



**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR  
A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10  
AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE  
CALDERÓN.**

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

**AUTOR: JOSÉ FRANCISCO ANDRANGO LLUMIGUANO**

**DIRECTORA: MSC. LAURA GRACIELA CAJAMARCA BRAVO**

**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.) **ANDRANGO LLUMIGUANO JOSÉ FRANCISCO** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: **DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONocer LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**, 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.

*Laura Cajamarca B*

MSC. LAURA CAJAMARCA

TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

"CORDILLERA"

*Lizeth Guerrero*

DIRECCIÓN DE CARRERA

ING. LIZETH GUERRERO MSC.

DIRECTORA DE CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

*Gabriela Hurtado*

LCDA. GABRIELA HURTADO

LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



ING. GALO EISNEROS MBA.

COORDINADOR DE UNIDAD DE TITULACIÓN DE PROYECTOS "CORDILLERA"

### CAMPUS 1 - MATRIZ

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

### CAMPUS 2 - LOGROÑO

Calle Logroño Oe 2-84 y  
Av. de la Prensa (esq.)  
Edif. Cordillera  
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649

### CAMPUS 3 - BRACAMOROS

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

### CAMPUS 4 - BRASIL

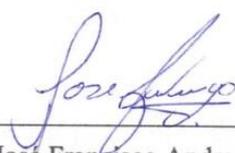
Av. Brasil N46-45 y  
Zamora  
Telf.: 2246036

### CAMPUS 5 - YACUAMBÍ

Yacuambí  
Oe2-36 y  
Bracamoros.  
Telf: 2249994

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, José Francisco Andrango Llumiguano, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad



---

José Francisco Andrango Llumiguano  
C.C: 1751698539

## LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, José Francisco **Andrango** Llumiguano portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1751698539 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado Diseño de un cuento ilustrado con aplicación android para dar a conocer la historia de Calderón a niños/as menores de 10 años de la escuela Tarqui, ubicado en la parroquia de Calderón con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



José Francisco Andrango Llumiguano

C.C: 1751698539

Quito, 28/03/2018

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por tenerme con salud y vida para poder culminar una etapa más de mi vida como profesional, a mis padres Mario Humberto Andrango y Marianita de Jesús Llumiguano por su apoyo y sus consejos que me brindan cada minuto para seguir adelante y darme esa motivación para culminar el proyecto, a mis hermanos por cada uno de sus consejos y críticas que me ayudaron para tener un buen proyecto, a mis profesores que mediante sus conocimientos me supieron enseñar cada una de las pautas para ser un buen profesional en el diseño gráfico, a mi tutora Msc. Laura Graciela Cajamarca Bravo y lectora de tesis Msc. Gabriela Hurtado ya que con su ayuda me supieron guiar durante estos 6 meses para poder defender y presentar un buen producto.

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a mis padres, hermanos y novia ya que gracias a su apoyo incondicional durante este tiempo pude culminar con gran esfuerzo y dedicación mi proyecto de titulación y por sus consejos que supieron ser de gran ayuda para formarme como una persona y profesional de bien con valores y principios ante la sociedad.

## ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	xix
CAPÍTULO I.....	1
1. Antecedentes .....	1
1.01. Contexto .....	1
1.02. Justificación.....	3
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.....	8

3. Problemas y Objetivos .....	8
3.01. Árbol de Problemas .....	8
3.02. Árbol de Objetivos .....	9
CAPÍTULO IV .....	10
4. Análisis de Alternativas .....	10
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones .....	10
4.01.01. Tamaño del Proyecto.....	11
4.01.02. Localización del Proyecto .....	12
4.01.03. Análisis Ambiental .....	13
4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos .....	14
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 .....	21
4.04.03. Medios de Verificación .....	26
4.04.04 Supuestos.....	32
4.04.05. Matriz de Marco Lógico.....	36
CAPÍTULO V .....	40
5. Propuesta .....	40
5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta .....	40
5.01.01. Marco Teórico .....	41

5.01.01.01. Usabilidad.....	41
5.01.01.02. Tipografía.....	41
5.01.01.03. Color.....	42
5.01.01.04. Composición.....	43
5.01.01.05. Técnica de Ilustración .....	43
5.01.01.06. Ilustración o Dibujo 2D.....	44
5.01.01.06. Multimedia .....	44
5.01.01.07. Animación en 2D .....	44
5.01.01.08. Aplicaciones Educativas .....	45
5.01.01.07. Software a utilizar .....	46
5.02. Descripción de la Herramienta.....	46
5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos).....	46
5.02.02. Resultados .....	47
5.02.02.01. Encuesta .....	47
5.02.02.01.01. Modelo de encuesta.....	47
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas.....	49
5.02.02.02. Entrevista.....	59
5.02.02.02.01. Modelo de entrevista .....	59
5.02.02.01.02. Resultado de entrevista.....	60
5.03. Formulación del Proceso de Aplicación.....	61
5.03.01 Diseño Editorial.....	61

5.03.01.01 Planificación.....	61
5.03.01.01.01 Propósito del proyecto.....	61
5.03.01.01.02 Tipo de publicación.....	61
5.03.01.01.03 Temática.....	61
5.03.01.01.04 Formato.....	62
5.03.01.01.05 Número de Páginas.....	62
5.03.01.01.06 Perfil de Personaje.....	62
5.03.01.02 Desarrollo.....	63
5.03.01.02.01 Mapa de Contenidos.....	63
5.03.01.02.02 Índice de Imágenes.....	64
5.03.01.02.03 Estilo.....	67
5.03.01.02.04 Retícula.....	68
5.03.01.02.05 Diagramación.....	69
5.03.01.02.06 Imagen Corporativa.....	70
5.03.01.02.07 Portada.....	76
5.03.01.02.08 Maquetación.....	76
5.03.01.02.09 Pre-Prensa.....	80
5.03.01.02.11 Post Prensa.....	80
5.03.02 Multimedia.....	81
5.03.02.01 Planificación.....	81
5.03.02.02 Diseño de Interfaz.....	86

5.03.03 Marketing y Distribución .....	96
5.03.03.02 Brief (Cuento Ilustrado con aplicación Android).....	96
5.03.03.03 Grupo Objetivo.....	98
5.03.03.04 Campaña Publicitaria .....	98
5.03.03.04.01 Problemas Comunicacionales .....	98
5.03.03.01.05 Objetivos Publicitarios .....	99
5.03.03.01.06 Estrategia Creativa .....	99
Beneficio Emocional: Aprendizaje .....	99
5.03.03.01.01 Análisis F.O.D.A del producto.....	100
5.03.03.01.06 Plan de Medios .....	101
5.03.03.01.07 Presupuesto de Campaña.....	101
5.03.03.01.07 Flow Chart.....	104
5.03.03.01.08 Artes .....	105
CAPÍTULO VI.....	108
Aspectos Administrativos .....	108
6.01. Recursos .....	108
6.01.01. Técnicos – Tecnológico .....	108
6.01.02. Humano .....	109
6.01.03. Económico.....	109
6.02. Presupuesto.....	110
6.02.01. Gastos Operativos .....	110

6.02.02 Aplicación del Proyecto .....	111
6.03. Cronograma.....	112
CAPÍTULO VII.....	114
Conclusiones y Recomendaciones .....	114
7.01. Conclusiones .....	114
7.02. Recomendaciones.....	116
Bibliografía.....	117
Anexos.....	119

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T de la escuela Tarqui, 2018 .....	5
Tabla 2: Análisis de involucrados escuela Tarqui 2018.....	7
Tabla 3: Impacto de los objetivos de la escuela Tarqui, 2018 .....	14
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores de la escuela Tarqui, 2018 .....	16
Tabla 5: Selección de indicadores de la escuela Tarqui, 2018.....	21
Tabla 6: Medios de verificación de la escuela Tarqui, 2018.....	26
Tabla 7: Supuestos de la escuela Tarqui, 2018 .....	32
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico de la escuela Tarqui, 2018 .....	36
Tabla 9: Tabulación pregunta Uno.....	49
Tabla 10: Tabulación pregunta Dos .....	50
Tabla 11: Tabulación pregunta Tres.....	51
Tabla 12: Tabulación pregunta Cuatro.....	52
Tabla 13: Tabulación pregunta Cinco .....	53
Tabla 14: Tabulación pregunta Seis .....	54
Tabla 15: Tabulación pregunta Siete.....	55
Tabla 16: Tabulación pregunta Ocho .....	56
Tabla 17: Tabulación pregunta Nueve .....	57
Tabla 18: Tabulación pregunta Diez .....	58
Tabla 19: Perfil de Personajes.....	62
Tabla 20: Problemas Comunicacionales del producto, 2018 .....	98
Tabla 21: Objetivos Publicitarios del producto, 2018.....	99
Tabla 22: Análisis F.O.D.A del proyecto, 2018.....	100
Tabla 23: Presupuesto de Flyres, 2018.....	101
Tabla 24: Presupuesto del X Banner, 2018 .....	102

Tabla 25: Presupuesto de los afiches, 2018.....	103
Tabla 26: Presupuesto del P.O.P, 2018 .....	103
Tabla 27: Flow Chart, 2018.....	104
Tabla 28: Gastos Operativos del proyecto, 2018 .....	110
Tabla 29: Aplicación del Proyecto, 2018 .....	111
Tabla 30: Cronograma del proyecto, 2018.....	112

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de Involucrados de la escuela Tarqui, 2018 .....	6
Figura 2: Árbol de Problemas de la escuela Tarqui, 2018 .....	8
Figura 3: Árbol de Objetivos de la escuela Tarqui, 2018.....	9
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones, 2018 .....	10
Figura 5: Localización del Proyecto, 2018.....	12
Figura 6: Diagrama de Estrategias del proyecto, 2018 .....	15
Figura 7: Tabulación de la Pregunta Uno.....	49
Figura 8: Tabulación de la Pregunta Dos .....	50
Figura 9: Tabulación de la Pregunta Tres .....	51
Figura 10: Tabulación de la Pregunta Cuatro.....	52
Figura 11: Tabulación de la Pregunta Cinco .....	53
Figura 12: Tabulación de la Pregunta Seis.....	54
Figura 13: Tabulación de la Pregunta Siete .....	55
Figura 14: Tabulación de la Pregunta Ocho.....	56
Figura 15: Tabulación de la Pregunta Nueve .....	57
Figura 16: Tabulación de la Pregunta Diez.....	58
Figura 17: Mapa de Contenidos del Cuento, 2018.....	63
Figura 18: Portada y Contraportada del Cuento, 2018.....	64
Figura 19: Primera página del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018 .....	64
Figura 20: Efecto libro página 2 – 3 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018 .....	65
Figura 21: Efecto libro página 6 – 7 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018 .....	65
Figura 22: 8 – 9 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018.....	66
Figura 23: 18 – 19 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018.....	66
Figura 24: Estilo de ilustración para el Cuento .....	67
Figura 25: Retícula Jerárquica para el Cuento .....	68
Figura 26: Retícula Jerárquica implementada en el Cuento.....	68
Figura 27: Diagramación para el Cuento .....	69
Figura 28: Diagramación implementado en el Cuento.....	69
Figura 29: Logotipo full color.....	70
Figura 30: Logotipo escala de grises.....	70
Figura 31: Logotipo positivo y negativo .....	70

Figura 32: Logotipo disposiciones correctas.....	71
Figura 33: Logotipo disposiciones incorrectas.....	71
Figura 34: Fondos correctos.....	71
Figura 35: Fondos incorrectos.....	72
Figura 36: Grafimetría.....	72
Figura 37: área de protección.....	73
Figura 38: Reducciones.....	73
Figura 39: Colores del logotipo.....	75
Figura 40: Portada del cuento “La Historia de Calderón”.....	76
Figura 41: Maquetación de la primera página del cuento.....	76
Figura 42: Maquetación de las páginas 2 – 3 del cuento.....	77
Figura 43: Maquetación de las páginas 4 – 5 del cuento.....	77
Figura 44: Maquetación de las páginas 6 – 7 del cuento.....	78
Figura 45: Maquetación de las páginas 8 – 9 del cuento.....	78
Figura 46: Maquetación de las páginas 12 – 13 del cuento.....	79
Figura 47: Maquetación de las páginas 16 – 17 del cuento.....	79
Figura 48: Modo de impresión Tiro y Retiro.....	80
Figura 49: Mapa de Contenidos de la aplicación Android, 2018.....	85
Figura 50: Botones Pantalla de Inicio.....	86
Figura 51: Botones Pantalla de Introducción.....	86
Figura 52: Botones Pantallas de Contenidos.....	87
Figura 53: Retícula Pantalla de Inicio.....	87
Figura 54: Retícula Pantalla de Introducción.....	88
Figura 55: Retícula Pantalla de Contenido.....	88
Figura 56: Pantalla de Inicio “La Historia de Calderón”.....	89
Figura 57: Pantalla de Introducción “La Historia de Calderón”.....	89
Figura 58: Pantalla de Contenido “La Historia de Calderón”.....	90
Figura 59: Programación General de la Aplicación.....	90
Figura 60: Programación dentro de cada Escena.....	91
Figura 61: Pantalla de Inicio “La Historia de Calderón”.....	92
Figura 62: Pantalla de Introducción “La Historia de Calderón”.....	93
Figura 63: Escenario 3 “La Historia de Calderón”.....	93
Figura 64: Escenario 5 “La Historia de Calderón”.....	94

Figura 65: Escenario 7 “La Historia de Calderón” .....	94
Figura 66: Escenario 9 “La Historia de Calderón” .....	95
Figura 67: Escenario 11 “La Historia de Calderón” .....	95
Figura 64: Flyers del proyecto, 2018 .....	105
Figura 65: Fan Page del proyecto, 2018.....	105
Figura 66: Afiche Publicitario del proyecto, 2018.....	106
Figura 67: X Banner del proyecto, 2018 .....	106
Figura 68: Material P.O.P del proyecto, 2018.....	107

## RESUMEN EJECUTIVO

La parroquia de Calderón es un sitio lleno de historia, tradición y cultura que desde sus inicios ha ido creciendo tanto en población como en cultura, es por ello que con el pasar del tiempo ha generado un desinterés entre los jóvenes y niños por conocer la historia de la parroquia ya que en la actualidad ellos desconocen sobre las herramientas necesarias que les ayude a aprender sobre la historia de la parroquia y por consecuencia este problema llevará a que en un futuro a las nuevas generaciones exista una pérdida de identidad.

Tomando como prioridad este problema de identidad se establece la creación de una herramienta de aprendizaje destinada para que el niño pueda aprender y conocer la historia de la parroquia, se establece al niño como grupo objetivo ya que en esta etapa de su vida es apropiada para que una persona pueda adquirir y memorizar conocimientos de manera rápida y sencilla, este proyecto se lo realizará de una manera didáctica y entretenida para que el niño se interese por conocer la historia de Calderón, dentro del proyecto se desarrollará dos herramientas de aprendizaje, las cuales son la creación de un cuento ilustrado y una aplicación para celular que ayudarán al niño a reforzar y establecer la identidad que tiene la parroquia de Calderón.

Palabras Claves: Historia, Niños, Herramientas, Aprendizaje, Creación, Identidad.

## ABSTRACT

Calderón Parish is a site full of history, tradition and culture that since its beginnings has been growing in both population and culture, that is why over time has generated a lack of interest among young people and children to know the history of the parish as they are currently unaware of the tools needed to help them learn about the history of the parish and Consecu Gum This problem will lead to a loss of identity in the future for the new generations.

Taking as a priority this problem of identity establishes the creation of a learning tool destined for the child to be able to learn and to know the history of the parish, the child is established as objective group because at this stage of his life it is appropriate So that a person can acquire and memorize knowledge in a quick and simple way, this project will be carried out in a didactic and entertaining way so that the child is interested in knowing the history of Calderon, within the project will develop two learning tools, which are the creation of an illustrated story and an application for Cell phone that will help the child to reinforce and establish the identity of Calderon's parish.

Key words: History, Children, Tools, Learning, Creation, Identity.

## INTRODUCCIÓN

Dentro de la investigación se establece que el entorno actual del problema de la falta de identidad radica en las personas menores de 20 años ya que ellas desconocen sobre la cultura, tradición e historia de la parroquia o en algunos casos poseen pequeños conocimientos sobre el tema, es por ello que dentro de las dificultades y obstáculos que se obtiene de la investigación son la falta de documentos históricos sobre la parroquia, la carencia de material o herramientas de aprendizaje sobre el tema tratado y la falta de interés de los niños y jóvenes por conocer su historia.

Todos estos factores nos llevan a establecer que el problema central dentro de la investigación realizada es el desconocimiento de la historia de Calderón en niños y jóvenes, si este problema continúa tendremos como resultado la pérdida de identidad en los niños de la parroquia. Teniendo en cuenta la gran repercusión que tiene el problema dentro de la investigación se establece que la idea principal para resolver el problema es la creación de un cuento ilustrado para dar a conocer la historia de la parroquia de Calderón y que esté acompañado de una aplicación para celular, con el objetivo de que el niño pueda aprender e interactuar de una manera didáctica y sencilla con el cuento, obteniendo como resultado que el niño esté interesado en leerlo y pueda aprender de él.

Dentro de los límites de la investigación se ha establecido que se empleará dentro de un centro educativo de la parroquia para que el proyecto a realizar tenga más repercusión en los niños que están en una etapa de aprendizaje y a futuro el proyecto se extienda a más centros educativos dentro de la zona de Calderón.

---

## **CAPÍTULO I**

### **1. Antecedentes**

#### **1.01. Contexto**

Un país latinoamericano lleno de leyendas, fábulas e historias albergadas en distintos rincones de su territorio, Ecuador cuenta con regiones diversas las cuales son costa, sierra, oriente y región insular las mismas que se dividen en provincias, cantones y parroquias, es por ello que cada uno de estos lugares alojan sus tradiciones, culturas y gastronomías, ya que con la ayuda de sus habitantes cuentan diversas historias que dan a conocer de distintas formas como fueron creciendo, desde una llanura hasta una ciudad.

Es por ello que enfocado en la importación que tiene la historia de cada uno de estos lugares se ha tomado como preferencia un lugar ubicado en la Región Sierra, Provincia de Pichincha la cual esconde una historia rica en tradición como en el desarrollo cultural.

La parroquia de Calderón ubicada en el noroeste del Distrito Metropolitano de Quito, delimita con las parroquias de Llano Chico, Pomasqui y Guayllabamba. Esta parroquia suburbana ha ido creciendo aceleradamente, en la actualidad cuenta con 152.242 mil habitantes, siendo una de las más importantes que tiene el Cantón Quito. (Censo INEC, 2010)

Al reflejar que Calderón ha presentado un incremento a partir del año 1996 se establece que es un lugar óptimo para el desarrollo de un proyecto innovador que incentive a

---

la enseñanza de la historia de Calderón a partir de un cuento ilustrado con soporte multimedia directamente a los niños que lo habitan.

La escuela Tarqui ubicada en pleno centro de la parroquia es una de las escuelas con más años brindando educación a los habitantes del sector, la escuela es fiscal y el nivel de educación es primaria.

El propósito es que la escuela Tarqui siendo una de las más conocidas de la parroquia implemente un método de educación que incentive a los niños de una cierta edad a entender la importancia que tiene la historia de Calderón, como también la importancia de leer y de interactuar con herramientas multimedia a través de cuentos ilustrados y así incentivar a los niños a entender que las nuevas tecnologías pueden ser entretenidas e interesantes como también mostrar que se puede implementar en otros tipos de cuentos tradicionales.

Con la implementación de nuevos métodos gráficos para el desarrollo de cuentos ilustrados con apoyo de la multimedia, se puede llevar a cabo el incentivo de los niños para que puedan aprender sobre la historia de Calderón, con el objetivo de que la escuela Tarqui pueda llegar a ser un ejemplo para las demás escuelas que pertenecen a la parroquia a implementar este tipo de métodos para la enseñanza diaria.

## 1.02. Justificación

La parroquia de Calderón ha pasado de una etapa rural a una suburbana, por eso se establece que es un lugar óptimo para el desarrollo de la investigación ya que el sitio es rico en cultura y gastronomía, conocida por sus figuras de mazapán como también por su infraestructura.

Tomando en cuenta el crecimiento de los últimos años la parroquia de Calderón ha generado pérdida de identidad ya que sus habitantes sean estos adultos, jóvenes o niños desconocen de la historia del lugar donde han crecido, es por esa razón que se ha desarrollado un proyecto con el objetivo de dar a conocer la historia de Calderón enfocada primordialmente al aprendizaje del mismo desde una corta edad.

El proyecto se desarrolla en una escuela que está ubicada en el sector centro de la parroquia, en donde los estudiantes que asisten a esta entidad educativa en su gran mayoría son nativos del lugar, con la cual se plantea dar a conocer la historia de Calderón a través de un cuento ilustrado con aplicación Android a niños de 9 a 10 años dando como propósito solucionar el problema del desconocimiento de la historia de la parroquia y a la vez contribuir con el desarrollo de su aprendizaje desde una edad adecuado.

Se establece que el impacto que tendrá el proyecto en la escuela es a largo plazo ya que se estima que sea implementado para el aprendizaje y desarrollo educativo e incentivar la identidad que tienen la parroquia.

El principal beneficiario son los niños de 9 a 10 años de la escuela Tarqui ya que al implementar una herramienta novedosa, entretenida y tecnológica los ayudará al aprendizaje de la historia de Calderón.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Tomando en cuenta el Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” (2017 - 2021) tiene como propósito general satisfacer las necesidades y alcanzar una vida plena de una sociedad orientada a un régimen de desarrollo inclusivo, equitativo y solidario, se establece en Nueve Objetivos el propósito de todo un plan nacional a largo plazo.

Dado el caso del Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” se ha estimado que el proyecto a realizar está alineado al objetivo Dos el cual indica “Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas.” (Senplades, 2017, p. 60)

Es por eso que el segundo objetivo se alinea al proyecto ya que se refuerza la interculturalidad de una parroquia que ha ido perdiendo el interés por conocer su historia y así revalorizar la identidad.

