



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciado en
Diseño Gráfico Publicitario.

**“Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos
kichwas del pueblo Saraguro”.**

Autora: Zhunaula Medina, Ana Lucía

Tutor: Dis. Mg. Jordán Yanchatuña, Diego Ismael

Ambato – Ecuador
Febrero, 2021

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Integrador sobre el tema: “**Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro**” del/la alumno/a Ana Lucía Zhunaula Medina, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Facultad de Diseño y Arquitectura, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, febrero, 2021

EL TUTOR



Firmado
digitalmente por
DIEGO ISMAEL
JORDAN
YANCHATUNA

.....
Dis. Msd. Jordán Yanchatuña Diego Ismael

CI: 1803812062

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Integrador “**Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, febrero, 2021

LA AUTORA



Firmado
digitalmente por
ANA LUCÍA
ZHUNAU
LA
MEDINA

Zhunaula Medina Ana Lucía

CI: 1105355182

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto Integrador o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Integrador, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, febrero, 2021

La Autora



Firmado
digitalmente por
ANA LUCÍA
ZHUNLA
MEDINA

.....
Zhunaula Medina Ana Lucía

CI: 1105355182

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto I, sobre el tema “**Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro**” de Ana Lucía Zhunaula Medina, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, febrero, 2021

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A mis padres, mis hermanas, mi hermanos, y a los que me apoyaron en durante el proceso de mi formación e hicieron posible llegar a cumplir todas mis metas y objetos durante mi periodo de estudios.

Ana Lucía, Zhunaula Medina

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios, a mis padres, mi familia que ha sido un pilar fundamental en todo el proceso educativo.

Ana Lucía, Zhunaula Medina

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
APROBACIÓN DEL TUTOR	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
ÍNDICE DE IMÁGENES	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS	XV
RESUMEN EJECUTIVO	XVI
ABSTRACT	XVII
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Nombre del proyecto.....	2
1.2. Problemática.....	2
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Árbol de problemas.....	5
1.3. Justificación.....	5
1.4. Objetivos.....	7
1.4.1. Objetivo general.....	7
1.4.2. Objetivos específicos.....	7

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Estado de la cuestión.....	8
2.2. Enfoque social del diseño.....	9
2.3. Marco conceptual.....	10
2.3.1. Comunicación.....	10
2.3.1.1. Elementos de la comunicación.....	11
2.3.1.2. Proceso de comunicación.....	12
2.3.2. Comunicación no verbal.....	12
2.3.2.1. Actos no verbales.....	13
2.3.2.2. Funciones de la comunicación no verbal.....	14
2.3.3. Diseño.....	15
2.3.3.1. Ingeniería simultánea.....	15
2.3.3.2. Ciclo de vida.....	16
2.3.4. Diseño gráfico.....	18

2.3.4.1.	Tipografía.....	18
2.3.4.2.	Retícula	20
2.3.5.	Diseño multimedia	20
2.3.5.1.	Sistemas multimedia tradicionales.....	21
2.3.5.2.	Sistemas multimedia actuales	22
2.3.6.	Enseñanza.....	23
2.3.6.1.	Pedagogía.....	23
2.3.6.2.	Competencias.....	23
2.3.6.3.	Enseñanza de idiomas	24
2.3.7.	Metodología de enseñanza.....	25
2.3.7.1.	Didáctica	25
2.3.7.2.	Basada en competencias.....	25
2.3.8.	Gramática.....	26
2.3.8.1.	Modos.....	27
2.3.8.2.	Idioma Kichwa.....	27
2.3.9.	Estilos de aprendizaje.....	28
2.4.	Marco Legal.....	29

CAPÍTULO III

INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1.	Análisis externo.....	31
3.1.1.	Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico).....	31
3.1.2.	Tendencias.....	34
3.1.3.	Segmentación del mercado potencial.....	41
3.1.4.	Análisis estratégico de la competencia. (benchmarking).....	43
3.2.	Análisis interno	48

3.2.1. Análisis FODA.....	48
3.2.1.1. Fortalezas.	48
3.2.1.2. Oportunidades.	49
3.2.1.3. Debilidades.....	49
3.2.1.4. Amenazas.	49
3.2.1.5. Cuadro resumen del análisis FODA.....	50
3.2.2. Rentabilidad.	51

CAPÍTULO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método.	52
4.1.1. Método Inductivo.....	52
4.2. Enfoque del proyecto.	52
4.3. Modalidad básica de investigación.	53
4.3.1. Investigación documental - bibliográfica.....	53
4.3.2. Investigación de campo.....	53
4.3.3. Población y muestra.	53
4.3.4. Instrumentos de recolección de datos.	55
4.3.4.1. Ficha de observación.....	55
4.3.4.2. Ficha de análisis.	56
4.3.4.3. Encuesta.	56
4.3.4.4. Entrevistas.....	58
4.4. Análisis e interpretación de resultados.....	61
4.4.1. Análisis de la ficha de observación.....	61

4.4.2. Ficha de análisis.....	62
4.4.3. Análisis de encuestas.....	63
4.4.4. Análisis de entrevistas.....	68

CAPÍTULO V

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Descripción general del proyecto.....	71
5.1.1. Concepto (Identidad del producto y/o servicio).....	71
5.1.2. Descripción técnica del producto y/o servicio.	72
5.1.2.1. Acabados.....	75
5.1.2.2. Composición.	76
5.1.2.3. Jerarquía.....	78
5.1.2.4. Funcionalidad.....	79
5.1.3. Expresión creativa – puntos clave.....	80
5.1.4. Valor agregado / Propuestas de valor.....	80
5.1.5. Materiales e Insumos y/o productos y servicios.	80
5.1.6. Presupuesto.	81
5.1.7. Construcción del prototipo.....	85

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.....	101
6.2. Recomendaciones.....	101
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	103
BIBLIOGRAFÍA.....	104
ANEXOS.....	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Segmentación de mercado, clientes</i>	41
Tabla 2. <i>Segmentación de mercado, beneficiarios</i>	42
Tabla 3. <i>Análisis de la competencia directa</i>	44
Tabla 4. <i>Análisis de la competencia indirecta</i>	46
Tabla 5. <i>Resumen del análisis FODA</i>	50
Tabla 6. <i>Determinación de población por estratos</i>	54
Tabla 7. <i>Formato de ficha de observación</i>	55
Tabla 8. <i>Formato de ficha de análisis</i>	56
Tabla 9. <i>Formato de encuesta PEA</i>	57
Tabla 10. <i>Formato entrevista docente</i>	58
Tabla 11. <i>Formato entrevista Diseñador Gráfico</i>	59
Tabla 12. <i>Formato entrevista Diseñador multimedia</i>	60
Tabla 13. <i>Materiales e insumos</i>	80
Tabla 14. <i>Presupuesto del prototipo</i>	81
Tabla 15. <i>Costo a mayor producción</i>	83
Tabla 16. <i>Precio del Kit del material</i>	83

ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Imagen 1.</i> Colecciones de cursos virtuales.....	35
<i>Imagen 2.</i> Juego de memoria.....	36
<i>Imagen 3.</i> Juego de organización de palabras.....	37
<i>Imagen 4.</i> Grabar tu voz.....	37
<i>Imagen 5.</i> Ilustraciones y gráficos usados en la enseñanza.....	38
<i>Imagen 6.</i> Aplicación de audio en la enseñanza.....	38
<i>Imagen 7.</i> Motion graphics consecuencias del estrés.....	39
<i>Imagen 8.</i> Diálogo de personas.....	40
<i>Imagen 9.</i> Diálogo de personajes animadas 3D.....	40
<i>Imagen 10.</i> Cálculo de la muestra.....	54
<i>Imagen 11.</i> Estilo de ilustración.....	76
<i>Imagen 12.</i> Paleta de colores.....	76
<i>Imagen 13.</i> Retículas.....	78
<i>Imagen 14.</i> Pretest de la propuesta.....	84
<i>Imagen 15.</i> Pretest de la propuesta.....	85

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Problema central o fenómeno de investigación.....	5
<i>Figura 2.</i> Tabulación de resultados de materiales usados en el aula.....	63
<i>Figura 3.</i> Tabulación de resultados de frecuencia de uso de material de apoyo.....	64
<i>Figura 4.</i> Tabulación de resultados de facilidad de entendimiento del material.....	64
<i>Figura 5.</i> Tabulación de resultados de utilidad del material.....	65
<i>Figura 6.</i> Tabulación de resultados de interacción del material.....	65
<i>Figura 7.</i> Tabulación de resultados de si llama la atención el material.....	66
<i>Figura 8.</i> Tabulación de resultados de los que más les gusta del material.....	66
<i>Figura 9.</i> Tabulación de resultados de destrezas.....	67
<i>Figura 10.</i> Tabulación de resultados de cantidad de personas que pueden usar el material.....	67
<i>Figura 11.</i> Tabulación de resultados de usabilidad del material.....	68

RESUMEN EJECUTIVO

El Kichwa es considerado como el segundo idioma de relación intercultural, según la Constitución del Ecuador, usado en los pueblos y nacionalidades indígenas que se ha transmitido de generación en generación en los sectores que mantienen sus costumbres y tradiciones; hoy en día se ha notado que ya quedan pocas personas kichwa hablantes, pertenecientes a pueblos y nacionalidades Kichwa y la mayoría son de una edad considerable. El presente Proyecto Integrador tiene como finalidad desarrollar un recurso multimedia para fortalecer la enseñanza del idioma kichwa en las Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro, permitiendo aportar en los contenidos estipulados según la malla curricular.

Los recursos que se han venido utilizando para la enseñanza han sido tradicionales y monótonos, y hay escaso material didáctico elaborado específicamente para la enseñanza del Kichwa; por ende el recurso multimedia constituye un aliado muy imprescindible, que ayuda a los docentes a lograr un aprendizaje interactivo y dinámico, permitiendo que el estudiante tome interés por la adquisición del conocimiento. El recurso multimedia ha sido elaborado tomando en consideración las metodologías y técnicas de enseñanza expuesto por profesionales en el área, y diseñado basándose en los elementos y principios del diseño para obtener un producto que aporte a la enseñanza.

PALABRAS CLAVE: MULTIMEDIA, DISEÑO, ENSEÑANZA, DIDÁCTICO, INTERCULTURAL.

ABSTRACT

Kichwa is considered as the second language of intercultural relationship, according to the Constitution of Ecuador. The language is used by indigenous people and nationalities. It has been transmitted from generation to generation in places where people maintain their customs and traditions; Today it has been clear that there are few Kichwa-speaking people left, belonging to Kichwa people and nationalities, and the majority of them are aging. The purpose of this Integrating Project is to develop a multimedia resource to strengthen the teaching of the Kichwa language in the Bilingual Intercultural Schools of Saraguro. So that it will contribute in the development of the contents stipulated according to the curriculum.

The resources that have been used for teaching have been traditional and monotonous, and there is little didactic material developed specifically for teaching Kichwa; Therefore, this multimedia resource constitutes a very essential ally, which helps teachers to achieve interactive and dynamic teaching, allowing the student to be interested in the acquisition of knowledge. The multimedia resource has been prepared analyzing the teaching methodologies and techniques presented by professionals in the area, and designed based on the elements and principles of graphics designing to obtain a product that contributes to teaching.

KEYWORDS: MULTIMEDIA, DESIGN, TEACHING, DIDACTIC, INTERCULTURAL.

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto Integrador con el tema: “*Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro*”, se ha desarrollado en base al análisis de materiales didácticos empleados en la enseñanza del idioma Kichwa en las unidades Educativas Interculturales Bilingües, y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

A continuación se describe el proceso que se ha llevado para su desarrollo:

Capítulo I: Este capítulo contiene el planteamiento del problema, analizando desde una contextualización, se presenta una justificación del Proyecto Integrador junto a los objetivos que se plantea desarrollar.

Capítulo II: Se detalla las teorías conceptuales que aportan a la investigación y desarrollo del proyecto, permitiendo una argumentación bibliográfica; y se presenta casos de estudio que se han analizado y han servido como aporte al proyecto.

Capítulo III: Se realiza un análisis interno y externo, tomando en consideración aspectos políticos, económicos, sociales y tecnológicos; se estudia las tendencias y el mercado potencial al que va dirigido el proyecto, tomando en consideración a la competencia con la finalidad de presentar un producto mejorado.

Capítulo IV: Se plantea una metodología basada en un enfoque, modalidad y nivel de investigación, detallando las técnicas y herramientas para la recolección de información y datos que son analizados de acuerdo a los resultados para el desarrollo de la propuesta.

Capítulo V: Se genera conclusiones y recomendación que han surgido en el desarrollo del proyecto, permitiendo plantear mejoras futuras.

Capítulo VI: Se plantea el proceso de desarrollo de la propuesta, basado en el análisis e investigación pertinente, esta propuesta es un aporte al proceso de enseñanza del idioma Kichwa del pueblo Saraguro.

CAPÍTULO I

1 ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Tema

Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro.

1.2. Planteamiento del problema.

En la actualidad el idioma kichwa constituye el segundo idioma de los pueblos y nacionalidades indígenas ubicadas en algunas provincias del Ecuador. La Constitución de la República del Ecuador 2008 menciona que el idioma kichwa está constituido como un idioma oficial para la relación de las culturas, y está amparada para su conservación y uso. En los pueblos y comunidades indígenas es reconocido como un importante modelo de comunicación, permitiendo la transmisión de conocimientos de acuerdo a las costumbres y tradiciones ancestrales. Al transcurrir las generaciones, el kichwa ha perdido relevancia, dejándolo como un idioma secundario, por ende se ha posicionado el idioma Castellano sobre el ancestral; la transmisión de conocimientos de una cultura ha ido decreciendo con el pasar de los tiempos, y cada día los pueblos indígenas se enfrentan a una cultura que va perdiendo su identidad, pensamiento y sabiduría, transmitida por el idioma ancestral.

Hace unas décadas atrás las comunidades y pueblos indígenas contaban con escuelas y colegios totalmente bilingües en donde los docentes impartían todas las materias en kichwa y la educación era netamente ancestral, pero hoy en día existen Unidades Educativas Interculturales Bilingües que imparten el Kichwa solo como una materia más, ya que el Estado implementó en el sistema educativo el Kichwa como una asignatura, pero existe una deficiencia de materiales adecuados para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Kichwa es muy importante para el pueblo Saraguro formando parte de la identidad cultural tanto a nivel Nacional e Internacional, pero se ha notado una desvalorización de la lengua materna debido a la Aculturación de muchas familias debido

a la migración a la ciudad y la falta de interés de los padres en transmitir el conocimiento de generación en generación. Por ello el municipio ha realizado programas con la finalidad de fortalecer y revalorizar la identidad cultural y prácticas ancestrales, pero no hay un interés por parte de los pobladores, debido a la deficiencia de personal docente nativo Kichwa interesado en impartir el conocimiento, y la carencia de materiales, por lo que los programas no han sido exitosos, y ha habido una participación mínima de los pobladores.

1.2.1. Contextualización

Macro

En Ecuador se ha identificado 1'018.176 personas indígenas distribuidas en diferentes provincias del país, contando con 14 nacionalidades que poseen su idioma nativo, mismo que se ha transmitido de generación en generación como una tradición ancestral, permitiendo mantener la identidad cultural; pero podemos notar que del total de la población, 35 de cada 100 pobladores habla el idioma propio, de acuerdo a cada nacionalidad y pueblo indígena (Censo de población y vivienda, INEC, 2010).

En el año 1987 se creó la Dirección de Educación Intercultural Indígena Bilingüe con la finalidad de fomentar la inclusión social y educativa de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador, lo cual permitió imponer las lenguas nativas al Ministerio de Educación y Salud; el Ministerio de Salud por su parte realizó una publicación de un diccionario kichwa de terminología médica de uso personal. Sin embargo en los pueblos indígenas la cantidad de hablantes del idioma nativo ha ido decreciendo, una de las causas ha sido porque las personas se avergüenzan de su identidad; por otra parte los padres no toman importancia en la transmisión de conocimientos y la modernización y urbanización han impedido que los niños y adolescentes aprendan a comunicarse en su idioma ancestral (Paronyan y Cuenca, 2018).

Meso

La nacionalidad Kichwa cuenta con 730.104 personas identificadas como kichwas, ubicadas en diferentes provincias del país, que poseen su propio idioma para relacionarse

entre las comunidades que comparten las mismas costumbres y tradiciones; de los cuales 30 de cada 100 pobladores hablan el idioma nativo, que se ha constituido como el idioma oficial (CONEPIA, 2012).

Con la finalidad de contrarrestar la problemática de disminución de kichwa hablantes y potenciar la identidad cultural de las nacionalidades kichwas, Cuascota (2015) plantea un proyecto de creación de un noticiero informativo “Uchilla Pacha Willachik” transmitido en idioma kichwa, para ello se contó con el apoyo de la CONAIE; el noticiero sería transmitido en las reuniones que realizaba la organización y para mayor difusión subirlo a Facebook y Youtube, con la finalidad de llegar a la mayoría del público objetivo semanalmente. Durante el desarrollo del proyecto no se tuvo mayor acogida, ya que existieron factores como la conectividad a una red, que era deficiente en las comunidades indígenas y la participación minoritaria de personas en las reuniones que efectuaba la organización, por lo que no tuvo éxito el proyecto.

El diario “La Hora” en Mayo del 2016 menciona la iniciativa de la Municipalidad de Otavalo, por medio de la Dirección de Gestión Social Intercultural, para fortalecer la lengua kichwa a través del foro “Ñukanchik Runa Shimi – La Lengua Madre”. Esta iniciativa estaba destinada a jóvenes de 12 a 16 años, con la finalidad de fortalecer y rescatar el uso de la lengua kichwa en el cantón Otavalo; en el foro se enfatizó en la simbología de los kichwas, presentando películas en kichwa, manualidades, traducciones y lecturas; permitiendo innovar la metodología de enseñanza-aprendizaje de la lengua.

Micro

El pueblo Saraguro tiene una población de 17.118 personas identificadas como indígenas, ubicados mayormente en las provincias de Loja y Zamora Chinchipe; de los cuales 15 de cada 100 pobladores hablan el idioma kichwa, constituido como idioma propio de interrelación entre pueblos y nacionalidades que comparten mismas características culturales y tradicionales (CONEPIA, 2012).

En el pueblo Saraguro se dio una colonia vacacional en agosto del 2017, enfocado a los niños y niñas de las comunidades indígenas, por medio de la organización social

“Yachay Kawsay”. La instructora Gabriela Albuja impartía la enseñanza por medio de manualidades y juegos tradicionales, en donde sólo hablaba en kichwa e implementaba recursos de apoyo como la música andina en kichwa. Las actividades y contenidos estaban basados en las culturas y tradiciones de las familias indígenas y se realizaron caminatas y visitas a las comunidades indígenas en donde las personas se comunicaban solo con el kichwa; esta metodología permitió valorar las costumbres y tradiciones de las comunidades del pueblo Saraguro (Diario La Hora, 2017).

1.2.2. Árbol de problemas.



Figura 1. Problema central o fenómeno de investigación con causas y efectos de acuerdo a la contextualización y al entorno en el que se plantea la investigación.

1.3. Justificación del proyecto.

El idioma Kichwa es muy importante para los pueblos indígenas, permitiendo la transmisión de una cultura, pensamiento y la propia sabiduría de los pueblos ancestrales, constituyéndose como parte fundamental de la comunicación. Dentro de los idiomas

nativos existentes en el Ecuador, el kichwa es el más utilizado, sin embargo el castellano se ha ido posicionando en cada pueblo indígena sustituyendo a la lengua nativa, y ha existido una disminución de hablantes de los vocablos kichwas en el pueblo Saraguro; es por ello que en algunas unidades educativas interculturales bilingües se ha implementado la enseñanza del idioma kichwa, pero la mayoría de las personas que enseñan se limitan a utilizar folletos, diccionarios bilingües, grabadoras, cuadernos de trabajo o carteles; careciendo de recursos tecnológicos diseñados específicamente para la enseñanza del idioma Kichwa del pueblo Saraguro.

El Ministerio de Educación, por su parte ha implementado textos escolares en las instituciones bilingües, pero el método y recursos tradicionales implementados en la enseñanza se ha vuelto monótono y la mayoría de los estudiantes toman poco interés por el aprendizaje. En esta situación resulta muy favorable y viable el planteamiento de un nuevo recurso de enseñanza del idioma Kichwa, basado en un diseño multimedia, que permita captar el interés de los estudiantes, creando contenido creativo e interactivo, incentivando el gusto por el aprendizaje del idioma Kichwa y de esta manera se favorezca el fortalecimiento de la identidad cultural en la población.

Los beneficiarios directos son los niños y niñas de 10 a 12 años de las Unidades Educativas Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro, quiénes son favorecidos con los productos multimedia permitiendo desarrollar el conocimiento de forma interactiva y dinámica, fortaleciendo la enseñanza del idioma Kichwa; por otra parte se benefician los docentes, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa.

Dentro del diseño y estructura del contenido se plantea utilizar software de diseño que constituye un recurso tecnológico avanzado para productos multimedia, en donde el aprendizaje sea interactivo, de fácil accesibilidad y uso; para ello se cuenta con la colaboración de instituciones interculturales bilingües del pueblo Saraguro, con docentes Kichwa hablantes, interesados en transmitir el conocimiento y sabiduría a los estudiantes para mantener la identidad cultural.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Implementar un recurso multimedia en el sistema educativo intercultural bilingüe para la enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Analizar las metodologías de enseñanza y recursos didácticos empleados en el sistema educativo, a través de la investigación bibliográfica.
- Indagar la planificación académica que se emplea en las unidades educativas, para el proceso de enseñanza del idioma kichwa en la institución.
- Plasmar en un sistema multimedia, los temas y contenidos para la enseñanza del idioma kichwa, de acuerdo a la planificación de la asignatura.
- Evaluar el recurso multimedia desarrollado, por medio de un pre-test para determinar la influencia en la enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1. Estado de la cuestión.

