



*“Responsabilidad con pensamiento positivo”*

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

**CARRERA: CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA: DISEÑO DE UN PRODUCTO INTERACTIVO PARA FORTALECER  
LOS VALORES MORALES EN LOS NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA,  
APOYADO EN EL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR.**

**AUTOR: DIEGO ALEJANDRO IZA FIERRO**

**TUTOR: ING. PABLO VÉLEZ IBARRA, MBA**

**AÑO: 2013**

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “DISEÑO DE UN PRODUCTO INTERACTIVO PARA FORTALECER LOS VALORES MORALES EN LOS NIÑOS DE PRIMERA DE BASICA. APOYADO EN EL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR”, presentado por el estudiante Diego Alejandro Iza Fierro, estudiante de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado de la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL.

Quito, septiembre de 2013

TUTOR

Ing. Pablo Vélez Ibarra, MBA

C.C. 1801046648

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Proyecto de Graduación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, septiembre de 2013

Diego Alejandro Iza Fierro

CC: 171488440-8

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL, aprueban el Proyecto de Grado de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrados.

Quito, septiembre de 2013

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

---

PRESIDENTE

---

MIEMBRO 1

---

MIEMBRO 2

## **DEDICATORIA**

A quienes en el futuro tengan  
interés de seguir investigando  
sobre el tema.

Diego

## **AGRADECIMIENTO**

A mi Hijo Nicolás, a mi esposa, a mis padres  
y a la Universidad Tecnológica Israel por el  
apoyo y portes de conocimientos.

Diego

## ÍNDICE GENERAL

<b>RESUMEN</b> .....	<b>11</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>12</b>
<b>DATOS GENERALES</b> .....	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>13</b>
INTRODUCCIÓN DEL TRABAJO .....	13
PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA .....	13
CONTEXTUALIZACIÓN.....	14
OBJETIVO GENERAL.....	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	15
<b>FUNDAMENTACIÓN METODOLOGÍA</b> .....	<b>15</b>
ENFOQUE DE LA MODALIDAD .....	15
TIPO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN .....	15
REFERENCIA ESTADÍSTICA.....	15
PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	16
PLANES DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	16
ANÁLISIS (CUADROS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICOS) .....	17
INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	23
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>24</b>
<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>24</b>
2.- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO .....	24
2.1.- CONCEPTO DE DISEÑO GRÁFICO .....	24
2.2.- COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.....	25
2.3.- COMPOSICIÓN.....	25
2.4.- NÚMERO DE ORO .....	26
2.5.- TERCIOS DORADOS.....	26
2.6.- TEORÍA DEL COLOR.....	27
2.6.1.- CÍRCULO CROMÁTICO .....	27
2.6.2.- DIMISIÓN DEL COLOR .....	28
2.6-3.- SIGNIFICADO DEL COLOR .....	29
2.7.- PSICOLOGÍA DEL COLOR.....	29
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>30</b>
<b>3.- DISEÑO MULTIMEDIA</b> .....	<b>30</b>
<b>3.1.- INTERFAZ DEL USUARIO</b> .....	<b>31</b>
<b>3.2.- 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN</b> .....	<b>32</b>

<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>33</b>
4.1.- ARTE Y PEDAGOGÍA.....	33
4.2.-EDUCACIÓN EN VALORES .....	34
4.3.- TEORÍA DE LOS VALORES.....	35
4.4.- EDUCACIÓN CON EL BUEN VIVIR.....	37
4.5.- MANUAL DEL GUIONISTA.....	38
 <b>CAPÍTULO V .....</b>	 <b>39</b>
<b>5.- PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO .....</b>	<b>39</b>
5.1.- ANÁLISIS .....	39
5.1.1.-CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS .....	39
5.2.- DISEÑO DEL PROGRAMA .....	41
5.3.-GUIÓN LITERARIO .....	42
5.4.- ELEMENTOS MULTIMEDIA .....	44
5.5.- INTERFAZ DEL USUARIO.....	52
5.6.- DESARROLLO DEL PROGRAMA .....	52
5.7.- ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA.....	57
5.8.- INTEGRACIÓN A LOS RECURSOS MULTIMEDIA.....	57
5.10.- REALIZACIÓN DE LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL PROGRAMA .....	59
5.11.- ELABORACIÓN DEL MATERIAL COMPLEMENTARIO.....	59
5.11.1 CUENTO IMPRESO .....	60
5.11.2.- PAGINA WEB.....	60
 <b>CAPÍTULO VI .....</b>	 <b>61</b>
6.- CONCLUSIONES.....	61
RECOMENDACIONES .....	61
BIBLIOGRAFÍA.....	62
ANEXOS.....	63

## ÍNDICE DE CUADROS

Tabla No. 1 [Análisis estadística de la pregunta 1 de las encuestas].....	17
Tabla No. 2 [Análisis estadística de la pregunta 2 de las encuestas].....	18
Tabla No. 3 [Análisis estadística de la pregunta 3 de las encuestas].....	18

Tabla No. 4 [Análisis estadística de la pregunta 4 de las encuestas].....	19
Tabla No. 5 [Análisis estadística de la pregunta 5 de las encuestas].....	20
Tabla No. 6 [Análisis estadística de la pregunta 6 de las encuestas].....	21
Tabla No. 7 [Análisis estadística de la pregunta 7 de las encuestas].....	21
Tabla No. 8 [Análisis estadística de la pregunta 8 de las encuestas].....	22

### **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico No. 1 [Análisis estadístico de la pregunta 1 de las encuestas].....	18
Gráfico No. 2 [Análisis estadístico de la pregunta 2 de las encuestas].....	18
Gráfico No. 3 [Análisis estadístico de la pregunta 3 de las encuestas].....	19
Gráfico No. 4 [Análisis estadístico de la pregunta 4 de las encuestas].....	20
Gráfico No. 5 [Análisis estadístico de la pregunta 5 de las encuestas].....	20
Gráfico No. 6 [Análisis estadístico de la pregunta 6 de las encuestas].....	21
Gráfico No. 7 [Análisis estadístico de la pregunta 7 de las encuestas].....	22
Gráfico No. 8 [Análisis estadístico de la pregunta 8 de las encuestas].....	22
Grafico No. 9 [Circulo Cromático].....	27
Grafico No. 10 [Psicología del color].....	29

Grafico No. 11 [Interactividad].....	44
Grafico No. 12 [Personajes].....	44
Grafico No. 13 [Boca].....	46
Grafico No. 14 [Ojos].....	47
Grafico No. 15 [Movimientos].....	48
Grafico No. 16 [Botón].....	50
Grafico No. 17 [Botón].....	51
Grafico No. 18 [Escenas del Producto].....	52
Grafico No. 19 [Escenas del Producto].....	53
Grafico No. 20 [Escenas del Producto].....	54
Grafico No. 21 [Escenas del Producto].....	54
Grafico No. 22 [Escenas del Producto].....	55
Grafico No. 23 [Escenas del Producto].....	56
Grafico No. 24 [Escenas del Producto].....	56
Grafico No. 25 [Mapa de sitios].....	57

### **Glosario de abreviaturas y siglas**

(s/a)= sin año

Ibíd.= ibídem (en el mismo lugar)

IPO = interacción persona- ordenador

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## CARRERA DE DISEÑO

### INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

#### TEMA:

“Diseño de un producto interactivo para fortalecer los valores morales en los niños de primera de básica. Apoyado en el plan nacional del buen vivir.”

#### AUTORA

Diego Alejandro Iza Fierro

#### TUTOR

Ing. Pablo Vélez Ibarra, MBA

#### RESUMEN

Después de haber concluido con el trabajo de Investigación, y con base a los resultados obtenidos del mismo por medio de encuestas y a la necesidad de las instituciones educativas en fortalecer los valores en los niños de primero de básica, se concluye que los niños necesitan un producto interactivo para que de esta manera los profesores y padres puedan cubrir la necesidad que tienen los niños al aprender valores en su crecimiento por medio de computadores.

Es así que se utilizará la metodología en el desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas propuesta por la Universidad de Valencia, exponiendo puntos de importancia en la elaboración de productos multimedia.

Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, Análisis. Interpretación y organización de la información, Determinación de objetivos, Creatividad, Materiales & Tecnología, Experimentación, Modelos y Solución.

**PALABRAS CLAVE:** Diseño, productos interactivos, comunicación visual, cuentos interactivos, valores morales, diseño multimedia.

**ISRAEL TECHNOLOGICAL UNIVERSITY**

**DESIGN CAREER**

**GRAPHIC DESIGN ENGINEERING COMPANY**

**TOPIC:**

"Design of an interactive product to strengthen moral values in children Basic first. Supported by the National Plan of good living. "

**AUTHOR**

**Diego Alejandro Iza Fierro**

**GUARDIAN**

**Mr. Pablo Vélez Ibarra, MBA**

**ABSTRACT**

Having completed research work, and based on the results obtained therefrom through surveys and educational institutions need to strengthen values in children Basic first concluded that children need a product interactive so that teachers and parents can meet the need for children to learn values in their growth through computers.

Thus, if the methodology in the development of interactive multimedia applications proposed by the University of Valencia, expressing points of importance in the development of multimedia products.

Collection of customer information, product, competition analysis. Interpretation and information organization, Goal Setting, Creativity, Materials and Technology, Experimentation, Models, Solution.

**KEYWORDS:** Design, interactive products, visual communication, interactive stories, moral values, multimedia design.

## **DATOS GENERALES**

**Carrera:** Diseño

**Autor/a del TT:** Diego Alejandro Iza Fierro

**Tema:** Diseño de un producto interactivo para fortalecer los valores morales en los niños de primero de básica, apoyado en el Plan Nacional del Buen Vivir.

### **Articulación con la línea de investigación institucional.**

Este proyecto de investigación se realiza con base a la línea de investigación “Comunicación y Educación en la Perspectiva del Buen Vivir” que fue proporcionada por la Universidad Israel para el trabajo de titulación.

### **Sublínea de investigación institucional.**

Se complementa con la sublínea de “Educación y Gestión “donde se apoyará en el proyecto del Plan Nacional del Buen Vivir.

### **Fecha de presentación del proyecto.**

Agosto 2013

## **Capítulo I**

### **INTRODUCCIÓN DEL TRABAJO**

El trabajo de investigación tendrá como objetivo diseñar un producto interactivo que ayude a los niños de primero de básica a fortalecer los valores morales en su crecimiento, para esto se ha tomado la necesidad de recopilar información para la realización del producto en este caso un cuento interactivo, se realizará encuestas a profesores de primero de básica en las escuelas de la ciudad de Quito, con el propósito de conocer la enseñanza de los valores que se están dando en las escuelas. Con la ayuda de esta información se dará paso a la realización del cuento.

### **PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

En la actualidad la disciplina o el comportamiento que tienen los niños dentro de las institución educativa o en sus propios hogares es preocupante debido a varios factores que empujan al niño actuar de mala manera, la falta de valores, la despreocupación de los padres en la enseñanza de buenas costumbres, la

infiltración de culturas extranjeras, hay que tomar en cuenta el problema que se está dando en la actualidad se tiene la necesidad de dar solución a la enseñanza de dichos valores dentro de las instituciones educativas y en sus propios hogares para fortalecer el crecimiento de los niños según la unidad educativa Caritas Alegres que va dirigido el producto.

Hay que tomar en cuenta que en la actualidad los niños se inclinan a las nuevas tecnologías ya que en las últimas décadas la enseñanza de valores ha estado disminuyendo por diferentes factores por esta razón se utilizará las nuevas técnicas de enseñanza (productos interactivos).

Esto conlleva a la creación de un producto gráfico visual donde los niños se sientan identificados con cuentos infantiles y que puedan entender el significado de tener valores en su crecimiento dentro de una familia o comunidad, ya que la sociedad ecuatoriana necesita de personas con igualdad según el Plan Nacional del Buen Vivir.