### 1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T de la escuela Tarqui, 2018

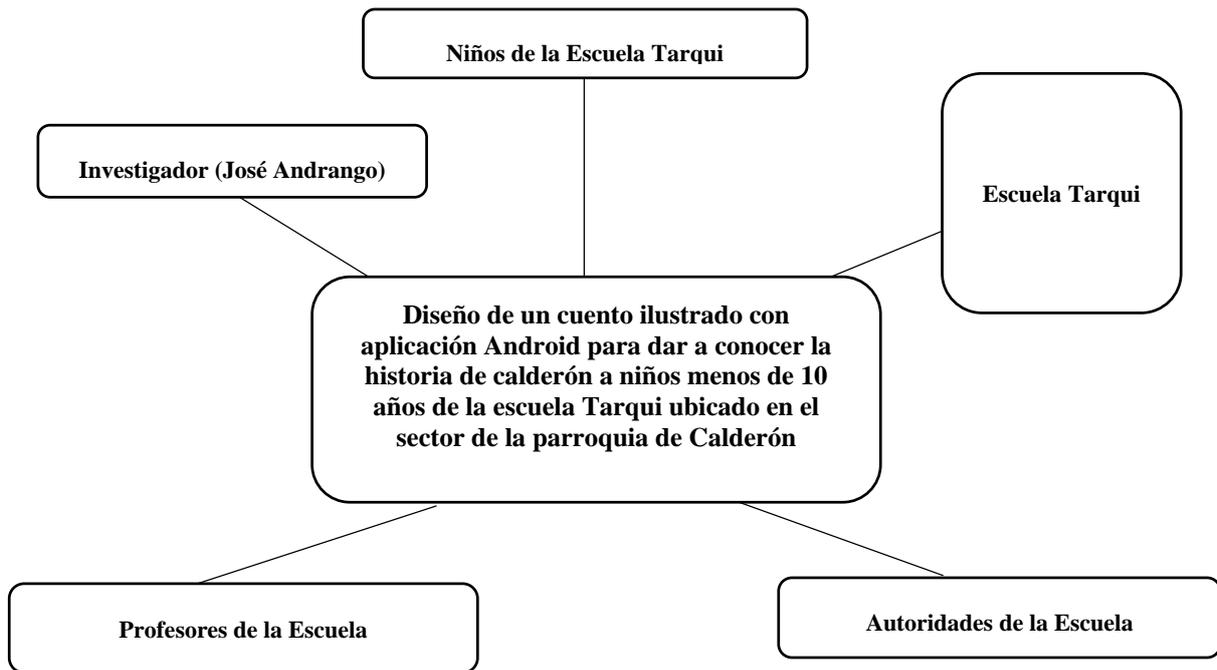
Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Desconocimiento de la historia de Calderón y pérdida de identidad.	Inexistencia cuentos ilustrados con aplicación móvil para conocer la historia de Calderón.				Conocimiento de la historia de Calderón.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Incentivar la lectura de cuentos ilustrados dedicados al aprendizaje de historias parroquiales.	3	4	3	2	Falta de información para implementación de cuentos ilustrados dedicadas a las historias parroquiales.
Apoyar a la implementación de nuevas tecnologías (aplicaciones móviles) educativas en la escuela.	4	5	4	3	Limitado presupuesto para la implementación de nuevas tecnologías.
Promover nuevos estilos gráficos de cuentos con apoyo multimedia.	3	4	3	2	Desconocimiento de teorías sobre estilos gráficos y multimedia.
Incentivar al aprendizaje de la historia de la parroquia en los niños de la escuela.	3	5	4	2	Desinterés por parte de los niños para aprender sobre historia de la parroquia.
Incentivar a la escuela a difundir la historia de Calderón.	3	4	4	1	Desinterés de las autoridades para difundir la historia de Calderón.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

## CAPÍTULO II

### 2. Análisis de Involucrados

#### 2.01. Mapeo de los Involucrados



*Figura 1: Mapeo de Involucrados de la escuela Tarqui, 2018*

*Elaborado por: José Andrango*

## 2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de involucrados escuela Tarqui 2018

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Niños de la Escuela Tarqui.	Conocer sobre Calderón.	Desinterés de los niños en la actualidad.	R. Social R. Humanos R. Tecnológico	Utilización de cuentos ilustrados.	Desinterés por leer el cuento.
Escuela Tarqui.	Implementar métodos de enseñanza mediante cuentos.	Escases Financiera por parte de la Escuela.	R. Tecnológico R. Humano R. Técnicos R. Financieros R. Administrativos	Implementación del cuento ilustrado con aplicación Android.	Falta de recursos.
Autoridades de la Escuela.	Contribuir con el desarrollo del aprendizaje en el área histórica.	Desinterés por el aprendizaje del niño.	R. Sociales R. Humanos R. Financieros R. Administrativos	Utilizar el cuento ilustrado como herramienta educativa.	Resistencia por implementar el proyecto.
Profesores de la Escuela.	Implementación cuentos ilustrados a su método de enseñanza diaria.	Desconocimiento de la implementación de nuevos métodos educativos.	R. Sociales R. Humanos R. Técnico R. Tecnológico	Mejorar la calidad de aprendizaje del alumno.	Indisponibilidad de tiempo.
Investigador (José Andrango).	Creación de nuevos cuentos ilustrados con apoyo multimedia.	Escaso material para satisfacer al niño.	R. Técnicos R. Humanos R. Financieros R. Tecnológico	Implementación de cuentos ilustrados en instituciones educativas.	Tiempo escaso para desarrollar el proyecto.

Elaborado por: José Andrango

## CAPÍTULO III

### 3. Problemas y Objetivos

#### 3.01. Árbol de Problemas

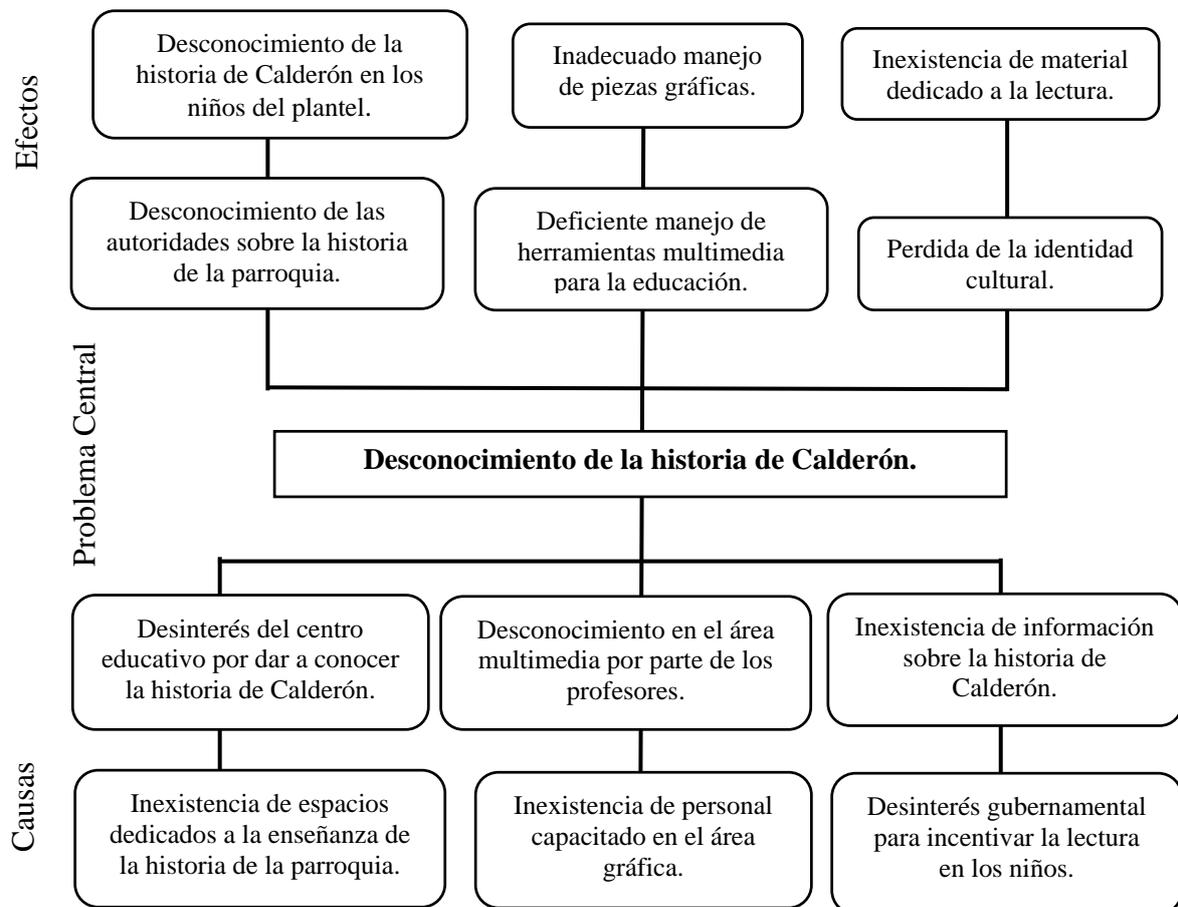


Figura 2: Árbol de Problemas de la escuela Tarqui, 2018

### 3.02. Árbol de Objetivos

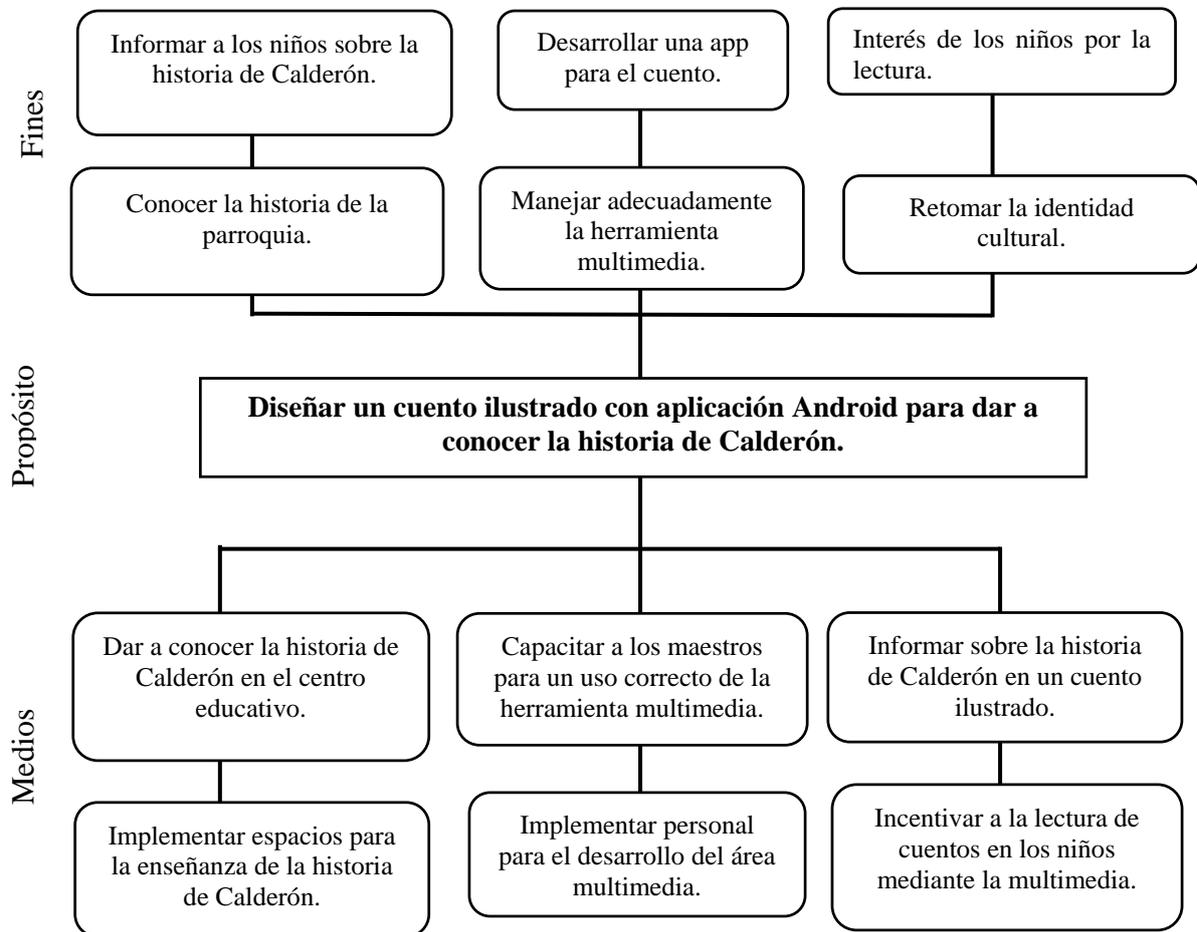


Figura 3: Árbol de Objetivos de la escuela Tarqui, 2018

## CAPÍTULO IV

### 4. Análisis de Alternativas

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

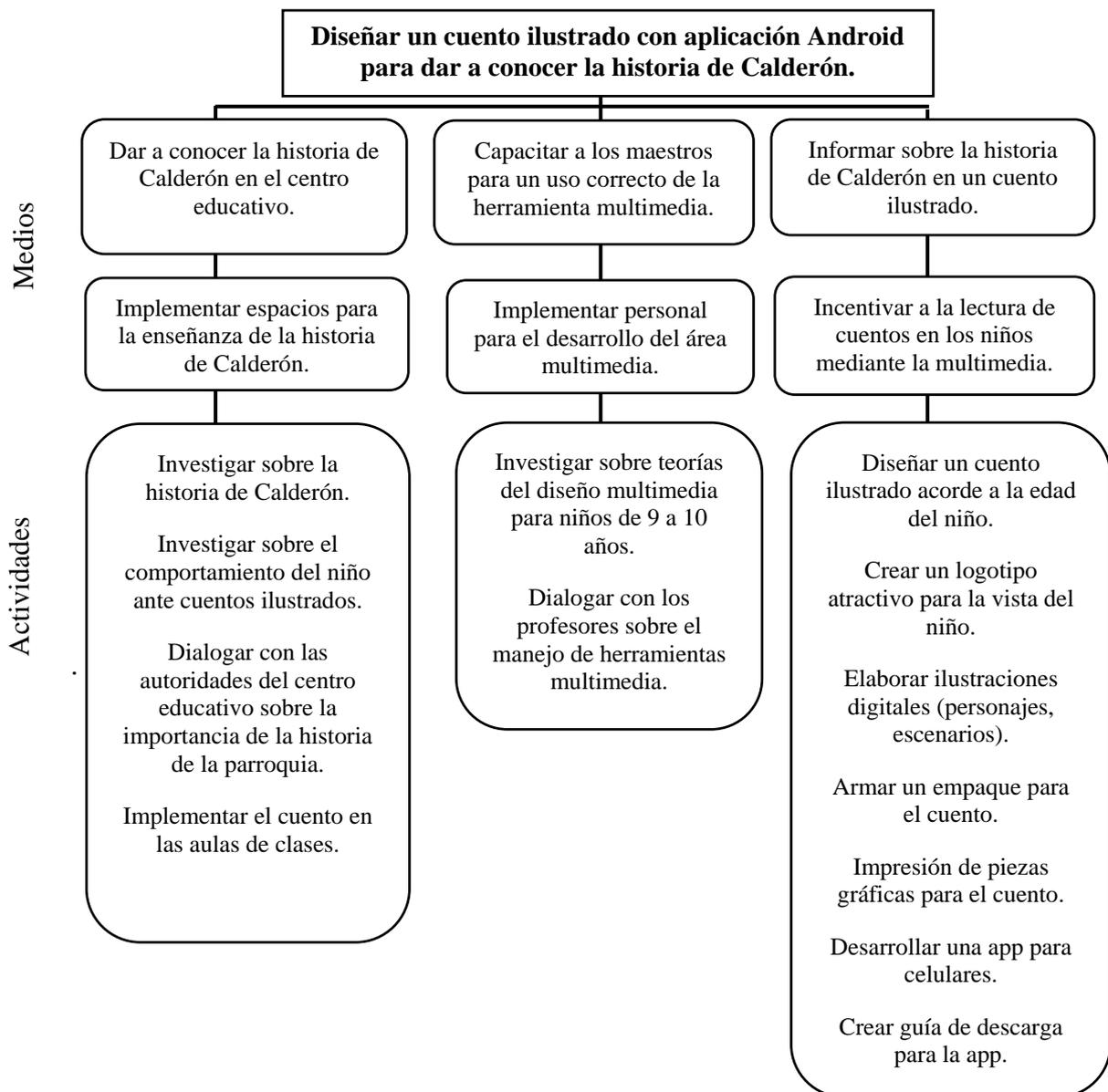


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### **4.01.01. Tamaño del Proyecto**

La escuela Tarqui, ubicada en la parroquia de Calderón al noroeste del Distrito Metropolitano de Quito, cuenta con 2025 estudiantes que asisten desde segundo hasta séptimo de primaria, de los cuales 97 rondan las edades de 9 a 10 años respectivamente y estudian en los niveles de cuarto y quinto año de educación básica.

Donde:

n = Tamaño de la Muestra

Resultado

n = 97

Dando como resultado dentro de la investigación del proyecto se obtiene que los alumnos de la institución educativa tienen un tamaño de muestra de 97 estudiantes entre niños y niñas con edades de 9 a 10 años.

#### **Medios de Investigación**

Dentro de los medios de investigación se establece que como mejor opción para obtener una recopilación de información serán las encuestas y entrevistas ya que la recopilación de información se lo realiza tanto a los estudiantes de cuarto y quinto año de básico como también a los profesores que dan clases de lengua y literatura a estos niveles.

#### 4.01.02. Localización del Proyecto

En la parroquia de Calderón situada en el centro mismo de la Provincia de Pichincha, al Noreste del Distrito Metropolitano de Quito, se encuentra la Escuela Fiscal Tarqui ubicada en las Calles Adela Bedoya y Lizardo Becerra, cuenta con la educación primaria en la modalidad matutina.

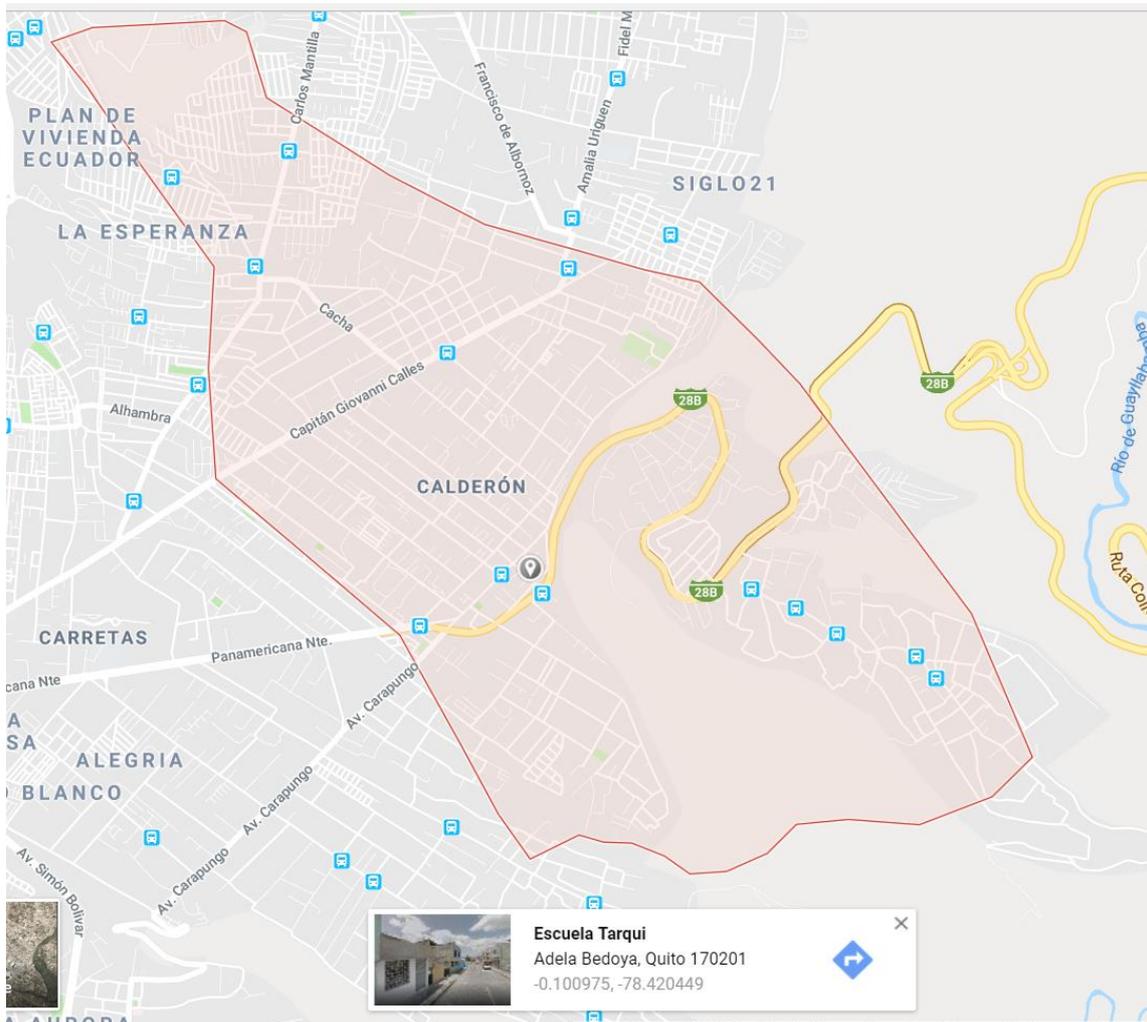


Figura 5: Localización del Proyecto, 2018

Fuente: Google Maps

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### **4.01.03. Análisis Ambiental**

El objetivo principal de este análisis consiste en determinar los efectos negativos que puede producir el proyecto al medio ambiente y las medidas que se pueden tomar para reducir tales efectos a niveles admisibles. (Burbridge et al., 1990, p. 85)

#### **4.01.03.01. Impacto Positivo.**

Se establece que el impacto positivo del proyecto a realizar es la utilización de una herramienta multimedia que no afecta directamente al medio ambiente ya que este método se lo desarrolla de forma digital sin la utilización de materiales que afecten de forma directa al planeta, se toma en cuenta el desarrollo del cuento ilustrado que es impreso ya que su producción conlleva a utilizar materiales que afectan al medio ambiente, por lo tanto su elaboración será en material ecológico como también la utilización de tintas de origen orgánico y así disminuir el impacto ambiental que tiene el producto.

#### **4.01.03.02. Impacto Negativo.**

El impacto negativo que tiene el proyecto de mayor intensidad es la elaboración del cuento ya que el mismo es impreso y por consecuente la primera opción es la utilización material que de una u otra manera afectan al planeta sean estos papeles como el bond, cartulina, couché que desde la elaboración hasta su utilización afectan al medio ambiente, como también la impresión a láser ya que utilizan tintas que pueden ser tóxicos.

