



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ

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

AUTOR: ERIKA JAZMÍN FLORES CUEVA

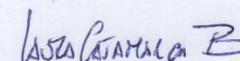
TUTOR: Msc. Laura Graciela Cajamarca Bravo

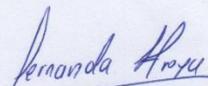
Quito, 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 8 de mayo del 2018

El equipo asesor del Trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) **FLORES CUEVA ERIKA JAZMÍN** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: **CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ**, 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.


MSC. LAURA CAJAMARCA
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
INSTITUTO
"CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA
ING. EZECH GUERRERO MSC.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO


LCOA. GABRIELA HURTADO
LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
ING. GALO CISNEROS MBA
COORDINADOR DE UNIDAD DE TITULACIÓN



CAMPUS 1 - MATRIZ

Av. de la Prensa N45-268 y Logroño
Teléfono: 2255460 / 2269900
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec
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, Erika Jazmín Flores Cueva, 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.



Erika Jazmín Flores Cueva

C.C: 1722432844

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Erika Jazmín Flores Cueva portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1722432844 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado Creación de un CD Educativo e Interactivo para Difundir las Etnias Ecuatorianas en el Centro Educativo Militar Atahualpa para Niños de 6 a 8 años en el Sector de Guamaní con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Erika Jazmín Flores Cueva

C.C: 1722432844

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios porque ha estado conmigo en cada paso que doy, cuidándome y dándome la fuerza para continuar. A mis padres, que han dado todo el esfuerzo para que yo, ahora esté culminando esta etapa de mi vida y darles las gracias por apoyarme en todos los momentos difíciles y buenos de mi vida, ya que por ellos ahora puedo ser una gran profesional y seré un gran orgullo para ellos y para todos los que confiaron en mí. Los amo.

Agradezco al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por acogerme, a cada uno de los docentes ya que han compartido sus conocimientos y experiencias con responsabilidad y profesionalismo. A mi tutora Msc. Laura Cajamarca por brindarme la ayuda necesaria para culminar mi proyecto con éxito.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera, dándome siempre salud para no rendirme.

A mis padres, quienes a lo largo de toda mi vida han apoyado y motivado mi formación académica, creyeron en mí en todo momento brindándome su apoyo y consejos para hacer de mí una persona de bien y profesional.

A mi hermana Dianita, gracias por estar conmigo dándome ánimos y apoyándome siempre. A mi pequeña sobrina Valentina por hacerme sonreír cada día y hacer de todos ellos los mejores, los quiero mucho.

A mis abuelitos que han estado siempre pendientes de mí, cuidándome y dándome fortaleza para continuar en mis estudios y en toda mi vida, por la paciencia y enseñanzas de cada día y dándole siempre gracias a Dios por permitirles estar con vida y salud.

Dedico también este proyecto a mi novio, Rolando, compañero inseparable de cada jornada, por la ayuda que me ha brindado ya que ha sido fundamental, has estado conmigo en las buenas y malas, incondicionalmente. Te lo agradezco mucho amor.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN.....	xvii
CAPÍTULO I.....	1
1. Antecedentes	1
1.01. Contexto.....	1
1.02. Justificación.....	2
1.03. Definición del Problema Central (Matriz T).....	5
CAPÍTULO II.....	6
2. Análisis de Involucrados.....	6
2.01. Mapeo de los Involucrados	6
2.02. Matriz de Análisis de Involucración	7
CAPÍTULO III.....	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	11
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.....	19
4.04.03. Medios de Verificación	22
4.04.04 Supuestos.....	26
4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)	29
CAPÍTULO V.....	30
5. Propuesta	31
5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta	31
5.01.01. Marco Teórico.....	32

5.01.01.01. Cd interactivo	32
5.01.01.02. Multimedia	32
5.01.01.03. Hipertexto.....	32
5.01.01.04. Sonido	33
5.01.01.05. Gráficos e iconos.....	33
5.01.01.06. Imágenes estáticas	33
5.01.01.07. Imágenes dinámicas	33
5.01.01.08. Libros o cuentos multimedia.....	34
5.01.01.09. Teoría de las etnias.....	34
5.02. Descripción de la Herramienta.....	37
5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos).....	37
5.02.02. Resultados	37
5.02.02.01. Encuesta	37
5.02.02.01.01. Modelo de encuesta.....	38
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas.....	39
5.02.02.02.01. Modelo de entrevista	49
5.02.02.02.02. Tabulación de entrevista	50
5.03. Formulación del Proceso de Aplicación	52
5.04. Planificación.....	52
5.04.01. Propósito	52
5.04.02. Usuario	52

5.04.03. Herramientas	53
5.04.04. Desarrollo.....	54
5.04.05. Contenido	56
5.04.06. Mapa de Contenidos.....	57
5.05. Diseño de Interfaz	57
5.05.01. Imagen Corporativa.....	57
5.05.02. Colores	60
5.05.03. Tipografía.....	61
5.05.04. Botones.....	61
5.05.05. Personajes.....	63
5.05.06. Retícula	66
5.05.07. Producción.....	67
5.05.08. Programación	69
5.05.09. Navegación.....	71
5.05.10. Servicios.....	71
5.06. Marketing y Difusión	71
5.06.1. Brief publicitario	71
5.06.2. Identificación del grupo objetivo	72
5.06.3. Campaña publicitaria	72
5.06.4. Objetivos comunicacionales.....	73
5.06.5. Estrategia creativa	74

5.06.6. Análisis FODA del Producto	76
5.06.7. Plan de medios	77
5.06.8. Presupuesto de Medios.....	78
5.06.8.1. Presupuesto de Producción	78
5.06.8.2. Presupuesto de Pautaje.....	80
5.06.9. Flow Chart.....	83
5.06.10. Artes Gráficos	84
CAPÍTULO VI	91
6. Aspectos Administrativos	91
6.01. Recursos	91
6.01.01. Técnicos – Tecnológico	91
6.01.02. Humano	93
6.01.03. Económico.....	93
6.02. Presupuesto	93
6.02.01. Gastos Operativos	93
6.02.02 Aplicación del Proyecto	94
6.03. Cronograma.....	95
CAPÍTULO VII.....	96
7. Conclusiones y Recomendaciones	96
7.01. Conclusiones	96
7.02. Recomendaciones.....	97

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	98
-----------------------------------------	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del Centro Educativo Militar “Atahualpa”, 2017.	5
Tabla 2: Análisis de involucrados de la Unidad Educativa Militar Atahualpa, 2017.	7
Tabla 3: Impacto de los objetivos del centro educativo militar "Atahualpa", 2017 .	14
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017	16
Tabla 5: Selección de indicadores.....	19
Tabla 6: Medios de verificación.....	22
Tabla 7: Supuestos	26
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico	29
Tabla 9: Pregunta uno	39
Tabla 10: Pregunta dos.....	40
Tabla 11: Pregunta tres	41
Tabla 12: Pregunta cuatro	42
Tabla 13: Pregunta cinco.....	43
Tabla 14: Pregunta seis	44
Tabla 15: Pregunta siete.....	45
Tabla 16: Pregunta ocho	46
Tabla 17: Pregunta nueve.....	47
Tabla 18: Pregunta diez.....	48
Tabla 19: Flyer Producción.....	78

Tabla 20: Tríptico Producción	78
Tabla 21: Afiche Producción	78
Tabla 22: Fan page Producción.....	79
Tabla 23: Roll Up 80 x 200 Producción	79
Tabla 24: Material P.O.P Producción	80
Tabla 25: Flyer Pautaje	80
Tabla 26: Tríptico Pautaje.....	81
Tabla 27: Afiche Pautaje.....	81
Tabla 28: Fan page Pautaje	81
Tabla 29: Roll Up 80 x 200 Pautaje.....	82
Tabla 30: Material P.O.P Pautaje.....	82
Tabla 31: Flow Chart	83
Tabla 32: Gastos Operativos	93
Tabla 33: Aplicación del Proyecto.....	94
Tabla 34: Cronograma de actividades.....	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de involucrados del Centro Educativo Militar Atahualpa, 2017.....	6
Figura 2: Árbol de Problemas del Centro Educativa Militar Atahualpa, 2017.....	8
Figura 3: Árbol de Objetivos del Centro Educativa Militar Atahualpa, 2017	9
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	10
Figura 5: Localización del Proyecto	12
Figura 6: Diagrama de Estrategias.....	15
Figura 7: Modelo de encuesta.....	38
Figura 8: Pregunta uno.....	39
Figura 9: Pregunta dos	40
Figura 10: Pregunta tres.....	41
Figura 11: Pregunta cuatro.....	42
Figura 12: Pregunta cinco.....	43
Figura 13: Pregunta seis.....	44
Figura 14: Pregunta siete	45
Figura 15: Pregunta ocho.....	46
Figura 16: Pregunta nueve	47
Figura 17: Pregunta diez.....	48
Figura 18: Modelo de entrevista	49
Figura 19: Pantalla de inicio	54
Figura 20: Pantalla de menú principal	54
Figura 21: Pantalla de menú etnia Tsáchilas	54
Figura 22: Pantalla de historia Tsáchila.....	55
Figura 23: Pantalla de vestimenta Tsáchila.....	55
Figura 24: Pantalla de gastronomía Tsáchila.....	55

Figura 25: Pantalla de vivienda Tsáchila.....	56
Figura 26: Pantalla de música Tsáchila	56
Figura 27: Mapa de Contenidos.....	57
Figura 28: Isologo ETNOECUADOR.....	58
Figura 29: Isotipo.....	58
Figura 30: Logotipo	59
Figura 31: Tipografía del logotipo	59
Figura 32: Cromática del logotipo	60
Figura 33: Colores	60
Figura 34: Tipografía.....	61
Figura 35: Botones	62
Figura 36: Personajes hombre y mujer Tsáchila.....	63
Figura 37: Personaje hombre y mujer Shuar	63
Figura 38: Personaje hombre y mujer Otavalo	64
Figura 39: Personaje hombre y mujer Saraguro	64
Figura 40: Personaje hombre y mujer Afroecuatorianos	65
Figura 41: Personaje hombre y mujer Montubio	65
Figura 42: Retícula.....	66
Figura 43: Juego 1	67
Figura 44: Juego 2.....	67
Figura 45: Juego 3.....	68
Figura 46: Juego 4.....	68
Figura 47: Juego 5.....	68
Figura 48: Código 1	69
Figura 49: Código 2.....	69

Figura 50: Código 4	70
Figura 51: Código 5	70
Figura 52: Flyer	84
Figura 53: Tríptico	85
Figura 54: Afiche	86
Figura 55: Fan page	87
Figura 56: Roll up	87
Figura 57: Regla	88
Figura 58: Borrador	88
Figura 59: Sacapuntas	88
Figura 60: Pin	89
Figura 61: Cartuchera	89
Figura 62: Lápiz	90
Figura 63: Llaveros	90

RESUMEN EJECUTIVO

El Presente proyecto: creación de un CD interactivo, educativo para el Centro Educativo Militar Atahualpa, se ha realizado con el objetivo de difundir las etnias ecuatorianas y la riqueza pluricultural que existe en el Ecuador, ya que los niños de la institución desconocen acerca de los orígenes, formas de vida, costumbres de los pueblos ancestrales ecuatorianos.

A nivel social se están perdiendo a través del tiempo las costumbres y tradiciones de los pueblos, siendo reemplazados por modismos extranjeros que vienen a reemplazar la identidad, por este motivo se realizó una exhaustiva investigación en donde se determinaron los puntos clave para recopilar información y desarrollar la propuesta.

Por ende se planteó la creación de un material interactivo multimedia para facilitar el aprendizaje a los estudiantes, una herramienta de enseñanza para los docentes, de esta manera el CD interactivo se convierte un recurso entretenido y dinámico para complementar los métodos tradicionales en la educación, incentivando a los estudiantes a conocer sobre su identidad cultural, la riqueza étnica y la variedad de culturas que el Ecuador posee, de esta manera se obtienen mejores resultados de aprendizaje en los niños.

Palabras clave: Etnia, estudiantes, CD interactivo, herramienta, multimedia.

ABSTRACT

The present project: creation of an interactive and educational CD for the Atahualpa Military Educational Center, it is made with the objective of disseminating the Ecuadorian ethnic groups and the multicultural wealth that exists in Ecuador, since the children of the institution do not know about the origins, ways of life, the customs of the ancestral Ecuadorian people.

At a social level is that they are losing through time the customs and traditions of the people, these are being replaced by foreign customs that come to banish the identity of them, for this reason an exhaustive investigation was carried out where the key points were determined to collect information and develop the proposal.

For that reason it was planned the creation of an interactive and multimedia material to facilitate learning to the students, a teaching tool for teachers, in this way the interactive CD became an entertaining and dynamic resource to complement traditional methods in education, encouraging students to know about their cultural identity, ethnic richness and the variety of cultures that Ecuador has, in the same way, better learning results are obtained in children.

Keywords: Ethnicity, students, interactive CD, tool, multimedia.

INTRODUCCIÓN

“El Ecuador es un país rico en diversidad étnica y cultura, buscando ser más conocidas en profundidad y tomadas como parte de la formación de los estudiantes de nivel primario” (CODENPE, 2005, p. 39). El origen del problema de investigación es el desconocimiento de los niños del Centro Educativo Militar Atahualpa acerca de las etnias ecuatorianas, ya que ellos olvidan el tema, de donde provienen, su localización, tradiciones, música, vestimenta, vivienda, etc. Por falta de interés entre los niños, por parte de las autoridades y docentes en difundir las etnias ecuatorianas como objeto de estudio.

Este es un tema importante y necesario en el aprendizaje de los estudiantes, de esta manera ellos conocen las raíces, la cultura ancestral multiétnica del Ecuador. Entre las diferentes problemáticas que se encontraron, para generar interés en el proyecto e indagar en los intereses de los niños para descubrir las temáticas, colores, preferencias. Así realizar la maquetación del proyecto, buscando material gráfico acorde a sus expectativas, de modo que genere dinamismo en el material multimedia, buscando estrategias para captar el interés. Acceder a las autoridades para plantear el tema, creando el empoderamiento y la colaboración del personal docente y padres de familia.

A nivel social actualmente, las tradiciones del Ecuador se han ido desplazando por corrientes extranjeras que tienden a desplazar las costumbres y tradiciones de los grupos étnicos, reemplazando la cultura de estas sociedades, viéndose en la necesidad de promover y hacer que se conozcan mostrando la variedad cultural étnica, gastronómica, turística ancestral que tienen los grupos para ofrecer. “Las nuevas generaciones se encuentran en total desconocimiento de las

raíces ecuatorianas” (Jiménez, 2014, p.18), porque no existe un material gráfico audiovisual multimedia que destaque la variedad y riqueza cultural de los grupos étnicos ecuatorianos, acercando a los niños a ver a conocer más de cerca la vida diaria de sus habitantes, forma de vestir y su lengua a través del fascinante mundo de la multimedia, para empoderarlos de sus raíces.

Mostrándoles un material de calidad, animaciones que generen atención, estimularlos visual y auditivamente para crear en ellos el interés por aprender y a la vez divertirse con el CD interactivo. En cuanto al diseño y creación de un CD interactivo educativo para difundir las etnias ecuatorianas en el centro educativo militar “Atahualpa” se inició con una investigación la misma que ha permitido conocer a fondo acerca de las etnias ecuatorianas, plasmando el conocimiento adquirido; realizando ilustraciones, trasladando las características de cada etnia a los personajes, dotándoles de una personalidad acorde a la etnia de donde provienen.

Todo esto tomando en cuenta cada rasgo que destaca e identifica a las etnias y lo más sobresaliente de su cultura haciéndolo atractiva e interesantes para el grupo objetivo que se ha planteado, en cuanto a los escenarios acorde a la investigación previa, se ha ilustrado minuciosamente cada detalle relevante, de modo que el estudiante se traslade por medio de la multimedia y forme parte de los distintos pueblos étnicos, e identifique instantáneamente la región a donde cada personaje pertenece.

Otro aspecto importante es la música, ya que es un medio por el cual se conoce parte de la cultura de cada pueblo, relacionándolo así con cada personaje, resaltando diferentes instrumentos tradicionales, permitiendo que los niños

interactúen al mostrar la región de donde proviene y junto a melodías tradicionales que reflejan parte del sentimiento de cada etnia. Se destaca también el dialecto de cada uno de los pueblos y nacionalidades étnicas ecuatorianas para promover el rescate de las diferentes lenguas autóctonas y diferentes grupos étnicos para que el estudiante interactúe, escuche y aprenda colocando audios.

Un aspecto de mucha importancia para definir la personalidad y la esencia de cada personaje es la forma de vestir y accesorios, por ello se ha colocado las diferentes prendas para que los niños vayan colocando acorde a la etnia del personaje. El CD interactivo educativo, es generado única y exclusivamente para los estudiantes de nivel primario del Centro Educativo Militar Atahualpa como recurso de aprendizaje y diversión, una herramienta para el apoyo de los docentes en el área de estudios sociales, realizado previamente con la investigación del grupo objetivo a definirse, en pro de la comunidad el trabajo será entregado a la institución educativa para su uso interno, prohibiendo su reproducción total o parcial para otros fines.

En el presente proyecto podemos observar de forma resumida los siguientes capítulos: En el primer capítulo encontramos los antecedentes, la solución actual y futura para el problema que poseen los niños. En el segundo capítulo encontramos el análisis de involucrados, en el que se colocan todas las personas que van a aportar en el desarrollo del proyecto. El tercer capítulo se encuentra el árbol del problema, en el que se determina las causas y efectos, seguido por el árbol de objetivos en el que se resuelve el problema mencionado con ayuda de fines y medios. En el cuarto capítulo se encuentra el análisis de alternativas, donde se coloca el objetivo general y medios del árbol de objetivos, terminando con la matriz de marco lógico donde se colocarán los indicadores.