## **CONTEXTUALIZACIÓN**

A lo largo de los años la enseñanza de valores se basó en libros escritos, donde los profesores debían estudiar para impartir sus clases y solo se regían de técnicas y métodos para transmitir conocimientos; pero solo existían dos elementos importantes que eran el maestro y el alumno. En el Ecuador la educación de valores ha cambiado levemente se sigue impartiendo por los métodos tradicionales y por los métodos tecnológicos, en la ciudad de Quito los valores morales se aprende por medio de los dos métodos, en la actualidad la educación impartida por los maestros depende mucho de los avances tecnológicos computadoras, Internet, o por elementos multimedia que interactúan directamente con el alumno.

Estos productos multimedia tienen una gran acogida en todo el mundo, donde se combinan una serie de elementos imágenes, texto, fotos, ilustración, audio (música o sonidos), vídeos, se debe tomar en cuenta que para la realización del producto (cuento interactivo) se debe considerar el diseño multimedia ya que éste ayuda a estructurar y comunicar correctamente la información que se quiere transmitir. Estos nuevos métodos muy importantes en la educación moderna serán implementados en la ciudad de Quito con el propósito de rescatar los valores humanos que se han perdido con el trascurso de los años tomando en cuenta muchos factores causantes de dicha pérdida.

## **OBJETIVO GENERAL**

- Diseñar un producto interactivo que fortalezca el aprendizaje de valores morales esenciales en crecimiento de los niños.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recopilar los datos necesarios para la enseñanza los valores morales en el crecimiento de los niños de primero de básica.
- Analizar las necesidades que tiene la población en relación con los valores morales que se debe enseñar a los niños de primero de básica, aplicando la técnica de la encuesta.
- Desarrollar un producto interactivo acorde a los niños de primero de básica
- Validar el producto interactivo por medio de expertos.

## **FUNDAMENTACIÓN METODOLOGÍA**

### **ENFOQUE DE LA MODALIDAD**

Se utilizará el método cuantitativo que ayudará a la recolección de información en valores porcentuales que aportará cada persona encuestada, luego de ser analizado arrojará resultados importantes para la elaboración del producto.

### **TIPO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Investigación de caso: Porque se obtendrá información necesaria por medio de encuestas realizadas a profesores de primer año de educación básica, esta información ayudará a la elaboración y selección de la temática a tratar en el producto que se realizará en este trabajo.

### **REFERENCIA ESTADÍSTICA**

Según el estudio previo que se realizó la población es de 1084 instituciones en todo el Distrito Metropolitano de Quito, se incluyen instituciones que son escuela y colegio, se aplicó la fórmula para encontrar la muestra esta arrojó un resultado de 284 encuestas y esta se dividió por partes, 95 instituciones en el sur de Quito, 95 instituciones en el centro de Quito y 95 en el norte de Quito, cada encuesta estará dirigida a los profesores de primero de básica de cada institución, se tomará la decisión de solo encuestar a los profesores.

Fórmula de la muestra:

$$n = \frac{Z^2 \sigma^2 N}{e^2(N-1) + Z^2 \sigma^2}$$

$$n = \frac{N \sigma^2 Z^2}{e^2(N-1) + \sigma^2 Z^2}$$

$$n = \frac{1084 \cdot 0,5^2 \cdot 1,96^2}{0,05^2(1084 - 1) + 0,5^2 \cdot 1,96^2}$$

$$n = \frac{1084 \cdot 0,5^2 \cdot 1,96^2}{0,05^2(1084 - 1) + 0,5^2 \cdot 1,96^2} = 284 \text{ Encuestas}$$

### **PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Se utilizará la técnica de la encuesta dirigida a profesores de la ciudad de Quito, utilizando el método empírico con el estudio de casos y matemático con el uso de tablas y gráficos, que va a arrojar la información necesaria para la elaboración del producto.

### **PLANES DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

Se analizará el dato arrojado de las encuestas por medio de cuadros y gráficos estadísticos, pregunta por pregunta ayudando a conocer cuál es el criterio que aportaron por los profesores de primero de básica, con el fin de tener claro si la solución que se plantea en el trabajo será clara y efectiva.

#### **Encuesta realizadas a profesores de primero de básica**

- 1) ¿Cree usted que se puede enseñar valores morales de una manera más atractiva a los niños de primero de básica?

SI                       NO

- 2) ¿A comparación a décadas anteriores a la actualidad los valores morales han?

Ha mejorado  
 Ha empeorado

- 3) ¿Porque cree que la teoría no se pone en práctica con respecto a los valores morales?

Por la diferencia de culturas.  
 Los padres no les enseñan a sus hijos.

Porque no es un tema muy interesante.

No les interesa.

4) ¿Qué valores morales cree usted que debe aprender un niño de primero de básica, Escoja una?

Amistad

Bondad

Decencia

Dignidad

Discernimiento

Esfuerzo

Felicidad

Fidelidad

Franqueza

Generosidad

Gratitude

Honestidad

Integridad

Justicia

Lealtad

Prudencia

Respeto

Responsabilidad

5) ¿Por qué medio o método le parece más conveniente la enseñar valores morales a un niño de primero de básica?

Teórico

Práctico

Medios visuales (Computadoras)

6) ¿Cree usted que la enseñanza de valores se puede llevar a la práctica por medios visuales o cuentos interactivos utilizando un computador?

SI

NO

TAL VEZ

7) ¿Conoce usted que son los cuentos interactivos?

SI

NO

MUY POCO

8) ¿Le gustaría enseñar valores morales por medio de cuentos interactivos?

SI

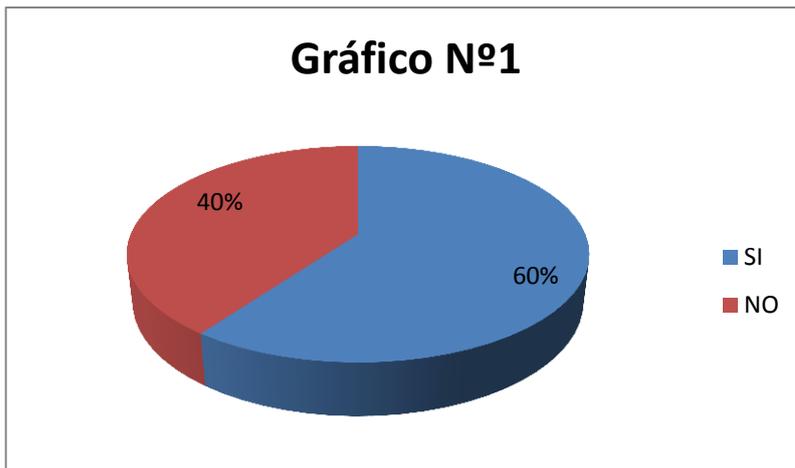
NO

## ANÁLISIS (CUADROS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICOS)

1) ¿Cree usted que se puede enseñar valores morales de una manera más atractiva a los niños de primero de básica?

Tabla N°1

Pregunta 1	Personas	%
SI	171	60%
NO	114	40%

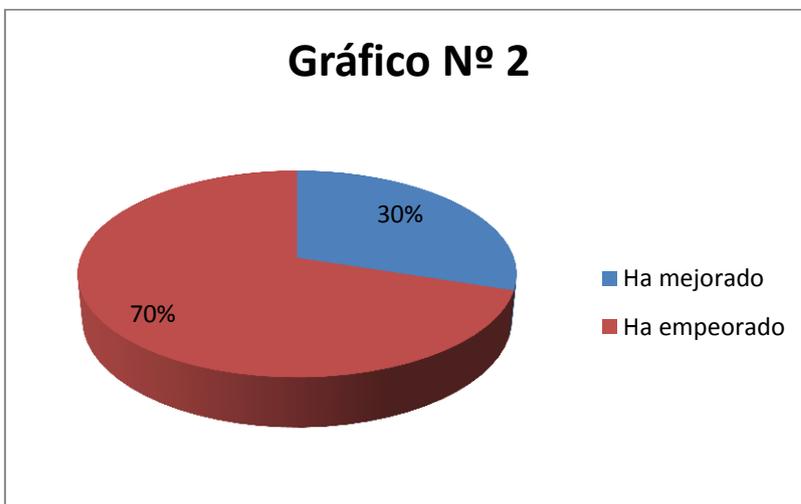


Elaborado por: Diego Iza

2) ¿A comparación a décadas anteriores a la actualidad los valores morales han?

Tabla N° 2

Pregunta 2	Personas	%
Ha mejorado	86	30%
Ha empeorado	199	70%

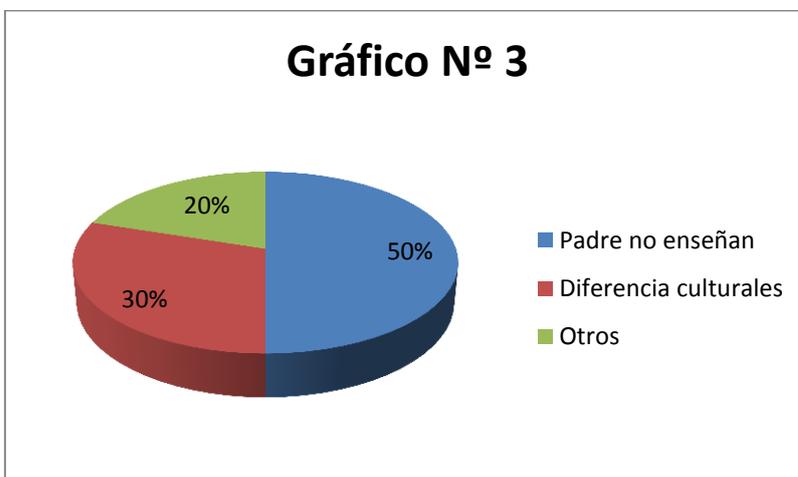


Elaborado por: Diego Iza

3) ¿Porque cree que la teoría no se pone en práctica con respecto a los valores morales?

Tabla N° 3

Pregunta 3	Personas	%
Los padres no les enseñan a sus hijos	142	50%
Diferencias culturales	86	30%
Otros	57	20%



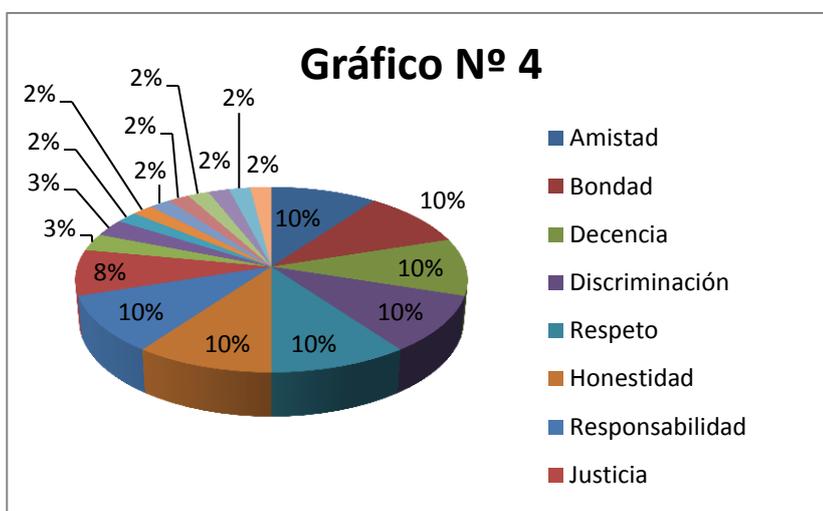
Elaborado por: Diego Iza

4) ¿Qué valore moral cree usted que debe aprender un niño de primero de básica, Escoja una?