## 4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3: Impacto de los objetivos de la escuela Tarqui, 2018

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo.	5	4	4	5	5	23	Alta
Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón.	5	4	4	5	5	23	Alta
Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia.	4	4	4	5	4	21	Alta
Implementar personal para el desarrollo del área multimedia.	5	4	5	4	3	21	Alta
Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado.	5	4	4	5	5	23	Alta
Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia.	5	4	3	5	4	21	Alta

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 4.03. Diagrama de Estrategias

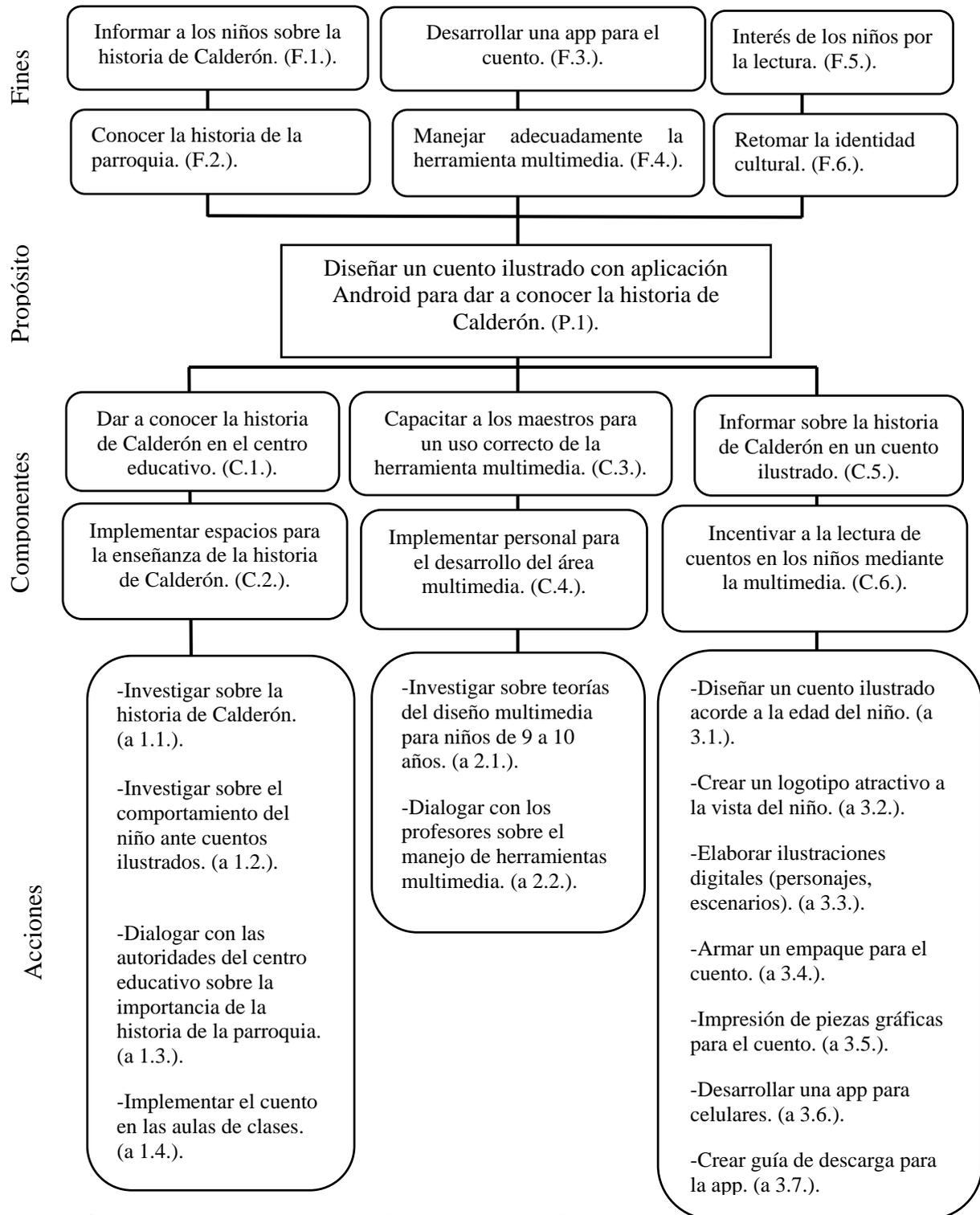


Figura 6: Diagrama de Estrategias del proyecto, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### 4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

##### 4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores de la escuela Tarqui, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo.	Lugar.	Grupo Social.
Fines	Informar a los niños sobre la historia de Calderón. (F.1.).	Conocimiento de los niños sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
	Conocer la historia de la parroquia. (F.2.).	Saber sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Excelente	2 semanas	Calderón	Medio
	Desarrollar una app para el cuento. (F.3.).	Utilización de la app para la lectura del cuento (90%).  Conocimiento actual (5%).	87	Excelente	2 meses	Calderón	Medio
	Manejar adecuadamente la herramienta multimedia. (F4.).	Apoyo al manejo de la herramienta multimedia (90%).  Conocimiento actual (5%).	87	Excelente	2 meses	Calderón	Medio
	Interés de los niños por la lectura. (F5.).	Información sobre la importancia de la lectura (90%).  Conocimiento actual (20%).	87	Excelente	6 meses	Calderón	Medio

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo.	Lugar.	Grupo Social.
	Retomar la identidad cultural. (F6.).	Apoyar al conocimiento de la historia de la parroquia (90%).  Conocimiento actual (5%).	87	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
<b>Propósito</b>	Diseñar un cuento ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón. (P.1.).	Existencia del cuento lustrado con apoyo multimedia.	1	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
	Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo. (C1).	Desarrollo de material para dar a conocer la historia de Calderón.	1	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
<b>Componentes</b>	Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón. (C2).	Apoyo de las autoridades del plantel por el material.	2	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
	Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia. (C3).	Conocimiento sobre el uso de la herramienta.	2	Buena	2 semanas	Calderón	Medio
	Implementar personal para el desarrollo del área multimedia. (C4.).	Apoyo para desarrollar la herramienta multimedia.	1	Buena	6 meses	Calderón	Medio

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo.	Lugar.	Grupo Social.
<b>Componentes</b>	Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado. (C5.).	Existencia de un cuento ilustrado (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
	Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia. (C6.).	Existencia de una app en un cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
<b>Actividades</b>	Investigar sobre la historia de Calderón. (A1).	Recopilación de información.	1	Buena	1 mes	Calderón	Medio
	Investigar sobre teorías del diseño multimedia para niños de 9 a 10 años. (A2).	Recopilar información del diseño multimedia para niños de 9 a 10.	1	Buena	2 semanas	Calderón	Medio
	Diseñar un cuento ilustrado acorde a la edad del niño. (A3).	Existencia del cuento acorde a la edad del niño (90%).  Conocimiento actual (10%).	87	Excelente	3 meses	Calderón	Medio
	Investigar sobre el comportamiento del niño ante cuentos ilustrados. (A1.2).	Conocimiento sobre el comportamiento del niño (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Buena	3 semanas	Calderón	Medio

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo.	Lugar.	Grupo Social.
<b>Actividades</b>	Dialogar con las autoridades del centro educativo sobre la importancia de la historia de la parroquia. (A1.3).	Apoyo de las autoridades del plante.	2	Buena	2 días	Calderón	Medio
	Implementar el cuento en las aulas de clases. (A1.4).	Presentación del cuento en las aulas del plantel (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	6 meses	Calderón	Medio
	Dialogar con los profesores sobre el manejo de herramientas multimedia. (A 2.2.).	Informar sobre la multimedia a los profesores del plantel.	2	Buena	2 días	Calderón	Medio
	Crear un logotipo atractivo a la vista del niño. (A 3.2.).	Existencia de un logotipo para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	1 semana	Calderón	Medio
	Elaborar ilustraciones digitales (personajes, escenarios). (A 3.3.).	Existencia de personajes ilustrados en el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Excelente	3 semanas	Calderón	Medio
	Armar un empaque para el cuento. (A 3.4.).	Elaboración del empaque ideal para el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	97	Excelente	2 semanas	Calderón	Medio

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo.	Lugar.	Grupo Social.
<b>Actividades</b>	Impresión de piezas gráficas para el cuento. (A 3.5.).	Presencia de piezas gráficas para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	3 meses	Calderón	Medio
	Desarrollar una app para celulares. (A 3.6.).	Implementación de la app en los celulares (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	1 mes	Calderón	Medio
	Crear guía de descarga para la app. (A 3.7.).	Presencia de guía de descarga para la app (100%).  Conocimiento actual (5%).	97	Excelente	1 semana	Calderón	Medio

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### 4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de indicadores de la escuela Tarqui, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Informar a los niños sobre la historia de Calderón. (F.1.).	Conocimiento de los niños sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X	X	X	X	5	Alta
	Conocer la historia de la parroquia. (F.2.).	Saber sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (10%).	X	X	X	X	X	5	Alta
	Desarrollar una app para el cuento. (F.3.).	Utilización de la app para la lectura del cuento (90%).  Conocimiento actual (5%).	X	X	X	X	X	5	Alta
	Manejar adecuadamente la herramienta multimedia. (F4.).	Apoyo al manejo de la herramienta multimedia (90%).  Conocimiento actual (5%).	X	X		X	X	4	Alta
	Interés de los niños por la lectura. (F5.).	Información sobre la importancia de la lectura (90%).  Conocimiento actual (20%).	X	X	X		X	4	Alta
	Retomar la identidad cultural. (F6.).	Apoyar al conocimiento de la historia de la parroquia (90%).  Conocimiento actual (5%).	X		X	X	X	4	Alta

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Propósito	Diseñar un cuento ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón. (P.1.).	Existencia del cuento lustrado con apoyo multimedia.	X	X	X		X	4	Alta
	Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo. (C1)	Desarrollo de material para dar a conocer la historia de Calderón.	X	X	X		X	4	Alta
Componentes	Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón. (C2)	Apoyo de las autoridades del plantel por el material.	X		X	X	X	4	Alta
	Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia. (C3).	Conocimiento sobre el uso de la herramienta.	X	X	X	X	X	5	Alta
	Implementar personal para el desarrollo del área multimedia. (C4.).	Apoyo para desarrollar la herramienta multimedia.	X		X	X	X	4	Alta
	Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado. (C5.).	Existencia de un cuento ilustrado (100%). Conocimiento actual (10%).	X	X	X	X	X	5	Alta
	Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia. (C6.).	Existencia de una app en un cuento (100%). Conocimiento actual (10%).	X	X	X		X	4	Alta

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	Investigar sobre la historia de Calderón. (A1).	Recopilación de información.	X	X	X	X	X	5	Alta
	Investigar sobre el comportamiento del niño ante cuentos ilustrados. (A1.2).	Conocimiento sobre el comportamiento del niño (100%).  Conocimiento actual (10%).	X	X		X	X	4	Alta
	Dialogar con las autoridades del centro educativo sobre la importancia de la historia de la parroquia. (A1.3).	Apoyo de las autoridades del plantel.	X	X	X	X	X	5	Alta
	Implementar el cuento en las aulas de clases. (A1.4).	Presentación del cuento en las aulas del plantel (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X		X	X	4	Alta
	Investigar sobre teorías del diseño multimedia para niños de 9 a 10 años. (A2).	Recopilar información del diseño multimedia para niños de 9 a 10.	X	X		X	X	4	Alta
	Dialogar con los profesores sobre el manejo de herramientas multimedia. (A 2.2.).	Informar sobre la multimedia a los profesores del plantel.	X	X	X	X	X	5	Alta
	Diseñar un cuento ilustrado acorde a la edad del niño. (A3).	Existencia del cuento acorde a la edad del niño (90%).  Conocimiento actual (10%).	X	X	X	X	X	5	Alta

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
<b>Actividades</b>	Crear un logotipo atractivo a la vista del niño. (A 3.2.).	Existencia de un logotipo para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X		X	X	4	Alta
	Elaborar ilustraciones digitales (personajes, escenarios). (A 3.3.).	Existencia de personajes ilustrados en el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	X	X		X	X	4	Alta
	Armar un empaque para el cuento. (A 3.4.).	Elaboración del empaque ideal para el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	X	X		X	X	4	Alta
	Impresión de piezas gráficas para el cuento. (a 3.5.).	Presencia de piezas gráficas para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X	X	X	X	5	Alta
	Desarrollar una app para celulares. (a 3.6.).	Implementación de la app en los celulares (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X		X	X	4	Alta

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	Crear guía de descarga para la app. (a 3.7.).	Presencia de guía de descarga para la app (100%).  Conocimiento actual (5%).	X	X	X	X	X	5	Alta

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.

E= Si es representativo para nuestro estudio.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### 4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de verificación de la escuela Tarqui, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	Informar a los niños sobre la historia de Calderón. (F.1.).	Conocimiento de los niños sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	Conocer la historia de la parroquia. (F.2.).	Saber sobre la historia de Calderón (100%).  Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador
	Desarrollar una app para el cuento. (F.3.).	Utilización de la app para la lectura del cuento (90%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	3 meses	Investigador
	Manejar adecuadamente la herramienta multimedia. (F4.).	Apoyo al manejo de la herramienta multimedia (90%).  Conocimiento actual (5%).	Secundaria	Guía de observación	Simple Verificación	1 mes	Investigador

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
<b>Fines</b>	Interés de los niños por la lectura. (F5.).	Información sobre la importancia de la lectura (90%).  Conocimiento actual (20%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	Retomar la identidad cultural. (F6.).	Apoyar al conocimiento de la historia de la parroquia (90%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
<b>Propósito</b>	Diseñar un cuento ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón. (P.1.).	Existencia del cuento lustrado con apoyo multimedia.	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
<b>Componentes</b>	Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo. (C1).	Desarrollo de material para dar a conocer la historia de Calderón.	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón. (C2).	Apoyo de las autoridades del plantel por el material.	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDRÓID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
<b>Componentes</b>	Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia. (C3).	Conocimiento sobre el uso de la herramienta.	Secundaria	Guía de observación	Simple Verificación	1 mes	Investigador
	Implementar personal para el desarrollo del área multimedia. (C4.).	Apoyo para desarrollar la herramienta multimedia.	Secundaria	Guía de observación	Simple Verificación	6 meses	Investigador
	Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado. (C5.).	Existencia de un cuento ilustrado (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia. (C6.).	Existencia de una app en un cuento (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
<b>Actividades</b>	Investigar sobre la historia de Calderón. (A1).	Recopilación de información.	Secundaria	Análisis Bibliográfico	Simple Verificación	1 mes	Investigador

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
<b>Actividades</b>	Investigar sobre el comportamiento del niño ante cuentos ilustrados. (A1.2).	Conocimiento sobre el comportamiento del niño (100%).  Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador
	Dialogar con las autoridades del centro educativo sobre la importancia de la historia de la parroquia. (A1.3).	Apoyo de las autoridades del plantel.	Primaria	Entrevista	Estadístico	1 mes	Investigador
	Implementar el cuento en las aulas de clases. (A1.4).	Presentación del cuento en las aulas del plantel (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	Investigar sobre teorías del diseño multimedia para niños de 9 a 10 años. (A2).	Recopilar información del diseño multimedia para niños de 9 a 10.	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador
	Dialogar con los profesores sobre el manejo de herramientas multimedia. (A 2.2.).	Informar sobre la multimedia a los profesores del plantel.	Primaria	Entrevista	Estadístico	1 mes	Investigador

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Actividades	Diseñar un cuento ilustrado acorde a la edad del niño. (A3).	Existencia del cuento acorde a la edad del niño (90%).  Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	3 meses	Investigador
	Crear un logotipo atractivo a la vista del niño. (A 3.2.).	Existencia de un logotipo para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador
	Elaborar ilustraciones digitales (personajes, escenarios). (A 3.3.).	Existencia de personajes ilustrados en el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	2 meses	Investigador
	Armar un empaque para el cuento. (A 3.4.).	Elaboración del empaque ideal para el cuento (100%).  Conocimiento actual (10%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador
	Impresión de piezas gráficas para el cuento. (A 3.5.).	Presencia de piezas gráficas para el cuento (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	2 meses	Investigador

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Actividades	Desarrollar una app para celulares. (A 3.6.).	Implementación de la app en los celulares (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	2 meses	Investigador
	Crear guía de descarga para la app. (A 3.7.).	Presencia de guía de descarga para la app (100%).  Conocimiento actual (5%).	Primaria	Encuesta	Estadístico	1 mes	Investigador

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### 4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos de la escuela Tarqui, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Informar a los niños sobre la historia de Calderón. (F.1.).	Pérdida de documentos.		X	X		X
	Conocer la historia de la parroquia. (F.2.).	Dstrucción de libros históricos.			X	X	
	Desarrollar una app para el cuento. (F.3.).	Pérdida del sistema operativo.		X	X		X
	Manejar adecuadamente la herramienta multimedia. (F4.).	Tecnología limitada para desarrollar la herramienta.	X		X		X
	Interés de los niños por la lectura. (F5.).	Incremento de precios en los libros.	X		X		X
	Retomar la identidad cultural. (F6.).	Incremento acelerado sobre avances tecnológicos.	X		X	X	X
Propósito	Diseñar un cuento ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón. (P.1.).	Inexistencia de material ecológicos para su elaboración.	X		X	X	X

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Componentes	Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo. (C1)	Destrucción de la Escuela por efectos sísmicos.				X	
	Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón. (C2)	Desastres naturales en la escuela.				X	
	Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia. (C3).	Cambio de profesores dentro del plantel.		X	X		X
	Implementar personal para el desarrollo del área multimedia. (C4.).	Escases económica de la escuela.	X	X			X
	Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado. (C5.).	Perdida de documentos históricos.		X			X
	Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia. (C6.).	Falta de tecnología.	X				X
Actividades	Investigar sobre la historia de Calderón. (A1).	Restricciones de acceso a centro de información.		X			X

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
<b>Actividades</b>	Investigar sobre el comportamiento del niño ante cuentos ilustrados. (A1.2).	Cambio de parámetros sobre el comportamiento de los niños.			X		
	Dialogar con las autoridades del centro educativo sobre la importancia de la historia de la parroquia. (A1.3).	Cambio de autoridades del plantel.	X	X			X
	Implementar el cuento en las aulas de clases. (A1.4).	Inadecuada infraestructura de la escuela.	X			X	X
	Investigar sobre teorías del diseño multimedia para niños de 9 a 10 años. (A2).	Renovación de las teorías del diseño multimedia.			X		
	Dialogar con los profesores sobre el manejo de herramientas multimedia. (A 2.2.).	Cambio de profesores por parte del gobierno.	X	X			X
	Diseñar un cuento ilustrado acorde a la edad del niño. (A3).	Cambio en la pedagogía de la educación.			X		X

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
<b>Actividades</b>	Crear un logotipo atractivo a la vista del niño. (A 3.2.).	Cambio en las Nuevas tendencias del diseño.			X		X
	Elaborar ilustraciones digitales (personajes, escenarios). (A 3.3.).	Normas impuestas por las editoriales.		X			X
	Armar un empaque para el cuento. (A 3.4.).	Falta materiales para su elaboración.	X		X	X	X
	Impresión de piezas gráficas para el cuento. (A 3.5.).	Incremento de precios en el mercado.	X	X			X
	Desarrollar una app para celulares. (A 3.6.).	Incompatibilidad de la app con el teléfono celular.		X			X
	Crear guía de descarga para la app. (A 3.7.).	Cambio de normas en la plataforma de internet.					X

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

#### 4.04.05. Matriz de Marco Lógico

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico de la escuela Tarqui, 2018

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	Informar a los niños sobre la historia de Calderón. (F.1.).	Conocimiento de los niños sobre la historia de Calderón (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Pérdida de documentos.
	Conocer la historia de la parroquia. (F.2.).	Saber sobre la historia de Calderón (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Destrucción de libros históricos.
	Desarrollar una app para el cuento. (F.3.).	Utilización de la app para la lectura del cuento (90%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Pérdida del sistema operativo.
	Manejar adecuadamente la herramienta multimedia. (F4.).	Apoyo al manejo de la herramienta multimedia (90%). Conocimiento actual (5%).	Secundaria Guía de observación Simple Verificación	Tecnología limitada para desarrollar la herramienta.
	Interés de los niños por la lectura. (F5.).	Información sobre la importancia de la lectura (90%). Conocimiento actual (20%).	Primaria Encuesta Estadístico	Incremento de precios en los libros.
	Retomar la identidad cultural. (F6.).	Apoyar al conocimiento de la historia de la parroquia (90%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Incremento acelerado sobre avances tecnológicos.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

<b>Nivel</b>	<b>Resumen Narrativo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Supuestos</b>
<b>Propósito</b>	Diseñar un cuento ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón. (P.1.).	Existencia del cuento lustrado con apoyo multimedia.	Primaria Encuesta Estadístico	Inexistencia de material ecológicos para su elaboración.
<b>Componentes</b>	Dar a conocer la historia de Calderón en el centro educativo. (C1)	Desarrollo de material para dar a conocer la historia de Calderón.	Primaria Encuesta Estadístico	Dstrucción de la Escuela por efectos sísmicos.
	Implementar espacios para la enseñanza de la historia de Calderón. (C2)	Apoyo de las autoridades del plantel por el material.	Primaria Encuesta Estadístico	Desastres naturales en la escuela.
	Capacitar a los maestros para un uso correcto de la herramienta multimedia. (C3).	Conocimiento sobre el uso de la herramienta.	Secundaria Guía de observación Simple Verificación	Cambio de profesores dentro del plantel.
	Implementar personal para el desarrollo del área multimedia. (C4.).	Apoyo para desarrollar la herramienta multimedia.	Secundaria Guía de observación Simple Verificación	Escases económica de la escuela.
	Informar sobre la historia de Calderón en un cuento ilustrado. (C5.).	Existencia de un cuento ilustrado (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Perdida de documentos históricos.
	Incentivar a la lectura de cuentos en los niños mediante la multimedia. (C6.).	Existencia de una app en un cuento (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Falta de tecnología.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Actividades	Investigar sobre la historia de Calderón. (A1).	Recopilación de información.	Secundaria Análisis Bibliográfico Simple Verificación	Restricciones de acceso a centro de información.
	Investigar sobre teorías del diseño multimedia para niños de 9 a 10 años. (A2).	Recopilar información del diseño multimedia para niños de 9 a 10.	Primaria Encuesta Estadístico	Renovación de las teorías del diseño multimedia.
	Diseñar un cuento ilustrado acorde a la edad del niño. (A3).	Existencia del cuento acorde a la edad del niño (90%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Cambio en la pedagogía de la educación.
	Investigar sobre el comportamiento del niño ante cuentos ilustrados. (A1.2).	Conocimiento sobre el comportamiento del niño (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Cambio de parámetros sobre el comportamiento de los niños.
	Dialogar con las autoridades del centro educativo sobre la importancia de la historia de la parroquia. (A1.3).	Apoyo de las autoridades del plantel.	Primaria Entrevista Estadístico	Cambio de autoridades del plantel.
	Implementar el cuento en las aulas de clases. (A1.4).	Presentación del cuento en las aulas del plantel (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Inadecuada infraestructura de la escuela.
	Dialogar con los profesores sobre el manejo de herramientas multimedia.	Informar sobre la multimedia a los profesores del plantel.	Primaria Entrevista Estadístico	Cambio de profesores por parte del gobierno.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

	(A 2.2.).			
	<b>Resumen Narrativo</b>	<b>Indicador</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Supuestos</b>
<b>Actividades</b>	Crear un logotipo atractivo a la vista del niño. (A 3.2.).	Existencia de un logotipo para el cuento (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Cambio en las Nuevas tendencias del diseño.
	Elaborar ilustraciones digitales (personajes, escenarios). (A 3.3.).	Existencia de personajes ilustrados en el cuento (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Normas impuestas por las editoriales.
	Armar un empaque para el cuento. (A 3.4.).	Elaboración del empaque ideal para el cuento (100%). Conocimiento actual (10%).	Primaria Encuesta Estadístico	Falta materiales para su elaboración.
	Impresión de piezas gráficas para el cuento. (A 3.5.).	Presencia de piezas gráficas para el cuento (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Incremento de precios en el mercado.
	Desarrollar una app para celulares. (A 3.6.).	Implementación de la app en los celulares (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Incompatibilidad de la app con el teléfono celular.
	Crear guía de descarga para la app. (A 3.7.).	Presencia de guía de descarga para la app (100%). Conocimiento actual (5%).	Primaria Encuesta Estadístico	Cambio de normas en la plataforma de internet.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

---

## CAPÍTULO V

### 5. Propuesta

#### 5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

##### Editorial y Multimedia

De acuerdo al enfoque interaccionista, a través del lenguaje, compuesto por un elemento formal, uno significativo y otro actuativo, comprendemos el mundo que nos rodea: el componente formal, tiene en cuenta la organización y la estructura gramatical del mismo; el significativo, lo que ocurre cuando funciona y, el aspecto actuativo, el para qué y el cómo funciona en la vida del hombre. Así mismo, el lenguaje desde esta perspectiva desarrolla tres funciones: cognitiva (pensamiento, aprendizaje, conocimiento), interactiva (relaciones sociales, negociación de significados) y recreativa (imaginación, re significación del mundo). (Naranjo, 2005, p. 25)

Los cuentos infantiles tienen como objetivo que el niño/a desarrolle y fortalezca diversas habilidades desde temprana edad, ya que con el aporte que ofrece el diseño editorial y la multimedia, la forma de leer un cuento es diferente para que el niño pueda captar entender mejor manera la historia.

Con el pasar del tiempo se han desarrollado diversas técnicas de diseño e ilustración que ayudan al niño a entender de una forma fácil y didáctica la historia, a pesar de estas nuevas tenencias la mayoría de cuentos realizados han seguido un sistema tradicional el cual consta de ilustraciones con un estilo conservador y de producción con materiales impresos.

Tomando en cuenta estos antecedentes, un cuento infantil debe ser llamativo para el niño, es por eso que se ha desarrollado una propuesta donde el área multimedia refuerce al diseño editorial dando como resultado un cuento infantil, con novedosas técnicas de diseño e ilustración acompañado de un aplicativo multimedia que ayude al niño en su enseñanza, aprendizaje y al mismo tiempo que sea entretenido de leer.

### **5.01.01. Marco Teórico**

#### **5.01.01.01. Usabilidad**

La mayor ventaja de la que dispone un producto editorial multimedia de calidad es la usabilidad, ya que da la oportunidad al usuario de interactuar de una manera amena, obteniendo del producto lo que necesita sin bajar sus expectativas de entretenimiento. (Durán, 2015)

La usabilidad que tiene el usuario ante un producto es esencial para el área de diseño, ya que toma una gran parte en el desarrollo de un proyecto convirtiéndolo en un producto atractivo a la vista, intuitivo y fácil de manejar.

#### **5.01.01.02. Tipografía**

Es el arte de jugar con los elementos gráficos del texto escrito: usar los espacios y definir la forma de las letras de acuerdo a algún objetivo específico que puede ir desde optimizar la legibilidad del texto hasta adecuarlo para que exprese algún concepto como elegancia. (Morales, 2016)

La elección de una tipografía es importante para el desarrollo de un producto, es por eso que para el cuento infantil es primordial la elección que las tipografías ya sea que forme parte del logotipo del cuento, como también para el contenido del mismo.

Se ha optado por utilizar una tipografía caligráfica o también llamada script para el desarrollo del logotipo, con esto se intenta simular la escritura realizada a mano además suelen ser fuentes con cierta inclinación, semejante a la escritura cursiva.

