



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TÍTULO**

**DESARROLLO DE UN MULTIMEDIA APLICADO A  
LEYENDAS DE QUITO PARA PROMOVER VALORES Y  
TRADICIONES PROPIOS DE NUESTRA CIUDAD, DIRIGIDO A  
ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ADMINISTRACIÓN  
ZONA LA DELICIA SECTOR NORORIENTAL DE QUITO**

**MARÍA FERNANDA VÉLEZ ZABALA**

**DIRECTORA  
DOCTORA SUSANA PAREDES**

**QUITO 2015**

## DECLARATORIA

Yo, María Fernanda Vélez Zabala; portadora del número de CC 171350703-4; declaro bajo juramento que el trabajo aquí escrito es de mi total autoría, tiene un grado científico y de investigación, producto del cual es el trabajo final; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional y; que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en el presente documento.

María Fernanda Vélez Zabala

CC 171350703-4

Quito, 27 de Abril del 2015

Declaración

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar esta tesis a mi hijo que ha sido el principal empuje en mi vida, a mis padres que gracias a su apoyo me ha sido posible culminar mi carrera.

A mis amigos, en especial a mi grupo de trabajo Alejandro Llanganate (Tecnólogo en Sonido), Marlon Campos (Ingeniero en Sistemas) y Daniel Tipán (Ingeniero en Diseño Grafico) con los cuales ha sido posible desarrollar esta tesis.

A mi Directora de tesis, gracias por su paciencia y apoyo ha sido una experiencia muy grata realizar este trabajo con usted.

Y a todo el personal Directivo y Administrativo de la Facultad por brindarnos todas las facilidades a lo largo de estos años de formación académica.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecerle a Dios que me permitiera estar aquí y culminar una meta más en mi vida profesional.

A mi hijo y mis padres que de manera incondicional han estado a mi lado siempre dándome su apoyo y ayuda en todo lo que les ha sido posible.

A mis amigos y amigas con los cuales he podido compartir esta etapa importante de mi vida.

En especial a mis compañeras, profesoras, profesores con los cuales he compartido este tiempo maravilloso de la universidad, en el cual he tenido un gran aprendizaje, múltiples experiencias y he hecho amistad con personas muy valiosas a lo largo de este tiempo.

Este es un pequeño paso en mi vida profesional el cual me da una emoción indescriptible, hace poco empecé esta carrera con sueños y esperanzas; y ahora los puedo ver concretados con la culminación de la misma, con nuevas metas, que surgen al subir este nuevo peldaño en mi vida profesional.

Nuevos logros y retos se presentarán; me siento feliz y segura de seguirlos superando día a día en la interesante tarea de la formación de párvulos, la cual me inspira, me permite disfrutar todo el tiempo de la inocencia y aprendizaje que nos dan los niños y niñas.

Y a todas las personas que de una y otra manera han sido parte de este trabajo. Gracias.

## ÍNDICE

DECLARATORIA .....	I
DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	X

### **CAPÍTULO I**

1.1 TEMA .....	12
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	12
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	13
1.4 JUSTIFICACIÓN .....	14
1.5 OBJETIVOS .....	15
1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	15
1.5.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	15
1.6 LIMITACIONES .....	16
1.6.1 LIMITACIONES TEMPORALES.....	16
1.6.2 LIMITACIONES ESPACIALES.....	16

### **CAPÍTULO II**

#### **2. MARCO REFERENCIAL - TEÓRICO CONCEPTUAL**

2.1 MARCO REFERENCIAL O ANTECEDENTES.....	17
2.2 MARCO TEÓRICO.....	19
2.2.1 EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL.....	19
2.2.2 TEORÍAS DE APRENDIZAJE.....	22
2.2.2.1. JEAN PIAGET .....	22
2.2.2.2 SEYMUR PAPERT.....	25
2.2.2.3 LEV VIGOTSKY.....	27
2.2.2.4 DAVID AUSUBEL.....	28
2.2.3 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.....	29
2.2.3.1 ÁREA MOTRIZ.....	29
2.2.3.1.1 MOTRIZ GRUESA.....	29
2.2.3.1.2 MOTRIZ FINA.....	30
2.2.3.2 ÁREA COGNOSCITIVA.....	30
2.2.3.3 LENGUAJE.....	31