Tabla N° 4

Pregunta 4	Personas	%
Amistad	29	10%
Bondad	29	10%
Decencia	29	10%
Discriminación	29	10%
Respeto	29	10%
Honestidad	29	10%
Responsabilidad	29	10%
Justicia	23	8%

<b>Generosidad</b>	<b>9</b>	<b>3%</b>
<b>Lealtad</b>	<b>9</b>	<b>3%</b>
<b>Franqueza</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Fidelidad</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Dignidad</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Integridad</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Esfuerzo</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Prudencia</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Gratitud</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>
<b>Felicidad</b>	<b>6</b>	<b>2%</b>

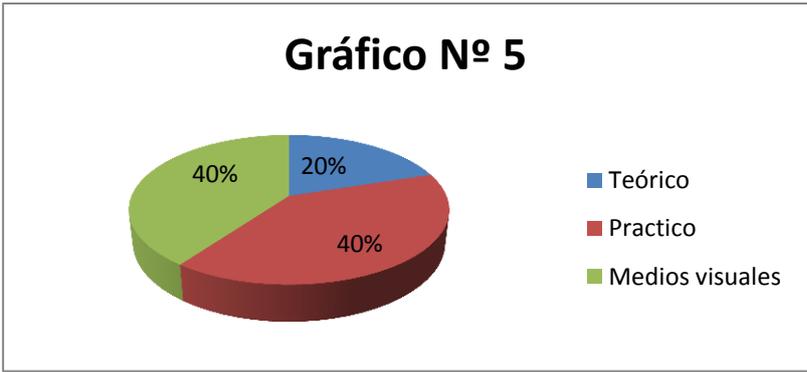


Elaborado por: Diego Iza

5) ¿Por qué medio o método le parece más conveniente la enseñar valores morales a un niño de primero de básica?

Tabla N° 5

<b>Pregunta 5</b>	<b>Personas</b>	<b>%</b>
<b>Teórico</b>	<b>57</b>	<b>20%</b>
<b>Práctico</b>	<b>114</b>	<b>40%</b>
<b>Medios visuales</b>	<b>114</b>	<b>40%</b>

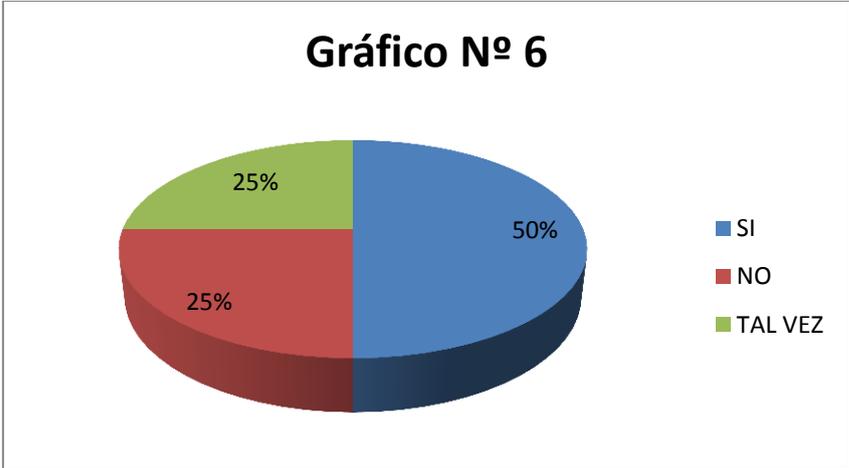


Elaborado por: Diego Iza

6) ¿Cree usted que la enseñanza de valores se puede llevar a la práctica por medios visuales o cuentos interactivos utilizando un computador?

Tabla N° 6

Pregunta 6	Personas	%
SI	142	50%
NO	71	25%
TAL VEZ	71	25%

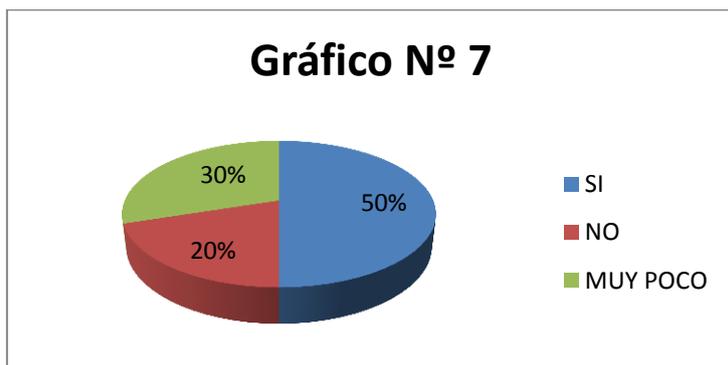


Elaborado por: Diego Iza

7) ¿Conoce usted que son los cuentos interactivos?

Tabla Nº 7

Pregunta 7	Personas	%
SI	142	50%
NO	57	20%
MUY POCO	85	30%

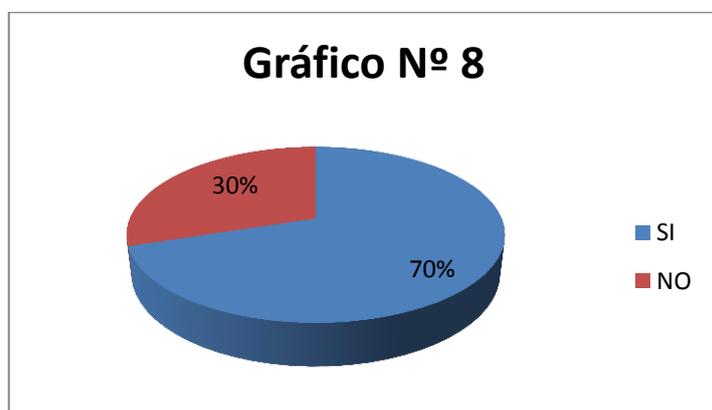


Elaborado por: Diego Iza

8) ¿Le gustaría enseñar valores morales por medio de cuentos interactivos?

Tabla Nº 8

Pregunta 8	Personas	%
SI	199	70%
NO	85	30%



Elaborado por: Diego Iza

## **INTERPRETACIÓN DE DATOS**

En la pregunta primera el 60% respondió que si se puede enseñar valores morales de forma atractiva, el 40% respondió que no se puede enseñar valores morales de forma atractiva.

En la pregunta segunda el 30% respondió que sí han mejorado los valores morales y un 70 % que ha empeorado en la actualidad.

En la pregunta tercera el 50% respondió porque los padres no les enseñan, un 30% por la diferencia de culturas, un 10% porque no es un tema de interés, un 10% no les interesan.

En la pregunta cuarta un 10% respondió que a los niños de primero de básica se los debe enseñar el significado de amistad, bondad, decencia, discriminación, respeto, honestidad, responsabilidad, el resto de valores no alcanzó el 3%.

En la pregunta quinta el 40% respondió que se debe enseñar valores por métodos prácticos, el otro 40% respondió que se debe enseñar por medios visuales o computadoras, un 20% respondió que se debe enseñar por métodos teóricos.

En la pregunta sexta un 50% respondió que sí se puede enseñar valores morales por medio de cuentos interactivos o medios visuales, el 25% respondió que no se puede enseñar por ese método, el 25% que tal vez.

En la pregunta séptima el 50% respondió que si conoce que son los cuentos interactivos, un 30% respondió que conoce muy poco, un 20% respondió que no tiene idea de que son cuentos interactivos.

En la pregunta octava el 70% respondió que si enseñara valores morales por medio de un cuento interactivo, un 30% respondió que no les gustaría enseñar con este método.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO**

Interpretando al autor (Reinoso, 2003) argumentando que se debe tomar en cuenta varios conceptos que son importantes para el diseño gráfico, para empezar se hablará del lenguaje y códigos dentro del diseño.

El lenguaje es un sistema de comunicación que ayuda a transmitir un mensaje, existe varios lenguajes que se puede utilizar, pero el más utilizado es el lenguaje oral, el lenguaje escrito y para el diseñadores el lenguaje visual, está compuesto por imágenes y gráficos cada uno tiene sus subcódigos y ayuda a entender la variedad de significados que pueda tener.

El código gráfico se hace referencia al idioma escrito como: tipografías, fondo, colores, tamaños, blancos o espacios, a diferencia de los códigos gráficos existen los códigos visuales estáticos que están constituidos por fotos, dibujos y símbolos gráficos y los subcódigos que son: el plano, ángulo, tamaño, líneas, color, luz, grano y formas.

#### **2.1.- CONCEPTO DE DISEÑO GRÁFICO**

El diseño gráfico es un proceso creativo que une la reflexión y formación de materiales para crear una obra original, esta sea gráfica, arquitectónica, objetual, ambiental con el propósito de reproducirla, producirla y difundirla por medios industriales.

El proceso del diseño es un proceso iterativo que altera su principio o etapas intermedias para encontrar una solución a lo que se está desarrollando, existe principios fundamentales en el proceso de diseño, el método de cómo se obtiene el producto o mensaje.

Eso significa que para diseñar primero se debe planificar y realizar un proceso creativo y elaborado para después difundirlo por medio del producto o mensaje, o simplemente existen objetos que denotan el mensaje con una función específica.

Este concepto está basado en el criterio (Reinoso, 2003) *“el diseño gráfico constituye el universo comunicacional visual estática y animada (la producción gráfica y audiovisual, sobre todo)”*.

## **2.2.- COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

El diseño gráfico está comprendido según la comunicación lingüística que está tenga sea: (caligrafía y tipografía), comunicación icónica (ilustraciones y fotografías), donde se los reproduce por medios industriales, esto se puede aplicar en diseño de libros, publicidad, embalajes, señalética y otras áreas que se pueden utilizar, el diseño gráfico es un transporte fundamental de la comunicación.

El universo gráfico constituye la creación y la difusión de los mensajes visuales por medio de la imagen, donde se dividen en áreas diversificadas del diseño de información como el grafismo funcional, didáctico, percepción y del diseño de identidad que abarca el origen de la marca, marcaje, programación de identidad corporativa y el de la imagen global.

El proceso de comunicación en el diseño está constituido por 3 polos; la empresa – el diseñador y el público, las empresas y el público son los comunicantes y el diseñador es el que enlaza entre la empresa y el público, para esto se divide en 2 tareas que el diseñador debe cumplir: los productos y los objetivos técnicos como el bien de uso, el consumo, equipamiento, entre otros y el segundo son los mensajes gráficos compuestos por la comunicación funcional: instituciones, comerciales, informativas, didácticas, señaléticas y de identidad.

## **2.3.- COMPOSICIÓN**

La composición es una parte fundamental del diseño gráfico que reúne los elementos necesarios para construir un molde o matriz, es importante designar el espacio, la idea directriz para formar varios signos y obtener un resultado estético visual deseado, en otras palabras los signos son los elementos materiales y la idea directriz es la intelectualidad del artista, combinado todos los elementos se forma una composición que tenga fuerza y energía.

Dentro de la composición se puede encontrar 2 tipos de lenguaje compositivo, la composición formal que se caracteriza por la unidad, el equilibrio, el ritmo y sobre todo la simetría, la composición informal se basa de un estilo libre que no se rige de

reglas para realizar la composición, pero si debe estar regida por la asimetría la unidad y el equilibrio.

Para todo esto debe existir leyes de la composición y está se divide en dos grupos; las leyes generales consideradas como intelectuales o resultado personal que quiere obtener el artista por medio de sus actividades, la otra son las leyes específicas son la armonía, variedad, contraste o conflicto, que según Reinoso (2003) “son tensiones propiamente dichas, son los medios que se emplean como factores sensibles, físico y materiales de la composición; sin ellos, la composición no podría existir.”

La ilustración son componentes gráficos como planos, diagramas o elementos decorativos que generalmente representan escenas, personajes u objetos relacionados; directa, indirecta o simbólicamente en el vivir cotidiano expresando sentimientos, sensaciones.

#### **2.4.- NÚMERO DE ORO**

El número de oro interpretando al autor (Reinoso, 2003); son números naturales con relación igual a una simple simetría, se puede decir que es la suma de sus dos anteriores términos, esto formaría armonía y proporción, denominado como el código de Fibonacci.

$1+1=2$   $1+2=3$   $2+3=5$   $3+5=8$   $5+8=13$ , etc.

Para obtener el número de oro se divide el denominador por el numerador a partir de quebrados esto da como resultado 1,618 que vendría a ser el número de oro.

La proporción áurea se puede decir que es el espacio o intervalo de separación entre objetos, esta relaciona con el número de oro para encontrar proporciones de tamaño entre dos líneas de medidas diferentes, entre dos figuras geométricas diferentes, entre dos cuerpos poliédricos de medidas diferentes.

#### **2.5.- TERCIOS DORADOS**

Los tercios dorados también llamado punto de cruce, son ejes específicos que ayudan a buscar el punto más relevante del formato, este se puede dividir matemática y geoméricamente, se puede decir que los tercios dorados son las intercesiones de las zonas áureas, este ayudara a encontrar la oxigenación que debe existir en el formato.