Para el contenido se ha optado por utilizar una tipografía SANS SERIF ya que es un tipo de fuente que no tiene remates en sus letras por consecuente su lectura va ser más fácil para los niños de la escuela.

#### **5.01.01.03. Color.**

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio. (Ricupero, 2007, p. 13)

A la hora de desarrollar un diseño de cualquier aspecto los colores tienen un papel muy importante ya que, dependiendo de ello las personas a la que va dirigida reaccionarán de forma positiva o negativa, por razón que un diseñador debe conocer sobre la psicología del color.

En el desarrollo del cuento se ha tomado en cuenta la elección de los colores, la edad a la que va dirigido el cuento ya que conociendo la edad del grupo objetivo podemos analizar y

---

emplear varios colores que ayuden al comportamiento positivo del niño ante el cuento ilustrado.

#### **5.01.01.04. Composición**

Una de las partes más importantes y decisivas a la hora de crear un nuevo proyecto de diseño gráfico es el estudio de la composición. Esto es, la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir un mensaje al público objetivo. El éxito de un proyecto gráfico reside fundamentalmente en una composición perfecta que sea capaz de transmitir una idea de manera sencilla y directa. (Mique, s.f.).

La composición dentro del área editorial es fundamental ya que ayuda a que un diseño se vea organizado, espaciado y atractivo a la vista del grupo objetivo, dando así un elemento primordial a la composición dentro de un cuento ilustrado, donde tendremos personajes, escenarios, texto y numeración de páginas que deberán ir organizados de tal manera que sea equilibrado y llamativo para el grupo objetivo.

#### **5.01.01.05. Técnica de Ilustración**

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouses, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista crea directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como resultado, generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración. (Molano, 2012).

La ilustración digital es una de las técnicas que están tomando fuerza en el mercado gráfico ya que al ser un método basado en ilustraciones elaboradas en ordenadores se obtiene libertad de realizar cualquier trabajo con alta calidad de imagen vectorizados. Es por ello que este proyecto ha optado por realizar y crear un cuento mediante ilustraciones digitales.

#### **5.01.01.06. Ilustración o Dibujo 2D**

Este término describe lo bidimensional, es decir; aquello que sólo tiene dos dimensiones. Aquello que se proyecta de manera plana en el espacio físico (así como los muñequitos de Las Chicas Superpoderosas). (Vaivasuata, 2014).

La ilustración o Dibujo en 2D tiene como base la creación del mismo en forma bidimensional ya que carece de profundidad, es por ello que es una de técnicas más utilizada para recrear cuentos para niños de diferentes edades con una fácil visualización y comprensión.

#### **5.01.01.06. Multimedia**

Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación para transmitir, administrar o presentar información, combinando texto, imagen, animación, sonido y vídeo. (Cavsi, s.f.)

La multimedia está enfocada a la comunicación visual mediante formatos digitales, se ha convertido en una de las herramientas más utilizadas en la actualidad para crear diseños publicitarios, mensajes políticos, educativos, entretenimiento, etc, y a la vez estos sean visualizados en ordenadores, celulares, tablet, televisores, pantallas gigantes y pantallas led.

#### **5.01.01.07. Animación en 2D**

Es la técnica informática que agrega movimientos a los dibujos bidimensionales. Para ello debemos generar un gran número de dibujos, que permitan hacer más definidos los

movimientos. Cada dibujo debe colorearse en el programa de animación, pero primero debemos generar una copia a tinta de los originales hechos a lápiz. Estos originales deben limpiarse de líneas auxiliares antes de colorearlos. (Quijano, 2013).

Con el Apoyo de la multimedia la creación de animaciones en segunda dimensión (2D) ya sea para ordenadores, tablet o celulares ayudan que un producto o servicio se vea de forma diferentes ya que se puede desarrollar animaciones para personajes, escenarios, botones, etc. mediante fotogramas, al igual que incrustar sonido y así obtener un producto dinámico y entretenido para el grupo objetivo. El proyecto se implementa una aplicación móvil con animaciones en 2D para que el cuento no solo sea de manera impresa sino también que contenga animaciones y así mejorar la interactividad del niño con el cuento.

#### **5.01.01.08. Aplicaciones Educativas**

“Educativo” es un término amplio cuando se trata de aplicaciones educativas móviles, existe una diversa gama de software para la educación. Las principales ofertas educativas en cualquier tienda de aplicaciones, pero ubicar las mejores y aquellas que no son solo una moda.

Algunas aplicaciones educativas están diseñadas para estudiantes de secundaria; otras, para graduados universitarios, y no son pocas las dirigidas a quienes educan a otros, o incluso para aquellos que anhelan el conocimiento después de haber terminado la escuela. (Matus, 2017).

### **5.01.01.07. Software a utilizar**

#### **Adobe Illustrator CC**

La aplicación de gráficos vectoriales estándar del sector que te permite crear logotipos, iconos, dibujos, tipografías e ilustraciones para ediciones impresas, la web, vídeos y dispositivos móviles. (Adobe, 2018).

#### **Adobe InDesign CC**

Puedes crear, comprobar preliminares y publicar documentos magníficos para medios impresos y digitales con la aplicación líder en el sector del diseño y la maquetación de páginas. InDesign tiene todo lo que necesitas para crear carteles, libros, revistas digitales, libros electrónicos, PDF interactivos y mucho más. (Adobe, 2018).

#### **Adobe Animate CC**

Diseña animaciones vectoriales interactivas para videojuegos, aplicaciones y la web. Dota de vida a tus dibujos y tus banners. Y añade algo de acción a los tutoriales y las infografías. Con Animate, puedes publicar contenido rápidamente en varias plataformas y llegar a los escritorios, los dispositivos móviles y la televisión de los espectadores. (Adobe, 2018).

## **5.02. Descripción de la Herramienta**

### **5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)**

El diseño de la metodología es controlado ya que la muestra arroja un resultado de 97 niños/as dado que en este caso no se ha utilizado ningún tipo de fórmula para la muestra ya que en la escuela Tarqui los niños de 9 a 10 años solo conforman un pequeño grupo del total de

estudiantes en la institución, es por esa razón que se va a utilizar la encuesta y la entrevista para la obtención de información del proyecto y establecer resultados mediante la tabulación y estadísticas gráficas.

## **5.02.02. Resultados**

### **5.02.02.01. Encuesta**

La encuesta está destinada a niños/as de 9 a 10 de la escuela Tarqui por la cual está basado en preguntas cerradas y que sean de selección única, ya que así los resultados que arroje la encuesta serán tabulados para un análisis correcto.

#### **5.02.02.01.01. Modelo de encuesta**

### **ENCUESTA**

La presente encuesta tiene como propósito medir el conocimiento sobre la historia de Calderón dentro de un cuento.

**Nota: Seleccionar sola una respuesta.**

1 ¿Conoce y a leído alguno de estos cuentos infantiles?

a) Caperucita Roja

b) Los 3 Chanchitos

c) Otros

2 ¿Qué tipo de cuentos infantiles le gusta leer?

a) Personajes

b) Animales

c) Otros

3 ¿Cuántos cuentos conoce?

a) De 1 a 3 cuentos

b) De 4 a 6 cuentos

c) 7 o mas

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

4 ¿Cuánto tiempo se toma en leer un cuento?

- a) De 10 a 30 minutos                      b) 30 minutos a 1 hora                      c) 1 hora o mas

5 ¿Ha leído algún cuento infantil en la escuela?

- a) Si    b) No

6 ¿Le gustaría leer cuentos sobre la historia de las parroquias de Quito en la escuela?

- a) Si    b) No

7 ¿Qué tipo de aparato electrónico le gustaría utilizar para leer o interactuar con un cuento?

- a) Celular                                      b) Computadora                              c) Otros

8 ¿Conoce sobre la historia de Calderón?

- a) Si    b) No

9 ¿Le gustaría conocer la historia de Calderón mediante un cuento ilustrado?

- a) Si    b) No

10 ¿Le gustaría interactuar con el cuento ilustrado mediante una aplicación móvil?

- a) Si    b) No

### 5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas

1 ¿Conoce y a leído alguno de estos cuentos infantiles?

a) Caperucita Roja

b) Los 3 Chanchitos

c) Otros

Tabla 9: Tabulación pregunta Uno

Variable	Respuesta	Porcentaje
Caperucita Roja	50	51,54%
Los 3 Chanchitos	35	36,09%
Otros	12	12,37%
Total	97	100%

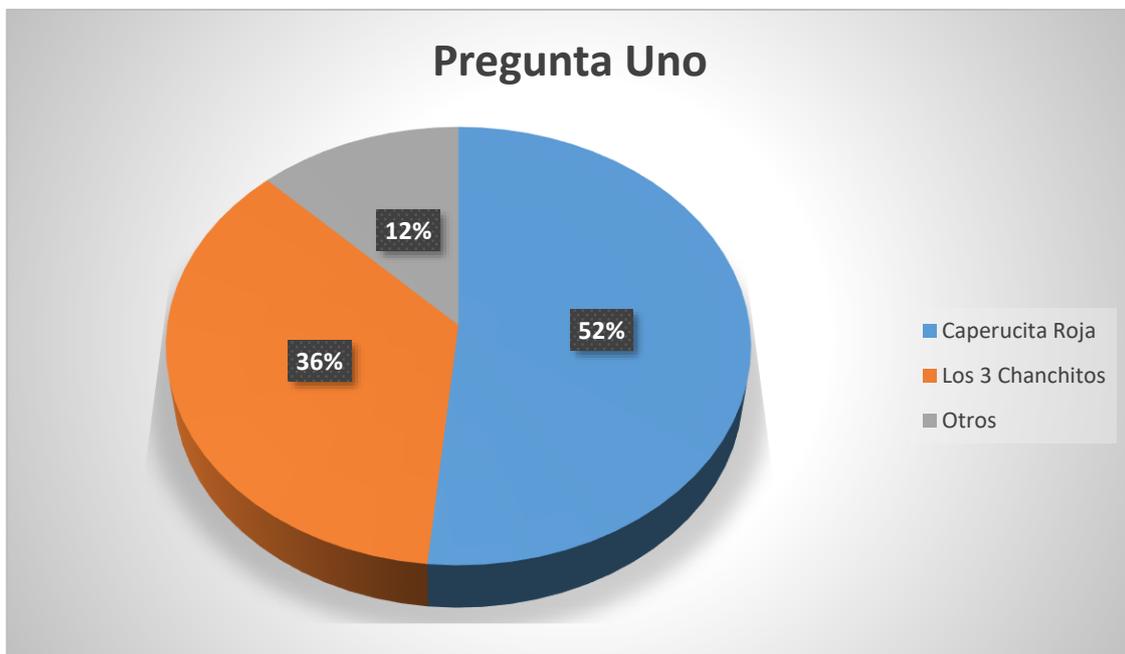


Figura 7: Tabulación de la Pregunta Uno

Elaborado por: José Andrango

**Análisis:** Del total de los niños encuestados indica que todos saben o conocen de algún cuento infantil.

2 ¿Qué tipo de cuentos infantiles le gusta leer?

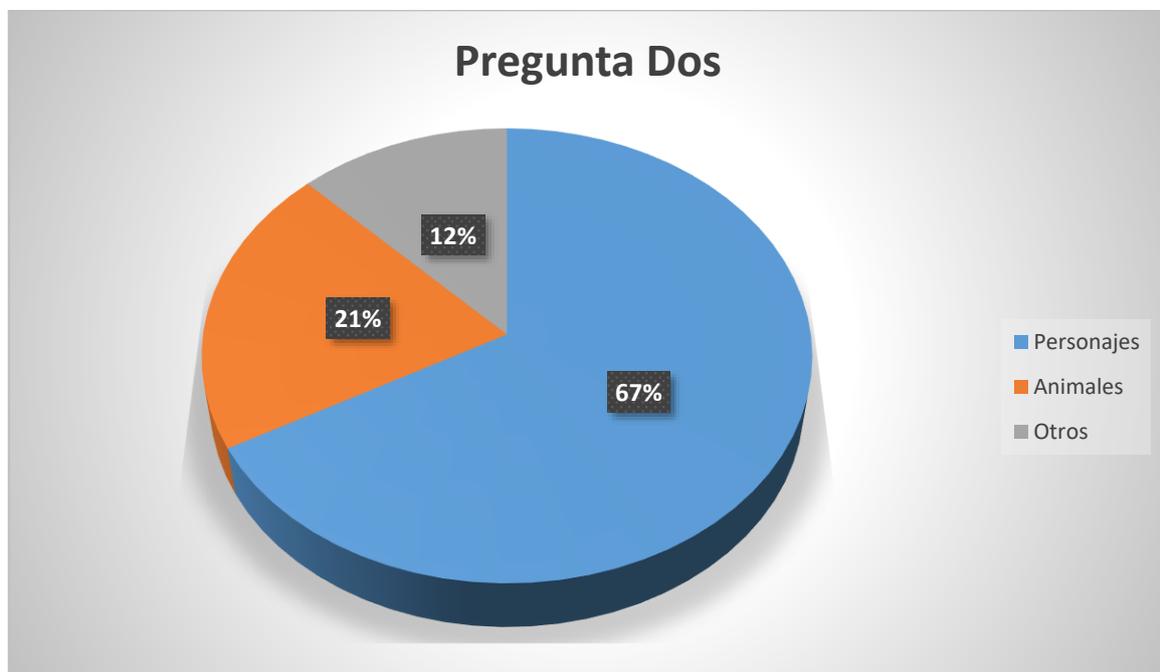
a) Personajes

b) Animales

c) Otros

*Tabla 10: Tabulación pregunta Dos*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Personajes	65	67,01%
Animales	20	20,62%
Otros	12	12,37%
Total	97	100%



*Figura 8: Tabulación de la Pregunta Dos*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** Del total de niños encuestados la mayoría prefieren leer cuentos con personajes es por esa razón que el cuento Historia de Calderón tendrá ilustraciones de personajes.

3 ¿Cuántos cuentos conoce?

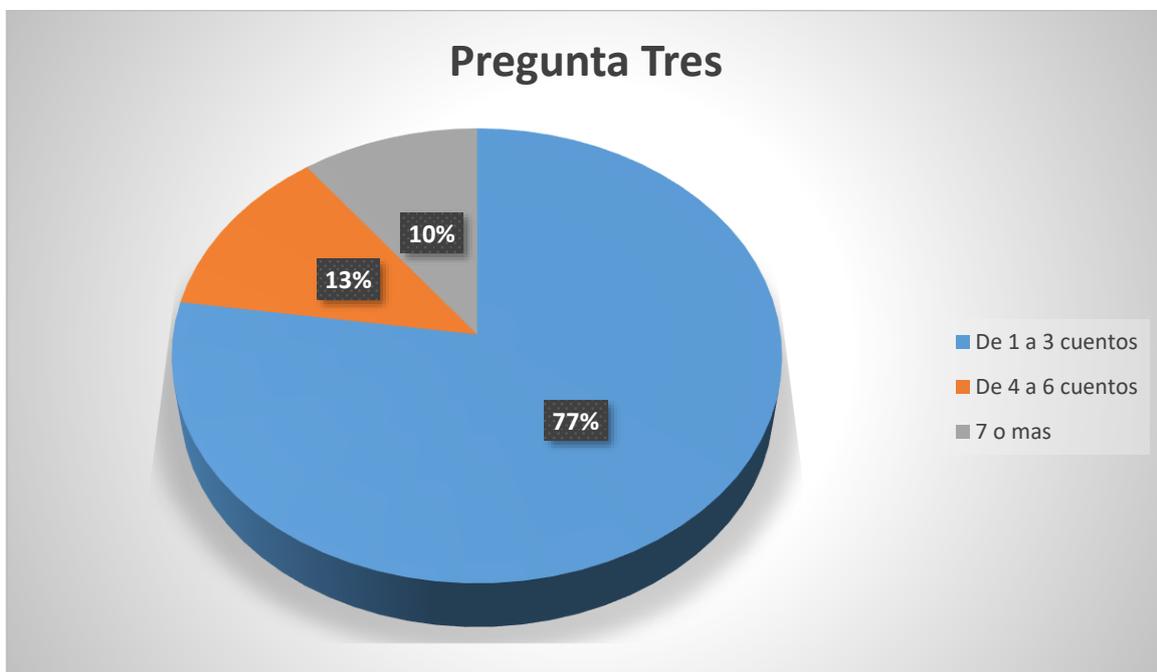
a) De 1 a 3 cuentos

b) De 4 a 6 cuentos

c) 7 o mas

*Tabla 11: Tabulación pregunta Tres*

Variable	Respuesta	Porcentaje
De 1 a 3 cuentos	75	77,32%
De 4 a 6 cuentos	12	12,37%
7 o mas	10	10,31%
Total	97	100%



*Figura 9: Tabulación de la Pregunta Tres*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** Del total de los niños encuestados la mayoría ha leído alrededor de 3 cuentos mientras que el restante ha leído 6 o más cuentos infantiles, demostrando que se debe emplear nuevos métodos para incentivar a la lectura.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

4 ¿Cuánto tiempo se toma en leer un cuento?

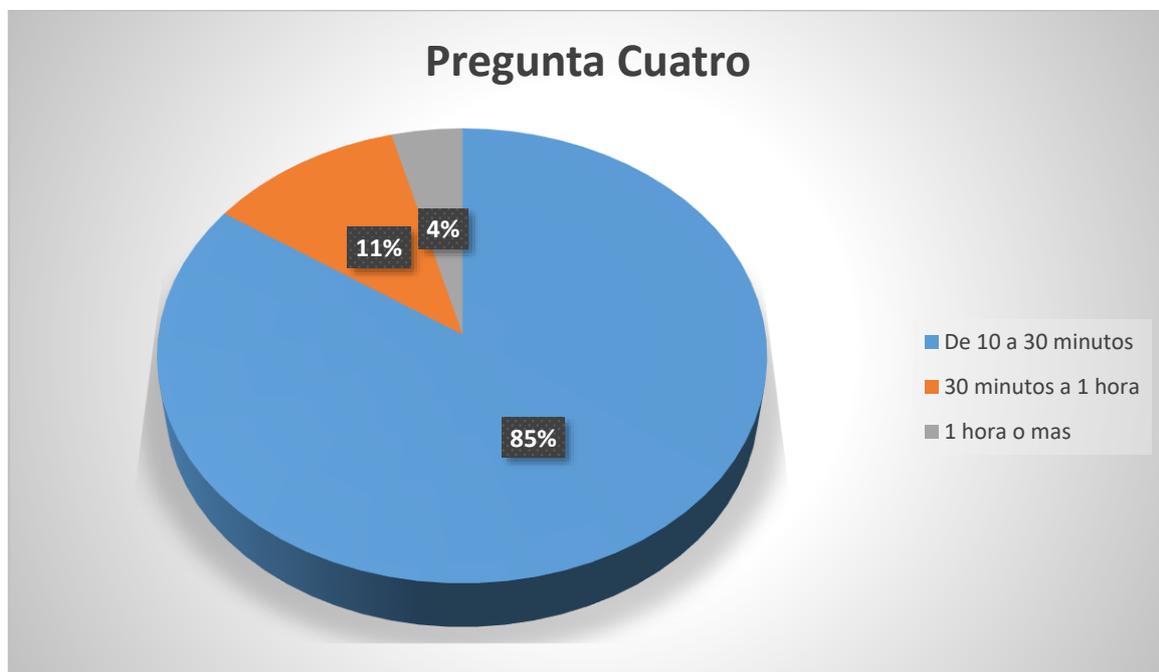
a) De 10 a 30 minutos

b) 30 minutos a 1 hora

c) 1 hora o mas

*Tabla 12: Tabulación pregunta Cuatro*

Variable	Respuesta	Porcentaje
De 10 a 30 minutos	82	84,54%
30 minutos a 1 hora	11	11,34%
1 hora o mas	4	4,12%
Total	97	100%



*Figura 10: Tabulación de la Pregunta Cuatro*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** Del total de los niños encuestados se determina que el tiempo que se toman en leer un cuento es de máximos 30 minutos, es por eso que el cuento Historia de Calderón debe ser elaborado para una lectura de corta duración.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

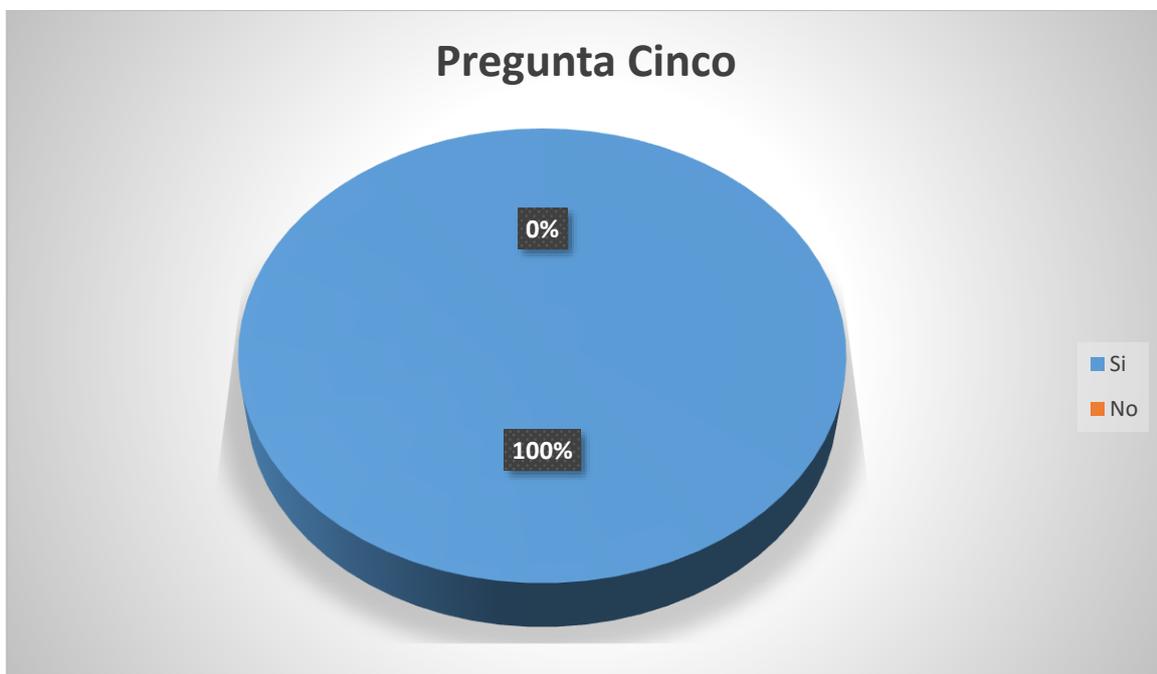
5 ¿Ha leído algún cuento infantil en la escuela?

a) Si

b) No

*Tabla 13: Tabulación pregunta Cinco*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	97	100%
No	0	0%
Total	97	100%



*Figura 11: Tabulación de la Pregunta Cinco*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** El total de los niños encuestados han leído un cuento en la escuela, lo que indica que es factible el desarrollo de un cuento para el plantel educativo.