Se ha realizado un análisis de trabajos elaborados que aportan a la enseñanza del idioma Kichwa, haciendo énfasis en las herramientas, materiales y metodologías que han permitido fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Paredes (2016) en su investigación desarrollada en la ciudad de Riobamba, con el tema “Diseño instruccional para la enseñanza del idioma kichwa de la provincia de Pastaza mediante aplicaciones online” (p. 3). Plantea un recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el uso de las nuevas tecnologías que permiten tener una educación interactiva entre docente-estudiante; se hace uso de sistemas multimedia, incorporando recursos didácticos digitales y haciendo uso de las redes sociales e internet.

Es importante recalcar que se debe realizar un estudio de las metodologías adecuadas para la enseñanza de la lengua kichwa, tomando en cuenta los ritmos de aprendizaje, ya que cada etapa tiene un ritmo diferente de estudio. Dentro de este ámbito es necesario usar frases básicas y prácticas del idioma que permita comunicar de forma emotiva. El conocimiento de la cultura kichwa, en cuanto a sus costumbres, creencias, sabiduría ancestral y muchos otros aspectos inmersos dentro del campo pedagógico, fomenta la identidad cultural y el respeto por conservar sus raíces y forma de vida.

Gordón (2016) realiza una investigación en Ibarra con el tema “Sistema multimedia para la enseñanza del idioma kichwa, utilizando Android” (p. 1). En el que se desarrolla una aplicación multimedia para la enseñanza del idioma kichwa, aportando al docente con material didáctico estratégico, enfocado especialmente en instituciones educativas de sectores rurales, permitiendo revalorizar el idioma ancestral como parte fundamental de la identidad cultural de un pueblo o nacionalidad.

La utilización de la tecnologías multimedios ha permitido generar un mayor interés en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando tener una mayor

atención de los alumnos, por medio de productos digitales creativos que incorporan texto, audio, imágenes y videos, permitiendo llevar a cabo un aprendizaje interactivo, pero sobretodo cumple las expectativas de los estudiantes al llamar la atención y por ende la transmisión de conocimientos se lo realiza de forma eficaz.

Recalde y Yupanki (2009) en la investigación realizada en Quito, con el tema “Tutorial multimedia para el aprendizaje del idioma kichwa” (p. 1). Se plantea la metodología de autoaprendizaje, en donde, a través de un tutorial multimedia con contenidos de temas cotidianos que parten de conocimientos básicos para alcanzar un nivel avanzado, se fortalece los conocimientos del idioma Kichwa, permitiendo realizar una investigación y desarrollar un autoaprendizaje.

Dentro de las posibilidades brindadas de los materiales multimedia, se encuentra la herramienta de autoaprendizaje que generalmente ayuda a la enseñanza-aprendizaje de los idiomas ancestrales en los lugares rurales. Esta metodología de incorporar material interactivo digital es muy utilizada a nivel mundial para la enseñanza de un idioma ya sea nativo o extranjero; implementa la incorporación de la tecnología y la comunicación obteniendo como resultado un interés y autoaprendizaje por parte de los estudiantes, generando de esta forma una identidad y valor cultural.

2.2. Enfoque social del diseño.

El presente proyecto está enfocado en el marco de la inclusión, en donde se reconoce que todas las personas tienen características y habilidades diferentes, pero que todos forman parte de una sociedad; en este aspecto las personas denominadas indígenas forman parte de una sociedad en la que permite la inclusión tanto educativa y social; es decir que en el sistema educativo exista la participación de los pueblos y nacionalidades indígenas, en este caso introduciendo el idioma kichwa en el sistema educativo; también se promueve una inclusión en la sociedad, permitiendo el enriquecimiento cultural, a través de la preservación del idioma ancestral.

Por otra parte se fomenta una sociedad equitativa, gozando de las mismas oportunidades sin importar las diferencias tanto en costumbres y formas de vida, dejando a un lado las diferencias de nacionalidad; en la que se permita la participación de los pueblos y nacionalidades de habla kichwa en actos sociales y culturales. Se busca una sociedad equitativa en la que se elimine la distinción de raza o etnia para brindar una atención igualitaria, gozando de los mismos derechos y oportunidades, eliminando las desigualdades existentes en una sociedad.

También presenta un enfoque social educativo, en el que promueve una educación intercultural bilingüe en los sectores rurales, gozando de iguales oportunidades y beneficios; con la finalidad de incluir en el sistema educativo, el idioma kichwa como un ente de preservación de la identidad cultural y una forma de comunicación de los pueblos y nacionalidades indígenas; en este sentido se incluye al sector indígena en el derecho a una educación de calidad, fortaleciendo su forma de vida, costumbres y tradiciones.

2.3. Marco conceptual.

2.3.1. Comunicación

La comunicación ha sido una necesidad del ser humano desde el principio de su existencia y ha buscado diversos medios y formas para relacionarse con los demás; algunos utilizaban el humo para emitir un mensaje o para informar de algún evento o suceso, y se lograba llegar hacia los demás o hacia una persona produciendo una comunicación.

Hoy en día la comunicación se convierte en un proceso en donde intervienen varios elementos de forma organizada, con la finalidad de que el mensaje termine su proceso de forma clara y precisa; en este proceso los elementos de la comunicación están presentes en uno o varios momentos. La comunicación se realiza a partir de un contexto, en donde un emisor transmite un mensaje hacia un receptor por medio de un canal, con un código concreto, y la persona que recibe el mensaje tiene la posibilidad de efectuar una retroalimentación. (Hofstand, 2005).

Pero la comunicación no busca solamente emitir un mensaje o enviar una información, se trata de cumplir un objetivo que se ha planteado el emisor y de esta manera conseguir una comunicación eficaz; en algunas ocasiones quizá no se siga un proceso adecuado y la comunicación no cumple el propósito planteado. Wiemann (2011) manifiesta que para tener una comunicación eficaz y adecuada, es muy importante centrarse en las necesidades del receptor, con la finalidad de desarrollar una relación interpersonal competente; de esta manera la comunicación es fluida y adecuada para la persona que emite el mensaje y para la que cumple el papel de receptor en el proceso.

2.3.1.1. Elementos de la comunicación

Para que se efectúe una comunicación, se requiere de elementos que complementan y hacen que la comunicación se realice entre dos o varias personas, transmitiendo y compartiendo información que genera conocimiento y satisfacen necesidades sociales, económicas, pero sobretodo de relación con los demás; dentro del proceso de comunicación intervienen varios factores, en donde (Fernández y Fernández, 2017) mencionan los elementos de la comunicación.

Emisor, como la persona que transmite un mensaje o información, iniciando la comunicación.

Receptor, persona que recibe el mensaje o información que ha enviado el emisor.

Mensaje, constituye la información que pueden ser ideas, pensamientos, sentimientos, signos, señales o símbolos, utilizados como contenido en la comunicación.

Canal, conocido como la vía por el que el emisor envía la información que generalmente es el aire cuando se lo realiza de forma verbal, o cuando se realiza una conversación telefónica, el cable del teléfono se convierte en canal.

Código, constituye un conjunto de sistemas de signos, palabras o símbolos con las que emplea el lenguaje para que sea entendible.

Eco, es conocido como la retroalimentación, en donde el receptor tiene la factibilidad de devolver información al emisor e iniciar una conversación.

2.3.1.2. *Proceso de comunicación*

La comunicación hace referencia a un proceso organizado con la finalidad de suplir las necesidades de las personas de interrelacionarse entre sí. “El proceso de comunicación supone la intervención activa, de forma dinámica, de todos los elementos, creando una secuencia organizada en la que todos intervienen en mayor o menor grado, en uno o varios momentos de esa secuencia” (Hofstand, 2005, págs. 12-13). En donde el emisor cumple el papel inicial en la comunicación, con un objetivo específico, y éste envía la información hacia un receptor, quien a su vez hace una retroalimentación usando medios, códigos y canales, dependiendo del entorno en el que se desarrollen; pero todos los elementos tienen importancia en el proceso, ya que todos cumplen funciones específicas para que la comunicación sea eficaz.

2.3.2. *Comunicación no verbal*

La comunicación no verbal consiste en transmitir un mensaje por medio de símbolos, gestos o expresiones sin utilizar la palabra, este tipo de comunicación tiene un proceso más complejo. De esta manera se trata de entender lo que significan las palabras, construyendo un concepto que es muy cierto, utilizando el lenguaje corporal o signos que cumplan la función de llevar el mensaje hacia el receptor, cubriendo sus necesidades (Aguado, 1995).

En el proceso de comunicación en el que se omite la palabra, el canal toma una parte muy importante, ya que se puede emplear símbolos que comunican por sí solos; pero al enfocarse en la parte visual, las imágenes y el texto son complementos que fusionados generan un mayor peso en la transmisión del mensaje; Se dice que una imagen expresa mucho más que una palabra cuando se emplea de una forma adecuada.

Al referirse a una comunicación en la que se emplea imágenes para que el mensaje sea eficaz, se puede hacer uso de la tecnología. Rulicki y Cherny (2012) afirman que para

tener una comunicación eficaz y que sobretodo llegue a las personas según el objetivo, es recomendable hacer uso de medios de comunicación tecnológicos o electrónicos como la videoconferencia y sistemas multimedia, que fortalecen el proceso de comunicación.

El uso de medios electrónicos hoy en día ha transformado una gran posición en el mundo, ya que la comunicación se realiza de una forma interactiva y dinámica, en donde se utiliza con prioridad elementos visuales como imágenes, fotografías e ilustraciones que expresan emociones y llevan un mensaje las personas que miran o están relacionados con el arte visual.

2.3.2.1. Actos no verbales

Dentro de la comunicación se menciona los actos no verbales como elementos complementarios de una comunicación, en mayor parte no son identificados de forma instantánea, ya que se los ha ido adquiriendo de forma no programada de generación en generación, y el ser humano ha adoptados ciertos actos que sean han hecho universales para complementar el proceso de comunicación, entre algunos gestos se puede mencionar levantar la mano en señal de saludo, una sonrisa, que expresa un mensaje a la persona que lo está mirando. Pérez, Pérez, López y Caballero (2012) mencionan cuatro categorías de clasificación.

Emblemas, referida a una frase o una palabra, que es representada con las manos o la cara; es decir que en vez de emplear la palabra se realiza un gesto que llega a convertirse en un símbolo, como el caso de hacer puño con la mano, se entiende como emblema de victoria, especialmente en el ámbito deportivo.

Ilustradores, refuerzan con gestos el mensaje hablado, permitiendo una mayor comprensión, especialmente cuando es una comunicación cara a cara, pueden llegar a convertirse en emblemas si tiene una gran difusión: un ejemplo claro es cuando la persona ofrece algo y le extiende la mano.

Reguladores, cumplen la función de dirigir un diálogo que se completa con gestos organizados, que permiten incluir expresiones para designar el orden de participación de

los miembros que están realizando la comunicación; por ejemplo cuando un interlocutor habla y señala con el dedo a un participante, éste está comunicando un orden dentro del diálogo.

Adaptadores, se generan de forma inconsciente, como gestos o movimientos que expresan un sentimiento, o conducen a una respuesta como forma de orientación; por ejemplo la expresión de estar pensativo, se lo manifiesta generalmente con la mano en el mentón, o una expresión de preocupación con las manos en las mejillas.

2.3.2.2. *Funciones de la comunicación no verbal*

Es importante recalcar que la comunicación no verbal cumple funciones indispensables para la interrelación, Pérez *et al.* (2012) mencionan algunas funciones esenciales que se ejerce la comunicación no verbal dentro del desarrollo de una comunicación efectiva y a la vez dinámica e interactiva.

Enfatizar el lenguaje verbal, en donde se utilizan como elemento principal los ilustradores; es decir cuando se realiza un saludo, aparte del lenguaje verbal, se usa un movimiento de mano; éste gesto es el que ayuda a enfatizar el mensaje que se desea transmitir a una persona.

Expresar sentimientos y emociones, generalmente complementa al proceso de comunicación con gestos expresados con el rostro; por ejemplo tristeza o alegría, se pueden reflejar en la mirada o en la expresión del rostro.

Sustituir palabras, en la comunicación verbal, se puede omitir palabras que son expresadas con gestos, en donde el receptor puede captar de manera fácil el mensaje sin necesidad de decirlo verbalmente; por ejemplo cuando el emisor pregunta por algún objeto, y el receptor indica con un gesto de su dedo, el mensaje llega de forma clara a la persona que lo está solicitando.

Orientar la forma en la que el mensaje verbal debe ser interpretado, complementa la expresión verbal de una frase o palabra, que está relacionado con el timbre de voz; por ejemplo cuando se levanta la voz llamando a alguien se puede entender como un mensaje

grotesco, que se complementa con el gesto de levantar la mano de una forma rápida y áspera.

Posibilidad de contradecir la comunicación verbal, en algunos casos se puede contradecir el mensaje verbal con un gesto que emite lo contrario; por ejemplo cuando su expresión es de tristeza, pero la persona menciona que se encuentra feliz, está contradiciendo el mensaje, ya que su expresión hace referencia a lo contrario.

Regula la comunicación, el interlocutor puede tener el control de la comunicación, tanto con las palabras y complementarlo con gestos que emiten liderazgo o posición; por ejemplo con un golpe en algún objeto para pedir atención y mantener el control del proceso de comunicación.

2.3.3. Diseño

De manera general Cortés, Sanabria, Siderac, Wolcan y Tegiacchi (2017) hacen referencia al diseño. “Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro” (p.3). Por ende cuando hablamos de diseño, nos referimos a una disciplina que engloba varios campos de estudio, ya que el diseño está inmerso en todas las actividades que realiza el ser humano desde principios de su existencia; el diseño ha estado presente tanto en la comunicación como en industria, aunque a inicios no se lo haya tomado como una disciplina de estudio, hoy en día se puede encontrar diseño en todo.

2.3.3.1. Ingeniería simultánea

Se la analiza como una nueva dimensión del diseño, algunos autores lo relacionan con el diseño total o diseño integrado, en donde se analiza el proceso de desarrollo y diseño de los productos y servicios, con la finalidad de resolver las necesidades de los clientes y presentar un producto de calidad que cumpla con las funciones y características requeridas; por ende son elaboradas de forma estructurada y organizada, tomando en cuenta las opiniones y requerimientos de los consumidores. Riba (2002) menciona algunos

aspectos que se relacionan con la ingeniería simultánea, que son un complemento para el desarrollo del diseño de un producto o servicio.

Diseño para la calidad, en el desarrollo del producto o servicio, como principal característica se busca que sea de calidad; pero también influye la relación que presente el usuario frente al producto, si éste le produce satisfacción, y llena todas las expectativas que se ha planteado, además de ser acorde a su economía y estética; es allí cuando el usuario considera al producto o servicio de calidad.

Diseño para el entorno, se plantea un producto o servicio tomando en consideración su contexto, es decir se debe tener en cuenta tendencias en cuanto a su estética, sin perder la funcionalidad; por otro lado influye mucho los materiales con los que han sido elaborados los productos, ya que la mayor parte de los usuarios prefieren un producto que sea amigable con el medio ambiente y que no produzca un efecto negativo en ninguna situación.

Diseño conceptual, está basado en el análisis situacional del entorno, y enfocado en las necesidades de los usuarios ante productos o servicios, centrando la atención al comportamiento de los consumidores; de esta manera se plantea un concepto para un producto o servicio, con la finalidad de tener una gran acogida y por ende posicionarse en la mente del consumidor, mismo que se sentirá cómodo con el producto o servicio desarrollado conforme a sus necesidades.

2.3.3.2. Ciclo de vida

Consiste en el proceso de desarrollo del producto o servicio en cada una de sus fases, desde que inicia la investigación, hasta cuando el producto sea retirado de su comercialización y haya cumplido su ciclo de venta. En este ciclo es necesario analizar cada una de sus etapas e ir las desarrollando de forma organizada y estructurada. Riba (2002) presenta seis etapas en el ciclo de vida de un producto o servicio.

Decisión y definición, es la primera fase para el desarrollo del producto o servicio, está basado en el análisis de características y especificaciones ya sea de los consumidores

o de los clientes; se trata de definir tanto materiales, diseño, estructura y elementos que se van a emplear en el desarrollo del producto final; no se trata de una fase sencilla, ya que a partir de ello se elaborará las demás fases y funciona como la base del proyecto a desarrollar.

Diseño y desarrollo, en esta etapa se conceptualiza las ideas que se plantean para el desarrollo del producto o servicio, además se plantea acciones para llevar a la venta o presentación del producto, por ello es muy importante que cumplan con las especificaciones y funciones; es decir se plantea un boceto de la idea conceptualizada, en la que se analiza si el producto es acorde a las necesidades y especificaciones del cliente y si es apto para lanzarlo al mercado.

Fabricación, se trata de desarrollar la idea, planteando actividades que permitan el desarrollo organizado para el cumplimiento de la programación planteada para llevar el producto a la etapa final; es necesario la utilización de software adecuado, que vaya acorde al desarrollo del producto, tomando en cuenta que cumpla con los estándares de calidad y funcionalidad.

Distribución y comercialización, se trata de dar a conocer el producto en el mercado, con la finalidad de captar un público y convencerlo de adquirir los productos o servicios que se ponen a disposición; se presenta el producto o servicio definido, listo para ser exhibido ante una sociedad, cumpliendo con las condiciones para su distribución.

Utilización y mantenimiento, en esta etapa se analiza la reacción del producto o servicio con el consumidor, en este sentido se observa si cumple con las expectativas y funcionalidad para la que fue creada, tomando en cuenta la relación y reacción tanto en el momento de la compra como en el momento que va a ser utilizado; es decir si tiene una acogida favorable por el mercado, teniendo en consideración errores y fallos que puede presentar el producto o servicio.

Fin de vida, en la etapa final se menciona el final del ciclo que cumple un producto o servicio, en esta fase se plantea si el producto puede ser reutilizable en su totalidad o en

algunos de los materiales, en caso de no serlo, se decide retirarlo del mercado, ya que ha cumplido su ciclo o necesita ser renovado en su estructura, estética o funcionalidad.

2.3.4. Diseño gráfico

El diseño gráfico ha sido entendido como una disciplina, y se han derivado muchas definiciones, aunque algunas están enfocadas en elementos gráficos y todo lo relacionado a la imagen y gráfica; hay autores que basándose en su experiencia, lo miran mucho más allá de la parte gráfica, “el diseño gráfico es una disciplina intelectual, social, cultural e interdisciplinaria orientada a la comunicación, a la solución de problemas indeterminados” (Mercado, 2012, p.7). En donde se relaciona al diseño gráfico con muchas disciplinas, inmerso en el ámbito social, tomando parte en la cultura y sobretodo permitiendo la comunicación de ser humano, cuyo principal objetivo es solucionar problemas y necesidades.

Por otra parte, se enfatiza un concepto global, partiendo de una definición básica. “Se llama diseño gráfico a la transformación de ideas y conceptos en una forma de orden estructural y visual” (Blume, 1989, p.9). El diseño parte de una idea, misma que es conceptualizada y estudiada, con la finalidad de plasmar de forma ordenada, un arte visual, que es formado después de haber realizado una adecuada investigación y análisis de la idea inicial, convirtiéndola en un concepto claro y preciso que se desea transmitir de forma visual.

2.3.4.1. Tipografía

En el diseño gráfico, la tipografía es un elemento esencial de estudio y análisis para su utilización, ya que de ello depende la armonía visual y legibilidad del arte; hoy en día existen muchos tipos de tipografía tanto por su forma, estructura y estética, pero es necesario saber elegir de forma adecuada, analizando el concepto y características del arte en la que se va a emplear.

La tipografía es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su

forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos (Gareca, 2015, p.3).

Se trata de tener en cuenta características de su forma, si conviene usar un tipo de letra serif o sans serif, dependiendo de la composición y elementos incluidos en el arte; por otro lado el tamaño depende de la distribución del espacio y la jerarquización de los elementos, y el mensaje que se desea transmitir, tomando en cuenta el énfasis en las ideas o conceptos que se plantean en el arte.

Dentro de elementos a considerar al momento de elegir una tipografía es necesario conocer algunos aspectos que influyen en la selección. Gareca (2015) plantea tres consideraciones generales para la selección de tipografía en la composición.

Legibilidad, es un aspecto esencial que debe considerar un diseñador o diagramador para facilitar la lectura, para ello se plantea reglas que ayudan a cumplir este requisito; una de las características es que sean proporcionados, es decir que no contengan ninguna forma irregular ni terminaciones con formas pequeñas, que son agentes distractores en el momento de la lectura; también se recomienda usar letras redondas y espaciadas, teniendo en cuenta el tamaño del lienzo y el concepto general del arte, ya que se puede usar tipos de letras elegantes o a su vez letras sin ningún tipo de adorno.

Tipografía digital, generalmente cuando se realiza un arte digital, la tipografía recomendada por defecto es Times new roman, pero puede presentar incomodidad en la lectura y fatiga o cansancio a la vista, ya que en el ordenador no se percibe muy bien los pixeles de los rasgos de este tipo de letra, es por ello que se recomienda usar una tipografía sans serif con un espacio entre letras adecuado, de esta manera no se distorsiona la letra y se puede obtener una legibilidad.

La informática y la tipografía, gracias a la innovación de la informática, se puede realizar diversas variaciones de letras en relación a las necesidades, con la finalidad de expresar de forma eficaz el concepto o mensaje planteado; pero cabe recalcar la importancia de la funcionalidad, y no basar la tipografía en la estética, ya que se puede perder el valor de eficacia y legibilidad.

2.3.4.2. Retícula

Dentro del diseño editorial la retícula es un elemento esencial en la composición de un arte visual, sea destinado a medios impresos o digitales. “Una retícula se comprende como un espacio organizado mediante columnas de diagramación separadas por un medianil o corondel” (Ghinaglia, 2009, p.6). De esta formase obtiene varios tipos de retículas en las que sobresalen las retículas de columnas o módulos, en donde ayuda a ubicar el contenido de manera organizada y agradable a la vista, brindando facilidad en la maquetación y distribución de elementos en el espacio designado. En este sentido las retículas son de gran apoyo y permiten economizar tan to el tiempo como el espacio, resolviendo problemas de composición.

