

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD CIENCIA Y TECNOLOGÍA



TRABAJO DE GRADODE TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL
INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO, EN LA
CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en la
Especialidad de Diseño Gráfico.

AUTORES:

Giacometti Portilla Bryan Jairo

Obando Mera Luis Carlos

DIRECTOR:

MGS. David Ortiz

Ibarra, 2015

DEDICATORIA

Es nuestro deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle nuestra humilde obra de Trabajo de Grado plasmada en el presente documento, en primera instancia a nuestros progenitores, quienes permanentemente nos apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos, a los docentes que nos han acompañado durante el largo camino, brindándonos siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando nuestra formación como estudiantes universitarios,

Dedicamos este trabajo de igual manera a nuestro tutor Magister David Ortiz quien nos ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea participe en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dedicamos por supuesto el trabajo, a nuestra prestigiosa Universidad Técnica del Norte por la cual tenemos el orgullo de realzar su prestigio, ya que cada aporte brindado por los estudiantes es un aporte más en camino al desarrollo del conocimiento.

Dedicamos de igual manera a las diferentes autoridades, y parvularias del centro de desarrollo infantil "Carlita León Vinuesa" por brindarnos su apoyo y aceptar de manera muy positiva nuestra propuesta planteada la cual se realizó con éxito.

AGRADECIMIENTO

Nuestra gratitud, principalmente está dirigida al Dios Todopoderoso por habernos dado la existencia y permitido llegar al final de nuestra carrera.

Igualmente agradecemos del presente estudio muy profundamente a todos los organismos y personas naturales que hicieron posible la realización del mismo, entre los que se deben mencionar: nuestro tutor Magister David Ortiz, al consejo encargado de validar nuestra investigación conformado por Magister Ramiro Carrascal, Licenciado Julián Posada, Ingeniero Alejandro Ruiz agradecemos por igual a nuestra directora de carrera Doctora Lucia López.

Agradecemos a todos los docentes que se encargaron de impartir sus conocimientos y nos brindaron su apoyo en el largo camino de conocimiento.

Agradecemos nuestra querida universidad por habernos dado la oportunidad de ingresar al sistema de Educación Superior y cumplir este gran sueño.

Agradecemos todas y todos quienes de una u otra forma han colocado un granito de arena para el logro de este Trabajo de Grado, agradecemos de forma sincera su valiosa colaboración.

Agradecemos de una manera muy especial a la institución de desarrollo infantil “Calita León Vinuesa” por avernos abierto las puertas y brindarnos su apoyo desde el inicio de la investigación hasta el final de la misma.

Agradecemos también este proyecto en gran parte a los pequeños infantes los cuales por los nuestra investigación han cumplido con nuestras expectativas satisfactoriamente, ya que ellos forman el nuevo mundo del aprendizaje.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I	17
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
1.1. ANTECEDENTES	17
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2.1. Primera Problemática	18
1.2.2. Segunda Problemática	18
1.2.3. Tercera Problemática	18
1.2.4. Cuarta Problemática	19
1.2.5. Quinta problemática	19
1.2.6. Sexta problemática	19
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	20
1.4. DELIMITACIÓN	20
1.4.1. Delimitación de las unidades de observación	20
1.4.2. Delimitación espacial	20
1.4.3. Delimitación temporal	21

1.5. OBJETIVOS.....	21
1.5.1. Objetivo general	21
1.5.2. Objetivos específicos	21
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	22
CAPÍTULO II.....	24
2. MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	26
2.1.1. La Multimedia.....	26
2.1.2. Adobe Flash	27
2.1.3. Herramientas de Desarrollo de Multimedia	28
2.1.4. Tecnología multimedia	28
2.1.5. Tipos de información en un sistema multimedia.	29
2.1.5.1. Texto.....	29
2.1.5.2. Gráficos.....	29
2.1.5.3. Imágenes	29
2.1.5.4. Animación	29
2.1.5.5. Vídeo.....	29
2.1.5.6. Sonido.....	30
2.1.6. Multimedia Informativa de Transmisión.	30
2.1.7. Posicionamiento Teórico Personal.	30
2.2. Glosario De Términos	31

2.3. MATRIZ CATEGORIAL	34
CAPÍTULO III.....	36
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.1. Tipos de Investigación	36
3.2. MÉTODOS.....	37
3.2.1. Instrumentos	37
3.2.2. Recolección de Información	37
3.3. TÉCNICAS.....	38
3.3.1. Entrevista	38
3.3.2. Población y muestra.....	38
CAPÍTULO IV.....	39
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
4.1. Encuestas.....	39
4.2. Resultados Padres De Familia	39
4.2.1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia?	40
4.2.2. ¿Estaría interesado que su hijo reciba capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?	41
4.2.3. ¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.	42

4.2.4. ¿Con qué frecuencia utiliza su niño (a) la computadora, Tablet, laptop o celular para jugar?	43
4.2.5. ¿Qué juegos son los que más utiliza su hijo en el ambiente del hogar? 44	
4.2.6. ¿Usted, conoce alguno de estos programas o juegos que se relacionan con la tecnología multimedia?	45
4.2.7. ¿Cuán beneficioso cree usted que sería si el infante recibe estos conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?	46
4.2.8. ¿Hablando de porcentajes cual sería el nivel de manejo que considera usted aplica su hijo al manejo de una Tablet, laptop, computadora, celular?	47
4.2.9. ¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con su hijo?.....	48
4.3. RESULTADOS DE LOS EDUCANDOS (PARVULARIOS)	49
4.3.1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia? ¿Cuánto?	49
4.3.2. ¿Qué tan interesado estaría usted en conocer de qué se trata los programas o en este caso un juego tecnológico multimedia? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.	50
4.3.3. ¿Estaría interesado que sus alumnos (Infantes) reciban capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?	

4.3.4.	¿Cuán beneficioso cree usted, que saldría el infante si recibe los conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?	52
4.3.5.	¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.	53
4.3.6.	¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con sus alumnos?	54
4.3.7.	¿Estaría usted interesado en mejorar su nivel de manejo en el computador, Tablet, laptop, o celular según considere el caso en donde iría instalada la aplicación?	55
4.3.8.	¿Cuáles son los métodos de enseñanza que usualmente utiliza para el aprendizaje de sus niños?	56
4.3.9.	¿Estaría usted interesado en establecer como un segundo recurso la implementación de nuevos métodos de enseñanzas, empezando por poner en práctica este juego multimedia?	57
4.3.10.	¿Si se implementa este juego multimedia vinculado a la enseñanza tradicional de los infantes, cuanto cree que mejoraría su nivel de racionamiento? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.	58
4.4.	FORMULARIO PARA INFANTES	59
4.4.1.	¿Les gusta los juegos tecnológicos?	59

4.4.2.	¿Saben utilizar una Tablet, celular, laptop, u computadora en casa?	60
4.4.3.	¿Les gustaría aprender un juego en la Tablet?	61
4.4.4.	¿En sus casas utilizan o les llama la atención y tomar o manipulan una (Tablet, celular, computadora, laptop)?	62
4.4.5.	¿Quieren que su maestra les haga jugar mas tiempo al dia con un juego multimedia?	63
4.4.6.	¿Les gustaría conocer más juegos para utilizarlos en (laptops, celulares, computadoras, Tablets)?	64
4.4.7.	¿Tienen en su casa dispositivos moviles o una computadora?	65
	CAPÍTULO V.....	67
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1.	Conclusiones	67
5.2.	Recomendaciones	68
5.3.	RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN EN BASE A LOS RESULTADOS OBTENIDOS.	69
	CAPÍTULO VI.....	71
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	71
6.1.	Título de la Propuesta.....	71
6.2.	Justificación e importancia.....	71
6.3.	APORTES.....	72

6.3.1.	Social	72
6.3.2.	Tecnológicos	72
6.3.3.	Educativos.....	73
6.4.	FUNDAMENTACIÓN.....	73
6.5.	Diseño de Plataforma Multimedia	73
6.5.1.	Mapa De Sitio.....	73
6.5.2.	Tipos De Navegación	74
6.5.3.	Guión Multimedia	80
6.5.4.	Diseño de interfaz	81
6.5.5.	Composición	88
6.5.6.	Software	89
6.5.7.	Diseños de plataforma multimedia	89
6.5.8.	Presupuesto	89
6.5.9.	Distribución	90
6.5.10.	Sistemas Publicitarios.....	90
6.5.11.	Empaque.....	91
6.5.12.	Embalaje.....	91
6.5.13.	Diseño de etiqueta	91
6.5.14.	Identidad	92
6.5.15.	Evaluación	92
6.6.	OBJETIVOS.....	93

6.6.1.	Objetivo General	93
6.6.2.	Objetivos específicos	93
6.7.	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	94
6.7.1.	Institucional	94
6.7.2.	Datos Informativos	94
6.8.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	95
6.8.1.	Desarrollo De Plataforma Multimedia	95
6.8.1.1.	Mapa de sitio.....	95
6.8.1.2.	Tipos de navegación	96
6.8.2.	Guion Multimedia	97
6.8.3.	Diseño De Interfaz.....	110
6.8.4.	Escalas.....	119
6.8.5.	Disposición de elementos	125
6.8.6.	Retícula en la Multimedia	125
6.8.7.	Diagramación	128
6.8.8.	Composición	130
6.8.9.	Software	131
6.8.10.	Distribución	131
6.8.11.	Sistemas Publicitarios.....	132
6.8.12.	Identidad	134
6.8.13.	138

6.8.14.	Evaluación	138
6.8.15.	Impactos	138
6.8.16.	Difusión	138
6.9.	ACTIVIDADES.....	139
6.10.	PRESUPUESTOS	140
6.11.	Bibliografía:.....	141
ANEXOS.....		142

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó en la institución de desarrollo infantil “Carlita león Vinuesa” y tuvo como finalidad principal la creación de un juego multimedia dedicado exclusivamente para los infantes al que se lo denominó EL JUEGO DE LOS SONIDOS, para la creación del mismo se utilizó el programa Adobe Flash s5, se basa en el estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas", terminamos el juego multimedia y a su vez se la dio a conocer a los infantes la cual aceptaron satisfactoriamente, podemos estimar que un 98.9% de los infantes reflejo un interés positivo en lo que respecta a la utilización de nuestro producto, los parvularios y padres de familia no tuvieron mayores inconvenientes con respecto al tema, en conclusión podemos afirmar que las nuevas tecnologías en cuanto se refiere al aprendizaje infantil es de gran provecho ya que mejora su razonamiento y su capacidad de captar las cosas con más rapidez y todo esto a una edad temprana, se interesaron mucho en conocer nuevos juegos similares al producto entregado, esto nos lleva a concluir que hemos cumplido con nuestro trabajo exitosamente ya que los infantes no solo se mostraron a gusto con nuestro proyecto, a su vez quieren conocer más de lo que respecta a los juegos multimedia.

ABSTRACT

This research was conducted in the institution of child development "Carlita Vinuesa Lion" and had as its main objective the creation of a dedicated multimedia game for infants who was denominated GAME SOUNDS, to create the same Adobe Flash s5 program was used, is based on the animation studio working on "frames" and is intended for the production and delivery of interactive content for different audiences around the world regardless of platform, first we perform a small surveys which were aimed at parents, ranging from pre, and infants these results gave us lots of information which we use to produce our product, the deductive method which with I offer general data valid for application used, they turn us helped supplement what would our finished product, with all this information we finished the multimedia game and in turn gave it to meet infants which accepted successfully, we can estimate that 98.9% of infants reflects a positive interest in what Regarding the use of our product, kindergartens and parents had no major problems on the issue, in conclusion we can say that new technologies as it relates to children's learning is of great benefit as it improves your reasoning and ability to grasp things faster and all this at a young age, were very interested in knowing the latest games to the delivered product, this leads us to conclude that we have done our job successfully since infants were not only comfortable with our project, in turn want to know more regarding multimedia games.

INTRODUCCIÓN

Se optó por la creación de un juego multimedia aplicada a los infantes para un contexto como tema se escogió: El estudio de la tecnología multimedia aplicada al infante para su aprendizaje complementario, en la ciudad de Ibarra en el año 2014, que asisten al Centro de Desarrollo Infantil “CARLITA LEÓN VINUESA” en el período Diciembre 2014 – Abril del 2015”.

El enfoque es crítico, propositivo: crítico porque cuestiona la realidad de la influencia de la tecnología multimedia al infante, propositivo porque va más allá de las contemplaciones del problema, plantea una alternativa de solución; motivadora en torno a desarrollar del aprendizaje de los niños mediante el uso de un material innovador y tecnológico como instrumento de trabajo de esta área.

Estructura De Tesis:

Capítulo I: Se refiere al problema de investigación; en el que contempla el planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, justificación y objetivos.

Capítulo II: Comprende el desarrollo del marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentos filosóficos, categorías fundamentales e hipótesis, fundamentación teórica, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, matriz categorial.

Capítulo III: Se define lo que es la metodología de la investigación, tipos de investigación, métodos, técnicas, instrumentos.

Capítulo IV: Se refiere al análisis e interpretación de resultados hasta llegar a la verificación estadística de hipótesis.

Capítulo V: En este capítulo se presenta las conclusiones y recomendaciones de todo el estudio que hemos realizado.

Capítulo VI: En este último capítulo vamos a conocer la propuesta alternativa, y plantear una propuesta de solución al problema investigado, justificación e importancia de la misma, aportes, fundamentación, objetivos, ubicación sectorial, desarrollo de la propuesta, impactos, difusión, bibliografía, anexos y árbol de problemas.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

El trabajo en el aprendizaje en nuestro entorno se basa en lo tradicional ya que a lo largo de los años se ha transmitido de generación en generación, no se tiene una fecha exacta ya que este método es una copia perteneciente de otros territorios que se comprende desde la antigüedad con los filósofos griegos (Platón, Comenius, Herbart) también está vinculada la época medieval, el renacimiento, con la influencia de la iglesia católica.

El sistema educativo tradicional estuvo dominado por un único método llamado de transferencia, que se basaba única y exclusivamente en el concepto de que el educador era el transmisor de los conocimientos y el educando el receptor pasivo, hoy en día no se ha implementado un sistema atractivo y fuera de lo común, para los niños de mayor edad se les dificultaría cambiar este sistema, es por ello que nosotros lo implementaremos desde sus raíces creando un juego multimedia exclusivamente para los infantes, este a su vez servirá para un aprendizaje complementario.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Primera Problemática

En el estudio de las nuevas tecnologías multimedia tendríamos que aplicarlas al estudiando de una manera concisa y muy clara, con lujos de detalles los cuales implementaremos cuidadosamente en la rutina del aprendizaje; así los alumnos es este caso infantes serán bombardeados positivamente con ideas nuevas y abiertas a un nuevo mundo, en este caso la multimedia, así se podría llegar a una autosuficiencia educativa personal.

1.2.2. Segunda Problemática

Los niños se mantienen al margen de lo que el maestro decida enseñar, en los tiempos actuales al igual que en el pasado el tipo de modalidad en lo que se refiere al aprendizaje es tradicional, es por eso que el alumno depende única y exclusivamente del docente y de su método de enseñanza, pero si se implementara esta tendencia nueva resaltaría una madurez anticipada y muy útil en cuanto respecta al estudio tecnológico.

1.2.3. Tercera Problemática

El estudio está ligado a conformarse con un conjunto de personas, puede ser en masa porque todos requieren la misma información, la multimedia aplicada al conocimiento diario sería una lucha por el mejoramiento

personal de cada individuo lo que conllevaría a mantener una tendencia competitiva diaria sobre el estudio de nuevas tecnologías.

1.2.4. Cuarta Problemática

Si el alumno como el docente se mantiene en el mismo vínculo de estudios, no saldrán de la rutina y se perderán un mundo lleno de métodos y estudios tecnológicos en este caso la multimedia. La cual si se la comprende uno mismo quiere seguir en ese ámbito respaldados cada día con nueva información la cual será transmitida y llevada de la mano con la complementación diaria para aprender nueva información.

1.2.5. Quinta problemática

Por otro lado encaminarse hacia un nuevo mundo tecnológico y salir de lo común, causa un poco de confusión y problemáticas las cuales no quieren ser resueltas, pero si no se intenta salir del mismo método, no se podría comprobar si lo nuevo ayudará a mejorar los métodos de enseñanza y una vez que se adquiriera esta modalidad podría tener una acogida positiva en cuanto respecta al estudio multimedia.

1.2.6. Sexta problemática

El estudio de las nuevas tecnologías multimedia aplicadas a los niños reflejará un resultado satisfactorio, aunque no debemos dejar de tomar en cuenta que en menor cantidad de alumnos estos nuevos métodos serán

un poco complicados de acoger, es allí donde nosotros entramos en contacto directo con ciertas áreas de dificultad, para que al final un grupo del 100% comprenda nuestro método.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Según nuestra investigación cómo debemos aplicar el estudio de las nuevas tecnologías multimedia dirigida exclusivamente para los infantes y podersaber que podríamos mejorar en cuanto a su aprendizaje complementario?

1.4. DELIMITACIÓN

1.4.1. Delimitación de las unidades de observación

Las unidades de observación son las siguientes: docentes, parvularios, infantes con una edad temprana, conformada en la institución de desarrollo infantil “Carlita León Vinuesa “de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura año 2014-2015.

1.4.2. Delimitación espacial

Mediante muestra estadística se seleccionó al centro educativo “Carlita León Vinuesa”.

1.4.3. Delimitación temporal

Nuestra investigación se realizó durante los meses de diciembre del 2014 hasta abril del 2015.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo general

- ✓ Aplicar la tecnología multimedia al niño por medio de un juego tecnológico el cual mejorara el método de aprendizaje y los sentidos del infante.

1.5.2. Objetivos específicos

- ✓ Investigar acerca de la tecnología multimedia vinculada a los infantes para el desarrollo de un juego multimedial presentada en dispositivos móviles.
- ✓ Determinar la relación de los infantes, con respecto a la implementación de las nuevas tecnologías de multimedia especificando los juegos como método de aprendizaje complementario.

- ✓ Determinar si es fiable y productivo nuestra investigación multimedia aplicada al infante.

- ✓ Llegar a finalizar el trabajo en conjunto con niños con respecto al estudio multimedia vinculado al infante por medio de un juego tecnológico.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación del estudio multimedia nos lleva a determinar concretamente lo que podemos mejorar del aprendizaje infantil, por medio de un juego que a su vez divierte y enseña, con la finalidad de ampliar los conocimientos desde una edad temprana, la cual es provechosa ya que el cerebro del infante es como un disco duro y a esta determinada edad el individuo absorbe con mayor facilidad la información de nuestro proyecto de trabajo.

Este proyecto tendrá fines muy útiles con respecto a lo educativo se verán progresos de calidad en los y por tanto a largo plazo en la comunidad educativa.

Para la elaboración de nuestro proyecto utilizaremos el programa adobe flash el cual puede ser leído en cualquier dispositivo móvil o computadoras, el mismo que será de utilidad para el educando. Es el comienzo de lo que será un cambio drástico en cuanto respecta al aprendizaje complementario, si en un futuro se incluyera la enseñanza a través de medios multimedia, nosotros seremos de los primeros en fomentar estos proyectos tecnológicos, que irían en beneficio de la educación infantil.

Las posibles limitaciones que podríamos encontrar al introducir nuestro producto multimedia, llamado “EL JUEGO DE LOS SONIDOS” en el proceso formativo de los infantes, serían que en los hogares no dispongan de dispositivos móviles a su alcance, pero sabemos y conocemos que en los tiempos actuales la mayor parte de estos lugares poseen por lo menos algún dispositivo tecnológico antes mencionado; pues estamos viviendo la era de la tecnología.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

Según Mónica Balladares en su trabajo la estimulación temprana en el desarrollo del Lenguaje de niños de tres a cinco años de edad en el COE Manuelita Sáenz y COE Quindialo de la Ciudad de Ambato durante el Año 2009”, concluye que los pocos estímulos comunicativos que existen en el hogar han limitado la adquisición de un razonamiento adecuado a la edad y a las relaciones interpersonales.

La misma autora afirma que los niños no adquieren patrones de comunicación apropiados porque no participan en las conversaciones con los adultos y los padres no estimulan el desarrollo del lenguaje por medio de sonidos repetitivos, a través de la conversación o diálogo constante.

Según Ordoñez y Tinajero el lenguaje y el sonido es el principal medio de comunicación entre las personas y se da como resultado de un proceso de imitación, repetición y maduración a través de la riqueza de estímulos que existe en el ambiente

Pablo Félix Castañeda afirma que las limitaciones y carencias producidas durante los primeros años son difíciles de recuperar a medida que aumenta la edad del niño; esto ocurre con la pronunciación de sonidos, cuya adquisición rápida y óptima se da durante los primeros 3-6 años de edad; pero pasado ese tiempo ya es difícil recuperar y compensar determinados déficits en esta cualidad.

Según el Doctor Alfred Tomad (2002) la estimulación sensorial y la interacción con el medio ambiente inducen la maduración del sistema nervioso, posteriormente enriquece el pensamiento e impulsa el desarrollo cognitivo.

Monfort (2002) menciona que la adquisición del lenguaje, imitando lo que se escucha implica la interacción de factores orgánicos, psicológicos y cognitivos; para que el niño estructure una palabra y en lo posterior una oración lógica y coherente; sin embargo también es necesario un buen nivel cognitivo para poder memorizar palabras, además de una adecuada estimulación social que permita al niño tener patrones a imitar.

Según Vigotsky en la interacción del niño con el adulto, ocurre un aprendizaje informal, implícito. Los adultos aportan al niño habilidades prácticas sociales, habilidades intelectuales o cognitivas, rigiéndose siempre a los valores de la cultura a la que pertenecen.

Piaget señala que la repetición de las palabras escuchadas permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha del medio ambiente, repitiéndolos y ordenándolos empieza a comprender que a través de ellos puede expresar sus deseos, primero repite con gran

placer sus propios gorgoritos y vocalizaciones y luego imita ruidos, sonidos y posteriormente palabras que escucha en su medio ambiente.

Vgotsky, (1930) afirma que la interacción social es el contexto idóneo para adquirir los conocimientos propios de una cultura. El instrumento más importante es el lenguaje la captación de las palabras y su significado que el niño adquiere mediante esa interacción social. El desarrollo del sujeto va ligado al desarrollo de la sociedad. Si este factor es tan importante supone que la educación es fundamental en el desarrollo. La educación puede ser un motor de desarrollo pero la persona que aprende es activa en este proceso, tiene su propia actividad y organización y además autorregula el proceso.

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. La Multimedia

Cuando hablamos sobre la multimedia nos referimos ala combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos, puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantados.

La multimedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza. Multimedia se compone, como ya se describió, de combinaciones entrelazadas de elementos de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo.

El estudio y el proyecto multimedia que vamos a utilizar es una combinación de elementos digitales que consiste en imágenes y sonidos los cuales son activados por medio del tacto, fácil y sencillo en un proceso de aprendizaje divertido.

El diseño gráfico multimedia es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios digitales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

Ésta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente o digitalmente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”.

