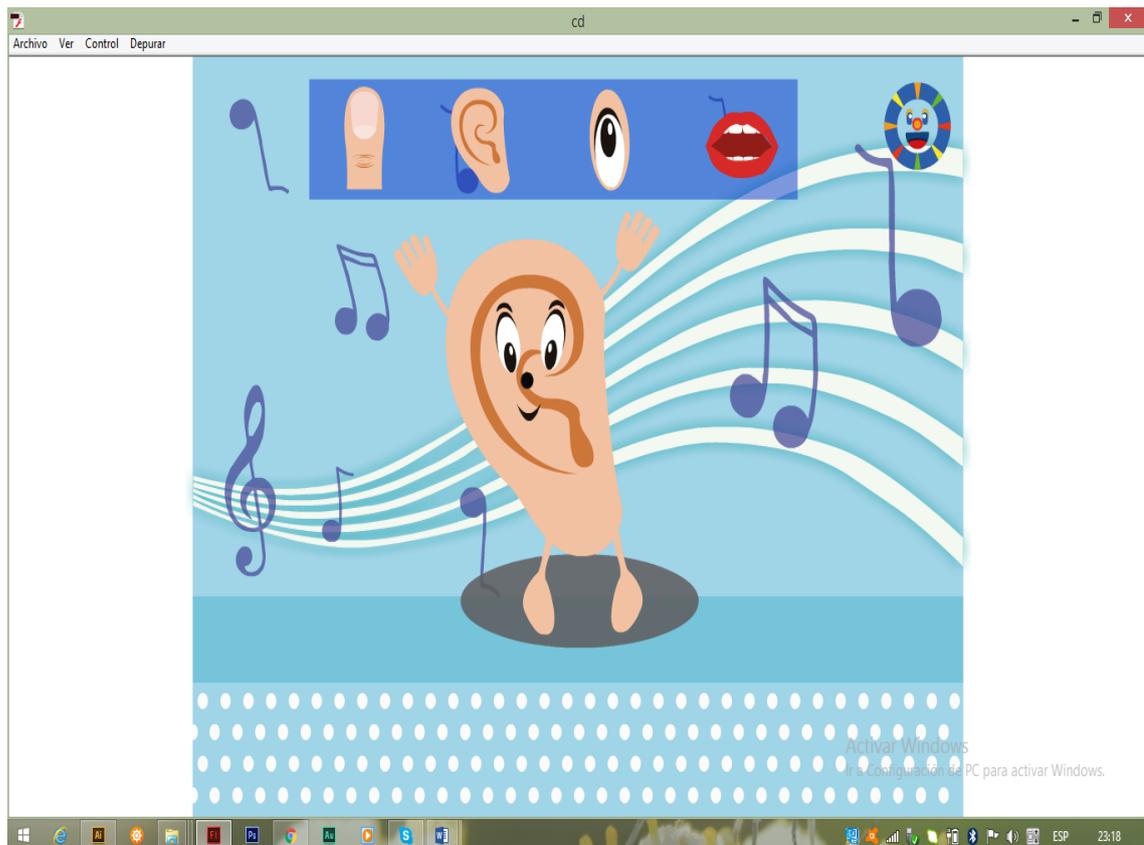


Imagen 37: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

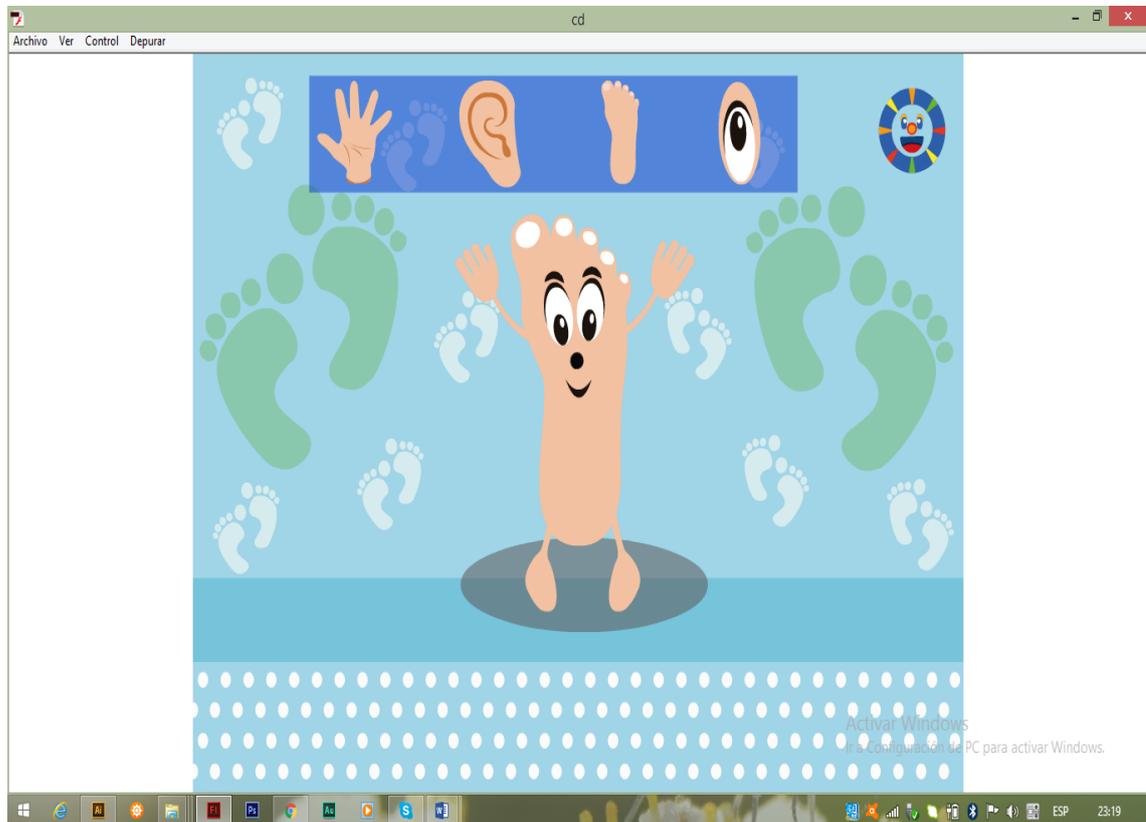


Imagen 38: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escena Números

En esta escena se presentaran los números del 1 al 5 cada uno dirá el número que es y al dar clic se dirigirán a su respectiva escena.