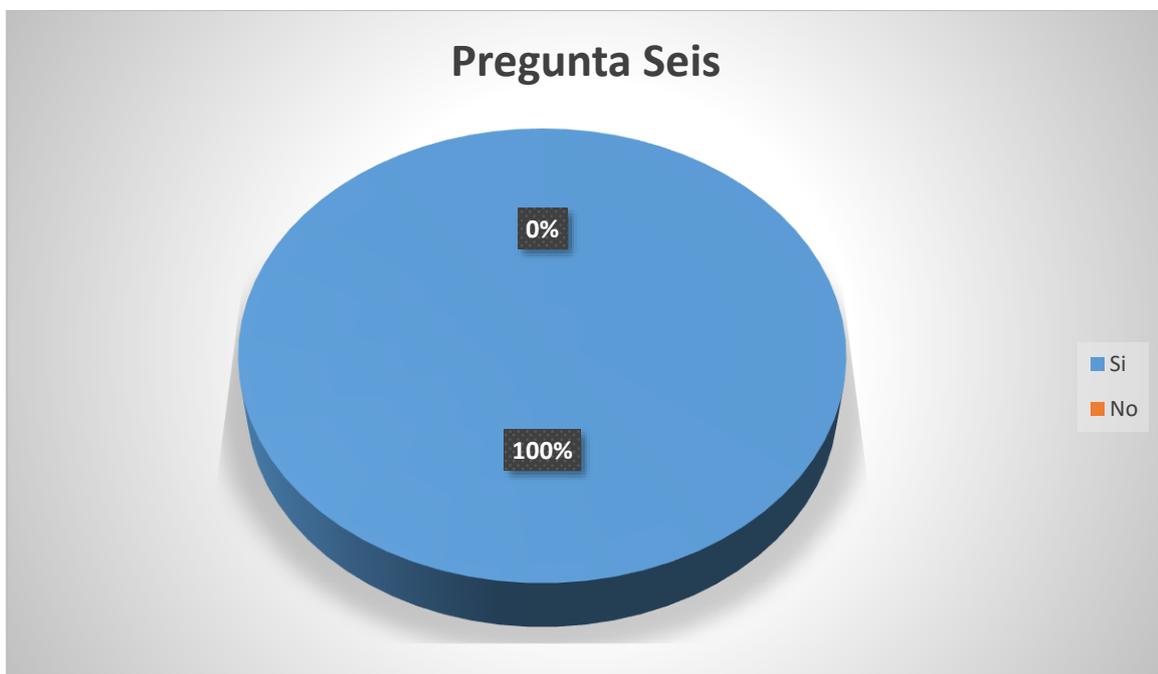
6 ¿Le gustaría leer cuentos sobre la historia de las parroquias de Quito en la escuela?

a) Si

b) No

*Tabla 14: Tabulación pregunta Seis*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	97	100%
No	0	0%
Total	97	100%



*Figura 12: Tabulación de la Pregunta Seis*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** El total de niños encuestados les gustaría leer cuentos sobre las historias de las parroquias de Quito, es por ello que del cuento Historia de Calderón sea un incentivo a que las demás parroquias desarrollen cuentos con el objetivo de dar a conocer sus historias.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

7 ¿Qué tipo de aparato electrónico le gustaría utilizar para leer o interactuar con un cuento?

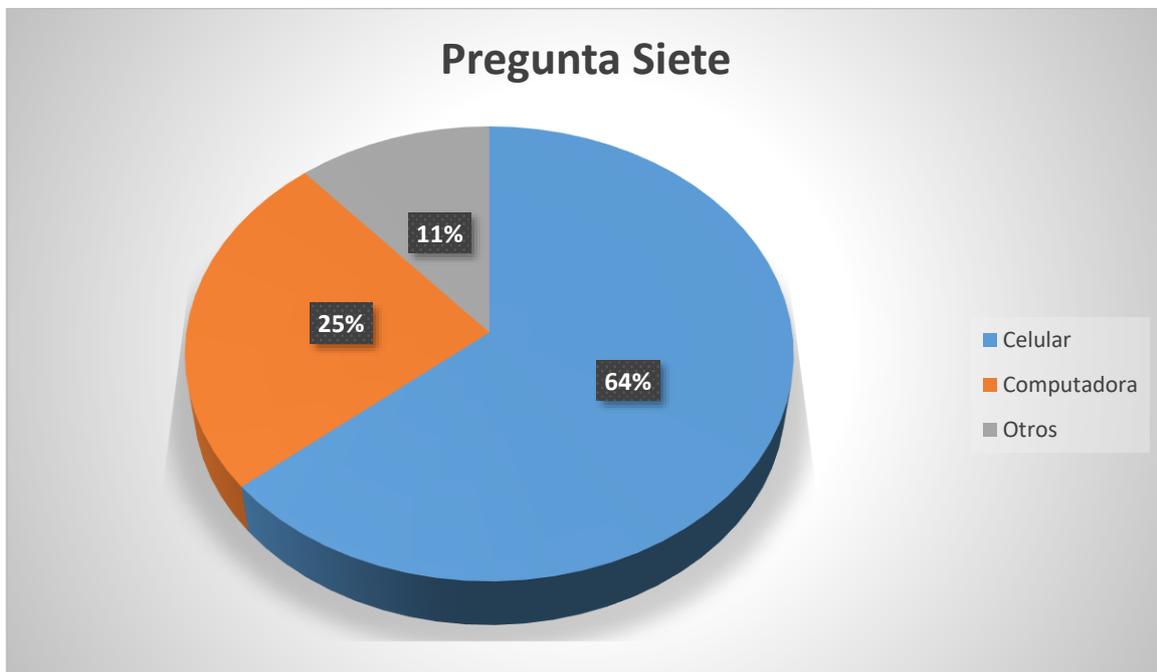
a) Celular

b) Computadora

c) Otros

*Tabla 15: Tabulación pregunta Siete*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Celular	62	63,92%
Computadora	24	24,74%
Otros	11	11,34
Total	97	100%



*Figura 13: Tabulación de la Pregunta Siete*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** Del total de niños encuestados se demuestra que la mayoría les gustaría leer o interactuar con un cuento mediante el celular, es por ello que el cuento Historia de Calderón será implementado en una app para que puedan interactuar.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

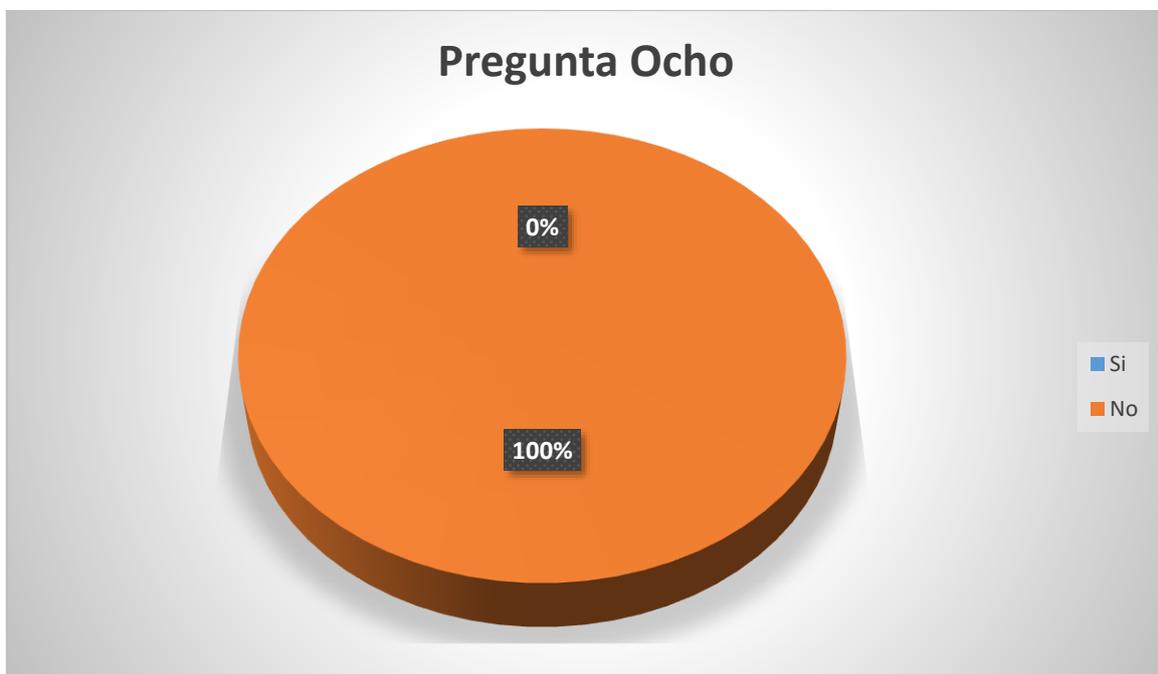
8 ¿Conoce sobre la historia de Calderón?

a) Si

b) No

*Tabla 16: Tabulación pregunta Ocho*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	0	0%
No	97	100%
Total	97	100%



*Figura 14: Tabulación de la Pregunta Ocho*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** El total de los niños encuestados nos indica que desconocen sobre la historia de Calderón, lo que demuestra que al desarrollar el cuento daremos a conocer de forma divertida la historia de la parroquia.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

9 ¿Le gustaría conocer la historia de Calderón mediante un cuento ilustrado?

a) Si

b) No

*Tabla 17: Tabulación pregunta Nueve*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	97	100%
No	0	0%
Total	97	100%



*Figura 15: Tabulación de la Pregunta Nueve*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** El total de niños encuestados nos indica que les gustaría conocer la historia de Calderón mediante un cuento, corroborando que con el cuento se cumple el objetivo de dar a conocer la historia de calderón.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

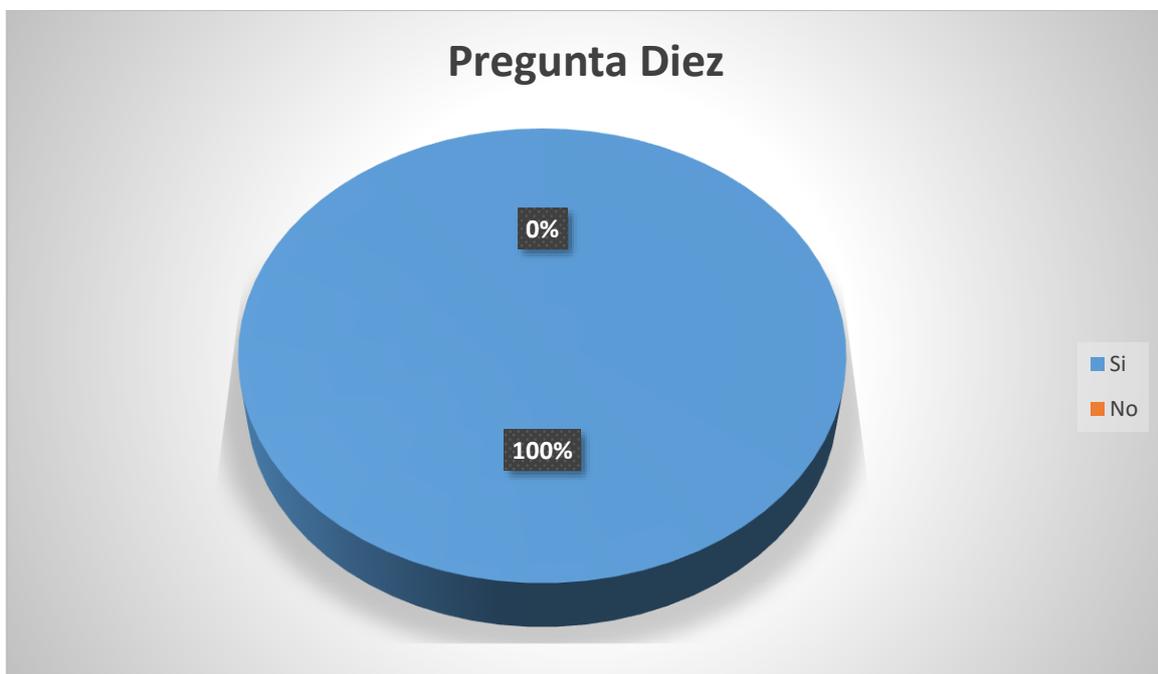
10 ¿Le gustaría interactuar con el cuento ilustrado mediante una aplicación móvil?

a) Si

b) No

*Tabla 18: Tabulación pregunta Diez*

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	97	100%
No	0	0%
Total	97	100%



*Figura 16: Tabulación de la Pregunta Diez*

*Elaborado por: José Andrango*

**Análisis:** El total de los niños encuestados nos indica que les gustaría interactuar el cuento con una aplicación móvil, demostrando que así el estudiante puede encontrar una forma distinta de aprender y leer un cuento.

### **5.02.02.02. Entrevista**

La entrevista está destinada a los profesores que dan la asignatura de lenguaje a niños/as de 9 a 10 de la escuela Tarqui por la cual está basado en preguntas abiertas, ya que así las respuestas que nos arroje los entrevistados servirán para el desarrollo de producto.

#### **5.02.02.02.01. Modelo de entrevista**

### **ENTREVISTA**

**La presente entrevista tiene como propósito medir el conocimiento sobre el comportamiento del niño ante un cuento.**

1 ¿Qué piensa sobre la metodología de enseñanza en las escuelas fiscales?

2 ¿Piensa usted que las nuevas tecnologías (celulares, computadoras) ayudan al método de enseñanza del niño?

3 ¿Cree usted que un cuento ilustrado ayuda al aprendizaje del niño sean estos de aspecto históricos?

4 ¿Piensa usted que es importante dar a conocer la historia de Calderón a los niños de la escuela mediante un cuento ilustrado?

5 ¿Le encuentra útil el uso de una aplicación móvil que ayude a la interactividad del niño con el cuento ilustrado?

#### 5.02.02.01.02. Resultado de entrevista

Dentro de la entrevista realizada a la profesora de lengua y literatura de los grados de cuarto y quinto de básica de la escuela Tarqui, se comenzó con un dialogo introductorio sobre el propósito del proyecto y el beneficio para los niños, consecuente a la introducción se comenzó con las preguntas de la entrevista obteniendo así por parte del entrevistado respuestas objetivas y directas.

En resumen, la primera pregunta la profesora nos indica que en una escuela fiscal la metodología de enseñanza es buena ya que cada uno de los educadores está avalado y capacitado para enseñar al niño a desarrollar sus habilidades. La segunda pregunta nos indica que hoy en día es importante cada una de las nuevas tecnologías siempre y cuando se lo desempeñe con propósitos educativos ya que se han convertido en herramientas de doble filo por que pueden ser útiles para la enseñanza como pueden una herramienta de distracción para el aprendizaje del niño.

En la tercera pregunta nos indica que los cuentos tienen un gran aporte para el aprendizaje del niño ya que combinan diferentes factores como son los dibujos, colores y textos que llaman la atención al niño a leer un cuento y mucho mejor si es para que aprendan sobre la historia de una parroquia. La cuarta pregunta nos afirma que si es óptimo el desarrollo del cuento ya que enseña al niño a conocer sobre la historia de la parroquia. Y la quinta pregunta nos indica que al emplear una aplicación móvil (app) para el cuento es óptima y poco inusual, pero que es un excelente medio de aprendizaje para el niño.

### **5.03. Formulación del Proceso de Aplicación**

#### **5.03.01 Diseño Editorial**

##### **5.03.01.01 Planificación**

###### **5.03.01.01.01 Propósito del proyecto**

Dar a conocer la historia de Calderón mediante un cuento ilustrado para que desde una temprana edad los niños de la escuela puedan conocer sobre cómo se creó la y a la vez que ellos puedan divulgar a sus amigos y familiares sobre el cuento reforzando la identidad que tienen como pueblo.

###### **5.03.01.01.02 Tipo de publicación**

El tipo de publicación del presente proyecto será mediante un cuento ilustrado impreso ya que el grupo objetivo al que se desea llegar son niños que rondan las 9 a 10 años, por esa razón es importante llegar con un producto óptimo y adecuado para su edad.

###### **5.03.01.01.03 Temática**

La temática que se va a manejar en el cuento es de carácter histórico ya que se dará a conocer la historia de Calderón, manejando ilustraciones vectoriales que son adecuadas para la fácil observación y entendimiento, así como también atractivo para el niño/a.

#### 5.03.01.01.04 Formato

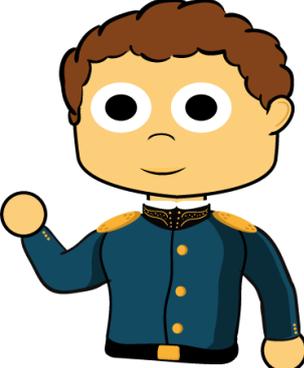
El cuento va a ser desarrollado en un formato de 20 de ancho x 20 de alto de forma cerrada y de 40 de ancho x 20 de alto de manera abierta, será impreso en materiales ecológicos con pasta dura y encolado para una mayor resistencia a la manipulación del mismo.

#### 5.03.01.01.05 Número de Páginas

Dentro del cuento se establece que sin la portada y contraportada el número de páginas serán de 23 las cuales estarán distribuidas de la siguiente manera, la primera página ira sola donde se desarrollará una introducción y guía de descarga con código QR de la aplicación y desde la dos hasta la veinte y tres serán las ilustraciones del cuento, según la numeración irán juntas eje. (2 con 3) las páginas 2 y 3 conformarán una sola ilustración en formato cuento abierto y el texto será colocado en una de las dos páginas. Es así como será distribuido en cuento una ilustración por cada dos páginas.

#### 5.03.01.01.06 Perfil de Personaje

Tabla 19: Perfil de Personajes

	<b>Descripción</b>		<b>Descripción</b>
	<p>Indígena de la cultura Cotocollao.</p> <p>Líder de la Parroquia Karapungo.</p> <p>Habita en la meseta Guanguiltagua.</p>		<p>Teniente Abdón Calderón.</p> <p>Combate en la Batalla de Pichincha.</p> <p>Visita la Parroquia Karapungo.</p>

Elaborado por: José Andrango

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02 Desarrollo

#### 5.03.01.02.01 Mapa de Contenidos

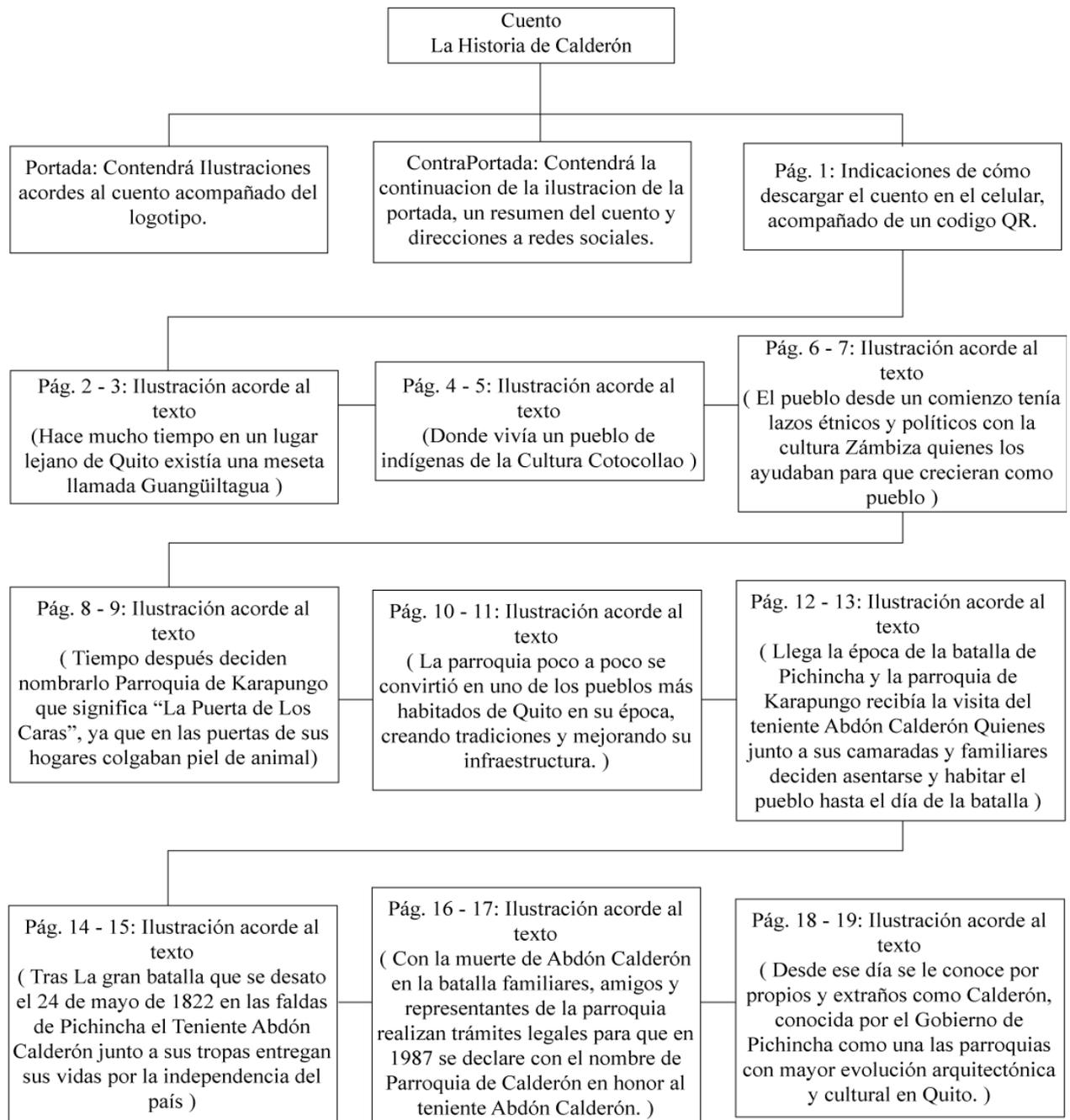


Figura 17: Mapa de Contenidos del Cuento, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02.02 Índice de Imágenes

#### Portada y Contraportada



Figura 18: Portada y Contraportada del Cuento, 2018

#### Primera Página del cuento



Figura 19: Primera página del Cuento "La Historia de Calderón", 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### Páginas del Cuento. 2 – 3

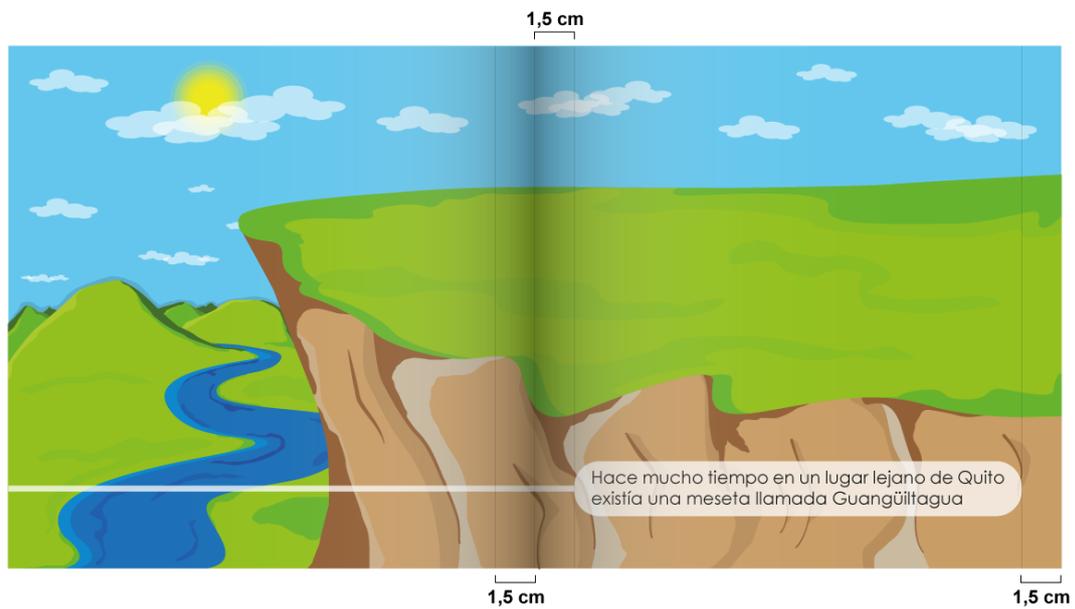


Figura 20: Efecto libro página 2 – 3 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018

### Páginas del Cuento. 6 – 7



Figura 21: Efecto libro página 6 – 7 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Páginas del Cuento. 8 – 9



Figura 22: 8 – 9 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018

Páginas del Cuento. 18 – 19

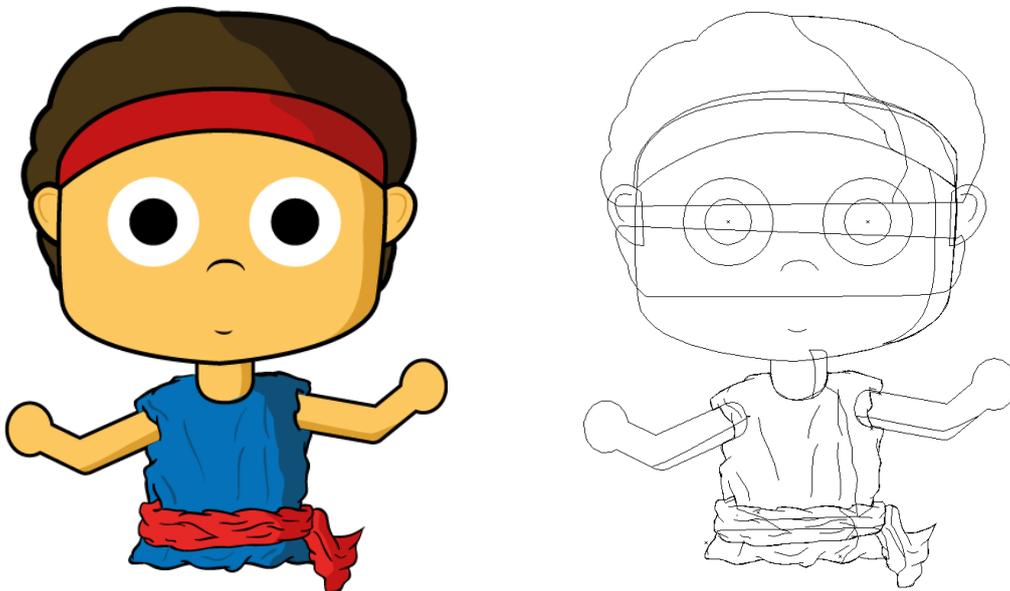


Figura 23: 18 – 19 del Cuento “La Historia de Calderón”, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02.03 Estilo

Dentro del estilo gráfico que se va a utilizar para la realización del proyecto se ha optado por un estilo de diseño limpio para que el niño pueda relacionarse con el cuento de una manera amigable, es por ello que cada una de las ilustraciones del cuento llevará este estilo que consta de personajes y escenarios en segunda dimensión con pequeñas sobras y detalles sutiles que ayudan a la ilustración a ser atractiva a nuestro grupo objetivo que son niños que rondan las edades de 9 y 10 años.