En el quinto capítulo se encuentra la propuesta en la que se realiza el proyecto a medida que va avanzando; terminando con el marketing y difusión donde se llevará a conocer mediante publicidad y material P.O.P a los niños para que conozcan sobre las etnias ecuatorianas. En el sexto capítulo se desarrolla los aspectos administrativos y el presupuesto operativo que tendrá el proyecto y el producto, también se detallará las actividades realizadas durante todo el tiempo del proyecto hasta su finalización. Por ultimo en el séptimo capítulo se realiza las conclusiones y recomendación que tendrá el producto para ayudar a mejorar futuros proyectos.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

El mestizaje en Latinoamérica surge a raíz de la conquista española, encabezada por Cristóbal Colón. España al ser una potencia mundial, impuso el derrumbe de la civilización de los pueblos americanos. “Después de haber sido poderosas civilizaciones se vieron sujetos a la voluntad y dominio de sus conquistadores” (Martínez del Río, 1952, p.76).

Conforme esto le sucedía a América, sus habitantes se vieron afectados por una serie de cambios, a partir de la conquista los pueblos indígenas pasaron a formar parte de una población constituida por las mezclas raciales. Los españoles se impusieron sobre las indígenas obligándolas a cohabitar con ellos, algunas veces ellas accedían a procrear hijos de sus conquistadores al considerarlos más fuertes y superiores, resultado de esas relaciones surgió la mezcla racial entre españoles e indígenas, “así se da el inicio del mestizaje en América” (Pericot Luis, 1979, p.15).

Antes de la conquista española en América, en Ecuador existieron civilizaciones conformadas con una estructura social, política y religiosa con un alto nivel en organización y desarrollo cultural. Según Benítez (2014) el choque de culturas produjo el cambio en los modelos culturales, económicos, sociales y

políticos, siendo un factor importante la religión, impuesta a los indígenas por parte de los colonos, al introducir sus creencias y preceptos.

“Reemplazando su cultura andina, la riqueza ancestral que ellos poseían, el desconocimiento de las raíces prehispánicas, ha generado en el pueblo Ecuatoriano la necesidad de reconocerse como blancos” (Benavides J, 1991, p. 102). En cuanto a las costumbres y tradiciones andinas, salen a relucir evidenciando la pluriculturalidad una característica innegable que Ecuador como país posee.

En vista de la necesidad que los niños conozcan sobre la identidad, la pluriculturalidad en el Centro Educativo Militar “Atahualpa” surge la propuesta de creación de un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas, enfocado a niños de educación básica de 6 a 8 años de edad, con el fin de incentivarlos a conocer más sobre sus raíces étnicas y así aprendan de manera entretenida e interactiva.

1.02. Justificación

En la actualidad el uso de recursos multimedia en la educación tiene una importante misión, incentivar el desarrollo de la educación a base del manejo de herramientas tecnológicas como una manera de brindar nuevas alternativas. Si bien el centro educativo Militar Atahualpa presenta formas de enseñanza para el aprendizaje,

cuenta con métodos convencionales de educación, que se han tornado repetitivos y obsoletos para atraer la atención de los niños de 6 a 8 años de edad, la misma no cuenta con herramientas interactivas que promuevan el interés por conocer la identidad de los pueblos ecuatorianos.

“Los niños se encuentran expuestos a estímulos visuales mediante ilustraciones, sonido video englobando toda el área de la multimedia” (Aguilar Marisol, 2012, p. 801). El presente proyecto, se enfoca en dar solución a la falta de recursos multimedia para generar aprendizaje en los niños de una manera dinámica e interactiva mediante la creación de un CD que contenga un lenguaje atractivo. Tanto en la ilustración, así como en la diagramación, el mismo que presentará información acerca de las etnias ecuatorianas.

El aporte a la educación al implantar el proyecto de creación de un CD educativo e interactivo sobre las etnias ecuatorianas es motivarlos para el aprendizaje, reforzar los conocimientos conjuntamente con las asignaturas que reciben, sirviendo como herramienta para complementarlos, ayudándoles a asimilar de mejor manera los contenidos básicos en el área de estudios sociales.

Los beneficiarios directos del proyecto son todos aquellos que están inmersos en el proceso educativo en la institución como son los docentes, ya que tendrán herramientas para impartir de mejor manera los conocimientos, al tener mayor atención de parte de los niños a las clases impartidas, generando interés en los mismos.

Los estudiantes serán también beneficiarios del proyecto directamente porque gracias al contenido que el CD posee, ellos podrán interactuar, aprender y conocer información acerca de datos interesantes, sobre las riquezas culturales de las diferentes etnias que Ecuador posee, “al ser un país multiétnico y pluricultural” (Jijón Caamaño, 1943, p. 203).

El presente proyecto se sustenta en el eje 1 del Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida, 2017–2021 que manifiesta "Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas".

Respaldado en el eje 1 del Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida, 2017 – 2021, p.36 afirma “Enaltecer la identidad de las etnias ecuatorianas, al difundir su riqueza cultural a las nuevas generaciones, evitando así que caigan en el olvido y se conviertan en objeto de estudio”.

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del Centro Educativo Militar “Atahualpa”, 2017

Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Estudiantes desinteresados en conocer sobre las etnias ecuatorianas.	Inexistencia de herramientas multimedia sobre las etnias ecuatorianas en la institución.				Generar un mejor aprendizaje a los estudiantes para que muestran interés en interactuar con herramientas multimedia.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Diferenciar etnias y culturas ecuatorianas.	4	5	1	3	Desconocimiento de la cultura ecuatoriana y el origen de las etnias.
Recopilar información sobre las etnias ecuatorianas.	4	3	2	2	Escasas fuentes de información sobre las etnias y culturas ecuatorianas.
Proponer un plan de difusión para dar a conocer los beneficios de la multimedia en el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	1	2	Estudiantes demuestran bajo interés en conocer los beneficios de la multimedia y el aprendizaje.
Generar interés en los estudiantes a conocer sobre las nuevas tecnologías.	5	5	2	1	Desinterés por parte de los estudiantes por conocer sobre las nuevas tecnologías.
Crear un cd interactivo sobre las etnias ecuatorianas.	5	5	1	1	Desinterés por parte de las autoridades de la institución en implementar el CD interactivo.

En la tabla que antecede encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio. Que nos muestra el impacto actual y a donde va a cambiar una vez que hayamos ejecutado el proyecto.

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

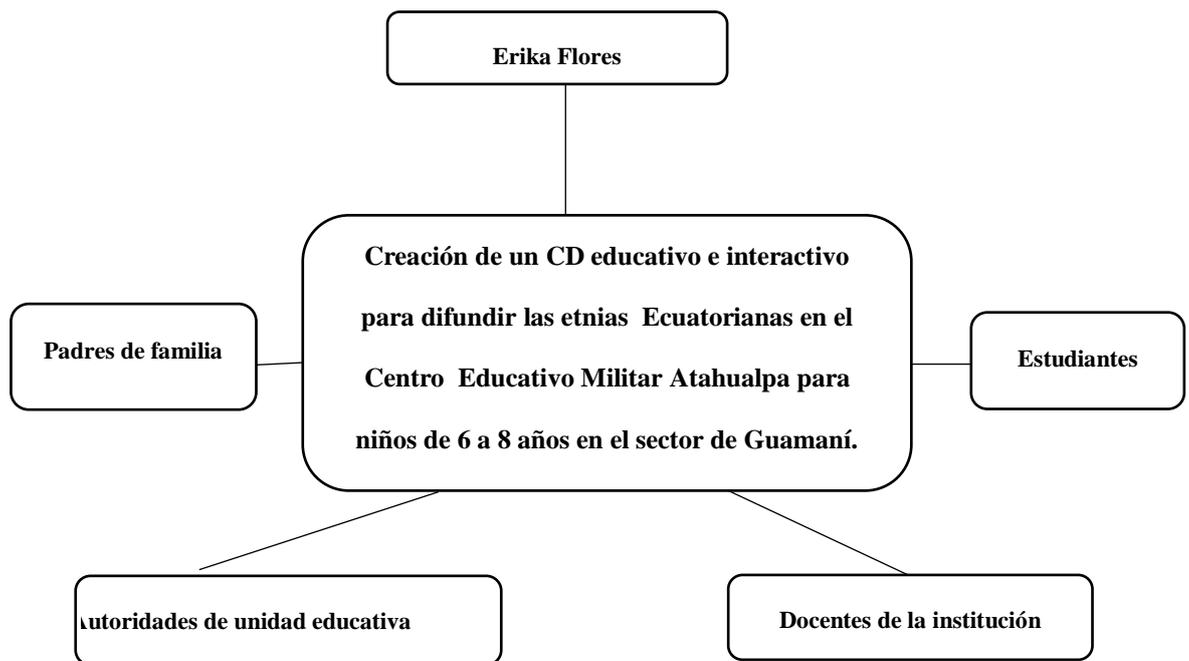


Figura 1: Mapa de involucrados del Centro Educativo Militar Atahualpa, 2017

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de involucrados de la Unidad Educativa Militar Atahualpa, 2017

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Estudiantes	Aprender de una manera creativa y dinámica acerca de las etnias ecuatorianas.	Clases monótonas carentes de dinamismo.	Recursos humanos Capacidades cognitivas Psicomotrices	Tener un recurso que genere interés hacia la asignatura.	Diseño de interfaz demasiado complejo.
Docentes de la institución	Captar la atención de los estudiantes para generar en ellos mejor aprendizaje.	Deficiente atención a clases por parte de los estudiantes.	Recursos humanos Capacidades cognitivas Psicomotrices	Elevar el rendimiento académico en los estudiantes.	Desacuerdo por parte de los docentes en implementar el CD interactivo.
Autoridades de unidad educativa	Elevar la calidad de educación en la institución.	Desconocimiento de las nuevas tecnologías que se pueden implementar en la educación.	Recursos administrativos Materiales Financieros	Posicionamiento de la institución educativa en la calidad de educación.	Desinterés en implementar nuevas herramientas innovadoras que permiten un mejor aprendizaje.
Padres de familia	Generar mayor interés en los hijos en aprender jugando sobre las etnias ecuatorianas.	Escaso interés por parte de los estudiantes por el estudio de la asignatura.	Recursos humanos	Generación de un CD interactivo dinámico, funcional y creativo.	Desinterés en la implementación del CD interactivo en la unidad educativa.
Investigador	Generar interés en los estudiantes de manera creativa en las etnias ecuatorianas.	Desinterés por parte de los estudiantes por el aprendizaje.	Materiales Humanos Financieros Capacidades cognitivas Psicomotrices.	Creación de un CD educativo e interactivo para los estudiantes.	Desinterés de los estudiantes por la creación del CD interactivo educativo.