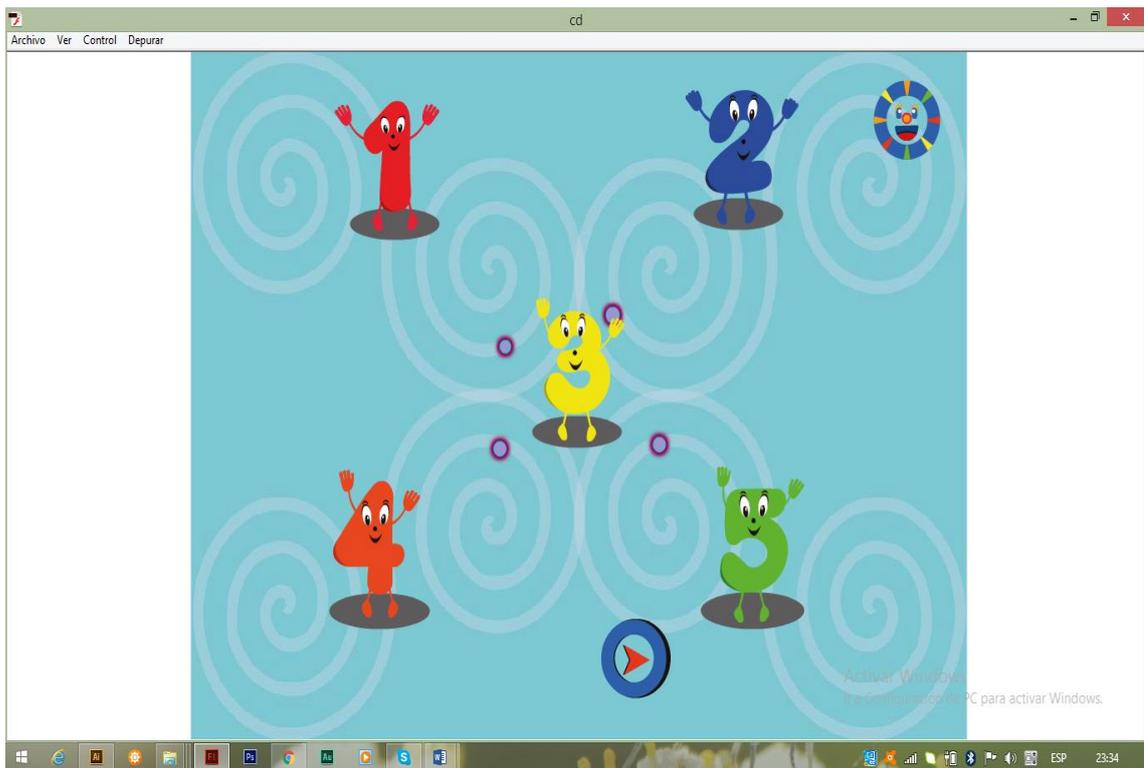


Imagen 39: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Escenas de Números en grande

En esta escena se presentaran los números del 6 al 10 cada uno dirá el número que es y al dar clic se dirigirán a su respectiva escena.



Imagen 40: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

En esta escena Andy interactivo indicará a los niños que número es y les hará repetir diferentes palabras.

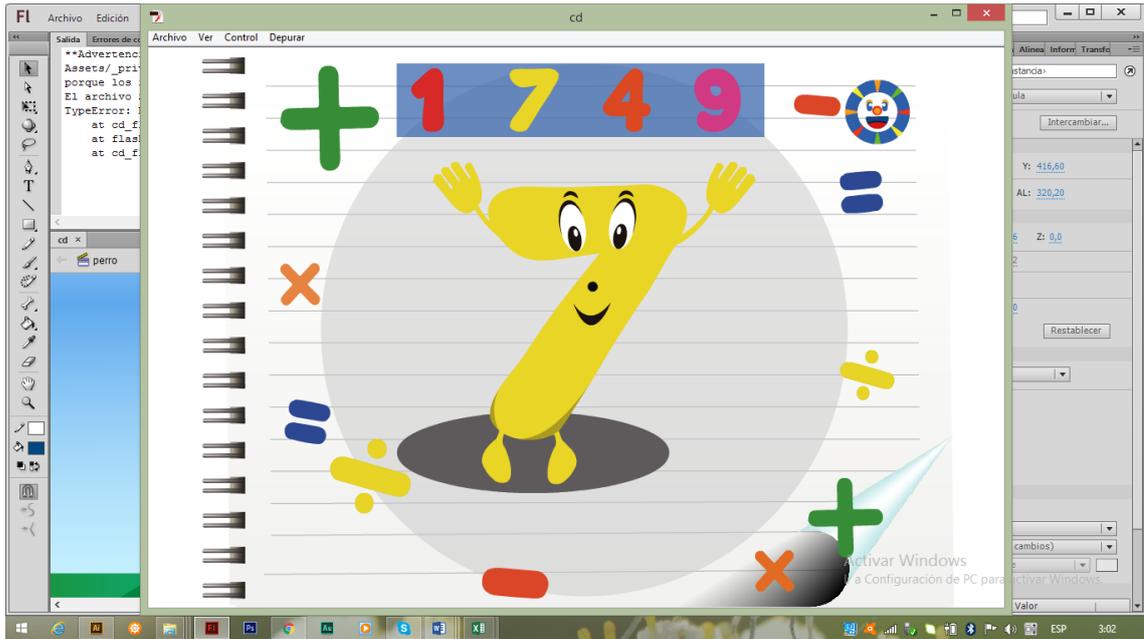


Imagen 41: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Reproductor

En esta escena se encuentra el reproductor el cual contiene cinco canciones

Y tiene su respectiva animación.

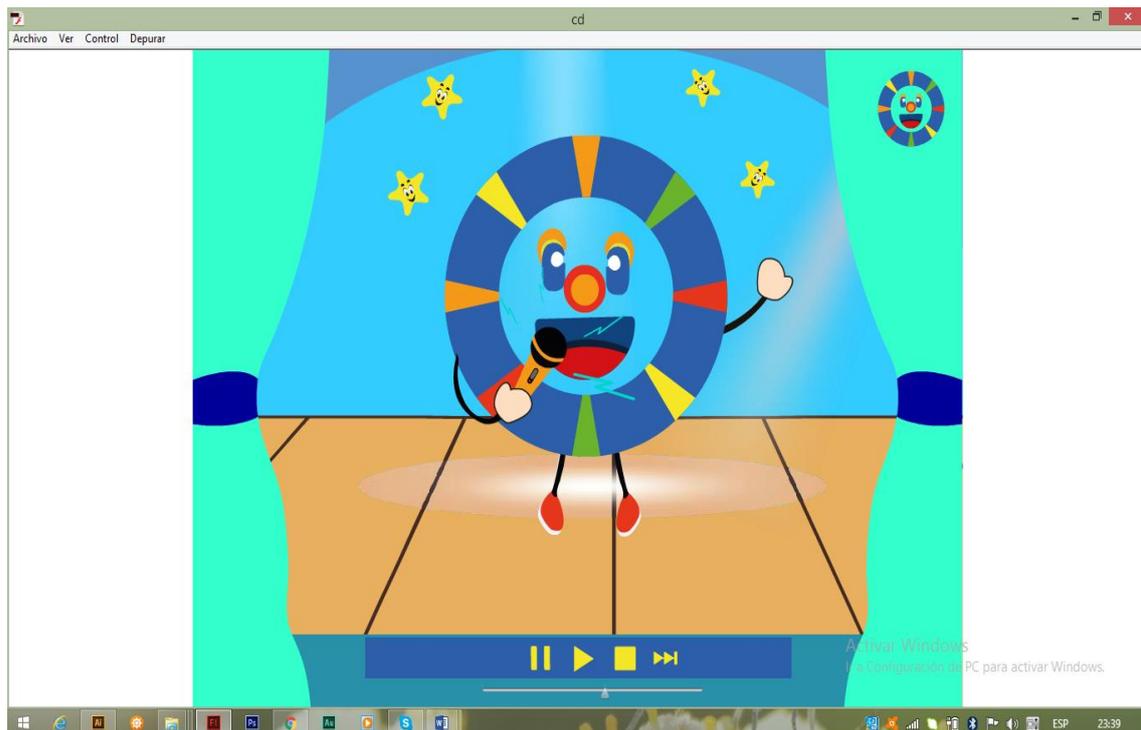


Imagen 42: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Manual del Cd interactivo