## **2.6.- TEORÍA DEL COLOR**

La teoría del color en principio se puede decir que el color no existe, es más bien una sensación producida por el ojo humano al reflejarse con la luz producida por la longitud de ondas denominada (espectro) esta se comprende de 400 a 700 nanómetros visibles ante el ojo humano, esto ocurre cuando observa un objeto de un determinado color, la superficie del objeto refleja el espectro de luz blanca, esta luz blanca se divide en tres colores: rojo intenso, verde y azul violeta.

*Según Dondis (1976) "existe muchas teorías de color. El color, tanto el del pigmento como el de la luz, se comportan de manera única, pero nuestros conocimientos del color en la comunicación visual va poco más allá de la recogida de observaciones, de nuestras reacciones ante él. No existe un sistema unificado y definitivo de las relaciones mutuas de los colores."*

En las artes gráficas está categorizado en dos partes: imágenes en color que a la vez se dividen en colores planos y degradados e imágenes a blanco y negro que sería la escala de grises, con esta explicación se puede decir que el color es el elemento básico para realizar un mensaje visual.

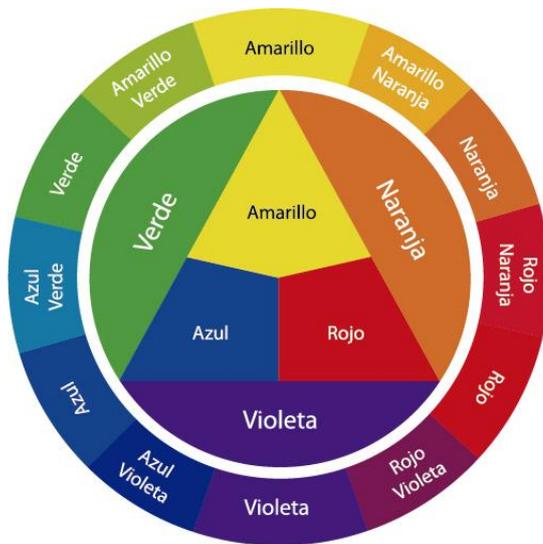
Los colores también denotan varios sentidos como el frío, apetecible, rugoso o limpio, esto puede despertar sensaciones a los diferentes sentidos de cada persona. Los colores se clasifican en policromos o gama cromática que se compone de diversos colores, camafeos o matices que están compuestos de rojo y naranja (cálidos) y azul, cian y verde (fríos), agrisados que está compuesto por colores muy cercanos al blanco (tonos pastel) o negros (tonos oscuros) o gris "tonos quebrados", neutros compuestos por blanco y negro o grises.

El pigmento es de origen mineral o vegetal con la capacidad de reaccionar a la luz, dando color, este material se encuentra generalmente en polvo.

### **2.6.1.- CÍRCULO CROMÁTICO**

Dentro del color existe el círculo cromático que ayuda a organizar e interrelacionar los colores, también sirve para seleccionar colores adecuados para la realización de un diseño.

(Gráfico 9, Círculo cromático).



**Elaborado por: Diego Iza**

Dentro del (Gráfico 9) se encuentra a los colores primarios compuesto por él: rojo, azul y amarillo, en sus lados respectivamente se encuentran los colores secundarios: verde, violeta y naranja, seguido por su posición se encuentra los colores terciarios: rojo violeta, rojo naranja, amarillo naranja, amarillo verde, azul verde, azul violeta.

Se puede decir que el tono es la matiz del color o la cualidad de la mezcla del color con el blanco o con el negro, según su tonalidad se les denomina como tonos cálidos “rojo, amarillo y anaranjados” referente a la luz del sol o al fuego y tonos fríos “azul y verde” referentes al agua o a la luz de la luna.

### **2.6.2.- DIMISIÓN DEL COLOR**

Una de la dimensión del color es la saturación que está compuesto de colores primarios y secundarios, se refiere a la pureza del color con respecto al gris, mientras menos sea la saturación más se acerca al gris y se apunta a una neutralidad cromática, mientras más saturado este más puro se hace el color y se carga de expresión y emoción y se aleja de la mezcla de grises que posea.

Otra dimensión del color es el brillo que alude a la luz y a la oscuridad, se puede decir que es el valor de degradación que se le da al tono alterando la luminosidad del color.

### 2.6-3.- SIGNIFICADO DEL COLOR

Una parte fundamental de la teoría del color es la importancia y significado del color; el color es un elemento expresivo que se puede utilizar en varias áreas del diseño, se clasifican en color denotativo que representa a los colores que se va a utilizar como atributo realista o natural en la figura como fotografías o ilustraciones, color connotativo es un color psicológico, simbólico o estético que construye un clima que afecta la sensibilidad de la percepción y el color esquemático es la combinación infinita de tonos y matices que se utiliza para objetos de diseño o mensajes gráficos utilizado colores planos, el color azul: le lealtad, la justicia, la fidelidad. La buena reputación y la nobleza, rojo: significa el amor, audacia, valor, coraje, cólera, crueldad, verde: el honor, la cortesía, el civismo, la esperanza y el vigor, púrpura: representaba la fe, la devoción, la templanza y la castidad, Negro: luto, la aflicción, dorado: la sabiduría, el amor, la fe, el amor, las virtudes cristianas y la constancia, plata o blanco: la prudencia, la inocencia, la verdad, la esperanza y la felicidad, naranja: inestabilidad, disimulo e hipocresía, marrón: penitencia, pena, la traición y la humildad.

### 2.7.- PSICOLOGÍA DEL COLOR

La psicología del color para cada persona tiene una forma específica de ver o sentir lo que trasmite un color, los sentimientos y los colores no se combinan y tampoco depende de gustos, es más bien un producto formado por experiencia adquiridas desde su infancia creada a través de lenguajes y del pensamiento de cada persona.

(Gráfico 10, Psicología del color).



Elaborado por: Diego Iza

## **CAPÍTULO III**

### **3.- DISEÑO MULTIMEDIA**

La interfaz de los sistemas interactivos interpretando a los autores Santos, Antonio (2005); esto se refiere a la utilización de múltiples medios de expresión, sea físicos o digitales para presentar o comunicar determinada información utilizando los soportes comunicativos: texto, sonido, imagen, fotografía, animación gráfica, vídeos de manera interactiva, formando un lazo participativo con el usuario.

Es la combinación de conceptos de comunicación junto con el diseño de la imagen formando un dinamismo visual utilizado con el fin de comunicar.

El diseño multimedia está constantemente unido con las nuevas tecnologías es por eso que abarca varias áreas: arte, educación, entretenimiento, entornos visuales, videojuegos entre otros, donde participan diferentes campos dentro del diseño como: diseño digital, diseño web, ilustración y animación digital.

En el proceso de diseño multimedia se debe conocer y dominar herramientas técnicas dentro del diseño como nuevas tendencias, capacidad de producir nuevos contenidos, acorde a las exigencias del mercado acoplándose a nuevos canales combinando más de dos medios convencionales en la comunicación.

Las características que tiene el diseño multimedia:

- Combinación de texto, audio, imágenes fijas, animaciones, vídeos con el propósito de realizar contenidos de forma interactiva.
- Variedad de herramientas dentro de los contenidos interactivos
- Permiten crear producciones de vídeo, presentaciones, animaciones, demostraciones (demos), guías interactivas, simulaciones.
- Trabajos multimedia es brindar un espacio comunicacional al usuario.

Para realizar un diseño multimedia se debe tener claro que se quiere decir o transmitir, saber el mensaje clave, y sobre todo cual va hacer su destinatario.

Los recursos necesarios para la realización de un diseño multimedia son, audio sonidos, músicas, palabras, ruidos u otro tipo de efectos sonoros y el otro es el vídeo que son: grupo de gráficos (texto, ilustraciones, animaciones, diagramas, o virtual 3D).

### 3.1.- INTERFAZ DEL USUARIO

La interactividad es la capacidad de manejar libremente por parte del usuario dando límites de control por parte del diseñador o creador, consiguiendo una comunicación directa con el receptor.

La interfaz del usuario conocido por la relación entre usuario y ordenador a llegado a unos límites amplios en las actividades del ser humano ya que cada día las personas está utilizando este método sin tener un entendimiento de las tecnologías informáticas, otro motivo que se da es por el crecimiento de nuevas tecnologías como Ipad, Tablet, celulares, portátiles, entre otros, los usuarios tienen conocimiento del interfaz que compone el ordenador, se entiende por medio de textos, imágenes o sonidos que suelen tener los dispositivos, por ende en el mundo real, para el usuario el interfaz es el propio sistema.

La interfaz de los sistemas interactivos interpretando al autor Toni Granollers i Saltiveri (s/n); de su libro Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario, dice que la interacción superficial del usuario con el ordenador se debe intuir dando un balance de poder y control, dentro de esto se toma en cuenta la capacidad cognitiva del usuario para que pueda comprender el mensaje comunicacional, actuando e interpretado sus reacciones.

La disciplina entre usuario y ordenador conocida como Interacción Persona-Ordenador (IPO) tiene que estar relacionado con todos los procesos de interactividad que se da entre uno o más personas, entre uno o más ordenadores o todo lo relacionado a los sistemas interactivos, esto implica que se debe estudiar grupos u organizaciones y condiciones bajo lo cual el usuario querrá utilizar un dispositivo, la disciplina (IPO) debe describir el proceso de cómo se realizara el diseño del sistema para el usuario para conseguir sistemas fáciles de utilizar y de aprender.

La interdisciplinaridad de la IPO

A) *“Se encuentra una persona con sus características del procesamiento de la información, de comunicación (lenguaje, comunicación, interacción) y física (ergonomía) que interactúa con un ordenador que tiene una serie de características tecnológicas que soportan esta interacción.*

B) *Están los dispositivos de entrada y de salida que “conectan” a la persona con el ordenador y se comunican mediante unas determinadas técnicas o reglas de*

*dialogo que manejan distintos elementos de diseño (como ejemplo las metáforas) todo esto soportado por la arquitectura interna del dialogo y por distintas técnicas de computación gráfica.” Granollers, T. et al. (s/n)*

### **3.2.- 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN**

Para la animación se debe tomar en cuenta doce principios de animación, fue creado en los años 30 por el estudio de Disney, son reglas que se utiliza como base para la creación y producción de dibujos animados.

Los 12 principios son:

#### **-Encoger y estirar (*squash and stretch*)**

La exageración, la deformación un objeto.

#### **-Anticipación (*anticipation*)**

Anticipación del movimiento.

#### **-Puesta en escena (*staging*)**

Es la representación de ideas en la escena.

#### **-Acción directa y paso a paso (*straight ahead action and pose-to-pose*)**

Acciones directas y continuas de la escena.

#### **-Acción continuada y superpuesta (*follow through and overlappingaction*)**

Esta acción enriquecer y dar detalle la escena.

#### **-Frenadas y arrancadas (*ease in and out on slow in and out*)**

Acelerar el centro de la acción y disminuye la velocidad en el principio y el final de la misma.

#### **-Arcos (*arcs*)**

Movimiento natural del personaje.

#### **-Acción secundaria (*secondary action*)**

Son pequeños movimientos de acompañamiento a la primera acción.

**-Sentido del tiempo (*timing*)**

Da sentido al movimiento.

**-Modelados y esqueletos sólidos**

Esqueleto sólido o dibujo sólido.

**-Personalidad (*acting*)**

Conexión emocional con el espectador.

**Tipos de plano:**

Gran plano general, donde se presenta la escena en donde se va a desarrollar, el plano de conjunto donde se observa a un grupo de figuras u objetos en su totalidad dentro de una escena, en el plano entero se aprecia al personaje u objeto entero, en el plano general se aprecia al objeto con el ambiente ocupando un tercio de la pantalla, en el plano detalle se enfoca a partes de objeto, enseñando algo especial, en el primer plano se observa el detalle del rostro, en el plano americano se aprecia hasta las rodillas del personaje, en el plano medio se parecía al objeto o personaje hasta la mitad mostrando relación y diálogo en la escena.