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

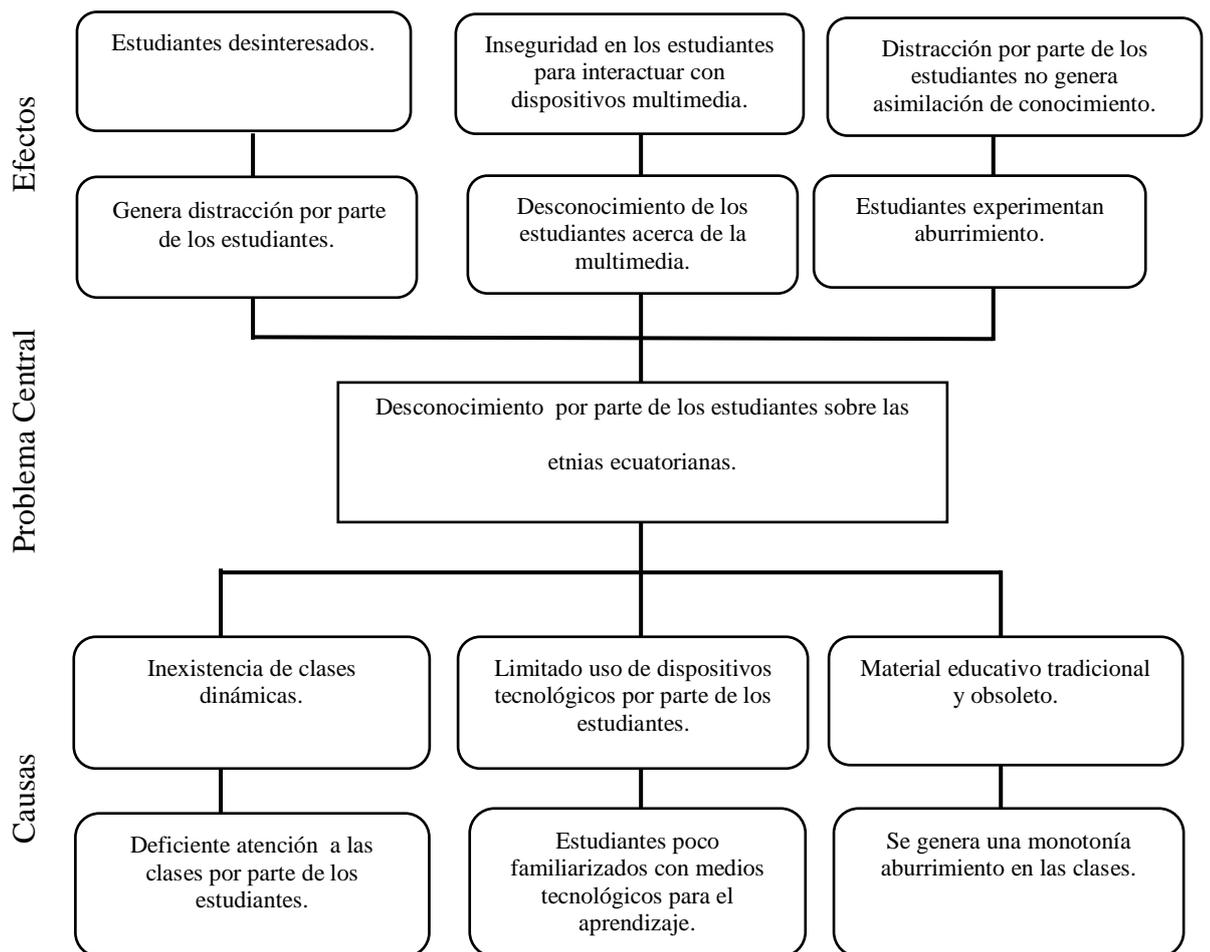


Figura 2: Árbol de Problemas del Centro Educativa Militar Atahualpa, 2017

3.02. Árbol de Objetivos

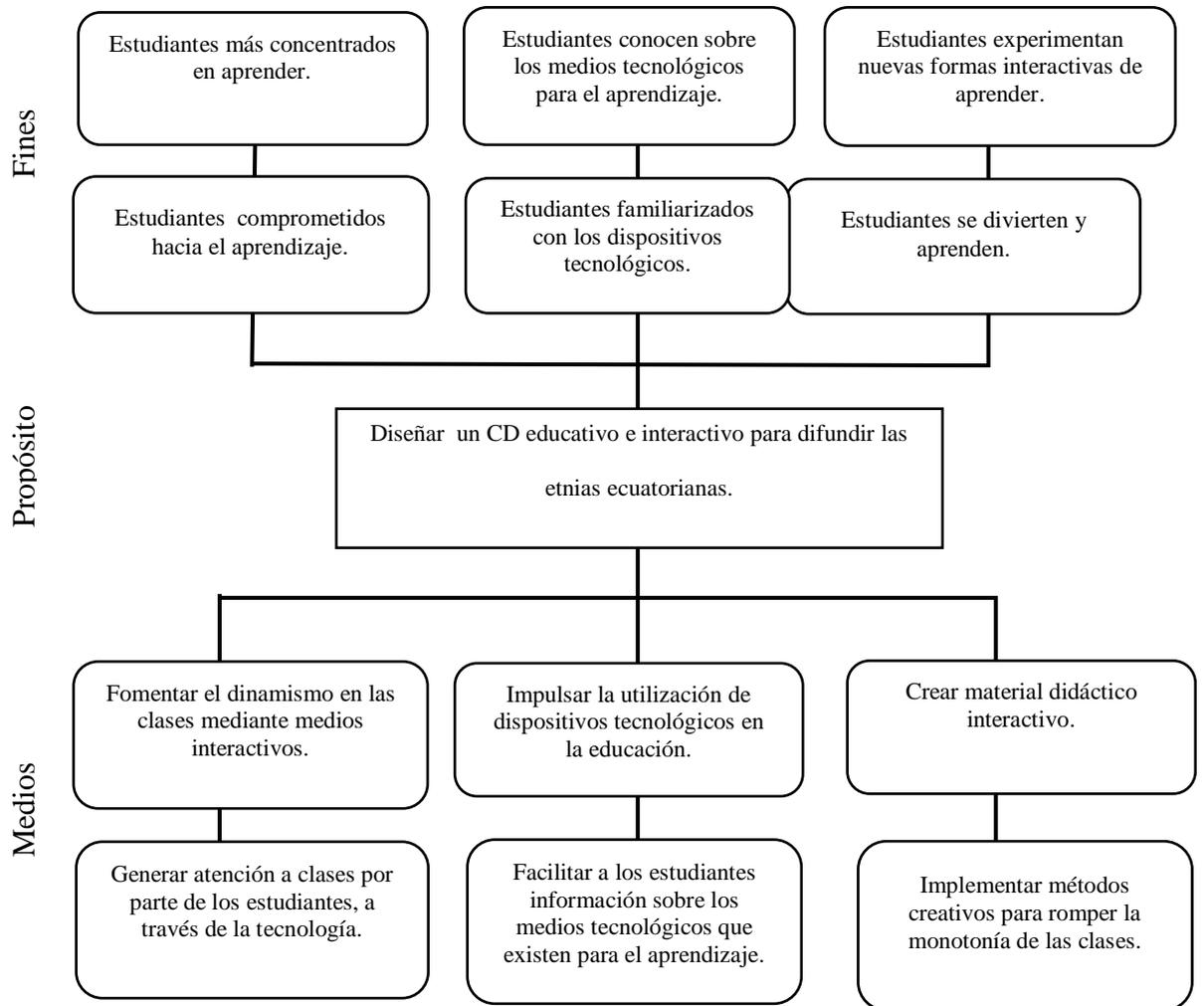


Figura 3: Árbol de Objetivos del Centro Educativa Militar Atahualpa, 2017

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

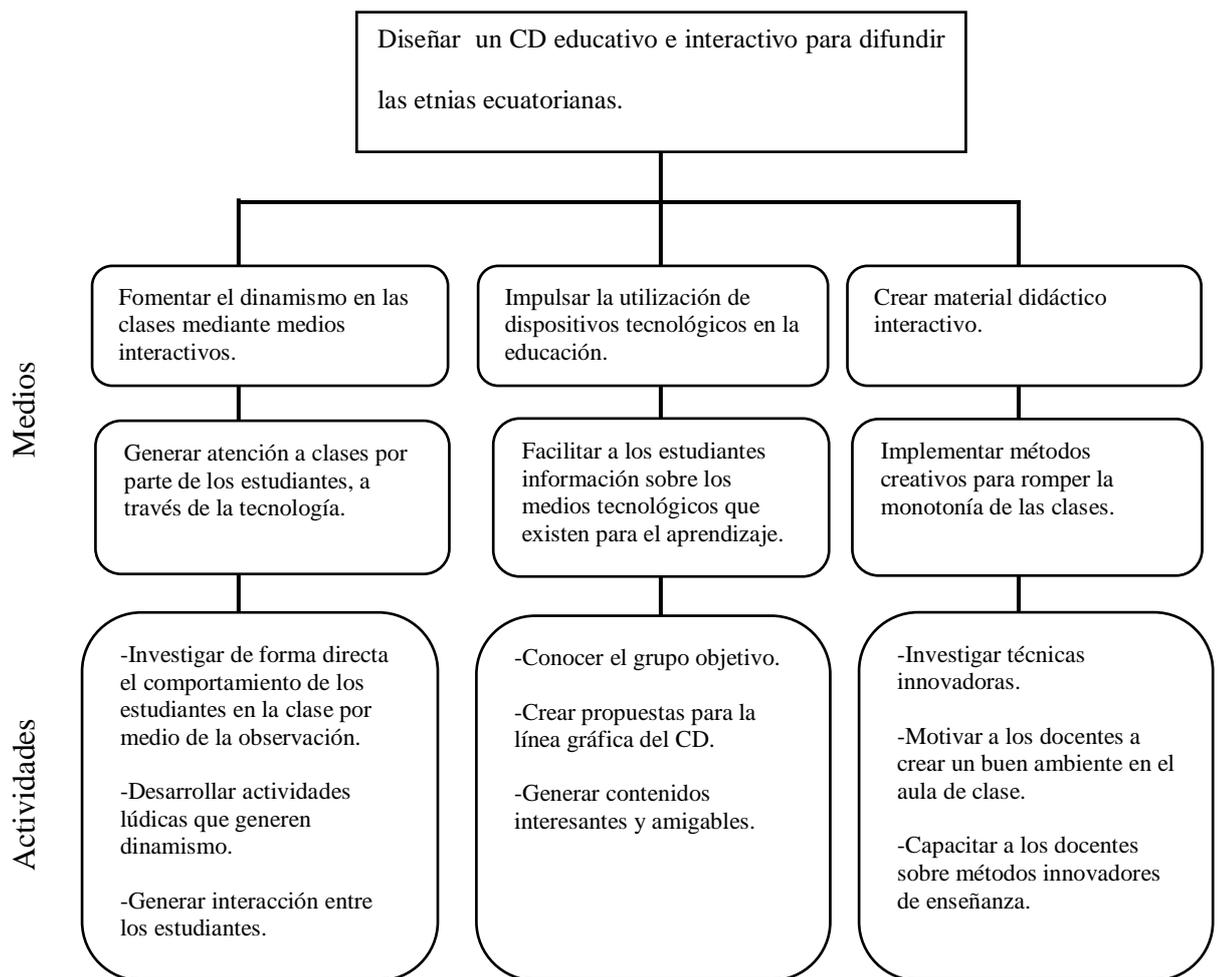


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

4.01.01. Tamaño del Proyecto

El presente proyecto tiene como grupo objetivo, a niños comprendidos entre los 6 y 8 años de edad, género masculino y femenino, ocupación estudiantes de 4to y 5to grado de educación básica, de nivel socioeconómico medio. La selección del grupo objetivo ha sido realizada en base a la investigación de las características de segmentación, edad, género, nivel socioeconómico, localización geográfica, de modo que estos factores determinan a que personas se desea llegar.

En base a la necesidad, no es necesario realizar un muestreo ya que el número de estudiantes es cuantificable por simple observación. En cuanto al alcance total del proyecto es de 55 alumnos, los cuales 29 alumnos pertenecen al 4to grado y 26 alumnos pertenecen al 5to grado de educación básica del centro educativo militar Atahualpa, en el sector de Guamaní.

4.01.02. Localización del Proyecto

El centro educativo militar Atahualpa es una institución de índole privado, con régimen militar, ofrece educación inicial, básica y bachillerato. Se encuentra ubicado en la ciudad de Quito, en el sector sur, barrio Guamaní, calle Patricio Romero S57-316.

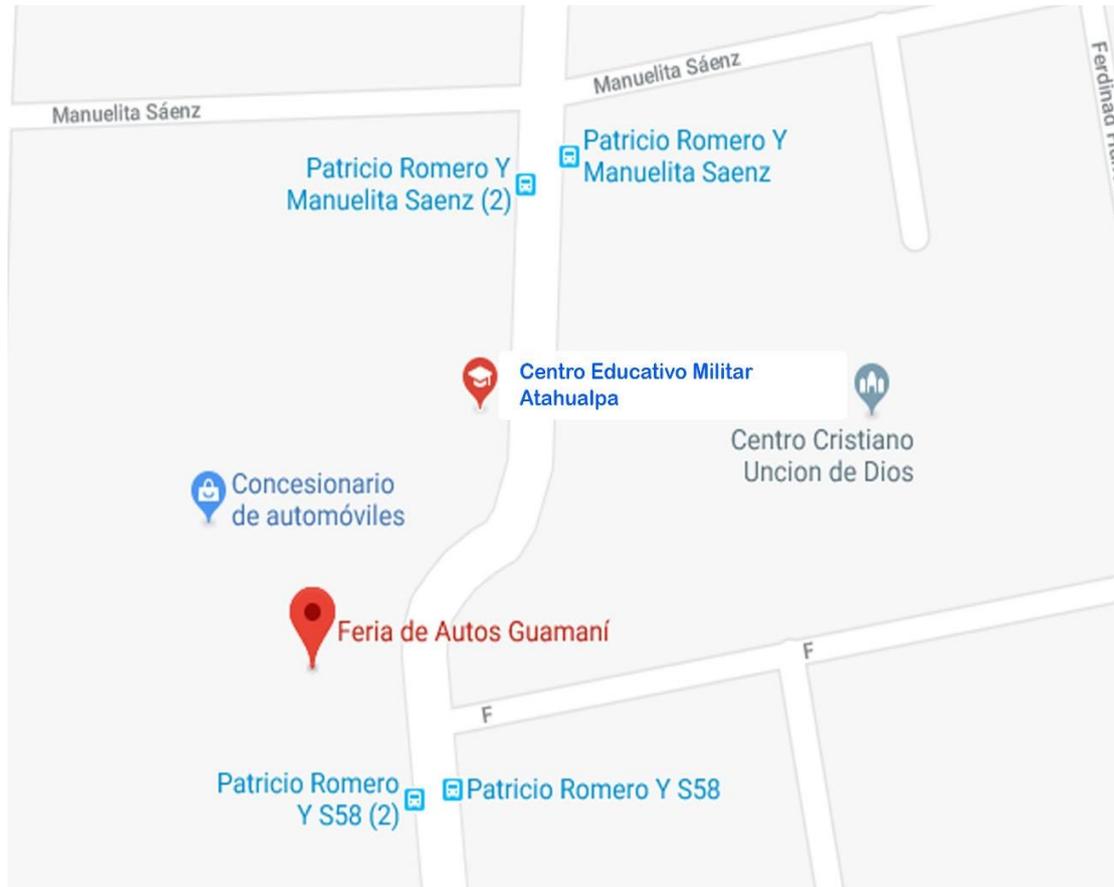


Figura 5: Localización del Proyecto

Fuente: www.googlemaps.com

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental según Sprules R, (2000, p. 73) indica “Debe analizar el ambiente externo para identificar posibles oportunidades, amenazas y su ambiente interno para detectar sus fortalezas y debilidades. Se define como un procedimiento técnico previo a la realización de un proyecto para determinar el impacto positivo o negativo”.

4.01.03.01. Impacto Positivo.

En cuanto al impacto positivo que el proyecto generará, es que su formato es digital, es un software instalable, se elaborara un empaque el cual se de otro uso y no sea desechado, también se optará por publicidad digital, para economizar papel entre otros recursos .

4.01.03.02. Impacto Negativo.

En cuanto al aspecto negativo del proyecto, el plástico del que está hecho el CD como todo desecho electrónico corre el riesgo de ser altamente contaminante en grandes cantidades y ser desechado sin conciencia medioambiental por lo cual se colocará en el empaque advertencias sobre su forma de tratamiento. Otro factor contaminante es la publicidad impresa como flyers, afiches y trípticos, por este motivo se realizarán los artes gráficos estrictamente necesarios en pro de ser amigable con el medio ambiente, minimizando el impacto.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3: Impacto de los objetivos del centro educativo militar "Atahualpa", 2017

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos.	5	4	5	5	4	23	Alta
Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología.	5	5	3	5	4	22	Alta
Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación.	5	4	4	5	4	22	Alta
Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje.	5	5	4	5	4	23	Alta
Crear material didáctico interactivo.	5	5	5	5	4	24	Alta
Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases.	5	5	5	5	4	24	Alta

Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

4.03. Diagrama de Estrategias

Colocamos lo que teníamos en el Análisis de Alternativas

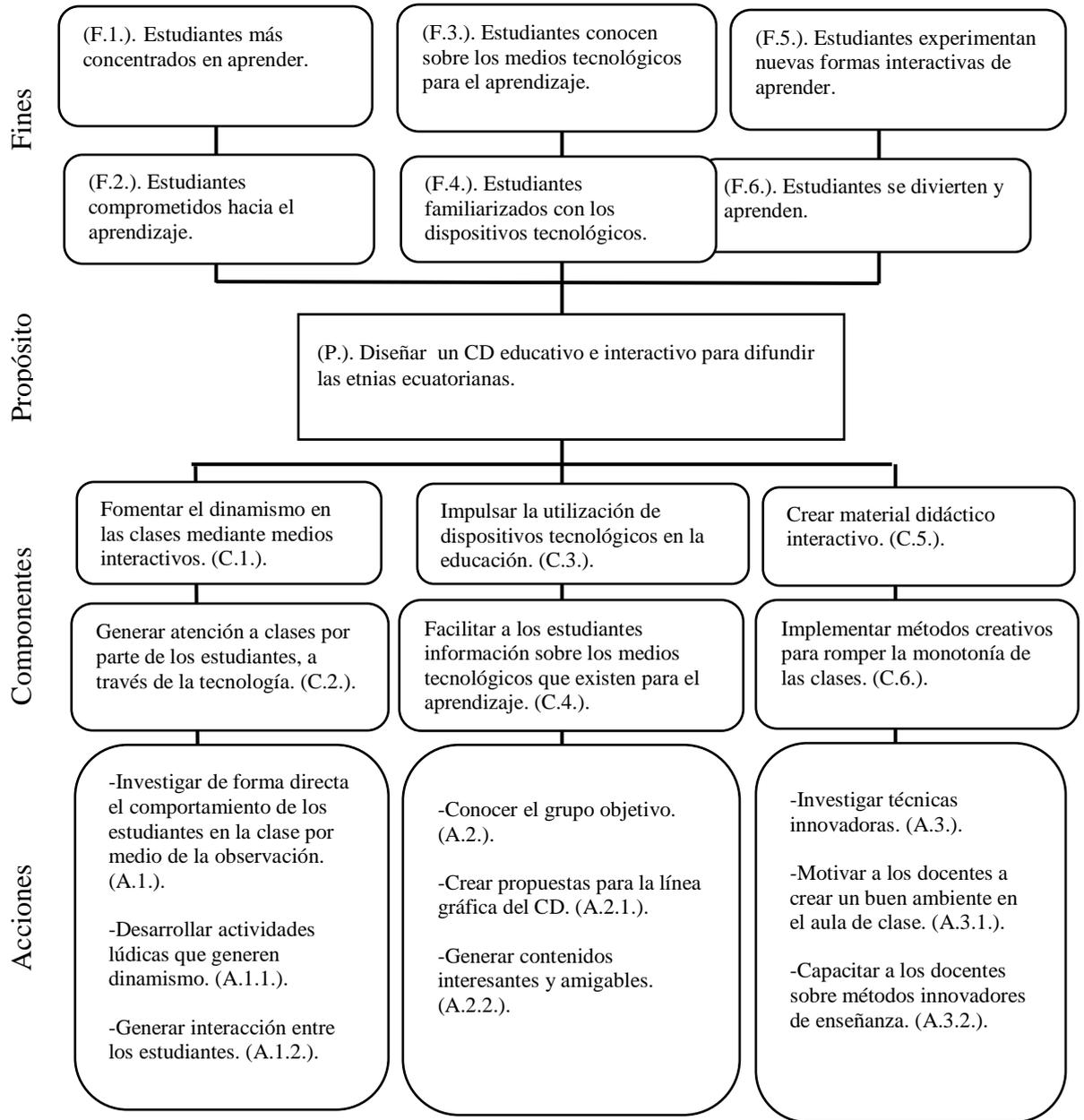


Figura 6: Diagrama de Estrategias

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, 2017

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	Estudiantes más concentrados en aprender. (F.1.).	Mejoran el rendimiento académico. (80%)	44	Excelente	3 meses	Quito	Medio
	Estudiantes comprometidos hacia el aprendizaje. (F.2.).	Elevan el nivel académico. (85%)	46	Excelente	4 meses	Quito	Medio
	Estudiantes conocen sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje. (F.3.).	Estudiantes familiarizados con la tecnología. (88%)	48	Excelente	4 meses	Quito	Medio
	Estudiantes familiarizados con los dispositivos tecnológicos. (F4.).	Manejan de mejor manera los dispositivos tecnológicos. (80%)	44	Excelente	5 meses	Quito	Medio
	Estudiantes experimentan nuevas formas interactivas de aprender. (F5.).	Se eleva el interés por aprender. (90%)	49	Excelente	3 meses	Quito	Medio
	Estudiantes se divierten y aprenden. (F6.).	Se eleva el dinamismo en las clases. (90%)	49	Excelente	2 meses	Quito	Medio
Propósito	Diseñar un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas. (P.1.).	Estudiantes motivados hacia el aprendizaje.	1	Excelente	1 mes	Quito	Medio

CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Componentes	Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos. (C1).	Se eleva la atención de los estudiantes. (90%)	49	Excelente	1 Meses	Quito	Medio
	Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología. (C2).	Estudiantes elevan el interés por asistir a clases. (90%)	49	Excelente	1 meses	Quito	Medio
	Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación. (C3).	Estudiantes más comprometidos en aprender con dispositivos tecnológicos. (80%)	44	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje. (C4.).	Estudiantes informados sobre los medio tecnológicos para el aprendizaje. (100%)	55	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Crear material didáctico interactivo. (C5.).	Mayor concentración en clases.	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases. (C6.).	Se eleva el interés por parte de los estudiantes por aprender. (90%)	49	Excelente	2 meses	Quito	Medio
Actividades	Investigar de forma directa el comportamiento de los estudiantes en la clase por medio de la observación. (A1).	Se conoce las debilidades y fortalezas del grupo.	1	Excelente	3 semanas	Quito	Medio
	Conocer el grupo objetivo. (A2).	Conocimiento del ambiente estudiantil.	1	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Investigar técnicas innovadoras. (A3).	Se capta la atención de los estudiantes.	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio

CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	Desarrollar actividades lúdicas que generen dinamismo (A1.1).	Estudiantes dejan de experimentar aburrimiento. (90%)	49	Excelente	3 meses	Quito	Medio
	Generar interacción entre los estudiantes. (A1.2).	Se eleva la interacción entre los estudiantes. (80%)	44	Excelente	1 día	Quito	Medio
	Crear propuestas para la línea gráfica del CD. (A.2.1.).	Se generan propuestas innovadoras.	1	Excelente	2 semanas	Quito	Medio
	Generar contenidos interesantes y amigables. (A.2.2.).	Facilita el aprendizaje de forma visual.	1	Excelente	3 semanas	Quito	Medio
	Motivar a los docentes a crear un buen ambiente en el aula de clase. (A.3.1.).	Docentes comprometidos con el proyecto. (100%)	55	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Capacitar a los docentes sobre métodos innovadores de enseñanza. (A.3.2.).	Docentes capacitados. (90%)	49	Excelente	3 meses	Quito	Medio

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Estudiantes más concentrados en aprender. (F.1.).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes mejoran el rendimiento académico en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X		X	X	4	Alto
	Estudiantes comprometidos hacia el aprendizaje. (F.2.).	En un lapso de 4 meses, los estudiantes elevan el nivel académico en un 85%, a diferencia que en la actualidad es de un 15%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Estudiantes conocen sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje. (F.3.).	En un lapso de 4 meses, los estudiantes estarán familiarizados con la tecnología en un 88%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Estudiantes familiarizados con los dispositivos tecnológicos. (F4.).	En un lapso de 5 meses, los estudiantes manejarán de mejor manera los dispositivos tecnológicos en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Estudiantes experimentan nuevas formas interactivas de aprender. (F5.).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes elevarán el interés por aprender en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Estudiantes se divierten y aprenden. (F6.).	En un lapso de 2 meses, los estudiantes elevarán el dinamismo en las clases en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	X	X	X	X	X	5	Alto
Propósito	Diseñar un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas. (P.1.).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán motivados hacia el aprendizaje en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Componentes	Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos. (C1).	En un lapso de 1 mes, se elevará la atención de los estudiantes en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología. (C2).	En un lapso de 1 mes, se elevará el interés de los estudiantes por asistir a clases en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación. (C3).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán más comprometidos en aprender con dispositivos tecnológicos en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje. (C4).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán informados sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 5%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Crear material didáctico interactivo. (C5).	En un lapso de 1 semana, los estudiantes conseguirán mayor concentración en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases. (C6).	En un lapso de 2 meses, se elevará el interés por parte de los estudiantes por aprender en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 15%.	X	X	X	X	X	5	Alto
Actividades	Investigar de forma directa el comportamiento de los estudiantes en la clase por medio de la observación. (A1).	En un lapso de 3 semanas, se conocerá las debilidades y fortalezas del grupo en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Desarrollar actividades lúdicas que generen dinamismo (A1.1).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes dejarán de experimentar aburrimiento en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Generar interacción entre los estudiantes. (A1.2).	En un lapso de 1 día, se elevará la interacción entre los estudiantes en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	Conocer el grupo objetivo. (A2).	En un lapso de 1 mes, habrá conocimiento del ambiente estudiantil en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Crear propuestas para la línea gráfica del CD. (A.2.1.).	En un lapso de 2 semanas, se generarán propuestas innovadoras en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Generar contenidos interesantes y amigables. (A.2.2.).	En un lapso de 3 semanas, se facilitará el aprendizaje de forma visual en los estudiantes en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Investigar técnicas innovadoras. (A3).	En un lapso de 1 semana, se captará la atención de los estudiantes en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Motivar a los docentes a crear un buen ambiente en el aula de clase. (A.3.1.).	En un lapso de 1 mes, los docentes se comprometerán con el proyecto en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Capacitar a los docentes sobre métodos innovadores de enseñanza. (A.3.2.).	En un lapso de 3 meses, los docentes serán capacitados en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	X	X	X	X	X	5	Alto