Imagen 43: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

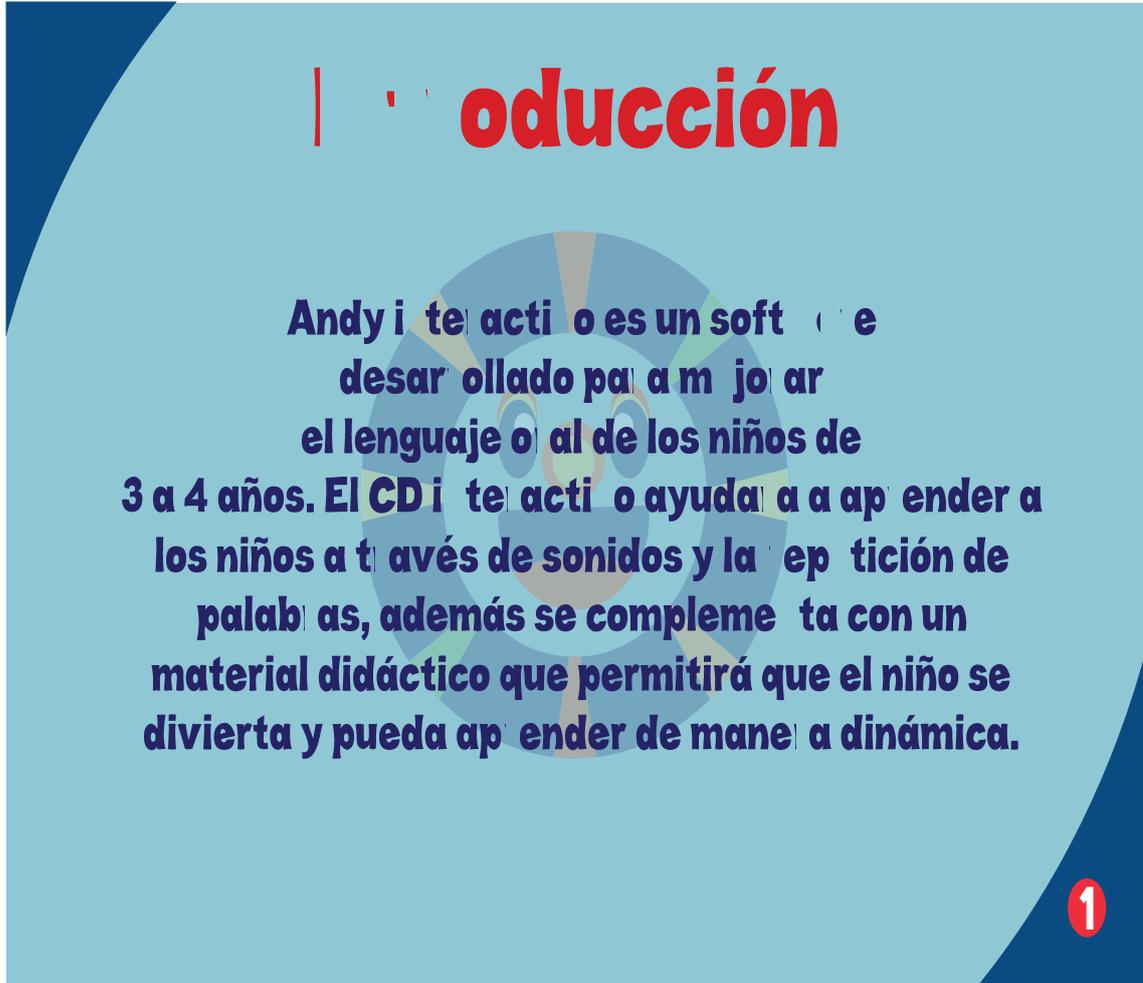


Imagen 44: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Indicaciones

- 1.** Se debe utilizar el CD interactivo y el material didáctico en este orden hasta que los niños estén familiarizados con Animales, figuras geométricas, cuerpo humano, frutas, números.
- 2.** Antes de empezar a conocer a los personajes primero se debe sacar las fichas del tablero, para que los niños puedan buscar el personaje y ponerlo en su lugar.

2

Imagen 45: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Fondos del material didáctico

Este es el fondo de los animales el cual contiene 10 personajes.