2.1.2. Adobe Flash

Es una plataforma multimedia creada básicamente para la interpretación de imágenes, videos, sonidos, y estos pueden estar compenetrados en una sola estructura este programa muchas veces se utiliza para hacer juegos basados en la red, muchos de los cuales son para chicos en nuestro caso trabajaremos para niños de preescolar. Se utiliza para crear aplicaciones interactivas, animaciones independientes, nosotros lo aplicaremos en un dispositivo sin red.

2.1.3. Herramientas de Desarrollo de Multimedia

Estas herramientas de programación están diseñadas para administrar los elementos multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios, en este caso las herramientas serán las mismas que utilizan los profesionales del diseño multimedia, esto no será un problema para los niños de corta edad ya que ellos no deberán conocer como fue creado nuestro producto sino únicamente apreciarán el mismo ya terminado y sus beneficios.

Además de proporcionar un método sencillo para que los usuarios (Infantes) que interactúan con el proyecto; la mayoría de las herramientas de desarrollo de multimedia ofrecen además facilidades para crear y editar texto e imágenes lo cual se decidiría si en un futuro nosotros queremos mejorar o no nuestro proyecto.

El conjunto de todo lo que vamos a producir y la forma de presentarlo al observador vendría a ser la interface. El equipo y los programas que rigen los límites de lo que puede ocurrir en la plataforma o ambiente multimedia lo damos nosotros.

2.1.4. Tecnología multimedia

La tecnología multimedia es aquella que combina el uso de archivos de diferentes tipos de origen, como imágenes, vídeos, animaciones, voces, música, y textos.

Su utilización se ha convertido en un uso estandarizado en internet y en las nuevas tecnologías en general, ganando una importante aceptación

entre los usuarios debido a la interactividad que produce mediante la utilización de recursos de calidad.

2.1.5. Tipos de información en un sistema multimedia.

2.1.5.1. Texto

Sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

2.1.5.2. Gráficos

Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos.

2.1.5.3. Imágenes

Son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

2.1.5.4. Animación

Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

2.1.5.5. Vídeo

Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

2.1.5.6. Sonido

Puede ser habla, música u otros sonidos.

2.1.6. Multimedia Informativa de Transmisión.

Está relacionada con los elementos multimedia que brindan información la cual trata de que la persona, en este caso los infantes sean capaces de captar, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios; para los adultos por medio de opciones visuales ejemplo la web, nosotros mostraremos información que los estudiando puedan captar a su edad, esta información se presenta en la mayoría de los casos en forma masiva de opción múltiple o de manera pasiva y se mantiene actualizada, o en este proyecto datos que no han cambiado a lo largo de los tiempos, esta información de transmisión da un valor informativo, este es primordial para conocer datos básicos que toda persona debe saber.

2.1.7. Posicionamiento Teórico Personal.

Según nuestra teoría personal estamos destinados a implementar una elaborada técnica de aprendizaje infantil, la cual permitirá estimular de manera más rápida los sentidos del infante y sea más fácil la comprensión con lo que respecta a sus estudios primarios, porque si el niño comprende a la perfección nuestros conceptos del proyecto multimedia, para el estudiante se le facilitaría el aprendizaje en otras aéreas ya que nosotros lo moldeamos en lo que se refiere a conocimientos básicos, mostrado en imágenes y sonidos los cuales en infante podrá determinar con su intuición de manera muy clara, este a su vez dominará el proyecto en una forma total y divertida.

2.2. Glosario DeTérminos

✓ Animación

Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

✓ Comunicación

Es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

✓ Imágenes

Son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

✓ Infante

En varios países, infante, es una denominación legal dirigida a los menores de edad, que los cuales incluyen a niños de uno a cinco años de edad.

✓ **Multimedia**

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información.

✓ **Sonido**

Puede ser habla, música u otros sonidos.

✓ **Vídeo**

Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

✓ **La Educación Infantil Temprana**

Si mencionamos una educación temprana nos referimos al ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria. En algunos lugares, es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia y cubre la edad de 4 a 6 años. Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para la vida.

✓ Educación Inicial

Es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (4-6 años), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo.

Con la educación inicial se pretende garantizar un desarrollo armónico para el niño, y por ello se cuenta con un programa pedagógico y su operación compete a todos los adultos que se relacionan y ejercen una influencia en los menores, pueden ser sus familiares o personal especializado en educación, como ya mencionamos los llamados parvularios.

2.3. MATRIZ CATEGORIAL

CATEGORÍA	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADOR
Recursos tecnológicos y Estratégicos	Conjunto de acciones multimedia que están planificadas para un fin determinado que se llevan a cabo para lograr un fin de información.	Habilidad Destreza Multimedia Tecnológica Útil	Conocimiento Solución Desarrollo
Propuesta	Exposición de un proyecto con un propósito determinado.	Precisa Coherente Original	Descripción Satisfacción Comunicación
Producto Multimedia	Elemento gráfico, audio digital que identifica a un elemento	Digitalizado Visual	Imagen Multimedia

	informativo	Concreto Gráfico Audio Video	Aplicación digital
--	-------------	---------------------------------------	--------------------

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de Investigación

Práctico: Una vez que implementemos el proyecto a los infantes, empezé a correr un lapso determinado de tiempo según nuestra investigación, después de la práctica diaria a la cual estarán expuestos, de allí determinaremos los diferentes resultados.

Tecnológico: Nosotros manejamos en nuestro proyecto multimedia este proceso, ya que está vinculado directamente entre el infante y la tecnología.

Descriptivo: De acuerdo con el nivel es descriptiva, ya que busca determinar la relación entre la persona y la presencia de información multimedia.

Investigación de campo: Porque se requiere de la observación de las unidades de investigación, asistiendo al lugar donde se lleva a cabo este problema social, es decir al Centro de Desarrollo Infantil a seleccionar.

Investigación Bibliográfica: Ya que fue necesario documentarse para contextualizar el problema y fundamentar científicamente en el marco teórico, las variables que componen el tema de trabajo de investigación.

3.2. MÉTODOS

3.2.1. Instrumentos

Prácticamente utilizamos el programa llamado adobe flash, en este proceso nosotros los diseñadores gráficos daremos paso a crear un proyecto factible, entretenido, necesario, llamativo, práctico, el cual será transmitido por medio de diferentes dispositivos tecnológicos. En estos dispositivos se plasmó el proyecto multimedia, este a su vez será interpretada por los docentes o parvularios a los infantes.

3.2.2. Recolección de Información

Hay muchas maneras de recolectar información en una investigación. Nuestro método elegido depende de la pregunta de investigación que se formule, en este caso a las personas adultas las cuales están vinculadas con los infantes.

Algunos métodos de recolección de información son encuestas, entrevistas, pruebas, evaluaciones fisiológicas, observaciones, revisión de registros existentes y muestras biológicas, nosotros utilizaremos las entrevistas.

3.3. TÉCNICAS

3.3.1. Entrevista

Las entrevistas las utilizamos para recabar información en forma verbal, a través de preguntas las cuales nosotros daremos a conocer en el proceso que propondremos como analistas del tema.

Quienes responden pueden ser gerentes o empleados, en este caso los padres de los infantes estos deberán ser de personas que estén vinculados con respecto a lo que vamos a proponer, estos a su vez son usuarios actuales del sistema existente, usuarios potenciales del sistema propuesto o aquellos que proporcionarán datos o que serán afectados por la aplicación propuesta.

3.3.2. Población y muestra

Esta investigación fue realizada en el Centro De Desarrollo Infantil “Carlita León Vinuesa” Por ser la muestra finita es de tipo probabilística y se aplica a toda la población.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuestas

Encuestas realizadas en la institución “Clarita León Vinuesa” dirigida a los educandos de la institución Parvularios, a los padres de los infantes, a los infantes y a una autoridad concerniente al ámbito educativo de la ciudad de Ibarra del presente año.

4.2. Resultados Padres De Familia

Resultados de la encuesta dirigida a padres y madres de familia.

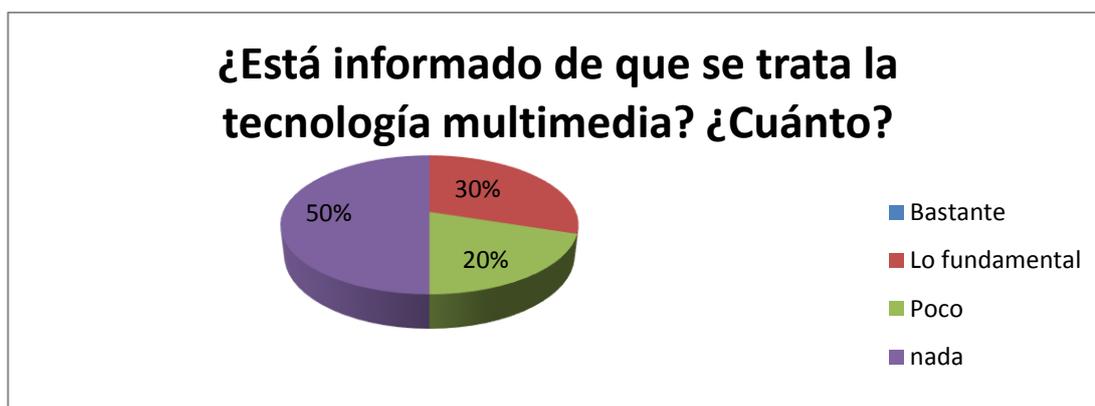
4.2.1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia?

CUADRO Nº 1

LITERALES	SI	%
A. Bastante	0	0
B. Lo fundamental	6	30
C. Poco	4	20
D. Nada	10	50
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO Nº 1



Interpretación: Con nuestros conocimientos con lo que respecta a las tecnologías multimedias tratamos de mejorar los conocimientos multimedias de las parvularias y ayudamos a interpretar de una manera mucho más concisa los programas o en este caso un juego tecnológico multimedia.

4.2.2. ¿Estaría interesado que su hijo reciba capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?

CUADRO N°2

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	16	80
b. Muy Interesado	3	15
c Normalmente Interesado	1	5
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N° 2



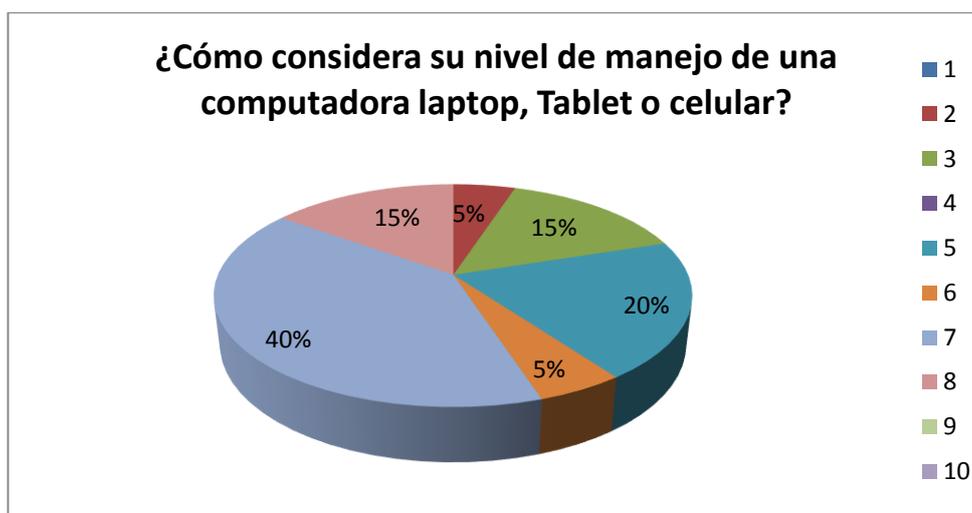
Interpretación: Aprovechando la edad y el interés por parte de los infantes de aprender este nuevo mundo basado en la tecnología multimedia implementamos en su modo de aprendizaje un juego llamativo, y de mucho interés para mejorar su modo de aprender.

4.2.3. ¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

CUADRO N°3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Literal
0	1	3	0	4	1	8	3	0	0	20	Respuesta
0	5	15	0	20	5	40	15	0	0	100%	%

GRÁFICO N° 3



AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

Interpretación: Según el valor ponderado que es un 5.85 % que es considerado regularmentese da a conocer este nuevo juego multimedia en un mundo en donde la mayoría de manejar los diferentes medios de tecnología en donde se encuentran los diferentes programas, aplicaciones, y juegos multimedia.

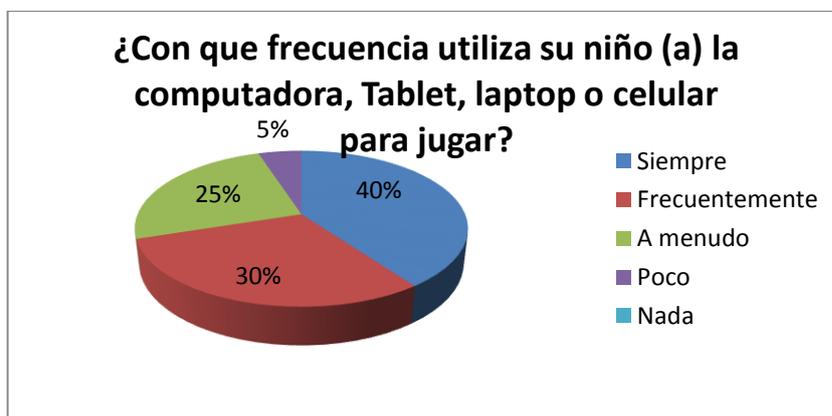
4.2.4. ¿Con qué frecuencia utiliza su niño (a) la computadora, Tablet, laptop o celular para jugar?

CUADRO N°4

LITERALES	Respuestas	%
a. Siempre	8	40
b. Frecuentemente	6	30
c. A menudo	5	25
d. Poco	1	5
e. Nada	0	0
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°4



Interpretación: El uso prolongado por los infantes de los aparatos tecnológicos nos facilitaron el enseñar nuestro proyecto, ya que su manera de captar las cosas será fue más sencilla por lo cual no hay dificultad en cuanto respecta a que si van o no a entender lo que explicamos.

4.2.5. ¿Qué juegos son los que más utiliza su hijo en el ambiente del hogar?

CUADRO N°5

LITERALES	Respuestas	%
a. Juegos Tradicionales	1	5
b. Juegos de mesa	2	10
c. Juegos innovados por usted	1	5
d. Juega con otros niños	5	25
e. Tecnológicos	11	55
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°5



Interpretación: No se quiere que los niños pierdan las tradiciones de los juegos como en todo el tiempo han venido siendo estos tradicionales, lo que nosotros pudimos implementar es un juego por el cual al mismo tiempo de descubrir de qué se trata, se iría mejorando la capacidad de razonamiento.

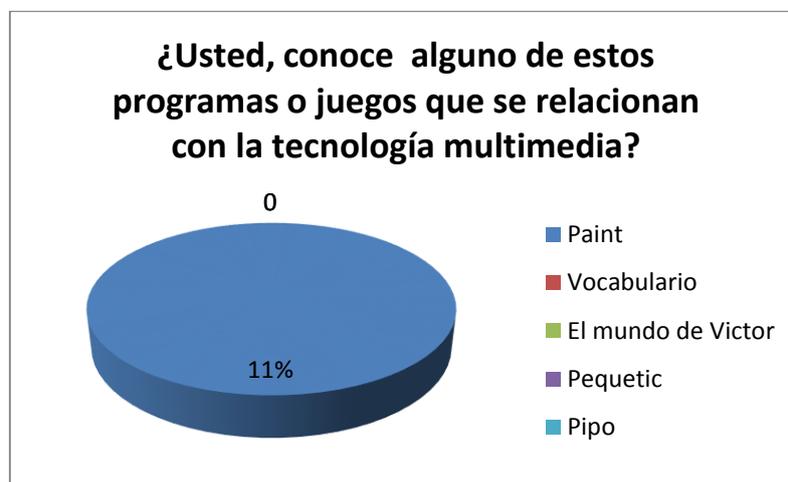
4.2.6. ¿Usted, conoce alguno de estos programas o juegos que se relacionan con la tecnología multimedia?

CUADRO N°7

LITERALES	SI	%
a. Paint	11	55
b. vocabulario	0	0
c. El mundo de Víctor	0	0
d. Pequeñín	0	0
e. Pipo	0	0
TOTAL	20	55

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°7



Interpretación: Mientras el tiempo pasa la tecnología y todo que en ella abarca avanza a pasos agigantados, y por lo tanto si lo que hicimos al implementar nuevas aplicaciones multimedia de aprendizaje fue mejorar sus conocimientos, es por esto y muchas razones más que hemos escogido un juego basado en la tecnología actual.

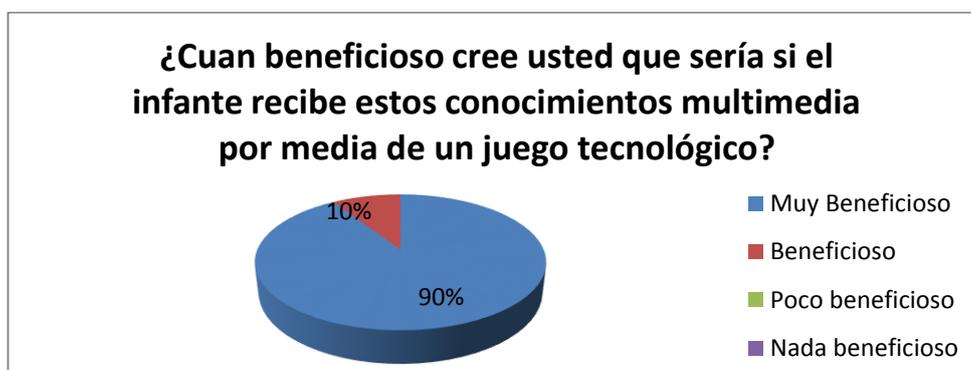
4.2.7. ¿Cuán beneficioso cree usted que sería si el infante recibe estos conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?

CUADRO N°8

LITERALES	SI	%
a. Muy beneficioso	18	90
b. Beneficioso	2	10
c. Poco beneficioso	0	0
d. Nada beneficioso	0	0
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°8



Interpretación: Estamos dando a conocer una propuesta planteada básicamente en bases positivas de la reacción que causa un juego multimedia vinculado con la educación infantil, y aclarar que esta innovación será beneficiosa para su aprendizaje.

4.2.8. ¿Hablando de porcentajes cual sería el nivel de manejo que considera usted aplica su hijo al manejo de una Tablet, laptop, computadora, celular?

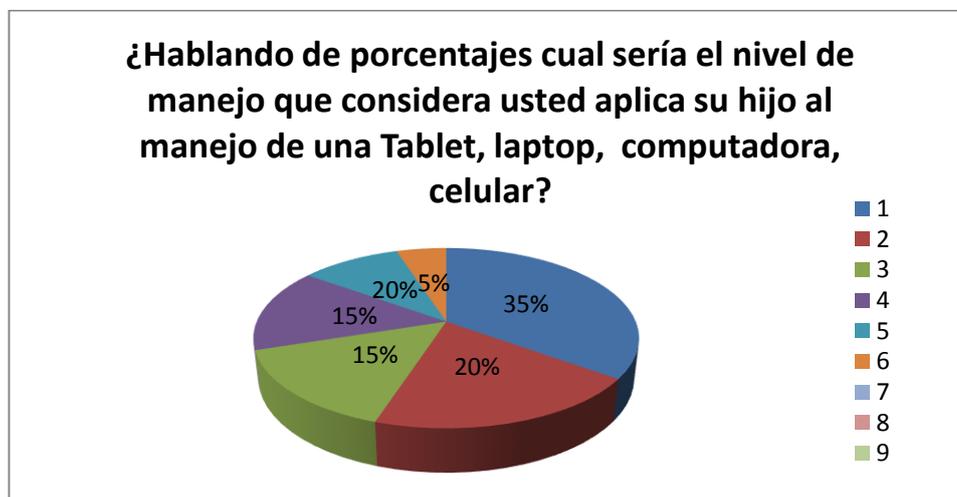
Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

CUADRO N°9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Literal
0	0	1	0	0	0	0	12	5	2	20	Respuesta
0	10	20	15	35	5	0	15	0	0	100%	%

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°9



Interpretación: Según el valor ponderado de un 8.2 % podríamos afirmar que medianamente en la actualidad se necesita de métodos basados en las nuevas tecnologías ya que el infante está en constante uso de aparatos digitales, táctiles, electrónicos, los infantes ya a su edad saben manejar pequeñas funciones que les llamen su atención , que mejor que los conocidos juegos multimedia.

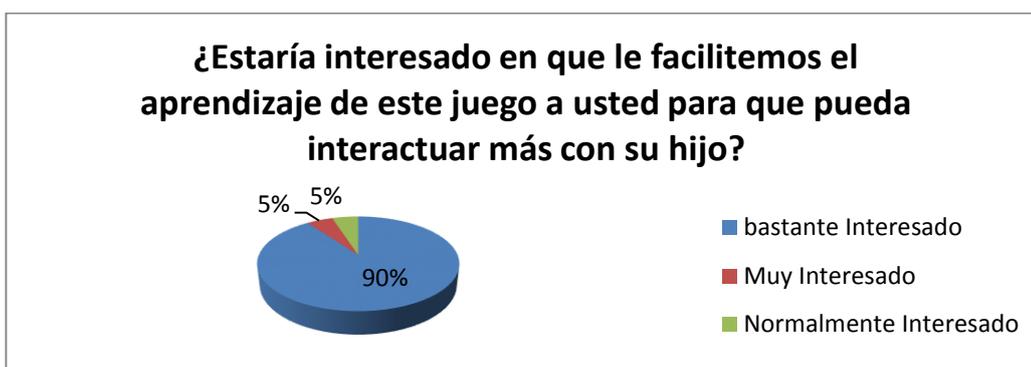
4.2.9. ¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con su hijo?

CUADRO N°10

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	18	90
b. Muy Interesado	1	5
c. Normalmente Interesado	1	5
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	20	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°10



Interpretación: Una de las formas más eficaces en la actualidad en que los padres pueden interactuar con los infantes es por medio del uso de las tecnologías, en este caso dimos a conocer este juego multimedia el cual el padre de familia puede perfectamente manipularlo y así poder interactúan con sus hijos al mismo tiempo que le hace aprender nuevas cosas.

4.3. RESULTADOS DE LOS EDUCANDOS (PARVULARIOS)

4.3.1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia? ¿Cuánto?

CUADRO Nº 11

LITERALES	SI	%
A. Bastante	0	0
B. Lo fundamental	4	30
C. Poco	3	20
D. Nada	1	50
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO Nº 11



Interpretación: Probablemente en la actualidad muchos educandos que se encuentran en medio de la educación infantil están prácticamente ligados a lo que llamamos educación por rutina la cual yace de años y años, lo que se tratamos es salir de la rutina he incorporar métodos

actuales para enseñanza en este caso con los infantes y que más llamativos que un divertido juego multimedia.

4.3.2. ¿Qué tan interesado estaría usted en conocer de qué se trata los programas o en este caso un juego tecnológico multimedia? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

TABLA N°12

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Literal
0	0	0	0	0	0	0	1	6	1	8	Respuesta
0	0	0	0	0	0	0	12.5	75	12.5	100%	%

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°12



Interpretación: Según el valor ponderado de un 9% Se ha establecido que en gran medida las parvularias están dispuestas por aprender no solo

de nuestro juego multimedia al contrario quieren aprender aún más de lo que se trata la tecnología multimedia.