2.3.5. Diseño multimedia

Al hablar de multimedia, se refiere al campo de la tecnología e innovación que cada día va evolucionando, permitiendo una mayor facilidad, especialmente en la comunicación del ser humano; es por ello que se encuentra muchas herramientas que aportan al desarrollo de una comunicación eficaz en la educación.

Un sistema multimedia es básicamente, un sistema que se comunica con el usuario a través de múltiples sistemas de símbolos, de un modo integrado e interactivo. En realidad, los sistemas informáticos evolucionan rápidamente hacia los sistemas multimedia. Planteado así, resulta difícil una clasificación que debe incluir sistemas con muy distintas finalidades y en muy distintos contextos (Bartolomé, 1994, p.8).

Algunas herramientas que se utilizan para el desarrollo de la comunicación han sido de mucha ayuda para los usuarios; en este ámbito el sistema multimedia cumple un papel muy importante, ya que por medio de la utilización de símbolos que se integran y permiten interactividad, es usado con muchas facilidades, especialmente en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, en el campo de la educación.

El diseño multimedia en la actualidad es una herramienta muy utilizada en el desarrollo del aprendizaje, en donde existe una interactividad con el usuario, por medio

del uso de la tecnología; cuyo objetivo es facilitar la comunicación, enfocado mayormente en la educación. Bartolomé (2002) menciona que:

Los programas multimedia para el aprendizaje, tanto en CDROM o DVD, como en Internet, son aquellos que mediante diferentes actividades y ejercicios tratan de generar aprendizajes en el estudiante. Son programas adecuados para alumnos que comienzan, para temas nuevos, para introducir en áreas desconocidas o cuando el alumno no domina todavía la terminología y argot de la materia (p.5).

El avance de la tecnología ha permitido tener un aprendizaje interactivo; hoy en día los estudiantes pueden realizar actividades y trabajos educativos usando el internet, en donde por medio de programas multimedia el estudiante aprende con facilidad contenidos que son desconocidos en diferentes materias, y que le resultan difíciles o contienen demasiado texto para memorizar.

2.3.5.1. *Sistemas multimedia tradicionales*

Conocidos como tradicionales por estar presentes desde tiempos y generaciones antiguas, y las más usadas por los docentes, llegando a ser comunes y conocidos por la mayoría de personas que imparten un conocimiento, y tornándose un tanto monótonos en los estudiantes de la nueva generación tecnológica. Aedo, Díaz, Sicilia, Vara, Colmenar, Losada, Mur, Castro y Peire (2009) mencionan algunos sistemas tradicionales.

El diaporama, conocido como el primer multimedia, constituido por imágenes y sonidos presentados en diapositivas o a su vez se utiliza ilustraciones; se caracteriza por presentar voces, sonidos, ruidos que acompañan a las imágenes o ilustraciones, permitiendo reforzar el mensaje que se desea transmitir o el contenido que se desea impartir de forma interactiva.

Multivisión, es conocida como una mini película de carácter educativo, en donde se plantea un tema y los contenidos que va a ser impartidos y se los presenta en forma de imágenes o ilustraciones que son transmitidas rápidamente, acompañadas de ritmo y sonidos de acorde al concepto que emiten los elementos gráficos; son generalmente muy dinámicos, capando la atención de los estudiantes y aportando al aprendizaje.

Paquetes instructivos, son materiales elaborados para reforzar el autoaprendizaje, generalmente se hace uso de programas informáticos, grabaciones de audio, video y complementados con diapositivas que contengan imágenes, gráficos e ilustraciones; estos tienen carácter tecnológico, ya que los estudiantes pueden acceder a distancia, sin necesidad de acudir a un lugar físico, sino su autoaprendizaje lo realizan con la utilización de equipos tecnológicos.

2.3.5.2. *Sistemas multimedia actuales*

Los sistemas multimedia han ido evolucionando de la mano con la tecnología, y en la actualidad se presentan sistemas en las que permiten interactuar con combinación de imágenes, ilustraciones, gráficos, sonidos e incluso animación; esto se realiza con softwares especializados en la interactividad y permite combinar lo fijo con el movimiento. Aedo *et al.* (2009) menciona características que presentan los sistemas multimedia actuales.

Interactividad, consiste en reaccionar ante una acción, permitiendo una comunicación retroalimentada; es una característica muy esencial en el sistema educativo, sobre todo cuando se trabaja con recursos multimedia, que permiten al usuario obtener conocimiento, analizar la información y emitir opiniones o respuestas que genera la máquina interactiva.

Ramificación, es la capacidad que tiene el sistema multimedia para proporcionar respuestas que el usuario desea solventar, para ello el multimedia consta de una base de datos con la mayor cantidad de información, que es de interés al usuario; en donde el usuario puede acceder a la información que desee y le interese para complementar su conocimiento en determinado tema.

Transparencia, se refiere a la relación del usuario con la máquina, ésta debe ser muy solvente y proporcionar una autoeducación eficiente, que facilite el aprendizaje e interacción con el contenido.

Navegación, el sistema multimedia debe permitir al usuario navegar por todos los sitios de interés del usuario, para ello debe contar con una base de datos completa, con la suficiente información que requiera el usuario para la educación y adquisición de información; cabe recalcar que los datos deben ser actuales y contemporáneos.

2.3.6. Enseñanza

La enseñanza consiste en transmitir información, ideas, sentimientos y generalmente conocimiento hacia las personas; es un término utilizado con mayor frecuencia en la educación y en situaciones académicas en donde se imparten conocimientos y sabiduría. En generaciones anteriores la enseñanza se la realizaba de forma oral y los conocimientos se impartían de forma monótona; pero hoy en día existen metodologías que ayudan a mejorar la forma de transmisión del conocimiento.

2.3.6.1. Pedagogía

Manen (2010) en referencia a la pedagogía menciona, “La pedagogía no es fundamentalmente ni una ciencia ni una tecnología. Pero a menudo se trata y se investiga de forma empíricamente científica” (p.25). Se trata de desarrollar una enseñanza basada en la experiencia, en donde el conocimiento se torna personal, y permite una mejor comprensión; es decir usar técnicas como contar historias, realizar debates, foros, participaciones, en las que el estudiante se sienta incluido en el desarrollo del aprendizaje. La participación del estudiante en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, constituye un factor muy importante en la retención del conocimiento, lo que permite una adquisición de conocimientos eficaces, dinámicos e interactivos.

2.3.6.2. Competencias

Dentro de la enseñanza se plantean competencias para desarrollar el conocimiento de manera efectiva, en donde el maestro tiene la factibilidad de incorporar materiales y recursos para reforzar el conocimiento. Perrenoud (2004) presenta dos niveles de competencias que aportan al desarrollo de la planificación educativa, para complementar el desarrollo del aprendizaje.

En el primer nivel es considerado como competencia de referencia, están relacionados a la educación primaria, considerados primordiales en la educación básica del estudiante; en esta competencia se plantea la organización del aprendizaje de forma dinámica, con la finalidad de obtener un progreso favorable del conocimiento de los estudiantes; para ello se puede hacer uso de dispositivos diferentes, que aporten a la enseñanza de una forma interactiva, incluyendo al estudiante en el aprendizaje; por otra parte se debe reforzar el trabajo en equipo, ya que es un método muy favorable para generar ideas y debatir sobre temas educativos; también se menciona la participación de los padres en las actividades académicas, sobre todo cuando se haga uso de las nuevas tecnologías.

El segundo nivel está enfocado en la enseñanza secundaria, se plantea a partir del primer nivel brindando una enseñanza basada en el futuro, donde se emplea recursos tecnológicos usando aplicaciones interactivas que permiten al estudiante reaccionar ante la información, esta reacción se anhela que sea positiva, arrojando un resultado favorable, pero sobretodo que se pueda notar una adquisición de información eficiente.

2.3.6.3. Enseñanza de idiomas

Para la enseñanza de un idioma es muy importante implementar un sistema de enseñanza diferente a los tradicionales. Littlewood (1998) plantea una enseñanza comunicativa para el desarrollo de la enseñanza de un idioma, en donde se hace énfasis en la función y estructura de la lengua, teniendo como eje principal la comunicación; este método se denomina habilidad comunicativa.

En la habilidad comunicativa la gramática es la base para el desarrollo de la enseñanza de un idioma, combinando elementos lingüísticos, que ayudan a comprender los diferentes morfemas y fonemas que se emplean de acuerdo a cada estructura gramatical. Para una enseñanza eficaz es necesario comprender y analizar las metodologías que se pueden emplear para desarrollar los contenidos, que sean sencillos y fáciles de aprender, sin presentar dificultades.

2.3.7. Metodología de enseñanza

Cepeda (2000) menciona, “la metodología de la enseñanza de un programa basado en competencias y de alta dirección consiste en realizar un seguimiento a lo largo de todo el proceso” (p.1). En este sentido, la metodología aporta al docente a generar recursos e instrumentos que apoyen a impartir el conocimiento de manera sencilla, clara y precisa; y de alguna manera dinámica. Los recursos empleados en la enseñanza han ido innovándose con el desarrollo de la tecnología, pero la metodología no varía en gran manera, puesto que solo se adapta a los nuevos recursos que brinda la tecnología, con la finalidad de facilitar la adquisición de conocimientos.

2.3.7.1. Didáctica

“La didáctica se asocia con el "OBJETO", es decir, con la disciplina en cuestión. Está constituida por un conjunto de nociones, conceptos y prácticas experimentales, pero también por métodos involucrados por la naturaleza de esta disciplina” (Soussan, 2003, p.42). Se designa como objeto al estudiante, ya que es el principal enfoque dentro de la enseñanza educativa; por ende el docente es el encargado de buscar metodologías y materiales didácticos para impartir el contenido, en donde se realiza un estudio minucioso de los comportamientos del estudiante durante el proceso de aprendizaje; es decir, se analiza si los materiales o recursos que se emplean para impartir un conocimiento específico, son los más adecuados para una comprensión fácil, pero sobretodo que el estudiante sienta interés y se involucre en el proceso.

2.3.7.2. Basada en competencias

La enseñanza basada en competencias, tiene como objetivo primordial, la planificación del desarrollo de contenidos, en donde el docente o la persona que imparte el conocimiento deben conocer cada una de las variables que corresponde a la metodología basada en competencias. Cepeda (2000) plantea una serie de etapas para desarrollar la metodología basada en competencias.

Evaluación de necesidades, se plantea un análisis de las necesidades del entorno, definiendo el tipo de evaluación a realizar, los instrumentos que se van a necesitar para dicha evaluación y a quiénes se va a aplicar la observación,

Especificación de competencias, se realiza un análisis de la estructura y diseño de la evaluación que se plantea aplicar, con la finalidad de tener un instrumento conciso para recolectar información de manera sencilla y precisa.

Determinación de competencias, se plantea comprobar si los instrumentos de evaluación cumplen con los aspectos requeridos para una buena aplicación de evaluación y por ende obtener información eficaz.

Identificación de procedimientos para el desarrollo de competencias, se realiza una planificación y estructura de cómo se va a llevar a cabo la recopilación de información; es decir un cronograma específico con las actividades a desarrollar.

Definición y evaluación de competencias, en esta etapa se efectúa la evaluación con los instrumentos aplicados que han sido estudiados con anterioridad y se ha definido como recurso de obtención de información.

Validación de competencias, Con la información adquirida se puede lograr resultados y analizar si los instrumentos de evaluación fueron efectivas y cumplieron con los objetivos y expectativas del aplicador.

2.3.8. Gramática

Raffino (2019) menciona. “La gramática es el conjunto de reglas del lenguaje que regulan el uso de una lengua determinada, tanto como la composición y organización sintáctica de las oraciones” (p.5). Comprende las normas que regula un lenguaje tanto en su estructura, composición, pronunciación y focalización, que permite construir palabras, frases, oraciones que son usadas en la comunicación. La gramática varía de acuerdo al idioma que se emplea; es decir, cada lengua tiene su propia construcción tanto sintáctica, morfológica y fonética, lo que permite que las personas tengan su propio idioma de

acuerdo a cada lugar donde se desarrollan, por ende se comunican con diversas lenguas con rasgos característicos del sector en el que se desenvuelven.

2.3.8.1. Modos

Los modos constituyen la forma de expresión de los significados del verbo. Marin (1936) divide a los modos en indicativo, subjuntivo e imperativo; en donde el indicativo es el que manifiesta un acontecimiento real, el subjuntivo está relacionado con el verbo desear, junto a otro verbo que complemente la oración, y el imperativo se entiende como un mandato u orden, o a su vez situación de plegaria.

Verbo, es la acción que ejerce el individuo, por lo general se encuentra en forma infinitiva con las terminaciones ar, er, ir; por otro lado la conjunción se relaciona a las diversas formas que adopta el verbo y la relación con el tiempo tanto en presenta, pasado y futuro.

2.3.8.2. Idioma Kichwa

El idioma kichwa en la actualidad está implementado en los sistemas educativos con la finalidad de rescatar las costumbres de los pueblos indígenas. Campaña (2007) presenta una estructura metodológica de enseñanza del idioma kichwa de forma unificada, con contenidos de nivel básico, destinado a estudiantes de educación general básica, sobre todo para reforzar la enseñanza en las instituciones educativas.

En el pueblo Saraguro, el idioma kichwa se ha transmitido de forma fonética, pero para la preservación se ha implementado un sistema gramatical, mismo que se emplea para la escritura, teniendo en cuenta la estructura sintáctica del idioma, permitiendo de esta manera el planteamiento de 18 grafías, constando con tres vocales en su alfabeto: a, ch, i, h, k, l, ll, m, n, ñ, p, r, s, sh, t, u, w, y. Su pronunciación se la realiza añadiendo la vocal a, en las letras y en el caso de las vocales se pronuncia tal como se las ve. En cuanto a la Estructura silábica, consta de 4 combinaciones que son, vocal, vocal consonante, consonante vocal, consonante vocal consonante.

2.3.9. Estilos de aprendizaje

“Los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje” Navarro (1988). En donde se realiza un análisis de todas las áreas que abarca y las aplicaciones en la educación, sobre todo en el aula, cuando se realice la transmisión de conocimientos, es allí donde el estudiante presenta diversas reacciones y estímulos que le produce a la hora de aprender un contenido en específico, si es de agrado, o si le produce desinterés.

Alonso, Gallego y Honey (1995) plantean 3 tipos de aprendizaje, basándose en la actitud del estudiante en el momento de desarrollar su aprendizaje. Se menciona el aprendizaje activo, reflexivo, teórico y pragmático.

El aprendizaje activo se basa en las experiencias innovadoras, en donde el estudiante adquiere mayor conocimiento generando una experiencia vivencial, ya que no se limita a una teoría impartida, sino que su mente se amplía a nuevos retos, permitiendo explorar un mundo de conocimiento totalmente nuevo; es aquí donde se relaciona la teoría con hechos reales que permiten plasmar una idea de forma clara y precisa.

El aprendizaje reflexivo constituye una observación y análisis desde diversos puntos de vista, basándose en las experiencias, donde se desglosa una serie de contenidos, datos y conocimiento que genera una experiencia, para llegar a una conclusión o definir una teoría vivencial que le permita reforzar y ampliar su conocimiento, en las mayoría de los casos las conclusiones suelen ser reflexivas, con una enseñanza eficaz.

El aprendizaje teórico consiste en una síntesis de una acumulación de información, en donde el estudiante analiza todo el contenido que adquiere en su proceso de aprendizaje, para llegar a una teoría general, pero sintetizada, tomando solo aspectos importantes y que ayudan a la adquisición de conocimiento; y por ser un contenido sintetizado, permite una mayor retención.

El aprendizaje pragmático es netamente práctico, en donde a partir de una idea o información, se plantea ponerlo en práctica para comprobar la teoría que se plantea; generalmente suelen dar respuesta a los problemas teóricos, con la finalidad de determinar la utilidad del conocimiento; es decir el estudiante experimenta la teoría para conocer si le va a ser útil la información que adquiere.

2.4. Marco Legal.

Según la Constitución de la República del Ecuador, en el título I de los principios fundamentales, sobre el idioma kichwa, en los artículos 1 y 2 manifiesta:

El Ecuador es un estado social de derecho, soberano, unitario, independiente, democrático, pluricultural y multiétnico. Su gobierno es republicano, presidencial, electivo, representativo, responsable, alternativo, participativo y de administración descentralizada.

La soberanía radica en el pueblo, cuya voluntad es la base de la autoridad, que ejerce a través de los órganos del poder público y de los medios democráticos previstos en esta Constitución.

El castellano es el idioma oficial del Ecuador; el castellano, el kichwa y el shuar son idiomas oficiales de relación intercultural. Los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en las zonas donde habitan y en los términos que fija la ley. El Estado respetará y estimulará su conservación y uso (p.9).

Los ciudadanos y ciudadanas ecuatorianas gozan de derechos que estipula la constitución ecuatoriana, en el Título II de los derechos, en la sección cuarta de la cultura y ciencia, en los artículos 21 y 23 menciona:

Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones

culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales (p.16).

Los pueblos y nacionalidades indígenas ecuatorianas gozan de derechos que estipula la constitución ecuatoriana, en el Título II de los derechos, en el capítulo cuarto de los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, en el artículo 57, manifiesta:

Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

14. Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje.

Se garantizará una carrera docente digna. La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veeduría comunitaria y rendición de cuentas.

15. Construir y mantener organizaciones que los representen, en el marco del respeto al pluralismo y a la diversidad cultural, política y organizativa. El Estado reconocerá y promoverá todas sus formas de expresión y organización.

21. Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública y en los medios de comunicación; la creación de sus propios medios de comunicación social en sus idiomas y el acceso a los demás sin discriminación alguna (págs. 28-29).

CAPÍTULO III

3 INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo.

3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico).

Político

El plan nacional de desarrollo ecuatoriano “Toda una vida 2017-2021” plantea brindar a los niños, niñas y adolescentes una vida digna, enfocado en el acceso a una educación de calidad; el eje 1 promueve el cumplimiento de los derechos de las personas, y en el objetivo 1 enfatiza el garantizar una vida con igualdad de oportunidades; de esta manera el sistema de educación ha sido ampliado, teniendo como prioridad la educación inclusiva, principalmente enfocado en el sector rural, con la finalidad de desarrollar el aprendizaje continuo y la transmisión de conocimientos (SENPLADES, 2017).

De este modo se hace énfasis en fortalecer la educación con pertinencia cultural y lingüística, permitiendo suplir las necesidades educativas de los pueblos y nacionalidades; por ende se plantea la revalorización de la educación intercultural bilingüe, con la finalidad de rescatar los valores culturales que se transmiten de generación en generación, permitiendo que el idioma ancestral sea fortalecido en los lugares donde se considera una tradición y forma de vida de las personas. Por ello se debe retomar las bases y estructuras, permitiendo la capacitación y formación de docentes, adaptando programas de formación, brindando un material adecuado para la enseñanza-aprendizaje, y desarrollando herramientas de seguimiento y evaluación que permitan entender el desarrollo del aprendizaje de una manera más amplia.

En el objetivo 2 del eje 1, se hace énfasis en la revalorización de las identidades diversas, afirmando la interculturalidad y plurinacionalidad; por lo tanto, se plantea un modelo educativo en el que se garantiza la educación intercultural bilingüe y la etnoeducación, dirigidas a sectores indígenas, dando cumplimiento al derecho de construir y mantener su propia identidad cultural. Entre las acciones que se ha planteado está el

enfoque a la preservación de las lenguas ancestrales, incluyendo los conocimientos ancestrales en el sistema educativo; por ende se plantea incrementar el porcentaje de instituciones educativas de jurisdicción intercultural bilingüe con Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe; principalmente en sectores rurales donde habitan pueblos y nacionalidades indígenas (SENPLADES, 2017).

Económico

Al realizar un análisis e investigación de recursos multimedia en el Ecuador, se puede decir que el precio de los productos varía según el nivel de complejidad; es decir desde una imagen o ilustración sencilla tiene un costo aproximado de \$10, hasta un video o animación con un valor de \$600 aproximadamente. Sin embargo se ha encontrado muy pocos productos multimedia elaborado específicamente con los vocablos kichwas del pueblo Saraguro; es por esto que los docentes son los que se adaptan a materiales didácticos que ellos mismos elaboran de acuerdo a los contenidos que imparten según la malla curricular.

Por este motivo la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe Zona 7, por medio del Mgs. Manuel Medina Macas, en calidad de Director zonal, ha manifestado gran interés en fortalecer el idioma kichwa del pueblo Saraguro, brindando las facilidades y financiamiento económico que conlleve el desarrollo del proyecto. Por otra parte, se cuenta con el apoyo total de la municipalidad del Cantón Saraguro y empresas privadas de la localidad que han manifestado su compromiso en llevar a cabo el proyecto en beneficio de la comunidad, permitiendo la revalorización de la cultura e identidad del pueblo Saraguro.

Social

El proyecto impulsa los valores culturales de un pueblo, enfocado al fortalecimiento del idioma ancestral, en donde promueve una inclusión social de las personas en el entorno en el que se desenvuelven. La inclusión de los pueblos y nacionalidades indígenas en la educación es muy importante ya que permite mantener las costumbres y tradiciones, y por ende compartir los saberes de una cultura.

El idioma constituye una base fundamental para el desarrollo de los pueblos y nacionalidades que permite mantener una cultura, saber o tradición que ha permanecido por años en un sector. La identidad cultural se ve reflejada en cada pueblo ancestral, por ello es muy importante la revalorización de los idiomas ancestrales, como es el caso del Kichwa, como idioma nativo del pueblo Saraguro, que permite diferenciar y reconocer las diferentes costumbres que prevalecen en cada comunidad.