Imagen 46: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

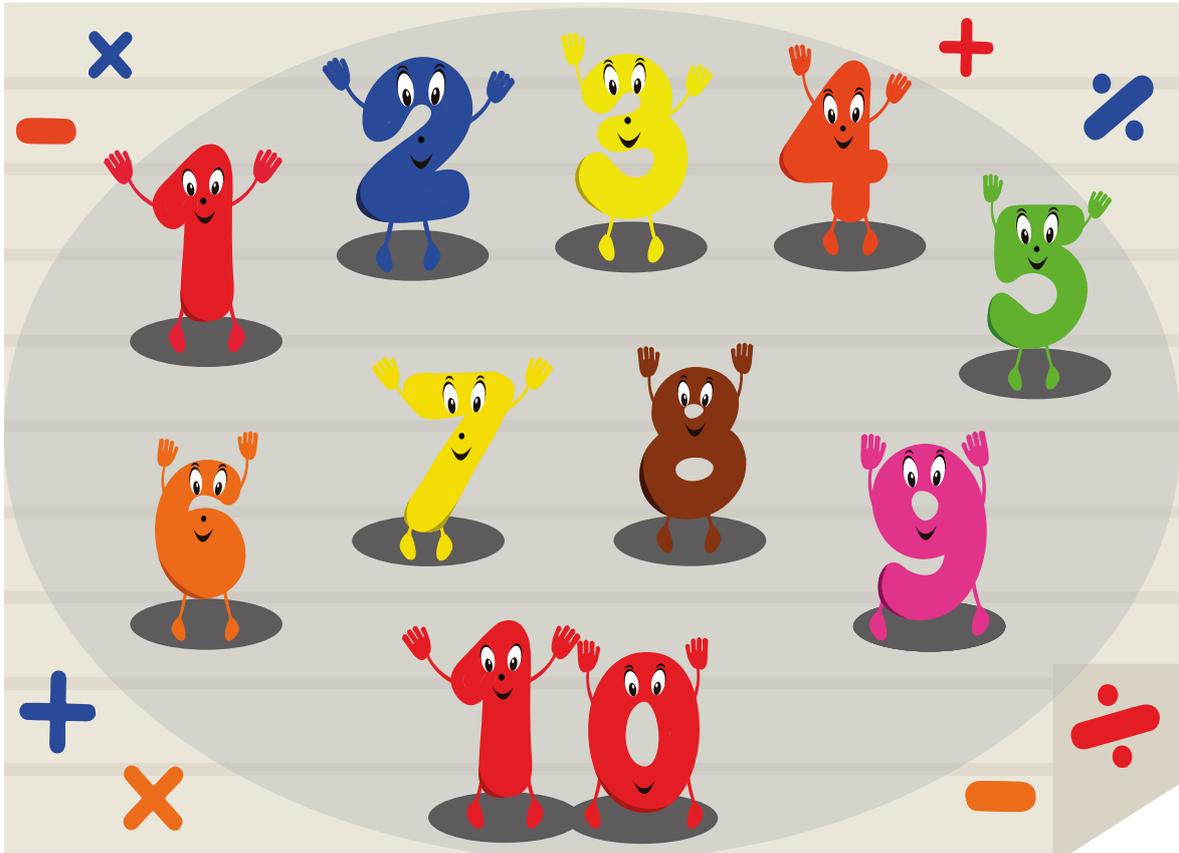


Imagen 47: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

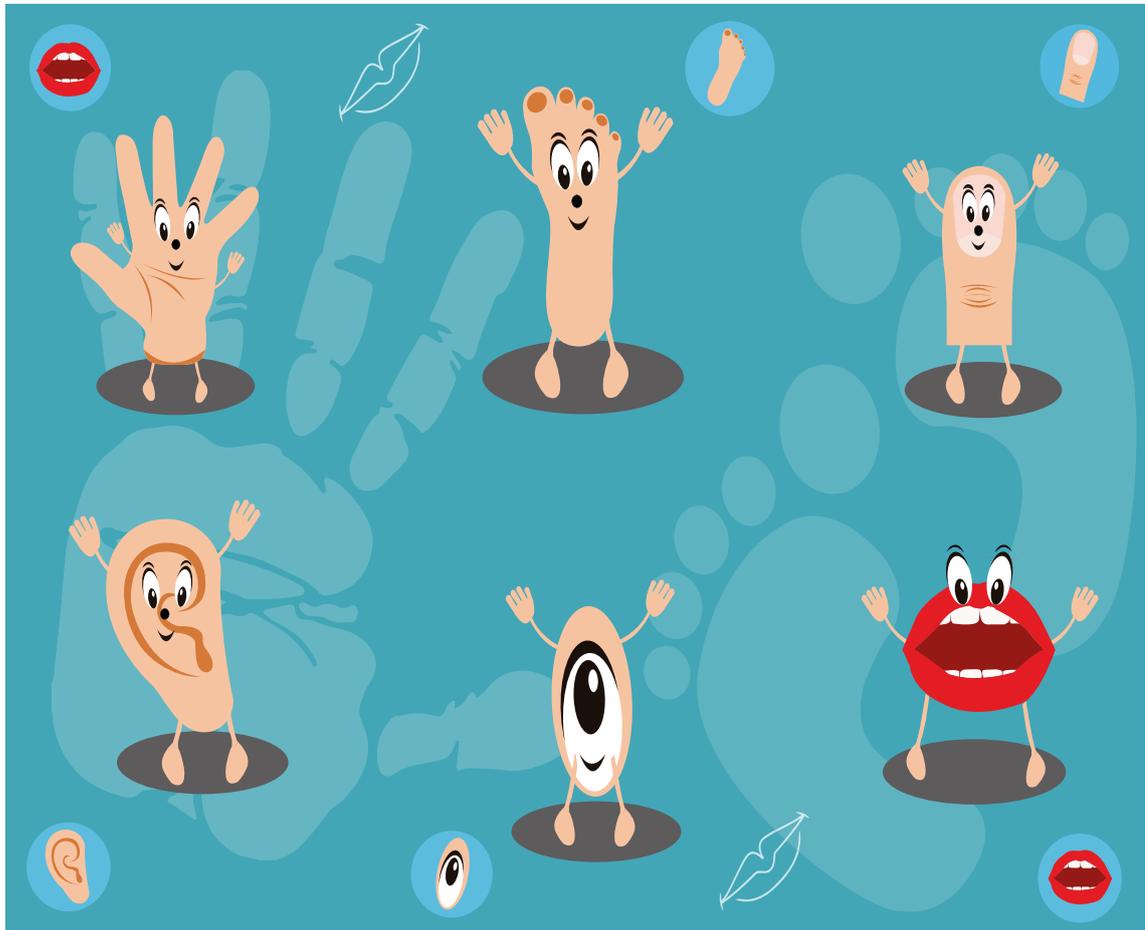


Imagen 48: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Fondo de las frutas

El material consta de siete frutas las cuales se las escogió porque son las que el niño está más familiarizado.



Imagen 49: Capturas de pantalla del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Fondo de las frutas

El material consta de siete frutas las cuales se las escogió porque son las que el niño está más familiarizado.

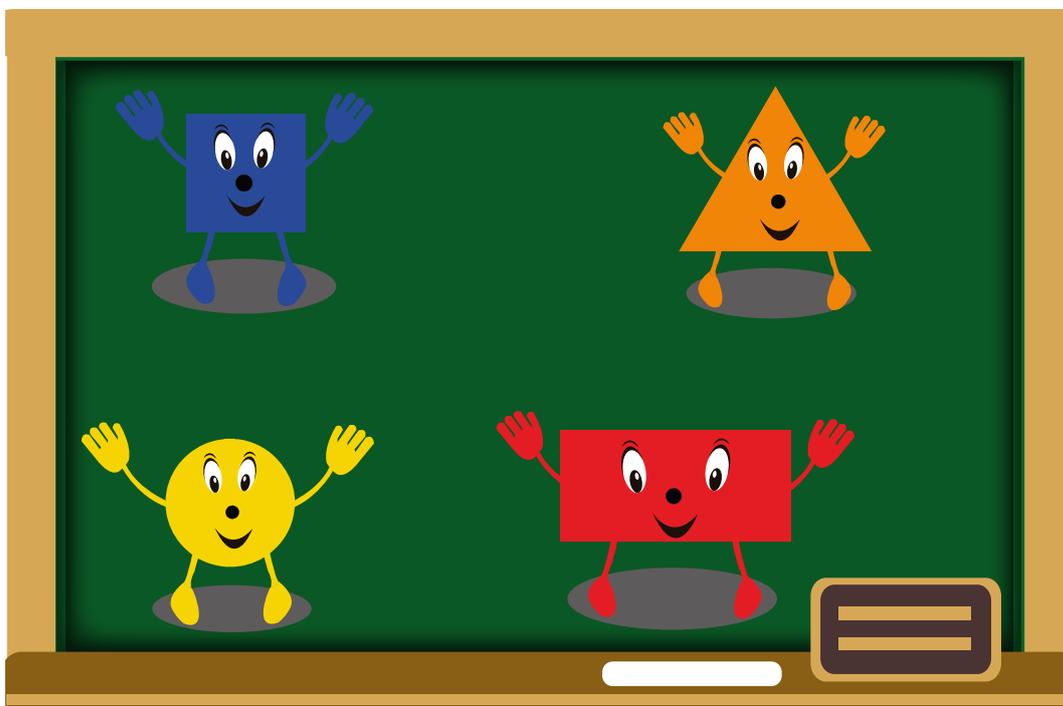


Imagen 50: Capturas de pantalla del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.05.06. Programación

Para la realización del proyecto se ha utilizado el Lenguaje de programación de Action Script 3.0, la programación nos permite navegar en el Cd y poder realizar algunas acciones en el producto.