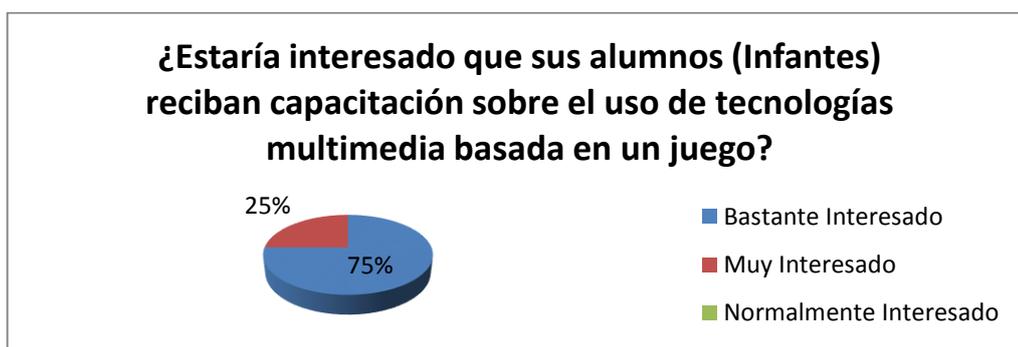
4.3.3. ¿Estaría interesado que sus alumnos (Infantes) reciban capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?

CUADRO Nº13

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	6	75
b. Muy Interesado	2	25
c. Normalmente Interesado	0	0
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO Nº 13



Interpretación: Si el parvulario en cuestión está positivamente interesado en aprender de qué se trata nuestro interesante proyecto, con más razón debemos muestra responsabilidad en dar a conocer a los infantes el tema a seguir ya que se tiene la aprobación de los padres y en este caso

de las personas encargadas, lo hicimos y para iniciar la acogida a dado buenos resultados incluso recibimos buenas críticas de los encargados de educar y enseñar hablamos de los educandos (parvularios)

4.3.4. ¿Cuán beneficioso cree usted, que saldría el infante si recibe los conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?

CUADRO N°14

LITERALES	SI	%
a. Muy beneficioso	6	75
b. Beneficioso	1	12,5
c. Poco beneficioso	1	12,5
d. Nada beneficioso	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°14



Interpretación: Implementando nuestro juego multimedia, a futuro se dará resultados positivos los cuales pueden beneficiar para que el infante tenga un modo de aprendizaje más rápido, les ayudaremos a que capten

las cosas que se les quiera enseñar con más sencillez y al mismo tiempo con mayor agilidad.

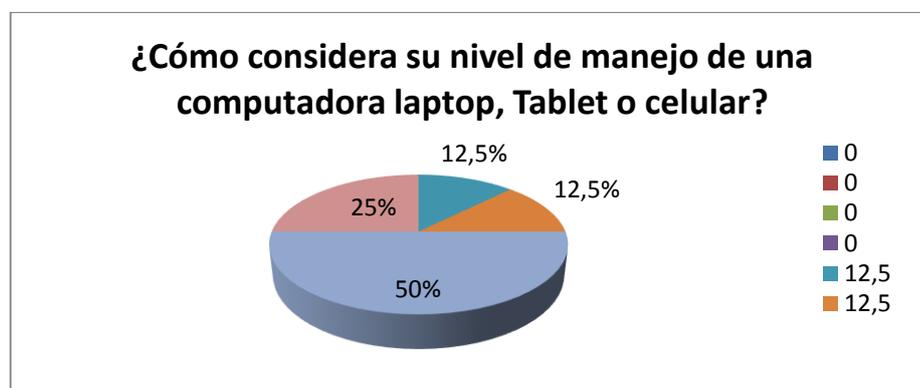
4.3.5. ¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

TABLA N°15

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Literal
0	0	0	0	0	1	1	4	2	0	8	Resultados
0	0	0	0	0	12,5	12,5	50	25	0	100%	%

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N° 15



Interpretación: Según el valor ponderado un 7,37 % Casi nada se considera en lo global el manejo de las tecnologías, esto impera en las parvularias pero cabe aclarar que no es necesario saber manejar los aparatos tecnológicos en donde iría nuestro juego como un experto, se necesita los conocimientos básicos los cuales se manifiestan de manera positiva en lo que respecta a cada parvularia y no tendrían ningún inconveniente en manejar esta aplicación.

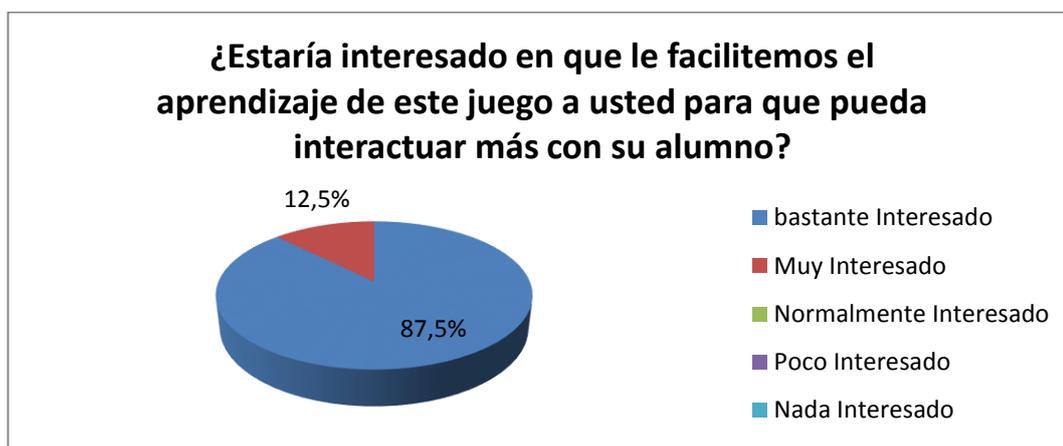
4.3.6. ¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con sus alumnos?

CUADRO N°16

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	7	87,5
b. Muy Interesado	1	12,5
c. Normalmente Interesado	0	0
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°16



Interpretación: La mayor parte de las parvularias desearon aprender nuevos métodos de aprendizaje pero no tienen la capacitación sobre lo que buscan, es allí donde nosotros entramos en juego y les facilitamos este programa para que interactúen con sus niños y a la misma vez estos se diviertan.

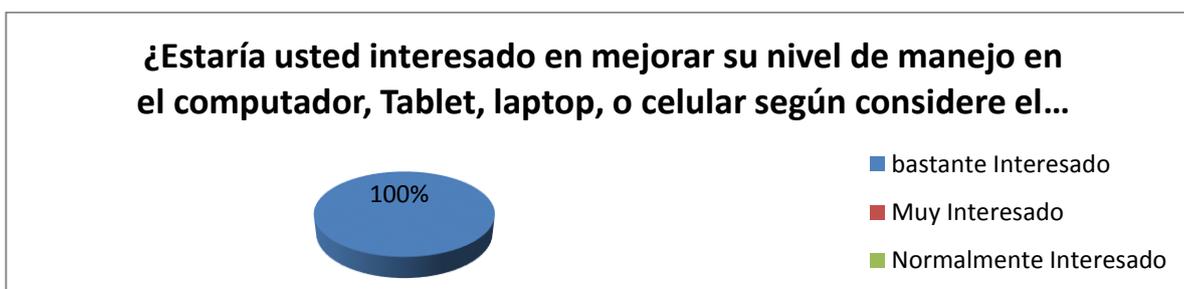
4.3.7. ¿Estaría usted interesado en mejorar su nivel de manejo en el computador, Tablet, laptop, o celular según considere el caso en donde iría instalada la aplicación?

TABLA N°17

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	6	100
b. Muy Interesado	1	0
c. Normalmente Interesado	1	0
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°17



Interpretación: Inclusive dimos apoyo en lo que respecta al manejo o control, de los diferentes equipos tecnológicos en los cuales presentamos nuestro proyecto, para que no haya ningún tipo de inconveniente al usarlo, estaríamos no solamente brindando un juego de enseñanza basado en las nuevas tecnologías, es más ofreceremos apoyo en molestias al no entender cómo manejar sistemas tecnológicos.

4.3.8. ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que usualmente utiliza para el aprendizaje de sus niños?

CUADRO N°18

LITERALES	Respuestas	%
a. Métodos tradicionales	1	12,5
b. Métodos basados en libros	4	50
c. Métodos innovados por usted	3	37,5
d. Métodos tecnológicos	0	0
e. Otros métodos	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°18



Interpretación: Si hablamos de enseñanza infantil se puede determinar sin tantos estudios que se utilizan métodos creados por los propios parvularios para el propósito mencionado, pero si se invade este territorio con un pequeño juego multimedia y funciona podemos permitirnos mencionar un posible cambio de planes para implementar nuevos métodos basados en las aplicaciones multimedias.

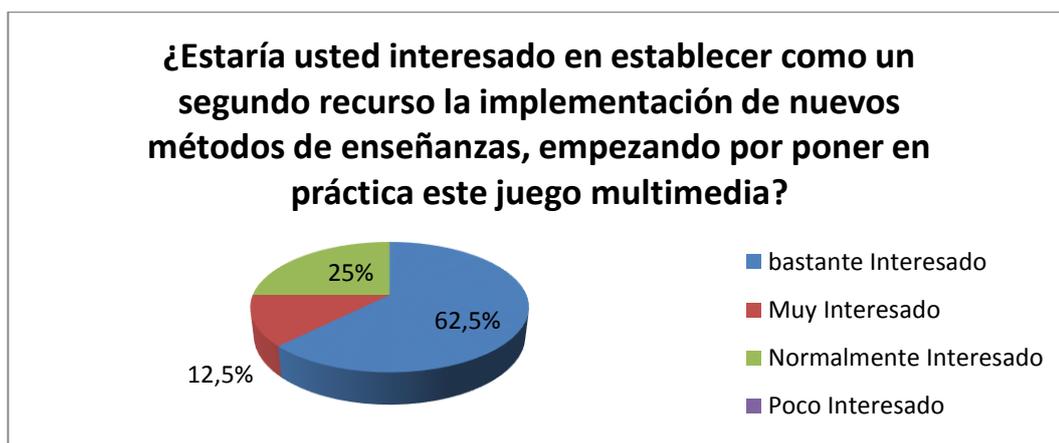
4.3.9. ¿Estaría usted interesado en establecer como un segundo recurso la implementación de nuevos métodos de enseñanzas, empezando por poner en práctica este juego multimedia?

CUADRO N°19

LITERALES	Respuestas	%
a. Bastante Interesado	5	62,5
b. Muy Interesado	1	12,5
c. Normalmente Interesado	2	25
d. Poco Interesado	0	0
e. Nada Interesado	0	0
TOTAL	8	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°19



Interpretación: Se puede determinar que por el momento este nuevo programa estaría como un segundo recurso ya que los infantes pueden descubrir un mundo nuevo, pero no apresurado fuimos de la mano con los educandos y poco a poco demostraremos la validez de nuestro mensaje.

4.3.10. ¿Si se implementa este juego multimedia vinculado a la enseñanza tradicional de los infantes, cuanto cree que mejoraría su nivel de racionamiento? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

CUADRO N°20

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
0	0	0	0	0	0	1	0	5	2	8
0	0	0	0	0	0	12,5	0	62,5	25	100%

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N° 20



Interpretación: Según el valor ponderado el cual es considerado de un 9%. Se interpretó que la enseñanza tecnológica mejora de gran manera la forma de razonamiento de un infante, a tales límites que ellos por si solos tratar de manejar este nuevo mundo y se sales de lo tradicional para encaminarse hacia nuevos métodos de aprender las cosas.

4.4. FORMULARIO PARA INFANTES

El instrumento tecnológico ocupamos para que los niños puedan entender es la ya conocida Tablet, esto no descarta el celular, computadoras, tablet. Cabe destacar que cada pregunta lo hicimos con la mayor calma posible y explicandola muy detalladamente de tal modo que el infante pueda comprender todo lo que explicamos.

4.4.1. ¿Les gusta los juegos tecnológicos?

CUADRO N°21

Literales	NIÑOS	%
SI	89	89
NO	9	9
DIFIERE O SIN RESPUESTA	2	2
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°21



Interpretación: De qué manera podemos llegar a comunicarnos con los niños para que estos al mismo tiempo se diviertan aprendiendo, la mejor manera es por medio de los juegos educativos así lo hicimos, es por ello que la implementación de este programa al mundo de la enseñanza acoge positivamente nuestras expectativas.

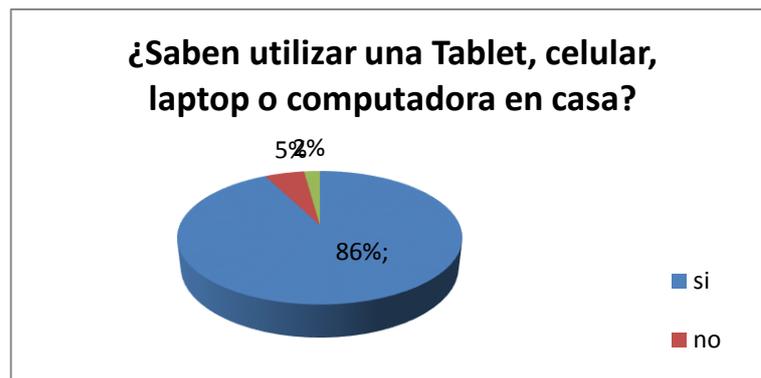
4.4.2. ¿Saben utilizar una Tablet, celular, laptop, u computadora en casa?

CUADRO N°22

Literales	NIÑOS	%
SI	86	86
NO	5	5
DIFIERE O SIN RESPUESTA	2	2
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°22



Interpretación: La mayor cantidad de infantes en la actualidad utilizan un aparato tecnológico, no específicamente saben utilizar sus funciones en totalidad, pero por ejemplo: saben entrar a los juegos dispositivos móviles o computadoras, pero cabe destacar que algunos de estos juegos son muy complicados para ellos, pero les llama la atención, en la edad moderna se subestima la capacidad de razonamiento que genera un infante, y con esta iniciativa se trata de valorar un poco más la disponibilidad que tiene el infante para aprender nuevas cosas.

4.4.3. ¿Les gustaría aprender un juego en la Tablet?

CUADRO N°23

Literales	NIÑOS	%
SI	98	98
NO	2	2
DIFIERE O SIN RESPUESTA	0	0
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°23



Interpretación: El infante hoy en día quiere trata de absorber la mayor cantidad de información y de una manera rápida y divertida, y no tienen ningún inconveniente en adentrarse un poco en lo que respecta a los juegos multimedia, nuestro proyecto tuvo buena acogida.

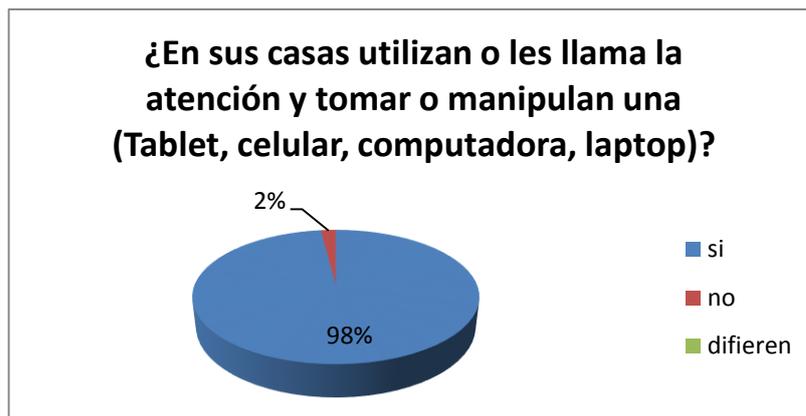
4.4.4. ¿En sus casas utilizan o les llama la atención y tomar o manipulan una (Tablet, celular, computadora, laptop)?

CUADRO N°24

Literales	NIÑOS	%
SI	91	91
NO	4	4
DIFIERE O SIN RESPUESTA	5	5
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°24



Interpretación: Todo infante en la actualidad tiene esa tendencia de aprender todo lo que un padre y en este caso los parvularios hacen y todos nosotros estamos en constante manipulación de aparatos tecnológicos, y por ende los niños nos imitan y no solo eso tratan de manejar a esa corta edad aplicaciones complicadas, por eso y más nuestro proyecto tuvo un muy buen resultado.

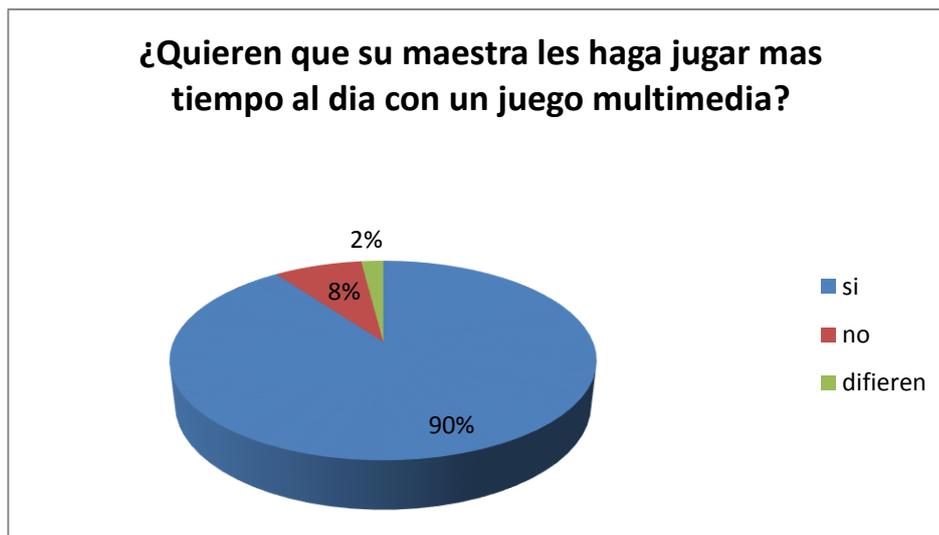
4.4.5. ¿Quieren que su maestra les haga jugar mas tiempo al dia con un juego multimedia?

TABLA N°25

Literales	NIÑOS	%
SI	90	90
NO	8	8
DIFIERE O SIN RESPUESTA	2	2
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°25



Interpretación: Implementamos una aplicación no solo para que el infante tenga otro recurso x el cual pueda aprender, en esta ocasión la capacitación fue incluso para el parvulario y que mejor forma de lograrlo por medio de un juego multimedia.

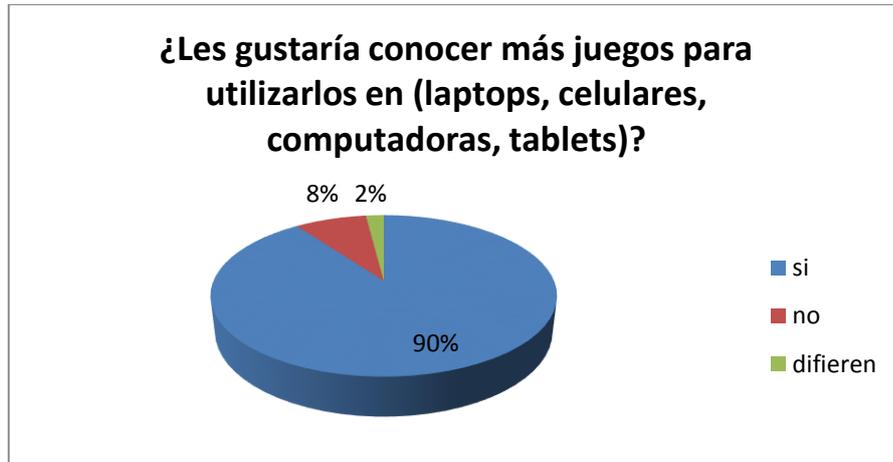
4.4.6. ¿Les gustaría conocer más juegos para utilizarlos en (laptops, celulares, computadoras, Tablets)?

CUADRO N°26

Literales	NIÑOS	%
SI	99	99
NO	0	0
DIFIERE O SIN RESPUESTA	1	1
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°26



Interpretación: Si al aplicarse nuestro juego multimedia en una forma, y se nota un mayor interés por los infantes de aprender con este método nuestro proyecto pasara de ser una prueba a una constante, todo esto lo decidirá el infante, pero por el momento solo se han obtenido resultados positivos.

4.4.7. ¿Tienen en su casa dispositivos moviles o una computadora?

CUADRO N°26

Literales	NIÑOS	%
SI	100	100
NO	0	0
DIFIERE O SIN RESPUESTA	0	0
TOTAL	100	100

AUTORES: Bryan Giacometti, Luis Obando

GRÁFICO N°26



Interpretacion: Se puede aplicar no solo este juego multimedia, a esta edad temprana podemos motivar a que los niños busque indaguen o pidan que se les enseñen nuevas formas de aprendizaje.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- ✓ Según el estudio multimedia planteado entorno a los requerimientos de los infantes, pudimos determinar la aplicación u juego que es nuestro caso, ideal para los niños a los cuales investigamos.
- ✓ Determinamos que las nuevas tecnologías multimedia creadas específicamente para los infantes da a conocer un mundo nuevo en lo que se refiere a los métodos de aprendizaje infantil.
- ✓ Este nuevo método es completamente fiable, ya que según nuestras encuestas y el estudio realizado se determinó un muy alto porcentaje positivo y el deseo de aprender este proyecto el cual se lo realizo de manera clara, precisa y llamativa.
- ✓ Con lo que respecta a los maestros (Parvularios), padres de familia han respondido de manera muy positiva, en lo que respecta la incorporación de un método nuevo de aprendizaje basado en lo que respecta la tecnología multimedia.
- ✓ En conclusión final de determino que incluir un método vasado en tecnología multimedia, de una persona a tan corta edad, abre las

puertas a un mundo nuevo y llamativo para enseñar a los infantes métodos diversos para aprender y dejar un poco alado los métodos tradicionales.

5.2. Recomendaciones

- ✓ Se recomienda que las parvularias tengas en cuenta que deben practicar un poco más los diferentes programas, juegos, o en este caso juegos multimedia para así, poder tener más conocimientos en los que respecta al tema y que puedan en un futuro aplicar por sí mismas, nuevos métodos de enseñanza.
- ✓ Se recomienda que si la aplicación multimedia (juego) es puesta a consideración como una opción viable para un mejor modo de aprendizaje para los infantes, se debe tener en contante uso para que los niños puedan captar con facilidad lo que se quiere transmitir, por ejemplo: si se quiere aprender una canción tenemos que escucharla una y otra vez.
- ✓ Es recomendable ya para las parvularias como para los padres de familia, que al mismo tiempo que se esté aplicando este juego se explique con palabras claras y precisas de que se trata cada parte de la aplicación, con el fin de que el infante se grabe lo que se le quiere explicar y que en un futuro ya lo interprete por sí solo.
- ✓ Es recomendable que se mantenga una fluidez clara y fácil de entender tanto del padre de familia como las parvularias hacia los

infantes, esto se lo aplica al momento de transmitir lo que la aplicación desea dar a conocer.

- ✓ Es recomendable que cuando el infante aplique este juego multimedia lo realice con pausas de tiempo, esto se debe a que a veces los niños se interesan tanto de un tema en particular que se olvidan de toda la composición que abarca en este caso, los diferentes iconos u ventanas que presenta esta aplicación.
- ✓ Es recomendable que en casa, el infante aplique este juego multimedia en el sistema tecnológico donde él vea que es más apropiado y cómodo de manejar.