## **CAPÍTULO IV**

### **4.1.- ARTE Y PEDAGOGÍA**

La pedagogía interpretando a la Dr. Daysi Hevia Bernal, dice que es el conjunto de saberes que buscan tener un impacto en los procesos educativos, cualquiera de las ramas o dimensiones que esta tenga, dentro de esta se encuentra la comprensión y la organización de la cultura y la construcción del sujeto, se puede decir que pedagogía es todo aquel que se encarga de la formación de los niños.

*“El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.” (Bernal, s/a).*

Unos de los puntos importantes dentro de la pedagogía es el arte; es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos de imagen, plásticos, lingüísticos o sonoros.

El arte ayuda a expresar sentimiento de libertad mientras más pequeños son se expresan sin ningún tipo de condicionamiento, el arte ayuda a fortalecer las destrezas metales importantes en el crecimiento y en el desempeño escolar.

La pedagogía es la ciencia o arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores por medio de disciplinas organizadas en el proceso educativo de todas las personas.

El concepto según Dr. Daysi Hevia Bernal (s/n); el estudio de conocimiento que se lleva a cabo por medio de interconexiones que tiene cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y esto se suma a la respuesta de lo aprendido.

**La pedagogía como técnica.-** son procesos y recursos que sirven para la ciencia y el arte, donde se puede denominar con técnica porque conlleva parámetros y normas que delimitan la forma de educar.

**La pedagogía como ciencia.-** En si se puede decir que tiene un objetivo de investigación y cumple así con los principios de la ciencia. Por ende la pedagogía es la ciencia y el arte de la educación.

#### **4.2.-EDUCACIÓN EN VALORES**

Un educador debe enseñar a un niño en formación a construir una base conceptual fuerte sobre ideas de Justicia, Verdad, Responsabilidad, Valor, Contravalor, Virtud, Deberes, Derechos, Normas, con el propósito de formar personas de bien.

Donde se tomara en cuenta valores esenciales que debe aprender en el crecimiento de los niños como: la comprensión, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, La cooperación y ayuda, la generosidad, la responsabilidad, la paz, la justicia, la libertad, la verdad, la aceptación e integración de la diversidad como elemento de unión.

A los niños de primero de básico se les debe enseñar:

- **Autoestima:** ser aceptado y querido por los demás
- **Tolerancia:** El respeto para el vivir cotidiano.

- **Responsabilidad:** Generosidad, honradez, constancia.
- **Cooperación:** El bien común para cada persona y para la sociedad.

*“Podemos entender la educación en valores como el proceso que ayuda a las personas (alumnos) a construir racional y autónomamente sus valores. Es decir, capacitar al ser humano para conseguir aquellos mecanismos cognitivos y efectivos que, en completa armonía, nos ayuden a convivir en el equilibrio y la comprensión necesaria para internarnos como individuos pertenecientes a una sociedad y como ser único, en el mundo que nos rodea.”(Rollano, 2004).*

Estos valores son muy relevantes, pero ¿cómo integrar los valores a la vida familiar?, para enseñar valores morales cada persona debe ser capaz de reflexionar sobre sus experiencias vitales, con el propósito de adquirir nuevas vivencias y comportamientos para transmitir valores a los hijos, se debe tomar en cuenta que cada persona es la imagen de su propia definición de rectitud y de integridad. Los valores morales no se enseñan por medio de la fuerza, si no es un proceso de constancia diaria que debe tener los padres con sus hijos en el vivir cotidiano, en vez de gritarlos es enseñarles como se hace las cosas, todo está en abrir nuestras mentes y nuestros corazones.

Ejemplo

- Ser un modelo ejemplar para su hijo cuando lo necesite.
- Formar un plan disciplinario dentro del hogar.
- Tener paciencia incondicional, amor y cuidado al disciplinar a su hijo.
- Evitar enfrentamientos con los hijos por poder.
- Dar un ejemplo de los valores que es está enseñando.
- Establecer cuáles son las prioridades dentro de la familia

Dentro de una sociedad poco a poco se ha perdido el arte de reflexionar, la capacidad de pensar sobre temas importantes, se aprendido a sentir lo que siente el otro sin haber experimentado esa sensación, en reaccionar emocionalmente a algo intangible y que solo se adquirido por los medios de comunicación sin pensar si es bueno o malo remplazando el pensamiento por la emoción.

### **4.3.- TEORÍA DE LOS VALORES**

Se toma en cuenta la teoría de los valores que dice; Uno de los valores principales del ser humano es el respeto a la vida humana, sin ella no existiría cultura, jurisprudencia, religión y convivencia entre seres humanos, esto se puede tomar

como reflexión al momento de dar a luz un nuevo ser vivo y respetar los derechos que tiene solo por haber nacido, esta ideología o teoría son practicadas por los médicos y también penalizada por la biblia al momento de suicidarse o cometer un homicidio o cuando se realiza una mala práctica médica (negligencia).

Otro de los valores que se debe tomar en cuenta es el respeto a la integridad personal, todo ser humano debe respetar no solamente la vida si no la integridad física de las personas.

El respeto a la libertad es un valor que nunca se debe retener o impedir, esto significa que cada persona ser humano tiene derecho a realizar en plenitud todo lo que un individuo quiera hacer, arte, ciencia, casarse, toda actividad que implique superación debe ser respetada.

El amor es un valor de suma relevancia para el ser humano, sin dicho valor la raza humana habría desaparecido de la tierra hace mucho tiempo, el amor se puede dividir en dos partes; la perpetuación de las especies de origen biológico y la otra que es de carácter ético y espiritual, es decir buscar un ambiente específico personal de seres que se aman, de no ser así el amor no significaría nada no tendrá significado al amar a otro congénere de otro sexo implicaría procrear a otro ser amado y continuaría el ciclo de vida.

La amistad es valor muy importante en el crecimiento del ser humano este estimula el desenvolvimiento de la personas y da significado a la raza humana, la amistad no es un pasatiempo ni una distracción, la amistad se puede decir que es un guía de conducta que orienta a la perfección personal, estimula y da fuerza para la superación, cuando la amistad de una persona no es buena desorganiza la mente y deja de ser un valor lo que genera incomprensión y resentimiento entre las amistades, la pregunta ¿ qué se debe hacer para merecer el título de amigo ?, es preguntarse ¿ qué puedo hacer por él ?, en vez de aprovechar y sacar algo bueno.

*“Con el estímulo de una verdadera amistad, el hombre no limita sus posibilidades de conocimiento, sino que por el contrario, las aquilata y fortifica. Si la amistad nos condujera por los caminos vedados de la corrupción o el vicio, no sería un valor autentico.” (Vallejo, 1979)*

El valor de la justicia implica en dar lo que les pertenece por esfuerzo propio y de acuerdo a sus necesidades ya sea en trabajos que implica sacrificio y merito por

conseguir su objetivo, la justicia también hace referencia a todas las situaciones cotidianas de la vida y contribuirá a la integridad de la sociedad.

La firmeza es un valor que nos forma una estructura personal que consiste en no traicionar o contradecir de forma maliciosa o cobarde, esto implica defender su criterio al momento de tomar una decisión sin cambiar la postura a los acontecimientos que estén por pasar, sin la firmeza se estaría traicionando a los valores desacreditándonos ante la gente.

El proceder de la firmeza es también cumplir con la palabra empeñada, en ser fieles a lo que uno piensa que esta correcto sin tomar en cuenta la presión externa.

La solidaridad es un valor de comprensión evolutiva en la dignidad de cada persona, da un mejor entendimiento a situaciones que por razones personales o desconocida necesitan de una ayuda.

Según el concepto del autor (Vallejo, 1974) argumenta que la solidaridad humana es la expresión más alta de cada cultura que va coordinada con otros valores estructurales de la personalidad de cada persona.

La tolerancia es un valor esencial en la vida de las personas, como tal se rige de la madures y la cultura personal de cada individuo, donde tolera comportamiento y actitudes de otras personas respetando el carácter de justicia a nuestros conceptos.

La confianza es un valor que denota confianza en sí mismo, dando a la persona la propia capacidad de crear, pensar y sobre todo el poder de adaptarse a condiciones disímiles y variadas.

#### **4.4.- EDUCACIÓN CON EL BUEN VIVIR**

Este proyecto fortalecerá los valores morales en niños de 4 años de edad que cursan el primer año de básica en las instituciones educativas con el propósito de garantizar la igual de géneros.

El Buen Vivir es un eje fundamental para la educación ya que contempla con la preparación de personas con buenas costumbres para un buen futuro.

El Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos.

*“Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y, como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas.*

- *Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.*
- *Mejorar la calidad de vida de la población.*
- *Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable.*
- *Garantizar la soberanía y la paz, e impulsar la inserción estratégica en el mundo y la integración Latinoamericana.*
- *Garantizar el trabajo estable, justo y digno en su diversidad de formas.*
- *Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común.*
- *Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.*
- *Garantizar la vigencia de los derechos y la justicia.*
- *Garantizar el acceso a la participación pública y política.*
- *Establecer un sistema económico social, solidario y sostenible.*
- *Construir un Estado democrático para el Buen Vivir.” Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2011). Plan Nacional del Buen Vivir. Recuperado el 25 de agosto del 2013, de <http://www.planificacion.gob.ec/>*

#### **4.5.- MANUAL DEL GUIONISTA**

Para la realización del cuento se debe tomar en cuenta las bases de como redactar una historia, para esto se tomará el paradigma de Syd Fields, en una historia debe tener: planteamiento, desarrollo y desenlace con dos puntos de giro en la historia, en el planteamiento se basa en información básica pero de suma importancia ya que con esta captaremos la atención, se expone el problema o drama, los perfiles de los personajes y se escoge el estilo de la historia, dentro del planteamiento de encuentra dos puntos muy importantes, el detonante que es la ruptura de la normalidad que rodea al personaje donde obliga a seguir un camino diferente, el otro es la cuestión dramática que se trata de la incógnita de la historia.

El primer punto de giro de la historia debe:

- Darle dirección al relato y a los personajes.
- Sucintar la cuestión dramática central dando a que la gente dude.

- Se exige una toma de decisión por parte del protagonista.
- Elevar los riegos.

En el primer punto obliga al protagonista a introducirse en el conflicto.

En el desarrollo se pone toda la historia como tal, también conocido como conflicto de la historia, aquí se utiliza pulsos dramáticos o nudo de acción, es donde el protagonista se enfrenta a obstáculos, problemas o misterios que se interponen con él y el dramatismo de la historia.

En el segundo punto de giro hace pensar que el protagonista a perdido o que debe darse por vencido.

En el desenlace se resuelven todas las tramas de la historia y es donde entra el clímax el punto de tensión más alta donde se resuelve el conflicto de la historia.

## **CAPÍTULO V**

### **5.- PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO**

Se utilizara la metodología en el desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas propuesta por la Universidad de Valencia, exponiendo puntos de importancia en la elaboración de productos multimedia.

#### **5.1.- ANÁLISIS**

##### **5.1.1.-CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS**

Las edades que se toma en cuenta en la realización del trabajo de titulación son niños de 4 años, sin ningún nivel social cultural, será para todos los niños que están cursando los primeros años de estudio, cada escuela regida al Ministerio de Educación o cada familia, deben tener conocimiento de los valores morales, en la actualidad la mayoría de niños tiene conocimiento previo a la informática y al manejo de computadores, por lo tanto incluirá imágenes infantiles que fueron aportados por los niños por medio de un focus group que se realizó y que arrojó una información valiosa de cuáles son los personajes favoritos de los niños de 4 años. Uno de estos personajes es Zou de un programa transmitido por Discovery Kids® les gusta la cebra que vive con su familia, otro personaje que fue nombrado fue Ely la elefanta del programa de Pocoyo, el otro personaje fue el Botas mono que aparece en Dora la Exploradora que pasa por Ecuador TV®, en conclusión al análisis de los datos a los

niños les gusta animales de la selva o programas que tengan como protagonistas o antagonistas a estos animales.