Inicio

```
stop();

import flash.events.MouseEvent;

btn_home.addEventListener(MouseEvent.CLICK,care);

function care (f:MouseEvent):void

{

    gotoAndPlay(1,"menu");

}
```

Menú desplegable

```
import flash.events.MouseEvent;

btn_casa.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cara);

function cara (f:MouseEvent):void

{
```

```
gotoAndPlay("alto");

import flash.events.MouseEvent;

import flash.net.URLRequest;

Trabajos.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f2_ClickToGoToScene);

function f2_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void

{

    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"animales");

}

btnfrutas.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f2_ClickToGoToScene1);

function f2_ClickToGoToScene1(event:MouseEvent):void

{

    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"frutas");

}

btncuerpohumano.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f2_ClickToGoToScene2);

function f2_ClickToGoToScen21(event:MouseEvent):void

{

    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"cuerpohumano");
```

```
}
```

```
btnfigurasgeometricas.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
f2_ClickToGoToScene3);
```

```
function f2_ClickToGoToScene3(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"figuras geometricas");
```

```
}
```

```
btnnumeros.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f2_ClickToGoToScene4);
```

```
function f2_ClickToGoToScene4(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"numeros");
```

```
}
```

```
btncanciones.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f2_ClickToGoToScene5);
```

```
function f2_ClickToGoToScene5(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"canciones");

}

btn_casa.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,care);

btn_zonaactiva.addEventListener(MouseEvent.CLICK,esconder);

function escondere (f:MouseEvent):void

{

    gotoAndPlay("sal");

}
```

Botón Inicio

```
stop();

import flash.events.MouseEvent;

btn_inicio .addEventListener(MouseEvent.CLICK,careb);

function careb (f:MouseEvent):void

{

    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio1 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb1);
```

```
function careb1 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio2 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb2);
```

```
function careb2 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio3 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb3);
```

```
function careb3 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio3 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb3);
```

```
function careb3 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio4 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb4);
```

```
function careb4 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

```
btn_inicio5 .addEventListener (MouseEvent.CLICK,careb5);
```

```
function careb5 (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"menu");
```

```
}
```

Botón regresar

```
stop();
```

```
import flash.events.MouseEvent;
```

```
btn_regresar.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cares);
```

```
function cares (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"animales");
```

```
}
```

```
stop();
```

```
import flash.events.MouseEvent;
```

```
btn_regresar1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,caren);
```

```
function caren (f:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay(1,"animales");
```

```
}
```

```
stop();
```

Código Reproductor

```
siguiente.addEventListener(MouseEvent.CLICK,f6);
```

```
function f6(e:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
        nextFrame();

    }

    atras.addEventListener(MouseEvent.CLICK,f5);

    function f5(e:MouseEvent):void

    {

        prevFrame();

    }

    import flash.net.URLRequest;

    import flash.media.SoundTransform;

    import flash.media.Sound;

    import fl.events.SliderEvent;

    var ruta:URLRequest = new URLRequest("1.mp3");

    var musical:Sound = new Sound();

    var canal:SoundChannel = new SoundChannel();

    musical.load(ruta);
```

```
var pausa:Number=0;

var trans:SoundTransform = new SoundTransform();

var sonica:SoundTransform = new SoundTransform();

musical .addEventListener(Event.COMPLETE,carg);

function carg(e:Event):void

{

    reproducir_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, ini);

    detener_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, dete);

    pausar_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, paur);

}

function ini(e:MouseEvent):void

{

    canal = musical.play(pausa);

}

function dete(e:MouseEvent):void
```

```
{  
  
    canal.stop();  
  
}  
  
function paus(e:MouseEvent):void  
  
{  
  
    pausa= canal.position;  
  
    canal.stop();  
  
}  
  
Slider.addEventListener (SliderEvent.THUMB_DRAG, eslaid);  
  
function eslaid (event:SliderEvent): void  
  
{  
  
    sonica.volume = Slider.value;  
  