*Figura 24: Estilo de ilustración para el Cuento*

### 5.03.01.02.04 Retícula

El tipo de retícula para la elaboración del cuento es de tipo jerárquica ya que se descompone la página en zonas donde tenemos como principal la ilustración y secundario el texto.

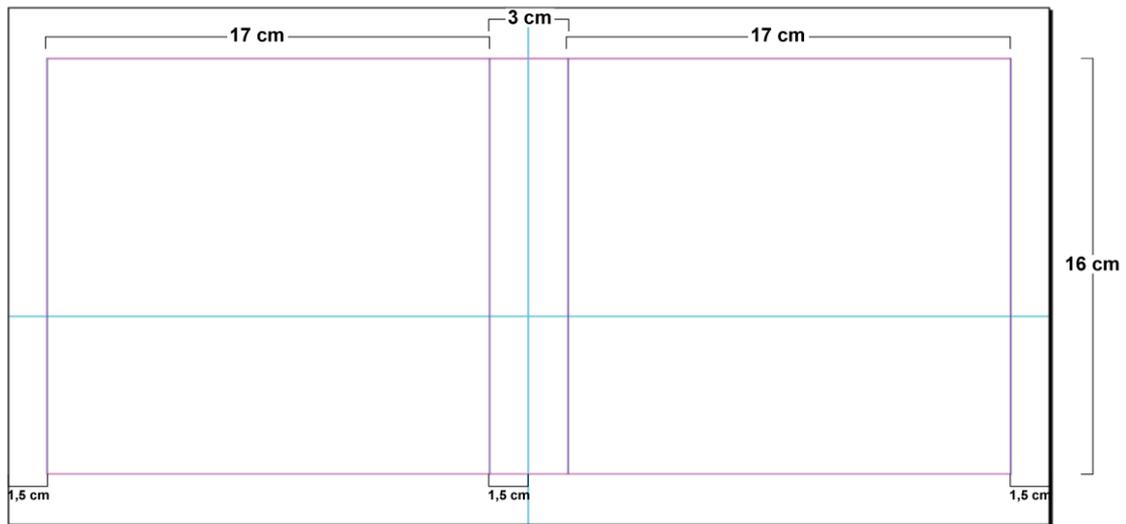


Figura 25: Retícula Jerárquica para el Cuento

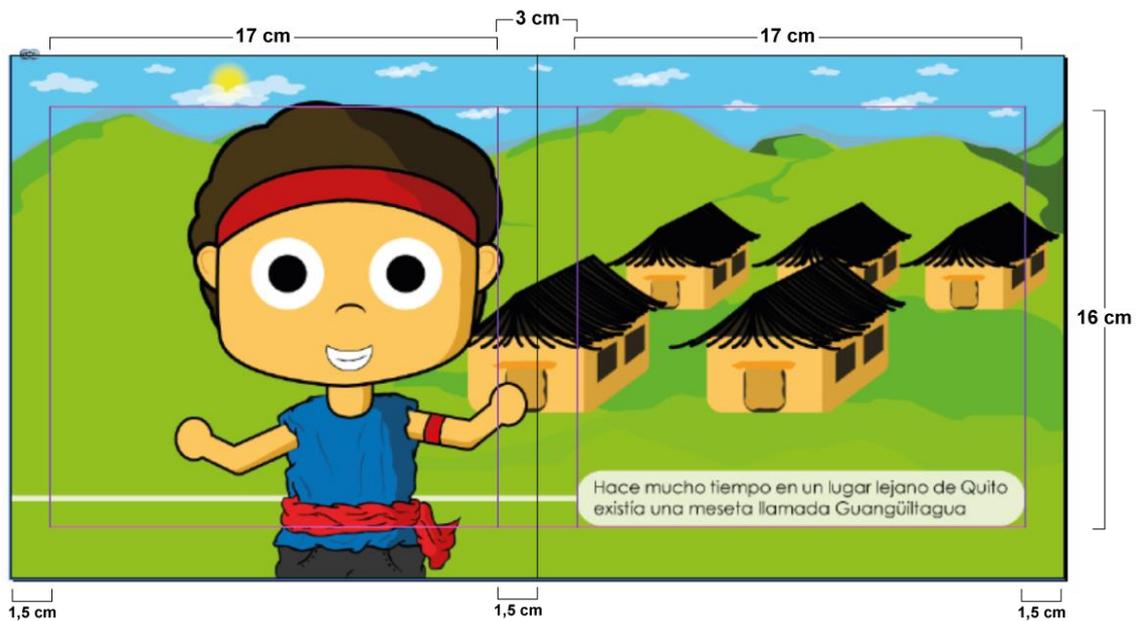


Figura 26: Retícula Jerárquica implementada en el Cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02.05 Diagramación

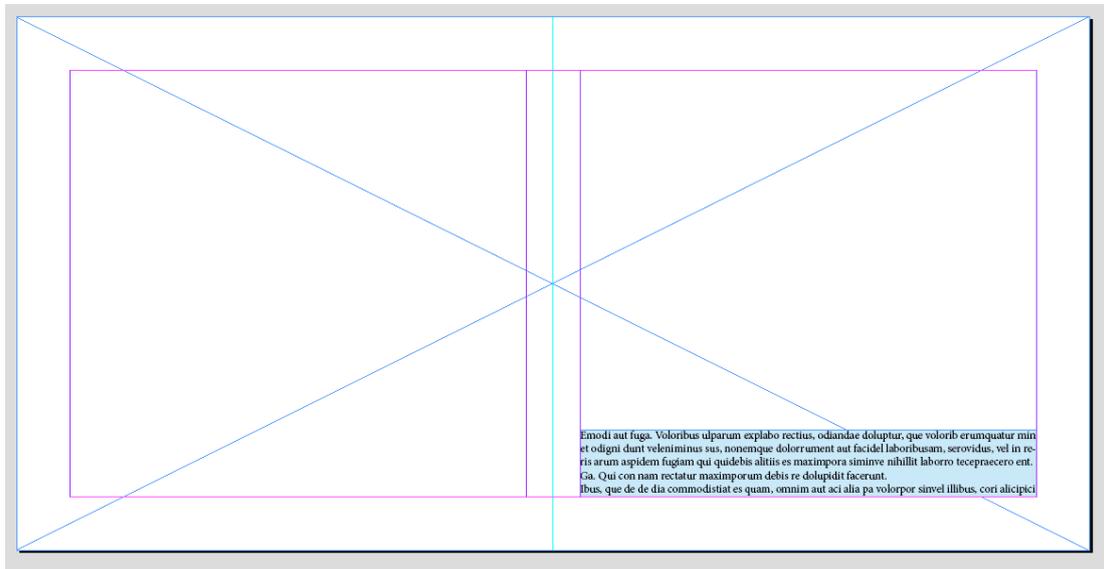


Figura 27: Diagramación para el Cuento

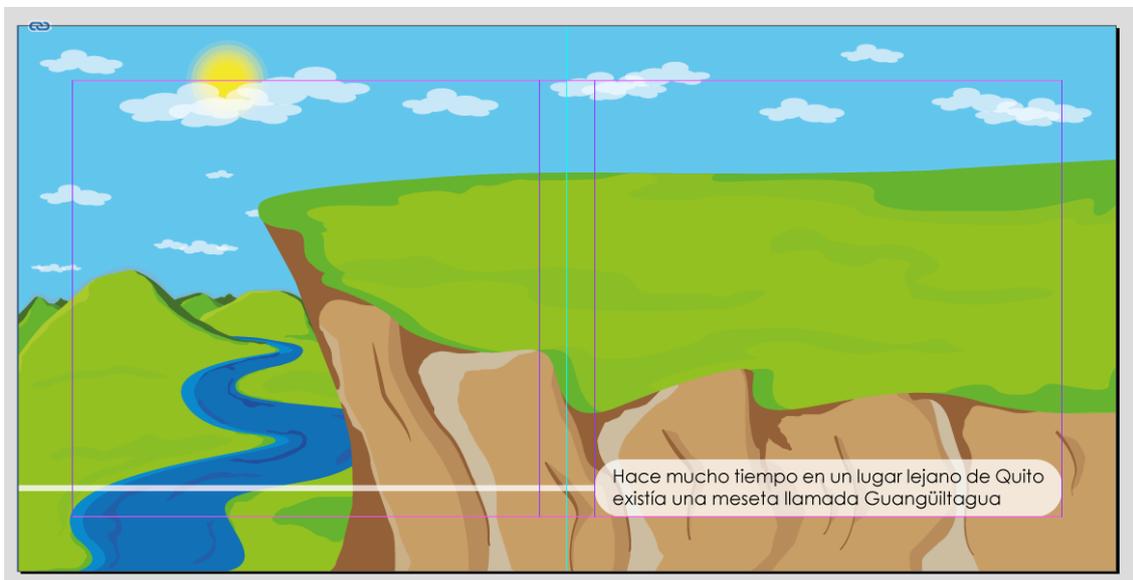


Figura 28: Diagramación implementado en el Cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02.06 Imagen Corporativa

#### Logotipo

*Full Color*



Figura 29: Logotipo full color

*Escala de Grises*



Figura 30: Logotipo escala de grises

*Positivo y Negativo*



Figura 31: Logotipo positivo y negativo

---

DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.

*Disposiciones Correctas*



*Figura 32: Logotipo disposiciones correctas*

*Disposiciones Incorrectas*



*Figura 33: Logotipo disposiciones incorrectas*

*Fondos Correctos*



*Figura 34: Fondos correctos*

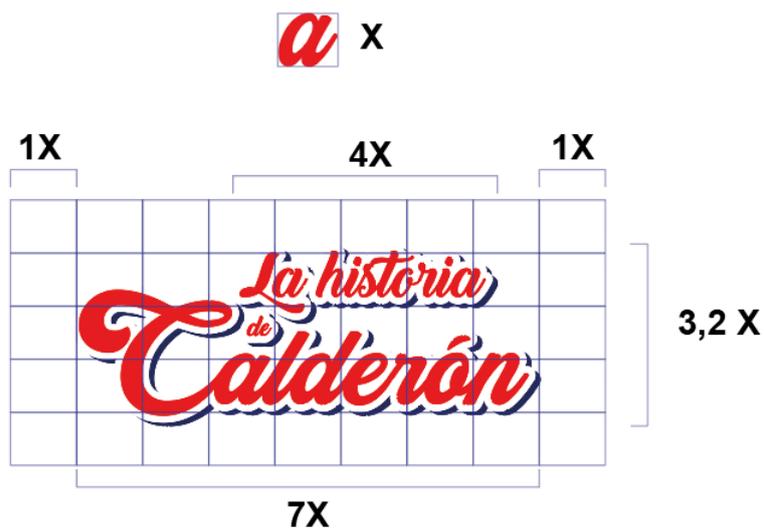
DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.

*Fondos Incorrectos*



*Figura 35: Fondos incorrectos*

*Grafimetría*



*Figura 36: Grafimetría*

### Área de Protección



Figura 37: área de protección

### Reducciones



Figura 38: Reducciones

### Tipografía

#### Tipografía del Logotipo

La tipografía escogida para el desarrollo del logotipo es de estilo caligráfico ya que nos sirve para que al niño le llame la atención a primera vista gracias a sus detalles en las letras y así se sienta atraído a leer el contenido del cuento.

*Back to Black*

**Mayúsculas**

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

**Minúsculas**

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

**Signos**

¡ ¨ # \$ % & ' ( ) = ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾

**Números**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Tipografía Contenido**

La tipografía escogida para el contenido del cuento es una San Serif o también llamada palo seco, ya que nos sirve para que nuestro cuento no tenga peso visual solo en el texto, sino que se acople a las ilustraciones dando como resultado que el niño pueda leerlo sin dificultad.

## Century Gothic

**Mayúsculas**

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

## Minúsculas

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

## Signos

¡ " # \$ % & / ( ) = ¿ ' ¡ ¨ + { [ - : ;

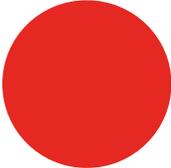
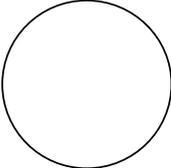
## Números

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

## Colores

Dentro de los colores para el desarrollo del logotipo se han escogido el **rojo**, **azul** y el blanco.

El rojo es el color dominante dentro de nuestra imagen corporativa nos ayuda a representar la energía que tiene el niño, el azul como sombra que nos ayuda a reflejar la confianza, seguridad del producto y el blanco para dar una sensación de pureza.

	<b>CMYK</b> C = 0% M = 94% Y = 91% K = 0%	<b>RGB</b> R = 229 G = 40 B = 34	<b>HEXADECIMAL</b> # e52822  <b>PANTONE</b> 485 C
	<b>CMYK</b> C = 100% M = 91% Y = 33% K = 28%	<b>RGB</b> R = 35 G = 43 B = 85	<b>HEXADECIMAL</b> # 232b57  <b>PANTONE</b> 295 C
	<b>CMYK</b> C = 0% M = 0% Y = 0% K = 0%	<b>RGB</b> R = 255 G = 255 B = 255	<b>HEXADECIMAL</b> # ffffff

*Figura 39: Colores del logotipo*

### 5.03.01.02.07 Portada

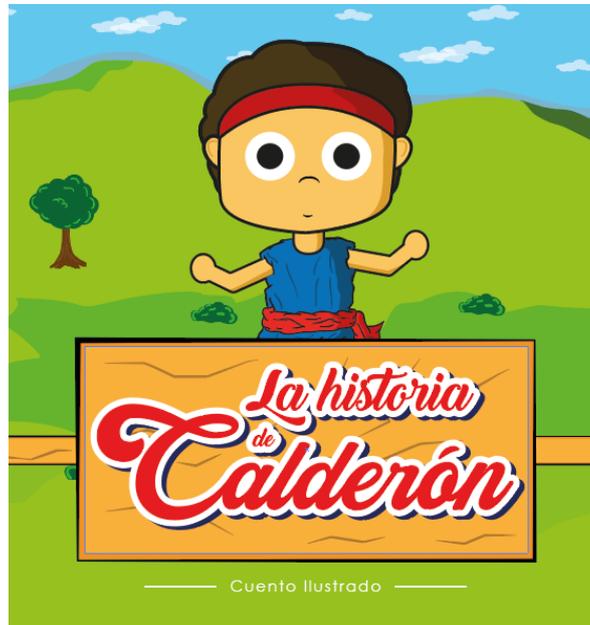


Figura 40: Portada del cuento “La Historia de Calderón”

### 5.03.01.02.08 Maquetación



Figura 41: Maquetación de la primera página del cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**



Figura 42: Maquetación de las páginas 2 – 3 del cuento



Figura 43: Maquetación de las páginas 4 – 5 del cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**



Figura 44: Maquetación de las páginas 6 – 7 del cuento



Figura 45: Maquetación de las páginas 8 – 9 del cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**



Figura 46: Maquetación de las páginas 12 – 13 del cuento

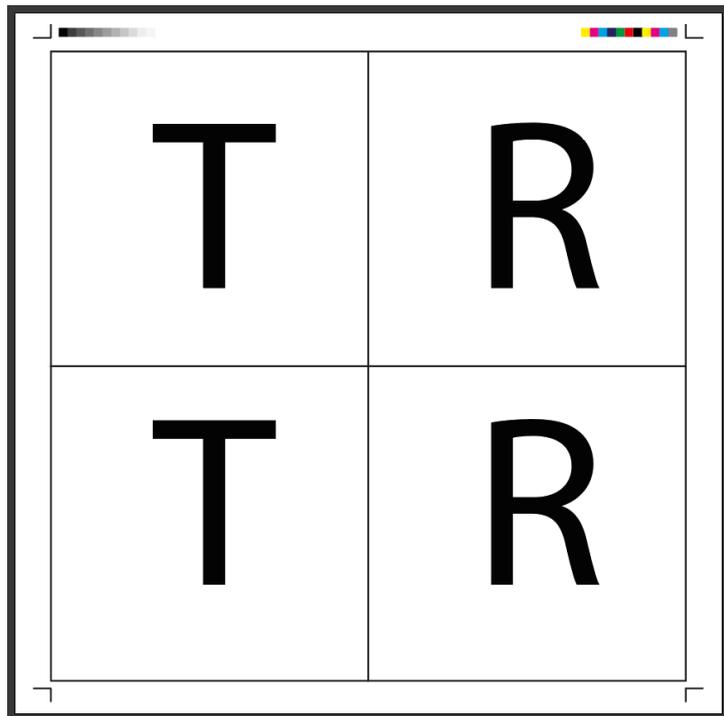


Figura 47: Maquetación de las páginas 16 – 17 del cuento

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.01.02.09 Pre-Prensa

La impresión del cuento se lo realizará en máquinas offset para una mayor resolución, para las hojas internas se utilizará papel ecológico de 150 gr con impresión tiro y retiro, se escoge este tipo de material para minimizar al máximo el impacto ambiental, para la portada y contraportada se lo va a imprimir en una Xerox en papel adhesivo.



*Figura 48: Modo de impresión Tiro y Retiro*

### 5.03.01.02.11 Post Prensa

Para el acabado para las páginas del cuento se lo hará con plastificado mate para una mayor resistencia en su manipulación y para la portada y contraportada será con plastificado brillante para evitar roces o manchas durante la lectura, el cuento será con pasta dura y encolado.

---

## **5.03.02 Multimedia**

### **5.03.02.01 Planificación**

#### **5.03.02.01.01 Propósito**

Dar a conocer de una manera interactiva el cuento “La Historia de Calderón” mediante un dispositivo móvil. Se opta por esta herramienta ya que en la actualidad se ha convertido en un medio de aprendizaje masivo para los niños, es por ello que tomando en cuenta el impacto que tiene esta herramienta, se ha desarrollado una aplicación móvil (app), donde el niño/a pueda interactuar con el cuento de manera interactiva, fácil y entretenida, dando como resultado que el niño encuentre un medio alternativo para aprender sobre la historia de Calderón.

#### **5.03.02.01.02 Usuario**

El presente proyecto tiene como usuarios directos de la aplicación a los niños y niñas de 9 a 10 años que estudian en la Escuela Tarqui que está ubicada en el centro de la parroquia de Calderón.

#### **5.03.02.01.03 Herramientas**

Las herramientas a utilizar para la realización de la aplicación serán con programas de Adobe, como primera instancia todas las ilustraciones se lo realizarán en Adobe Illustrator CC tomando en cuenta tamaño de la mesa de trabajo como también cada uno de los componentes ya sean botones o ilustraciones extras, posterior mente se lo exportara a Adobe Animate CC

donde se configura la mesa de trabajo para que sea compatible con Android y poder trabajar en cada una de las funciones, animaciones, sonidos que tendrá la aplicación.

#### **5.03.02.01.04 Desarrollo**

Dentro del plan de desarrollo tenemos:

**Recopilación de Información:** La obtención de información que se ha establecido para el desarrollo de la aplicación es referente a sitios de internet que proporcionan datos históricos sobre las parroquias del Cantón Quito, como también se obtiene información mediante Guías y Planes de Desarrollo Territorial de la Parroquia

**Diseño y Maquetación:** En el proceso de Diseño y Maquetación de la Aplicación se ha desarrollado previamente bocetos de cada una de las pantallas que va a mostrar la aplicación, también se han establecido diagramaciones que ayuden a la buena proporción de elementos dentro de las pantallas para que sean visibles.

**Animación:** Durante el proceso de Animación se establecen diversos parámetros que ayudan a desarrollar una visualización óptima de las animaciones que van a existir en cada pantalla, dando así lapsos de tiempos para cada una de ellas respetando un diagrama de escenas.

**Publicación:** Dentro de la etapa de publicación se establece que el formato a publicar de la aplicación va ser (.apk) este es un formato aceptado por todos los celulares móviles con sistema operativo Android y a la vez esta aplicación estará en la nube dentro una página de descargas gratuitas.

### **5.03.02.01.05 Contenidos**

Para la creación de la aplicación se han desarrollado contenidos que vayan acorde a la secuencia del cuento tomando en cuenta que esta herramienta contendrá elementos gráficos que ayudarán a la interactividad del usuario con el cuento.

#### **Pantalla Inicial o Splash**

Se mostrará el logotipo del cuento acompañado del personaje y del escenario, estos elementos serán animados desde el segundo 0 para que cada vez que el usuario ingrese a la app se muestre la animación del logotipo y del personaje. Los botones que llevará esta pantalla serán dos, el primero es de información y el segundo es de siguiente.

#### **Pantalla de Introducción**

El objetivo de esta pantalla es dar a conocer al usuario de manera gráfica y textual el funcionamiento que tiene la app apoyado en el cuento impreso, donde de manera sencilla se muestra en dos pasos como usar la app. Esta pantalla contiene animación secuencial es decir según se muestra primero el título seguido del paso uno y después el paso dos. En esta pantalla contiene dos botones el primero de “ir a casa” y el segundo de “siguiente” estos botones son mostrados mediante iconos de fácil entendimiento.

#### **Pantallas con el Contenido de las Paginas**

Dentro de cada pantalla de la aplicación va a contener pequeños fragmentos de la ilustración correspondiente a la paginas del cuento, acompañado de tres botones para cada pantalla. La pantalla con el fragmento va a corresponder a la ilustración de las paginas 2 – 3,

donde este estará animado para que el usuario interactúe con la ilustración, al costado derecho se colocarán los tres botones distribuidos de manera vertical donde el primero será de “ir a la pantalla principal”, el segundo será para “ir a la siguiente pantalla” y el tercero es para “retroceder una pantalla” de los cuales solo el botón “siguiente pantalla” será animado para que el usuario reconozca el botón y lo pueda pulsar.

Tomando en cuenta la distribución propuesta para las páginas 2 – 3, se ha establecido que se utilizará el mismo esquema para las demás páginas del cuento dando como resultado un total de 11 pantallas por las 22 páginas que posee el cuento.