Tecnológico

La tecnología cada día está en constante innovación, hoy en día existen muchas herramientas tecnológicas como Power Point, Prezzi, usadas con mayor frecuencia para presentaciones; en cuanto a la comunicación por medio de videoconferencias, se hace uso de Skype, Google Meet, Zoom, siendo los más utilizados; y como herramientas esenciales la computadora y el smarthphone, que aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje en esta era digital; por ello se hace uso de softwares tecnológicos para el diseño y elaboración de los productos multimedia como Illustrator, para generar ilustraciones, imágenes y gráficos; Adobe Premiere y After effects, en la edición y producción audiovisual; Cinema 4D y Blender, enfocados en el diseño y animación 3D.

Por otra parte la computadora y el proyector son herramientas indispensables para la aplicación de los productos multimedia en las aulas, ya que los docentes brindan todos los recursos y herramientas necesarias para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, permitiendo que todos tengan acceso al material y contenidos según la planificación curricular; en la situación actual que atraviesa el mundo, en el que se ha generado una etapa de educación desde casa, las clases son impartidas por medio de videoconferencias y ha sido necesario acudir a las redes sociales para brindar al estudiante el material educativo para reforzar el conocimiento.

3.1.2. Tendencias.

Las tendencias constituyen una forma de transformación y cambio en determinados grupos sociales, surgiendo de esta manera necesidades y nuevas formas de comportamiento del ser humano; forma parte primordial en la cultura, ya que permite desarrollar nuevas costumbres. Una de las tendencias que está en auge es la inclusión social, que está inmerso dentro del ámbito social y cultural, permitiendo a las personas integrarse en un entorno donde se desenvuelve diariamente.

En este sentido se hace un enfoque a los pueblos y nacionalidades kichwas, permitiendo una inclusión en el ámbito educativo; por ello se plantea reforzar la enseñanza del idioma Kichwa en los centros educativos interculturales bilingües, con la finalidad de prevalecer el idioma ancestral en los pueblos y nacionalidades indígenas, ya que el Kichwa constituye un factor de identidad cultural.

En el diseño multimedia han surgido una variedad de tendencias que van de la mano con la tecnología digital. Riccio (2020) realiza un análisis de las actuales tendencias en multimedia que han tenido gran impacto en el área educativa, y que han permitido mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una facilidad para la adquisición de conocimientos de contenidos acorde a la necesidad de los estudiantes; por lo que menciona principalmente:

Cursos cortos en línea.

Constituyen un referente para la educación a distancia, donde los tutoriales con contenidos específicos han sido una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido se desarrolla una autoevaluación, donde el estudiante toma la responsabilidad de la adquisición de conocimientos y el docente es el encargado de organizar y distribuir jerárquicamente la información, brindando contenido claro y preciso con metodologías eficaces que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje.

De Faria (2018) plantea un modelo de cursos cortos en línea como un Proyecto de Reforma de la Educación Matemática en Costa Rica, enfocado en la capacitación tanto de

docentes como de estudiantes; los cursos constan de varios módulos, de acuerdo al nivel de conocimientos de los estudiantes, en donde se emplean recursos digitales como imágenes y videos enfatizados en la presentación del módulo que refuerzan la impartición de los contenidos; adicionalmente se realiza una autoevaluación permitiendo retroalimentar los conceptos desarrollados en el curso virtual.



Imagen 1. Colecciones de los cursos virtuales.

Fuente: De Faria, 2018.

Aplicación de Juegos Interactivos.

Otra tendencia que ha sido muy notoria es la aplicación de juegos interactivos que han tenido gran acogida por los estudiantes, especialmente en los niños y adolescentes, los cuales han reforzado los conocimientos impartidos por el docente en el aula; este material multimedia es muy interactivo y capta toda la atención de los estudiantes, permitiendo desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma dinámica y eficaz.

Esta técnica de enseñanza utilizando juegos interactivos, se denomina Gamificación. “Gamificar un proceso es la respuesta a una necesidad donde se busca trabajar unos contenidos educativos proporcionando experiencias. De manera general, se define una necesidad, una dinámica, mecánicas, etc. pero esto también puede variar”

(Eguia y Cotreras, 2017, p.11). Cabe recalcar que lo más importante es la motivación, ya que su objetivo principal es motivar al estudiante a aprender e interesarse por los contenidos por medio de juegos educativos, permitiendo obtener excelentes resultados en el aprendizaje.

Una de las aplicaciones realiza Educaplanet, que desarrolla un juego dirigido a niños de 3 a 6 años con la finalidad de estimular la inteligencia y el aprendizaje temprano; se enfoca en lo visual con ilustraciones y en lo auditivo reforzando la pronunciación, mejorando las habilidades de la lectura. En este sentido presenta dos propuestas, la primera diseñada en base a escenas, en donde se hace un juego de memoria en parejas y solo se debe tocar la pantalla con las ilustraciones que contengan características iguales.



Imagen 2. Juego de memoria.

Fuente: Educaplanet, 2017.

La segunda propuesta tiene un mayor grado de dificultad, en donde se aplica la organización de letras para formar una palabra y se inserta la opción de grabar la voz, en esta opción se presenta una palabra del vocabulario que ha sido impartido y el usuario tiene la opción de grabar la pronunciación para luego escucharlo, o a su vez puede hacer uso de la pronunciación automática computarizada.

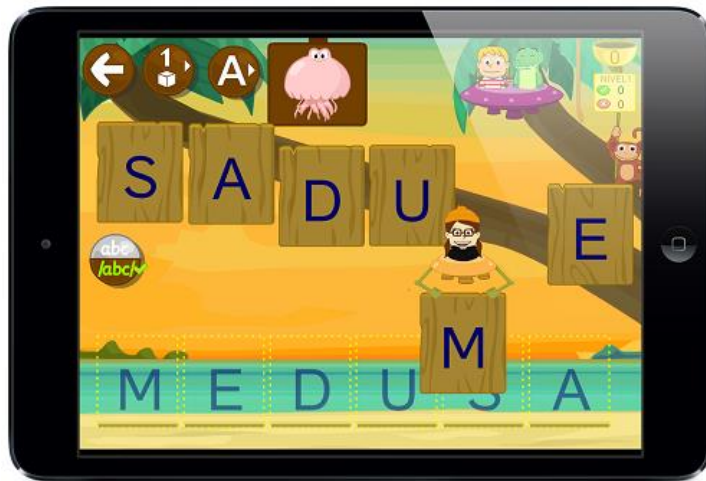


Imagen 3. Juego de organización de palabras.

Fuente: Educaplanet, 2017.



Imagen 4. Grabar tu voz.

Fuente: Educaplanet, 2017.

Ilustraciones, gráficos y audios.

Por otra parte la utilización de ilustraciones, gráficos y audios en las clases impartidas por el docente, ha permitido impartir el conocimiento de manera más sencilla; las ilustraciones generalmente están enfocadas a vocabulario en relación a algún objeto, los gráficos están elaborados en torno a un resumen general de varios conceptos, y los audios son conversaciones o diálogos que enfatizan el conocimiento, permitiendo llevar

la imaginación a otro nivel, en donde el estudiante es el que visualiza el desarrollo del diálogo mentalmente.

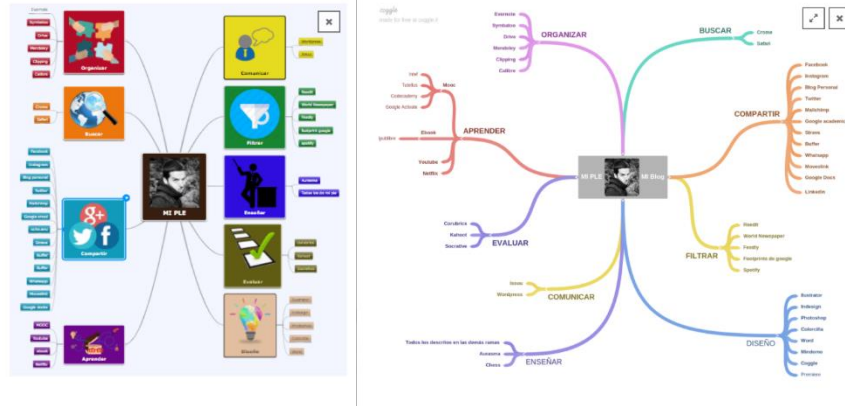


Imagen 5. Ilustraciones y gráficos usados en la enseñanza.

Fuente: Jjfrias, 2016.



Imagen 6. Aplicación de audio en la enseñanza.

Fuente: Jjfrias, 2016.

Motion Graphics y animaciones 3D.

Para complementar los conceptos no adquiridos, se ha visto la necesidad de utilizar videos basados en motion graphics y animaciones 3D como una técnica de comunicación de conceptos que resultan complejos y lograr captar la atención de los estudiantes con un diseño estético atractivo. Valdivieso (2015) menciona. “Los Motion Graphics son imágenes y textos en movimiento que acompañados de una música sirven para transmitir un mensaje lleno de dinamismo. Resultan muy atractivos visualmente y captan

la atención fácilmente, por lo que tienen un gran poder comunicador” (p.76). En la educación constituye una herramienta muy dinámica, que es atractiva en su diseño y animación, ya que los contenidos son plasmados en forma de video con animaciones sencillas y claras que van desarrollando el conocimiento de forma visual y auditiva. Uno de los ejemplos se desarrolla en base a la gestión del estrés en momentos concretos de la vida, en el que presenta una serie de fotogramas con trazos e ilustraciones simples, que junto a la animación permiten brindar un producto excelente y fácil de comprender.

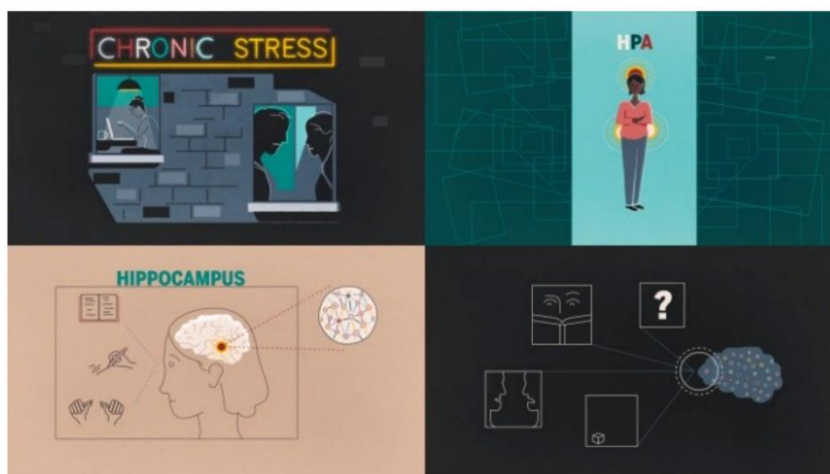


Imagen 7. Motion graphics consecuencias del estrés.

Fuente: Valdivieso, 2015.

La animación 3D enfocada en la educación, está revolucionando el método de enseñanza, es conocido como Stop motion. “La animación 3D Stop Motion es muy popular entre el público infantil, que percibe este mundo físico y material como algo muy distinto al de la animación 2D” (Wellsy Percy, 2007, p.15). En estos videos es muy importante la caracterización de personajes de un mundo real, para convertirlos en irreal o imaginarios, logrando captar toda la atención de los estudiantes haciéndoles parte de la historia y por ende del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un ejemplo de aplicación ha sido desarrollado en la enseñanza del Inglés, tomando como eje principal el diálogo; en este sentido se presenta dos personajes en una situación cotidiana, quienes mantienen una conversación de un tema en específico, tomando roles de emisor y receptor generando una retroalimentación. Es muy importante recalcar la

fusión de la animación con el sonido, ya que debe ir en armonía de acuerdo al diálogo que se desarrolla, permitiendo comprender y llamar la atención de los estudiantes, pero sobretodo reforzar las temáticas que el docente ha impartido en la clase, ya que los videos constituyen un material de refuerzo y apoyo al docente en el desarrollo de los contenidos, que de forma sencilla, dinámica y atractiva presenta una historia con personajes interactivos, que son los protagonistas de la enseñanza, y los cuales se desenvuelven dentro de un entorno real, que forma parte de la vida diaria.



Imagen 8. Diálogo de personajes.

Fuentes: Huertas, 2014.



Imagen 9. Diálogo de personajes animados 3D.

Fuente: Huertas, 2014.

3.1.3. Segmentación del mercado potencial.

Consiste en la delimitación del mercado, que conforman un conjunto de personas con características similares en donde se va a desarrollar el proyecto; los posibles clientes que están interesados en el proyecto y los beneficiarios que son los que se benefician de la aplicación del proyecto. Todo esto se ha determinado según el análisis y la observación de campo; en donde se detallan aspectos geográficos, demográficos y psicográficos.

Tabla 1.

Segmentación de mercado, clientes.

Variable	Ítem	Datos
Geográfica	País	Ecuador
	Provincia	Loja
	Cantón	Saraguro
	Parroquia	Saraguro
	Área	Rural
Demográfica	Causa	Recursos multimedia en Kichwa
	Distrito 7	11 instituciones
	Denominación	Unidades Interculturales Bilingües
	Idioma	Kichwa
	Raza/Grupo Étnico	Indígenas
	Nivel de formación	Primaria, Bachillerato
Psicográfica	Actividades	Formación educativa en valores y principios, Capacitación en la inclusión e identidad cultural.
	Valores	Responsabilidad, honestidad, servicio a la comunidad, transparencia, confianza, compromiso, equidad.
	Estilo de vida	Formativas, inclusivas.
	Interés	Educación, capacitación, aprendizaje, transmisión de conocimientos.
	Actitudes	Sociables, relación estrecha con los estudiantes.

Nota: Análisis de aspectos geográficos, demográficos y psicográficos los posibles clientes del proyecto.

Tabla 2.

Segmentación de mercado, beneficiarios.

Variable	Ítem	Datos
Geográfica	Región	Sierra Sur
	Tamaño	17118 indígenas
	Área	Parroquia Saraguro
	Densidad	122.00 hectáreas aproximadamente
	Ciudad	Saraguro
Demográfica	Causa	Recursos multimedia en Kichwa
	Sexo	Femenino-Masculino
	Edad	10-12 años
	Religión	Toda religión
	Raza/Grupo Étnico	Indígenas
	Etapas de la vida	Niños
	Fecha de nacimiento	Generación Z
	Tamaño de la familia	2 a 5 integrantes
	Estado civil	Solteros
	Ingresos	Ninguno
	Ocupación	Estudiantes
	Estudios	Primaria
Psicográfica	Personalidad	Interactivos, divertidos, sociables, colaboradores, amigables, competitivos, organizados.
	Valores	Sinceridad, sencillez, honestidad, generosidad, respeto, humildad, inclusión, equidad.
	Estilo de vida	Creativos, saludables, alegres, interactivos, dinámicos.
	Interés	Juegos, dinámicas, dibujos.
	Actitudes	Preocupación por el aspecto físico, Interactividad diaria.

Nota: Análisis de aspectos geográficos, demográficos y psicográficos de los beneficiarios del proyecto.

3.1.4. Análisis estratégico de la competencia. (benchmarking)

En la actualidad la mayoría de las entidades o proyectos están buscando mejorar y estar actualizados en el mercado, por ello implementan varias estrategias y herramientas que les permitan obtener buenos resultados y cumplir con las expectativas comerciales u objetivos propuestos; para ello existe una herramienta denominada benchmarking, que la mayoría de empresas han utilizado para el mejoramiento de productos, servicios y procesos de comercialización.

“El Benchmarking es ante todo una herramienta de mejora, que se logra mediante la comparación con otras organizaciones reconocidas como las mejores dentro del área” (Andersen y Pettersen, 1996, p.3). Dentro del análisis situacional de una empresa o proyecto, se hace una observación al comportamiento de entidades que se encuentran en el mercado, con la finalidad de analizar los aspectos positivos y deficiencias que presenten en aspectos internos y externos, para en base a ello plantearse estrategias de mejora necesarias, sea de productos, servicios o procesos de las empresas que son líderes en el mercado.

En el presente proyecto se aplica el benchmarking analizando las entidades u organizaciones que desarrollen productos multimedia y afines, enfocados en la competencia de forma directa e indirecta. Existen organizaciones o entidades creadoras de contenidos en redes sociales y páginas web, como Kichwa Ecuador, Kichwa.net, Apak y OtavalosOnline.com; las cuales se las considera como competencia directa, ya que su contenido es netamente educativo y desarrollan material multimedia en kichwa que se pueden utilizar en centros educativos bilingües como imágenes con palabras de vocabulario, videos con historias cortas, textos con diálogos y palabras más usadas; por lo general productos audiovisuales narrados en el idioma kichwa, mismos que pueden ser útiles en ciertos contenidos como apoyo y refuerzo a la enseñanza en las aulas.

Tabla 3.

Análisis de la competencia directa.

Benchmarking				
	Kichwa Ecuador	Kichwa.net	Apak	OtavalosOnline.com
Aplicación de multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Ilustraciones • Videos animados 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Ilustraciones • Textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Audiovisuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Videos • Textos
Metodología de aprendizaje.	Clase invertida, Aprendizaje basado en proyectos.	Aprendizaje basado en el pensamiento.	Aprendizaje basado en el pensamiento.	Aprendizaje basado en el pensamiento.
Interactividad.	Nivel de interactividad bajo.	Nivel de interactividad bajo.	Nivel de interactividad bajo.	Nivel de interactividad bajo.
Estética.	Diseño atractivo Colores llamativos.	Prevalecen los textos con deficiencia de diseño.	Diseño poco atractivo.	Diseño poco atractivo.
Recursos tecnológicos.	Facebook	Página web	Página web	Página web

Nota: análisis de la competencia directa en base a dimensiones de comparación en el campo del diseño multimedia.

En la tabla anterior se realiza un análisis de las organizaciones y entidades que desarrollan contenido en kichwa, identificando características del material y productos que ponen a disposición en el mercado, que son afines al proyecto, los cuales se los analiza tomando en cuenta las siguientes dimensiones:

- a. Aplicación de multimedia, se puede identificar que todas las entidades desarrollan imágenes que se relacionan con los contenidos en kichwa; en cuanto a ilustraciones solo la organización Kichwa Ecuador y Kichwa.net, son los que emplean ilustraciones con textos que complementan el contenido; los productos audiovisuales enfocados a diálogos e información del entorno cultural elabora

Apak y OtavalosOnline.com; y finalmente Kichwa Ecuador desarrolla videos animados enfocados en el nivel básico, en base a diálogos con personajes animados en 2D.

- b. Metodología de aprendizaje, Kichwa.net, Apak y OtavalosOnline.com desarrollan una metodología basada en el pensamiento, con contenidos más profundos, relacionados a situaciones del entorno; Kichwa Ecuador emplea la metodología basada en proyectos integrando los contenidos con la realidad, es decir se basa en ejemplos de la vida diaria.
- c. Interactividad, los recursos y productos multimedia que desarrollan las entidades son poco interactivos, ya que no hay una participación del usuario con los contenidos, es decir la mayor parte solo el usuario se limita a observar, no tiene la opción de interactuar con el contenido.
- d. Estética, en general el diseño no llama la atención de los usuarios, se centra más en presentar el contenidos mayormente en textos, algunas veces presentan diseños muy poco notorios; en la página Kichwa Ecuador si se desarrolla de mejor manera el Diseño, ya que hace uso de colores llamativos, contrasta el fondo con el texto y emplea ilustraciones dirigidas a niños.
- e. Recursos tecnológicos, el contenido es distribuido en redes sociales, Kichwa Ecuador desarrolla contenido en la página de Facebook, y las demás entidades lo realizan en páginas web organizacionales, permitiendo la visualización de todo tipo de usuario.

En cuanto a competencia indirecta se ha analizado las empresas que desarrollan proyectos y contenido multimedia de todo tipo; constituyen competencia de forma indirecta ya que elaboran productos multimedia educativos, pero no precisamente en el idioma Kichwa; para ello se ha tomado como referencia 4 agencias multimedia más destacados a nivel nacional.

Tabla 4.

Análisis de la competencia indirecta.

Benchmarking				
	Design Republik	Medium Multimedia	Dejabu	Biocomunicación
Datos generales	Quito Más de 10 años.	Quito 15 años.	Quito Más de 12 años.	Quito 10 años.
Clientes	<ul style="list-style-type: none"> • Centro ecuatoriano norteamericano • Sacha Lodge • Ñan magazine • Hacienda cusín 	<ul style="list-style-type: none"> • Comisión Metropolitana • Cooperativa Cámara de comercio Ambato • Escuela Politécnica Nacional 	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación • Colegio Particular Hontanar • Mercedes-Benz • Taller Guayasamin 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundación operación sonrisa • Ecuadivices • Ecuador volunteer • Fundación dibuja una sonrisa • Colegio San Gabriel.
Aplicación de multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación estratégica • Diseño gráfico • Desarrollo web y multimedia • Marketing digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño web • E-learning • Marketing digital • Animación 2D Y 3D • Aplicaciones móviles 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitios web • Aplicaciones móviles • Multimedia • Publicidad, marketing online 	<ul style="list-style-type: none"> • Email marketing • Desarrollo web y multimedia • Community manager • Aplicaciones móviles
Metodología de aprendizaje.	Historias animadas	Gamificación	Presentaciones CDs multimedia	CD/DVD con archivos, videos y animaciones
Interactividad.	Nivel de interactividad bajo.	Alto grado de interacción con el producto.	Interacción media entre el producto y el usuario.	Nivel de interactividad bajo.
Estética.	Diseño atractivo, amigable y moderno. Video multiplataforma	Diseño minimalista, creativo, llamativo y versátil.	Se expresa bien el concepto, basado en tendencias. Excelente manejo de cromática.	Versátil, contemporáneo, minimalista Concepto creativo, diseño innovador.

Nota: análisis de la competencia indirecta en base a dimensiones de comparación en el campo del diseño multimedia.