    SoundMixer.soundTransform = sonica  
  
}
```

5.05.06. Navegación e interactividad

En el Cd interactivo hay varios contenidos, todos están ubicados en orden para poder interactuar y navegar con facilidad, el Cd cuenta con botones que ayudan a navegar rápidamente por todas las escenas. Todos los contenidos son educativos y contienen animación, gráficos y sonido ya que el proyecto está enfocado a niños de 3 a 4 años y ellos no saben leer, y se distraen fácilmente por eso se diseñó el producto de una manera práctica e interactiva.

El objetivo del Cd es que los niños desarrollen su lenguaje oral de manera interactiva y a través del juego para que puedan tener un aprendizaje adecuado a su edad y necesidades.

5.05.07. Servicios

El Cd interactivo brinda un gran servicio que es ayudar a los niños a desarrollar su lenguaje oral a través de contenidos interactivos, y audio para que los niños puedan observar, escuchar y hablar, al mismo tiempo pueden interactuar con su profesor o padre de familia, para que les ayuden a aprender e interactuar.

5.06. Marketing y difusión

Para informar sobre el Cd interactivo se realizara una campaña publicitaria en la cual se diseñaran artes para promocionar se va a utilizar un Afiche y un Roll up para que los Padres de Familia y Profesores de la Institución puedan informarse y conocer sobre el Cd interactivo, aparte de esto se complementara la campaña con material P.O.P. que constara de esferos, jarros y gorras con el logotipo impreso del producto con el fin de

complementar la promoción del Cd interactivo. Se creará un Fanpage para informar a los padres y profesor sobre el producto, se realizara estrategias de difusión del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”.

5.06.01. Análisis FODA

Fortalezas: Contenido educativo y llamativo, cromática, animaciones divertidas

Debilidades: Es un producto desconocido para el grupo objetivo, mucho contenido

Oportunidades: Utilizar dispositivos tecnológicos para el beneficio de la Unidad Educativa y de los niños.

Amenazas: Competitividad en el mercado, modernización acelerada de los dispositivos tecnológicos.

5.06.02. Grupo Objetivo

Género: Masculino - Femenino

Edad: 3 - 4 años / Niños

Nivel socioeconómico: Medio – Medio alto

Ubicación geográfica: Quito- Provincia de Pichincha

Ocupación: Estudiantes

Producto: El Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”. Está enfocada a desarrollar el lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años con el fin de mejorar su aprendizaje.

Precio: El Cd interactivo no tiene ningún costo con el propósito de que sea reconocido por varios usuarios.

Plaza: Para que los Usuarios puedan reconocer el Cd interactivo va a estar ubicado en la Unidad Educativa “Karl Marx” ya que esta creado para esta Institución

Promoción: Para informar sobre el producto se promocionara a través de un Roll up y un afiche y material P.O.P con el logotipo del producto, aparte se complementará la promoción con el Fan page del Cd interactivo.

5.06.03. Canal de Marketing

Para difundir la difusión del Cd interactivo se va a utilizar el Facebook en el cual estará un fan page con contenido sobre el producto.

Se han planteado metas que se quieren cumplir en el Canal de Marketing las cuales son:

-Conseguir 100 likes en la página del Cd interactivo.

-Tener como mínimo 100 interacciones en la página

5.06.04. Objetivos a alcanzar

Se desea obtener varias interacciones con la página y seguidores para que conozcan sobre el Cd interactivo y así poder entrar al mercado.

5.06.05. Técnicas de Marketing

Se aplicarán técnicas de marketing para que el Fanpage sea llamativo y su contenido sea efectivo, se realizara de 2 a 3 publicaciones por semana con diferentes temas sobre el Cd interactivo y así se logrará obtener el interés de los usuarios.

5.06.06. Estrategia Creativa

Beneficio racional: desarrollar el aprendizaje

Beneficio emocional: diversión

Mensaje básico: Aprende y desarrolla el lenguaje oral de forma divertida

Tono: indiferente

Estilo: infantil

Insight: Andy interactivo te ayuda a desarrollar tu lenguaje oral

Eje de campaña: Diviértete, aprende y desarrolla tu lenguaje oral con Andy interactivo

Slogan: Disfruta y desarrolla tu lenguaje oral

Reason why

Beneficio racional: El beneficio desarrollar el aprendizaje es uno de los objetivos del Cd interactivo porque está diseñado para mejorar el aprendizaje de los niños.

Beneficio emocional: El beneficio diversión es un sentimiento que el grupo objetivo va a tener al utilizar el Cd interactivo.

Mensaje Básico: Con el Cd interactivo el grupo objetivo aprende y desarrolla su lenguaje oral de manera divertida.

Tono: Indiferente porque no hay competencia.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Estilo: Infantil porque el grupo objetivo es de 3 a 4 años ya que ellos son los que tienen dificultades con el desarrollo de su lenguaje oral.

Insight: El Cd interactivo es una herramienta que ayuda al grupo objetivo a desarrollar su lenguaje oral.

5.06.07. Plan de medios

Medios principales: Como medios principales se utilizará un Roll Up y un afiche los cuales van a tener un código QR el cual va a dirigir al fan page del Cd interactivo, con el fin de brindar información sobre el producto.

AFICHE



**Ancho: 33cm
Largo: 48.3cm**

Imagen 51: Afiche del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

ROLL UP



Ancho: 80cm
Largo: 200cm

Imagen 52: Roll Up del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.06.07.01. Medios secundarios

Fan page: Como medio secundario se utilizara un Fan Page con el fin de mostrar información y contenido del Cd interactivo para llegar a más personas.



Imagen 53: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

POST DE FACEBOOK

Curiosidades: En este tipo de post se colocara información curiosa sobre el producto o cosas que se relacionen.



Imagen 54: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Consejos: Se creó un post para consejos el cuál informara sobre tips que ayudara al usuario.



Imagen 55: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Información

Se creó un post de información para poder comunicar sobre el producto a los usuarios.



Imagen 56: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

Noticia: En este tipo de post se colocaran noticias sobre el producto o cosas relacionadas sobre la tecnología para llamar la atención de los usuarios.



Imagen 57: Fan page del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

5.06.07.02. Medios auxiliares

Material P.O.P.: Como medios auxiliares se entregara material P.O.P. con el logotipo del Cd interactivo con el propósito de posicionar el logotipo en la mente de los usuarios.



Imagen 58: Material P.O.P. del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

PORTADA DEL CD INTERACTIVO



Ancho: 12cm
Largo: 12cm

Imagen 59: Portada del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

EMPAQUE DEL CD INTERACTIVO



Ancho: 24,24cm
Largo: 29,7cm

Imagen 60: Empaque del Cd interactivo de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 2018.

EMPAQUE DEL MATERIAL DIDÁCTICO



Imagen 61: Empaque del material didáctico de la Unidad Educativa “Karl Marx”, 201

Flow chart

Tabla 9: Flow Chart de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018.

FLOW CHART	
MEDIO	INV.SOPORTES
MEDIOS PRINCIPALES	
Roll up	\$ 45,00
Afiche	\$ 30,00
Total inversión	75,00
MEDIOS SECUNDARIOS	
Fan page	\$ 40,00
Total Inversión	40
MEDIOS AUXILIARES	
Material P.O.P	\$ 20,00
Total Inversión	20
TOTAL MEDIOS	\$ 135
PRODUCCIÓN	720
MEDIOS Y PRODUCCIÓN	855
10 % Imprevistos	\$ 35
TOTAL MEDIOS	\$ 890