5.3. RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN EN BASE A LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

- ✓ Se implementaron métodos muy bien definidos y claros con los infantes, por lo cual no se tuvo ningún inconveniente y se obtuvo resultados positivos.
- ✓ Es muy drástico asumir que basados en este aprendizaje nuevo y tecnológico se erradique la enseñanza ya practicada por años y años, simplemente se quiere innovar de a copo esta nueva tendencia.
- ✓ Es estudio de este juego tecnológico multimedia, se basa en que una vez enseñado al infante, este a su vez de forma individual

querrá tener más y más conocimientos de lo que se trata, no solo este pequeño juego si no que tratara de descubrir nuevos métodos, aplicaciones, programas, que estimules sus sentidos, y a su vez aprender más de mundo que nos rodea.

- ✓ Se busca que tanto la parvularia como es alumno busquen nuevas formas de enseñanza y se salgan un poco de la rutina constante de estudios, es por ello que este juego fue de mucha ayuda y de interés para ellos.

- ✓ Salirse del concepto de conocer nuevos métodos de enseñanza no causa problemas ni confusión entre los infantes, al contrario causa diversión de aprender nuevos y divertidos métodos para aprender.

- ✓ Prácticamente dimos a conocer un concepto nuevo para que el infante capte mejor las cosas y las parvularias lo comprendieron muy positivamente, es por esto que ellas son como el núcleo principal del cual se respaldaran los niños y los padres de familia.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta

CREACIÓN Y APLICACIÓN DE UN JUEGO MULTIMEDIA DIRIGIDA HACIA LOS INFANTES, EL MISMO QUE LES AYUDARA HA DESARROLLAR SUS SENTIDOS, AUMENTANDO SU NIVEL DE RAZONAMIENTO.

6.2. Justificación e importancia

Tanto los infantes, Padre de familia, Parvularios, estuvieron sometidos a un proyecto por el cual tomaron parte y en base a los resultados los cuales salieron en su totalidad con respuestas y hechos positivos dan paso no solo al aporte que daría este juego, se da la oportunidad de aplicar nuevas estrategias como método de aprendizaje.

El programa es una estrategia por la cual damos a conocer una aplicación (Juego) multimedia que llama la atención del niño a aprender, incentiva al aprendizaje complementario por medio de métodos actuales y tecnológicos.

Es importante su elaboración ya que con este juego multimedia el infante se siente muy motivado el mismo colabora en el aprendizaje y mejorara su proceso de desarrollo mental.

Es una estrategia nueva, llamativa y motivadora para el niño, donde podrá interactuar con sus padres, parvularios que tomándolo como un juego pueden estimular de una forma positiva el desarrollo de su mente.

6.3. APORTES

6.3.1. Social

En lo que respecta al ámbito social podemos mencionar que la tecnología se ha convertido en la cúspide de importancia para toda edad de personas desde el infante al adulto mayor, ya sea para facilitarnos en el ámbito en el que vivimos y en nuestro caso el mejoramiento del desarrollo en cuanto hablamos del aprendizaje.

6.3.2. Tecnológicos

Si hablamos de la multimedia, estaríamos vinculando de manera directa a la tecnología en si ya que se puede decir que van de la mano.

6.3.3. Educativos

En cuanto a lo educativo estaríamos presentando un programa multimedia (Juego) y su funcionalidad principal es dar a conocer un método divertido de aprendizaje multimedia para los infantes.

6.4. FUNDAMENTACIÓN

6.5. Diseño de Plataforma Multimedia

6.5.1. Mapa De Sitio

Un mapa de sitio es una lista de las páginas de un sitio web o una aplicación multimedia accesibles por parte de los usuarios.

Es un esquema parecido a un organigrama donde se ubican de manera jerárquica los enlaces que se contemplan en el aplicativo.

Los mapas de sitio pueden mejorar el posicionamiento en buscadores de un sitio, asegurándose que todas sus páginas puedan ser encontradas. Esto es especialmente importante si el sitio usa menús Adobe Flash o JavaScript que incluyan enlaces HTML.

También son una ayuda a la navegación por ofrecer una vista general del contenido de un sitio de un simple vistazo.

La mayoría de los motores de búsqueda sólo siguen un finito número de enlaces desde una página, por lo que si el sitio es muy grande la existencia del mapa del sitio puede ser necesario para que tanto los motores de búsqueda como los usuarios accedan a todo el contenido del sitio.

6.5.2. Tipos De Navegación

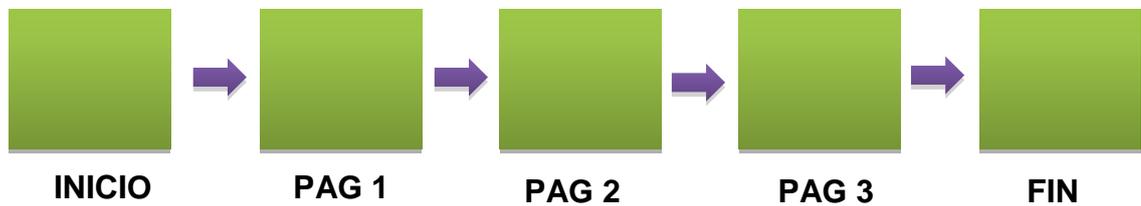
Los sistemas de navegación que son estructuras básicas de un producto multimedia los cuales permiten que el contenido sea interpretado y distribuido adecuadamente, cumpliendo los conceptos de navegabilidad e interactividad usuario - producto.

Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de la información de una estructura web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios.

Existen seis tipos o clases de mapas de navegación primarias utilizadas en los entornos virtuales:

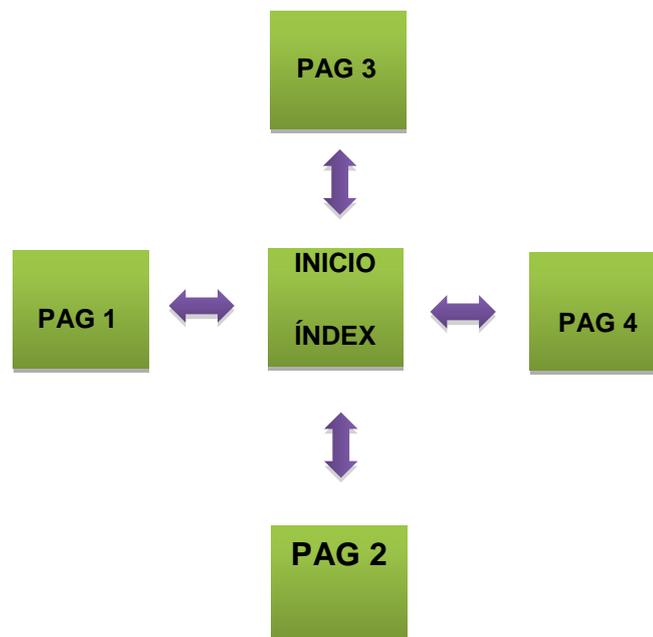
✓ **Navegación Lineal:** La navegación lineal permite un flujo de la información más estable, es muy útil cuando se quiere llevar un proceso paso a paso, con una multimedia de estructura lineal permite que el usuario reciba la información en un orden adecuado, únicamente con la opción de ir adelante y atrás.

Ejemplo:



✓ **Navegación Lineal En Estrella:** La navegación en estrella se basa es igual que el sistema explicado anteriormente, a diferencia que este va y vuelve hacia el inicio.

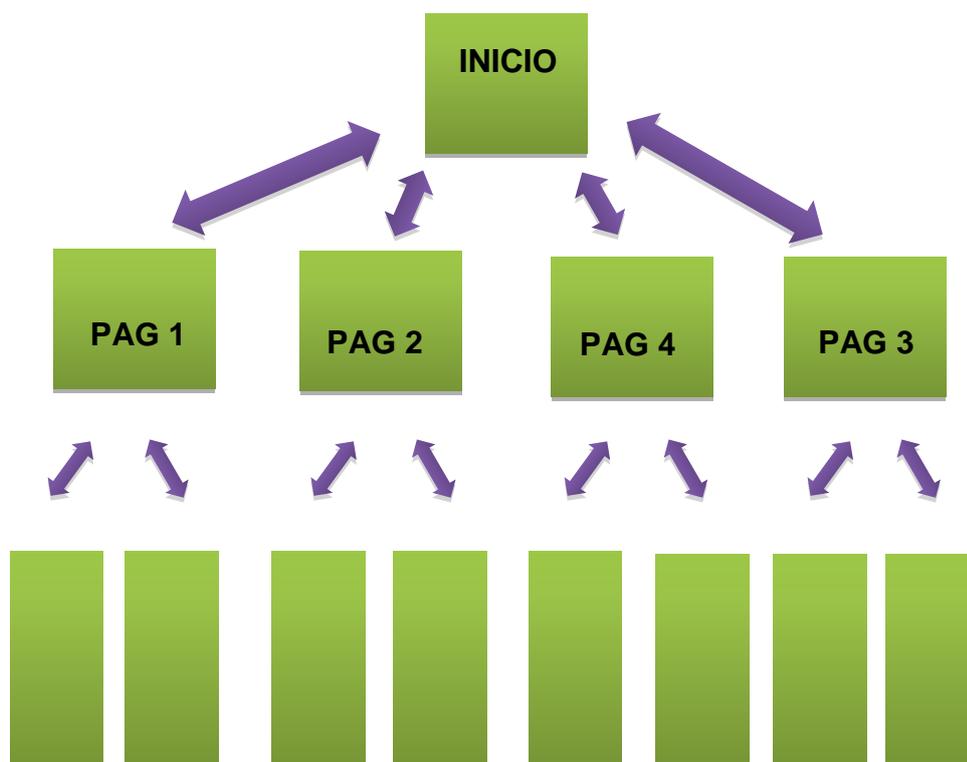
Ejemplo:



- ✓ **Navegación Jerárquica:** Navegación jerárquica o de árbol. Esta estructura comienza con una página principal o raíz, se presentan varias opciones que permite ir visualizando páginas más específicas.

El contenido se desarrolla en forma ramificada pudiéndose visitar cada una de las secciones por separado.

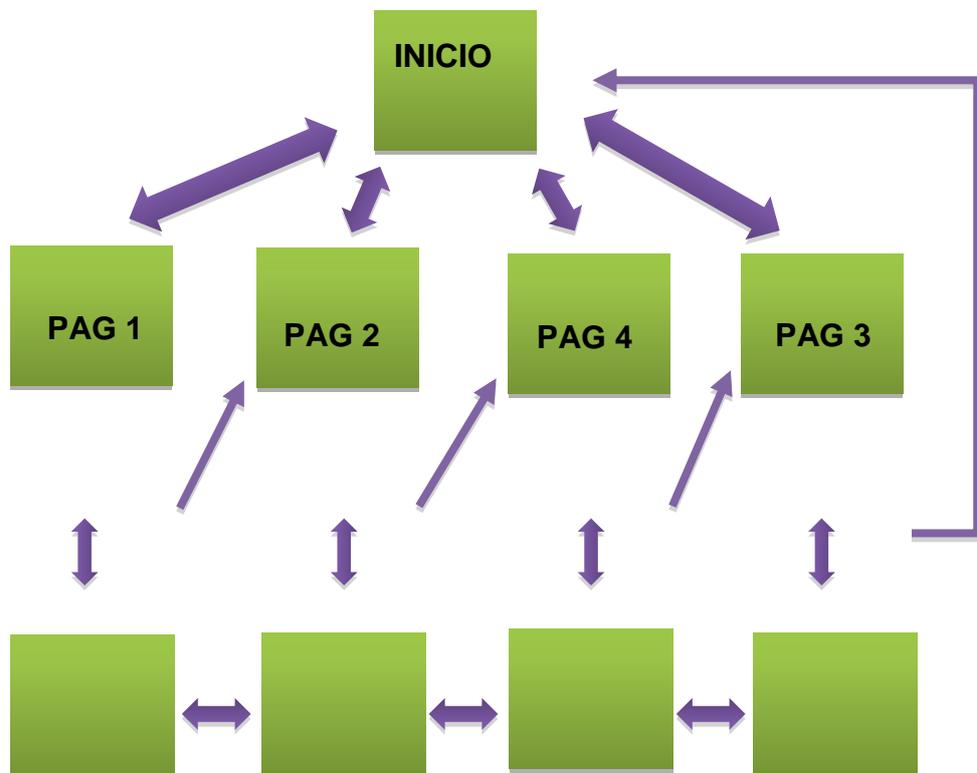
Ejemplo:



- ✓ **Navegación No Lineal:** Es adecuada cuando se tiene que conservar el camino general, pero hay que dar cabida a ligeras variaciones, tales como saltarse determinadas páginas.

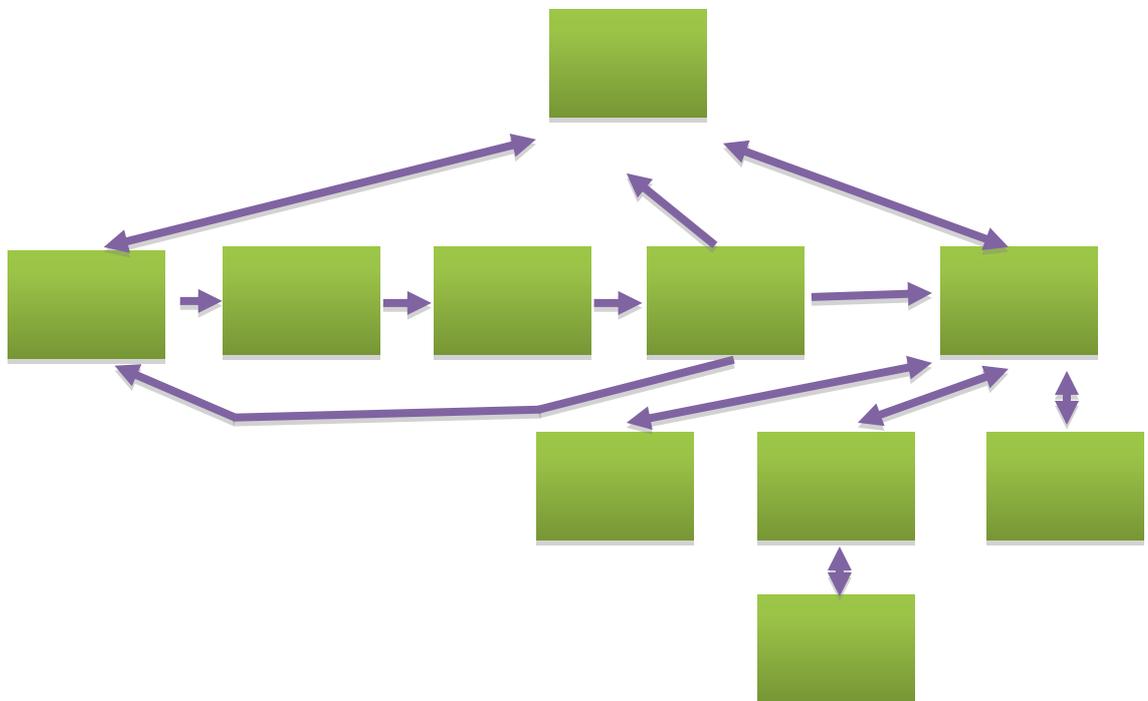
Permite algunos desvíos controlados, la estructura obliga a regresar al camino principal, al tener un desvío lateral es una pequeña información adicional.

Ejemplo:



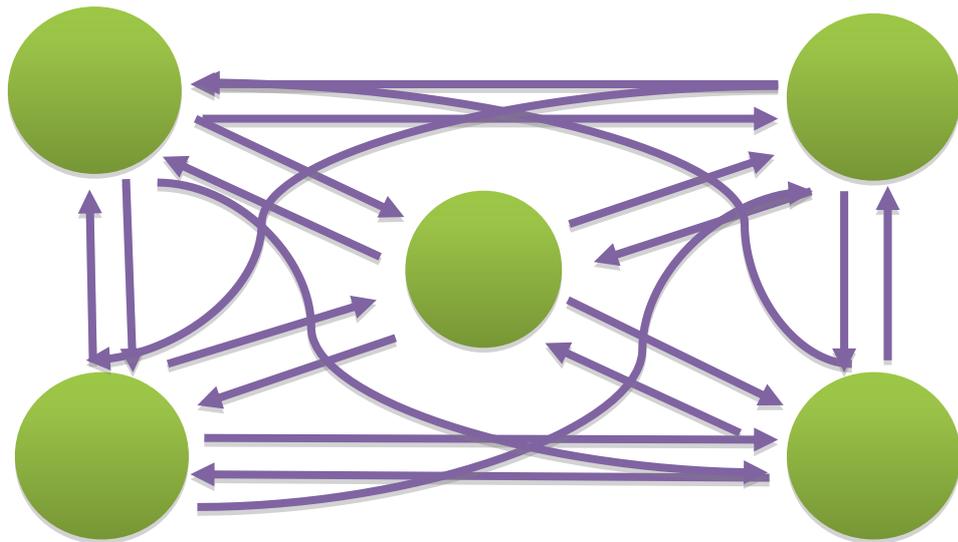
- ✓ **Navegación Compuesta:** La navegación compuesta es la que combina diferentes sistemas de navegación.

Ejemplo:



- ✓ **Navegación Múltiple:** La estructura de un sitio en el que cada una de sus páginas está vinculada a todas las demás se denomina navegación múltiple. Con este sistema el número de vínculos o enlaces es igual al número de páginas por el número de páginas menos una.

Ejemplo:



6.5.3. Guión Multimedia

Un guion multimedia es un documento que estructura a todas y cada una de las pantallas de una aplicación informática multimedia diseñada para ejecutarse en una plataforma web, en un teléfono móvil o localmente en un ordenador usando un CD.

Su formato está basado básicamente en imágenes, similar a lo que llamamos un storyboard cinematográfico, pero sumando a estas pantallas la descripción los elementos sensibles a la interacción del usuario y su comportamiento. También se explica el comportamiento de los elementos que no dependen del usuario para activarse, ejemplo: animaciones, sonidos que se cargan al cargarse la página, etc.

El guion multimedia explica cómo se combinan en cada pantalla o nodo los elementos de sonido, imágenes, video y texto. De esta manera el equipo de diseñadores, programadores y redactores y demás profesionales vinculados a la producción de este tipo de trabajos pueden coordinar sus labores, sea en la realización de páginas web, aplicaciones móviles o un videojuego.

El conjunto de pantallas o nodos que conforman un guion multimedia, conforman lo que se conoce como árbol de navegación, que no es otra cosa que la estructura general de la aplicación y los posibles caminos que el usuario podría tomar a través de la interacción con su interfaz gráfica.

6.5.4. Diseño de interfaz

La interfaz de usuario (IU) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema computacional, pues funciona como el vínculo entre el humano y la máquina. La interfaz de usuario es un conjunto de protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación computacional y el usuario. La IU es responsable de solicitar comandos al usuario, y de desplegar los resultados de la aplicación de una manera comprensible. La IU no es responsable de los cálculos de la aplicación, ni del almacenamiento, recuperación y transmisión de la información.

El éxito de un programa frecuentemente se debe a qué tan rápido puede aprender el usuario a emplear el software, de igual importancia es el que el usuario alcance sus objetivos con el programa de la manera más sencilla posible.

✓ **Botón:** Es una metáfora común, utilizada en interfaces gráficas con objetivo similar al de un botón corriente. Los botones suelen ser representados como rectángulos con una leyenda o icono dentro, generalmente con efecto de relieve.

✓ **Tipografía:** Se entiende por fuente tipográfica al estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes. Mientras que familia tipográfica, es un conjunto de tipos basado en una misma fuente con algunas variaciones, tales como por ejemplo, el grosor y la anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios cada uno tiene sus propias características.

Cada fuente y familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras, que las hace únicas y le da personalidad al texto. Esa personalidad se magnifica cuando una fuente se usa a través de una presentación digital.

6.5.4.1. Escalas

✓ **Imágenes:** La imagen multimedia se trata de posibilidad del lenguaje verbal más otros lenguajes gráficos en la pantalla del ordenador. Se ubica dentro de las imágenes proyectadas en movimiento.

✓ **Imágenes De Mapa De Bits:** La imagen se forma a base de puntos. Cada punto se conoce como pixel. Vectoriales. Las imágenes se representan con ayuda de cálculos matemáticos. No pierden calidad al ampliarlas o reducir las. Se las conoce también como modelados geométricos.

✓ **Imágenes Vectoriales:** Las imágenes vectoriales permiten crear ilustraciones y gráficos sin que su ampliación produzca pixelación, pérdida de información o distorsión de la imagen. Se apoyan en cálculos matemáticos polinómicos, de forma que los gráficos representados tienen unas ecuaciones asociadas. Una ampliación se realiza recalculando valores de las ecuaciones asociadas. No todos los programas pueden trabajar con gráficos vectoriales.

✓ **Color:** La composición de una pantalla no puede dejar de lado al color. Por supuesto, hay un factor limitante al respecto que son las facilidades con que cuente el equipo.

Es necesario conocer que al desarrollarse ondas de diversas longitudes y a diferentes velocidades, produce la sensación que denominamos color.

Los seis colores principales se dividen en: primarios [Rojo, Azul y Amarillo] por ser colores que no pueden obtenerse por mezcla de otros y secundarios porque se producen por mezcla de los primarios [Violeta, Verde y Naranja].

Para el uso de los colores algunos autores realizan algunas recomendaciones:

Destaque de colores. Los colores parecen más oscuros sobre el blanco, más claros sobre negro y sobre un gris de igual tono se funde con éste y tiene poco destaque.

Armonía de los colores. Se obtiene ésta por analogía de grises; por matices de colores análogos, por contraste; por ejemplo de blanco, negro, gris y plata, entre varios colores; por la textura, unos colores exaltados se suavizan y unen sobre superficies muy áspera o rugosa. Cuando en un esquema intervienen muchas áreas pequeñas de color, estas armonizan mejor con colores análogos, pues el contraste entre ellas crea impresión de inquietud. Al ser los colores muy relacionados, se obtendrá una sensación monótona; para animar el conjunto se debe añadir un color de contraste.

Combinación de letras y fondos en color. Cualquiera que sea la combinación de colores en las letras y fondos, debe haber la menor

cantidad posible de colores; una variedad excesiva confunde y produce un efecto chocante.

La legibilidad y destaque de letras en diversos colores y sobre diferentes fondos sigue los siguientes patrones:

Letras amarillas sobre azul, verde, violeta o negro tienen buena legibilidad. Sobre gris algo menos y sobre pardo, relativamente legible.

Letras rojas sobre blanco y negro son legibles; se pueden hacer más legibles con contornos negro / blanco y ancho que las aíse del fondo. Las letras en naranja son legibles sobre fondos verdes, azules, violetas, negros, grises o pardos. Letras azules son legibles sobre naranja y amarillo y lo son más si el azul de la letra es muy oscuro. Sobre blanco son muy legibles, menos sobre el negro y aún menos sobre pardo.

Letras verdes sobre blanco y pardo pueden tener buena legibilidad, mejorada cuando están contorneadas por negro. Letras blancas son legibles sobre fondo rojo, verde, violeta y gris cuando están contorneadas de negro o cuando es mezclado un pardo con el color de fondo.