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

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	Estudiantes más concentrados en aprender. (F.1.).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes mejoran el rendimiento académico en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Secundaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Estudiantes comprometidos hacia el aprendizaje. (F.2.).	En un lapso de 4 meses, los estudiantes elevan el nivel académico en un 85%, a diferencia que en la actualidad es de un 15%.	Primaria	Observación	Cuantitativo	4 meses	Investigador
	Estudiantes conocen sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje. (F.3.).	En un lapso de 4 meses, los estudiantes estarán familiarizados con la tecnología en un 88%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	4 meses	Investigador
	Estudiantes familiarizados con los dispositivos tecnológicos. (F4.).	En un lapso de 5 meses, los estudiantes manejarán de mejor manera los dispositivos tecnológicos en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Observación	Cualitativo	5 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	Estudiantes experimentan nuevas formas interactivas de aprender. (F5.).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes elevarán el interés por aprender en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Estudiantes se divierten y aprenden. (F6.).	En un lapso de 2 meses, los estudiantes elevarán el dinamismo en las clases en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	Primaria	Observación	Cualitativo	2 meses	Investigador
Propósito	Diseñar un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas. (P.1.).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán motivados hacia el aprendizaje.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 mes	Investigador
Componentes	Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos. (C1).	En un lapso de 1 mes, se elevará la atención de los estudiantes en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 mes	Investigador
	Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología. (C2).	En un lapso de 1 mes, se elevará el interés de los estudiantes por asistir a clases en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	1 mes	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Componentes	Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación. (C3).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán más comprometidos en aprender con dispositivos tecnológicos en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	1 mes	Investigador
	Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje. (C4.).	En un lapso de 1 mes, los estudiantes estarán informados sobre los medio tecnológicos para el aprendizaje en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 5%.	Primaria	Análisis de documentos	cualitativo	1 mes	Investigador
	Crear material didáctico interactivo. (C5.).	En un lapso de 1 semana, los estudiantes conseguirán mayor concentración.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	1 semana	Investigador
	Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases. (C6.).	En un lapso de 2 meses, se elevará el interés por parte de los estudiantes por aprender en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 15%.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	2 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Actividades	Investigar de forma directa el comportamiento de los estudiantes en la clase por medio de la observación. (A1).	En un lapso de 3 semanas, se conocerá las debilidades y fortalezas del grupo.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	3 semanas	Investigador
	Desarrollar actividades lúdicas que generen dinamismo. (A1.1).	En un lapso de 3 meses, los estudiantes dejarán de experimentar aburrimiento en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 10%.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	3 meses	Investigador
	Generar interacción entre los estudiantes. (A1.2).	En un lapso de 1 día, se elevará la interacción entre los estudiantes en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Análisis de documentos.	cualitativo	1 Día	Investigador
	Conocer el grupo objetivo. (A2).	En un lapso de 1 mes, habrá conocimiento del ambiente estudiantil.	Primaria	Encuesta	cuantitativo	1 mes	Investigador
	Crear propuestas para la línea gráfica del CD. (A.2.1.).	En un lapso de 2 semanas, se generarán propuestas innovadoras.	Primaria	Análisis de documentos.	cualitativo	2 Semanas	Investigador
	Generar contenidos interesantes y amigables. (A.2.2.).	En un lapso de 3 semanas, se facilitará el aprendizaje de forma visual en los estudiantes en un 80%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Análisis de documentos.	cualitativo	3 Semanas	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Actividades	Investigar técnicas innovadoras. (A3).	En un lapso de 1 semana, se captará la atención de los estudiantes.	Primaria	Observación	Cualitativo	1 Semana	Investigador
	Motivar a los docentes a crear un buen ambiente en el aula de clase. (A.3.1.).	En un lapso de 1 mes, los docentes se comprometerán con el proyecto en un 100%, a diferencia que en la actualidad es de un 0%.	Primaria	Entrevista	cualitativo	1 mes	Investigador
	Capacitar a los docentes sobre métodos innovadores de enseñanza. (A.3.2.).	En un lapso de 3 meses, los docentes serán capacitados en un 90%, a diferencia que en la actualidad es de un 20%.	Primaria	Análisis de documentos	cualitativo	3 meses	Investigador

4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Estudiantes más concentrados en aprender. (F.1.).	Desinterés por parte de los estudiantes.			X		
	Estudiantes comprometidos hacia el aprendizaje. (F.2.).	Monotonía en las clases.			X		
	Estudiantes conocen sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje. (F.3.).	Desinformación sobre los medios tecnológicos.	X		X		
	Estudiantes familiarizados con los dispositivos tecnológicos. (F4.).	Desconocimiento de las tecnologías.	X		X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Estudiantes experimentan nuevas formas interactivas de aprender. (F5.).	Estudiantes experimentan aburrimiento.			X		
	Estudiantes se divierten y aprenden. (F6.).	Escasos dispositivos tecnológicos en la institución.	X		X		
Propósito	Diseñar un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas. (P.1.).	Desinterés por parte de los estudiantes acerca de las etnias ecuatorianas.			X		
Componentes	Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos. (C1).	Personal docente reacio a dictar clases dinámicas.			X		
	Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología. (C2).	Generación de distracciones externas a clase.			X		
	Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación. (C3).	Desconocimiento sobre el manejo de dispositivos tecnológicos.	X		X		
	Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje. (C4.).	Inexistencia de información sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje.			X		
	Crear material didáctico interactivo. (C5.).	Desaprobación por parte de las autoridades.			X		X
	Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases. (C6.).	Docentes imponen métodos tradicionales de educación.			X		X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Actividades	Investigar de forma directa el comportamiento de los estudiantes en la clase por medio de la observación. (A1).	Políticas de la institución que no permitan la observación al investigador.		X	X		X
	Desarrollar actividades lúdicas que generen dinamismo (A1.1).	Escaso apoyo de los estudiantes, para desarrollar actividades lúdicas.			X		
	Generar interacción entre los estudiantes. (A1.2).	Nula colaboración por parte de los estudiantes a integrarse.			X		
	Conocer el grupo objetivo. (A2).	Inexistencia de herramientas de recolección de información.			X		
	Crear propuestas para la línea gráfica del CD. (A.2.1.).	Propuestas no generen atención.			X		
	Generar contenidos interesantes y amigables. (A.2.2.).	Inexistencia de información para generar contenidos.			X		
	Investigar técnicas innovadoras. (A3).	Escasa atención por parte de los estudiantes.			X		
	Motivar a los docentes a crear un buen ambiente en el aula de clase. (A.3.1.).	Escaso interés por parte de los Docentes.			X		
	Capacitar a los docentes sobre métodos innovadores de enseñanza. (A.3.2.).	Nula predisposición por parte de los docentes en capacitarse.			X		

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	Estudiantes más concentrados en aprender. (F.1.).	Mejoran el rendimiento académico. (80%)	Primaria Observación Simple verificación	Desinterés por parte de los estudiantes.
	Estudiantes comprometidos hacia el aprendizaje. (F.2.).	Elevan el nivel académico. (85%)	Primaria Observación Simple verificación	Monotonía en las clases.
	Estudiantes conocen sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje. (F.3.).	Estudiantes familiarizados con la tecnología. (88%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desinformación sobre los medios tecnológicos.
	Estudiantes familiarizados con los dispositivos tecnológicos. (F4.).	Manejan de mejor manera los dispositivos tecnológicos. (80%)	Primaria Observación Simple verificación	Desconocimiento de las tecnologías.
	Estudiantes experimentan nuevas formas interactivas de aprender. (F5.).	Se eleva el interés por aprender. (90%)	Primaria Observación Simple verificación	Estudiantes experimentan aburrimiento.
	Estudiantes se divierten y aprenden. (F6.).	Se eleva el dinamismo en las clases. (90%)	Primaria Observación Simple verificación	Escasos dispositivos tecnológicos en la institución.
Propósito	Diseñar un CD educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas. (P.1.).	Estudiantes motivados hacia el aprendizaje.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desinterés por parte de los estudiantes acerca de las etnias ecuatorianas.
Componentes	Fomentar el dinamismo en las clases mediante medios interactivos. (C1).	Se eleva la atención de los estudiantes. (90%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Personal docente reacio a dictar clases dinámicas.
	Generar atención a clases por parte de los estudiantes, a través de la tecnología. (C2).	Estudiantes elevan el interés por asistir a clases. (90 %)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Generación de distracciones externas a clase.
	Impulsar la utilización de dispositivos tecnológicos en la educación. (C3).	Estudiantes más comprometidos en aprender con dispositivos tecnológicos. (80%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desconocimiento sobre el manejo de dispositivos tecnológicos.
	Facilitar a los estudiantes información sobre los medios tecnológicos que existen para el aprendizaje. (C4.).	Estudiantes informados sobre los medio tecnológicos para el aprendizaje. (100%)	Primaria Observación Simple verificación	Inexistencia de información sobre los medios tecnológicos para el aprendizaje.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Componentes	Crear material didáctico interactivo. (C5.).	Mayor concentración en clases.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desaprobación por parte de las autoridades.
	Implementar métodos creativos para romper la monotonía de las clases. (C6.).	Se eleva el interés por parte de los estudiantes por aprender. (90%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Docentes imponen métodos tradicionales de educación.
Actividades	Investigar de forma directa el comportamiento de los estudiantes en la clase por medio de la observación. (A1).	Se conoce las debilidades y fortalezas del grupo.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Políticas de la institución que no permitan la observación al investigador.
	Desarrollar actividades lúdicas que generen dinamismo (A1.1).	Estudiantes dejan de experimentar aburrimiento. (90%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Escaso apoyo de los estudiantes, para desarrollar actividades lúdicas.
	Generar interacción entre los estudiantes. (A1.2).	Se eleva la interacción entre los estudiantes. (80%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Nula colaboración por parte de los estudiantes a integrarse.
	Conocer el grupo objetivo. (A2).	Conocimiento del ambiente estudiantil.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Inexistencia de herramientas de recolección de información.
	Crear propuestas para la línea gráfica del CD. (A.2.1.).	Se generan 2 propuestas innovadoras.	Primaria Observación Simple verificación	Propuestas no generen atención.
	Generar contenidos interesantes y amigables. (A.2.2.).	Facilita el aprendizaje de forma visual. (80%)	Primaria Observación Simple verificación	Inexistencia de información para generar contenidos.
	Investigar técnicas innovadoras. (A3).	Se capta la atención de los estudiantes.	Primaria Observación Simple verificación	Escasa atención por parte de los estudiantes.
	Motivar a los docentes a crear un buen ambiente en el aula de clase. (A.3.1.).	Docentes comprometidos con el proyecto. (100%)	Primaria Entrevista Cuantitativo	Escaso interés por parte de los Docentes.
	Capacitar a los docentes sobre métodos innovadores de enseñanza. (A.3.2.).	Docentes capacitados. (100%)	Primaria Observación Simple verificación	Nula predisposición por parte de los docentes en capacitarse.

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

Multimedia se define como un conjunto de diversos medios que engloban imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de la información valiéndose de medios digitales, se remonta a los años 90 la cual se relaciona con la informática las telecomunicaciones, según Fred Hoffstetter (1994) la multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

También la multimedia digital “es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente” (Orihuela J, 1999, p. 16). *Flash* es un programa que permite desarrollar animaciones, objetos multimedia, fabricado originalmente por la empresa Macromedia, el mismo que funciona con un lenguaje a base de código llamado *Action Script*, que permite generar acciones.

Para el presente proyecto se utilizó el software *Flash* en su versión CS6, en base a ilustraciones vectoriales maquetadas en *Adobe Ilustrador CS6*, para crear el CD interactivo educativo que permita aprender sobre las etnias ecuatorianas a los estudiantes del Centro Educativo Militar Atahualpa.

5.01.01. Marco Teórico

5.01.01.01. Cd interactivo

Es un dispositivo de almacenamiento que contiene información, texto, sonidos e imágenes sobre un determinado tema, en el cual el software que está contenido en el mismo permite la interacción entre el usuario y el pc.

5.01.01.02. Multimedia

Engloba, imagen, texto y sonido, como forma de transmitir la información. Las aplicaciones multimedia generalmente se encuentran almacenados en CD ROM o en páginas web.

5.01.01.03. Hipertexto

“Se refiere a un sistema no lineal de buscar y conseguir información basado en enlaces asociativos entre documentos. La *Word Wide Web* utiliza el protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP) para enlazar páginas web y archivos multimedia” (Ted Nelson, 1965, p. 45).

La utilización del código, lenguaje de programación, en este caso *Action Script* se determina por la funcionalidad de las acciones del mismo, estimulando los sentidos tanto auditivo como visual, generando acciones que facilitan el aprendizaje, adaptándose a las capacidades y características de los estudiantes, incrementando la asimilación y comprensión.

5.01.01.04. Sonido

El sonido es un factor importante en el proceso multimedia, el objetivo es captar la atención por medio de efectos sonoros estimulando la memoria auditiva facilitando la comprensión y retención.

5.01.01.05. Gráficos e iconos

“El lenguaje visual gráfico o iconográfico implica habitualmente abstracción aun cuando se plantee en términos de hiperrealismo. Siempre un lenguaje icónico tiende a la abstracción por ser un modo de expresión que busca la realidad en los códigos universales” (Martínez Rodrigo, 1997, p. 23). Mediante los gráficos e iconos se representan palabras conceptos e ideas ya sea por medio de imágenes, gráficos vectoriales, para transmitir un concepto o idea.

5.01.01.06. Imágenes estáticas

Según Rodríguez Diéguez (1996) la imagen puede realizar seis funciones distintas: representación, alusión, enunciativa, atribución, canalización de experiencias y operación. Las imágenes ilustradas tienen el objeto de transmitir una idea conceptual con el objeto de facilitar la comprensión y asimilar la información de manera eficaz.

5.01.01.07. Imágenes dinámicas

Las transiciones e imágenes en movimiento suelen transmitir secuencialmente la información o idea que se pretende difundir a base de ilustraciones, videos o animaciones.

5.01.01.08. Libros o cuentos multimedia

Son bastante similares a los libros convencionales mantienen una estructura lineal, pero a diferencia de los interactivos permiten la interacción bidireccional mediante sonido, animación o video.

5.01.01.09. Teoría de las etnias

Etnia: Es un grupo o una comunidad que comparten la misma cultura, idioma y tradiciones, para que puedan sentirse identificados dentro del pueblo al que pertenecen.

En el presente proyecto se podrá apreciar las siguientes etnias:

- **Etnia Tsáchilas:** Conocido como colorados. Se ubica en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. La vestimenta tradicional es la tunan, el mampetsamp. Su vivienda es la cumbreira o yaburé, cubierto de hoja o shapangas que se sustenta a las soleras, las paredes se forman con tablas de madera o caña guadua partida. Su música es la marimba uno de los instrumentos principales y está hecha de maderas de bambú y chonta.

- **Etnia Shuar:** Está ubicado entre las cuencas del río Pastaza, Napo, Zamora y parte de los tributarios del Morona de los cuales se encuentran en Ecuador.

Su idioma es el Shuar-Chicham. La vestimenta de la mujer es el “karachi” y el hombre vestía una falda llamada “itip”. La comida típica se prepara con carne de animales silvestres y peces; que va siempre acompañado de diferentes tipos de chicha de Yuca. Su vivienda es de forma elíptica, en el que se encuentran dos zonas

restrictivas; el “ekent”, área familiar y el “Tankamash”, área social. Esta etnia tiene sus propios bailes, sus cantos e instrumentos musicales, tambor, flauta, cascabel y música.

- **Etnia Otavalo:** El nombre Otavalo, significa “Gran Manta que cobija a todos”. Su idioma es el Kichwa otavaleño y el español.

La vestimenta de las mujeres: visten anacos de gamuza largos hasta el tobillo, blusa de mangas largas, en la cabeza llevan una tela que cubre el cabello y en los pies alpargatas. En los varones: pantalón y camisa blanca, poncho de paño azul, sombrero de paño, y alpargatas blancas. En su gastronomía encontramos las tortillas de papa, la carne colorada, fritada y las empanadas; acompañados casi siempre de chicha y amor.

Las viviendas son de adobe, con tejados empinados, y aberturas en las paredes. El folklor de Otavalo es variado y riquísimo.

- **Etnia Saraguro:** El nombre está estrechamente ligado al maíz y reafirma la importancia económica, social y simbólica que este tiene en la vida del pueblo. El idioma de esta etnia es el kichwa. El hombre y la mujer usan sombrero; el hombre poncho y pantalón ancho, las mujeres pollera, bayeta o chalina agarrada por un tupu de plata y en su cuello un vistoso collar elaborado en chaquira.

Entre su comida típica están la sopa de chuchuga, sopa de quinua, caldo, cuy asado con papas, tamales y humitas acompañado con la bebida de chicha de jora. La casa se construye con adobe por lo general el piso es de tierra y el techo de paja. En la

actualidad la paja se reemplaza por tejas o zinc. Existen grupos folklóricos que están haciendo posible la trama maravillosa del artista indio.