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Se ha utilizado varios medios tecnológicos para diseñar ya el proyecto, son herramientas muy útiles que nos permiten realizar un buen trabajo, el cual llame la atención del usuario. Se utilizó medios tecnológicos como la computadora, que nos permitió realizar el proyecto en varios programas. (TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y, 2017)

A continuación se indicara los recursos que se utilizaron:

- Computador
- Flash Memory
- Software
- Proyector
- Scanner

6.01.02. Humano

Es el conjunto de colaboradores o grupo de personas de una Institución u organización, se caracterizan por cumplir funciones o tareas específicas en su respectiva área.

Para el desarrollo del producto, hubo la colaboración de:

- Investigador

-
- Docentes del Instituto Tecnológico Cordillera
 - Docentes de la Unidad Educativa “Karl Marx”
 - Autoridades de la Unidad Educativa “Karl Marx”

6.01.03. Económico

Los recursos económicos son medios materiales o inmateriales que tienen la función de satisfacer varias necesidades dentro del proceso o la actividad comercial de una empresa. (Merino, RECURSOS ECONÓMICOS, 2013)

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Son todos los gastos e inversiones que se han tenido en el desarrollo del proyecto como los suministros y materiales que se utilizaron.

Tabla 10: Gastos Operativos de la Unidad Educativa Karl “Marx”, 2018

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Textos.	0,00	0			X	0
b) Fotocopias.	0,04	190			X	7,60
c) Internet.	1,00	8			X	8,00
d) Normas.	0,00	0			X	0
e) Otros.	1,50	3			X	4,50
2. Experimentación						
Laboratorios y equipos Nuevos.	0,00	0			X	0
b) Ensayos contratados: (pruebas, análisis).	0,00	0			X	0
Materiales, materias primas, catalizadores, químicos, material biológico y su Conservación.	1,00	20			X	20
Costo de uso de Laboratorios.	0,00	0			X	0
3. Viajes y viáticos					X	
a) Pasajes.	0,50	8			X	4,00
b) Viáticos.	6,00	2			X	12,00
c) Seguros.						
4. Análisis y manejo de información						
a) Computador.	0,80	30			X	24,00
b) Digitación.	4,00	10			X	40,00
c) Software especializado.	4,00	10			X	40,00
d) Asesoría especializada.	4,00	10			X	40,00
e) Programador	1.200	1			X	1.200
f) Diseñador	850	1			X	850
5. Documento final						
a) Digitación.	4,00	10			X	40,00
b) Software especializado.	4,00	7			X	28,00
c) Impresión.	0,10	200			X	20,00
d) Empastes.	2,50	2			X	5,00

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

Otros... (Planos, Fotografías...).	0,00	0			X	0
	Valor		Financiación			
	Valor unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
6. Costos personal						
a) Director.	0,00	0			X	0
b) Codirector.	0,00	0			X	0
c) Asesoría.	0,00	0			X	0
d) Elaboración.	0,00	0			X	0
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	6,00	2			X	12
g) Otros.	0,00	0			X	0

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 11: Aplicación del Proyecto de la Unidad Educativa Karl “Marx”. 2018

	Valor		Financiación			
	Valor unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Textos.	0,00	0			X	0
b) Fotocopias.	0,04	18			X	0,72
c) Internet.	1,00	8			X	8,00
d) Normas.	0,00	0			X	0
e) Otros.	0,00	0			X	0
2. Experimentación						
Laboratorios y equipos Nuevos.	0,00	0			X	0
b) Ensayos contratados: (pruebas, análisis).	0,00	0			X	0
Materiales, materias primas, catalizadores, químicos, material biológico y su Conservación.	1,00	18			X	18,00
Costo de uso de Laboratorios.	0,00	0			X	0
3. Viajes y viáticos						
a) Pasajes.	0,50	4			X	2,00
b) Viáticos.	5	1			X	5,00
c) Seguros.	0,00	0			X	0
4. Análisis y manejo de información						
a) Computador.	0,80	20			X	16,00
b) Digitación.	4	7			X	28

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

c) Software especializado.	4	7			X	28
d) Asesoría especializada.	4	7			X	28
	Valor		Financiación			
	Valor unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
5. Documento final						
a) Digitación.	4	7			X	28
b) Software especializado.	4	7			X	28
c) Impresión.	0,10	200			X	20,00
d) Empastes.	2,50	2			X	5,00
Otros... (Planos, Fotografías...).	0,00	0			X	0
6. Costos personal						
a) Director.	0,00	0			X	0
b) Codirector.	0,00	0			X	0
c) Asesoría.	0,00	0			X	0
d) Elaboración.	0,00	0			X	0
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	5,00	2			X	10,00
g) Otros.	0,00	0			X	0

6.03. Cronograma

Se realiza un cronograma de actividades que se cumplieron para realizar el proyecto, se lo presenta gráficamente tomando en cuenta el día, mes y la semana para garantizar el éxito del proyecto.

Tabla 12: Cronograma de actividades de la Unidad Educativa “Karl Marx” .2018

N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados
			MES	Semana			
1	Antecedentes	Autor	Diciembre		X		Obtener información necesaria. Sobre los niños de la Unidad Educativa “Karl Marx”
2	Análisis de Involucrados	Autor	Enero	X			Elegir de manera precisa a las personas o instituciones involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Autor	Febrero		X		Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes. Para llegar a las soluciones posibles.

CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “KARL MARX”.

4	Análisis de Alternativas	Autor	Marzo				X	Definir todas las alternativas que se deben tomar en cuenta para q el proyecto sea realizable.
N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			MES	Semana				
5	La Propuesta	Autor	Abril		X			Se propone el diseño y el desarrollo del Cd interactivo para que los usuarios conozcan sobre su diseño.
6	Aspectos Administrativos	Autor	Abril			X		Se obtendrán los ingresos y egresos del proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Autor	Abril		X			Se mencionan las conclusiones y recomendaciones para poder informar a los usuarios.

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

En base al desarrollo planteado del proyecto, se menciona varias conclusiones verídicas, en este punto se dará a conocer la conclusión de cada objetivo del árbol de problemas.

- Se considera que la enseñanza de los niños no es la adecuada ya que está basada en la tradicional, y no se obtiene muchos resultados positivos en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.
- Se debe tomar en cuenta que las herramientas que deben utilizar los niños tienen que ser actualizadas, como son los dispositivos tecnológicos los cuales van acorde con la época actual.

- Se debe implementar el juego en las actividades académicas, porque los niños necesitan divertirse, porque si se aburren no van a poner la atención necesaria para aprender.
- Es muy importante que los padres se involucren en la enseñanza de sus hijos, para que puedan sentirse seguros y tengan un estado emocional estable.
- Es muy bueno que los niños usen dispositivos tecnológicos pero tienen que ser orientados por sus padres para que la tecnología influya positivamente en ellos.
- Es de gran importancia que el profesor interactúe con los niños, así ellos podrán entender adecuadamente, además es necesario que el profesor utilice herramientas actualizadas para el aprendizaje.
- Si los alumnos utilizan el Cd interactivo de buena manera podrán mejorar su pronunciación.
- A los menores se les facilitará formar frases porque el Cd interactivo les permitirá repetir palabras, con el objetivo de que ellos puedan formar frases con más de dos palabras.

7.02. Recomendaciones

Las recomendaciones son sugerencias que se da acerca del producto, como sus funciones y como se debería usar para que existan resultados positivos, en el lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años.

- No prohibir a los niños los dispositivos tecnológicos si se los va a usar para el aprendizaje del mismo.
- Se recomienda al profesor que maneje adecuadamente el Cd interactivo es decir que lo utilice de forma práctica y efectiva.
- Es muy importante que el profesor o Padre de familia guíe al niño para que pueda realizar las actividades que están en el producto.