**Edad:** 4 a 5 años

**Clase social:** Para todas las clases sociales

**País:** Ecuador

**Ciudad:** Quito

### **5.1.2.- Características del entorno de aprendizaje**

Por lo general las instituciones se tomará del debido tiempo en la utilización del producto ya que esto es muy esencial en el crecimiento de los niños, se pueden utilizar en la hora de computación, horas libres o como presentación general a los niños en las horas de clase ya que el producto interactivo enseña por medio de juegos, es más diversión que aburrimiento para un niño de 4 años, en sus hogares se puede tomar el tiempo que sus padres estipulen o vean el momento adecuado para enseñarles.

### **5.1.3.- Análisis del contenido**

El producto interactivo ayudará a los niños de 4 años de primero de básica a entender la importancia de los valores en su crecimiento, tomado como tema central a la amistad un valor esencial para la convivencia humana dentro y fuera de las escuelas, desarrollándose escenas o tramas de animales de la selva en la participación de una carrera.

### **5.1.4.- Requerimientos técnicos**

El requerimiento es básico para que se pueda ejecutar el cuento:

#### **Pc**

Procesador: Intel Pentium 4 a 2.5 GHZ

Memoria RAM: 512MB

Sistema Operativo: Windows XP Professional SP2 , Windows Vista, Windows 7

Discos Duro: 80GB (SATA)

Unidades de lectura y grabación: DVD-RW y CD-R

Monitor: LCD de 15"

Accesorios: Teclado, Mouse, Cámara web, parlantes

### **Apple Mc**

Procesador: Intel Core 2 duo a 2.26 GHZ

Memoria RAM: 4 G

Sistema Operativo: versión 6 Mac OS X hasta Mavericks

Discos Duro: 80GB

Unidades de lectura y grabación: DVD-RW y CD-R

Monitor: LCD de 15"

Accesorios: Teclado, Mouse, Cámara web, parlantes

Cd auto ejecutable .exe y .dmg que corresponde a PC y Mac

## **5.2.- DISEÑO DEL PROGRAMA**

### **5.2.1.- Las líneas pedagógicas según la metodología del producto**

Utilizará el método expuesto por la Dr. Daysi Hevia Bernal que une la pedagogía con el arte que trasmite experiencia, conocimientos, valores, utilizando conexiones de aprendizaje como el cerebro, la vista y el oído.

Fortalecer el aprendizaje de valores morales en los niños de primero de básica.

### **5.2.2.- DISEÑO DE CONTENIDOS**

- Implementar los valores morales por medio de productos interactivos.
- Adaptar la información recolectada en la elaboración de cuento interactivo acorde al gusto de cliente.
- Crear pruebas de funcionamiento del producto interactivo.

El cuento tendrá como fin fortalecer los valores morales en las instituciones educativas, para llevar esto a cabo se realizará el diseño del producto interactivo por

medio de computadora utilizando imágenes y audio en programas que sean de fácil uso, tomando en cuenta uno de los valores importantes en el crecimiento infantil que es la amistad como eje principal en el desenvolvimiento del cuento interactivo, implementando la teoría y psicología de color para dar vida al producto, diseñando personajes acorde al gusto de los niños, y realizando un historia que connote la importancia de dicho valor, complementado con juegos que ayude en el desenvolviendo de la trama, tomado el tiempo necesario para ver el desenvolvimiento del niño en interactuar con el cuento, con el fin de fortalecer el cuento y mejóralo en todos los aspectos.

### 5.3.-GUIÓN LITERARIO

*Había llegado el gran día que todos habían estado esperando, desde muy temprano todos los animalitos del bosque se prepararon para la gran carrera, que dará inicio muy temprano en la mañana cerca del lago.*

*Entre ellos estaba Niko la cebra más rápida del bosque, pero Niko era tan presumido que no quería ser amigo de nadie, Niko sabía que era el más rápido de todos y comenzó a criticar al resto de los animalitos.*

Niko: jajá que lenta y pequeña que es.

Niko: jajá es demasiado alto.

Niko jajá es demasiado grande.

*Llego George el mono como jurado de la carrera, viendo la arrogancia de Niko el mono decidió que para la carrera se debe correr con zapatillas, como el resto de animalitos la jirafa, el elefante, la tortuga, no tuvieron problema en amarrarse los cordones y la jirafa le pidió ayuda a su amigo mono si le podía amarrar los cordones ya que él no tenía dedos.*

George: yo como jurado de la competencia OH OH eh decidido que la carrera se debe realizar con zapatillas OH OH.

*La jirafa se puso zapatillas rosadas con negro.*

*El elefante se puso zapatillas azules con rayas verdes.*

*La tortuga se puso amarillas con blanco.*

*Pero Niko muy prepotente dijo*

*Niko: esto no es nada para la gran cebra veloz.*

*Niko se pone sus zapatillas de color negras con verde eh intento amarrarse los cordones, tanto fue la desesperación de Niko que grito*

*Niko: ¡que alguien me ayude!*

*Y se puso a llorar, George se acercó y le dijo no es bueno reírse y criticar del resto de los animales por ser diferente todos tenemos algo bueno que es nuestra amistad y todos nos podemos llevar bien y ayudarnos cuando lo necesitemos.*

*Niko le quedo viendo con ojos llorosos al mono y pidió perdón a todos los que había criticado, rápidamente el mono se agacho y amarro los zapatos de Niko y le sonrió y le dijo buena carrera amigo cebra.*

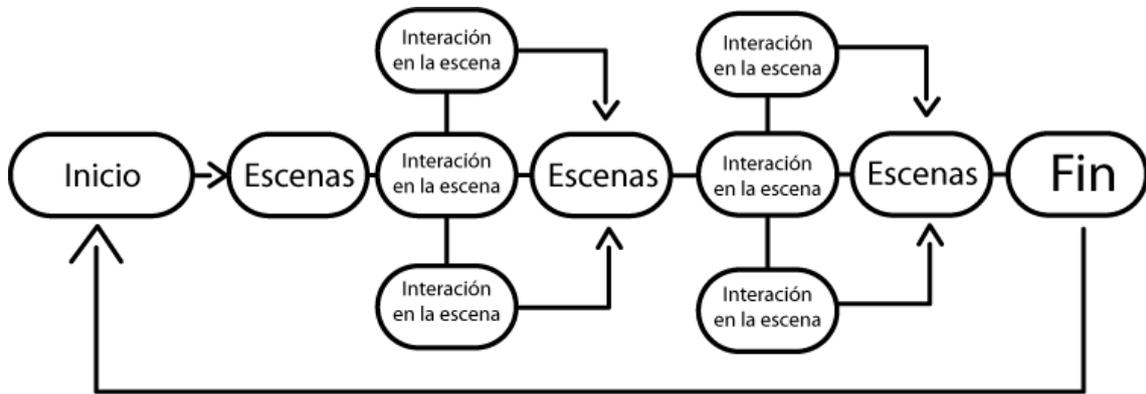
*Todos los animalitos se pusieron en línea de partida y en sus marcas listas fuera.*

*Al final de la carrera todos festejaron porque consiguieron un nuevo amigo y a la vez la Niko aprendió el significado de la amistad.*

*Si quieres tener muchos amigos acéptalos como son y no critiques sin saber.*

### 5.3.1.- INTERACTIVIDAD

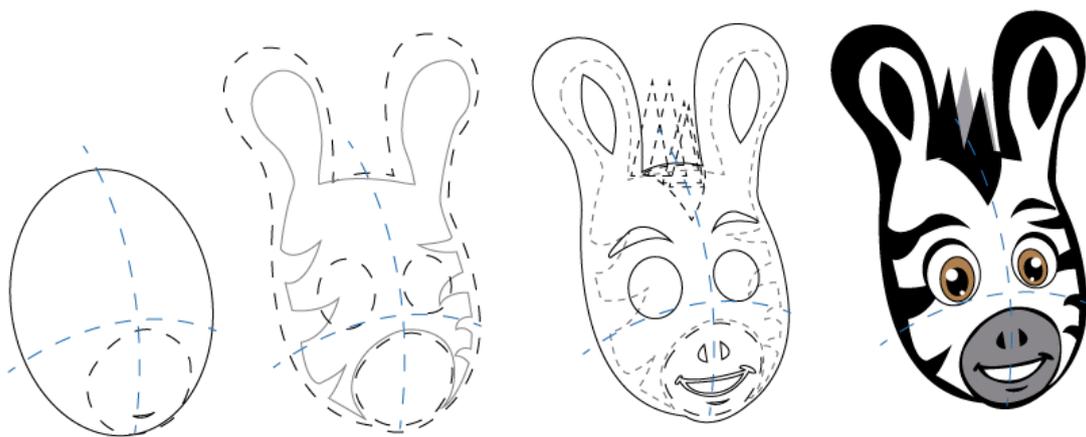
(Gráfico N° 11, Interactividad)

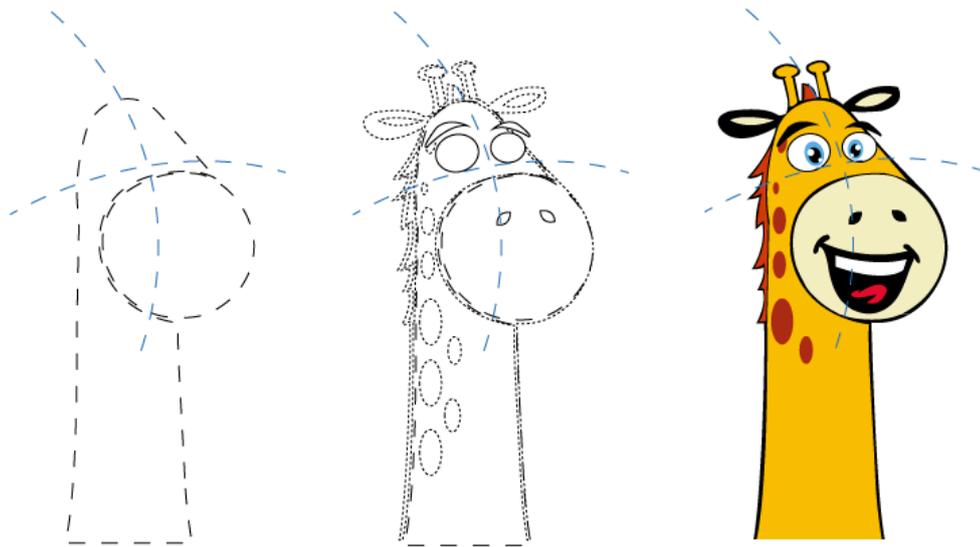
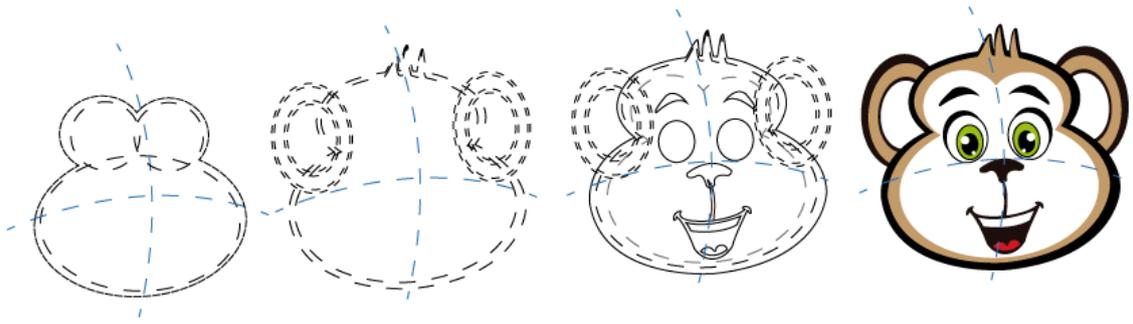


Elaborado por: Diego Iza

### 5.4.- ELEMENTOS MULTIMEDIA

(Gráfico N° 12, personajes)



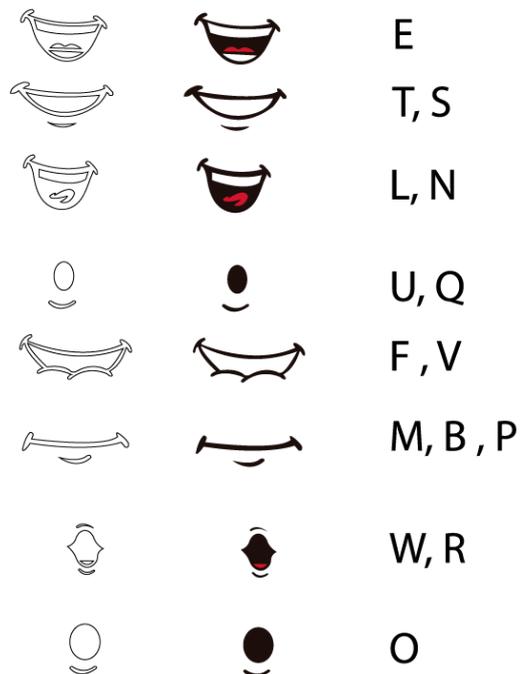




Elaborados por: Diego Iza

El diseño del personaje se realizó en similitud a la figura humana con aspecto de animal, cada personaje tiene características diferentes basando en el aspecto original del animal.