Letras negras sobre amarillo y naranja son muy legibles, pero es sobre blanco cuando adquieren mayor destaque. Sobre rojo y verde pueden hacerse más legibles con un contorno blanco y ancho que las aíse.

- ✓ **Color y Textura.** El color y la textura están íntimamente ligados. Textura es la cualidad que determina el aspecto de una superficie; esta puede ser lisa o rugosa, blanda o dura, suave o áspera, brillante o mate. Una tela áspera parece más oscura o apagada que otra más suave. Un

objeto de superficie brillante parece más grande y destacado que otro de superficie mate.

✓ **Sonido:** Indiscutiblemente en la sociedad en que vivimos, ahora denominada "sociedad multimedia o de la información", ya no se pueden concebir productos multimedia que no dispongan de una elaborada Interface de audio. Es decir, que no posea una buena banda sonora, de efectos sonoros para los eventos gráficos de imagen y texto, de interactividad y comunicación a través de narración y locuciones, además, que si no los tuviera, nos resultaría exhaustivamente complicado explicar.

Cómo considerar este producto multimedia. Cada vez más la expectativa de la sociedad frente al desarrollo de la tecnología es más exigente y crítica, sin embargo, se espera que los diseñadores exploren al máximo las posibilidades del medio, y de los soportes disponibles y utilizados en la producción de estos productos.

✓ **Disposición de Elementos:** Se describen técnicas para el modelado de las características de los documentos multimedia e hipermedia, tales como el aspecto de la presentación de su contenido ante los usuarios, la sincronización entre sus componentes (especialmente audio con imagen) y las posibilidades de navegación hipermedia. Cuando se trabaja con documentos electrónicos, además de la disposición espacial de los diferentes elementos multimedia que aparecen en una presentación, también es necesario establecer la sincronización temporal entre todos estos elementos, tanto los estáticos (textos e imágenes) como los dinámicos (sonido, secuencias de vídeo, animaciones).

✓ **Retícula en la Multimedia:** Es la disciplina que subyace las disposiciones en el diseño. Esta debe gobernar la posición de las formas en un diseño. Por regla general impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas de un diseño. Está siempre presente cuando hay una organización. Puede ser formal, semi-formal o informal. Puede ser activa o inactiva, Visible o invisible. Existen varios tipos de retículas.

✓ **Retícula Formal:** Se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida, matemática. Las líneas habrán de guiar la formación completa del Diseño. El espacio queda dividido en subdivisiones, igual o rítmicamente y las formas quedan organizadas con una fuerte sensación de regularidad. Sus diversos tipos son; la Repetición, la Gradación y la Radiación.

✓ **Retícula Semiforme:** Habitualmente es bastante regular, pero existe la ligera irregularidad. Puede componerse o no de líneas estructurales que determinan la disposición de los módulos.

✓ **Retícula Informal:** Esta no tiene normalmente líneas estructurales. La organización es generalmente libre o indefinida.

✓ **Retícula Inactiva:** Es la que se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales. Tales líneas son construidas en un diseño para guiar la ubicación de formas o de módulos, pero nunca interfieren con sus figuras ni dividen el espacio en zonas distintas, donde puede ser introducidas variaciones de color.

✓ **Retícula Activa:** Se compone de líneas estructurales que son asimismo conceptuales. Sin embargo pueden dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras con los módulos que contienen:

Subdivisiones estructurales: aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada uno existe aislado, como si tuviera su propia y referencia de marco. Pueden tener un sin fin de técnicas como fondo de color diferente a la figura, juegos alternados, etc.

Dentro de la Subdivisión Estructural: cada módulo puede ser trasladado para asumir posiciones excéntricas. Puede inclusive deslizarse más allá de la forma definida.

Cuando el Módulo Penetra en el dominio de una subdivisión estructural adyacente, puede considerarse esta situación como el encuentro de 2 formas y puede procederse como se desee a la penetración, la unión, la sustracción o la intersección.

El espacio aislado por un módulo en una subdivisión estructural puede ser reunido con cualquier módulo o subdivisión estructural vecina.

✓ **Retícula Invisible:** En estas las líneas estructurales son conceptuales, incluso si cercenan un fragmento de un módulo. Tales líneas son activas pero no son líneas visibles.

✓ **Retícula Visible:** Las líneas estructurales existen como líneas reales y visibles de un grosor deseado. Estas pueden ser positivas o

negativas. Si son negativas, quedan unidas con el espacio negativo o con módulos negativos y pueden atravesar un espacio positivo o un módulo positivo. Las líneas visibles e invisibles pueden ser utilizadas conjuntamente o pueden usarse alternadamente o sistemáticamente para que las líneas visibles señalen divisiones.

✓ **Diagramación:** La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del Diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas. Estrictamente, el acto de diagramar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el Diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados). Sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística se conoce por el término diagramación.

6.5.5. Composición

Los elementos visuales de una imagen pueden integrarse siguiendo los criterios de la composición visual para conseguir su finalidad comunicativa. Estos criterios de composición visual son una serie de normas y reglas básicas que se han observado en la pintura, en el cartel, en los mensajes publicitarios... y en todas aquellas manifestaciones informativas o comunicativas que tengan como base los lenguajes icónicos.

6.5.6. Software

Los dispositivos multimedia requieren de *software* para su configuración y control. Además, este *software* interactúa con el sistema operacional y proporciona facilidades para el uso del sistema.

El software de multimedia está conformado por los módulos de soporte para multimedia del sistema operacional, los drivers o controladores para el control de los dispositivos (CD-ROM, tarjetas de sonido o video), y el *software* para el desarrollo de aplicaciones y proyectos de multimedia.

Al referirnos al desarrollo de aplicaciones y proyectos multimedia, tocamos áreas como: presentaciones, producción y edición de sonido y video, animación en dos o tres dimensiones y el manejo de dispositivos MIDI.

6.5.7. Diseños de plataforma multimedia

Las Aplicaciones o Plataformas Multimedia son una fuente de información difundida a través de cualquier medio electrónico y están compuestas de texto, arte gráfico, audio y/o animación o vídeo, todo esto, para mostrar detalles.

Por ende, el objetivo básico de las Plataformas Multimedia es llegar a un usuario con información suficientemente clara, precisa, concisa y de lenguaje sencillo, de tal manera que se evite al máximo cualquier ambigüedad.

6.5.8. Presupuesto

La investigación implica una inversión económica, puesto que exige aseguramientos y recursos que se dedicarán, en la medida que se requieran, para alcanzar los objetivos plasmados en el protocolo. Esto se materializa a través de acciones basadas en un plan lógico, el cual se debe corresponder con los costos estimados del presupuesto.

6.5.9. Distribución

La distribución del producto hace referencia a la forma en que los productos son distribuidos hacia la plaza o punto de venta en donde estarán a disposición, serán ofrecidos o serán vendidos a los consumidores; así como a la selección de estas plazas o puntos de venta.

Para distribuir nuestros productos, en primer lugar debemos determinar el tipo de canal que vamos utilizar para distribuirlos y, en segundo lugar, seleccionar las plazas o puntos de venta en donde los vamos ofrecer o vender.

6.5.10. Sistemas Publicitarios

El Sistema Publicitario se caracteriza por 2 rasgos, cuando tiene elementos identificables y cuando esos elementos que se pueden identificar y distinguir están relacionados entre sí en orden a una finalidad.

El Sistema Pub exige estabilidad, de forma que todo cambio en el sistema de estos elementos produce un efecto en los restantes. La estabilidad, por tanto, es el objeto del Sistema Publicitario.

El esquema del Sistema Pub se dice que va siguiendo las órdenes del anunciante, del siguiente modo:

Anunciante de empresa publicitaria, medio y consumidor actualmente no concuerda este sistema con la realidad. Hay que pensar en otro esquema porque el consumidor no puede estar en último término ni debe ser considerado como elemento pasivo. Hay que tener en cuenta la interactividad, también el feedback que se produce en el consumidor con determinada comunicación ya que es él hoy día el que elige y pide la publicidad que quiere.

6.5.11. Empaque

Se define como cualquier material que encierra un artículo con o sin envase, con el fin de preservarlo y facilitar su entrega al consumidor. Este protege al producto, al envase o ambos y es el promotor del artículo dentro del canal de distribución.

6.5.12. Embalaje

Son todos los materiales, procedimientos y métodos que sirven para condicionar, presentar, manipular, almacenar, conservar y transportar una mercancía. Embalaje en una expresión más breve es la caja o envoltura con que se protegen las mercancías para su transporte.

6.5.13. Diseño de etiqueta

Las etiquetas cumplen con una función comunicativa y comercial específica donde por una parte, deben dar cuenta con exactitud del contenido de los ingredientes que componen el producto y por otro, deberán ser visualmente atractivas de tal modo que cautiven a los posibles consumidores al distinguirse por las cualidades que posee, a diferencia de otros, de la competencia.

6.5.14. Identidad

La identidad de un producto es lo que se conoce como marca, la que a su vez es el nombre, término, diseño, o una combinación de ellos, asignado a un producto o a un servicio. Ésta es quien debe darlo a conocer, identificar y diferenciar de la competencia, garantizar su calidad y asegurar su mejora constante.

6.5.15. Evaluación

La multimedia de calidad, ha de cumplir unas normas específicas, esta a su vez consta de ciertos criterios que debemos tener presentes para desarrollar o evaluar una aplicación multimedia interactiva cuya finalidad es el reforzar nuestro aprendizaje, conocimientos, destrezas, actitudes, en nuestro trabajo tendremos una estricta evaluación formativa realizada durante el proceso de desarrollo de la misma, para la validación y control de su calidad, claro que como público de criterio los principales serán los niños, a partir de este análisis daremos a conocer los posibles aportaciones educativas y planificar y diseñar una serie de actividades didácticas para los infantes que impliquen el uso de la multimedia dada a conocer en nuestro estudio.

6.6. OBJETIVOS

6.6.1. Objetivo General

- ✓ Diseñar y aplicar un juego multimedia que sirva como método de aprendizaje complementario mejorando los sentidos de un infante perfeccionando así su manera de razonamiento.

6.6.2. Objetivos específicos

- ✓ Estimular los sentidos de los infantes a través de una aplicación multimedia la misma que les ayude a mejorar su capacidad de razonamiento.
- ✓ Diseñar la interfaz del juego de tal manera que las formas, colores, diseños, texturas se encuentren en total orden para que al verla terminada no haya confusión, y exista una clara y total comprensión del usuario.

- ✓ Ensamblar la aplicación, a través de los programas Ilustrador y Adobe Flash para así por medio de estos tener los acabados esperados para su respectiva presentación.

6.7. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

6.7.1. Institucional

Este trabajo se lleva a cabo en el Centro de Desarrollo infantil “Carlita león Vinuesa” gracias a la colaboración de sus autoridades.

6.7.2. Datos Informativos

Participantes: Niños de tres a 5 años que asisten al Centro de Desarrollo.

Responsables: Bryan Jairo Giacometti Portilla, Luis Carlos Obando Mera.

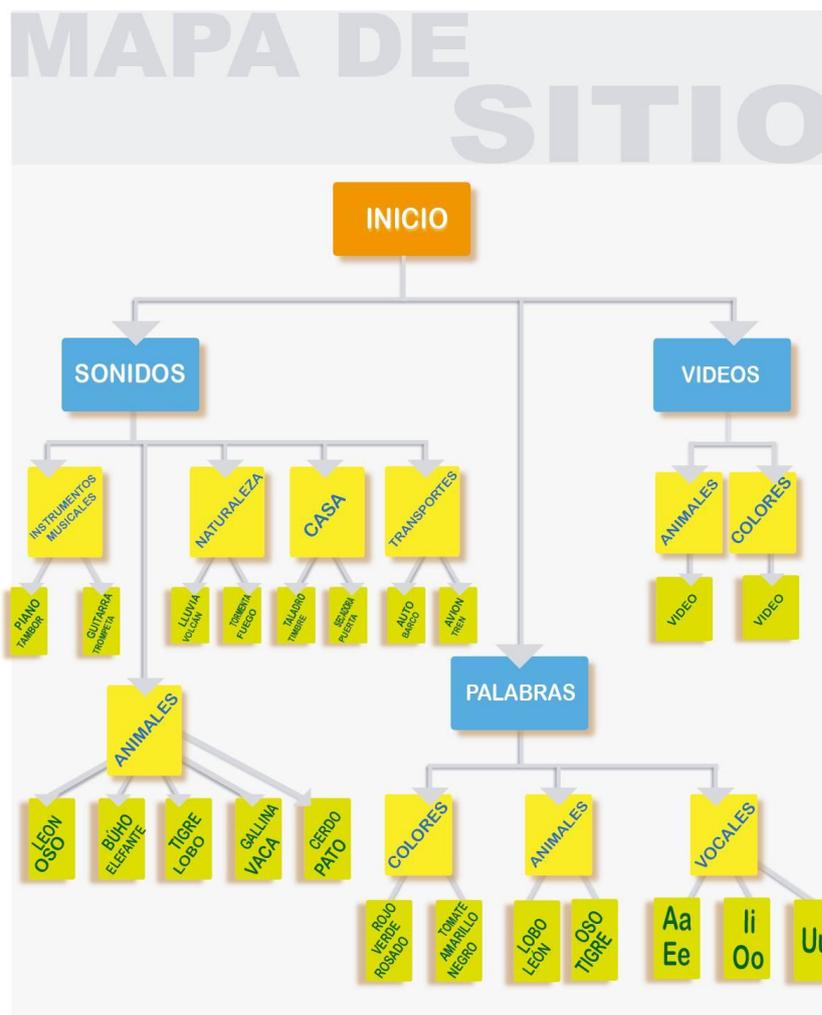
Área: Aulas de la institución ubicada por el sector de la policía centro de desarrollo infantil “Carlita león Vinuesa”

6.8. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

6.8.1. Desarrollo De Plataforma Multimedia

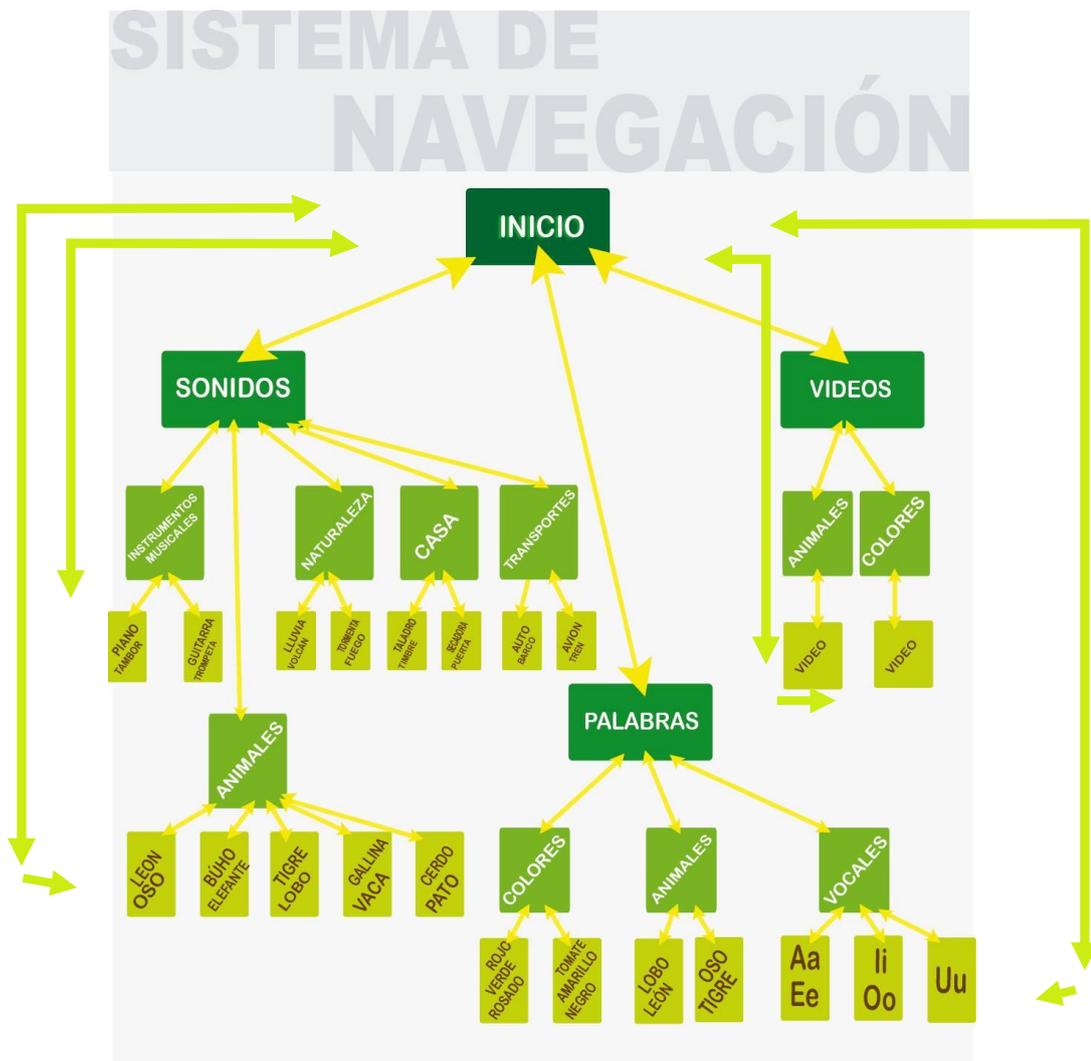
6.8.1.1. Mapa de sitio

El mapa de sitio comprende de una estructura simple, para su mayor comprensión se da a conocer en el siguiente organigrama.



6.8.1.2. Tipos de navegación

Una vez estudiado y comprendido los diferentes tipos de navegación existentes hemos llegado a la conclusión que el tipo de navegación que vamos a implementar en nuestro producto es el jerárquico y no lineal dado que se presenta de una forma ordenada y se puede acceder a cada sección por separado pero este presenta pequeños botones que indican el regreso al inicio de la aplicación.



6.8.2. Guion Multimedia

Para manejar toda la información de lo que consiste las escenas de nuestra aplicación, como diseñadores que somos hemos escogido el storyboard que no es más que diferentes escenas explicada cada una para su mayor comprensión y por último presentaremos un guion multimedia.

STORYBOARD



En esta escena se visualiza en primera instancia un fondo azul cielo ocupado posteriormente por unas pequeñas nubes las cuales se sitúan en la parte superior, luego se despliegan tres montañas con árboles y un arcoíris, por último aparece una escena un avión el cual se posa sobre una de las nubes y de esta se despliegan tres botones.



Después de haber seleccionado el primer botón de la primera escena llamado sonidos se despliega el mismo fondo azul de la primera escena, luego aparecen en este cinco puertas, la primera en donde se posa sobre esta un piano, en segunda se posa un león, en tercera un volcán, en la cuarta una puerta, y en la quinta un tren, y por último aparece en la parte inferior izquierda un botón con la leyenda, atrás.



Después de haber seleccionado la puerta animales aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ellas se posa un león en la segunda un oso, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ellas se posa un elefante en la segunda un búho, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.

STORY BOARD



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un tigre en la segunda un lobo, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una gallina en la segunda una vaca, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un cerdo en la segunda un pato, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón instrumentos musicales de la segunda escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un piano en la segunda un tambor, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.

STORY BOARD



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una trompeta en la segunda una guitarra, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón naturaleza de la segunda escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una lluvia en la segunda un volcán, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una tormenta en la segunda una fogata, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón transportes de la segunda escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un auto en la segunda un barco, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.

STORY BOARD



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una avión en la segunda un tren, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón casa de la segunda escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un taladro en la segunda un timbre, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa una secadora en la segunda una puerta, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón palabras de la primera escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan tres puertas en una de ella se posan las vocales, en la segunda un león, y en la tercera un arcoíris debajo de estos emergen las palabras vocales, animales, y colores respectivamente las cuales tienen acción de botones en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.

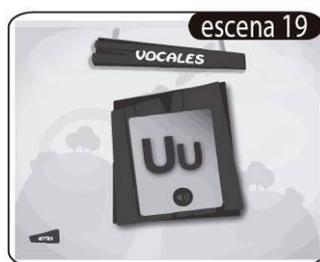
STORY BOARD



Después de seleccionar el botón vocales de la tercera escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa la letra A, en la segunda la vocal E, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa la letra I, en la segunda la letra O, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan una puerta en ella se posa la letra U, debajo de esta emerge su respectivo botón de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón animales de la tercera escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un lobo, en la segunda un león, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.

STORY BOARD



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un oso, en la segunda un tigre, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de seleccionar el botón colores de la tercera escena aparece el fondo azul a continuación se despliegan tres puertas en una de ella se posa un la palabra rojo, en la segunda un la palabra rosado, y en la tercera la palabra verde debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen dos botones uno con su leyenda siguiente y el otro con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón siguiente aparece el fondo azul a continuación se despliegan tres puertas en una de ella se posa un la palabra tomate, en la segunda un la palabra negro, y en la tercera la palabra amarillo, debajo de estos emergen sus respectivos botones de sonido en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.



Después de hacer clic en el botón videos aparece el fondo azul a continuación se despliegan dos puertas en una de ella se posa un leon, en la segunda las vocales, en la parte inferior aparecen un botón con su leyenda atrás.

STORY BOARD



Después de hacer clic en el boton de la Vocales aparece el video de las mismas.

Después de hacer clic en el León aparece el video de animales.

GUIÓN MULTIMEDIA VIDEOS 1:

RECURSO ESCENA	TEXTO	ANIMACIÓN	VIDEO	IMAGEN	SONIDO
INICIO	TÍTULOS: ANIMALES	Aparece un Bebe seguido de los Animales: un gato, un ave, y un perro. y el titulo Animales	Aparece un Bebe seguido de los Animales: un gato, un ave, y un perro. y el titulo	Aparece un bebe seguido de un gato, un ave, y un perro y la palabra Animales.	Se escucha un Bebe seguido de los Animales: un gato, un ave, y un perro. y el titulo Animales

			Animales		
SONIDOS	La palabra animales como titulo principal.	Se escucha a un bebé seguido de todos los sonidos que aparecen según cada animal.	Se escucha a un bebé seguido de todos los sonidos que aparecen según cada animal.	Se Escucha a un bebe y todos los sonidos que aparecen según cada anima suenas.	Se Escucha a un bebe y todos los sonidos que aparecen según cada anima suenas.
PALABRAS	Título: Animales.	Va bajando cada letra de la palabra Animales.	Va bajando cada letra de la palabra Animales.	Título: Animales.	Va bajando cada letra de la palabra Animales con un sonido.