### 5.03.02.01.06 Mapa de Contenidos

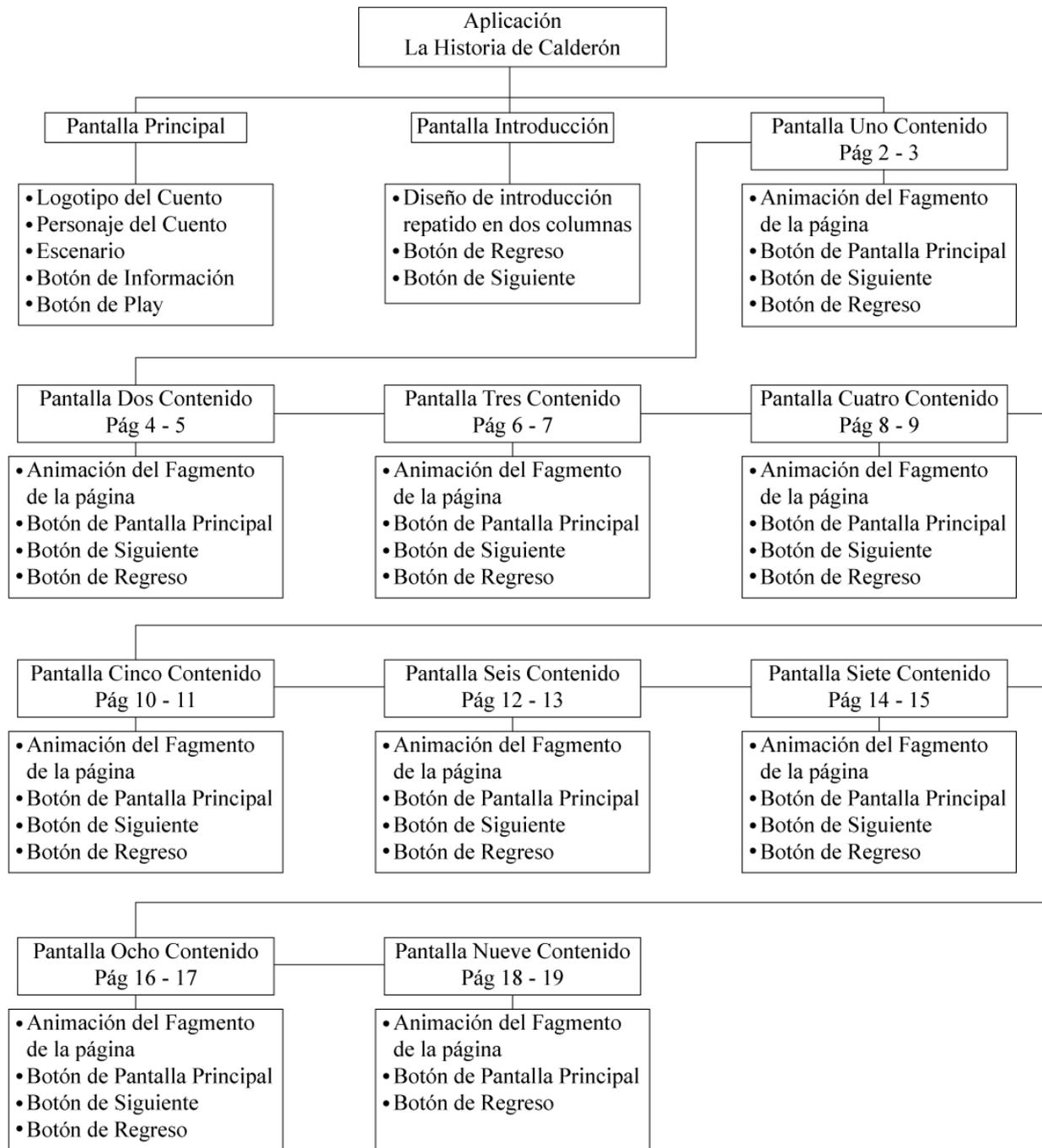


Figura 49: Mapa de Contenidos de la aplicación Android, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.02.02 Diseño de Interfaz

#### 5.03.02.02.01 Botones

Dentro del proyecto de la aplicación se ha establecido distintas medidas para la maquetación de los botones. En la pantalla principal tenemos dos botones, el primero es de información con medidas de 53 x 50 pixeles y el segundo de play con medidas de 100 x 100 pixeles.



*Figura 50: Botones Pantalla de Inicio*

En la pantalla de introducción se maneja dos tipos de botones, el primer botón es de Regreso al Inicio con medidas de 92 x 92 pixeles y el segundo es de Siguiente con medidas de 92 x 92 pixeles.



*Figura 51: Botones Pantalla de Introducción*

Para las siguientes pantallas que son referentes al contenido del cuento se ha establecido la colocación de tres botones en forma vertical que servirán para guiar a la aplicación móvil (app) entre pantallas, el primer botón es de regreso al inicio con medidas de

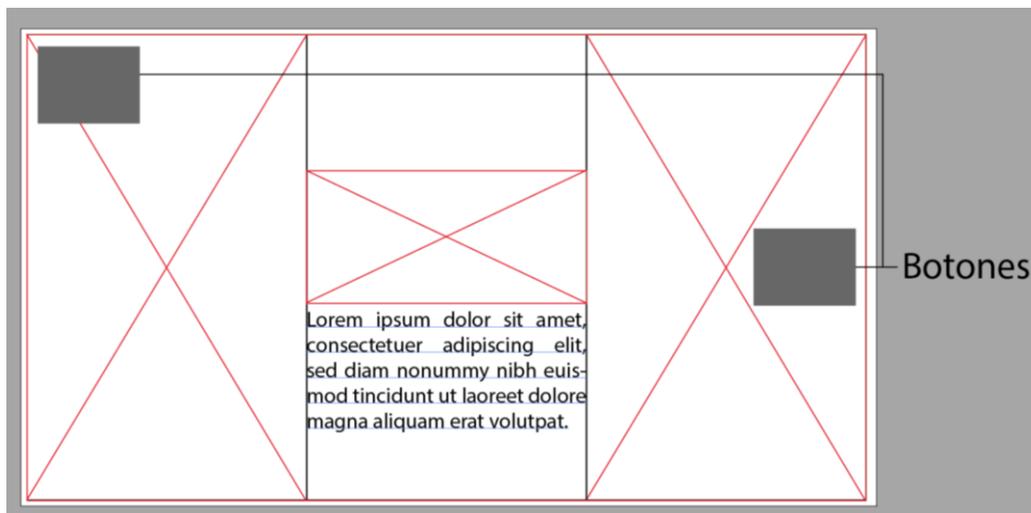
92 x 92 píxeles, el segundo es de Siguiete con medidas de 110 x 110 píxeles y el tercero es de Retroceder con medidas de 92 x 92 píxeles.



*Figura 52: Botones Pantallas de Contenidos*

#### **5.03.02.02.02 Retículas**

Para la diagramación de la aplicación móvil se ha utilizado dos tipos de retículas, para la primera pantalla y las pantallas con ilustraciones del cuento se ha empleado una retícula jerárquica ya que se adecua cada uno de los elementos dentro de la mesa de trabajo y para la pantalla de introducción se ha utilizado la retícula de columnas donde se ha dividido la diagramación en dos columnas que contienen imágenes y textos.



*Figura 53: Retícula Pantalla de Inicio*

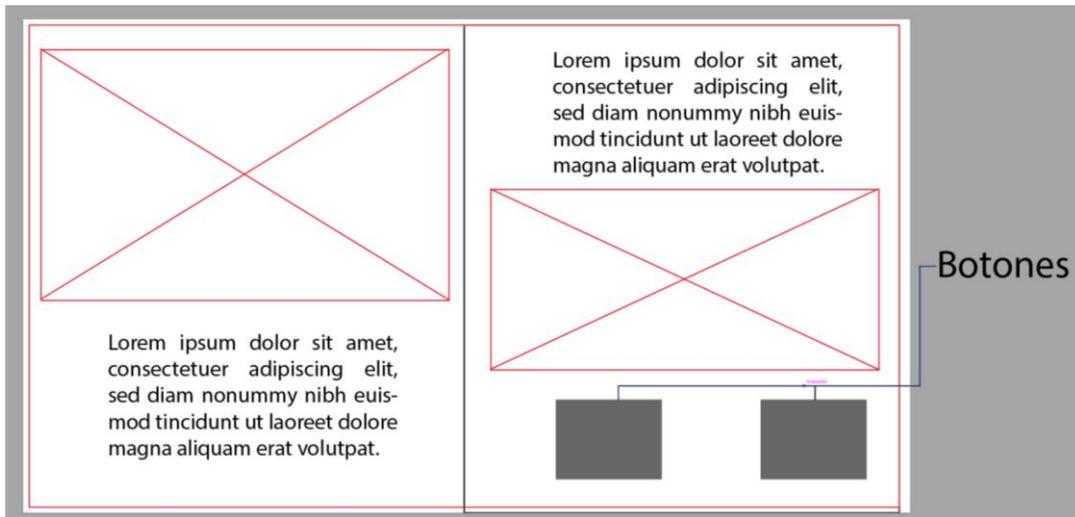


Figura 54: Retícula Pantalla de Introducción

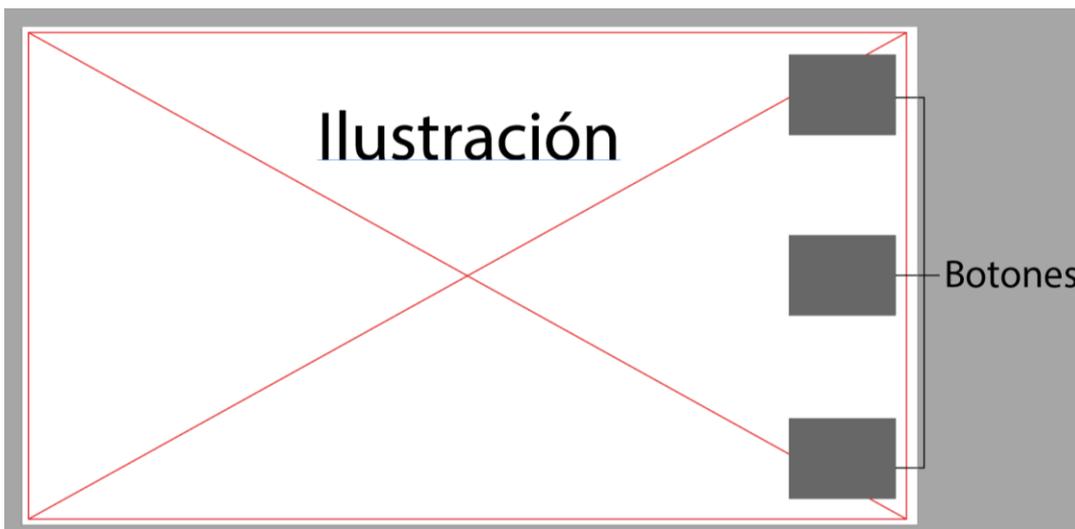


Figura 55: Retícula Pantalla de Contenido

### 5.03.02.02.03 Producción

**Inicio.** Pantalla de Inicio del app



Figura 56: Pantalla de Inicio “La Historia de Calderón”

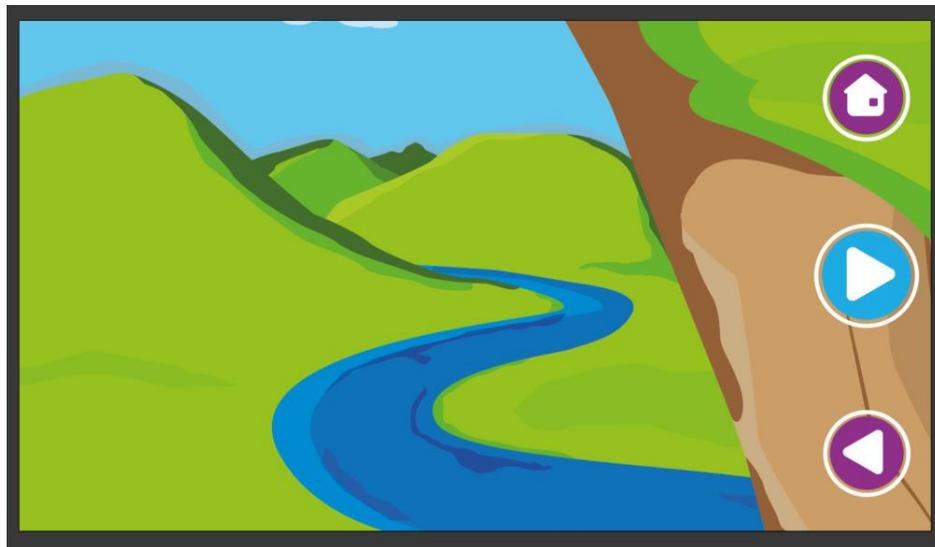
**Introducción.** Pantalla de Introducción de como utilizar la app



Figura 57: Pantalla de Introducción “La Historia de Calderón”

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

**Contenido.** Pantalla de Contenido de la app



*Figura 58: Pantalla de Contenido “La Historia de Calderón”*

**5.03.02.02.04 Programación**

```

Acciones
└─ Escena 1
   └─ Capa 3 :...
└─ Escena 2
   └─ AS 3.0 : ...
└─ Escena 3
   └─ AS 3.0 : ...
Definiciones...
└─ CONTEN...
   └─ AS 3...
   └─ AS 3...
Símbolo 7
└─ Capa...
└─ Símbolo...
└─ Capa...
└─ Símbolo...
└─ Capa...

Fotograma actual
AS 3.0:1
1  stop();
2  Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;
3  ircasapan3_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP,ircasapan3);
4  function ircasapan3 (e:TouchEvent):void
5  {
6      gotoAndStop(1,"Escena 1");
7  }
8
9  siguientepan3_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP,irsiguientepan3);
10 function irsiguientepan3 (e:TouchEvent):void
11 {
12     gotoAndStop(1,"Escena 4");
13 }
14
15 anteriorpan3_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP,iranteriorpan3);
16 function iranteriorpan3 (e:TouchEvent):void
17 {
18     gotoAndStop(1,"Escena 2");
19 }

```

*Figura 59: Programación General de la Aplicación*

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

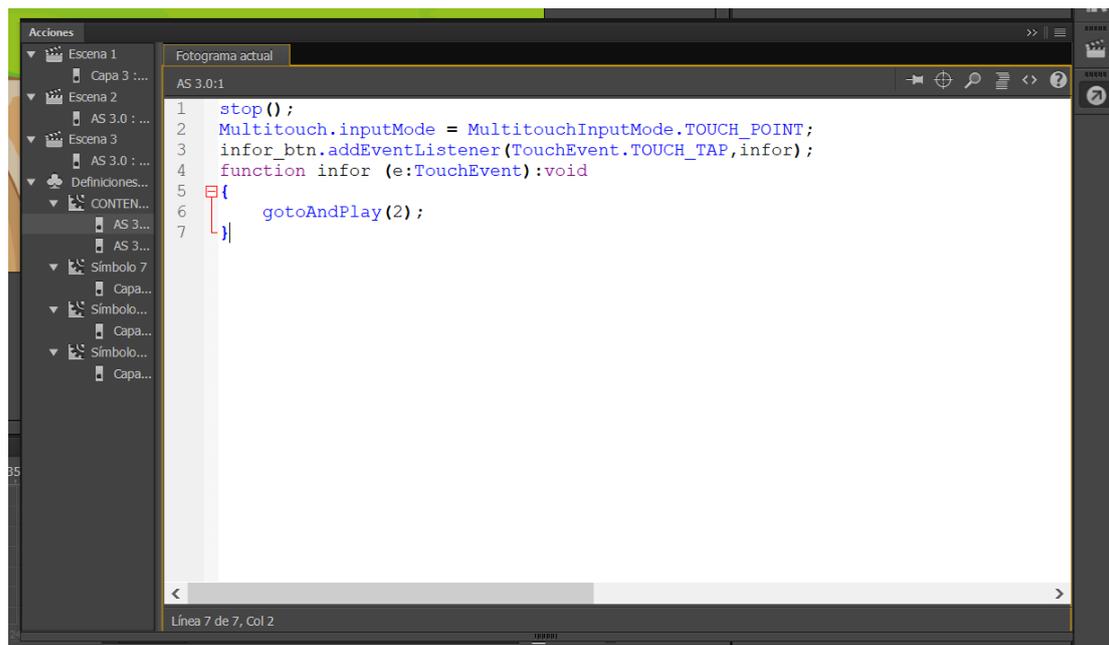


Figura 60: Programación dentro de cada Escena

### 5.03.02.02.05 Navegación – Interactividad

#### Navegación

La navegación es un factor muy importante para una buena experiencia de usuario ante una app, es por esa razón que la aplicación “La Historia de Calderón” se ha desarrollado una diagramación que ayuda al usuario a manipularlo de manera fácil y rápida.

#### Interactividad

La interactividad en una aplicación es muy importante ya que para el usuario vuelva a utilizar repetitivamente la aplicación móvil (app), tomando en cuenta este factor se ha optado por implementar animaciones dentro de cada pantalla de la aplicación para que el usuario lo encuentre interesante a primera vista y lo vuelva a utilizar.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.02.02.06 Servicios

El servicio que está enfocada la aplicación es de carácter educativo y social. Educativo ya que la aplicación móvil está diseñada para que el niño pueda aprender de manera didáctica. Y Social por que la aplicación tiene como objetivo dar a conocer la historia de una parroquia a los niños del centro educativo.

### 5.03.02.02.06 Imágenes



Figura 61: Pantalla de Inicio “La Historia de Calderón”



Figura 62: Pantalla de Introducción “La Historia de Calderón”

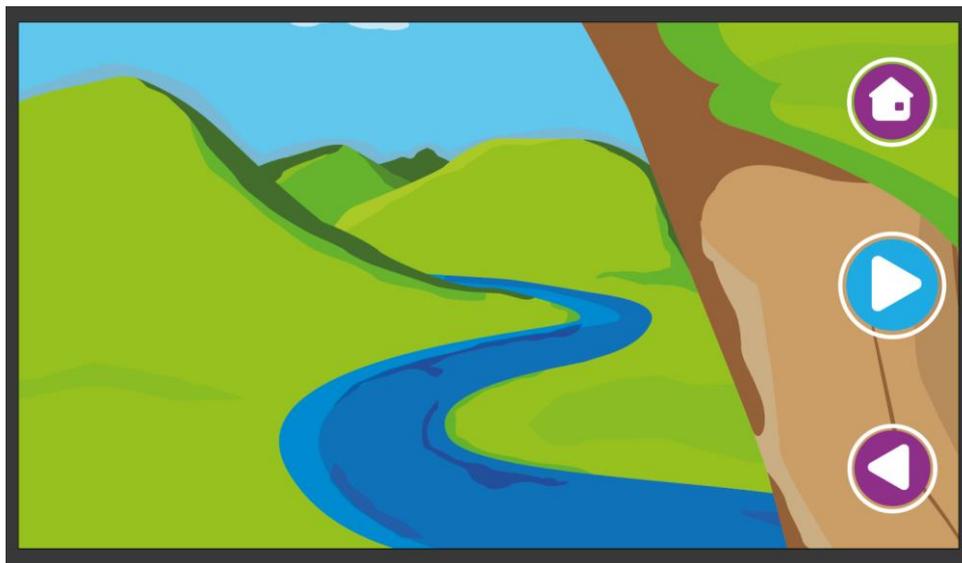


Figura 63: Escenario 3 “La Historia de Calderón”

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

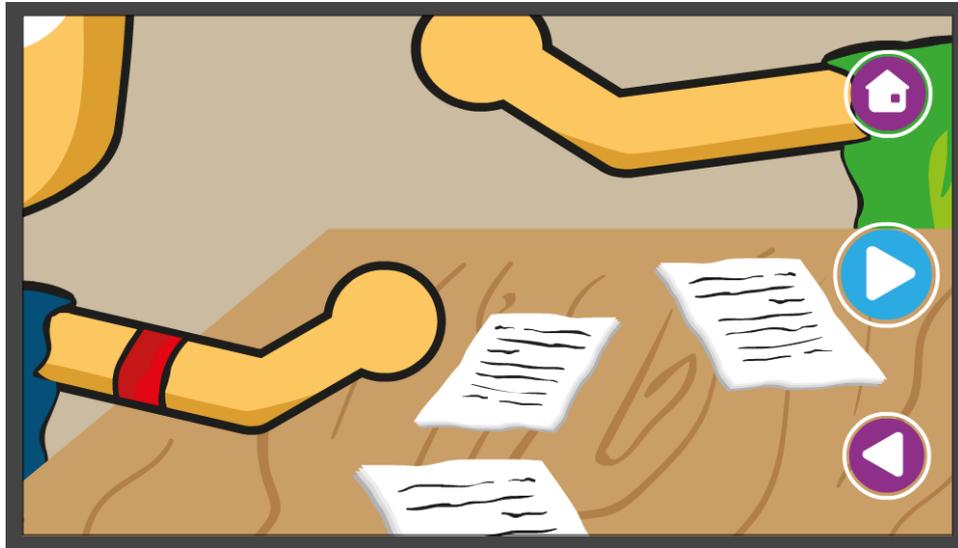


Figura 64: Escenario 5 “La Historia de Calderón”



Figura 65: Escenario 7 “La Historia de Calderón”

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**



Figura 66: Escenario 9 “La Historia de Calderón”

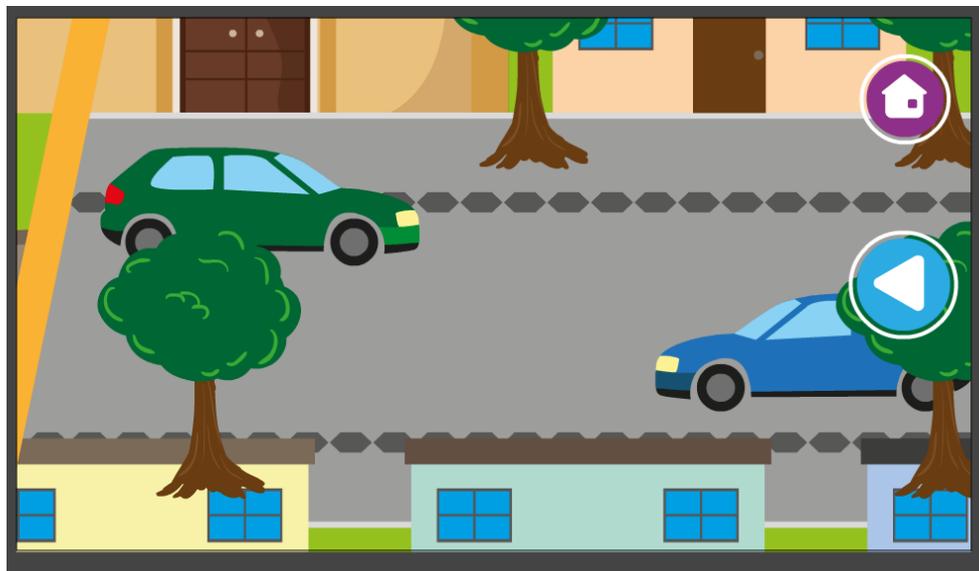


Figura 67: Escenario 11 “La Historia de Calderón”

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### **5.03.03 Marketing y Distribución**

Con el propósito de dar a conocer a los niños de la escuela el cuento “La Historia de Calderón” acompañado la aplicación se ha establecido el desarrollo de una campaña publicitaria enfocada en la difusión de un producto nuevo con fines educativos.

#### **5.03.03.02 Brief (Cuento Ilustrado con aplicación Android)**

Cuento Ilustrado con aplicación Android para dar a conocer la historia de Calderón

#### **Descripción de la Situación**

Nombre de la Empresa: Escuela Tarqui

Ubicación: Cantón Quito Parroquia Calderón

Producto: Cuento Ilustrado, Aplicación android

Características: Un Cuento Ilustrado impreso de fácil manipulación y fácil lectura, contará con materiales resistentes para la manipulación de los niños acompañado de un empaque que ayude a la presentación del mismo también cuenta con un soporte multimedia, el cual es una aplicación para el sistema operativo Android con el propósito de mejorar la experiencia del usuario, la aplicación será utilizada en dispositivos móviles.

#### **Competencia**

Definición genérica: No existe una competencia directa ya que este producto no se comercializa de forma nacional, pero se puede considerar como competencia indirecta a la industria editorial que elaboran cuentos a gran escala.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

Competencia Directa 1: Libresa

Competencia Directa 2: Santillana

Ventajas del producto frente a la competencia: La ventaja frente a la competencia es que es un cuento relacionado a la enseñanza de la historia de una parroquia la cual será utilizado por niños de un centro educativo.

Va a ser realizado en un formato adecuado para la manipulación del mismo.