- **Etnia Afro Ecuatoriano:** Gran parte de su población se ha distribuido en la provincia de Esmeraldas y en el valle del Chota. La mujer utiliza faldones amplios, encarrujados en la cintura y largos hasta el talón, con blusa hasta el ombligo. En cambio el hombre utiliza pantalones de tela remangados hasta la rodilla y una camisa colorida o blanca. .Su comida se destaca por la utilización del coco en todos sus platos, también ceviches, sopas marineras, entre otros.

Es la típica de la costa, hecha de pambil, caña guadua y techos de palma. Están construidas a uno o dos metros sobre el piso. La música bomba, la expresión musical más tradicional y característica, es interpretada normalmente por un trío o un cuarteto: una bomba, dos guitarras y, en ocasiones, maracas.

- **Etnia Montubios:** Mezcla de raza negra, india y blanca y provienen del monte. Están ubicados en las provincias del Guayas, Pichincha, El Oro, Los Ríos y Manabí.

El hombre utiliza camisa blanca liviana, pantalón corto generalmente blanco.

También utilizan sombrero de paja toquilla, utiliza botas de caucho largas y su machete. La mujer utiliza falda colores, blusa hasta el ombligo y anda descalza. En su gastronomía se destacan el plátano, yuca y el pescado.

El tipo de vivienda está hecha sobre pilotes de madera, las paredes hechas de caña guadua y el techo de palma. Entre la música se encuentra la jota montubia, el galope

montubio y el amorfino, no solo como manifestación literaria, sino como expresión musical. El amorfino se baila.

5.02. Descripción de la Herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

Población: para la realización de la encuesta se usó el marco de la muestra que fue de 55 alumnos y entrevista a 2 profesores para dar apoyo sobre lo que ellos piensan del proyecto a realizarse.

Entorno: El estudio se realizó en el centro educativo Militar Atahualpa.

Análisis estadístico: Los métodos estadísticos que se ha utilizado son la encuesta y la entrevista, ya que estas herramientas nos permiten saber de manera más amplia las preferencias, actitudes y opiniones del grupo objetivo.

5.02.02. Resultados

5.02.02.01. Encuesta

La encuesta es una herramienta investigativa que va dirigida a la muestra de una población, con el objetivo de recolectar datos sobre las opiniones de las mismas en relación al tema de investigación que se va a realizar.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta

ENCUESTA

Marque con una X la respuesta que usted considere adecuada.

1.- ¿Conoces sobre las etnias ecuatorianas?

SI

NO

2.- ¿Te resulta complicado aprender sobre las etnias ecuatorianas?

SI

NO

3.- ¿Utilizas seguido el computador para tu aprendizaje en las clases?

SI

NO

4.- ¿Tus profesores utilizan algún método interactivo para enseñar en las clases?

SI

NO

5.- ¿Alguna vez has utilizado un método interactivo para el aprendizaje de las etnias ecuatorianas?

SI

NO

6.- ¿Sabes que es un CD interactivo?

SI

NO

7.- ¿Te gustaría aprender sobre las etnias ecuatorianas mediante un CD interactivo?

SI

NO

8.- ¿Consideras que un CD interactivo es útil para tu aprendizaje?

SI

NO

9.- ¿Consideras que un CD interactivo es innovador para aprender sobre las etnias ecuatorianas?

SI

NO

10.- ¿Te agradecería que implementemos un CD interactivo para que aprendas sobre las etnias ecuatorianas?

SI

NO

Figura 7: Modelo de encuesta

Elaborado por: Erika Flores

5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas

1.- ¿Conoces sobre las etnias ecuatorianas?

Tabla 9: Pregunta uno

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	17	31
No	38	69
Total	55	100

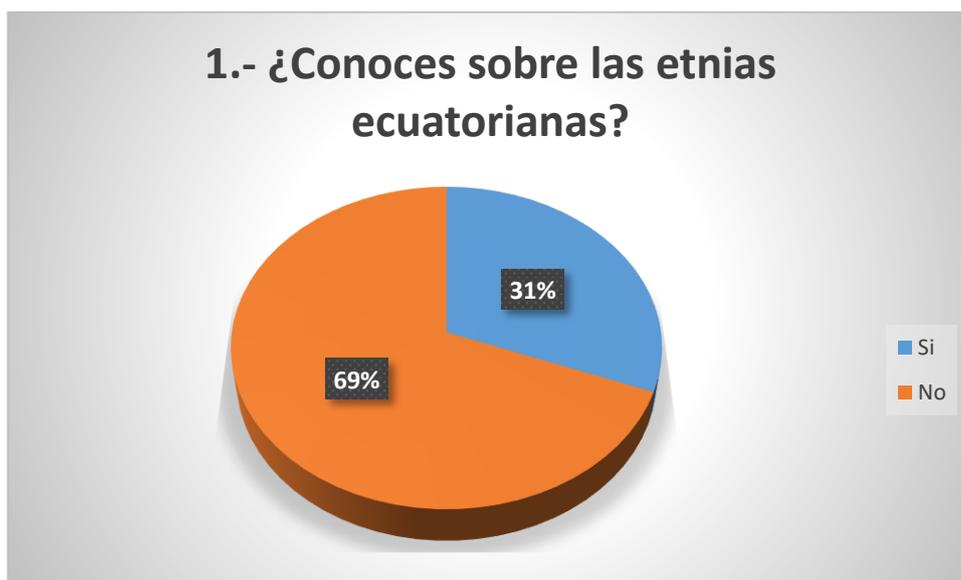


Figura 8: Pregunta uno

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 69% de los estudiantes encuestados no conoce sobre las etnias ecuatorianas, una amplia cantidad, mientras que sólo el 31% de este grupo conoce sobre este tema.

2.- ¿Te resulta complicado aprender sobre las etnias ecuatorianas?

Tabla 10: Pregunta dos

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	34	62
No	21	38
Total	55	100

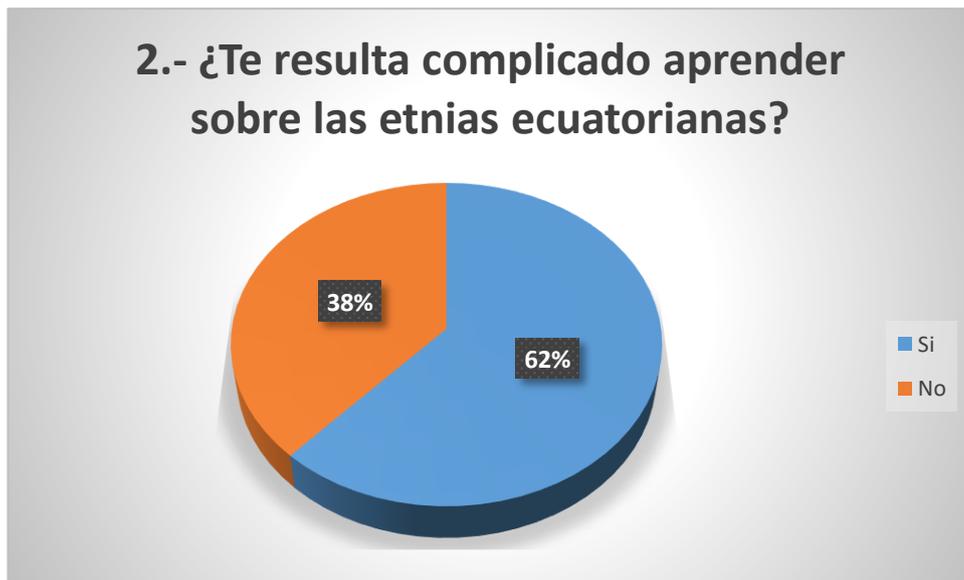


Figura 9: Pregunta dos

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 62% de los estudiantes encuestados les resulta complicado aprender sobre las etnias ecuatorianas, mientras que sólo el 38% de este grupo que no les resulta complicado aprender sobre este tema.

3.- ¿Utilizas seguido el computador para tu aprendizaje en las clases?

Tabla 11: Pregunta tres

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	13	24
No	42	76
Total	55	100

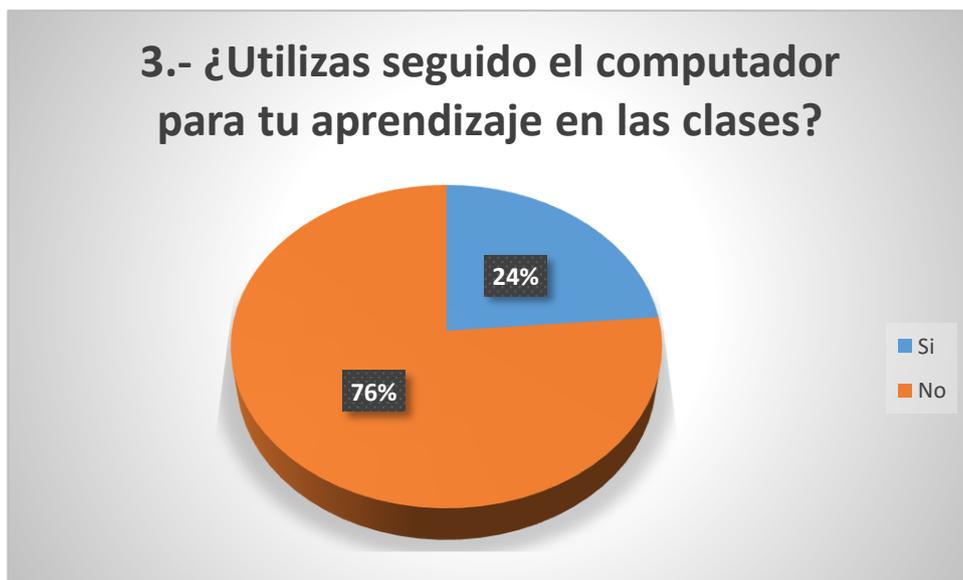


Figura 10: Pregunta tres

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 76% de los estudiantes encuestados no utilizan seguido el computador para el aprendizaje de las clases, una amplia cantidad mientras que sólo el 24% de este grupo utiliza el computador para el aprendizaje en sus clases.

4.- ¿Tus profesores utilizan algún método interactivo para enseñar en las clases?

Tabla 12: Pregunta cuatro

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	9	16
No	46	84
Total	55	100



Figura 11: Pregunta cuatro

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 84% de los profesores no utilizan ningún método interactivo para enseñar en las clases, mientras que sólo el 16% de los profesores si lo utiliza.

5.- ¿Alguna vez has utilizado un método interactivo para el aprendizaje de las etnias ecuatorianas?

Tabla 13: Pregunta cinco

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	6	11
No	49	89
Total	55	100

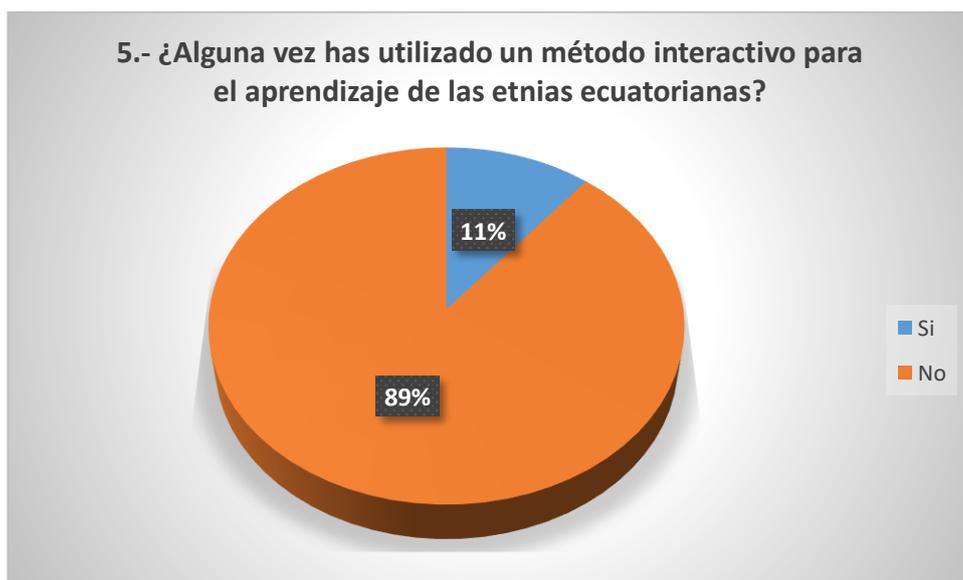


Figura 12: Pregunta cinco

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 89% de los estudiantes encuestados no han utilizado un método interactivo para aprender sobre las etnias ecuatorianas, una amplia cantidad, mientras que sólo el 11% de este grupo si utiliza métodos interactivos para aprender de este tema.

6.- ¿Sabes que es un CD interactivo?

Tabla 14: Pregunta seis

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	13	24
No	42	76
Total	55	100

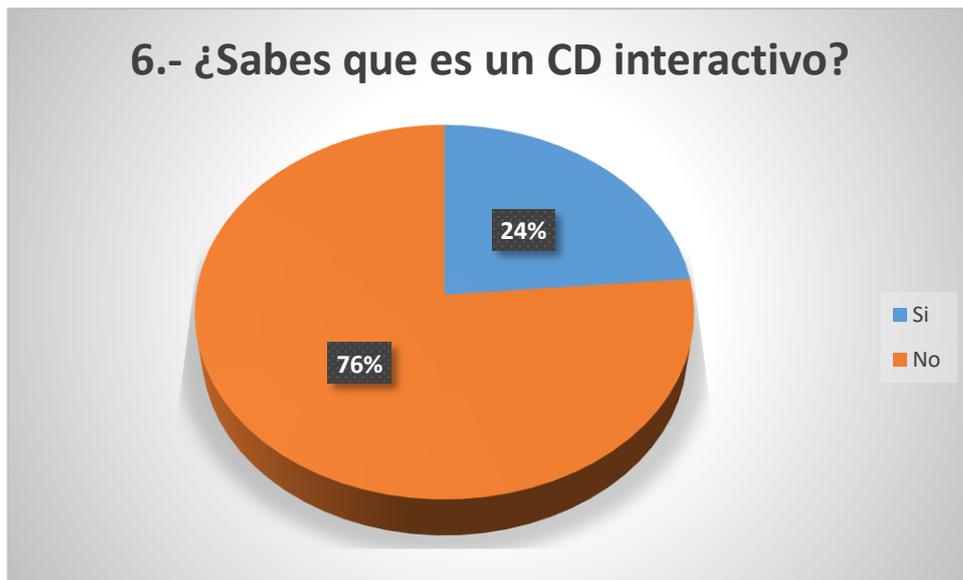


Figura 13: Pregunta seis

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 76% de los estudiantes encuestados no saben que es un CD interactivo, una amplia cantidad mientras que sólo el 24% de este grupo sabe que es un CD interactivo.

7.- ¿Te gustaría aprender sobre las etnias ecuatorianas mediante un CD interactivo?

Tabla 15: Pregunta siete

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	46	84
No	9	16
Total	55	100

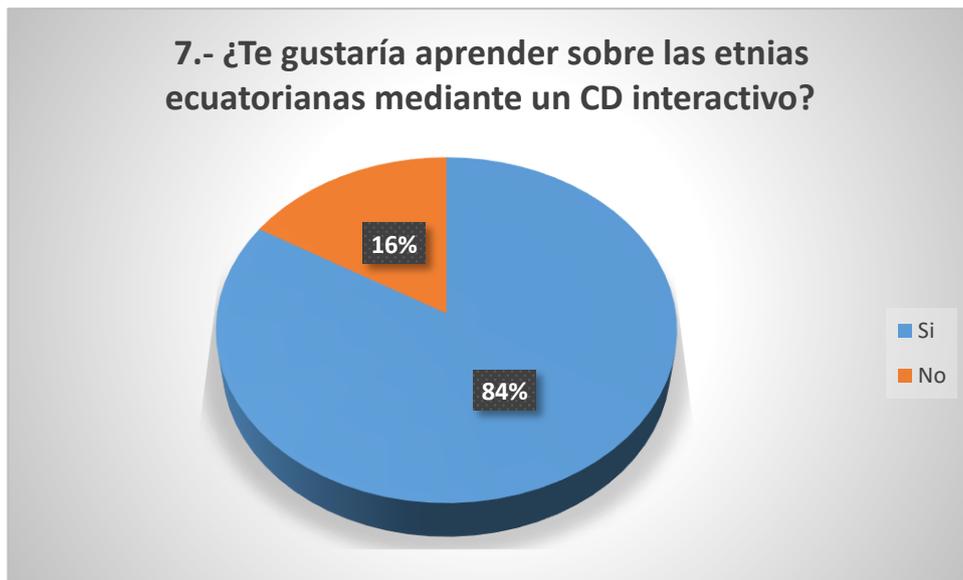


Figura 14: Pregunta siete

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 84% de los estudiantes encuestados si les agradaría aprender sobre las etnias ecuatorianas mediante un CD interactivo, una amplia cantidad mientras que sólo el 16% de este grupo no les agradaría aprender sobre las etnias ecuatorianas mediante un CD interactivo.

8.- ¿Consideras que un CD interactivo es útil para tu aprendizaje?

Tabla 16: Pregunta ocho

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	55	100
No	0	0
Total	55	100



Figura 15: Pregunta ocho

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 100% de los estudiantes encuestados consideran que un CD interactivo es útil para su aprendizaje, una amplia cantidad.

9.- ¿Consideras que un CD interactivo es innovador para aprender sobre las etnias ecuatorianas?

Tabla 17: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	55	100
No	0	0
Total	55	100

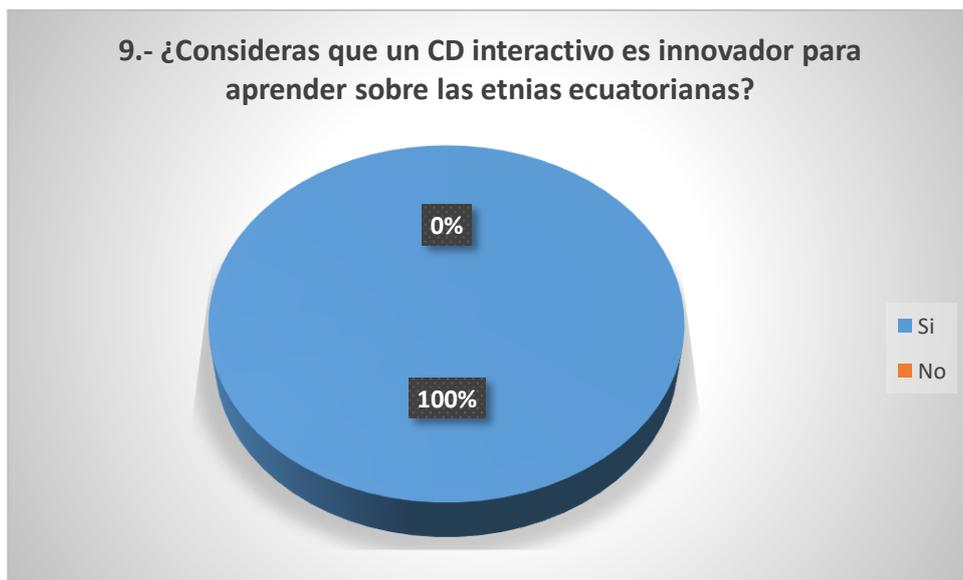


Figura 16: Pregunta nueve

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 100% de los estudiantes encuestados consideran que un CD interactivo es innovador para aprender sobre las etnias ecuatorianas.