VIDEOS	Va bajando cada letra de la palabra Animales.	Aparece un Bebe seguido de los Animales: un gato, un ave, y un perro. y el titulo Animales	Videos de las vocales y un video de un León	Existen las Vocales Y un León	Sonido de los Videos
---------------	---	--	---	-------------------------------	----------------------

GUIÓN MULTIMEDIA VIDEOS 2:

RECURSO	TEXTO	ANIMACIÓN	VIDEO	IMAGEN	SONIDO
ESCENA					

INICIO	LETRAS: A-E-I-O-U	Aparece un joven hablando dice: Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan las vocales.	Aparece un joven hablando dice: Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan las vocales.	Encontramo s un reloj, un pizarrón, un joven, y las letras A_E_I_O_U.	Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan las vocales.
SONIDOS	LETRAS: A-E-I-O-U Cada letra suena según correspon de a cada una de ellas.	Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan	Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan	Aparece un joven hablando dice: Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender.	Hola quien quiere aprenderse las vocales con migo, Pues vamos aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me

		las vocales.	las vocales.	Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan las vocales.	gustan las vocales..
PALABRAS	NO PLICA	A-E-I-O-U Cada letra suena según corresponde a cada una de ellas	A-E-I-O-U Cada letra suena según corresponde a cada una de ellas	NO PLICA	Va bajando cada letra A-E-I-O-U Cada letra suena según corresponde a cada una de ellas.
VIDEOS	Va bajando cada letra de A-E-I-O-U.	Aparece un joven hablando dice: Hola quien quiere aprenderse las bocales con migo, Pues vamos	Va bajando cada letra A-E-I-O-U Cada letra suena según corresponde a cada una de ellas.	Va bajando cada letra A-E-I-O-U Cada letra suena según corresponde a cada una de ellas.	Aparece un joven hablando dice: Hola quien quiere aprenderse las bocales con migo, Pues vamos

		aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I- O-U me gustan las vocales.			aprender. Como Fondo Se Escucha: A-E-I-O-U me gustan las vocales.
--	--	--	--	--	--

6.8.3. Diseño De Interfaz

Habiendo entendido que el diseño de la interfaz son los protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación computacional y el usuario, se tomó con mucho cuidado los comandos que se utilizó para que exista una confusión en los respectivos cálculos.

El diseño es claro y sin tanta distorsión de elementos,
Con un fondo de paisaje natural y un avión, se colocó
el paisaje porque los niños están en constante
contacto con este ambiente.

El título principal ubicado en la parte superior
izquierda, se sitúa en esta parte ya que no interviene



El fondo queda como azul cielo claro. Se le dejó el mismo fondo para que no haya confusión en cuanto a los fondos y el color es uno de los más llamativos y suaves para la vista del niño.

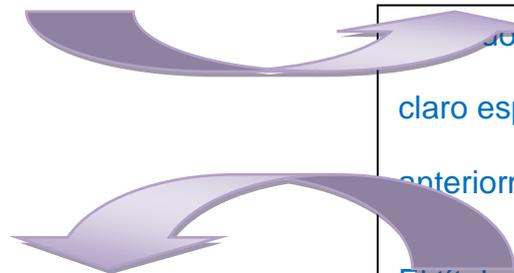
El título principal va en la parte superior centro dejando de el espacio para los botones y las imágenes que siguen.





El fondo queda como azul cielo claro especificado del por qué anteriormente.

El título principal va en la parte superior centro, porque es el título de lo que se va a conocer y deja el espacio para los enlaces.



El fondo queda como azul cielo claro especificado el porqué anteriormente.

El título principal va en la parte superior centro, porque es el título de lo que se va a conocer y deja el espacio para los enlaces.

- ✓ **Segmento Pedagógica:** ¿Existen aplicaciones que por sus características pueden resultar interesantes para los niños y educadores? con el desarrollo y evolución de las tecnologías se han desarrollado ampliamente un conjunto de aplicaciones denominadas APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVAS, que nos permiten interactuar con el ordenador utilizando diferentes códigos en la presentación de la información (texto, imagen, sonido). Estas aplicaciones son las más utilizadas en la educación y en los procesos de intervención del desarrollo en cuanto a la educación.

- ✓ **Escenas:** De acuerdo con el entendimiento de los diferentes elementos según la edad de aplicación el niño debe estar totalmente vinculación en lo que respecta a las imágenes, botones, videos, palabras.

Es por ello que hemos escogido entre los diferentes ambientes para el fondo, en cuanto a los animales, se presentan especímenes relacionados a lo que los niños miran en tv, internet, juegos, y lo más importante el medio en donde ellos se desarrollan, las de igual manera no hubo mayor inconveniente en escoger cada parte de los elementos, en este caso la sección objetos de casa, naturaleza, instrumentos musicales, transportes,

cada uno de estos elementos fue seleccionado minuciosamente en vinculación con los niños.



- ✓ **Hipertextual:** Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información



Imágenes creadas en Illustrator por: [Bryan Giacometti](#),

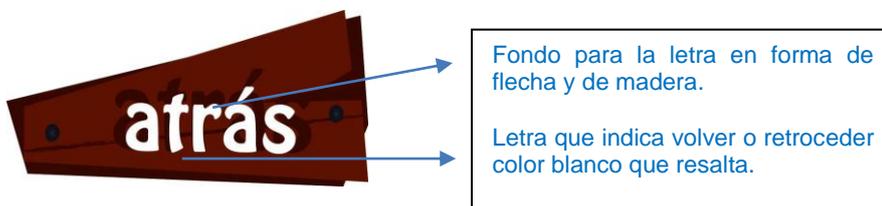
En cuanto respecta a la parte texto, no se utilizó palabras ni letras de mayor grado, son textos simples para lo comprensión del infante y para una mayor comprensión el sonido afirmando lo que se quiere leer complementa la comprensión del texto.



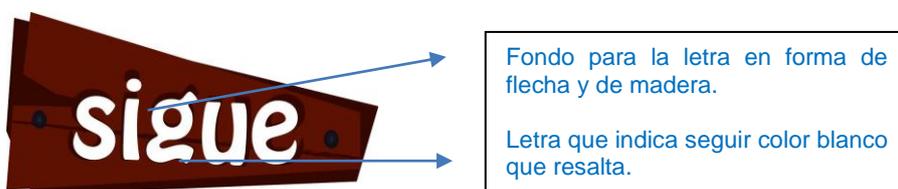
Imágenes creadas en Ilustrador por: Bryan Giacometti,

Los botones son partes donde el niño por reacción propia los aplicaría ya que todo niño tiene esa pequeña curiosidad o tic que es necesario como una satisfacción propia, es por esto que una vez miren estos botones su reacción será inmediata y si problemas.

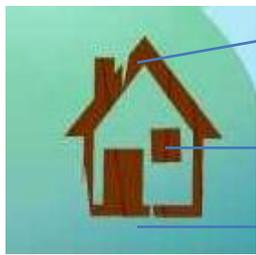
- ✓ **Botón:** Los botones que utilizamos en esta aplicación son los siguientes:
- ✓ **Botón de enlace:** El botón de enlace en nuestra aplicación dan una apariencia de madera porque es fácil distinguir este elemento, es muy común que el infante no se confundiría con este elemento y además se muestra el elemento en forma de una flecha derecha e izquierda.



Fondo para la letra en forma de flecha y de madera.
 Letra que indica volver o retroceder color blanco que resalta.



Fondo para la letra en forma de flecha y de madera.
 Letra que indica seguir color blanco que resalta.

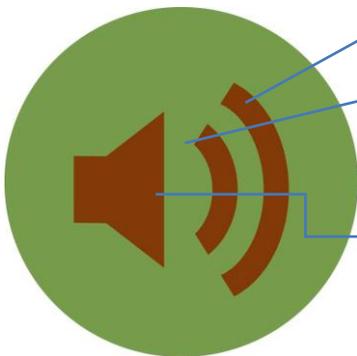


Fondo para la casa color madera suave.

Botón que indica que se puede trasladar al inicio de juego.

Fondo según la escena que corresponda, en este caso verdoso suave.

✓ **Botón de sonido:** En este botón implementamos el icono del mismo y no es confuso, el grafico es sencillo a la vista y al mirarlo se puede determinar que pertenece exclusivamente para sonido.



Fondo café madera suave.

Fondo del botón principal verde suave resalta con el fondo.

El más importante, el botón con su significado de sonido reconocido a simple vista.



Fondo del botón principal negro intenso resalta con el fondo.

El más importante, el botón con su significado de sonido reconocido a

- ✓ **Botón de sonido para colores:** Este fue un poco más sencillo ya que indicamos el botón con la letra del color y respectivamente con el color que lo indica.



Título Principal.

Encontramos el fondo azul de la escena.

El fondo principal de cada color en madera suave.

Icono De regreso al menú principal.

Icono De regreso.

Y lo más importante es que en cada icono se muestra el color y



Título Principal.

Encontramos el fondo azul de la escena.

El fondo principal de cada color en madera suave.

Icono De regreso al menú principal

Icono De regreso y de Seguir.

Y lo más importante es que en cada icono se muestra el color y su nombre respectivo.

- ✓ **Tipografía:** En nuestro producto hemos elegido dos recursos tipográficos, los cuales presentamos a continuación.
- ✓ **Miriad Pro:** Esta tipografía la escogimos por sobria y formal y así poder contrastar con la anterior tipografía que se utilizó para leyendas de botones

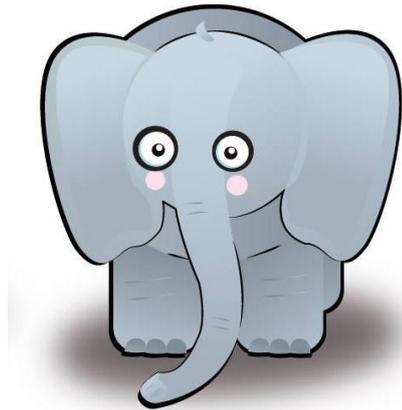
A B C D E F G H I J K M N
L O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k m n l o p
q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 , . - + ' ¡ ! ; : _ " "
^ * ? ; ! " " . \$ % & / (=) .

- ✓ **Tipografía HoboStd Médium:** Esta tipografía fue escogida por ser legible y agradable a la vista y esto nos servirá a que los niños se sientan más en confianza con el juego.

A B C D E F G H I J K M N
L O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k m n l o p
q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 , . - + ' ¡ ! ; : _ " "
^ * ? ; ! " " . \$ % & / (=) .

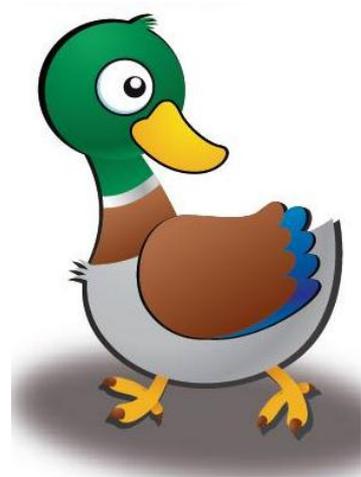
6.8.4. Escalas

✓ **Imágenes:** En nuestro caso hemos escogido para este producto, utilizar imágenes vectoriales, por su fácil manipulación ya que estas al cambiar de tamaño no se pixelan.



Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando





Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando



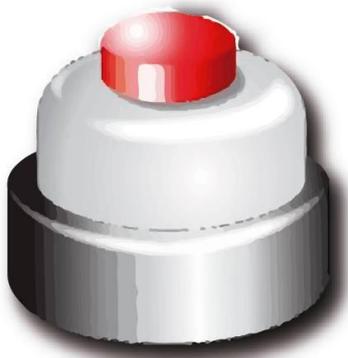
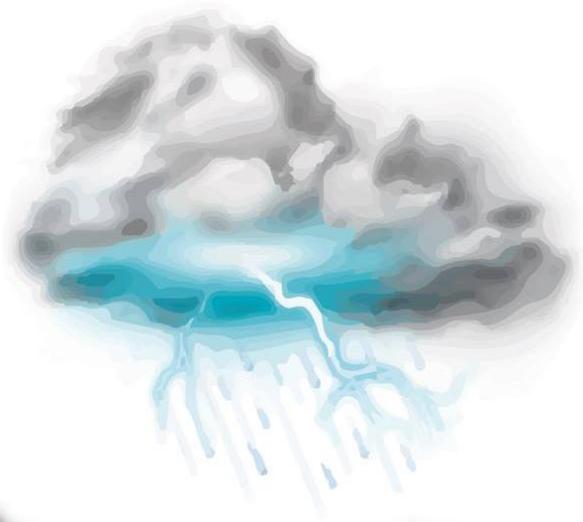
Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando



Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando



Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando

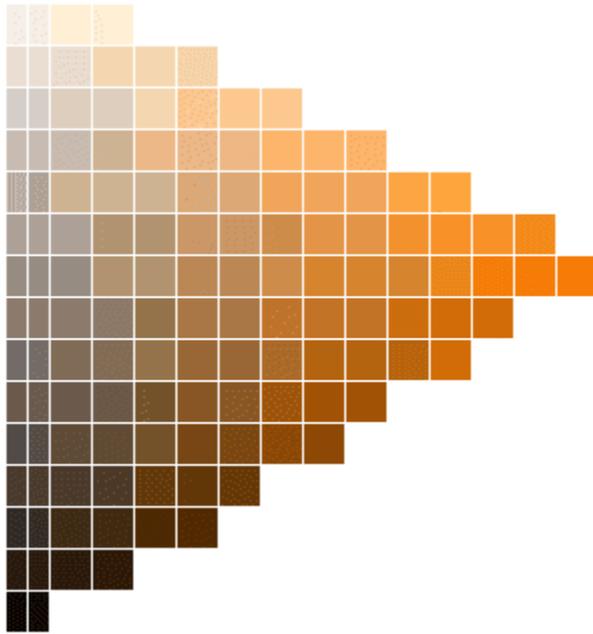


Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando

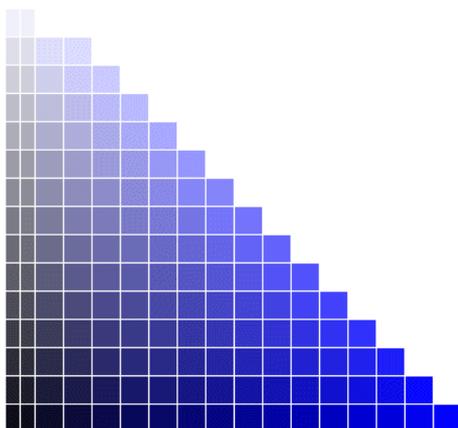


Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando

- ✓ **Color:** Los diferentes colores utilizados en nuestro producto son los mismos que los niños aprecian en su día a día, en la naturaleza en su hogar, en la escuela y esto hace que ellos presten mayor atención al mismo.



Hacemos referencia a este color ya que es uno de los que más se utiliza y a su vez los derivados del



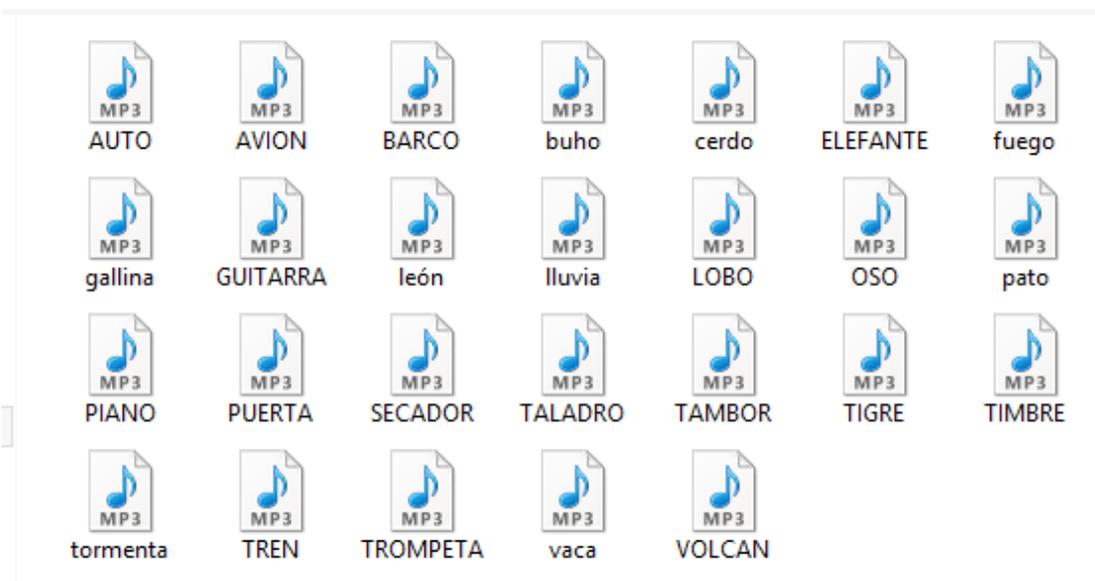
Al igual que el anterior este color azul cielo se lo utiliza para todos los fondos del juego, el color



Al contrario de los anteriores colores estos se distribuyen dentro de los elementos restantes, los cuales componen los botones, imágenes,

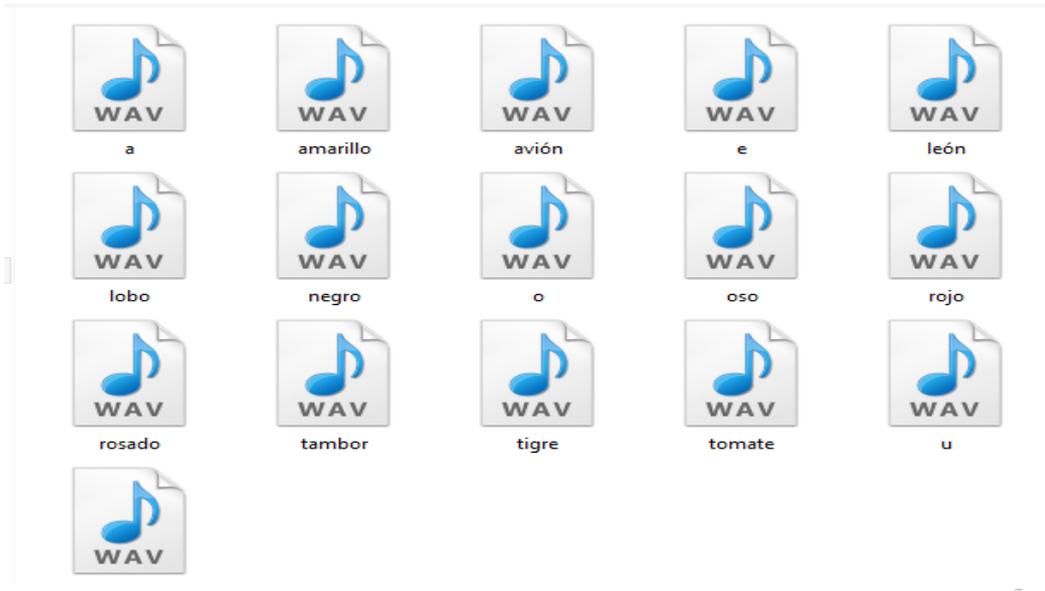
✓ **Sonido:** Los sonidos que encontramos en esta aplicación al igual que los colores son apreciados por los niños en su vida cotidiana, esto será importante ya que los mismos no podrán confundir a los infantes a continuación unos gráficos explicando que grupos de sonidos se implementaron.

✓ SONIDOS MP3 (.mp3)



Sonidos MP3, descargados desde el programa Ares búsqueda hecha por: Luis Obando, Bryan Giacometti

- SONIDOS WAV.



Sonidos MP3, descargados desde el programa Ares búsqueda echa por:
[Luis Obando, Bryan Giacometti](#)

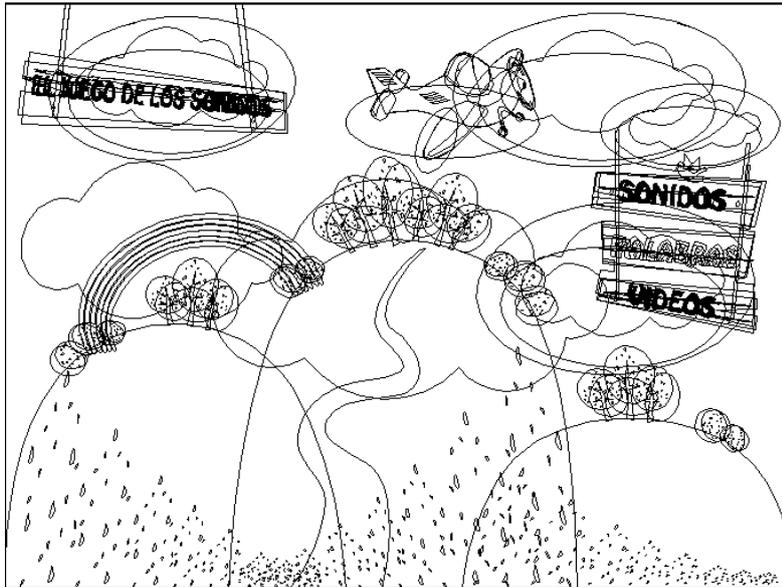
6.8.5. Disposición de elementos

La disposición de elementos que se ha manejado en nuestro producto se la ha tratado de conservar con un aspecto ordenado y sincronizado.

6.8.6. Retícula en la Multimedia

En este caso nosotros hemos escogido realizar las escenas sin retícula alguna ya que tendrán una composición simple y de fácil comprensión para los niños, a continuación una breve explicación.