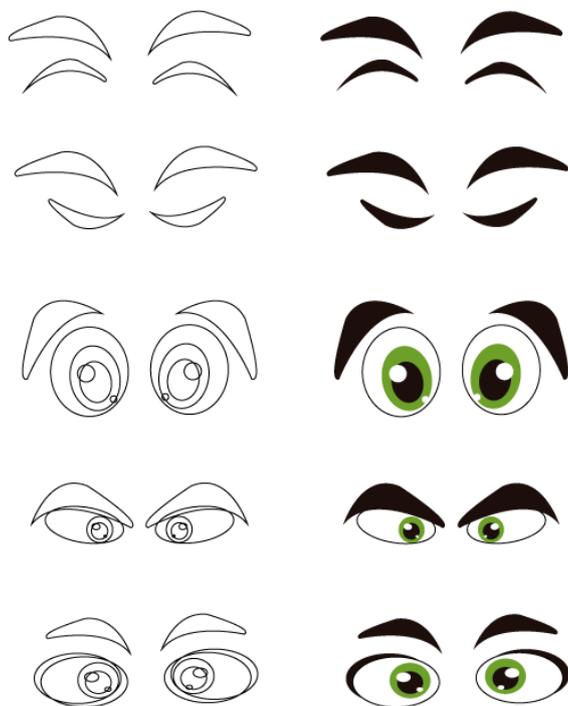
(Gráfico N° 13, Boca)



La boca se diseñó acorde a la pronunciación de cada letra para la animación del cuento interactivo.

Elaborados por: Diego Iza

(Gráfico N° 14, Ojos)



El ojo se diseñó acorde a la edad que se está exponiendo el producto con rasgos infantiles con el propósito de connotar ternura en los personajes, con diferentes miradas de alegría, asombro, enojado.

**Elaborados por: Diego Iza**

(Gráfico N° 15, Movimientos)



El cuerpo y las extremidades se diseño acorde al animal original con pesuñas sin dedos, dejando la esencia el animal.



La posición movimientos del personaje se realizó acorde a la necesidad de la animación para la realizar el cuento interactivo.



El cuerpo y las extremidades se diseñó acorde al animal original como el hombre con dedos, dejando la esencia el animal.

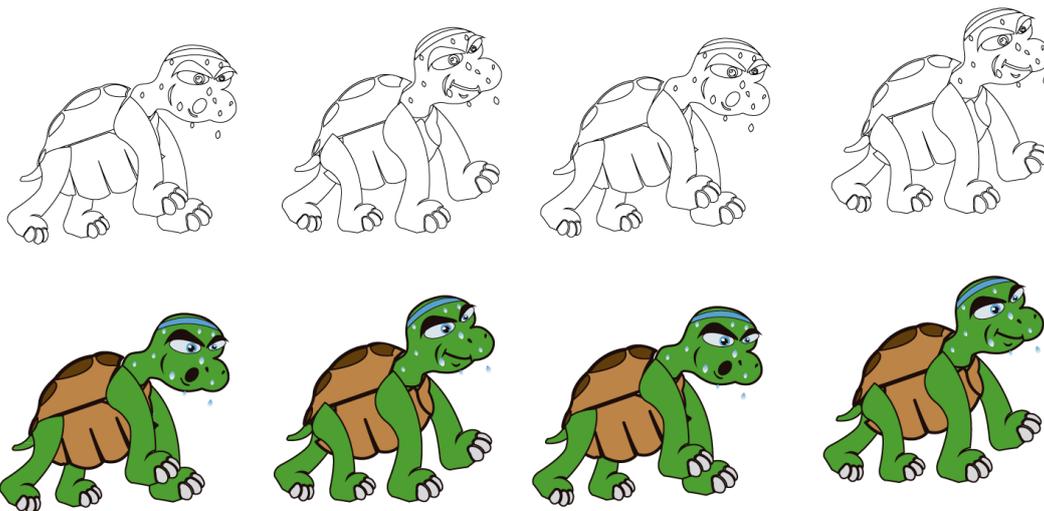


El cuerpo y las extremidades se diseñó acorde al animal original con patas y sus uñas como dedos, dejando la esencia el animal.



El cuerpo y las extremidades se diseñó acorde al animal original con pesuñas sin dedos, dejando la esencia el animal.





Los personajes se creó acorde a los animales originales expuesto en el producto Cebra, jirafa con pesuñas, elefante y tortuga con patas haciendo que las uñas sean dedos en los personajes, el mono parecido al ser humano se optó por ponerle manos con dedos dando rasgos diferentes a los otros personajes.

**Elaborados por: Diego Iza**

(Gráfico N° 16, botón)



Botón



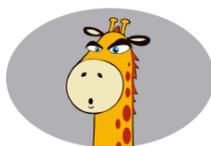
Sobre el botón



Botón



Sobre el botón



Botón



Sobre el botón

El botón de interactividad se diseño para que el niño pueda reconocer fácilmente cual es la opción correcta.

**Elaborados por: Diego Iza**



Botón

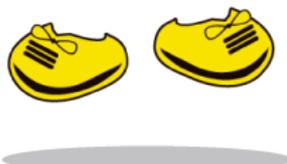


Sobre el botón

El botón de interactividad se diseñó con los colores que se pide en la narración del cuento interactivo.



Botón



Sobre el botón



Botón



Sobre el botón



Botón



Sobre el botón

Elaborados por: Diego Iza

## 5.5.- INTERFAZ DEL USUARIO

La relación que va a tener el niño y la computadora (usuario y ordenador) se utilizara los medios más fáciles que son la pantalla y mouse ya que los niños de esa edad.

(Gráfico N° 18, Escenas de Interacción)

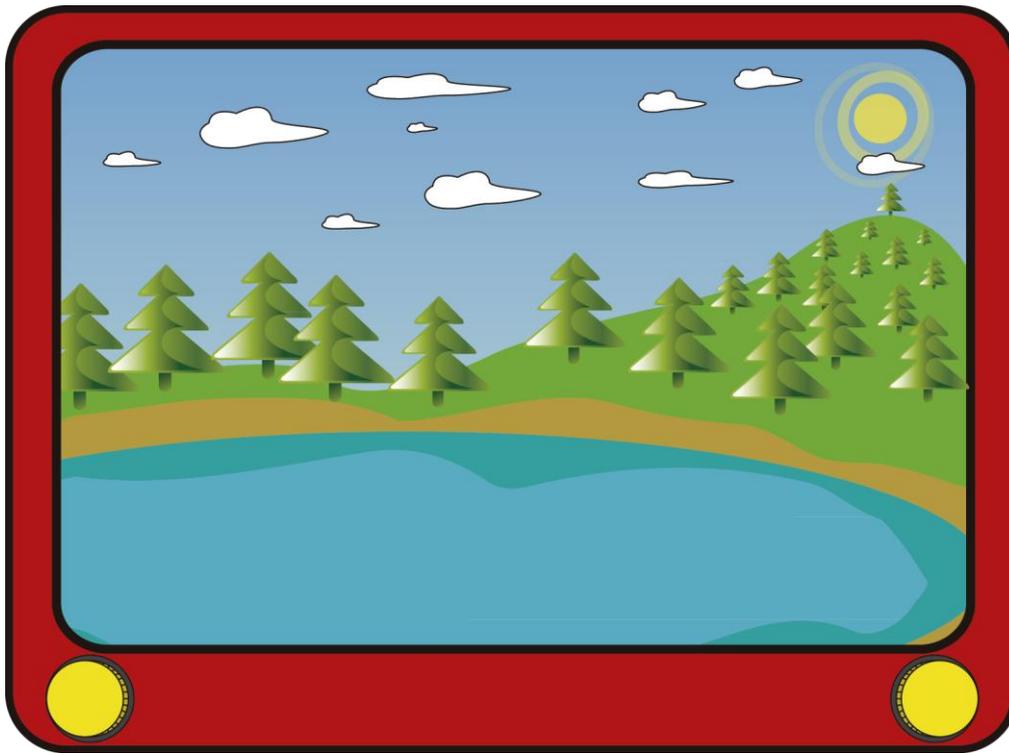


Elaborados por: Diego Iza

## 5.6.- DESARROLLO DEL PROGRAMA

Para la realización del cuento interactivo se debe definir como los vamos a comunicar, la opción más adecuada es por medio de códigos visuales, el formato será 1024 x 768 que es el más óptimo para las pantallas que hay en la actualidad.

(Gráfico N° 19, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

La primera imagen de cuento interactivo se ha realizado acorde a la historia contada tomado en cuenta planos abiertos del lugar donde se va a desenvolver la historia, el cuadro alrededor de la imagen da una apariencia de un televisor o tabla magnética de dibujo, que por lo general los niños ven dibujos animados, los colores se definidos de acuerdo a la investigación en la psicología del color, mientras se pasa la imagen se escuchará la locución contando la historia utilizando un gran plano general en la escena.

(Gráfico N° 20, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

En otra escena la posición del personaje está basada acorde a las líneas áureas para la mejor visualización, el fondo estará en segundo plano con un poco de degrade para que resalte al primer objeto que es el personaje, utilizando plano medio en la escena, La animación de los personajes dentro de cada una de las escenas, estará basado en los 12 principios de animación.

(Gráfico N° 21, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

La escena expuesta se conforma por la posición adecuada de las líneas áureas y que se compone por mostrar el cuerpo entero del personaje y la profundidad del fondo, utilizando un plano general, dotando de personalidad al personaje.

(Gráfico N° 22, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

Mientras avance en el cuento las posiciones de los personajes irán tomados de forma acorde a lo que se trata de expresar, tratando de interactuar como si les estuviera hablando frente a frente, utilizando plano detalle en esta escena, y exponiendo personalidad al personaje.

(Gráfico N° 23, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

Tomando un segmento de la imagen para especificar la acción que debe hacer el usuario en la interacción del cuento, como en el resto de las escenas la poción áurea es para la mejor visualización, utilizando plano detalle en esta escena especificando la acción que debe tomar el usuario antes de proseguir con la escena.

(Gráfico N° 24, Escena del producto)



**Elaborado por: Diego Iza**

Tomado en cuenta que el cuento necesita de interacción de los personajes dentro de una escena se pone planos de conjunto siguiendo los parámetros de las otras escenas

## 5.7.- ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA

Para la elaboración del cuento interactivo utilizaremos las imágenes vectorizadas para dar sensación de movimiento o animación poniendo en posiciones específicas a la proporción áurea y se desenvolverá por medio del audio, narrando la historia mientras que las imágenes van tomando vida e interactuando por medio del usuario, por ello se utilizara Adobe flash en la realización de lo interactivo y Abode After Effects en la secuencia de imágenes.

## 5.8.- INTEGRACIÓN A LOS RECURSOS MULTIMEDIA

(Gráfico N° 25, Mapa)



**Elaborado por: Diego Iza**

## 5.9.- EXPERIMENTACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PRODUCTO

Para analizar, evaluar y validar la aplicación, se planteará tres variables fundamentales en productos multimedia, como son: Usabilidad, interactividad y contenidos. Estos tres criterios a analizar se evaluarán mediante dos evaluaciones: Evaluación analítica y evaluación experta.

**5.9.1.- LA EVALUACIÓN DE OBSERVACIÓN.-** Observaremos si el niño puede manejar fácil mente el programa, si tiene alguna duda del funcionamiento o si el relato está muy rápido o difícil de entender, con el propósito de corregir dichos error.