- Es fundamental que el niño repita lo que dice cada personaje del Cd interactivo con el fin de que pronuncie correctamente las palabras.
- El profesor o padre de familia tiene que enseñar a los niños a utilizar el material didáctico.
- Se recomienda a los adultos que traten de realizar las actividades que brinda el material didáctico con los niños para que ellos puedan interactuar y divertirse
- Es de gran importancia que los niños tengan horarios para poder utilizar el Cd interactivo ya que el excesivo uso del mismo puede perjudicar su comportamiento.
- Sería de gran ayuda que el profesor capacite a los padres para que puedan guiar a los niños en esta nueva eta de su aprendizaje con el Cd interactivo.

Bibliografía

- Anaguano, T. G. (2017). CREACIÓN DE UN CD INTERACTIVO PARA LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS ENFOCADO A LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ MARÍA URBINA UBICADA EN LA CIUDAD DE QUITO, PARROQUIA DE NAYÓN, BARRIO SAN PEDRO DEL VALLE. *Tesis obtención de Tecnología*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera. Obtenido de Instituto Tecnológico Superior Cordillera
- Andorra, U. (24 de Febrero de 2015). *Soluciones tecnológicas para reducir la contaminación ambiental de las grandes ciudades*. Obtenido de UNIVERSIA Andorra:
<http://noticias.universia.ad/actualidad/noticia/2015/02/24/1120393/soluciones-tecnologicas-reducir-contaminacion-ambiental-grandes-ciudades.html>
- Cuatumal, E. M. (2016). Título obtención de Tecnología. *CREACIÓN Y DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LAS LEYES DE TRÁNSITO PARA NIÑOS DE ENTRE 6 A 10 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO SECTOR NORTE*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera}.
- Gardey, J. P. (2014). *MULTIMEDIA*. Obtenido de Definición.DE:
<https://definicion.de/multimedia/>

González, D. Á. (2009). *Universidad de Palermo*. Obtenido de Universidad de Palermo:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/6576_15874.pdf

Google Maps. (2018). *Google Maps*. Obtenido de Google Maps:

[https://www.google.com.ec/maps/place/Centro+Educativo+Karl+Marx/@-](https://www.google.com.ec/maps/place/Centro+Educativo+Karl+Marx/@-0.2082004,-78.3923306,14.5z/data=!4m5!3m4!1s0x91d5916865e3bb35:0x733d589a97baac94!8m2!3d-0.1997377!4d-78.3966501)

[0.2082004,-](https://www.google.com.ec/maps/place/Centro+Educativo+Karl+Marx/@-0.2082004,-78.3923306,14.5z/data=!4m5!3m4!1s0x91d5916865e3bb35:0x733d589a97baac94!8m2!3d-0.1997377!4d-78.3966501)

[78.3923306,14.5z/data=!4m5!3m4!1s0x91d5916865e3bb35:0x733d589a97baac](https://www.google.com.ec/maps/place/Centro+Educativo+Karl+Marx/@-0.2082004,-78.3923306,14.5z/data=!4m5!3m4!1s0x91d5916865e3bb35:0x733d589a97baac94!8m2!3d-0.1997377!4d-78.3966501)

[94!8m2!3d-0.1997377!4d-78.3966501](https://www.google.com.ec/maps/place/Centro+Educativo+Karl+Marx/@-0.2082004,-78.3923306,14.5z/data=!4m5!3m4!1s0x91d5916865e3bb35:0x733d589a97baac94!8m2!3d-0.1997377!4d-78.3966501)

guainfantil.com. (2013). *guainfantil.com*. Obtenido de guainfantil.com:

https://www.guainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm

más, Bebé y. (10 de Noviembre de 2010). *La importancia del juego para el desarrollo de*

los niños. Obtenido de Bebé y más: [https://www.bebesymas.com/juegos-y-](https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-para-el-desarrollo-de-los-ninos)

[juguetes/la-importancia-del-juego-para-el-desarrollo-de-los-ninos](https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-para-el-desarrollo-de-los-ninos)

Merino, J. P. (2012). *Tipografía*. Obtenido de Definición.DE:

<https://definicion.de/tipografia/>

Merino, J. P. (2013). *RECURSOS ECONÓMICOS*. Obtenido de Definición.DE:

<https://definicion.de/recursos-economicos/>

Paspuel, E. X. (2015). Cd interactivo reforzado con una guía impresa sobre las fechas

Cívicas más importantes del País, para niños de 6 a 10 años para el Centro de

Desarrollo Integral de la Niñez (Génesis 118) ubicado en el Norte de Quito. *Tesis*

obtención de Tecnología. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico

Superior Cordillera.

Porto, J. P. (2018). *Material didáctico*. Obtenido de Definición.DE:
<https://definicion.de/material-didactico/>

Porto, J. P. (2018). *Material Didáctico* . Obtenido de Definición.DE:
<https://definicion.de/material-didactico/>

Rodríguez, I. (2017). *LA NACIÓN*. Obtenido de LA NACIÓN:
<https://www.nacion.com/ciencia/salud/uso-de-tecnologia-en-primera-infancia-si-cambia-desarrollo-del-cerebro-pero-no-necesariamente-para-mal/YE6XNYH435H2BJET7ZRTVPNTCE/story/>

Selva, E. (2011). *NATURPIXEL*. Obtenido de NATURPIXEL:
<http://naturpixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y-luminosidad/>

Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo*. Quito: Senplades.

TECNOLOGÍA, LN CREATIVIDAD Y. (13 de Septiembre de 2017). *LN Creatividad y Tecnología Blog | Sentimos multimedia Logo*. Obtenido de LN CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA: <http://www.luisan.net/blog/>

Vic, E. (2013). *ESCOLA D' ART I SUPERIOR DE DISSENY*. Obtenido de ESCOLA D' ART I SUPERIOR DE DISSENY.



CENTRO EDUCATIVO "KARL MARX"
EDUCACION INICIAL -BASICA- INCLUSIVA.
cekarlmarx@hotmail.com



Tumbaco, 14 de mayo del 2018.

Señores:

INSTITUTO TENOLOGICO SUPERIOR "CORDILLERA"

Presente

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y afectuoso saludo por parte de Marianita Landeta, Directora del Centro Educativo "KARL MARX" la presente tiene por objeto informar la aceptación de implementación en la institución, el proyecto del estudiante: ANDRES MIGUEL RON FARINANGO con cédula de identidad 1726753526, en **CREACION DE UN CD. INTERACTIVO Y MATERIAL DIDACTICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "KARL MARX"**.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines pertinentes.

Atentamente,

Lic: Marianita Landeta
DIRECTORA KARL MARX

Dirección: Tumbaco Barrio Santa Rosa calle, Vicente Alvarez E4-200 y Norberto Salazar.
Telf. 2373-073 cel: 0999729113.
Tumbaco- Ecuador.



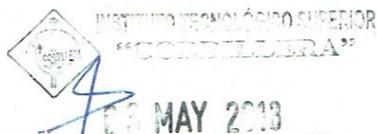
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DISEÑO GRÁFICO

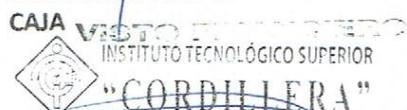
ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **ANDRÉS MIGUEL RON FARINANGO**, portador de la cédula de identidad N° 1726753526, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, Mayo del 2018



Sra. Mariela Balseca

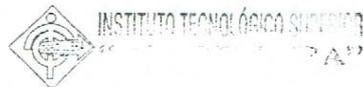


CONSEJO DE CARRERA

Ing. Ramuel Andrade
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



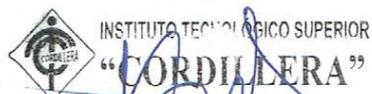
Ing. William Parra 3-05-2018
BIBLIOTECA



03 MAY 2013

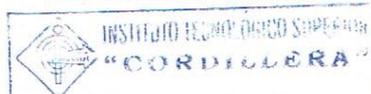
8,69 JRS
COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



DIRECCIÓN DE CARRERA

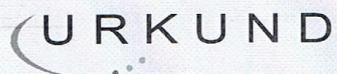
Ing. Lizeth Guerrero
DIRECCIÓN DE CARRERA



03 MAY 2013

Magui Ordóñez
Tgta. Magui Ordóñez

SECRETARIA ACADÉMICA



Urkund Analysis Result

Analysed Document: urkup bien 2.pdf (D37213063)
Submitted: 4/4/2018 3:26:00 PM
Submitted By: andresbarcem@gmail.com
Significance: 3 %

Sources included in the report:

<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2274/1/UPSE-TIE-2015-0017.pdf>
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3193/1/T-UTC-4050.pdf>
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec/xmlui/handle/123456789/3049>
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/3034/16-DGR-16-16-1724400203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
<https://definicion.de/recursos-economicos/>
<https://definicion.de/material-didactico/>
<http://naturapixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y->

Instances where selected sources appear:

11

A handwritten signature in blue ink that reads "Fernanda Araya". The signature is written in a cursive style and is underlined.