2.2.3.4	ÁREA AFECTIVO SOCIAL.....	32
2.2.3.4.1	HÁBITOS.....	33
2.2.4	VALORES.....	34
2.2.4.1	VALORES MORALES.....	34
2.2.4.2	EDUCACIÓN EN LA PRÁCTICA DE VALORES.....	35
2.2.4.3	VALORES BÁSICOS.....	36
2.2.4.4	LOS VALORES Y EL REFERENTE CURRICULAR.....	37
2.2.4.4.1	VALORES.....	38
2.2.5	LEYENDAS.....	38
2.2.6	EL MITO.....	40
2.2.6.1	DIFERENCIA ENTRE EL MITO Y OTRO TIPO DE NARRACIÓN.....	43
2.2.7	MULTIMEDIA .....	44
2.2.7.1	APLICACIONES EDUCATIVAS.....	49
2.2.7.2	CARACTERÍSTICAS DE MULTIMEDIA EDUCATIVO.....	49
2.2.7.3	VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO.....	50
2.3	MARCO CONCEPTUAL	
2.3.1	CRITICIDAD.....	57
2.3.2	DINAMIZAN.....	57
2.3.3	EPISTEMOLOGÍA.....	57
2.3.4	ÉTNICOS.....	57
2.3.5	HIPERTEXTOS.....	57
2.3.6	INTEGRAL.....	57
2.3.7	INTERACTIVIDAD.....	57
2.3.8	INTERACTÚAN.....	57
2.3.9	METACOGNITIVOS.....	57
2.3.10	MULTIDIMENSIONAL.....	57
2.3.11	OPTIMIZÁNDOSE.....	57
2.3.12	TRANSCULTURALIDAD.....	57
2.4	IDEA A DEFENDER.....	58
2.5	VARIABLES.....	58
2.5.1	VARIABLE INDEPENDIENTE.....	58
2.5.2	VARIABLE DEPENDIENTE.....	58

### **CAPÍTULO III**

#### **3. MARCO METODOLÓGICO**

3.1	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	59
3.2	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	59
3.2.1	MÉTODO INDUCTIVO.....	59
3.2.2	MÉTODO DEDUCTIVO.....	59

3.2.3 MÉTODO DESCRIPTIVO.....	60
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	60
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS .....	62
3.4.1 ENTREVISTAS.....	62
3.4.1.2 ENTREVISTA APLICADA PARTICIPANTES DEL MULTIMEDIA: INGENIERO EN SISTEMAS, SONIDISTA, DISEÑADOR GRÁFICO .....	64
3.4.2 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LAS EDUCADORAS PARVULARIAS, PSICÓLOGAS, PROFESORES DE OTRAS ASIGNATURAS Y DIRECTORAS DE LA ADMINISTRACIÓN ZONAL LA DELICIA SECTOR NORORIENTAL DE QUITO.....	66
3.4.3 TABULACIÓN DE LAS FICHA DE EVALUACIÓN.....	80

## **CAPÍTULO IV**

<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	87
CONCLUSIONES.....	87
RECOMENDACIONES.....	89

## **CAPÍTULO V**

<b>5.1 PROPUESTA</b>	91
5.1.1 MANUAL DE USUARIO DEL MULTIMEDIA INTERACTIVA “LEYENDAS DE QUITO”.....	91
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

## **ÍNDICE DE TABLAS**

### **CAPÍTULO II**

#### **VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO**

Tabla 1.....	50
Tabla 2.....	51
Tabla 3.....	52
Tabla 4.....	53
Tabla 5.....	54
Tabla 6.....	55
Tabla 7.....	56

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

### CAPITULO IV

#### 4.1 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

##### 4.1.2 ENCUESTAS

Ilustración 1.....	66
Ilustración 2.....	67
Ilustración 3.....	68
Ilustración 4.....	69
Ilustración 5.....	70
Ilustración 6.....	71
Ilustración 7.....	72
Ilustración 8.....	73
Ilustración 9.....	74
Ilustración 10.....	75
Ilustración 11.....	76
Ilustración 12.....	77
Ilustración 13.....	78
Ilustración 14.....	79

##### 4.1.3 TABULACIÓN DE FICHA DE EVALUACIÓN

Ilustración 15.....	80
Ilustración 16.....	81
Ilustración 17.....	82
Ilustración 18.....	83
Ilustración 19.....	84
Ilustración 20.....	85
Ilustración 21.....	86



## **CAPITULO V**

### **5.1 PROPUESTA**

#### **5.1.1 MANUAL DE USUARIO DEL MULTIMEDIA INTERACTIVA “LEYENDAS DE QUITO”**

Ilustración 1.....	96
Ilustración 2.....	97
Ilustración 3.....	97
Ilustración 4.....	98
Ilustración 5.....	98
Ilustración 6.....	99
Ilustración 7.....	100
Ilustración 8.....	101
Ilustración 9.....	102
Ilustración 10.....	102
Ilustración 11.....	103
Ilustración 12.....	103
Ilustración 13.....	104
Ilustración 14.....	104
Ilustración 15.....	105
Ilustración 16.....	105
Ilustración 17.....	106
Ilustración 18.....	107
Ilustración 19.....	107

## RESUMEN

Los valores son el pilar de la presente investigación, se busca que los niños asuman la práctica de valores para su formación, mediante la utilización de las leyendas escogidas, como la base para la representación de valores seleccionados para los niños entre 4 a 5 años.

Esta representación de leyendas está apoyada en la tecnológica para llegar a los niños de una manera divertida y que les permita interactuar para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las leyendas son parte de las tradiciones de Quito que a la vez nos permite rescatar las costumbres propias de nuestra cultura.