En la tabla se muestra un análisis de las empresas o agencias de diseño gráfico, publicidad y multimedia más reconocidas a nivel nacional, las cuales han sido consideradas como competencia indirecta para el proyecto, ya que los productos que desarrollan no se relacionan directamente con el proyecto, es decir que son agencias que podrían elaborar material multimedia en kichwa, previo indicaciones de las ideas de productos y haber facilitado el contenido desarrollado en idioma kichwa; por tal motivo se ha analizado tomando en cuenta las siguientes dimensiones:

- a. Datos generales, las entidades analizadas están ubicadas en la ciudad de Quito, tienen una amplia experiencia en el mercado, enfocados a resolver las necesidades de comunicación visual de organizaciones, empresas y proyectos de carácter comunicacional. Medium multimedia es la agencia con más años en el mercado, ya que ha brindado sus servicios durante 15 años; Dejabu se encuentra 12 años en el mercado; Biocomunicación y Design Republik tienen una experiencia de 10 años en el mercado.
- b. Clientes, en general todas las agencias trabajan con empresas comerciales ya sea nacionales o internacionales, pero cabe recalcar que Dejabu tiene como cliente al Ministerio de Educación y a colegios particulares; por otro lado Biocomunicación trabaja con fundaciones y colegios a nivel nacional; mientras que Design Republik se relaciona con empresas de carácter turístico y Medium multimedia con entidades de carácter público como la comisión metropolitana de la ciudad de Quito.
- c. Aplicación de multimedia, todas las agencias elaboran productos similares en el área de Diseño gráfico, diseño web y multimedia, marketing digital, community manager, aplicaciones móviles, E-learning, comunicación estratégica, y animaciones 2D y 3D, para todo tipo de clientes.
- d. Metodología de aprendizaje, en cuanto al desarrollo de productos dirigidos a empresas educativas se destaca la gamificación, que desarrollan contenidos en base a juegos interactivos de acuerdo a cada cliente; también sobresalen las

historias animadas, presentaciones CDs multimedia y CD/DVD con archivos, videos y animaciones, de acuerdo al requerimiento de las instituciones o entidades comerciales.

- e. Interactividad, en la mayoría de productos se puede notar un nivel de interactividad alto, ya que se hace énfasis en la interacción del usuario con el producto, por medio de juegos y materiales multimedia dinámicos donde el usuario tiene mayor participación y relación con el producto.
- f. Estética, todas las agencias manejan un diseño atractivo, llamativo, pero sobretodo moderno y versátil, adaptándose a las innovaciones y tendencias modernas; mantienen un diseño minimalista con buen empleo de cromática y sobretodo plasman el concepto de forma creativa.

3.2. Análisis interno

3.2.1. Análisis FODA

3.2.1.1. Fortalezas.

- Apoyo de docentes originarios del pueblo Saraguro que se comunican utilizando vocablos kichwas propios del sector.
- Utilización de material audiovisual.
- Utilización de Planificación académica para cada nivel.
- Docentes y estudiantes con conocimientos en el manejo de dispositivos tecnológicos.
- Instrumentos y medios de comunicación accesibles para recopilación de la información.
- Participación y colaboración de las comunidades del pueblo Saraguro.
- Fortalece la educación inclusiva de pueblos y nacionalidades indígenas.

3.2.1.2. Oportunidades.

- Apoyo de la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe Zona 7.
- Introducción del kichwa como una materia de estudio en las unidades educativas interculturales bilingües.
- Apoyo del Técnico encargado de distribuir material educativo de apoyo a los docentes.
- Revalorizar la identidad cultural del pueblo Saraguro.

3.2.1.3. Debilidades.

- Desvalorización del idioma kichwa en el pueblo Saraguro.
- Pocos padres de familia escriben y hablan en kichwa.
- Escaso material didáctico y multimedia en las Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro.
- Poco uso de recursos multimedia en la enseñanza del Kichwa.

3.2.1.4. Amenazas.

- Falta de valor e identidad cultural en los adolescentes y jóvenes.
- Bajo nivel de cultura lingüística de la población.
- La mayoría de personas usan el idioma Castellano para comunicarse.
- Distanciamiento social.

3.2.1.5. Cuadro resumen del análisis FODA.

Tabla 5.

Resumen del análisis FODA

	Amenazas	Oportunidades
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de valor e identidad cultural en los adolescentes y jóvenes. 2. Bajo nivel de cultura lingüística de la población. 3. La mayoría de personas usan el idioma Castellano para comunicarse. 4. Distanciamiento social. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apoyo de la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe Zona 7. 2. Introducción del kichwa como una materia de estudio en las unidades educativas interculturales bilingües. 3. Apoyo del Técnico encargado de distribuir material educativo de apoyo a los docentes.
Fortalezas	Estrategias FA	Estrategias FO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apoyo de docentes originarios del pueblo Saraguro que se comunican utilizando vocablos kichwas propios del sector. 2. Utilización de material audiovisual. 3. Utilización de Planificación académica. 4. Docentes y estudiantes con conocimientos en el manejo de dispositivos tecnológicos. 5. Instrumentos y medios de comunicación accesibles para recopilación de la información. 6. Participación y colaboración de las comunidades del pueblo Saraguro. 7. Fortalece la educación inclusiva de pueblos y nacionalidades indígenas. 	<p>1F, 2A Fortalecer la enseñanza del idioma kichwa en los centros educativos bilingües.</p> <p>5F, 4A Utilizar medios y herramientas digitales para la obtención de información, siguiendo los protocolos de seguridad.</p> <p>7F, 3A Fortalecer el aprendizaje del idioma kichwa en los hogares de los pueblos indígenas.</p> <p>2A, 1A Desarrollar material audiovisual en kichwa con historias propias de pueblos indígenas.</p>	<p>7F, 1O Incluir actividades culturales en las unidades educativas interculturales bilingües.</p> <p>4F, 2O Reforzar la enseñanza del idioma kichwa con contenidos en dispositivos tecnológicos como material de refuerzo educativo.</p> <p>3F, 3O Desarrollar recurso multimedia en base a los contenidos de la planificación académica de la materia kichwa y distribuirlo en las unidades educativas interculturales bilingües del pueblo Saraguro.</p>
Debilidades	Estrategias DA	Estrategias DO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desvalorización del idioma kichwa. 2. Pocos padres de familia escriben y hablan en kichwa. 3. Escaso material didáctico en las Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro. 4. Poco uso de recursos multimedia en la enseñanza del Kichwa. 	<p>4D, 3A Elaborar productos multimedia para fortalecer la enseñanza del idioma Kichwa en las Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro.</p> <p>3D, 4D Utilización de medios tecnológicos para la enseñanza del idioma kichwa.</p>	<p>2D, 1O Fomentar la participación de padres de familia en actos culturales que se desarrollan en las unidades educativas bilingües.</p> <p>4D, 3A Capacitación a docentes sobre recursos tecnológicos para la enseñanza.</p>

Nota: Resumen del análisis FODA que generan estrategias de mejoramiento.

3.2.2. Rentabilidad.

En base al análisis desarrollado del mercado y la competencia, podemos notar que hay una escasa producción de material multimedia para la enseñanza, ya que podemos encontrar en otros campos pero no están dirigidas a la enseñanza del idioma kichwa, y menos haciendo uso de los vocablos propios del pueblo Saraguro, por lo que sería muy factible la elaboración y producción de los mismos, ya que se tiene una buena acogida por parte del Distrito de Educación Intercultural Bilingüe y los docentes de las Unidades Educativas Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro.

El porcentaje de rentabilidad del presente proyecto está desarrollado en base a la determinación de la ganancia o utilidad definido por la siguiente fórmula:

$$\text{Costo PVP} - \text{Inversión} = \text{Ganancia/Utilidad}$$

$$\$6600,00 - \$3966,00 = \$2634,00$$

En donde el Costo PVP está determinado en relación a la venta de 100 kits de productos multimedia; en la inversión se incluye los materiales e insumos necesarios y el costo de producción del kit multimedia. Cabe recalcar que la utilidad se genera en un quimestre del año escolar académico.

Por otra parte Arturo (2019) menciona una fórmula para calcular el porcentaje de rentabilidad que presenta un proyecto o inversión, tomando en consideración la utilidad o ganancia y la inversión realizada:

$$(\text{Utilidad o Ganancia} / \text{inversión}) \times 100 = \text{Rentabilidad}$$

$$(\$2634,00 / \$ 3966,00) \times 100 = 66,41\%$$

Por ende, se puede decir que el capital tendrá una variación del 66,41% permitiendo tener una inversión bastante rentable, teniendo en consideración la aceptación del proyecto en las unidades educativas bilingües del pueblo Saraguro.

CAPÍTULO IV

4 DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método.

El presente trabajo está basado en la metodología de diseño propuesta por Bruce Archer, en donde se genera una propuesta funcional y a la vez estética.

Heinemann (2003) menciona, “los métodos de investigación constituyen procedimientos regulados y normalizados para analizar la realidad. Por medio de ellos se facilita la investigación destinada a la obtención de nuevos conocimientos científicos” (p.13). En donde cada método está construido de acuerdo al objetivo que se desea alcanzar, principalmente se debe tomar en cuenta la forma más eficiente con la que se desea obtener el conocimiento; en algunos casos se puede emplear procesos complejos, que también son ordenados y permiten llegar a la información; pero según la investigación, si es posible aplicar un método más sencillo, no influye mucho en el resultado final.

4.1.1. Método Inductivo

Para el desarrollo del proyecto se utilizó el método inductivo, en donde se parte de un análisis particular para llegar a una conclusión general. “Mediante este método se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general” (Abreu, 2014, p.200). De esta manera el método inductivo genera una hipótesis para ser comprobada; en este caso se plantearía la hipótesis de que los sistemas multimedia aportan a la enseñanza de los vocablos kichwas en el pueblo Saraguro, y a través de la aplicación de la propuesta se lograría comprobar la hipótesis planteada.

4.2. Enfoque del proyecto.

Se plantea un enfoque cuantitativo y cualitativo; en cuanto al cuantitativo se empleará en la recolección de datos para sustentar el fenómeno de investigación, en donde se aplicará una encuesta a la muestra definida para obtener datos numéricos y obtener conclusiones y análisis; y en lo cualitativo se aplicará entrevistas, fichas de observación a

los docentes y profesionales en los temas de multimedia, diseño, diseño gráfico y comunicación; con la finalidad de obtener cualidades y características que deban ser incluidos en la propuesta.

4.3. Modalidad básica de investigación.

4.3.1. Investigación documental - bibliográfica.

En el desarrollo del proyecto se realiza una investigación en libros, revistas, artículos científicos, tesis, proyectos y casos de estudio que han permitido analizar investigaciones anteriores relacionadas al fenómeno de estudio, tomando en consideración las recomendaciones de diversos autores que emiten su criterio de acuerdo a los resultados obtenidos en sus proyectos e investigaciones; por lo que se toma conceptos y teorías requeridas para el desarrollo del proyecto integrador.

4.3.2. Investigación de campo.

La investigación de campo se realiza de una forma directa con la realidad, en donde se obtiene datos e información necesaria a través del análisis y observación. En el presente proyecto se aplica una ficha de observación en una clase para determinar los materiales didácticos que utiliza el docente para fortalecer la enseñanza del idioma kichwa; por otra parte se realiza un análisis económico de los productos multimedia y material didáctico con sus respectivos costos conforme a sus características, a través de una ficha de análisis; también se realiza una encuesta para determinar el uso de recursos multimedia en la enseñanza-aprendizaje del idioma Kichwa; por otra parte se ejecuta una entrevista a 2 docentes nativos del pueblo Saraguro, que enseñan el Kichwa en las Unidades Interculturales Bilingües; una entrevista a un profesional en Diseño Gráfico y un especialista en Diseño Multimedia; y los estudiantes de las Unidades Interculturales Bilingües serán los encargados de validar la propuesta del recurso multimedia.

4.3.3. Población y muestra.

En el proceso de investigación se habla del término población para referirse a un conjunto de personas a las que se las realice un estudio investigativo. Ventura (2017)

menciona. “La población es un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar” (p.3). De esta forma se determina una parte específica de personas a las que se les aplica los instrumentos para la recolección de datos e información.

Tabla 6.

Determinación de población por estratos.

ESTRATO	POBLACIÓN
Especialista en multimedia y diseño gráfico	2
Docentes en educación	2
Población económicamente activa	924

Nota: La población económicamente activa está referida a la suma total de estudiantes en las unidades educativas interculturales bilingües de la parroquia Saraguro.

Calcula el tamaño de la muestra

Tamaño de la población: 924

Nivel de confianza (%): 95

Margen de error (%): 4

Tamaño de la muestra: **365**

Imagen 10. Cálculo de la muestra, con datos de la población, nivel de confianza y margen de error correspondiente.

4.3.4. Instrumentos de recolección de datos.

4.3.4.1. Ficha de observación.

Se analizará los materiales didácticos y multimedia que emplea el docente en la enseñanza del idioma kichwa en la unidad intercultural bilingüe “Inka Wasi”, del pueblo Saraguro; esto se realizará en una clase de forma presencial, con estudiantes de sexto y séptimo año de educación general básica, que tienen de 10 a 12 años.

Tabla 7.

Formato de ficha de observación.

Lugar donde se realizó la observación:

Nombre del informante:

Fecha:

Hora de inicio: _____ **Hora de Fin:** _____

Tema: Materiales didácticos y multimedia que se utilizan en la enseñanza del idioma Kichwa en los centros educativos interculturales bilingües.

Objetivo de la observación:

Determinar los tipos de materiales que se emplea en las aulas para la enseñanza del idioma kichwa.

Descripción de la observación

Materiales

Interactividad

Metodología de enseñanza

Recursos

Medios de información

Conclusiones de la observación:

Nota: Análisis de materiales empleados en la educación.

4.3.4.2. Ficha de análisis.

Se implementará este instrumento para analizar los materiales y recursos multimedia que desarrollan en la localidad, permitiendo conocer los costos de cada producto, especialmente productos audiovisuales, imágenes e ilustraciones, con la finalidad de hacer un análisis económico. Se tomará como referencia empresas que desarrollen recursos multimedia a nivel local, tomando los costos de cada material que son más representativos en el ámbito educativo.

Tabla 8.

Formato de ficha de análisis.

Ficha de Análisis

Empresa/Agencia publicitaria:.....

Ciudad:.....

Fecha:.....

Tipo de Material	Características	Formato	PVP
Imágenes			
Ilustraciones			
Videos audiovisuales			
Videos animados			

Nota: análisis de materiales didácticos y multimedia en empresas y agencias publicitarias de la ciudad de Saraguro.

4.3.4.3. Encuesta.

Aplicada a 365 PEA (población económicamente activa), con la finalidad de conocer los tipos de materiales que se emplea en el proceso de enseñanza aprendizaje, de las unidades educativas interculturales bilingües del pueblo Saraguro.

Tabla 9.

Formato de encuesta PEA.

PREGUNTAS	ÍTEMS
Materiales de apoyo que usa el docente.	Audiovisual (videos)
	Impresos (textos, hojas)
	Digitales (Imágenes, diapositivas, presentaciones)
	Manipulativas (juegos, fichas tarjetas)
	Auditivo (audios, sonidos)
Con qué frecuencia usa material de apoyo.	Siempre
	Una vez por semana
	Rara vez
	Nunca
El material es fácil de entender	Si
	No
Qué tan útil es el material	Muy útil
	Medianamente útil
	Poco útil
Material interactivo	Si
	No
Materiales llaman la atención	Si
	No
Lo que más le gusta de los materiales	Pronunciación
	Lectura
	Escritura
	Diálogos
	Formulación de oraciones
	Comprensión
Cuántas personas pueden usar el material	Una sola persona
	Ente 2 a 3 personas
	De 10 o más personas
Cuántas veces se puede utilizar el material	Una sola vez
	Pocas veces
	Indefinido

Nota: preguntas dirigidas a la población económicamente activa.

4.3.4.4. Entrevistas.

Se realizarán 4 entrevistas a profesionales (2 docentes de unidades educativas interculturales bilingües / 1 diseñador gráfico e ilustrador / 1 diseñador multimedia), con la finalidad de obtener características y recomendaciones de metodologías o recursos didácticos que llamen la atención de los estudiantes, pero sobretodo que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma kichwa; también aspectos técnicos de los profesionales en diseño gráfico y multimedia, necesarios para el diseño y por ende sea un referente para el desarrollo de la propuesta. Las preguntas se realizan en base a las siguientes dimensiones:

- a. Aplicación de multimedia.
- b. Metodología de aprendizaje.
- c. Interactividad.
- d. Funcionalidad.
- e. Recursos tecnológicos.

Tabla 10.

Formato entrevista a docente en educación kichwa.

Entrevista a docente del idioma kichwa	
Nombre:	
Experiencia:	
Lugar de trabajo:	
Fecha:	
Aplicación de multimedia	¿Qué material o recursos didácticos se utiliza actualmente en el aula? ¿Qué recursos multimedia recomienda implementar? ¿Qué material educativo le llama más la atención de los estudiantes?
Metodología de aprendizaje	¿Qué método de enseñanza-aprendizaje es recomendable aplicar en el idioma kichwa?

	¿Qué destreza recomienda fortalecer con recursos multimedia?
Interactividad	¿Los materiales que se utilizan son interactivos? ¿Cree que los recursos multimedia posean un nivel más alto de interactividad?
Funcionalidad	¿Qué recomendaciones sugiere en cuanto a la estética de los materiales multimedia?
Recursos tecnológicos	¿Estaría de acuerdo en implementar recursos tecnológicos en la enseñanza?

Nota: elaboración de preguntas dirigidas a docentes del idioma kichwa.

Tabla 11.

Formato entrevista a diseñador gráfico e ilustrador.

Entrevista a Diseñador Gráfico e Ilustrador	
Nombre:	
Experiencia:	
Ocupación:	
Fecha:	
Aplicación de multimedia	¿Qué papel juega la ilustración en los recursos multimedia? ¿Qué tipos de ilustraciones son recomendables desarrollar en recursos multimedia?
Metodología de aprendizaje	¿Considera que la ilustración aporta a la enseñanza del idioma kichwa? ¿Cómo la ilustración se incluye en la metodología de enseñanza para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?
Interactividad	¿Es posible desarrollar ilustraciones interactivas?
Funcionalidad	¿Qué aspectos técnicos se debe considerar para realizar ilustraciones para niños de 10 a 12 años?
Recursos tecnológicos	¿Cree que la tecnología aporta al desarrollo de ilustraciones dirigidas al ámbito educativo?

Nota: elaboración de preguntas para un profesional en Diseño gráfico e Ilustración.

Tabla 12.

Formato entrevista a diseñador multimedia.

Entrevista a Diseñador Multimedia	
Nombre:	
Experiencia:	
Ocupación:	
Fecha:	
Aplicación de multimedia	<p>¿Qué es el diseño multimedia?</p> <p>¿Qué tipos de multimedia son los más utilizados en la actualidad?</p> <p>¿Cómo se aplica el diseño multimedia en la educación?</p> <p>¿Qué tipo de recursos multimedia son los más demandados en la enseñanza?</p>
Metodología de aprendizaje	<p>¿Cree que a través del diseño multimedia se puede fortalecer la enseñanza del idioma kichwa en los centros educativos?</p> <p>¿Cómo el diseño multimedia puede aportar a la enseñanza del idioma kichwa?</p>
Interactividad	<p>¿Qué tipo de recurso multimedia presenta mayor interactividad?</p> <p>¿Cuáles son los costos de la elaboración de multimedia interactivo?</p>
Funcionalidad	<p>¿Qué formatos, normas o estándares recomienda al desarrollar recursos multimedia para niños de 10 a 12 años?</p>
Recursos tecnológicos	<p>¿Qué recursos tecnológicos son los que más se emplean en el desarrollo de multimedia educativo?</p>

Nota: elaboración de preguntas para un profesional en Diseño multimedia.

4.4. Análisis e interpretación de resultados.

4.4.1. Análisis de la ficha de observación.

Una vez realizada la observación en la unidad educativa intercultural bilingüe, de la comunidad de Ñamarín, junto al docente Segundo Miguel Zhingre Quizhpe, quien imparte clases de Kichwa a niños y niñas de 10 a 12 años, correspondiente al sexto y séptimo año de educación general básica con la finalidad de identificar los materiales de apoyo y recursos didácticos que se emplean en la enseñanza en el aula; por lo que se obtienen las siguientes conclusiones:

- a. Los materiales que se emplean en el proceso de enseñanza-aprendizaje son tradicionales como la pizarra, cuadernos y a veces se hace uso de la grabadora; por lo tanto el uso de material multimedia es muy poco, ya que en algunas ocasiones se presenta diapositivas con imágenes que complementan el contenido que se está impartiendo.
- b. La metodología de enseñanza que se emplea es de forma experiencial y comparativa, en donde el docente pone ejemplos de objetos o situaciones del entorno, pero la mayor parte de la enseñanza se realiza de forma oral, realizando diálogos sobre temas acorde a la clase, éstas conversaciones se las realiza con el docente y también con los estudiantes; y para complementar se realiza ejercicios de escritura de forma individual.
- c. La clase por lo general es participativa, en donde el estudiante realiza ejercicios y ejemplos que los comparte en el aula, permitiendo de esta forma interactuar tanto con el docente y con los estudiantes; se envían tareas como ejercicios de retroalimentación y refuerzo de los temas vistos en clase.
- d. En este tiempo donde la tecnología ha avanzado, se hace uso de las redes sociales para compartir información y actividades extra clases que el docente vea necesario implementar, mayormente se envían tareas por Whatsapp, como principal medio de comunicación.