10.- ¿Te agradaría que implementemos un CD interactivo para que aprendas sobre las etnias ecuatorianas?

Tabla 18: Pregunta diez.

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	55	100
No	0	0
Total	55	100

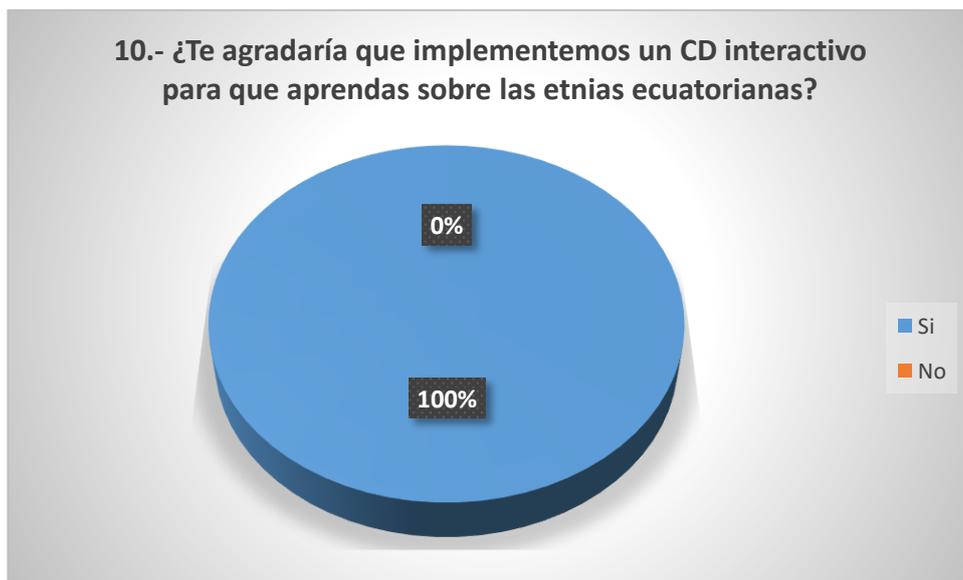


Figura 17: Pregunta diez

Elaborado por: Erika Flores

Análisis:

En base al resultado obtenido, podemos decir que el 100% de los estudiantes encuestados les agradaría que se implemente un CD interactivo para aprender sobre las etnias ecuatorianas.

5.02.02.02. Entrevistas

La entrevista es una herramienta de recolección de información que se le hace a una, dos o más personas con el objetivo de conocer sobre preferencias, actitudes y opiniones de las mismas sobre el tema de investigación que se va a realizar.

5.02.02.02.01. Modelo de entrevista

ENTREVISTA

- 1.- ¿Cree usted que es importante la utilización de un medio interactivo para el aprendizaje de los niños?

- 2.- Usted utiliza algún medio interactivo para enseñar las clases a los alumnos

- 3.- ¿Sabe que es el CD interactivo?

- 4.- Usted está de acuerdo que es importante conocer sobre las etnias ecuatorianas

- 5.- Le agradaría la implementación de un CD interactivo para el aprendizaje sobre las etnias ecuatorianas

Figura 18: Modelo de entrevista

Elaborado por: Erika Flores

5.02.02.02.02. Tabulación de entrevista

1.- ¿Cree usted que es importante la utilización de un medio interactivo para el aprendizaje de los niños?

Análisis de Respuesta:

Dos docentes del Centro Educativo Militar Atahualpa respondieron que es importante la utilización de un medio interactivo como recurso para el aprendizaje de los niños, ya que es innovador y se logra captar de mejor manera la atención de los estudiantes.

2.- Usted utiliza algún medio interactivo para enseñar las clases a los alumnos

Análisis de Respuesta:

Los dos docentes entrevistados afirmaron que no utilizan un método interactivo para enseñar a los alumnos, ya que no disponen actualmente de un software, programa o aplicación para poder impartir clases, apoyados en estos medios.

3.- ¿Sabe que es el CD interactivo?

Análisis de Respuesta:

Los dos docentes entrevistados manifestaron que conocen lo que es un CD interactivo, mas no han trabajado con este recurso para el aprendizaje de los estudiantes.

4.- Usted está de acuerdo que es importante conocer sobre las etnias ecuatorianas

Análisis de Respuesta:

Los docentes entrevistados afirmaron que es importante conocer sobre las etnias ecuatorianas, ya que refleja la identidad del Ecuador y es importante que los niños aprendan y conozcan sobre sus orígenes, la cultura y la diversidad de los pueblos étnicos ecuatorianos.

5.- Le agradecería la implementación de un CD interactivo para el aprendizaje sobre las etnias ecuatorianas

Análisis de Respuesta:

Los docentes entrevistados afirmaron que están de acuerdo en que se implemente el CD interactivo como un recurso para el aprendizaje de los estudiantes porque de esta forma, se reemplaza los métodos tradicionales de educación, que en la actualidad con el auge de la tecnología han desplazado los obsoletos métodos de enseñanza, despertando el interés por parte de los estudiantes de la institución por conocer y divertirse aprendiendo sobre las etnias ecuatorianas.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

La propuesta será implementada en el Centro Educativo Militar Atahualpa, como material interactivo, de forma que se muestre como una nueva forma de innovación hacia los métodos tradicionales de educación, que en su tiempo fueron eficientes, ahora en un mundo donde la tecnología se encuentra a nuestra disposición en el ámbito educativo, al implementarse en la institución aporta en el área de estudios sociales para el estudio y aprendizaje de las diferentes etnias que el Ecuador como país pluriétnico posee.

5.04. Planificación

5.04.01. Propósito

Las denominadas etnias ecuatorianas, desconocidas por las nuevas generaciones y por los niños de la institución, encuentran en este proyecto una manera creativa, innovadora y atractiva por aprender la riqueza étnica del Ecuador en todas sus regiones, las tradiciones, lugares de origen y costumbres, incentivando a los estudiantes de educación básica a conocer, estudiar y por qué no divertirse, interactuar y aprender con los contenidos que el CD interactivo educativo posee sobre las etnias ecuatorianas.

5.04.02. Usuario

El CD interactivo está diseñado para niños estudiantes, comprendidos entre los 6 a 8 años de edad del 4to y 5to grado de educación básica y docentes que imparten el área

de estudios sociales en el tema de Etnias Ecuatorianas quienes serán los encargados de darle el uso requerido e implementar en las clases.

5.04.03. Herramientas

Para la propuesta multimedia se ha utilizado el siguiente software:

- *Adobe Illustrator CS6*

Con el programa se realizó la maquetación general del CD interactivo, ilustraciones de personajes, logotipo, botones y gráficos vectoriales.

- *Adobe Photoshop CS6*

Con el programa se realizó retoques fotográficos. Se usaron filtros para personajes, tanto en la propuesta gráfica como en el material para la difusión.

- *Adobe Audition CS6*

Es un software para la edición de audio y pistas. Se grabó y masterizó las voces de los personajes. También nos sirvió para darle efectos de sonido y poder exportar el audio mp3 a *Flash*.

- *Adobe Flash CS6*

Software de animación en el que se realizaron los botones, llevando las ilustraciones, personajes y demás objetos para posteriormente animar. Se realizó la programación generando códigos para ejecutar las acciones en *Action Script 3.0*, insertando sonidos, vínculos, etc.

5.04.04. Desarrollo



1024 x 735 px

Figura 19: Pantalla de inicio

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 20: Pantalla de menú principal

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 21: Pantalla de menú etnia Tsáchilas

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 22: Pantalla de historia Tsáchila
Elaborado por: Erika Flores



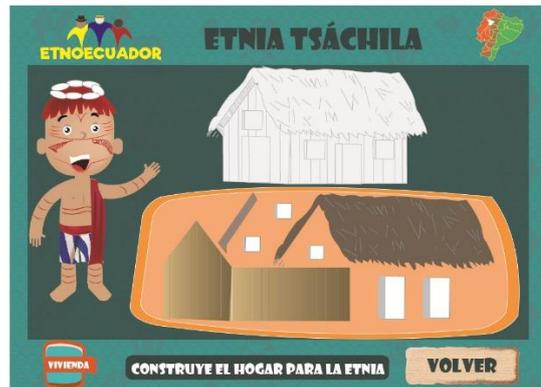
1024 x 735 px

Figura 23: Pantalla de vestimenta Tsáchila
Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 24: Pantalla de gastronomía Tsáchila
Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 25: Pantalla de vivienda Tsáchila

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 26: Pantalla de música Tsáchila

Elaborado por: Erika Flores

5.04.05. Contenido

Los contenidos principales que se presentarán en el CD Interactivo son:

- Etnia Tsáchilas
- Etnia Shuar
- Etnia Otavalo
- Etnia Saraguro
- Etnia Afro ecuatorianos
- Etnia Montubios

5.04.06. Mapa de Contenidos

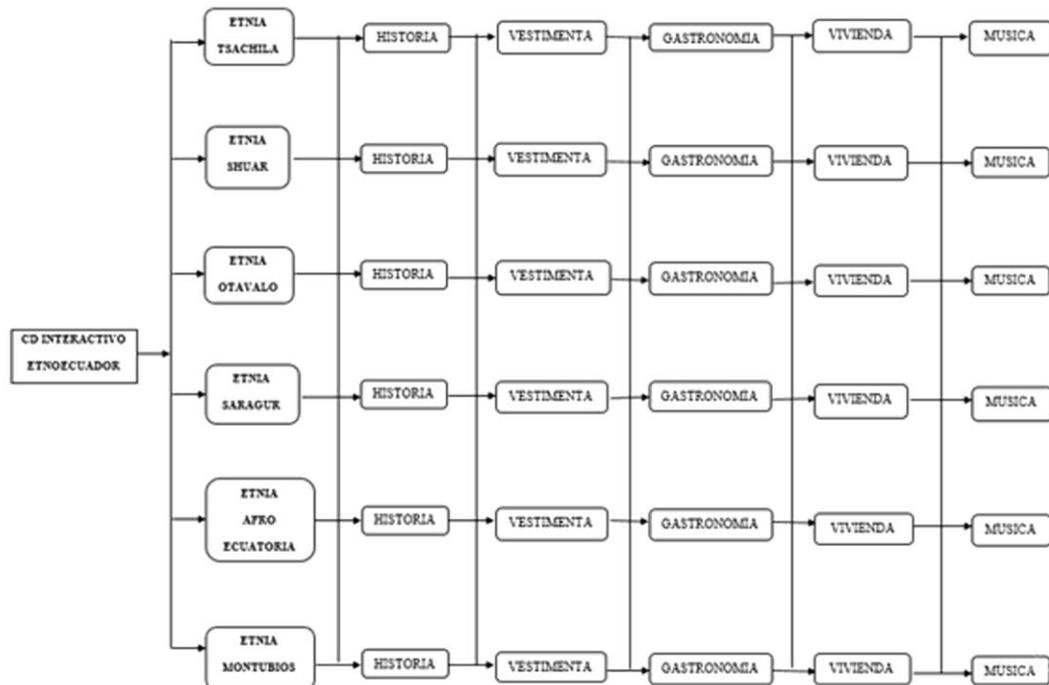


Figura 27: Mapa de Contenidos

Elaborado por: Erika Flores

5.05. Diseño de Interfaz

5.05.01. Imagen Corporativa

Isologo:

Para diseñar el isologo y transmitir el concepto de la marca, se tomó en cuenta formas de representaciones planas y fáciles de interpretar, ya que está dirigido a un grupo objetivo infantil, pero no por esto debe caer en el estereotipo y utilizar colores para niños, porque los tres personajes representan la diversidad étnica.

Utilizando la técnica de estilización y simplificación de formas, se les agrego las prendas representativas de cada pueblo étnico, con el tricolor que representa que están unidos como ecuatorianos. Diferenciándose solo por sus costumbres, tradiciones y su cultura. En cuanto a la tipografía un estilo infantil ya que vamos a transmitir a niños en un ámbito educativo, estilo Riffic para impactar y generar atención.



Figura 28: Isologo ETNOECUADOR

Elaborado por: Erika Flores

Estructura visual del Isotipo

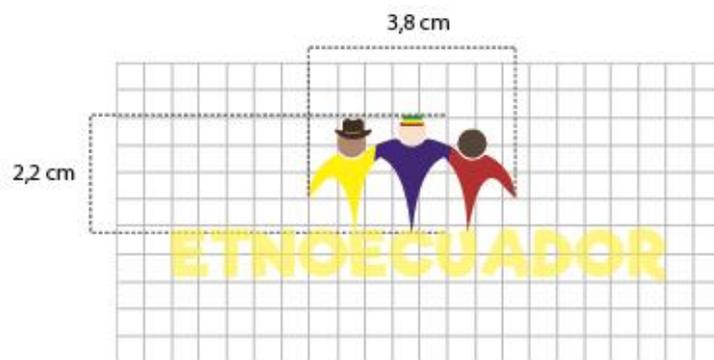


Figura 29: Isotipo

Elaborado por: Erika Flores

Estructura visual del Logotipo

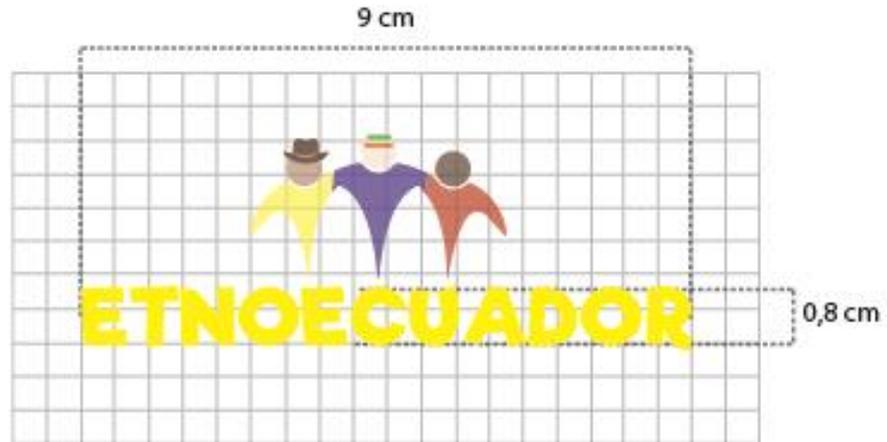


Figura 30: Logotipo

Elaborado por: Erika Flores

Tipografía del logotipo



Figura 31: Tipografía del logotipo

Elaborado por: Erika Flores

Cromática del Isologo

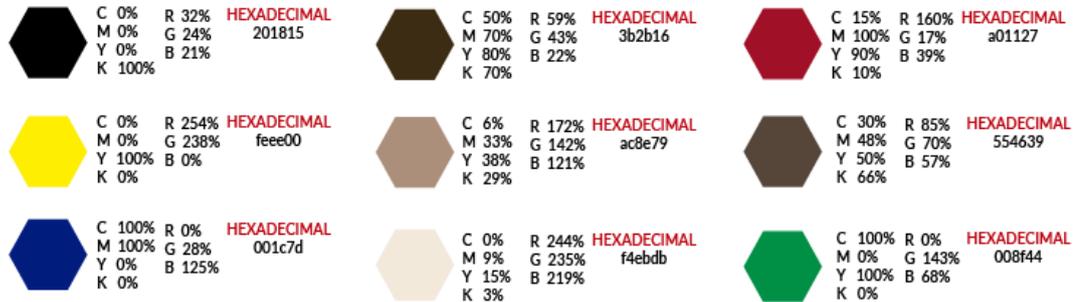


Figura 32: Cromática del logotipo

Elaborado por: Erika Flores

5.05.02. Colores

En general el CD Interactivo se utilizará colores, que representen la cosmovisión de los pueblos étnicos con colores cálidos y enfocados a las diferentes etnias ecuatorianas, para llamar la atención de los estudiantes.

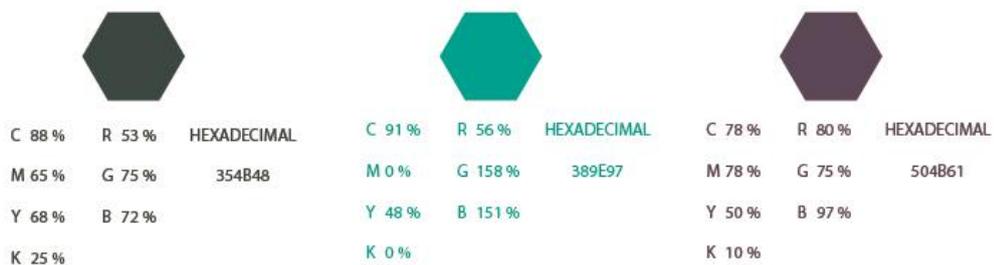


Figura 33: Colores

Elaborado por: Erika Flores

5.05.03. Tipografía

Se utilizará una sola tipografía, para que los estudiantes no se pierdan en la misma y no exista dificultad de lectura, aplicado a todo el CD interactivo.

SHOWCARD GOTHIC REGULAR

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

1234567890

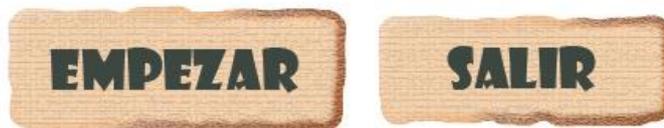
!'"#%&/()=?i@

Figura 34: Tipografía

Elaborado por: Erika Flores

5.05.04. Botones

Los botones que se utilizarán serán totalmente interactivos, entretenido, educativo y llamativos con diferentes colores de acuerdo al escenario, para que a los niños se les haga entretenido explorar el CD.