Va a contener un empaque que ayudará a la imagen del cuento ante los niños.

### **Objetivos en los medios sociales**

Es muy importante manejar medios sociales para el producto ya que así el cuento acompañado de la aplicación se dará conocer por si sola además que se puede llegar a más personas de las que se tiene estimadas siempre y cuando el niño este acompañado de un adulto para la manipulación de las redes sociales.

Objetivo Principal: Facebook

Objetivo Opcional: Página Web

### **Valor del Producto**

El propósito del producto es transmitir una esencia de cultura e identidad a los niños del centro educativo y desde ese medio llegar a más personas a que conozcan el cuento y su funcionalidad, teniendo como resultado el conocimiento de la historia de Calderón.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.03.03 Grupo Objetivo

Este tipo de Cuento Ilustrado va destinado a niños de 9 a 10 años que estudian en una escuela de la parroquia de Calderón

**Perfil:** Estudiantes de la escuela Tarqui

**Edad:** 9 a 10 años

**Sexo:** Hombre y Mujer

**Localización Geográfica:** Cantón Quito Parroquia Calderón

**Ocupación:** Estudiantes

**Nivel Socioeconómico:** B, C+, C-

### 5.03.03.04 Campaña Publicitaria

#### 5.03.03.04.01 Problemas Comunicacionales

Tabla 20: Problemas Comunicacionales del producto, 2018

<b>Información</b>	El grupo objetivo desconoce del propósito, utilización y elaboración del cuento y la aplicación.
<b>Persuasión</b>	Al ser un producto nuevo se desconoce de usabilidad por ende no ha generado persuasión dentro de su grupo objetivo.
<b>Posicionamiento</b>	El posicionamiento del producto es nula dentro de la escuela.
<b>Mantenimiento</b>	El cuento “La Historia de Calderón” no tiene estrategia de mantenimiento.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.03.01.05 Objetivos Publicitarios

Tabla 21: *Objetivos Publicitarios del producto, 2018*

<b>Información</b>	Proporcionar información al grupo objetivos sobre el propósito y la funcionalidad del cuento y la aplicación.  <b>Medio:</b> Flyres
<b>Persuasión</b>	Incentivar a los niños a leer y observar cada una de las ilustraciones del cuento e interactuar al uso con la aplicación.  <b>Medio:</b> Fan Page
<b>Posicionamiento</b>	Destacar el logotipo del cuento con la ayuda de personajes de la historia y resaltar la funcionalidad que tiene la aplicación.  <b>Medios:</b> X Banner y Afiches
<b>Mantenimiento</b>	Recordar en la mente del grupo objetivo el propósito de aprendizaje y entretenimiento del cuento y la app.  <b>Medio:</b> Material P.O.P

### 5.03.03.01.06 Estrategia Creativa

**Beneficio Emocional:** Aprendizaje

**Mensaje Básico:** Saber sobre la historia de nuestra parroquia

**Tono:** Indiferente

**Estilo:** Infantil

**Insight:** Un cuento lleno de color

**Reason Why**

- **Beneficio:** El beneficio que se ha elegido es emocional ya que se quiere reflejar un ambiente de aprendizaje con el producto.

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

- **Mensaje Básico:** Se ha establecido un mensaje que demuestre el objetivo del cuento que es aprender sobre la historia de la parroquia.
- **Tono:** Se ha escogido un tono indiferente ya que no se establece una necesidad de competir con otros cuentos.
- **Estilo:** Para nuestro grupo objetivo se ha determinado utilizar un estilo infantil.
- **Insight:** Se establece que nuestro insight es “un cuento lleno de color” para reflejar en el niño un ambiente de atención y atracción hacia el producto.

**Eje de Campaña:** Combina y aprende la historia de Calderón.

**Slogan de la Campaña:** Una Parroquia llena de Aventuras.

### 5.03.03.01.01 Análisis F.O.D.A del producto

Tabla 22: Análisis F.O.D.A del proyecto, 2018

Análisis	Fortalezas	Debilidades
<b>Interno</b>	<p>Posee una herramienta distinta para leer un cuento.</p> <p>La aplicación es de fácil manipulación para los niños.</p> <p>Poder mejorar la aplicación para un nuevo uso.</p>	<p>La utilización de la aplicación debe ser conjunta con el cuento.</p>
Análisis	Oportunidades	Amenazas
<b>Externo</b>	<p>Acoplar este tipo de herramientas a los cuentos tradicionales.</p>	<p>Cambio de parámetros para publicar el cuento.</p> <p>Falta de disponibilidad para descargar el cuento.</p>

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.03.01.06 Plan de Medios

#### *Medio Principal*

- Flyres
- Fan Page

#### *Medio Secundario*

- X Banner
- Afiches

#### *Medio Auxiliar*

##### *Mantenimiento*

- P.O.P

### 5.03.03.01.07 Presupuesto de Campaña

#### *Medio Principal*

##### *Informativo*

- Flyres

*Tabla 23: Presupuesto de Flyres, 2018*

<b>Detalle</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Inversión</b>
Diseño	\$ 45.00	1	\$ 45,00
Impresión del Flyers	\$ 0.25	100	\$ 25,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 70,00</b>

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

*Persuasión*

- Fan Page

0.5 ctv. = 5 días      Días de la Semana = Lunes – Miércoles – Jueves – Sábado - Domingo

Semanas

25 x 5 = 125

125 x 0.5 = **62,50 Total**

**Descripción:** El costo por clic en Facebook es de 0,5 ctv, se realizarán 5 publicaciones a la semana por un lapso de 5 meses dando como resultado 125 días de publicaciones que costará un valor de \$62,50.

*Medio Secundario*

*Posicionamiento*

- X Banner

*Tabla 24: Presupuesto del X Banner, 2018*

<b>Detalle</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Inversión</b>
Diseño	\$ 50,00	1	\$ 50,00
Impresión del X Banner	\$ 30,00	1	\$ 30,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 80,00</b>

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

- Afiches

*Tabla 25: Presupuesto de los afiches, 2018*

<b>Detalle</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Inversión</b>
Diseño	\$ 50.00	1	\$ 50.00
Impresión del Afiche	\$ 3.00	10	\$ 30.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 80.00</b>

*Medio Auxiliar*

*Mantenimiento*

- P.O.P

*Tabla 26: Presupuesto del P.O.P, 2018*

<b>Detalle</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Inversión</b>
Esferos	\$ 2,50	15	\$ 37,50
Camisetas	\$ 5,00	5	\$ 25,00
Gorras	\$ 5,00	5	\$ 25,00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 87,50</b>

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.03.01.07 Flow Chart

Tabla 27: Flow Chart, 2018

MEDIOS	INVERSIÓN
<b>Medios Principal</b>	
• Flyres	\$ 70,00
• Fan Page	\$ 62,50
<b>Sub Total</b>	<b>\$ 132,50</b>
<b>Medios Secundarios</b>	
• X Banner	\$ 80,00
• Afiches	\$ 80,00
<b>Sub Total</b>	<b>\$ 160,00</b>
<b>Medio Auxiliar</b>	
• P.O.P	\$ 87,50
<b>Sub Total</b>	<b>\$ 87,50</b>
<b>Sub Total Producción</b>	<b>\$ 380,00</b>
+ 17.60% de Tercerización	<b>\$ 66,88</b>
<b>Total de Producción</b>	\$ 446,88
+ 10% de Imprevistos	\$ 44,69
<b>Total de la Campaña</b>	<b>\$ 491,57</b>

---

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 5.03.03.01.08 Artes



Figura 64: Flyers del proyecto, 2018



Figura 65: Fan Page del proyecto, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**



Figura 66: Afiche Publicitario del proyecto, 2018



Figura 67: X Banner del proyecto, 2018

DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.



Figura 68: Material P.O.P del proyecto, 2018

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

## **CAPÍTULO VI**

### **Aspectos Administrativos**

#### **6.01. Recursos**

##### **6.01.01. Técnicos – Tecnológico**

Para el desarrollo del proyecto se ha utilizado diversos recursos técnicos y tecnológicos que ayudan de una forma directa al desarrollo del cuento como también de la aplicación.

#### **Computadora:**

- Marca: Asus.
- Modelo: Q304UAK.
- Edición: Windows 10 Home.
- Procesador: Intel(R) Core(TM) i5-7200U CPU @ 2.50 GHz 2.71 GHz.
- RAM: 6 GB.
- Memoria: 1 TB.

#### **Impresora:**

- Marca: Canon.
- Modelo: MP230.
- Resolución de Impresión: Hasta 4800 x 1200 ppp.

**Internet:**

- Internet con fibra óptica.

**PenDrive:**

- Marca: SanDisk.
- Capacidad: 8 GB.

**6.01.02. Humano**

- José Andrango - Investigador.
- José Andrango - Desarrollo del producto – Diseño – Producción.
- Mst. Laura Cajamarca B. – Tutora.
- Lectora.

**6.01.03. Económico**

Todos los gastos económicos son asumidos por el investigador.

## 6.02. Presupuesto

### 6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 28: Gastos Operativos del proyecto, 2018

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
<b>1. Bibliografía</b>						
a) Fotocopias.	\$0.05	200			x	\$10
b) Internet.	\$30	6 meses			x	\$180
<b>2. Viajes y viáticos</b>						
a) Pasajes.	\$0.60	5 meses			x	\$60
b) Viáticos.	\$2	5 viáticos			x	\$10
<b>4. Documento final</b>						
a) Impresión.	\$0.28	420			x	\$117,60
b) Empastes.	\$7	3			x	\$21
<b>5. Costos personal</b>						
a) Encuestas	\$0.05	97			x	\$4,85
b) Entrevista.	\$0,10	1			x	\$0,10
c) Anillado	\$8.00	2			x	\$16
d) CD	\$1.50	4			x	\$6
					<b>Subtotal</b>	\$ 425,55
					<b>10% de Imprevisto</b>	\$ 42,55
					<b>Total</b>	<b>\$ 468,10</b>

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

## 6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 29: Aplicación del Proyecto, 2018

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
<b>1. Bibliografía</b>						
c) Internet.	\$30	6 meses			x	\$180
<b>2. Experimentación</b>						
a) Impresiones de Prueba del Cuento	\$1	15			x	\$15
b) Pruebas del app en dispositivos móviles	\$5	4			x	\$20
<b>3. Viajes y viáticos</b>						
a) Pasajes.	\$0.60	5 meses			x	\$60
b) Viáticos.	\$2	7 viáticos			x	\$14
<b>4. Análisis y manejo de información</b>						
a) Computador.	\$1200	1			x	\$1.200
b) Hardware especializado.	\$100	1			x	\$100
c) Diseñador.	\$300	1				\$300
d) Programador.	\$200	1				\$200
<b>5. Documento final</b>						
a) Cuento.	\$35	3			x	\$ 105
b) Aplicación.	\$80	1			x	\$ 80
c) Empaques	\$5	3			x	\$ 15
d) Guías de descarga	\$2	3			x	\$ 6
<b>6. Costos personal</b>						
a) Afiches	\$ 1.10	5			x	\$ 5.50
b) Flyres	\$ 0.80	5			x	\$ 4
c) X banner	\$ 30	1			x	\$ 30
d) Material P.O.P	\$ 5	5			x	\$ 25
e) Fan Page	\$ 62,50	1			x	\$ 87,50
					<b>Subtotal</b>	<b>\$ 2.447</b>
					<b>10% de Imprevisto</b>	<b>\$ 244,60</b>
					<b>Total</b>	<b>\$ 2.691,60</b>

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

### 6.03. Cronograma

Tabla 30: Cronograma del proyecto, 2018

N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			MES	Semana				
				1	2	3	4	
	<b>CAPÍTULO I Antecedentes</b>							
1	1.01 Contexto.	Autor	Noviembre			X		Se establece la situación actual del proyecto mediante las circunstancias.
2	1.02 Justificación.	Autor	Noviembre			X		Se establece la razón (El Por Qué) del Proyecto.
3	1.03 Definición Del Problema Central (Matriz T).	Autor	Noviembre			X		Se detecta el problema central del Proyecto definiendo fuerzas impulsadoras y bloqueadoras.
	<b>CAPÍTULO II Análisis de Involucrados</b>							
5	2.01. Mapeo de los Involucrados	Autor	Noviembre				X	Se determina cada uno de los involucrados que interviene en el proyecto.
6	2.02. Matriz de Análisis de Involucración	Autor	Noviembre				X	Se define los interés, problemas y conflictos que tienen los involucrados ante el proyecto
	<b>CAPÍTULO III Problemas y Objetivos</b>							
7	3.01. Árbol de Problemas	Autor	Diciembre	X				Se detecta el problema central junto a sus causas y efectos.
8	3.02. Árbol de Objetivos	Autor	Diciembre	X				Se establece el propósito del proyecto junto a los medios y fines.
	<b>CAPÍTULO IV Análisis de Alternativas</b>							
9	4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones	Autor	Diciembre		X			Se determina las actividades que deben realizarse durante el proyecto.
10	4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos	Autor	Diciembre		X			Se analizan los objetivos que tiene el proyecto.
11	4.03. Diagrama de Estrategias	Autor	Diciembre		X			Se estructura cada uno elementos del análisis de alternativas.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

12	4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	Autor	Diciembre			X		Se planifica, diseña, ejecuta y se evalúa el proyecto dentro de un marco lógico.
<b>CAPÍTULO V La Propuesta</b>								
13	5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta	Autor	Enero		X			Se establece un análisis de proyectos anteriores frente al nuevo proyecto a realizar.
14	5.02. Descripción de la Herramienta	Autor	Enero		X			Se describe cada una de las herramientas a utilizar para lograr el proyecto.
15	5.03. Formulación del Proceso de Aplicación	Autor	Enero		X			Se desarrolla la propuesta del proyecto.
16	5.03.01 Diseño Editorial	Autor	Enero		X	X	X	Se desarrolla la propuesta del cuento para los niños.
17	5.03.02 Multimedia	Autor	Enero		X	X	X	Se desarrolla la aplicación para el móvil.
18	5.03.03 Marketing y Distribución	Autor	Febrero	X	X			Se establece un plan marketing para el proyecto.
<b>CAPÍTULO VI Aspectos Administrativos</b>								
19	6.01. Recursos	Autor	Febrero		X			Se determinan los recursos necesarios para la realización del proyecto.
20	6.02. Presupuesto	Autor	Febrero			X		Se desarrolla el costo que tendrá el proyecto.
21	6.03. Cronograma	Autor	Febrero			X		Se establece el tiempo que tendrá el proyecto.
<b>CAPÍTULO VII Conclusiones y Recomendaciones</b>								
22	7.01 Conclusiones	Autor	Febrero				X	Se describen las conclusiones que tuvo el proyecto.
23	7.02 Recomendaciones	Autor	Febrero				X	Se establecen recomendación del proyecto.
24	Bibliografía	Autor	Marzo	X				Se coloca bibliografías que ayudaron al desarrollo del proyecto.
25	Anexos	Autor	Marzo	X				Se coloca documentos extras que ayudaron al desarrollo del proyecto.

**DISEÑO DE UN CUENTO ILUSTRADO CON APLICACIÓN ANDROID PARA DAR A CONOCER LA HISTORIA DE CALDERÓN A NIÑOS/AS MENORES DE 10 AÑOS DE LA ESCUELA TARQUI, UBICADO EN LA PARROQUIA DE CALDERÓN.**

---

## CAPÍTULO VII

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 7.01. Conclusiones

Con el proyecto finalizado y cumpliendo con cada uno de los parámetros establecidos se procede a definir las conclusiones de los objetivos establecidos al comienzo de nuestro proyecto.

- En el centro educativo el proyecto se fortalece como una herramienta de aprendizaje interactiva que da a conocer sobre la historia de la parroquia a niños del cuarto y quinto grado de básica.
- Los maestros del área de ciencias sociales poseen todos los conocimientos necesarios para manejar la herramienta multimedia con el objetivo de que el niño pueda interactuar de manera sencilla y rápida.
- El cuento ilustrado en formato impreso cumple el objetivo de dar a conocer la historia de la parroquia a los niños del centro educativo.
- Dentro del centro educativo las autoridades definen espacios dentro del aula de clases para que el niño pueda familiarizarse con el cuento y la aplicación.
- Con el apoyo del personal capacitado se ha logrado el desarrollo de la herramienta multimedia para que los niños del centro educativo puedan manipular la aplicación móvil (app) de manera sencilla.

- Con el desarrollo de la aplicación se da a conocer que existen nuevas herramientas que pueden ser utilizadas para que el niño pueda leer un cuento de manera interactiva y entretenida.

## **7.02. Recomendaciones**

Con la culminación del producto se han desarrollado diversas recomendaciones que ayudarán al desempeño como también al mejoramiento del producto siendo así que el cuento y la aplicación no se deterioren con el tiempo.

- El cuento debe ser manipulado por el niño con ayuda de un profesor o de una persona adulto para el buen uso y entendimiento del mismo.
- Las ilustraciones del cuento pueden ser modificadas con estilos diferentes para adecuar el producto a diferentes edades sean estas menores o mayores al grupo objetivo establecido.
- La aplicación debe ser utilizada exclusivamente con el cuento impreso ya que es un complemento que ayuda a mejorar la experiencia de usuario.
- Mantener actualizada la aplicación del cuento para las nuevas versiones de teléfonos móviles que utilicen Android.
- Mejorar la usabilidad de la aplicación adaptándolo a nuevos sistemas operativos ya sea para IOS o Windows Phone.
- El link para descargar la aplicación se encuentra en el cuento impreso que el usuario va a leer.

---

## Bibliografía

- Adobe. (2018). *Creatividad y Diseño*. Recuperado de Adobe:  
[https://www.adobe.com/la/creativecloud/catalog/desktop.html?promoid=PTYTQ77P  
&mv=other](https://www.adobe.com/la/creativecloud/catalog/desktop.html?promoid=PTYTQ77P&mv=other)
- Burbridge, P. R., Norgaard, R. B. & Hartshorn, G. S. (1990). *Pautas ambientales para los proyectos de reasentamiento en los trópicos húmedos*. Italia, Roma: FAO.
- Cavsi. (s.f). *Qué es Multimedia*. Recuperado de Cavsi:  
<http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-multimedia/>
- Consejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Recuperado de Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo:  
[www.planificacion.gob.ec/wp-content/.../PNBV-26-OCT-  
FINAL\\_0K.compressed1.pdf](http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/.../PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)
- Durán, D. (2015). *Gestión de la calidad de productos editoriales multimedia*. España, Málaga: IC Editorial
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). *Censo de Población y Vivienda*. Recuperado de Instituto Nacional de Estadísticas y Censos:  
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
- Isaza, J. (2005). *Escritos en la Facultad*. Argentina, Buenos Aires: Imprenta Kurz
- Matus. (2017). *Sé más listo: las mejores aplicaciones educativas para iPhone y Android*. Recuperado de Digital Trends:  
<https://es.digitaltrends.com/celular/aplicaciones-educativas/>

- 
- Mique. (s.f.). *Que es la composición de diseño gráfico*. Recuperado de Mique:  
<http://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico/>
  - Molano, A. (2012). *Qué es la ilustración digital*. Recuperado de Colombia Digital:  
[https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html?\\_html=](https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html?_html=)
  - Morales, A. (2016). *La importancia de la tipografía en el diseño gráfico*. Recuperado de Andrés Morales: <http://andresmorales.es/blog/importancia-tipografia-diseno-grafico/>
  - Quijano. (2013). *Animación 2D*. Recuperado de Sistemas:  
[http://quijano1993.blogspot.com/2013/03/1\\_18.html](http://quijano1993.blogspot.com/2013/03/1_18.html)
  - Ricupero, S.A. (2007). *Diseño Gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Argentina, Buenos Aires: nobuko.
  - Vaivasuata. (2014). *Diferencia entre 2D, 3D y 4D*. Recuperado de Diferencias info:  
<http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-2d-3d-y-4d/>

---

**Anexos****ENCUESTA**

La presente encuesta tiene como propósito medir el conocimiento sobre la historia de Calderón dentro de un cuento.

**Nota: Seleccionar sola una respuesta.**

1 ¿Conoce y a leído alguno de estos cuentos infantiles?

- a) Caperucita Roja                      b) Los 3 Chanchitos                      c) Otros

2 ¿Qué tipo de cuentos infantiles le gusta leer?

- a) Personajes                      b) Animales                      c) Otros

3 ¿Cuántos cuentos conoce?

- a) De 1 a 3 cuentos                      b) De 4 a 6 cuentos                      c) 7 o mas

4 ¿Cuánto tiempo se toma en leer un cuento?

- a) De 10 a 30 minutos                      b) 30 minutos a 1 hora                      c) 1 hora o mas

5 ¿Ha leído algún cuento infantil en la escuela?

- a) Si                      b) No

6 ¿Le gustaría leer cuentos sobre la historia de las parroquias de Quito en la escuela?

- a) Si                      b) No

7 ¿Qué tipo de aparato electrónico le gustaría utilizar para leer o interactuar con un cuento?

---

a) Celular

b) Computadora

c) Otros

8 ¿Conoce sobre la historia de Calderón?

a) Si

b) No

9 ¿Le gustaría conocer la historia de Calderón mediante un cuento ilustrado?

a) Si

b) No

10 ¿Le gustaría interactuar con el cuento ilustrado mediante una aplicación móvil?

a) Si

b) No

---

## ENTREVISTA

**La presente entrevista tiene como propósito medir el conocimiento sobre el comportamiento del niño ante un cuento.**

1 ¿Qué piensa sobre la metodología de enseñanza en las escuelas fiscales?

2 ¿Piensa usted que las nuevas tecnologías (celulares, computadoras) ayudan al método de enseñanza del niño?

3 ¿Cree usted que un cuento ilustrado ayuda al aprendizaje del niño sean estos de aspecto históricos?

4 ¿Piensa usted que es importante dar a conocer la historia de Calderón a los niños de la escuela mediante un cuento ilustrado?

5 ¿Le encuentra útil el uso de una aplicación móvil que ayude a la interactividad del niño con el cuento ilustrado?

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: ANDRANGO\_JOSE.pdf (D37082472)  
Submitted: 3/29/2018 8:32:00 PM  
Submitted By: josefrancis1995@hotmail.com  
Significance: 2 %

### Sources included in the report:

plan de tesis Final BORIS CAICEDO corregido .docx (D34861195)  
<http://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico/>  
<http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-2d-3d-y-4d/>  
<http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-multimedia/>

### Instances where selected sources appear:

4

*Jose Francisco B*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TARQUI"  
AÑO LECTIVO 2017- 2018**

Quito, 24 de mayo de 2018

Señores

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA**

Presente. –

CARTA AVAL. -

Me permito emitir el siguiente Aval para manifestar que la **ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA TARQUI**, brindará el apoyo necesario para la implementación del Proyecto de tesis, con tema **Diseño de un cuento ilustrado con aplicación android para dar a conocer la historia de Calderón a niños/as menores de 10 años de la Escuela Tarqui, ubicado en la parroquia de Calderón**. Proyecto que está siendo realizado por el señor **ANDRANGO LLUMIGUANO JOSÉ FRANCISCO**, con C.C. **1751698539**, estudiante del sexto semestre del Instituto Tecnológico Superior Cordillera de la Carrera de Diseño Gráfico.

El señor José Andrango puede usar el presente aval para los fines pertinentes.

Atentamente,

LIC. SARA TAPIA FERNANDEZ

**DIRECTORA**



**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) **ANDRANGO LLUMIGUANO JOSÉ FRANCISCO**, portador de la cédula de identidad **Nº 1751698539**, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 3 de mayo del 2018

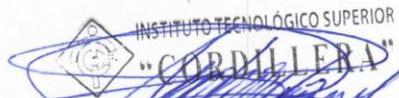


03 MAY 2018

Sra. Mariela Balseca

CAJA

**VISTO FINANCIERO**



CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade

DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra

BIBLIOTECA



03 MAY 2018

9.19 JBS

COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba

PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



DIRECCIÓN DE CARRERA

DISEÑO GRÁFICO

Ing. Lizeth Guerrero

DIRECTOR DE CARRERA



03 MAY 2018

Magui Ordoñez

Magui Ordoñez

Tgla. Magui Ordoñez

SECRETARIA ACADÉMICA