- **Manejo de la aplicación:** 100%
- **Agrado de personajes:** 100%

- **Entendimiento del cuento:** 100%
- **Relato:** 100%

Se observó que el niño no tiene problemas en el manejo y entendimiento de la aplicación y por ende se procederá a la ejecución del producto.

**5.9.2.- EVALUACIÓN ANALÍTICA.-** Para la evaluación analítica se seleccionará a los profesores de primero de básica, esta investigación analítica será de carácter experimental, ya que el usuario podrá tener en sus manos el producto e interactuar.

### **5.9.3.- MEDICIÓN EVALUACIÓN ANALÍTICA**

**1.- ¿La aplicación que acaba de utilizar, es fácil de utilizar?**

**Respuestas:** Si=100%

**2.- ¿La aplicación que acaba de utilizar, tiene los suficientes elementos con los que interactúa, por ejemplo: Sonidos y animaciones?**

**Respuestas:** Si=100%

**3.- Califique del 1 al 10 el desarrollo de la historia y la interactividad que tiene con el usuario?**

**Promedio:** 9,0/10

Analizando las respuestas de los usuarios se concluye que la aplicación está en condiciones de ser utilizada por cualquier tipo de persona, además de ser atractiva y con contenidos coherentes.

**5.9.4.- EVALUACIÓN EXPERTA.-** Para esta evaluación se ha solicitado la opinión del Ingeniero Pablo Oswaldo Moreta Tapia, con cédula de identidad 1716216195, profesional en libre ejercicio especializado en Diseño gráfico, que ha prestado servicios a instituciones públicas y privadas, para que analice los criterios de: Usabilidad, interactividad y contenidos basándose en composición, concepto y estilo. Realizando las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué opina del estilo de las ilustraciones, tomando en cuenta que es una historia para fortalecer los valores morales en los niños de primero de básica?

2.- ¿Qué opina de la composición de cada una de las pantallas?

3.- ¿Qué cree que se puede cambiar o mejorar?

4.- En términos generales ¿Qué opina de la aplicación?

#### **5.9.4.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS EVALUACIÓN EXPERTA**

Después de la entrevista con la experta se puede realizar el siguiente análisis.

**Estilo:** El experto tenía conocimientos del tema aportando que los personajes y el estilo de la aplicación está acorde a los niños de primero de básica, además que la interactividad del usuario que es fácil y sencilla.

**Composición:** No tiene ninguna objeción y está de acuerdo con el trabajo.

**Cambiar o mejorar:** *“En la locución de la mujer se debería subir el volumen”, (Moreta, 2013).*

**En general:** La entrevistada asegura que este cuento interactivo cumple con los objetivos planteados en este proyecto y que realizando los pequeños cambios sugeridos estaría completo y terminado.

Después de la entrevista con la Ingeniero Moreta, se concluye que la aplicación cumple con los 3 principios fundamentales de los productos multimedia, pese a eso se realizará el pequeño cambio del sonido que sugirió el experto, ya que estos cambios no son de suma relevancia no se realizará otra evaluación puesto que estos no alterarán la historia o el mensaje que se trata de transmitir.

#### **5.10.- REALIZACIÓN DE LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL PROGRAMA**

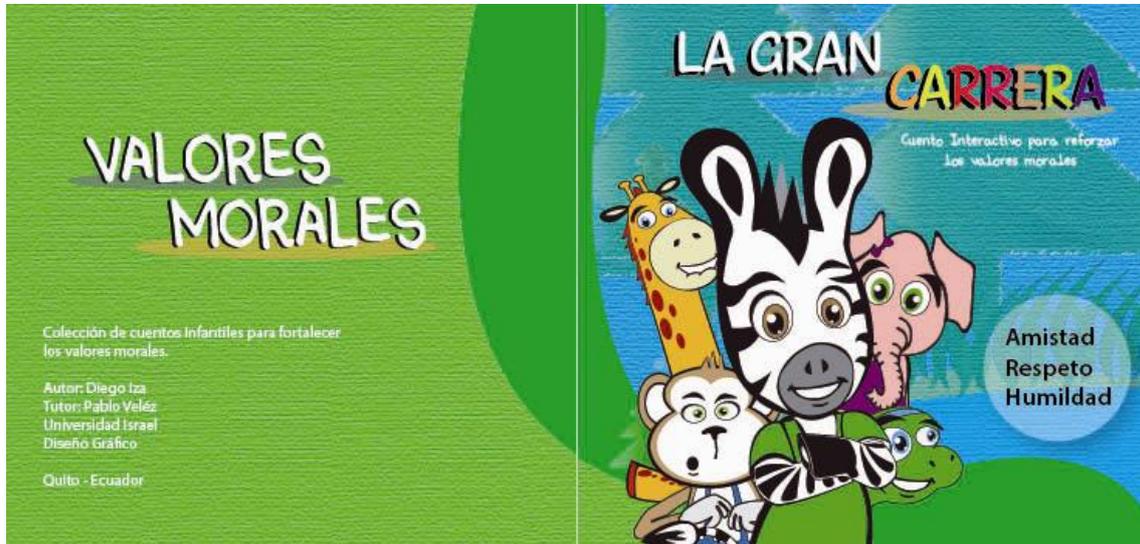
Con el aporte que se obtuvo en la validación del programa por parte de expertos y por medio de las observaciones realizadas a los niños el producto cumple con los requisitos de enseñanza se pone fin la elaboración del cuento y se procederá a la distribución por medio de CD'S.

#### **5.11.- ELABORACIÓN DEL MATERIAL COMPLEMENTARIO**

Para el soporte de la aplicación de procederá a realizar el cuento impreso y la creación de una página web <http://cuentointeractivo.businesscatalyst.com> para las nuevas tecnologías.

### 5.11.1 CUENTO IMPRESO

El cuento impreso servirá como resumen de la soporte de la aplicación.



Elaborado por: Diego Iza

### 5.11.2.- PAGINA WEB

La página web servirá como soporte de la aplicación para las nuevas tecnologías.



Elaborado por: Diego Iza

## **CAPÍTULO VI**

### **6.- CONCLUSIONES**

La enseñanza de valores a lo largo de los años ha sido como eje principal en la formación de los niños, tanto así que en la actualidad los valores se han ido perdiendo con el transcurso de los años debido a diferentes factores.

El mayor problema radica en la despreocupación de los padres y de las instituciones educativas que siguen con métodos tradicionales de enseñanza. Existiendo la necesidad de ayudar a los niños en el aprendizaje de valores, la mayoría de profesores están optando por usar nuevos métodos de enseñanza y cambiado lo tradicional por lo moderno y uno de estos son los productos interactivos, utilizando imágenes y audio, los niños tienen una forma de ver las cosas y de aprender. Este método de la interactividad da al niño la facilidad de jugar y aprender, un niño de 4 años pasa la mayoría de tiempo jugando, es importante que un niño de esa edad aprenda a comportarse y formar parte de las personas de bien como exige el Plan Nacional del Buen Vivir.

Finalmente, para cubrir esta necesidad se optó por la realización de un producto interactivo que fortalezca los valores esenciales en el crecimiento de un niño, el producto interactivo que se decidió realizar es un cuento interactivo ya que el público objetivo son niños de 4 años y por ende es de mayor acogida utilizando imágenes de animales de la selva y un relato como audio.

La interactividad del niño con el producto interactivo fue grata, respondiendo a lo establecido, el niño jugó y a la vez aprendió, el profesor recomendó realizar varios cuentos que identifiquen otros valores.

### **RECOMENDACIONES**

Como recomendación para la elaboración de producto interactivo para niños se debe tomar en cuenta estos puntos.

- Analizar los gustos y criterios de los niños.
- Identificar cuáles son los colores que se debe utilizar en la realización de un producto interactivo para niños
- Investigar que personajes están familiarizados con los niños.

## BIBLIOGRAFÍA

Bernal, Daysi. (s/a). Arte y pedagogía. Recuperado de:

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf)

Belloch, Consuelo. (s/a). Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas. Valencia:

Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic5.pdf>

Clapissa. (s/a). Teoría del color. Castellón: Netdisseny. Recuperado de

[www.netdisseny.com](http://www.netdisseny.com)

Kerlow, Isaac. (s/a). 12 Principios de animación. Recuperado de:

<http://www.uacj.mx/IADA/dise%C3%B1o/dg/Documents/Portal%20de%20Lecturas/Animacion%20I/Lectura%2012%20Principios%20para%20la%20Animaci%C3%B3n%20i%20saac%20kerlow.pdf>

SEMPLADES, Principios para el buen vivir. Recuperado de

[http://plan.senplades.gob.ec/3.2-principios-para-alcanzar-el-buen-vivir?jsessionid=6CC088DDB20D6591210236500A7483F1.nodeaplan#\\_ftn10](http://plan.senplades.gob.ec/3.2-principios-para-alcanzar-el-buen-vivir?jsessionid=6CC088DDB20D6591210236500A7483F1.nodeaplan#_ftn10)

Santos., Colmenar, Antonio. (2005). Diseño y desarrollo multimedia. Editorial RA-MA.

Granollers., Toni, i Saltiveri. (s/n) Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario. Editorial UOC.

Rosa, María., Martínez, Miguel., Puig, Josep María., Trilla, Jaume. (2001). La educación moral en la primaria. México. Luis Vives.

Dondis, A. (1973). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo gili.

Fields, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: plot Ediciones.

Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo gili.

Reinoso, N. (2003). *Diseño gráfico publicitario*. Quito.

Rollano, D. (2004). *Educación en valores*. Vigo: IdeasPropias.

Vallejo, J. (1974). *Relaciones Humanas*. Guayaquil: Ediciones Universal.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

Esta encuesta se realizara con el propósito de recolectar información necesaria la investigación del proyecto.

1) ¿cree usted que se puede enseñar valores morales de una manera más atractiva a los niños de primero de básica?

SI  NO

2) ¿A comparación las décadas anteriores a la actualidad los valores moral han?

Ha mejorado

Ha empeorado

3) ¿Porque cree que la teoría no se pone en práctica con respecto a los valores morales?

Por la diferencia de culturas.

Los padres no les enseñan a sus hijos.

Porque no es un tema muy interesante.

No les interesa.

4) ¿Qué valore moral cree usted que debe aprender un niño de primero de básica, Escoja una?

Amistad

Bondad

Decencia

Dignidad

Discernimiento

Esfuerzo

Felicidad

Fidelidad

Franqueza

Generosidad

Gratitud

Honestidad

Integridad

Justicia

Lealtad

Prudencia

Respeto

Responsabilidad

5) ¿Por qué medio o método le parece más conveniente la enseñar valores morales a un niño de primero de básica?

Teórico

Practico

Medios visuales (Computadoras)

6) ¿Cree usted que la enseñanza de valores se puede llevar a la práctica por medios visuales o cuentos interactivos utilizando un computador?

SI       NO       TAL VEZ

7) ¿Conoce usted que son los cuentos interactivos?

SI       NO       MUY POCO

8) ¿Le gustaría enseñar valores morales por medio de cuentos interactivos?

SI       NO

## TABULACIÓN DEL FOCUS GROUP

Niños	1	2	3	4	5	6	7
Cebra	x		x	x	x	x	x
Mono		x	x	x		x	
Jirafa	x	x			x		x
León	x			x			x
Cocodrilo	x						x
Tigre		x			x		
Elefante	x	x			x	x	
Tortuga	x		x	x		x	

Según el Focus Group los niños tienen mayor afinidad con: Cebra, Jirafa, Mono, Elefante, Tortuga.

## LA VALIDACIÓN EXPERTOS

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
ILUSTRACIONES	X			
COMPOSICIÓN		X		
MANEJABILIDAD	X			
INTERACTIVIDAD		X		
AUDIO			X	Subir el volumen del audio

Después de la entrevista con la Ingeniero Moreta, se concluye que la aplicación cumple con los 3 principios fundamentales de los productos multimedia, pese a eso se realizará el pequeño cambio del sonido que sugirió el experto, ya que estos cambios no son de suma relevancia no se realizará otra evaluación puesto que estos no alterarán la historia o el mensaje que se trata de transmitir.