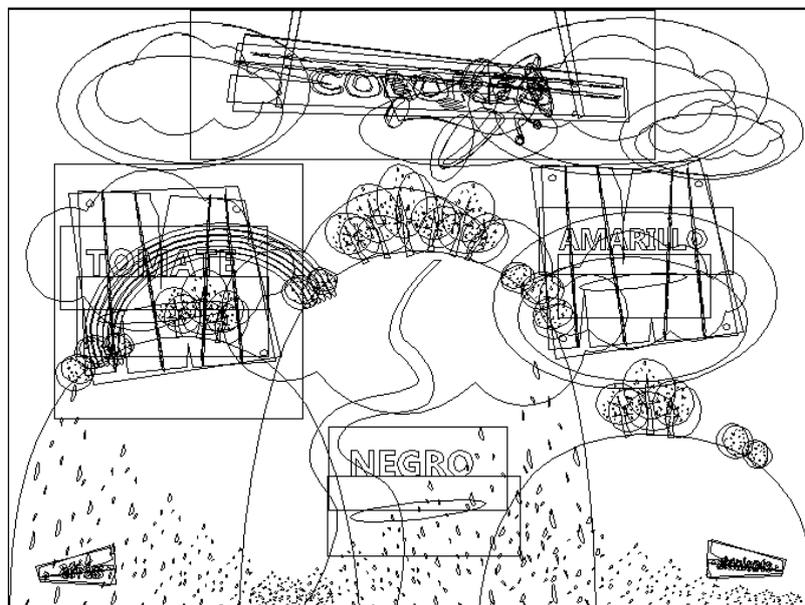
800 Px



4
8 Px
0

Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando

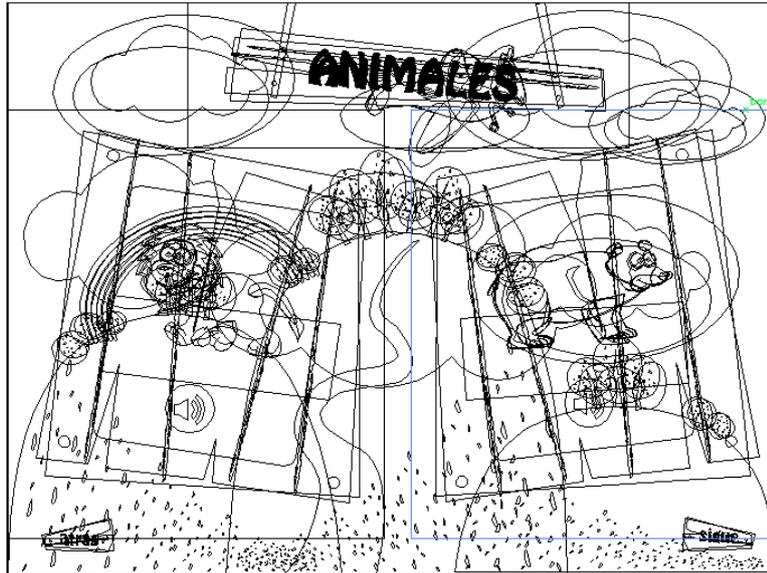
800 Px



4
8 Px
0

Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por:
Bryan Giacometti, Luis Obando

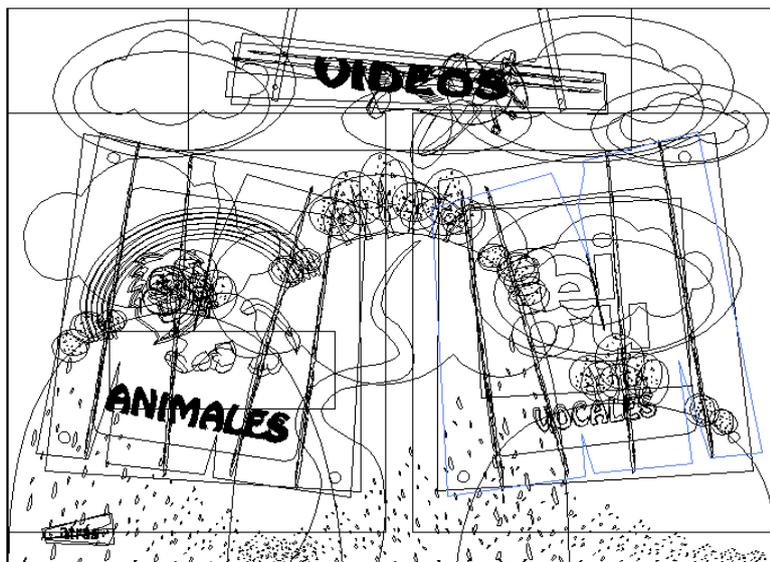
800 Px



480 Px

Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por: Bryan Giacometti, Luis Obando

800 Px



480 Px

Imágenes creadas en el programa Adobe IlustradorCS5 por: Bryan Giacometti, Luis Obando

6.8.7. Diagramación

En cuanto respecta a la diagramación, nuestra distribución de los diferentes elementos que componen nuestro producto son simples y sencillos de comprender y en cuanto a su visualización no tendrían dificultad ya que los diferentes botones, gráfico, se encuentran en su espacio propio sin invadir a los demás elementos y en poca cantidad para una mayor comprensión del infante, a continuación una breve explicación.



Encabezado: El encabezado va plasmado como “El Juego de los Sonidos”

Botones: Se componen por los títulos principales, es por ello que se encuentran en la página de inicio

Cuerpo: Está compuesto por imágenes de un paisaje natural, montañas arboles arcoíris un avión y los diferentes botones.



Encabezado: El encabezado va plasmado como “El Juego de los Sonidos”.

Botones: Se componen por instrumentos musicales, casa, animales, naturaleza, transportes.

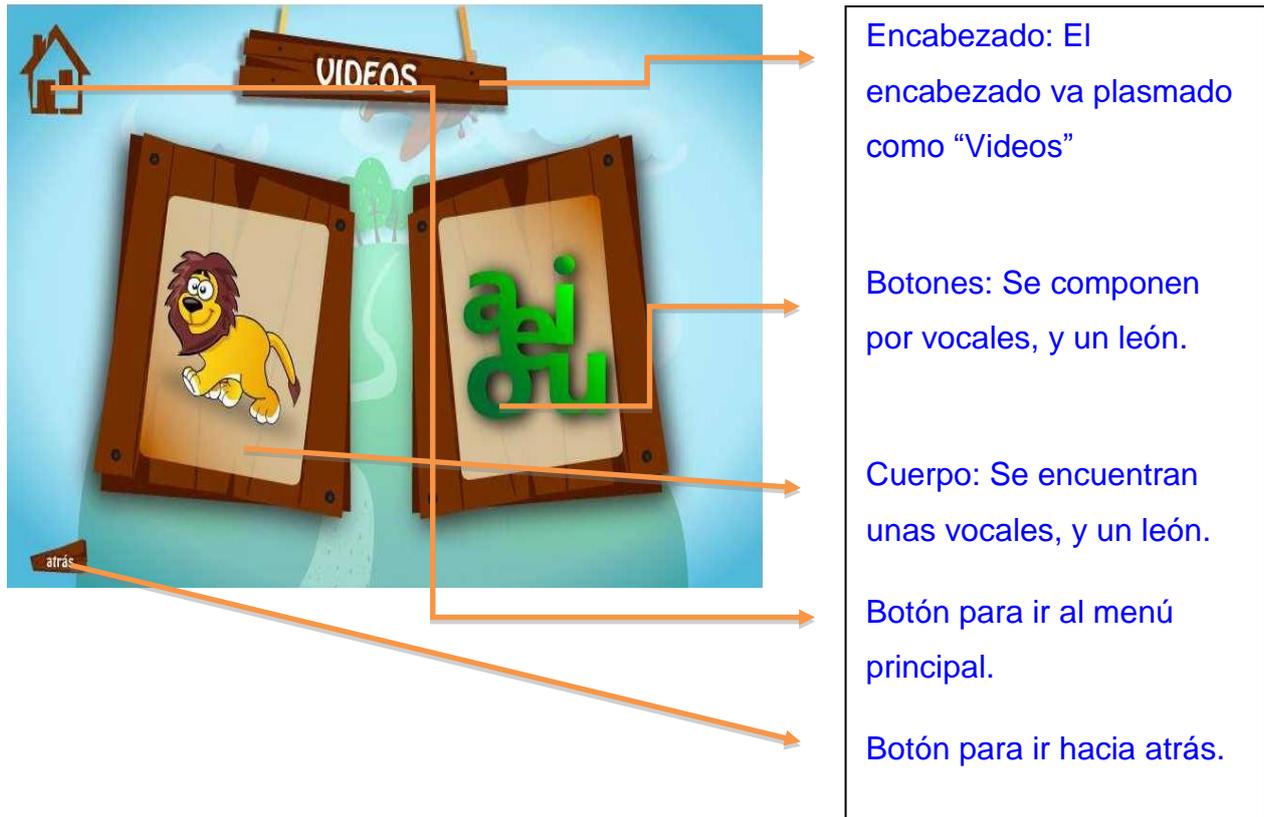
Cuerpo: Se encuentra un piano, una puerta, un león, un tren, un volcán.



Encabezado: El encabezado va plasmado como “Palabras”

Botones: Se componen por vocales, colores y animales.

Cuerpo: Se encuentran unas vocales, un león y por último un arcoíris.



6.8.8. Composición

Tenemos diferentes elementos, pero cabe destacar que cada uno de ellos está destinado exclusivamente para los infantes, tenemos en primera instancia un fondo el cual es tranquilo en color tono azul unas montañas verdes, las cuales componen un paisaje llamativo y tranquilo, ideal para el usuario y al fondo superior izquierdo aparece un arco iris con los colores más destacado de la gama de colores y un avión color rojo llamativo con una pequeña bandera azul con amarillo esta no representa a ningún país es solo que el infante en su pensar ya está generalizado con los aviones y saben que estos tienen dibujos a los costados, se utilizó los colores en todo el paisaje colores con los cuales el infante se sintiera a gusto y que a diario los mira en su entorno con los que el niño no tenga ninguna

dificultad en reconocer de que colores se tratan, y los gráficos no son la excepción, en las siguientes escenas encontramos una serie de puertas las cuales llevan a diferentes enlaces , los animales, las palabra, objetos , cosas con las que el infante se siente atraído a diario en su entorno, los animales que más quieren conocer por su imitación de sonidos un ejemplo un león el oso, las vocales respectivamente por su orden y por último los colores básicos que ellos ya los conocen como por ejemplo el rojo, el verde, el amarillo, rosado, en este juego comprendemos lo que es los colores, los animales, las vocales básicamente explicados anteriormente y dados a conocer por medio de nuestro trabajo finalizado.

6.8.9. Software

Si hablamos de un juego interactivo multimedia estaríamos imaginándonos cuál de los programas innovadores utilizamos, nosotros hemos escogido el Adobe Flash explicado anteriormente, este programa consta de todos los elementos que necesitamos, desde los más básicos hasta los de mayor complejidad, Utilizamos para crear la diferentes imágenes el programa llamado Ilustrador, este es un programa muy conocido por los diseñadores y nosotros la utilizamos para componer las diferentes imágenes que encontramos en nuestro juego y por último para componer o editar el sonido se optó por el programa virtual Dj.

6.8.10. Distribución

La distribución del producto ya acabado se realiza para que el público a quien está destinado sea candidatos idóneos para la valoración del mismo es por esto que hemos decidido dar a conocer y facilitar el uso de nuestro trabajo a infantes porque son ellos el público perfecto para realizar la

distribución de nuestra investigación, hace referencia a la forma en que los productos son distribuidos hacia la plaza o punto de venta en donde estarán a disposición, en nuestro trabajo hemos empleado la publicidad por medio de redes sociales, las cuales a su vez se encargaron de transmitir nuestra información a padres y parvularios, serán ofrecidos o a los consumidores que en este caso serían los niños; así como a la selección de estas plazas o puntos de venta.

6.8.11. Sistemas Publicitarios

Existen un sinnúmero de medios publicitarios hoy en día, ya que nuestro sistema multimedia se transmite por medio de aparatos tecnológicos, hemos optado por la publicidad que se encuentra en los medios sociales uno de ellos puede ser el Facebook hemos optado por este medio porque la mayoría de nuestro público objetivo más adulto tiene redes sociales, es allí donde nosotros damos a conocer nuestra larga investigación por medio de gráficos, videos y diferentes datos informativos de nuestro trabajo, el tiempo es el apropiado ya que la manipulación se la da por medio de los infantes y una vez que los padres y parvularios tengan los conocimientos apropiados dados a conocer en el medio publicitario Facebook.



Damos a conocer el producto por medio de estampados en camisetas deportivas las cuales vas plasmadas por lo que conocemos como el logo de nuestro juego, esto se lo puede entregar a parvularias y maestros pertinentes.



En cambio para los niños se ha seleccionado un cojín suave y llamativo el cual muestra en su totalidad nuestro logo.

6.8.12. Identidad

✓ La Marca:

EL JUEGO DE LOS SONIDOS es una aplicación, infantil interactiva. Nuestro estilo de comunicación visual debe ayudar a transmitir el dinamismo del propio, y así despertar la curiosidad de nuestras audiencias.

Logotipo creado en Adobe Illustrator por. Luis Obando, Bryan Giacometti



✓ Construcción y aplicación



Logotipo creado en Adobe Illustrator por. Luis Obando, Bryan Giacometti



Símbolo creado en Adobe Illustrator por. Luis Obando, Bryan Giacometti

La marca comercial EL JUEGO DE LOS SONIDOS es el nombre de nuestro producto o aplicación. La forma principal es un fondo compuesto por un pedazo de madera ilustrado sobre él una tipografía gruesa, sencilla de formas y dinámica, da al logotipo una percepción visual agradable y divertida lo que es primordial para lo que queremos transmitir al infante. Al mismo tiempo presentamos un orden en los elementos para que estos no generen confusión en el usuario. Al logotipo principal puede acompañarle en distintas formas dos elementos que se utilizan mucho dentro de la aplicación. Estas formas se las ha considerado situar en el logotipo principal de la aplicación, porque al aparecer con mucha frecuencia en la misma harán que el usuario familiarice al este con el contenido del juego. El logotipo se le puede presentar únicamente con las letras y su fondo q ayuda a contrastar el color y también de los dos elementos antes mencionados.



Logotipo solo
creado en
Adobe Flash
por:
Luis Obando,
Bryan
Giacometti

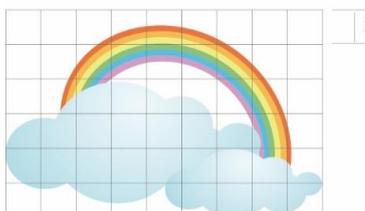
El logotipo puede presentarse en dos formas diferentes, de forma sencilla (logotipo solo) o acompañado del símbolo de la aplicación.



Logotipo +
símbolo
creado en
Adobe Flash
por:
Luis Obando,
Bryan

EL logotipo de El Juego de los Sonidos, se inscribe en una superficie modular de proporciones 9x2.75, y los símbolos en una superficie de 9x5.50.

✓ **Modulación**



El valor “X” establece la unidad de medida. Así, aseguramos la correcta proporción de la marca sobre cualquier soporte y medidas.

✓ Área de protección



Logotipo + símbolo
creado en Adobe Flash
por:

Se ha establecido un área de protección en torno al logotipo. Esta área deberá estar exenta de elementos gráficos que interfieran en su percepción y lectura de la marca.

La construcción del área de respeto queda determinada por la medida "X", de Siempre que sea posible, es preferible aumentar al máximo este espacio separando el logotipo del resto de elementos de la página (textos e imágenes).

✓ Tamaño mínimo de reproducción



Logotipo sencillo creado en
Adobe Flash por:
Luis Obando, Bryan Giacometti

Se ha establecido un tamaño mínimo de reproducción offset de 15 mm.de largo y de 18mm. para serigrafía.

Para reproducción en pantalla se aconseja un tamaño mínimo de 100 pixeles de largo.

En sistemas con bajos valores de reproducción, (relieves, grabados...), se aconseja un mayor tamaño, atendiendo a criterios técnicos del sistema de reproducción y de legibilidad.

Para la forma compuesta del logotipo estos valores aumentan a 18mm para offset, 20 mm para serigrafía y 120 px para soporte digital.



Logotipo sencillo creado en
Adobe Flash por:
Luis Obando, Bryan Giacometti



✓ **Usos no correctos**

Se recomienda un especial cuidado en evitar usos no correctos que afectan a la imagen de la Identidad Corporativa.



Cambios en la Distribución de Elementos.



Cambio en los colores.



Distorsión en su propia Horizontal.



Distorsión en su propia Vertical.



Cambios en la tipografía.



Eliminación de elementos del Logotipo.

6.8.14. Evaluación

En la recta final de nuestra investigación nos hemos basado en la evaluación pedagógica ya que esta apoya a que se utilice el espacio multimedia e invita a definir las características sobresalientes del grupo de infantes.

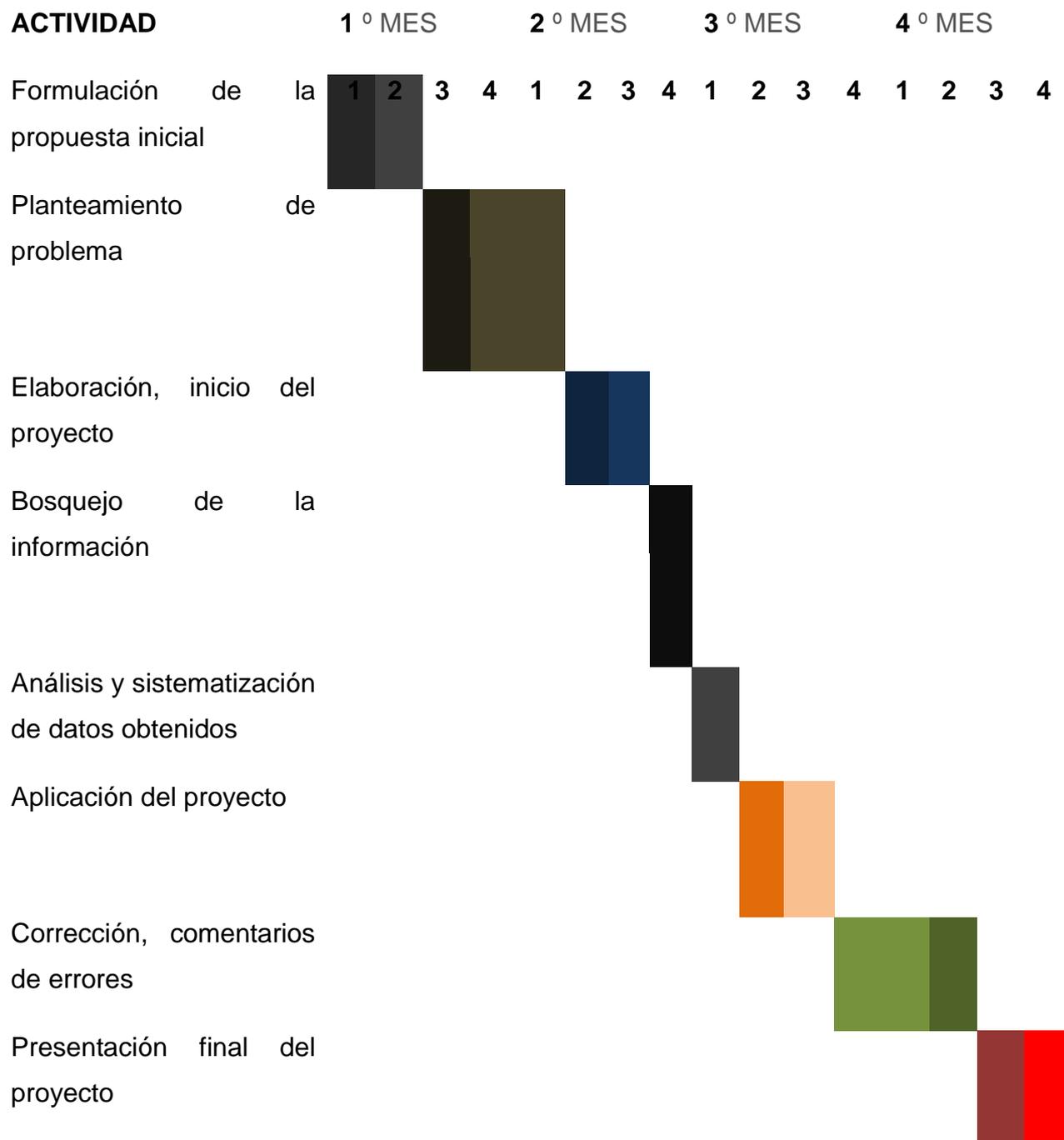
6.8.15. Impactos

Con la finalidad de conocer el impacto del programa en el desarrollo del aprendizaje infantil por medio de un juego para los niños se realizará un seguimiento a los niños durante su etapa de aprendizaje, ya que los beneficiados no solo serán estos niños sino también los niños que ingresen posteriormente a este Centro de Desarrollo Infantil.

6.8.16. Difusión

Una vez desarrollada la aplicación se dio a conocer nuestro proyecto por medio de un foro completamente abierto a los parvularios y padres de familia, y entregado a los infantes una vez mostrado todo en su totalidad.

6.9. ACTIVIDADES



6.10. PRESUPUESTOS

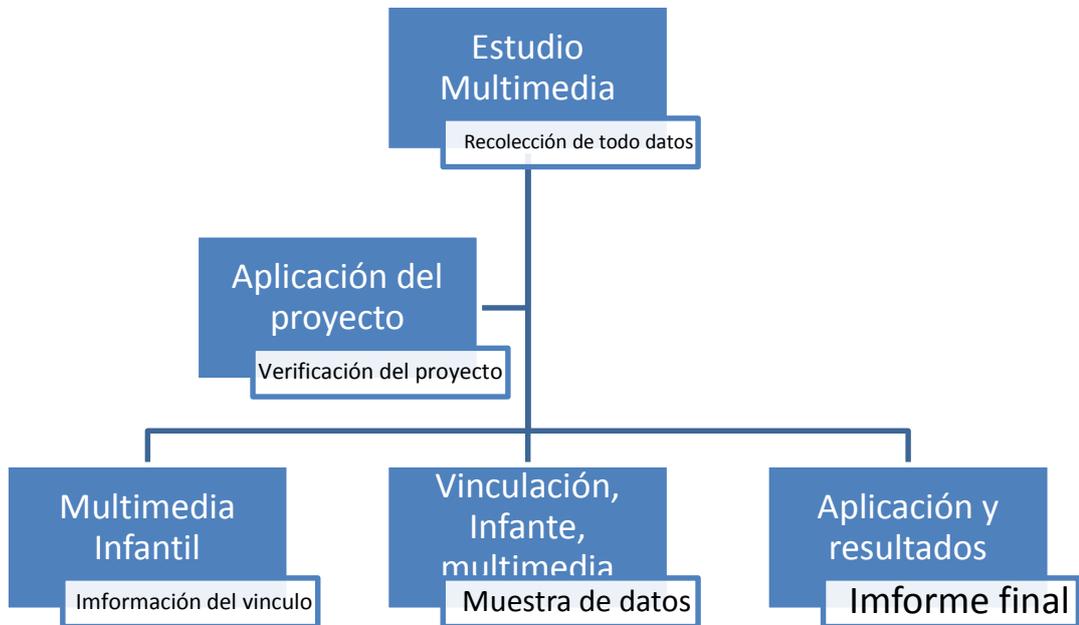
RECURSOS	Presupuesto
Materiales	300 \$
Transporte	40\$
Internet	30\$
Copias	350\$
Impresiones	20\$
Diseño Por Hora	300\$
Imprevistos	10\$
laptop precio	1700\$
VIRTUAL DJ para sonido	20\$
TOTAL	2770\$

6.11. Bibliografía:

- ✓ MUÑOZ CARRIL, Pablo César, (2007);” El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos tele formativos”, 1era. Edición, editorial Bubok, México.
- ✓ ALPISTE, F. y O. YALTE. Aplicaciones multimedia: presente y futuro. Barcelona, Biblioteca Técnica Pioneer. 1993.
- ✓ BARREIRO, N. y M. REYESEnfoque multimedia de los programas meta cognitivos de lectura: tecnología educativa en la práctica. Revista Pixel Bit. Revista de medios y Educación. (15):2000. pp. 17-24.
- ✓ BELTRÁN, J. Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid, Editorial Síntesis. 1993.
- ✓ CABERO ALMENARA, J. (Coord.) (2007): Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Madrid, Mc Graw Hill.
- ✓ BUENO MONREAL, M.^a. (1996): “Influencia y repercusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en la educación”, en Revista Bordón 48 (3), pp. 347-354, Madrid, Sociedad Española de Pedagogía.

ANEXOS

1. Cuadros sinópticos.



2.