4.4.2. Ficha de análisis.

En base al análisis de las empresas “Jumandi Imagen” y “Atuk”, que desarrollan material multimedia en la ciudad de Saraguro, se ha determinado los respectivos costos de producción dependiendo de las características y formatos de cada producto; por lo que sea llegado a las siguientes conclusiones:

- a. El diseño de imágenes varía de acuerdo a la composición y uso de colores, objetos y rasgos; también influye el formato, puesto que una imagen de 1080X720px tiene un costo de \$10, de 1280X1080px a \$12, de 1920X1280px está en \$15 y puede elevarse el precio por los recursos que se incluya.
- b. Las ilustraciones en base a escala de grises y blanco y negro en un formato estándar A4 (21cmX29.7cm) tiene un costo aproximado de \$20, el mismo que puede variar dependiendo el grado de dificultad de la ilustración; cuando se emplean una variedad de colores, el costo es de \$30, pero igual puede variar según el nivel de dificultad y rasgos de la ilustración.
- c. En cuanto a videos audiovisuales de 1 a 3 minutos, el costo de producción es \$50 aproximadamente, en un formato mp4 HD; en los videos de 5 a 10 minutos el precio es de \$70 en un formato mp4 Full HD; y de 10 minutos en adelante pueden costar entre \$80 y \$100, dependiendo los recursos y materiales que se emplean para la producción y posproducción.
- d. En relación a los videos animados, no se realiza mucha producción de este tipo de videos, ya que solo se hacen animaciones básicas con modelos 2D e imágenes con movimiento, por lo que su precio está entre \$100 y \$600 que puede variar según la duración del video.

4.4.3. Análisis de encuestas.

La encuesta aplicada a 365 personas de la PEA (población económicamente activa), con la finalidad de conocer los tipos de materiales que se emplean en la enseñanza del idioma kichwa en las unidades interculturales bilingües del pueblo Saraguro; teniendo los siguientes resultados:

1. ¿Qué materiales de apoyo usa el docente en las clases?

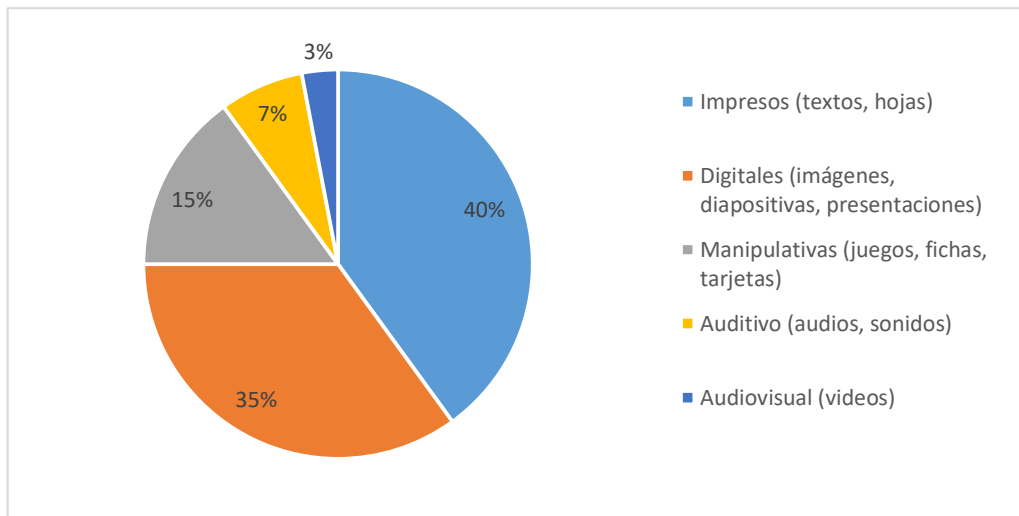


Figura 2. Tabulación de resultados de materiales usados en el aula.

La mayoría de la población menciona que se utilizan más medios impresos (textos, hojas), con un 40% en las clases que imparte el docente; con un 35% el empleo de productos digitales (imágenes, diapositivas, presentaciones); un 15% afirma que se utilizan materiales manipulativos (juegos, fichas, tarjetas); un 7% menciona que se emplean recursos auditivos (audios, sonidos); y un 3% afirma que se refuerza la clase con material audiovisual (videos).

2. ¿Con qué frecuencia el docente utiliza material de apoyo para las clases?

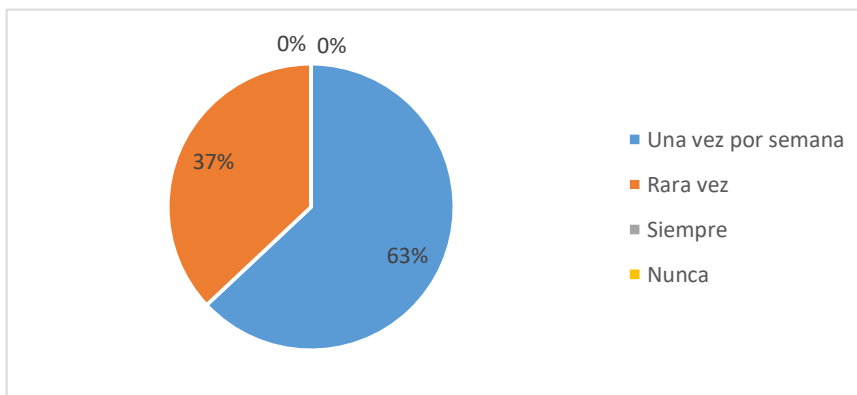


Figura 3. Tabulación de resultados de frecuencia de uso de materiales de apoyo.

Un 63% de la población encuestada menciona que se utiliza material de apoyo en las aulas una vez por semana; mientras que un 37% afirma que se usa rara vez; teniendo en consideración que no siempre se usa material de apoyo, pero tampoco nunca se ha utilizado este material para la reforzar la enseñanza en las clases.

3. ¿El material utilizado es fácil de entender?

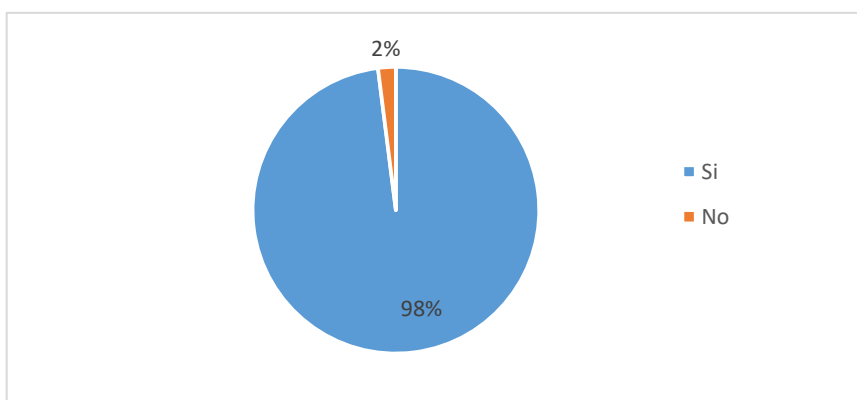


Figura 4. Tabulación de resultados de facilidad de entendimiento del material.

Un 98% de la población afirma que el material de apoyo proporcionado por el docente, es fácil de entender y no genera confusión con el contenido; mientras que un 2% manifiesta que el material puede llegar a ser confuso.

4. ¿Qué tan útil es el material que le proporciona el docente en clases?

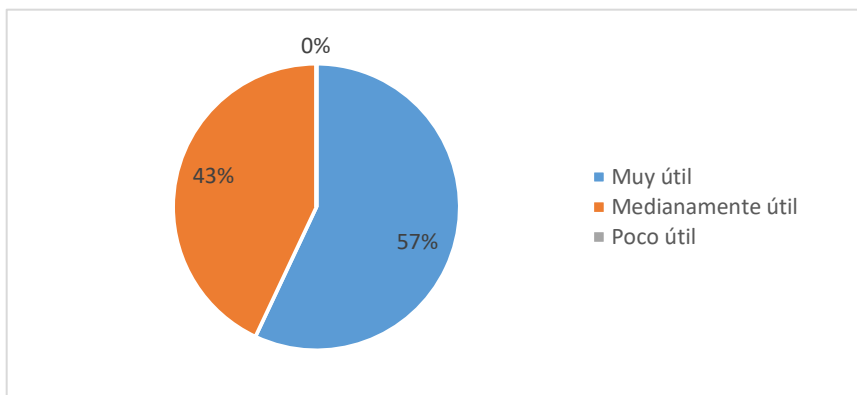


Figura 5. Tabulación de resultados de utilidad del material.

El 57% de los encuestados menciona que el material que proporciona el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula es muy útil; mientras que un 43% afirma que es medianamente útil.

5. ¿El material de apoyo que utiliza el docente permite tener una clase participativa e interactiva?

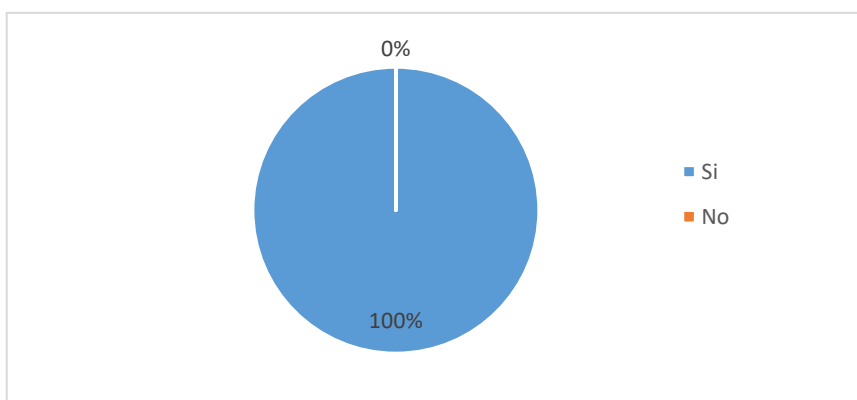


Figura 6. Tabulación de resultados de interacción del material.

Todos los encuestados afirman que el material brindado por el docente en la enseñanza, permite a los estudiantes ser partícipes del proceso, interactuando con el material ya sea de forma individual o con los compañeros.

6. ¿Los materiales utilizados te llaman la atención?

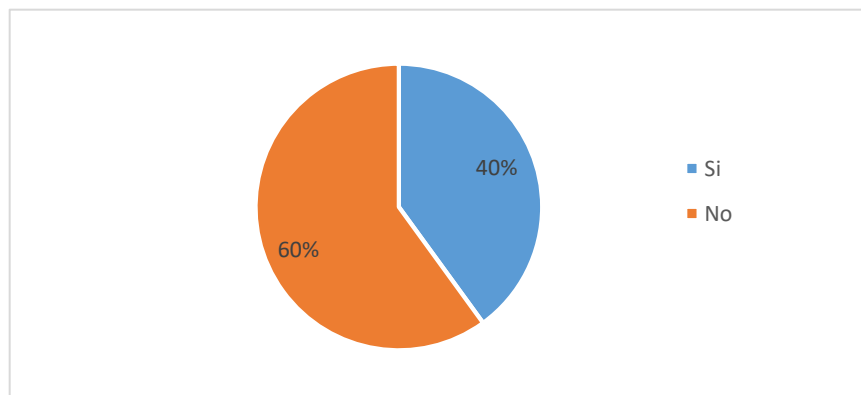


Figura 7. Tabulación de resultados de si llama la atención el material.

Un 60% de encuestados menciona que no les llama la atención los materiales que el docente utiliza en las clases; mientras que un 40% afirma que los materiales que se emplean para fortalecer la enseñanza en las aulas, si les llama la atención.

7. ¿Qué es lo que más te gusta de los materiales usados en el aula?

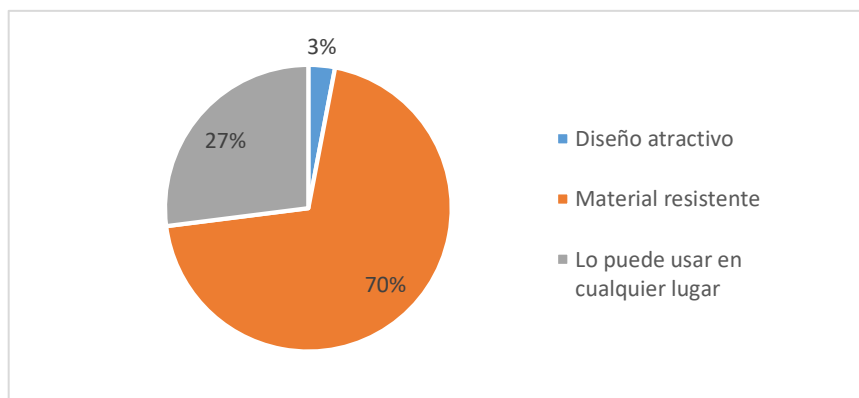


Figura 8. Tabulación de resultados de lo que más les gusta del material.

Un 70% de encuestados mencionan que lo que más les llama la atención de los materiales es la resistencia, ya que mientras más resistente es más atractivo; por otra parte un 27% afirma que les llama más la atención el hecho de que se puede usar en cualquier lugar donde se encuentre, no necesariamente solo en el aula; y un 3% menciona que le llama más la atención el diseño atractivo.

8. ¿En qué aspectos te han ayudado más los materiales?

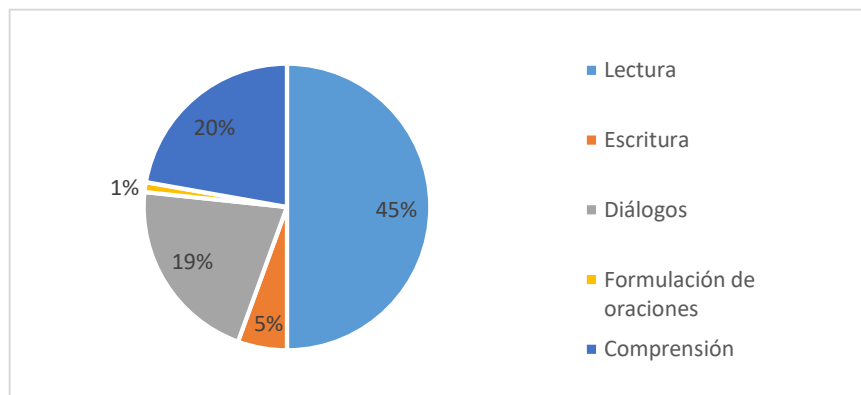


Figura 9. Tabulación de resultados de destrezas.

El 45% menciona que los materiales le han ayudado a fortalecer la lectura; un 20% afirma que le ha facilitado la comprensión, un 19% en los diálogos; un 5% en fomentar la lectura; y un 1% menciona que le ha ayudado a formular oraciones.

9. ¿Cuántas personas pueden usar al mismo tiempo el material?

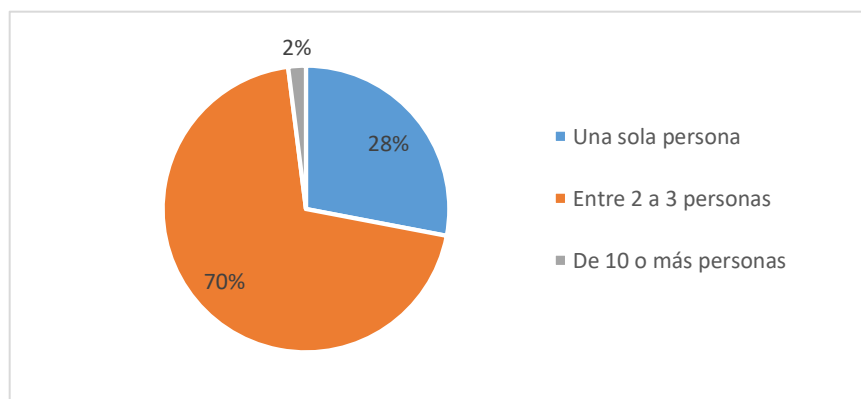


Figura 10. Tabulación de resultados de cantidad de personas.

Un 70% de encuestados mencionan que se puede utilizar entre 2 a 3 personas al mismo tiempo, el material que el docente emplea en la clase; un 28% afirma que solo puede hacer uso del material una sola persona; mientras que un 2% menciona que pueden utilizar de 10 o más personas al mismo tiempo.

10. ¿Cuántas veces puede ser utilizado el material de apoyo?

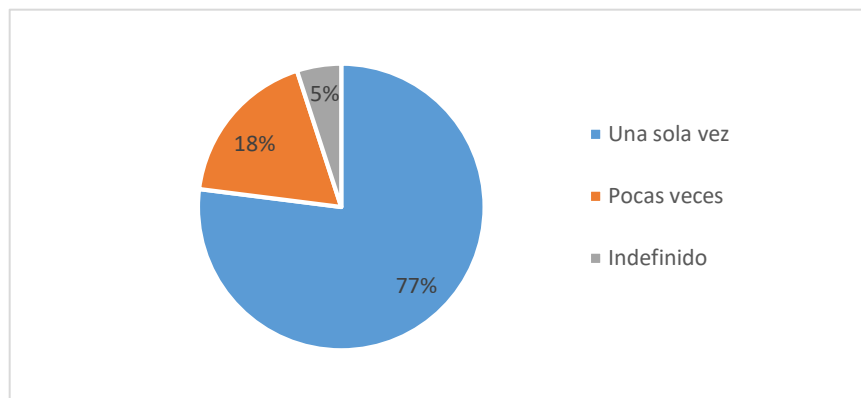


Figura 11. Tabulación de resultados de usabilidad del material.

El 77% de encuestados mencionan que el material de apoyo del docente se lo puede utilizar una sola vez; un 18% afirma que se puede usar pocas veces; y un 5% menciona que se puede utilizar indefinidamente.

4.4.4. Análisis de entrevistas.

Una vez realizado las entrevistas a profesionales tanto en docencia como en diseño gráfico y multimedia para conocer sobre aspectos técnicos y estéticos que sean necesarios implementar en la propuesta del proyecto, enfocados en un análisis basado en dimensiones, de los cuales tenemos las siguientes conclusiones:

a. Aplicación de multimedia

Los diseñadores mencionan que el multimedia es una herramienta que se basa en la utilización de varios medios para difundir la información, enfocado en la unificación de texto, audio e imágenes y videos, permitiendo desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo; hoy en día se ha visto una demanda de videos basados en la técnica de motion graphics, y videos animados con modelados 3D, que llaman la atención de los usuarios.

Por otra parte el profesional en Ilustración menciona la importancia de integración de las ilustraciones junto con textos que complementen los contenidos; la ilustración va

de la mano con los recursos multimedia, ya que se pueden integrar en los videos y hacerlos interactivos por medio de la técnica de motion graphics; los docentes también resaltan la importancia de la implementación de ilustraciones en productos multimedia, sobretodo ilustraciones que tengan conceptos de identidad cultural y del entorno en el que se desarrolla el estudiante.

b. Metodología de aprendizaje

El Diseñador multimedia hace referencia dentro de la metodología de aprendizaje a la Gamificación, que consiste en realizar una enseñanza basada en juegos interactivos y los docentes afirman que es una herramienta muy recomendable para la enseñanza del idioma Kichwa, ya que permite fortalecer la destreza de la comprensión; por otra parte la ilustración es muy importante en el desarrollo de la gamificación, puesto que éste es el principal comunicador visual.

c. Interactividad

Los recursos multimedia en su mayoría tienen un alto grado de interactividad, donde los estudiantes toman parte en el proceso de enseñanza-aprendizaje y pueden interactuar con el producto; se recomienda utilizar en mayor medida los videos animados con modelado 3D o motion graphics, también los juegos interactivos y las imágenes con movimiento acompañado de audios y textos que complementan la enseñanza.

d. Funcionalidad

El diseño es muy importante en un producto multimedia, los profesionales recomiendan diseños minimalistas que incluyan ilustraciones de carácter animado con conceptos culturales y tradiciones que caracterizan al pueblo Saraguro; por otra parte hacen énfasis en la aplicación de colores vivos que llamen la atención de los estudiantes, por ello recomiendan realizar las ilustraciones con referencia a objetos de la naturaleza y colores propios de la misma, y tomando conceptos con que se relacionen con actividades que realizan las comunidades como parte de la identidad cultural, rescatando los valores y costumbres del pueblo Saraguro.

e. Recursos tecnológicos

En la educación es muy importante implementar recursos tecnológicos que aporten al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera eficaz, sobretodo en la enseñanza del idioma Kichwa es muy recomendable la implementación de materiales multimedia como imágenes, videos, audios, que permitan a los estudiantes realizar una retroalimentación en los hogares y no limitar la adquisición de conocimientos solo dentro del aula. En la actualidad está en auge la utilización de redes sociales como medios de difusión de información y como un medio para la transmisión de conocimientos en línea sin la necesidad de tener a los estudiantes en un aula presencial.

CAPÍTULO V

5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Descripción general del proyecto.

Se plantea realizar productos multimedia para reforzar la enseñanza del idioma kichwa del pueblo Saraguro, mediante la adaptación de material multimedia a los contenidos que se imparten en el Séptimo año de educación general básica, en las Unidades Educativas Interculturales Bilingües; por ello se ha realizado un análisis previo sobre los materiales que se implementan actualmente en las instituciones para implementar nuevos recursos que aporten al proceso de enseñanza- aprendizaje.

La propuesta está basado en suplir las necesidades que se han encontrado durante la investigación y los productos se desarrollan con los lineamientos y aportes de los profesionales tanto en el área de docencia como en diseño gráfico, ilustración y multimedia, quienes han guiado en la elaboración de productos multimedia para fortalecer la enseñanza del idioma kichwa en las unidades educativas, teniendo en consideración la planificación de contenidos que se estipulan en el currículum de las Unidades Interculturales Bilingües, facilitado por docentes que imparten la materia de Kichwa.

5.1.1. Concepto (Identidad del producto y/o servicio).

El material multimedia tiene un concepto de Cultura e Identidad, enfocado en la preservación de los vocablos kichwas propios de las comunidades, por ello se tiene en consideración las costumbres y tradiciones que se practican a diario como parte de la vida cotidiana; por lo que los contenidos se relacionan directamente con la naturaleza, el entorno, las prácticas ancestrales, festividades, medicina natural, artesanías, gastronomía y la organización familiar; todos estos conocimientos se inserta en las aulas de forma interactiva, como un ente de valorización de la identidad y la cultura.

5.1.2. Descripción técnica del producto y/o servicio.

5.1.2.1. Proyecto.

Tema: Diseño multimedia como recurso de enseñanza de los vocablos kichwas del pueblo Saraguro.

Beneficiarios:

Niños y niñas de 10 a 12 años, del séptimo año de educación general básica de las unidades interculturales bilingües del pueblo Saraguro.