Inicio - Salir



Música encendida y apagada

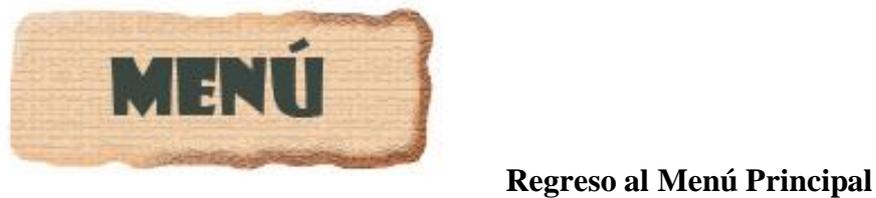


Figura 35: Botones

Elaborado por: Erika Flores

5.05.05. Personajes



Figura 36: Personajes hombre y mujer Tsáchila

Elaborado por: Erika Flores



Figura 37: Personaje hombre y mujer Shuar

Elaborado por: Erika Flores



Figura 38: Personaje hombre y mujer Otavalo

Elaborado por: Erika Flores

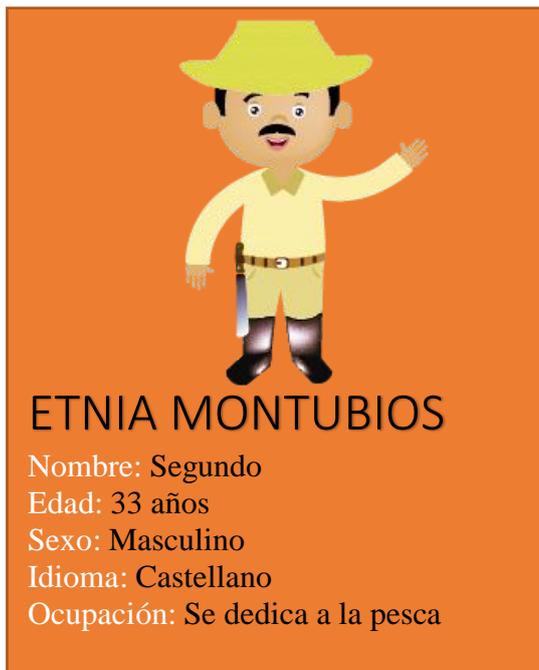


Figura 39: Personaje hombre y mujer Saraguro

Elaborado por: Erika Flores



*Figura 40: Personaje hombre y mujer Afroecuatorianos
Elaborado por: Erika Flores*



*Figura 41: Personaje hombre y mujer Montubio
Elaborado por: Erika Flores*

5.05.06. Retícula

El CD interactivo tendrá una retícula simétrica y ordenada que permitirá que sea más fácil encontrar las posiciones de cada gráfica dentro del mismo. El escenario tendrá de ancho 1024 px por 735 px de alto, para poder visualizar en cualquier tipo de pantalla, teniendo una estructura definida. De igual manera el logotipo se ubicará en el lado izquierdo superior, siguiendo con el encabezado al centro, en la parte superior. De igual manera el contenido utilizará un ancho de 941 px por 475 px de alto para colocar todos los elementos requeridos. Y por último el botón se ubicará en la parte derecha inferior.

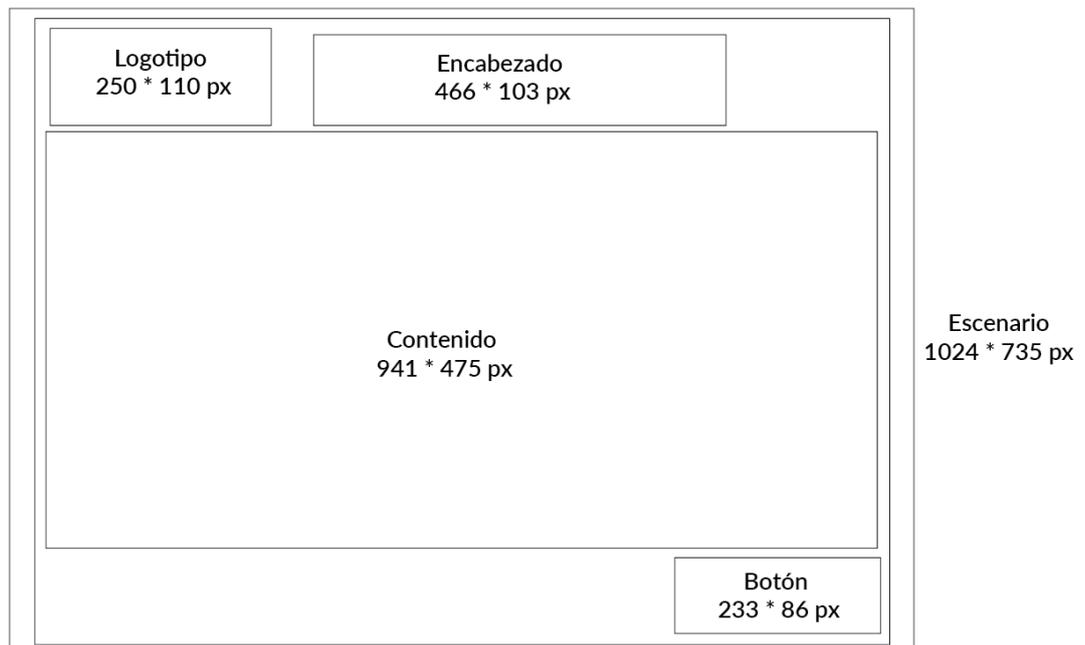


Figura 42: Retícula

Elaborado por: Erika Flores

5.05.07. Producción

El diseño del CD interactivo ETNOECUADOR tiene distintos escenarios que posee juegos sobre las etnias, estos irán relacionados entre todos para ser de fácil manejo y entretenido para los estudiantes, lo que les permitirá aprender sobre las etnias ecuatorianas.



1024 x 735 px

Figura 43: Juego 1

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 44: Juego 2

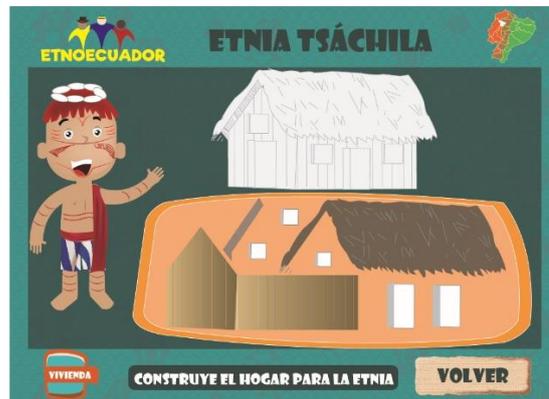
Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 45: Juego 3

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 46: Juego 4

Elaborado por: Erika Flores



1024 x 735 px

Figura 47: Juego 5

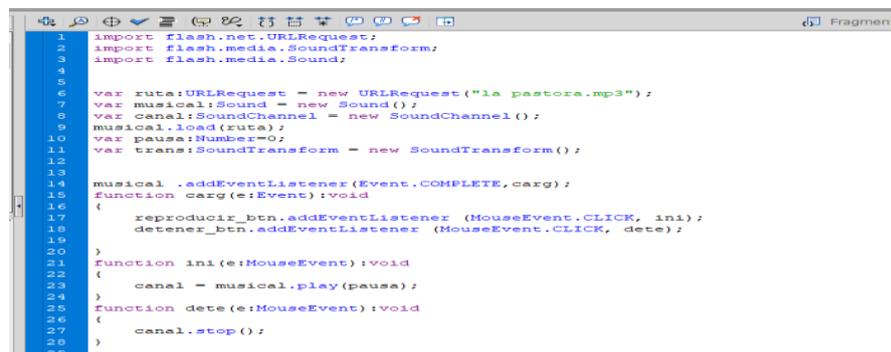
Elaborado por: Erika Flores

5.05.08. Programación

Para el CD interactivo utiliza el lenguaje de programación de *Action Script 3.0*, utilizado en el programa de *Adobe Flash CS6* el cual controla de manera exacta las animaciones de cada escenario, el manejo de cada botón, cargas de archivos y audios mp3. Dando así entretenimiento e interactividad al producto.

Los códigos utilizados son los siguientes:

- Sonido en el escenario.



```
1 import flash.net.URLRequest;
2 import flash.media.SoundTransform;
3 import flash.media.Sound;
4
5
6 var ruta:URLRequest = new URLRequest("la pastora.mp3");
7 var musical:Sound = new Sound();
8 var canal:SoundChannel = new SoundChannel();
9 musical.load(ruta);
10 var pausa:Number=0;
11 var trans:SoundTransform = new SoundTransform();
12
13
14 musical.addEventListener(Event.COMPLETE,carg);
15 function carg(e:Event):void
16 {
17     reproducir_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ini);
18     detener_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, dete);
19 }
20
21 function ini(e:MouseEvent):void
22 {
23     canal = musical.play(pausa);
24 }
25 function dete(e:MouseEvent):void
26 {
27     canal.stop();
28 }
29 }
```

Figura 48: Código 1

Elaborado por: Erika Flores

- Arrastrar objetos al personaje



```
1 import flash.events.MouseEvent;
2 //flor
3 var fuera:int = 100;
4
5 var florStartX:int = 433;
6 var florStartY:int = 230;
7 var florEndX:int = 850;
8 var florEndY:int = 190;
9
10 flor.buttonMode = true;
11 flor.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,eri);
12 flor.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,erizo);
13
14 function eri(e:MouseEvent){
15     e.currentTarget.startDrag();
16 }
17 function erizo(e:MouseEvent){
18     e.currentTarget.stopDrag();
19     switch (e.currentTarget){
20     case flor:
21         if(flor.x < florEndX - fuera || flor.x > florEndX + fuera || flor.y < florEndY - fuera || flor.y > flor + fuera){
22             flor.x = florStartX;
23             flor.y = florStartY;
24         } else {
25             flor.x = florEndX;
26             flor.y = florEndY;
27         }
28         break;
29     }
30 }
31 }
```

Figura 49: Código 2

Elaborado por: Erika Flores

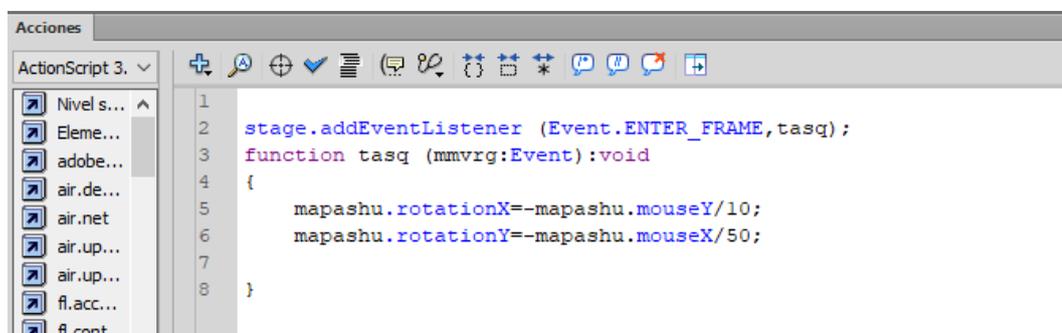
- Cambia de color la vestimenta de los personajes.

```
1 import flash.display.MovieClip;
2 import flash.events.MouseEvent;
3 import flash.geom.ColorTransform;
4
5 var flor: MovieClip;
6 var blusa: MovieClip;
7 var collar: MovieClip;
8 var piedras: MovieClip;
9 var short: MovieClip;
10 var capa: MovieClip;
11 var colores:ColorTransform = new ColorTransform();
12
13 //flor
14 btn_flor.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cambia);
15 function cambia(e:MouseEvent)
16 {
17     colores.color=0xCCFFFF * Math.random();
18     flor.flori.transform.colorTransform = colores;
19     flor.flori.alpha=0.5;
20 }
21
22 //blusa
23 btn_blusa.addEventListener(MouseEvent.CLICK,cambial);
24 function cambial(e:MouseEvent)
25 {
26     colores.color=0xCCFFFF * Math.random();
27     blusa.blusi.transform.colorTransform = colores;
28     blusa.blusi.alpha=0.5;
29 }
30
```

Figura 50: Código 3

Elaborado por: Erika Flores

- Código 3D.



```
Acciones
ActionScript 3.
1
2 stage.addEventListener (Event.ENTER_FRAME,tasq);
3 function tasq (mmvrg:Event):void
4 {
5     mapashu.rotationX=-mapashu.mouseY/10;
6     mapashu.rotationY=-mapashu.mouseX/50;
7
8 }
```

Figura 51: Código 4

Elaborado por: Erika Flores

5.05.09. Navegación

El CD interactivo permite a los niños navegar dentro del mismo entre escenarios de manera rápida y sencilla ya que cuenta con menús, botones atractivos y eficaces. Las actividades que posee cada etnia contienen audios de voz y mp3 para hacerlo más entretenido, de la misma manera cuenta con información breve y entendible para los niños. De esta forma el CD será una herramienta adecuada y educativa, permitiendo así la interactividad entre alumnos y maestros.

5.05.10. Servicios

El CD interactivo ETNOECUADOR tiene como servicio principal informar a los estudiantes sobre las diferentes etnias que posee el Ecuador así como sus tradiciones, costumbres, cultura, alimentación, vivienda, región, entre otros aspectos que identifican a cada una de éstas, haciéndolas únicas y diferentes en su riqueza cultural. El material interactivo resulta una herramienta de aprendizaje para los niños ya que ayuda a la educación y formación cultural en las escuelas.

5.06. Marketing y Difusión

5.06.1. Brief publicitario

La campaña de difusión tiene como objetivo, informar a los estudiantes del centro educativo militar Atahualpa sobre el CD interactivo, incentivarlos a conocer sobre los beneficios, interfaz e interactividad del contenido que éste ofrece.

5.06.2. Identificación del grupo objetivo

La campaña de difusión del Cd interactivo ETNOECUADOR estará dirigida a un grupo objetivo de género masculino y femenino comprendido entre los 6 y 8 años de edad de ocupación estudiantil básica del 4to y 5to grado. El nivel socioeconómico está definido en medio y medio alto.

- **Misión**

La misión que plantea el CD interactivo es difundir mediante material interactivo las costumbres, tradiciones, cultura, alimentación, vivienda, música y región, entre otros aspectos de las etnias ecuatorianas y de esta manera aportar a la educación y los valores, mostrando las raíces de los pueblos ecuatorianos, su riqueza cultural de forma creativa e innovadora.

- **Visión**

Ser considerada una de las herramientas fundamentales en la educación básica mostrando una nueva alternativa de aprendizaje, incentivando a los estudiantes a involucrarse con la multimedia, para ampliar el conocimiento adquirido.

5.06.3. Campaña publicitaria

Problemas comunicacionales

- **Problema de Información**

El CD interactivo para difundir las etnias ecuatorianas en el Centro Educativo Militar Atahualpa se desconoce la información, contenidos y beneficios que brinda, ya que no se han generado estrategias comunicacionales de información.

- **Problema de persuasión**

En el CD interactivo ETNOECUADOR actualmente no existen estrategias comunicacionales de persuasión, de esta manera los estudiantes no se sienten atraídos por conocer acerca de los contenidos que el CD interactivo ofrece y la forma de utilizarlo.

- **Problema de Posicionamiento**

El posicionamiento del Centro Educativo Militar Atahualpa es nulo, ya que no se reconoce como una marca o producto.

- **Problema de mantenimiento**

El CD interactivo ETNOECUADOR no presenta estrategias comunicacionales de mantenimiento, ya que no se ha generado un recuerdo en la mente del grupo objetivo, sobre la imagen y logotipo.

5.06.4. Objetivos comunicacionales

- **Información**

Informar al grupo objetivo acerca de los contenidos y beneficios que el CD interactivo ofrece.

Medio: Tríptico / flyer.

- **Persuasión**

Persuadir al grupo objetivo mediante estrategias que los motiven a conocer sobre las etnias ecuatorianas mediante la utilización de la multimedia en el CD interactivo. Se usará la fan page en Facebook únicamente bajo la supervisión de un adulto ya sean los docentes o padres de familia ya que su uso es para mayores de 14 años.

Medio: fan page de Facebook

- **Posicionamiento**

Posicionar el logotipo y slogan del CD interactivo ETNOECUADOR para atraer la atención de los estudiantes e incentivarlos.

Medio: Afiche

- **Mantenimiento**

Recordar frecuentemente en el target, el logotipo, slogan y personajes del CD interactivo ETNOECUADOR.

Medio: Material P.O.P / Roll up

5.06.5. Estrategia creativa

Beneficio racional: diversión, aprendizaje, cultura

Mensaje básico: diviértete aprendiendo acerca de nuestros pueblos

Tono: indiferente

Estilo: infantil

Insight: aprendiendo y divirtiéndose conociendo las etnias ecuatorianas con
ETNOECUADOR

Reason why?

- **Beneficio**

Se escogió diversión, aprendizaje y cultura, ya que al tener estos tres beneficios racionales se establece un concepto sólido de campaña que resume lo que se espera transmitir a los estudiantes del Centro Educativo Militar Atahualpa.

- **Mensaje básico**

Se definió diviértete aprendiendo acerca de nuestros pueblos, a manera de un viaje virtual enfocado en la diversión hacia los pueblos étnicos ecuatorianos.

- **Tono**

Se utilizará un tono indiferente porque es material educativo sin intención de competir.

- **Estilo**

Se definió un estilo infantil ya que el grupo objetivo establecido oscila entre los 6 y 8 años de edad.

- **Insight**

Se definió aprendiendo y divirtiéndose conociendo las etnias ecuatorianas con ETNOECUADOR para resumir la estructura y la temática del CD interactivo.