3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAUSA	EFECTO
LAS TECNOLOGÍASMULTIMEDIAS FACILITAN EL APRENDIZAJE	LOS INFANTES SERÍAN AUTOSUFICIENTES
TIENEN UNA DEPENDENCIA CON EL MAESTRO	LES AYUDARÍA CON SU MADUREZ
TENDRÁN TENDENCIAS A ESTUDIAR EN LO TRADICIONAL EN CONJUNTO	TENDRÍAN VARIAS FIGURAS QUE DEMANDEN NUEVOS CONOCIMIENTOS TECNOLÓGICOS
EL ESTUDIANDO SE MANTIENE EN EL MISMO METODO AL MISMO TIEMPO QUE EL DOCENTE	EL DOCENTE MEJORARÍA SU FORMA DE ENSEÑAR LLEVADO DE LA MANO DEL ESTUDIANDO
NEGACIÓN A EXPLORAR A UN MUNDO NUEVO Y TECNOLÓGICO UN POCO COMPLICADO	MAYOR ACOJIDA PARA APRENDER NUEVOS METODOS LLENOS DE TECNOLOGIAS
CON ESTA NUEVA MODALIDAD ESPERARÍAMOS UNOS RESULTADOS FUERA DE LO TRADICIONAL	ALUMNOS CON MAYOR CAPACIDAD PARA CAPTAR LA IMFORMACIÓN

4. MATRIZ DE COHERENCIA:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ¿Cómo aplicar el estudio de las nuevas tecnologías multimedias al estudiando para mejorar su aprendizaje complementario?	OBJETIVO GENERAL Investigaremos el alcance de las tecnologías multimedias, con nuestros recursos y conocimientos básicos, para mejorar el ámbito estudiantil, empezando por los primeros años de aprendizaje demostrándolo en una demostración pública, involucrando a los infantes de la ciudad de Ibarra para el desarrollo de una aplicación en dispositivos móviles. •
SUBPROBLEMAS / INTERROGANTES 1 Con el estudio de las nuevas tecnologías multimedia tendríamos que aplicarlas al estudiando de una manera concisa y muy clara, con lujos de detalles los cuales nosotros implementaremos cuidadosamente en la rutina del aprendizaje así los alumnos es este caso infantes serán bombardeados positivamente con ideas nuevas y abiertas a un nuevo mundo.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS 1 Investigar acerca de la tecnología multimedia en los infantes de la ciudad de Ibarra para el desarrollo de una aplicación en dispositivos móviles 2 Determinar la relación de los infantes, con respecto a la implementación de las nuevas tecnologías como método de aprendizaje complementario. 3 Determinar si es fiable y

2 Los estudiando se mantiene al margen de lo que el maestro decida enseñar, en los tiempos actuales al igual que en el pasado el tipo de modalidad en lo que se refiere al aprendizaje es tradicional respecto al estudio tecnológico.

productivo nuestra investigación multimedia aplicada al infante

4 Llegar a finalizar el trabajo conjunto de los niños con respecto al estudio multimedia.

5. ENCUESTAS DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA

1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia?
¿Cuánto?

LITERALES	SI
A. Bastante	
B. Lo fundamental	
C. Poco	
D. Nada	
TOTAL	

1. ¿Estaría interesado que su hijo reciba capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	
b. Muy Interesado	
c. Normalmente Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	

TOTAL	
--------------	--

2. ¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3. ¿Con que frecuencia utiliza su niño (a) la computadora, Tablet, laptop o celular para jugar?

LITERALES	Respuestas
f. Siempre	
g. Frecuentemente	
h. A menudo	
i. Poco	
j. Nada	

TOTAL	
--------------	--

4. ¿Qué juegos son los que más utiliza su hijo en el ambiente del hogar?

LITERALES	Respuestas
a. Juegos Tradicionales	
b. Juegos de mesa	
c. Juegos innovados por usted	
d. Juega con otros niños	
e. Tecnológicos	
TOTAL	

5. ¿Usted, conoce alguno de estos programas o juegos que se relacionan con la tecnología multimedia?

LITERALES	SI
f. Paint	
g. vocabulario	
h. El mundo de Víctor	
i. Pequeñín	
j. Pipo	

TOTAL	
--------------	--

6. ¿Cuán beneficioso cree usted que sería si el infante recibe estos conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?

LITERALES	SI
a. Muy beneficioso	
b. Beneficioso	
c. Poco beneficioso	
d. Nada beneficioso	
TOTAL	

7. ¿Hablando de porcentajes cual sería el nivel de manejo que considera usted aplica su hijo al manejo de una Tablet, laptop, computadora, celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

8. ¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con su hijo?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	
b. Muy Interesado	
c. Normalmente Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	
TOTAL	

6. Resultados de la encuesta dirigida a los educandos (Parvularios)

1. ¿Está informado de que se trata la tecnología multimedia?
¿Cuánto?

LITERALES	SI
A. Bastante	
B. Lo fundamental	

C. Poco	
D. Nada	
TOTAL	

2. ¿Qué tan interesado estaría usted en conocer de qué se trata los programas o en este caso un juego tecnológico multimedia? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1

3. ¿Estaría interesado que sus alumnos (Infantes) reciban capacitación sobre el uso de tecnologías multimedia basada en un juego?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	
b. Muy Interesado	
c. Normalmente	

Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	
TOTAL	

4. ¿Cuán beneficioso cree usted, que saldría el infante si recibe los conocimientos multimedia por medio de un juego tecnológico?

LITERALES	SI
e. Muy beneficioso	
f. Beneficioso	
g. Poco beneficioso	
h. Nada beneficioso	
TOTAL	

5. ¿Cómo considera su nivel de manejo de una computadora laptop, Tablet o celular? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

6. ¿Estaría interesado en que le facilitemos el aprendizaje de este juego a usted para que pueda interactuar más con sus alumnos?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	
b. Muy Interesado	
c. Normalmente Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	
TOTAL	

7. ¿Estaría usted interesado en mejorar su nivel de manejo en el computador, Tablet, laptop, o celular según considere el caso en donde iría instalada la aplicación?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	
b. Muy Interesado	

c. Normalmente Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	
TOTAL	

8. ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que usualmente utiliza para el aprendizaje de sus niños?

LITERALES	Respuestas
a. Métodos tradicionales	
b. Métodos basados en libros	
c. Métodos innovados por usted	
d. Métodos tecnológicos	
e. Otros métodos	
TOTAL	

9. ¿Estaría usted interesado en establecer como un segundo recurso la implementación de nuevos métodos de enseñanzas, empezando por poner en práctica este juego multimedia?

LITERALES	Respuestas
a. Bastante Interesado	

b. Muy Interesado	
c. Normalmente Interesado	
d. Poco Interesado	
e. Nada Interesado	
TOTAL	

10. ¿Si se implementa este juego multimedia vinculado a la enseñanza tradicional de los infantes, cuanto cree que mejoraría su nivel de racionamiento? Por favor Responda con una x debajo del número que crea conveniente, del 1 al 10 considerando que 10 es el numerador más alto.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

6 Formulario de preguntas realizada exclusivamente para los infantes:

El instrumento tecnológico ocupamos para que los niños puedan entender es la ya conocida Tablet, esto no descarta el celular, computadoras,tablet. Cave destacar que cada pregunta lo hicimos con la mayor calma posible y explicandola muy detalladamente de tal modo que el infante pueda comprender todo lo que explicamos.

1. ¿Les gusta los juegos tecnológicos?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

2. ¿Saben utilizar una Tablet, celular, laptop, u computadora en casa?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

3. ¿Les gustaría aprender un juego en la Tablet?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

4. ¿En sus casas utilizan o les llama la atención y tomar o manipulan una (Tablet, celular, computadora, laptop)?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

5. ¿Quieren que su maestra les haga jugar mas tiempo al dia con un juego multimedia?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

6. ¿Les gustaría conocer más juegos para utilizarlos en (laptops, celulares, computadoras, tablets)?

Literales	NIÑOS
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

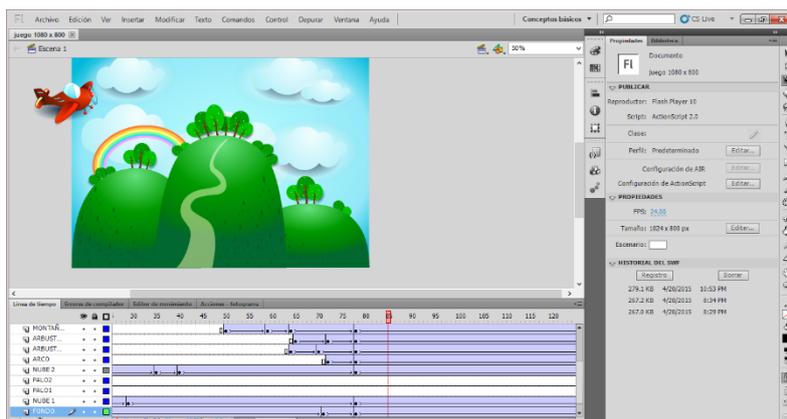
7. Tienen en su casa una (Tablet, celular, computadora, laptop)?

Literales	NIÑOS

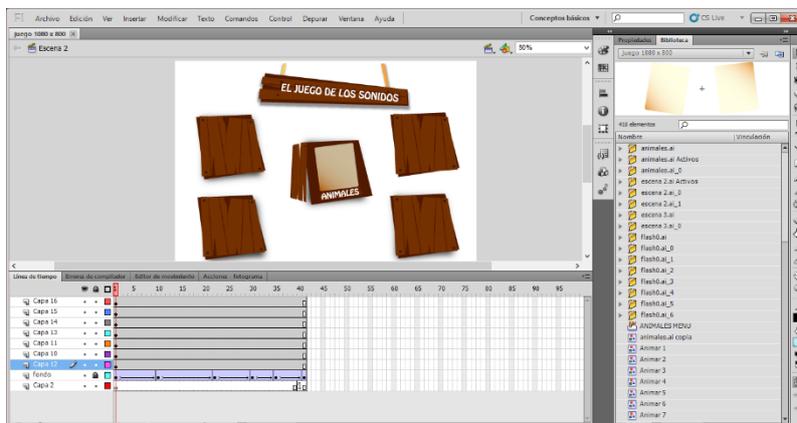
SI	
NO	
DIFIERE O SIN RESPUESTA	
TOTAL	

7. Imágenes con relación a la creación y proceso del juego multimedia.

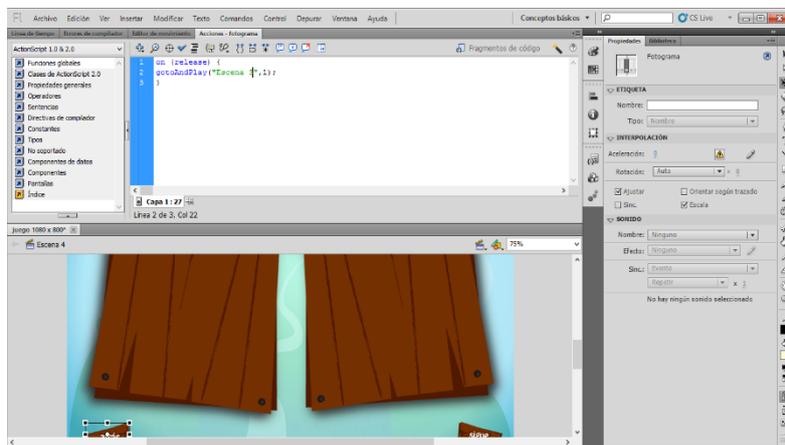
1



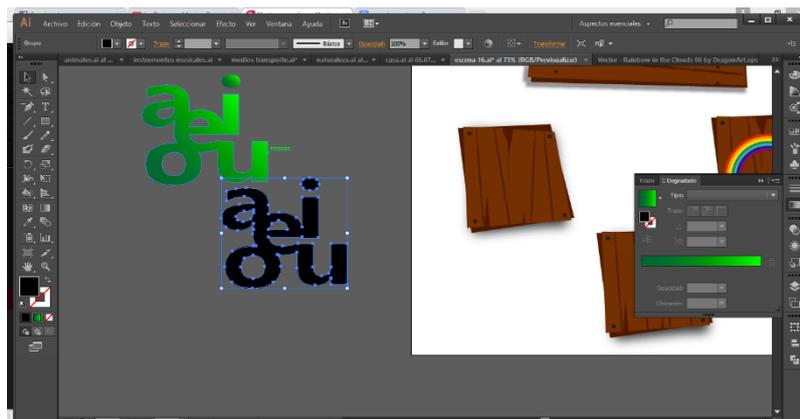
2



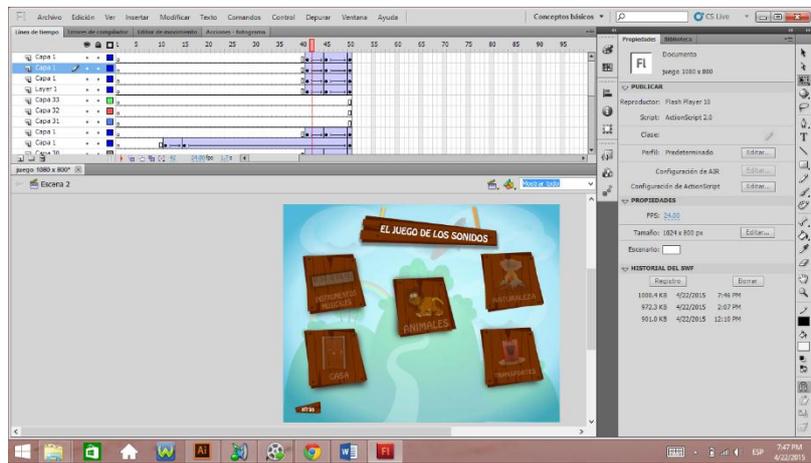
3



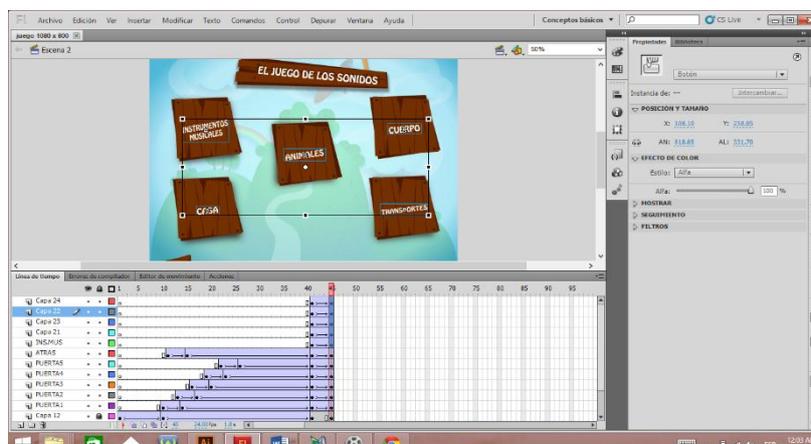
4



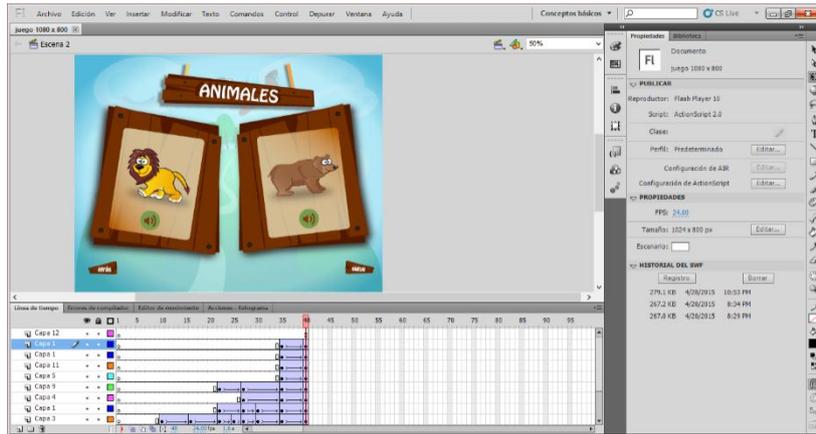
5



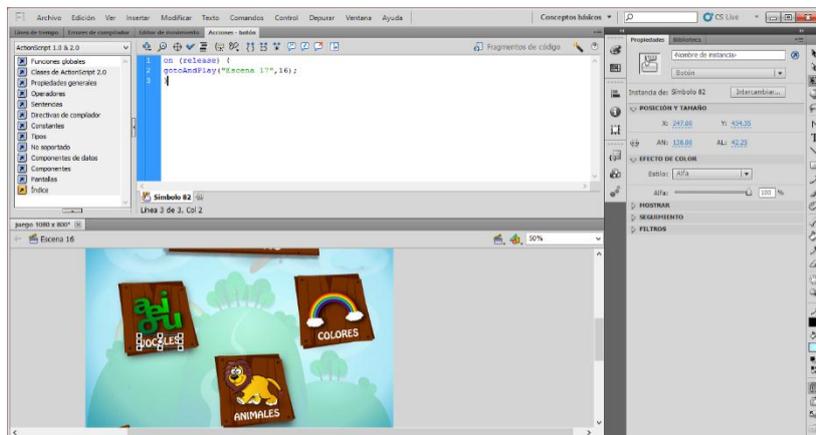
6



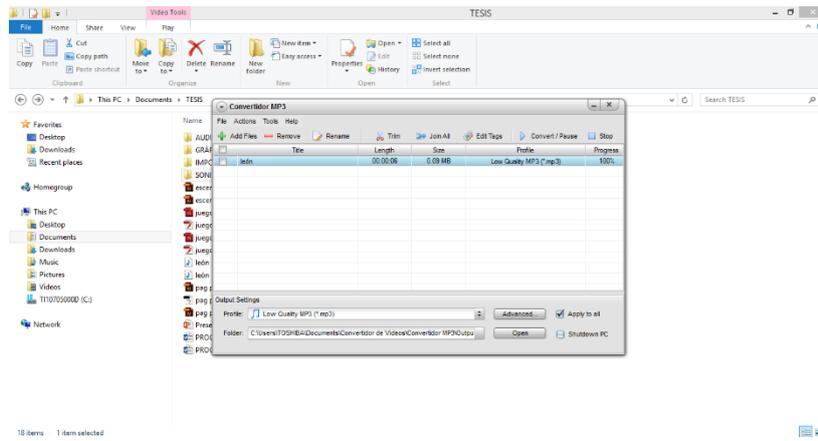
7



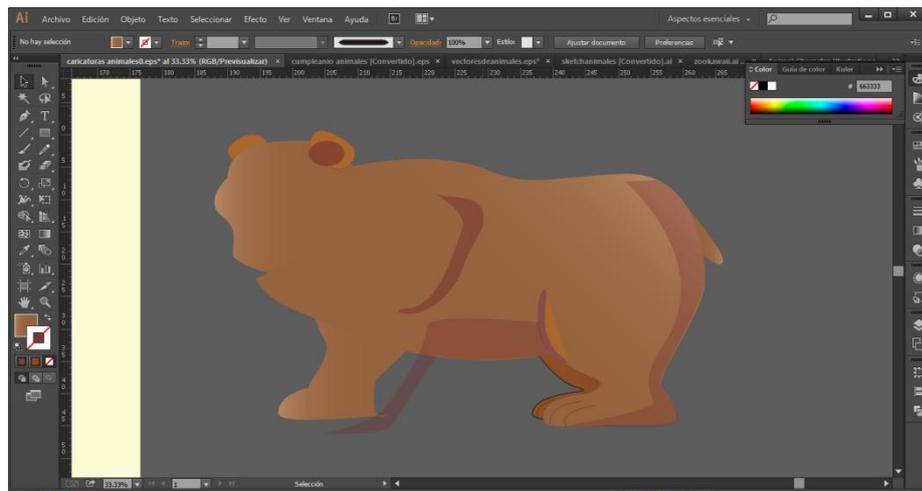
8



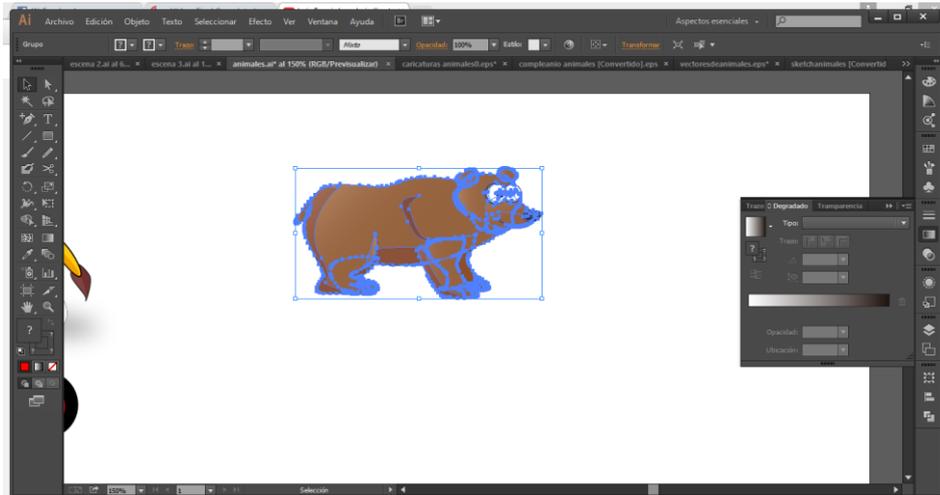
9



10



11





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040147367-3		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Giacometti Portilla Bryan Jairo		
DIRECCIÓN:	Urbanización capitán Carlos Suarez		
EMAIL:	Venom_ven@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	651-428	TELÉFONO MÓVIL	0997499735

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO, EN LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014-2015"
AUTOR (ES):	Giacometti Portilla Bryan Jairo y Obando Mera Luis Carlos
FECHA: AAAAMMDD	2015/11/23
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciado en Diseño Grafico
ASESORA /DIRECTORA:	MSc. David Ortiz

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Bryan Giacometti Jairo Portilla , con cédula de identidad Nro.040147367-3 en calidad de autora (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, 20 de Noviembre de 2015

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Bryan Giacometti Portilla Jairo
cd.040147367-3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

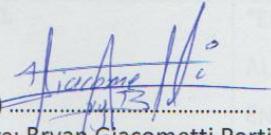
Yo, Bryan Giacometti Jairo Portilla, con cédula de identidad Nro.040147367-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **"EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO, EN LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014-2015"** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

TELÉFONO FIJO: 2780-117 TELÉFONO MÓVIL: 0997360955

Ibarra, 20 de Noviembre de 2015

DATOS DE LA OBRA

TÍTULO: EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO EN LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014-2015

(Firma) 

Nombre: Bryan Giacometti Portilla Jairo
cd.040147367-3

FECHA DE ASESORIA: 20/11/2015

SÓLO PARA TRABAJOS DE GRADO

PROGRAMA: GRADO POSGRADO

TÍTULO POR LA QUE OPTA: Título de Licenciado en Diseño Gráfico

ASESORA / DIRECTORA: MSc. David Ortiz



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100378167-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Obando Mera Luis Carlos		
DIRECCIÓN:	García Moreno y Ulpiano Palacios		
EMAIL:	luskom@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2280-417	TELÉFONO MÓVIL	0997309955

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO, EN LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014."
AUTOR (ES):	Giacometti Portilla Bryan Jairo Obando Mera Luis Carlos
FECHA: AAAAMMDD	2015/11/23
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Diseño Gráfico.
ASESORA /DIRECTORA:	MSc. David Ortiz

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

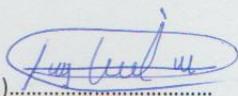
Yo, Obando Mera Luis Carlos, con cédula de identidad Nro.100378167-9 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

Los autores manifiestan que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 23 días del mes de noviembre de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Obando Mera Luis Carlos
C.C.100378167-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Luis Carlos Obando Mera, con cédula de identidad Nro.100378167-9 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **"EL ESTUDIO DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA APLICADA AL INFANTE PARA SU APRENDIZAJE COMPLEMENTARIO, EN LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2014."** Que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Diseño Gráfico en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 20 días del mes de noviembre del 2015

(Firma)

Nombre: Obando Mera Luis Carlos

Cédula:100378167-9