Clientes:

Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro.

Ciudad: Saraguro

Responsables:

Autor: Zhunaula Medina, Ana Lucía.

Tutor: Dis. Mg. Jordán Yanchatuña, Diego Ismael.

Análisis situacional

En Saraguro existen 11 Unidades educativas Interculturales Bilingües, correspondientes a la Zona 7, en los que se enseña el idioma kichwa como lengua principal de la interrelación de los pueblos y nacionalidades indígenas, son centros educativos que constan de educación general básica y bachillerato, enfocados en el fortalecimiento de las costumbres y tradiciones que forman parte de la identidad cultural; por ende se cuenta con docentes originarios del pueblo Saraguro que aportaron con información necesaria para el desarrollo del proyecto.

El proyecto se dirigió específicamente en fortalecer la enseñanza en las Unidades Interculturales Bilingües, ya que se ha analizado que es un ente muy importante para la adquisición de los conocimientos y saberes ancestrales, en donde se puede fomentar la

revalorización de la cultura del pueblo Saraguro, y por ende incrementar el número de personas kichwa hablantes en las comunidades y pueblos que se identifican como indígenas de nacionalidad Kichwa.

Para el desarrollo de los productos multimedia se analizó el currículo intercultural bilingüe correspondiente al Séptimo año de educación general básica, donde se tomó como referencia la Unidad N°: 49 y 50 del currículo N°: 12, que emplea el docente, el mismo que está basado en los contenidos que estipula el MOSEIB (Modelo de Educación Intercultural Bilingüe), para fomentar el desarrollo de la interculturalidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Brief

Target: Niños y niñas de 10 a 12 años de las Unidades Interculturales Bilingües del pueblo Saraguro.

Perfil Geográfico:

País: Ecuador.

Región: Sierra Sur.

Provincia: Loja.

Cantón: Saraguro.

Perfil Demográfico:

Sexo: Masculino y femenino.

Edad: 10 a 12 años.

Ocupación: estudiantes.

Estado civil: Solteros.

Educación: Educación inicial, Preescolar.

Clase social: Media, media baja.

Religión: Todas las religiones.

Perfil Psicográfico:

En este rango de edad los niños se caracterizan por estar en continua evolución y sobretodo desarrollan la creatividad al máximo, por lo que son interactivos y dinámicos, cuyo aprendizaje se desarrolla de mejor forma aplicando juegos y dinámicas que le permitan ser parte del proceso de enseñanza.

Objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar productos multimedia basados en los contenidos estipulados en la Guía de aprendizaje, correspondiente al Séptimo año de Educación General Básica de las Unidades Interculturales Bilingües.

Objetivos específicos:

Determinar el contenido con el apoyo del docente, con el que se va a realizar los productos multimedia.

Definir el tipo de producto a desarrollar de acuerdo a cada temática según las destrezas que se necesitan fortalecer.

Relacionar el producto multimedia con el contexto cultural, para fortalecer los saberes y prácticas ancestrales.

Referencias

El contenido se ha desarrollado en base a la planificación de la guía N°: 12, unidades 49 y 50 correspondiente al Séptimo año de educación general básica, de las Unidades Educativas Interculturales Bilingües de la Zona 7 – Saraguro; mismo que estipula los contenidos de “Chakratarpuymanta rimay (La siembra)”, “Hallmay pacha

(Derhierba de la tierra)”, “Chakra wiñaymanta (Crecimiento de la planta)” y “Tanta wawakunamanta (Guagua de pan)”. Todos los contenidos se desarrollan en relación con las costumbres y tradiciones del pueblo Saraguro, enfatizando las prácticas de las actividades que desarrollan las personas de las comunidades rurales.

Como referencia en la construcción del contenido y la traducción al idioma kichwa, se lo ha realizado con la colaboración de 2 docentes originarios del pueblo Saraguro que están a cargo de estudiantes del Séptimo año de educación general básica, mismos que tienen experiencia en docencia, conocen la cultura del pueblo Saraguro y manejan el idioma ancestral, permitiendo desarrollar un contenido acorde a los niños de 10 a 12 años, y sobretodo rescatando los vocablos que son característicos del pueblo Saraguro.

Las actividades se desarrollan de la siguiente manera:

- Blackstories: consiste en definir una ilustración con una breve descripción, que permita comprender lo que se está tratando.
- Videos ilustrativos: desarrollado con la técnica de Motion graphics, que muestra el proceso de la deshierba de las plantas; un video 3D basado en el proceso de elaboración de la guagua de pan; y un video en 2D resumiendo todo el proceso desde la siembra hasta el crecimiento de la planta.
- Juegos interactivos: desarrollo de Juego de memoria, mezcla y combina, juego de deletreo y frases mezcladas, enfocados en la evaluación de los contenidos impartidos.

5.1.2.2. Acabados.

Los productos tienen un acabado digital, mismos que son incorporados por el docente en la enseñanza durante el desarrollo de la clase, por lo que permitirá conservarlos el tiempo que sea necesario y se podrá utilizar tanto en las clases presenciales como en las clases en línea.

5.1.2.3. Composición.

Los elementos que se han utilizado en la composición del material didáctico, han sido referidos por profesionales en diseño gráfico y multimedia, quienes han sugerido características técnicas visuales que deben contener.

Ilustraciones

Están enfocados en el campo infantil con pequeños rasgos que no contienen mayor detalle de los objetos, se enfoca principalmente en plasmar un contenido en una imagen con trazos y figuras básicas.



Imagen 11. Estilo de ilustración definido.

Color

Los colores han sido tomados en base a la naturaleza y los paisajes que caracterizan al pueblo Saraguro, también los profesionales han mencionado la utilización de colores llamativos pensando en los niños de 10 a 12 años; por lo que se ha determinado la siguiente paleta de colores:



Imagen 12. Paleta de colores

Tipografía

La tipografía está basada en la legibilidad, por lo que se usan sanserif permitiendo una mayor facilidad de lectura, ya que se trata de un idioma y es muy importante que se pueda apreciar bien en la lectura, sobre todo los niños que van a interactuar con los productos.

Tipografía principal: Century Gothic

Century Gothic

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

123456789!" \$%&/(()=?

Tipografía secundaria: Gilroy

Gilroy Light

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

123456789!"·\$%&/(()=?

Gilroy-LightItalic

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

123456789!"·\$%&/(()=?

Diagramación y retícula

Se desarrolla de forma horizontal en un formato A4, con una retícula jerárquica dando énfasis en las ilustraciones y títulos de textos en Kichwa.

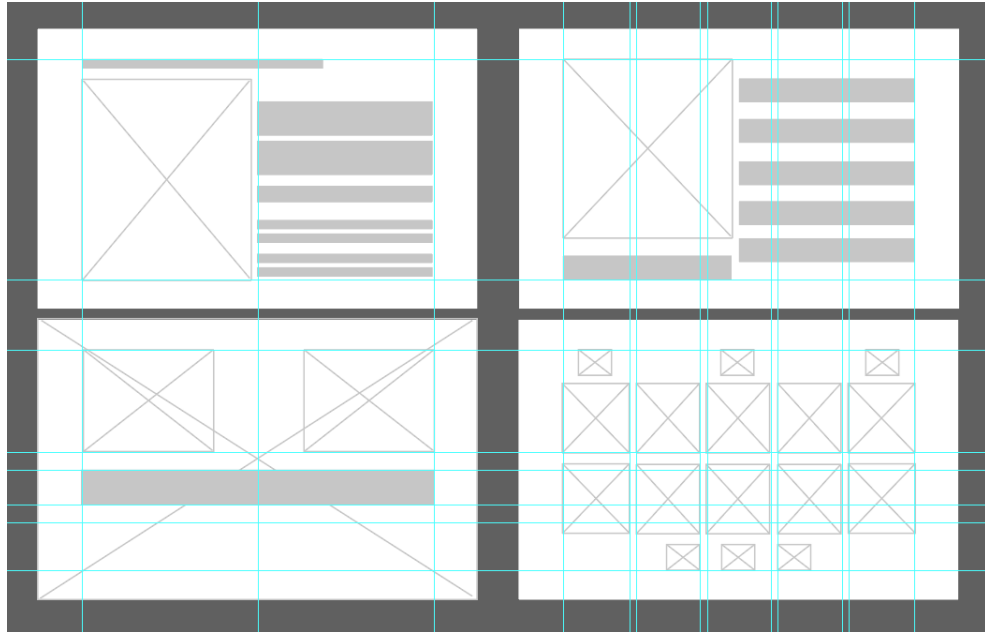


Imagen 13. Retículas

5.1.2.4. Jerarquía.

Se desarrolla los siguientes productos multimedia:

Blackstories: ilustraciones basadas en los temas de la siembra y las semillas que se emplean para este proceso; que está diseñado con una ilustración y una descripción.

Videos: los videos refuerzan el contenido que imparte el docente, por lo que se desarrolla 3 videos.

- Video 2D Motion graphics: basado en el proceso de deshierba de las plantas, herramientas y actividades principales que se realizan.

- Diálogo ilustrativo: se desarrolla una conversación sobre todo el proceso desde la siembra hasta el crecimiento de la planta.
- Video 3D: se enfatiza el proceso de elaboración de las guaguas de pan, materiales y recursos que se emplean para el mismo.

Juegos Interactivos: se realiza para la evaluación de los contenidos que se exponen en la clase y para reforzar los conocimientos.

- Juego de memoria: consta de 4 niveles, haciendo un resumen de los materiales y herramientas que se requieren en el proceso de la siembra de las plantas.
- Mezcla y combina: consta en seleccionar la imagen con el texto adecuado, en base al proceso de la deshierba de las plantas.
- Juego de deletreo: consiste en elegir la frase que corresponda a la ilustración que se presenta, referido al proceso de crecimiento de las plantas.
- Frases mezcladas: es una combinación de palabras con ilustraciones para determinar un mensaje, desarrollado en base a la elaboración de las guaguas de pan.

5.1.2.5. Funcionalidad.

El recurso multimedia está desarrollado de forma funcional, ya que se ha tomado en cuenta las características técnicas y necesidades de los usuarios, permitiendo desarrollar una enseñanza interactiva e innovadora, sobretodo captando la atención de los estudiantes y por ende lograr que tomen interés en el aprendizaje del idioma kichwa. Con el material desarrollado se aporta al proceso de enseñanza del docente, facilitando la impartición de los contenidos, ya que en las unidades educativas se cuenta con poco material de apoyo para el docente.

5.1.3. Expresión creativa.

El recurso multimedia se ha desarrollado en base a las costumbres y tradiciones que se practican en el pueblo Saraguro; se trata de relacionar los contenidos con el entorno, por lo que las ilustraciones tienen conceptos de cultura y tradición ancestral, permitiendo que los niños revaloricen la identidad cultural y la práctica del idioma kichwa que forman parte de la vida diaria de las comunidades indígenas.

5.1.4. Valor agregado / Propuestas de valor.

El valor agregado en el presente proyecto es la implementación de recursos que no existen para la enseñanza del idioma kichwa, además de hacerlo interactivo y relacionado con el contexto de la cultura y tradiciones del pueblo Saraguro, relacionado a la práctica de las actividades ancestrales que identifican a los pueblos indígenas. Pero lo más importante es que se da énfasis en la utilización de los vocablos kichwas propios del pueblo Saraguro, permitiendo la revalorización de la identidad de los indígenas saraguros y por ende el incremento de personas kichwa hablantes del pueblo Saraguro.

En cuanto a los productos multimedia, se plantea una propuesta nueva basada en la elaboración de videos motion graphics y animaciones 3D, que no son comunes en el mercado, pero llaman mucho la atención de los usuarios, especialmente los niños, que se sienten motivados a desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, aprendiendo nuevos contenidos y sobretodo cultivar el idioma kichwa como forma de comunicación.

5.1.5. Materiales e Insumos.

Tabla 13.

Materiales e insumos.

Recursos	Descripción
Institucionales	Dirección Intercultural Bilingüe Zona 7 Unidad educativa “Inka Wasi” Unidad educativa “Tupak Yupanki”

Humanos	Investigador Tutor Docentes kichwas Profesionales en diseño gráfico y multimedia Público objetivo
Tecnológicos	Computador Internet Software diseño <ul style="list-style-type: none"> - Illustrator - Premiere - After effects - Blender - Power point - Zoom - Teléfono celular

Nota: Materiales e insumos que se necesitan para el desarrollo del proyecto.

5.1.6. Presupuesto.

Tabla 14.

Presupuesto del prototipo.

Producto/servicio	Valor unitario	Valor total
Blackstories		
Maquetación	\$5,00	\$90,00
Ilustración	\$7,00	\$126,00
		\$216,00
Video motion graphics		
Maquetación	\$15,00	\$45,00
Ilustración	\$20,00	\$60,00
Animación	\$10,00 cada 3 segundos	\$200,00

\$305,00		
Video ilustrativo		
Maquetación	\$15,00	\$60,00
Ilustración	\$20,00	\$80,00
Animación	\$5,00 cada 3 segundos	\$100,00
\$240,00		
Video 3D		
Maquetación	\$10,00	\$50,00
Modelado	\$10,00 x hora	\$40,00
Animación	\$15 por cada 3 segundos	\$450,00
\$540,00		
Juegos Interactivos		
Juego de memoria		
Maquetación	\$15,00	\$60,00
Ilustración	\$20,00	\$80,00
\$140,00		
Mezcla y combina		
Maquetación	\$15,00	\$45,00
Ilustración	\$20,00	\$60,00
\$105,00		
Juego de deletreo		
Maquetación	\$15,00	\$30,00
Ilustración	\$20,00	\$40,00
\$70,00		
Frases mezcladas		
Maquetación	\$15,00	\$30,00
Ilustración	\$20,00	\$40,00
\$70,00		
Recursos económicos		

Transporte	\$5,00	\$20,00
Equipos	\$2000,00	\$2000,00
Internet	\$25,00	\$75,00
Servicios básicos	\$15,00	\$45,00
Materiales de oficina	\$8,00	\$40,00
Varios		\$100,00
		\$2280,00
CONSTRUCCIÓN DEL PROTOTIPO		\$ 3966,00

Nota: El presupuesto incluye los costos del desarrollo del prototipo de la propuesta.

Tabla 15

Costo a mayor producción.

Producto	Valor unitario	Valor total
Blackstories	100 paquetes	
Imágenes basadas en ilustraciones con descripción, cada paquete contiene 18 imágenes.	\$9,00	\$900,00
Videos	100 paquetes	
Cada kit contiene 3 videos (motion graphics, un cuento y video 3D)	\$45	\$4500,00
Juegos	100 paquetes	
Incluyen 4 juegos (juego de memoria, mezcla y combina, juego de deletreo, frases mezcladas)	\$120,00	\$1200,00

Nota: Los precios están evaluados en base a los profesionales en multimedia.

Tabla 16.

Precio del Kit de materiales.

Productos	Precio
Blackstories	\$9,00
Videos	\$45

Juegos	\$120,00
TOTAL KIT	\$174,00

Nota: Valoración de los precios de todo el material.

Validación de la propuesta.

Se realizó un pre-test con 18 niños de 10 a 12 años de las unidades interculturales bilingües, presentando los productos multimedia en una clase virtual demostrativa por medio de la plataforma zoom, junto con los docentes Miguel Zhingre y Rosa González que estaban presentes para determinar la funcionalidad del material de apoyo en la enseñanza del idioma kichwa.

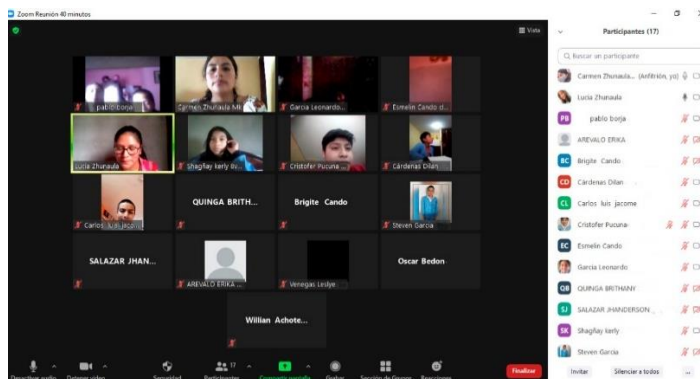


Imagen 14. Pre-test de la propuesta.

En conclusión los niños como los docentes estaban muy interesados en los productos multimedia, ya que mencionaban que ayudan a desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma dinámica e interactiva, sobretodo que la forma de presentar los contenidos les motiva a aprender sobre las costumbres y tradiciones del pueblo Saraguro y les permite valorar la identidad cultural de los pueblos indígenas permitiendo la preservación de los vocablos kichwas propios de la localidad.



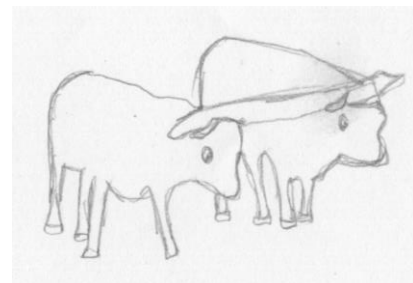
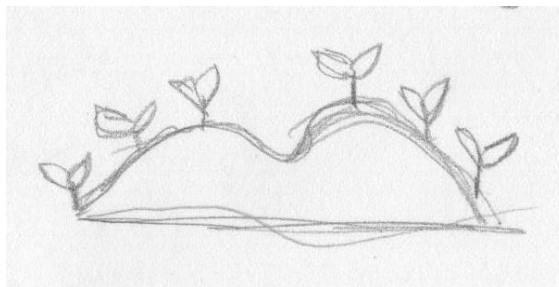
Imagen 15. Pre-test de la propuesta.

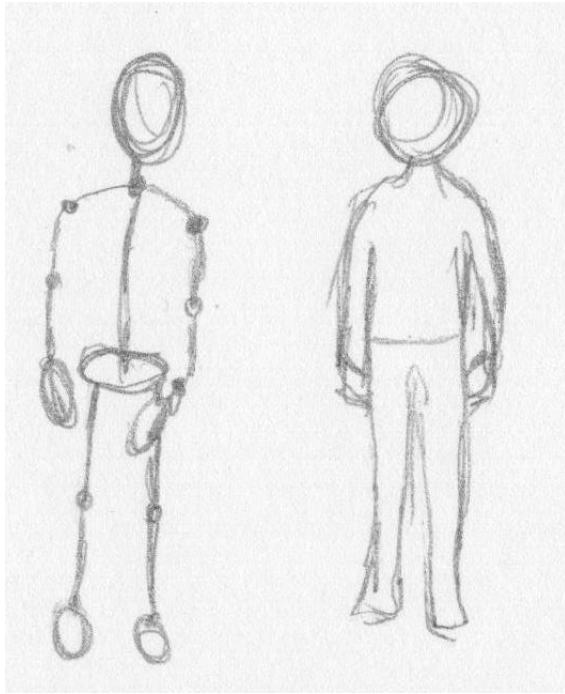
5.1.7. Construcción del prototipo.

Diseño de los personajes



Etapas de bocetaje







Blackstories.

CHAKRATARPUYMANTA RIMAY – LA SIEMBRA



KILLU SARA

MAÍZ AMARILLO

Rikunalla murumikan ashtawanpash mishkimurumikan.

Se caracteriza por tener una textura dura y a la vez tiene un sabor dulce.

HABA
HABA

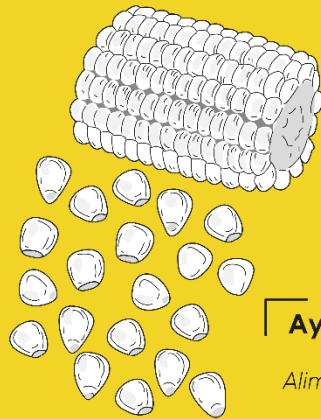
PURUTU
PURUTU

PAPA
PAPA

WISYA
WISYA

AKAPI
AKAPI

CHAKRATARPUYMANTA RIMAY - LA SIEMBRA



YURAK SARA

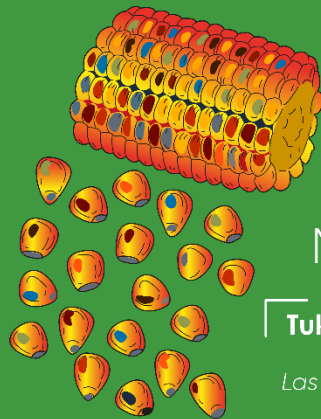
MAÍZ BLANCO

Ayllu llaktapak punta mikuy tukuy mikuykunata yanapak.

Alimento principal de las comunidades que acompaña a todo tipo de comida.



CHAKRATARPUYMANTA RIMAY - LA SIEMBRA



KUSI SARA

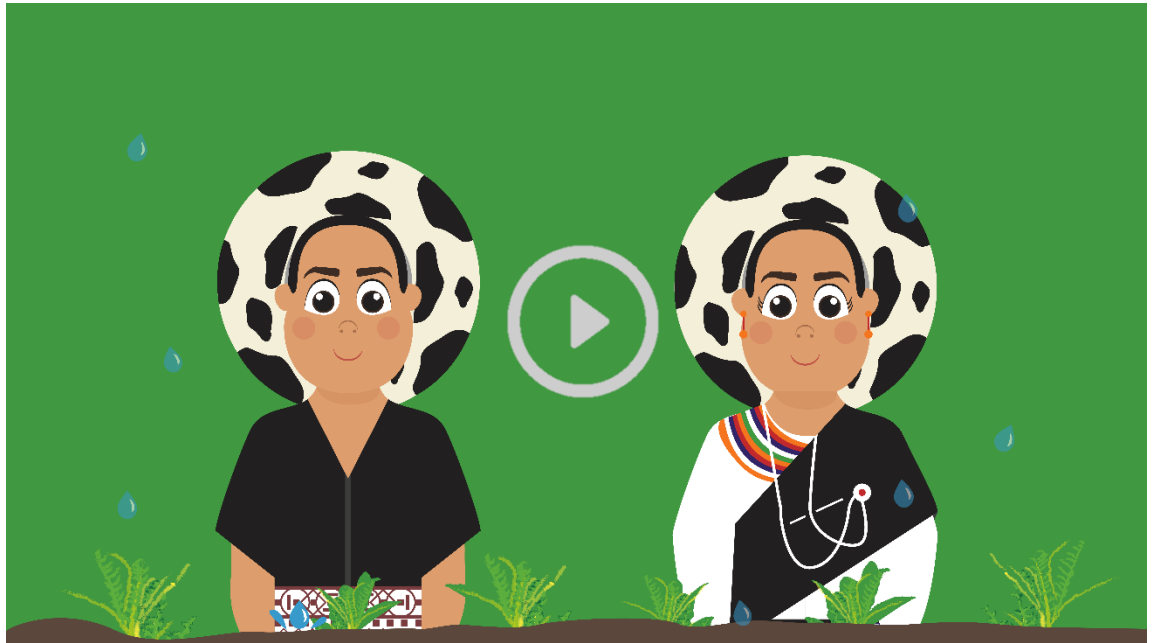
MAÍZ DE COLORES

Tukuytaya tushpu kunatami charin.