- **Eje de campaña**

Ven, diviértete explorando y aprendiendo sobre las etnias ecuatorianas

- **Slogan**

Descubriendo la diversidad étnica

5.06.6. Análisis FODA del Producto

- Como fortaleza principal se destaca que el Centro Educativo Militar

Atahualpa al conceder la carta aval se compromete a respaldar el producto,

	Fortalezas	Debilidades
Análisis Interno	El CD interactivo ETNOECUADOR al ser un producto que se distribuirá masivamente en el Centro Educativo Militar Atahualpa, tendrá una excelente acogida por parte de los estudiantes de nivel básico.	El CD interactivo al estar grabado en un disco, puede sufrir daños como rayones o romperse por falta de cuidado al ser manipulado por los niños.
	Oportunidades	Amenazas
Análisis Externo	El CD interactivo ETNOECUADOR presentará un empaque llamativo que atraerá la atención de los estudiantes del Centro Educativo Militar Atahualpa, incentivando a conocerlo inclusive fuera de las clases llevándolo a sus hogares.	Escasos equipos de computación por parte de la institución para instalar el CD interactivo en los laboratorios.

llegando a tener una buena acogida por cada uno de los estudiantes del centro educativo.

- Una debilidad percibida es la contextura del material en el que será grabado el CD interactivo, ya que puede sufrir daños por incorrecta manipulación y cuidado por parte de los estudiantes del centro educativo.
- Como oportunidad es que gracias al diseño de un empaque creativo, atraerá la atención de los estudiantes, incentivándolos a utilizar y conocer el producto, no solo en las aulas de clase sino también en sus hogares.
- Una latente amenaza, es que el centro educativo no disponga de suficientes equipos de computación y el producto no llegue a ser conocido.

5.06.7. Plan de medios

- **Medios principales**

Tríptico/ flyers

- **Medios secundarios**

Afiche/ fan page de Facebook

- **Medios auxiliares**

Material P.O.P/ Roll up

5.06.8. Presupuesto de Medios

5.06.8.1. Presupuesto de Producción

- **Medios principales**

Tabla 19: Flyer Producción

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Diseño del Flyer	\$ 30	1	\$ 30
Impresión del flyer	\$ 0,30	100	\$ 30
Total			\$ 60

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 20: Tríptico Producción

Detalle	Valor unitario	Cantidad	Inversión
Diseño de Tríptico	\$ 30	1	\$ 30
Impresión del tríptico	\$ 0,30	100	\$ 30
		Total	\$ 60

Elaborado por: **Erika Flores**

- **Medios secundarios**

Tabla 21: Afiche Producción

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Afiche	\$ 20	1	\$ 20
impresión del afiche	\$ 5	2	\$ 10
		Total	\$ 30

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 22: Fan page Producción

Detalle	Valor por día	Días al mes	Inversión	Mantenimiento Community Managment
Fan page	\$ 1	28	\$ 28	\$ 35
Diseño de perfil para Facebook			\$ 60	\$ 20
Diseño de artes para Facebook			\$ 25	\$ 30
Realizar portada para Facebook			\$ 18	\$ 30
		Total	\$ 28	\$ 115

Elaborado por: **Erika Flores**

- **Medios Auxiliares**

Tabla 23: Roll Up 80 x 200 Producción

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Diseño del Roll up	\$ 30	1	\$ 30
Impresión del Roll Up	\$ 15	1	\$ 15
Estructura del Roll up	\$ 20	1	\$ 20
		Total	\$ 35

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 24: Material P.O.P Producción

Detalle	Valor unitario	Cantidad	Inversión
Cartuchera	\$ 4	5	\$ 20
Llaveros en acrílico	\$ 2	5	\$ 10
Sacapuntas plástico	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Borrador	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Lápiz	\$ 0,25	5	\$ 1,25
Regla plegable	\$ 0,30	5	\$ 1,50
Pin	\$ 0,60	5	\$ 3,00
		Total	\$ 38,25

Elaborado por: **Erika Flores**

Total de Presupuestos de Producción = 338,25 \$

5.06.8.2. Presupuesto de Pautaje

- **Medios principales**

Tabla 25: Flyer Pautaje

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Flyer	\$ 30	1	\$ 30
Impresión del flyer	\$ 0,30	100	\$ 30
Total			\$ 60

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 26: Tríptico Pautaje

Detalle	Valor unitario	Cantidad	Inversión
Tríptico	\$ 30	1	\$ 30
Impresión del tríptico	\$ 0,30	100	\$ 30
		Total	\$ 60

Elaborado por: **Erika Flores**

- **Medios secundarios**

Tabla 27: Afiche Pautaje

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Afiche	\$ 20	1	\$ 20
impresión del afiche	\$ 5 \$	2	\$ 10
		Total	\$ 30

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 28: Fan page Pautaje

Detalle	Valor por día	Días al mes	Inversión
Fan page	\$ 1	28	\$ 28
		Total	\$ 28

Elaborado por: **Erika Flores**

- **Medios Auxiliares**

Tabla 29: Roll Up 80 x 200 Pautaje

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Roll up	\$ 20	1	\$ 20
Impresión del Roll Up	\$ 15	1	\$ 15
		Total	\$ 35

Elaborado por: **Erika Flores**

Tabla 30: Material P.O.P Pautaje

Detalle	Valor unitario	Cantidad	Inversión
Cartuchera	\$ 4	5	\$ 20
Llaveros en acrílico	\$ 2	5	\$ 10
Sacapuntas plástico	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Borrador	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Lápiz	\$ 0,25	5	\$ 1,25
Regla plástica	\$ 0,30	5	\$ 1,50
Pin	\$ 0,60	5	\$ 3,00
		Total	\$ 38,25

Elaborado por: **Erika Flores**

5.06.9. Flow Chart

Tabla 31: Flow Chart

Flow Chart	
Medios Principales	Inversión
Tríptico	\$ 60
Flyer	\$ 60
Total	\$ 120
Medios Secundarios	
Fanpage	\$ 28
Afiche	\$ 30
Total	\$ 58
Medios Auxiliares	
Material P.O.P	\$ 38.25
Roll Up	\$ 35
Total	\$ 73.25
Subtotal del Pautaje	251.25
Total de Producción	338.25
Total de Pautaje + Producción	589.50
10 % imprevistos	58.95
Total de la Campaña	\$ 648.45

Elaborado por: **Erika Flores**

5.06.10. Artes Gráficos

- Medios principales
- Flyer: 21 x 15 cm



Figura 52: Flyer

Elaborado por: Erika Flores

- Tríptico: Abierto 29,7 x 21 cm y cerrado 21 x 10 cm.



Figura 53: Tríptico

Elaborado por: Erika Flores

- Fan page: foto de perfil (180 x 180 px) y foto de portada (820 x 312 px)



Figura 55: Fan page

Elaborado por: Erika Flores

- Medios auxiliares
- Roll up: 85 x 200 cm



Figura 56: Roll up

Elaborado por: Erika Flores

- Material P.O.P



Figura 57: Regla

Elaborado por: Erika Flores



Figura 58: Borrador

Elaborado por: Erika Flores



Figura 59: Sacapuntas

Elaborado por: Erika Flores



Figura 60: Pin

Elaborado por: Erika Flores



Figura 61: Cartuchera

Elaborado por: Erika Flores



Figura 62: Lápiz

Elaborado por: Erika Flores



Figura 63: Llaveros

Elaborado por: Erika Flores

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

En el transcurso del proyecto, se ha realizado investigación, entrevistas, encuestas, proceso de maquetación, creación, animación, difusión y marketing, se aplicó el muestreo, campaña de difusión, presupuestos, entre otras actividades para culminar el CD interactivo educativo factores que aportaron de manera imprescindible, viniendo a formar parte de los recursos tecnológicos aplicados en el desarrollo del proyecto siendo:

Programas

- **Adobe Illustrator CS6.**- Es un software de diseño gráfico parte del paquete de *Adobe*, el que permitió crear gráficos vectoriales con el mismo que se editó, modificó e ilustró los personajes, escenarios, logotipo, etc.
- **Adobe Photoshop CS6.**- Es un software de la familia de *Adobe* con el que se trabajó lo concerniente a edición de fotografía, retoques, en la campaña de difusión, el mismo que permitió el retoque digital de las fotografías.
- **Adobe Flash CS6.**- Software perteneciente a *Adobe* con el que se realizó la mayor parte del proyecto como es la animación y programación; con el

mismo que se genera la interactividad del producto convirtiéndolo en una propuesta multimedia.

- **Adobe Audition.**- Es un software de *Adobe* especializado en edición, corte, edición de audio. Gracias a este software se realizó la grabación de las voces de los personajes, mezcla y edición de la música utilizada en las escenas, intros del CD interactivo.

Computador

- Laptop Sony Vaio
- Procesador i5
- Sistema operativo de 64 bits
- Memoria 4 gb
- Windows 10 ultimate
- Cannon PIXMA MP 250 sistema de tinta continua
- **Internet**
Proveedor Univisa velocidad 80 mbps
- Tableta gráfica Wackom
- Lápiz óptico Wackom
- Hojas de papel bond 75 gramos

6.01.02. Humano

En cuanto al recurso humano destacando su participación y colaboración se contó con:

- Tutor: Msc. Laura Cajamarca
- Lector: Lcd. Gabriela Hurtado
- Investigador: Erika Jazmín Flores Cueva

La información fue brindada por el Centro Educativo Militar Atahualpa.

6.01.03. Económico

Los recursos económicos designados al diseño y aplicación del proyecto en su totalidad son autofinanciados por parte del investigador.

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 32: Gastos Operativos

	Valor		Financiación			
	Valor unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Fotocopias.	\$ 0.02	10			X	\$ 0.20
b) Internet.	\$ 24	4 meses			X	\$ 96
c) Anillados	\$ 1.50	2			X	\$ 3
e) Hojas	\$ 0.06	60			X	\$ 3.60
2. Experimentación						
a) Entrevistas.	\$ 0.03	2			X	\$ 0.06
b) Encuestas.	\$ 0.03	55			X	\$ 1.65
c) Lápices para los niños.	\$ 0.25	60			X	\$ 15
3. Viajes y viáticos						
a) Pasajes.	\$ 0.25	6			X	\$ 1.50
b) refrigerio	\$ 1	3			X	\$ 3

4. Análisis y manejo de información						
a) Computador.	\$ 1,400	1			X	\$ 1,400
5. Documento final						
a) Impresión.	\$ 0.10	100			X	\$ 10
b) Empastes.	\$ 20	1			X	\$ 20
Valor Total	\$ 1,446.99					\$ 1,552.51

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 33: Aplicación del Proyecto

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
c) Internet.	\$ 24	1 mes			X	\$ 24
3. Artes Gráficas						
a) Flyer.	\$ 0.30	5			X	\$ 30
a) Tríptico.	\$ 0.30	5			X	\$ 30
a) Afiche.	\$ 2.50	5			X	\$ 12.5
a) Roll up.	\$ 80	1			X	\$ 80
a) Material P.O.P.	\$ 70.75	8			X	\$ 70.75
4. Análisis y manejo de información						
a) Programas	\$ 20	1			X	\$ 20
b) Diseñador	\$ 600	1			X	\$ 600
c) Programador	\$ 800	1			X	\$ 800
5. Documento final						
a) Impresión CD.	\$ 1.20	5			X	\$ 6
b) CD	\$ 0.60	5			X	\$ 3
b) Empaque.	\$ 1.75	5			X	\$ 8.75
c) Folleto.	\$ 0.40	5			X	\$ 2
d) Material Didáctico	\$ 15	1				
Valor Total	\$ 1,616.8					\$ 1,702

6.03. Cronograma

Tabla 34: Cronograma de actividades

N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			MES	Semana				
1	Antecedentes	Erika Flores	Noviembre		X	X	Obtener información necesaria.	
2	Análisis de Involucrados	Erika Flores	Noviembre			X	X	Elegir con caridad las personas o instituciones involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Erika Flores	Diciembre		X	X		Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.
4	Análisis de Alternativas	Erika Flores	Diciembre			X	X	Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
5	La Propuesta	Erika Flores	Enero	X	X	X	X	Presentar la planificación y Diseño de CD Interactivo.
6	Aspectos Administrativos	Erika Flores	Febrero	X				Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Erika Flores	Febrero		X	X	X	Mencionar conclusiones y recomendaciones para promover el uso del CD Interactivo.

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

Una vez finalizado el proyecto creación de un CD interactivo educativo para difundir las etnias ecuatorianas en el Centro Educativo Militar Atahualpa, basado en el desarrollo del proyecto se concluye que:

- Se elevó el interés por el aprendizaje de las etnias ecuatorianas por parte de los estudiantes que se encuentran más motivados por conocer la cultura de los pueblos étnicos ecuatorianos.
- Los docentes de la institución, ahora tienen un material didáctico e interactivo con el cual se ha cambiado los métodos tradicionales, volviendo las clases más dinámicas.
- El CD interactivo mejoró notablemente el rendimiento de los estudiantes en la asignatura.
- Los estudiantes del centro educativo se familiarizaron con éste nuevo método de enseñanza fomentando en ellos la utilización de la multimedia como herramienta en la educación.
- En conclusión se cumplió la promesa de campaña, divertirse aprendiendo gracias a las estrategias y técnicas de publicidad.

7.02. Recomendaciones

Una vez analizadas y planteadas las conclusiones, como recomendaciones se puede acotar que:

- El CD interactivo debe ser utilizado también en el hogar a manera de aprendizaje y sano esparcimiento.
- Padres y maestros deben interactuar con los niños y el CD interactivo, fomentando en ellos el conocimiento de las raíces ecuatorianas.
- Utilizar correctamente la psicología del color, ya que van de la mano conjuntamente con la multimedia, para futuros proyectos.
- Mantener el orden visual en cuanto a la estructura de proyectos multimedia distribuyendo correctamente la estructura como son los menús, botones, etc.
- Seguir la estrategia creativa para realizar la campaña de difusión, de esta manera dar a conocer futuros productos multimedia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, M. (2012). *Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10(2), pp. 801-811.

Banco Interamericano de Desarrollo. (2004). *El Marco Lógico para el Diseño de Proyectos*. Washington, DC.

Bartolomé, A. (1999) *Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas*. En Cabero, J. (coord.). Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación del siglo XXI. Murcia: DM.

Calleen Coorough, J. (2005). *Multimedia para la web*. Madrid, España: Anaya multimedia.

CODAE. (s.f.). *Los afros ecuatorianos en la nación*. Obtenido de CODAE:
http://www.codae.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=180:demografía&catid=31

Colmenar, A. Castro, M. Pérez, V y Losada, P. (2005). *Diseño y desarrollo multimedia*. Madrid, España: Ra-Ma.

CONDEPE. (2008). *Saraguro de desarrollo de las nacionalidades y pueblos del Ecuador*. Obtenido de Consejo de desarrollo:
http://www.codenpe.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=158&catid=85

Franz Pucha, C. (2008). *Diversidad étnica y cultural*. Recuperado de:

<https://franzpc.files.wordpress.com/2011/09/diversidad-etnica-cultural-del-ecuador.pdf>.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. (4a. ed.). MacGraw-Hill/Interamericana.

Joyanes Aguilar, L. (1990). *Fundamentos de programación*. Madrid: MacGraw-Hill/Interamericana.

Kruck, A. (2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*. EINA.

Los Kayambi. <http://www.kayambi.org/> Acceso: 20.10.2008

Nacionalidadachuarecuador.org 2006.

Montoya, V. (2003). *Literatura infantil: Lenguaje y fantasía*. (1a. ed.). Bolivia: La hoguera.

Orihuela, J.L. y Santos M.L. (1999). *Introducción al diseño digital*. Madrid: Anaya Multimedia.

Paniagua Navarro, A. (2012). *Flash CS6*. España: Anaya multimedia.

Rodríguez, C. M. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos: Una investigación sobre el fortalecimiento del aprendizaje educativo*. Bélgica: CESAL.

Rosero, J. (2015). *Una Mirada Histórica a la Estadística del Ecuador*. (1a. ed.). Quito: ISBN.

Senplades. (2017- 2021). *Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida*. Quito:

Senplades.

Tecnologías para los Sistemas Multimedia – Curso 2004/2005.



Centro Educativo Militar "Atahualpa"

HONOR - VALOR - LEALTAD

EDUCACIÓN INICIAL - EDUCACIÓN BÁSICA - BACHILLERATO

PERMISO DE FUNCIONAMIENTO N0 0455

Quito, 25 de Noviembre, 2017

Señores:

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Yo, Henry Santamaría Lozada, con número de cédula 1710165638, en mi calidad de Director del Centro Educativo Militar Atahualpa, me permito respaldar el proyecto de tesis, con el tema "**CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ**".

Proyecto que está siendo diseñado por la **Srta. Erika Jazmín Flores Cueva**, portadora de la cédula **172243284-4**, estudiante del Sexto Semestre del Instituto Tecnológico Superior Cordillera de la Carrera de DISEÑO GRÁFICO.

Considero que el proyecto a realizarse es viable para la institución, el cual se va a implementar en los próximos años, por lo tanto me permito entregar esta carta aval brindando todo nuestro apoyo a la señorita antes mencionada.

La interesada puede hacer uso de este certificado para los fines que ella considere adecuados.

Atentamente,



Henry Santamaría Lozada

Director del Centro Educativo Militar Atahualpa

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) **FLORES CUEVA ERIKA JAZMÍN**, portador de la cédula de identidad N° 1722432844, previa validación por parte de los departamentos facultados.

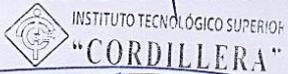
Quito, 19 de abril del 2018



19 ABR 2018

Sra. Mariela Balseca

CAJA VISTO FINANCIERO

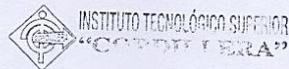


CONSEJO DE CARRERA

Ing. Ráquel Andrade
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra
BIBLIOTECA



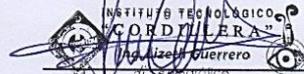
03 MAY 2018

8,44 PBS

COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba

PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



Ing. Lizeth Guerrero

DIRECTOR DE CARRERA



SECRETARÍA

Tgla. Magali Ordoñez
SECRETARÍA ACADÉMICA

Urkund Analysis Result

Analysed Document: ERIKA FLORES CUEVA. ARCHIVO TESIS.docx (D37016009)
Submitted: 3/27/2018 7:57:00 PM
Submitted By: cpeeErikaFlores@hotmail.com
Significance: 1 %

Sources included in the report:

Sara Lucia Sarango P.pdf (D30341491)

Instances where selected sources appear:

1

JANEA CUEVA