Las semillas tienen una variedad de colores que llaman la atención.



Videos.






Juegos Interactivos.

Juego de memoria.





TARPUNA PACHA

La Siembra


YACHANATATKI / Instrucciones

Para iniciar el juego presione en el botón JUGAR.

Presione visualizar para ver todas las tarjetas.

Busque la pareja de los objetos haciendo clic sobre la tarjeta.

Si encuentra todas las parejas de imágenes, seguirá subiendo de nivel, en caso de que no desee continuar, presione el botón de inicio.




TARPUNA PACHA

La Siembra

PUTUNKUNA / Botones

-  **RIMAY**
Sonido
-  **PACHA**
Tiempo
-  **KUTINCHIY**
Repetir
-  **WILLAY**
Información
-  **KATIK**
Siguiente
-  **PUKLLANA**
Jugar
-  **KALLARI**
Inicio





Mezcla y combina.





HALLMAY PACHA

Deshierba

PUTUNKUNA / Botones


-  RIMAY
Sonido
-  PACHA
Tiempo
-  KUTINCHIY
Repetir
-  WILLAY
Información
-  KATIK
Siguiete
-  PUKLLANA
Jugar
-  KALLARI
Inicio




HICHAY

REGAR





Juego de deletreo.



WIÑAY PACHA
Crecimiento

YACHANATATKI / Instrucciones

SHIMISHKANA
Juego de deletreo

Para iniciar el juego presione en el botón JUGAR.

Elija el texto que está escrito correctamente de una serie de opciones parecidas.

The screenshot shows a green background with a yellow title 'WIÑAY PACHA Crecimiento'. Below the title is the section 'YACHANATATKI / Instrucciones'. To the right, there are two paragraphs of text. At the top right is the 'SHIMISHKANA' logo. At the bottom, there is an illustration of a field with rows of plants and a watering can.

WIÑAY PACHA
Crecimiento

PUTUNKUNA / Botones

SHIMISHKANA
Juego de deletreo

- RIMAY**
Sonido
- PACHA**
Tiempo
- KUTINCHIY**
Repetir
- WILLAY**
Información
- KATIK**
Siguiete
- PUKLLANA**
Jugar
- KALLARI**
Inicio

The screenshot shows the same green background and title as the first image. Below the title is the section 'PUTUNKUNA / Botones'. To the right, there is a vertical list of seven icons with corresponding labels: a speaker for 'RIMAY Sonido', a clock for 'PACHA Tiempo', a circular arrow for 'KUTINCHIY Repetir', an information icon for 'WILLAY Información', a play button for 'KATIK Siguiete', a play button for 'PUKLLANA Jugar', and a house icon for 'KALLARI Inicio'. The 'SHIMISHKANA' logo is also present at the top right. The bottom illustration of the field and watering can is identical to the first image.

SHIMISHKANA

HALLMUI

JALLMAI

HALLMAY

HAMLLUI

HALLMAY

SHIMISHKANA

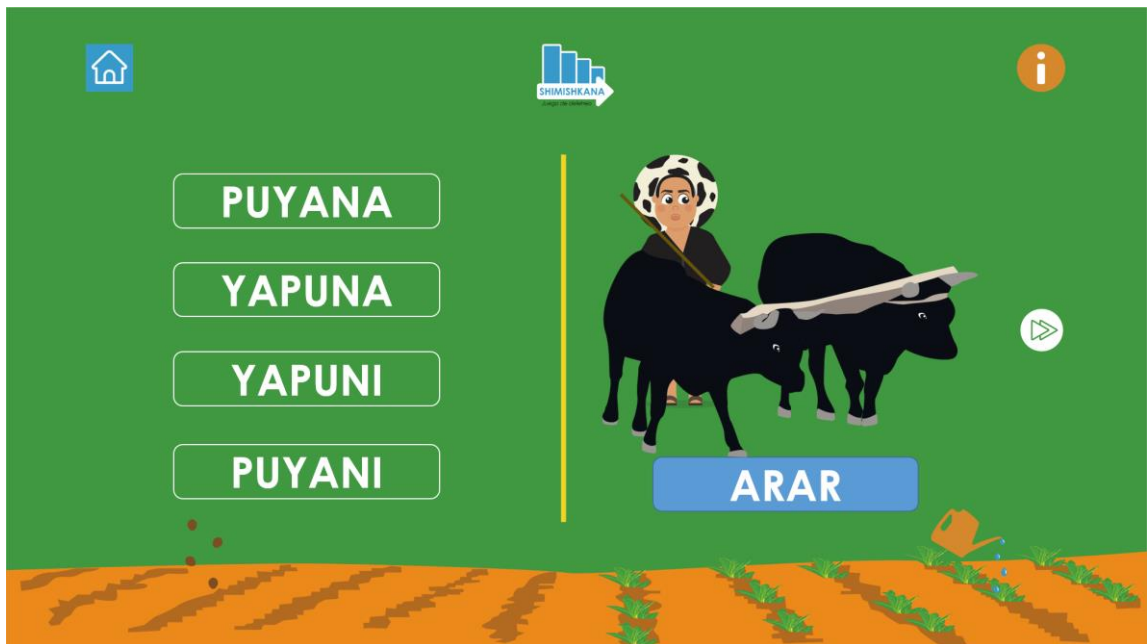
TUPLLAY

TAPLLUY

TULLPUI

TULLPUY

TULLPUY



Frases mezcladas.



TARPUNA PACHA
La Siembra

YACHANATATKI / Instrucciones

CHAPUNA
Frasas mezcladas

Para iniciar el juego presione en el botón JUGAR.

Reemplace la imagen con la palabra que representa para encontrar la frase oculta.

The screenshot shows a game interface with a brown background. On the left, the title 'TARPUNA PACHA La Siembra' is displayed in green. Below it, the section 'YACHANATATKI / Instrucciones' is underlined. On the right, there is a 'CHAPUNA' logo with 'Frasas mezcladas' underneath. Two paragraphs of instructions are provided. At the bottom, there is an illustration of a field with rows of green plants growing in brown soil.

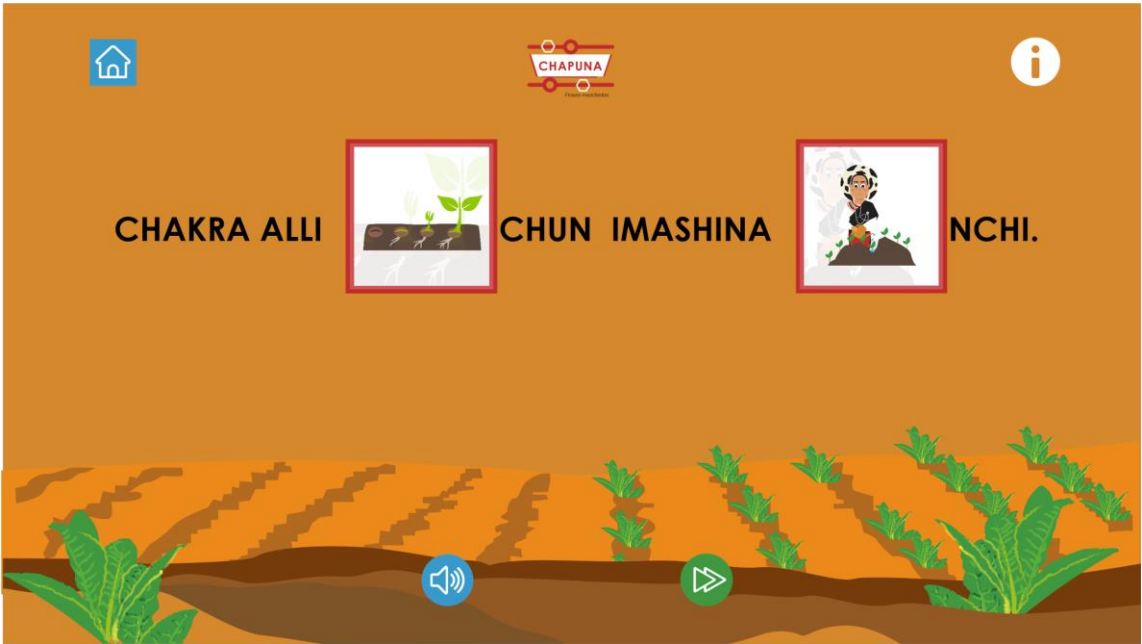
TARPUNA PACHA
La Siembra

PUTUNKUNA / Botones

CHAPUNA
Frasas mezcladas

- RIMAY**
Sonido
- PACHA**
Tiempo
- KUTINCHIY**
Repetir
- WILLAY**
Información
- KATIK**
Siguiente
- PUKLLANA**
Jugar
- KALLARI**
Inicio

The screenshot shows the same game interface as above, but with a list of controls on the right side. The title 'TARPUNA PACHA La Siembra' and the section 'PUTUNKUNA / Botones' are on the left. The 'CHAPUNA' logo is on the right. Below the logo is a list of seven icons with their corresponding names and functions in Spanish: RIMAY (Sonido), PACHA (Tiempo), KUTINCHIY (Repetir), WILLAY (Información), KATIK (Siguiente), PUKLLANA (Jugar), and KALLARI (Inicio). The bottom illustration of the field remains the same.



CAPÍTULO VI

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.

Una vez realizada la investigación y análisis de la problemática, podemos mencionar que en el pueblo Saraguro hay pocas personas kichwa hablantes identificados como indígenas, ya que se ha ido desvalorizando la identidad cultural; por lo que se realizó una investigación enfocada en las Unidades Interculturales Bilingües, puesto que es desde allí donde se transmite el conocimiento de los vocablos propios de la localidad. De esta manera se pudo conocer la deficiencia de material multimedia en los centros educativos, ya que la enseñanza se desarrolla de forma tradicional, en donde el docente es el que implementa los recursos que estén a su alcance.

De acuerdo a las referencias analizadas se puede concluir que el material multimedia es un recurso que permite fortalecer la enseñanza en los centros educativos, ya que son herramientas interactivas que despiertan en el niño el interés por aprender, pero sobretodo permite una mayor comprensión y retención de conocimientos de manera visual, siendo el estudiante parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo del proyecto se lo hizo de forma virtual, por la situación mundial de la pandemia; no obstante se contó con los recursos necesarios para la investigación, desarrollo de la propuesta y validación de la misma, obteniendo la información necesaria y requerida en el proceso.

6.2. Recomendaciones.

Se recomienda determinar con exactitud el mercado, los clientes y beneficiarios del proyecto, para enfocar la propuesta en base a las características y necesidades de los mismos, permitiendo desarrollar un producto funcional, útil y acorde a las necesidades de los usuarios. Por ello es necesario la utilización de metodologías de investigación que facilite la recopilación de información de forma eficaz, conforme a los requerimientos durante el proceso del desarrollo del proyecto.

En cuanto al desarrollo del material multimedia se recomienda contar con la colaboración de los profesionales en diseño gráfico y multimedia, quienes están en continua relación con aspectos técnicos y funcionales, con experiencia en el campo laboral y con conocimientos profesionales para el desarrollo de productos. Por otra parte se debe tomar en consideración la parte de la docencia, ya que es necesario conocer las metodologías de enseñanza-aprendizaje efectivos en las clases, mismos que permitan desarrollar el contenido de forma interactiva y dinámica, captando la atención de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Constituyente, A. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Paronyan, H. y Cuenca, M. (2018). *Educación intercultural bilingüe en Ecuador: retos principales para su perfeccionamiento y sostenibilidad*. Universidad Uniandes, Santo Domingo, Ecuador.
- Cuascota, M. (2015). *Propuesta: Diseño de un programa televisivo el idioma kichwa para la confederación de nacionalidades indígenas del Ecuador (CONAIE) año 2014* (tesis de grado). Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador.
- Paredes, M. (2016). *Diseño instruccional para la enseñanza del idioma ancestral kichwa de la provincia de Pastaza mediante aplicaciones online* (tesis de posgrado). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Gordón, C. (2016). *Sistema multimedia para la enseñanza del idioma kichwa, utilizando Android* (tesis de grado). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Recalde, V. y Yupanki, K. (2009). *Tutorial multimedia para el aprendizaje del idioma kichwa* (tesis de grado). Escuela Politécnica Nacional, Quito, Ecuador.
- Riccio, G. (2020). *Futuroprossimo. 5 Tendencias multimedia 2020*. Recuperado de: <https://www.futuroprossimo.it/es/2020/05/5-trend-multimediali-di-maggio-2020/>
- De Faria, E. (2018). *Cursos virtuales masivos para capacitar en matemáticas*. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cifem/article/view/34375/33962>
- Eguia, J. y Contreras, R. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Valdivieso, A. (2015). *Enseñar con Motion Graphics*. RELATEC: Revista Latinoamericana de tecnología educativa.
- Abreu, J. (2014). *El método de la investigación*. International Journal of Good Conscience.

BIBLIOGRAFÍA

- CONEPIA (2012). *Las cifras del pueblo indígena: una mirada desde el Censo de Población y vivienda 2010*.
- Hofstand, C. (2005). *El libro de las habilidades de comunicación*. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, S.A.
- Wiemann, M. (2011). *La comunicación en las relaciones interpersonales*. España: Editorial Aresta. Editorial UOC.
- Fernández, D. y Fernández, E. (2017). *Comunicación empresarial y atención al cliente*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo, SA.
- Aguado, M. (1995). *La comunicación no verbal*. Tabanque: Editorial revista pedagógica.
- Rulicki, S. y Cherny, M. (2012). *CNV comunicación no-verbal: cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos*. Argentina: Ediciones Granica S.A.
- Pérez, H., Pérez, J., López, L. y Caballero, C. (2012). *Comunicación y atención al Cliente GS Bilingüe*. España: McGrawHill.
- Cortés, M., Sanabria, E., Siderac, A., Wolcan, A. y Tegiacchi, M. (2017). *La menesunda (1965) y La menesunda según Marta Minujín (2015): procesos proyectuales de diseño*. In III Jornadas Estudiantiles de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales-JEIDAP.
- Riba, C. (2002). *Diseño concurrente*. Barcelona, España: Ediciones UPC.
- Mercado, C. (2012). *Pensar en diseño gráfico*. Guadalajara, Jalisco: Editorial Universitaria, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arquitectura y Diseño.
- Blume, H. (1989). *Haga Ud. Mismo su Diseño Gráfico*. España, Madrid: Herman Blume Central de Distribuciones S.A.

- Gareca, R. (2014). *Tipografía*. UMSA: Facultad de Arquitectura, Artes, Diseño y Urbanismo.
- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de Diseño Editorial: Entre corondeles y tipos*. Diseñador Gráfico, Lic. En Comunicación Social.
- Bartolomé, R. (2002). *Multimedia para Educar*. Barcelona: Edebé.
- Bartolomé, R. (1994). *Sistemas Multimedia: Para una tecnología Educativa*. Barcelona: Horsori.
- Aedo, I., Díaz, P., Sicilia, M., Vara, A., Colmenar, A., Losada, P., Mur, F., Castro, M. y Peire, J. (2009). *Sistemas Multimedia: Análisis, diseño y evaluación*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Manen, M. (2010). *El tacto en la enseñanza: El significado de la sensibilidad pedagógica*. Madrid, España: Ediciones Paidós Ibérica, Espasa Libros, S.L.U.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona, España: Revista de la Sociéte Pédagogique Romande.
- Littlewood, W. (1998). *La enseñanza comunicativa de idiomas: Introducción al enfoque comunicativo*. Madrid, España: Impreso en España por C+I. S.L.
- Ventura, J. (2017). *¿Población o muestra?: una diferencia necesaria*. Perú: Revista cubana de Salud Pública.
- Cepeda, J. (200). *Metodología de la enseñanza basada en competencias*. México: Universidad Autónoma del Noreste.
- Soussan, G. (2003). *Enseñar las ciencias experimentales: Didáctica y Formación*. Santiago, Chile: Andros Ltda.
- Raffino, M. (2019). *Gramática*. Argentina: Concepto.de.
- Marin, E. (1936). *Gramática española*. México: Editorial Progreso, S.A. DE C.V.

- Campaña, K. (2007). *Estructuras de kichwa básico y avanzado*. Ambato, Ecuador: Imprenta Edigraf.
- Navarro, M. (1998). *Cómo diagnosticar y mejorar los estilos de aprendizaje*. Editorial Procompal.
- Alonso, C., Gallego, D. & Honey, P. (1995). *Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora*. Bilbao: Ediciones Mensajero.
- SENPLADES (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 Toda una vida*.
- Wells, P. y Percy, M. (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón.
- Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica en las ciencias del deporte* (Vol. 75). Editorial Paidotribo.
- Andersen, B. y Pettersen, P. (1996). *Benchmarking handbook*. Chapman y Hall.
- Arturo, K. (2019). *¿Qué es la rentabilidad y cómo calcularla?*. CreceNegocios.

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de Observación.

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño y Arquitectura
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Ficha de observación

Lugar donde se realizó la observación:	Unidad educativa "Inka Wasi"
Nombre del informante:	Lic. Segundo Miguel Zhingre Quizhpe
Fecha:	12 noviembre de 2020
Hora de inicio: 9 am	Hora de Fin: 10 am
Tema: Materiales didácticos y multimedia que se utilizan en la enseñanza del idioma Kichwa en los centros educativos interculturales bilingües.	
Objetivo de la observación: Determinar los tipos de materiales que se emplea en las aulas para la enseñanza del idioma kichwa.	
Descripción de la observación	
Materiales	Pizarra, Cuaderno, Grabadora.
Metodología de enseñanza	Método experimental y de comparación. Hablado, diálogos, escritura.
Recursos	Tareas, ejercicios en clase, participación en clase.
Medios de información	Redes sociales.
Conclusiones de la observación: En la impartición de la clase, el docente hace uso de la pizarra y los estudiantes toman apuntes en su cuaderno; se realizan ejercicios en clase basados en el diálogo con el docente, es decir se emplea el método experiencial y comparación con el entorno en que se desarrollan; la enseñanza es más hablado y se lo refuerza con la escritura, haciendo ejercicios donde el estudiante participe; como retroalimentación se envía tareas y se comparte información y material de apoyo por medio de redes sociales.	

Anexo 2. Observación de campo.



Anexo 3. Ficha de análisis.

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño y Arquitectura
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Ficha de Análisis			
Empresa/Agencia publicitaria: Jumandi Imagen, Atuk			
Ciudad: Saraguro			
Fecha: 10 de noviembre de 2020			
Tipo de Material	Características	Formato	PVP
Imágenes	Diseño de imágenes acompañadas por texto.	1080px x 720px	\$10
		1280px x 1080px	\$12
		1920px x 1280px	\$15
Ilustraciones	Blanco negro	A4 21cm x 29,7cm	\$20
	Full color	A4 21cm x 29,7cm	\$30
Videos audiovisuales	De 1 a 3 minutos	MP4 Hd	\$50
	De 5 a 10 minutos	MP4 Full HD	\$70
	De 10 en adelante	MP4 Full HD	\$90
Videos animados	Animación básica con modelos en 2D en movimiento.	Mp4 Hd	\$100

Anexo 4. Encuesta.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO**

Objetivo de la encuesta.

- Analizar el tipo de material de apoyo que emplea el docente en la clase de Kichwa e indagar la utilidad y eficacia del mismo.

Instrucciones.

Seleccione con una X la respuesta según su criterio.

1. **¿Qué materiales de apoyo usa el docente en las clases?**
Audiovisual (videos) ()
Impresos (textos, hojas) ()
Digitales (imágenes, diapositivas, presentaciones) ()
Manipulativas (juegos, fichas, tarjetas) ()
Auditivo (audios, sonidos) ()
2. **¿Con qué frecuencia el docente utiliza material de apoyo para las clases?**
Siempre ()
Una vez por semana ()
Rara vez ()
Nunca ()
3. **¿El material utilizado es fácil de entender?**
Si () No ()
4. **¿Qué tan útil es el material que le proporciona el docente en clases?**
Muy útil ()
Medianamente útil ()
Poco útil ()
5. **¿El material de apoyo que utiliza el docente permite tener una clase participativa e interactiva?**
Si () No ()
6. **¿Los materiales utilizados te llaman la atención?**
Si () No ()

7. **¿Qué es lo que más te gusta de los materiales usados en el aula?**

Diseño atractivo ()

Material resistente ()

Lo puede usar en cualquier lugar ()

8. **¿En qué aspectos te han ayudado más los materiales?**

Pronunciación ()

Lectura ()

Escritura ()

Diálogos ()

Formulación de oraciones ()

Comprensión ()

9. **¿Cuántas personas pueden usar al mismo tiempo el material?**

Una sola persona ()

Entre 2 a 3 personas ()

De 10 o más personas ()

10. **¿Cuántas veces puede ser utilizado el material de apoyo?**

Una sola vez ()

Pocas veces ()

Indefinido ()

Anexo 5. Entrevistas.