La herramienta multimedia se refiere a la continuación lógica de la base de datos sobre las tradiciones orales, hacia una archivo digital, sonoro y visual, vivo, modificable, por medio de los programas de Adobe Flash(animación), Adobe Illustrator (ilustración), Adobe Photoshop (fotografía), Adobe Soundboth (sonido), Reason (música), NeoBook (herramienta para aplicaciones interactivas). En el archivo digital tiene la información acerca de la importancia de valores, que es un multimedia educativo y su función; como se fueron creando las leyendas, de donde provienen y cómo se han perdido muchas tradiciones propias de nuestra ciudad.

Las leyendas serán de conocimiento de nuestros niños/as como parte indispensable de nuestra cultura, para que ellos sepan cuáles son las tradiciones propias de la ciudad, se sientan orgullosos de haber nacido en ella, la quieran, la respeten y la cuiden.

## INTRODUCCIÓN

Conocer y valorar las tradiciones de Quito, son de principal importancia porque en la actualidad tienden a perderse, al igual que la identidad de quiteños y quiteñas. Muchas de las tradiciones como El Padre Almeida, El Ñaguilli, La Curiosa de San Sebastián; son leyendas de las que se pueden obtener mensajes que transmitan a los niños la práctica de valores. Al hablar de leyendas de Quito, se habla de una comunicación intrafamiliar que fortalece los lazos afectivos.

Las leyendas representadas en un multimedia educativo, a más de ser atractiva a los niños, tiene la facilidad de ofrecerles la interacción con la tecnología. Siendo una herramienta para los profesores al reforzar la práctica de valores en el aula. (Arfuch, 2005)

Como lo expresa (Gil, 2009) *“Las leyendas son historias inverosímiles creadas a través del tiempo por el ingenio popular, en las que se refleja un poco de folklore, mitos y costumbres de un pueblo. Las leyendas quiteñas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española. Nace de anécdotas y experiencias de célebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidos de una a otra persona, el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia”*.

La investigación está distribuida en cinco capítulos:

El capítulo I: El Problema de la Investigación, el planteamiento del problema, formulación del problema, subpreguntas, la justificación, objetivo general y objetivos específicos y limitaciones.

El capítulo II: El Marco Referencial -Teórico Conceptual, la Idea a Defender y Variables.

El capítulo III: Marco Metodológico, tipo y el diseño de la investigación; los métodos de investigación utilizados, definición de la población y muestra a utilizarse, técnicas e instrumentos para la recolección de la información, el tratamiento, análisis de los datos y conclusiones de resultados.

El capítulo IV: Conclusiones y recomendaciones.

El capítulo V: La propuesta.

## **CAPÍTULO I**

### **1.1.TEMA: DESARROLLO DE UN MULTIMEDIA APLICADO A LEYENDAS DE QUITO PARA PROMOVER VALORES Y TRADICIONES PROPIOS DE NUESTRA CIUDAD, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ADMINISTRACIÓN ZONA LA DELICIA SECTOR NORORIENTAL DE QUITO**

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Los valores y tradiciones que se transmitían de generación en generación, posiblemente se están perdiendo por toda la influencia del medio en el que se desenvuelven los niños. La tecnología ha envuelto a los niños con tradiciones ajenas. La televisión, la radio, el internet, los juegos de video; intervienen en el desarrollo del pensamiento y en los niveles de madurez; incluyéndolos en un mundo de tradiciones ajenas a las nuestras, las mismas que van conociéndolas desde muy pequeños y asumiéndolas como propias, siendo estas muy lejanas a nuestra realidad y a la vida cotidiana.

Esto ha llevado a la pérdida de valores, al desconocimiento de tradiciones, porque los medios de comunicación, la tecnología, han introducido nuevas formas de vida, alejándonos de la realidad y de las raíces de nuestros antepasados.

Se ha evidenciado el impacto que producen los distintos programas infantiles transmitidos por televisión, un medio visual a través del que los niños reciben información atada a otras tradiciones que no son propias de Quito.

Los medios multimedia a más de ser un material didáctico, buscan mantener contacto con tradiciones y costumbres para preservar y fortalecer los conocimientos para que las nuevas generaciones, puedan utilizar los recursos, propiciando modelos constructivistas que permitirán un desarrollo que mejore su trabajo y su calidad de vida.

Mediante estas herramientas tecnológicas, podemos lograr que los niños reciban refuerzos para el proceso enseñanza-aprendizaje.

*“Una cultura sobrevive a partir del momento en el que tiene suficiente confianza en su pasado y suficientes cosas que decir en el futuro como para mantener su espíritu y su esencia a través de todos los cambios que inevitablemente deberá atravesar”*

(Davis, 2008)

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

*La falta de material didáctico proporcionado por las maestras para fortalecer la práctica de valores dificulta el desarrollo integral de los niños/as de 4 a 5 años.*

#### **Subpreguntas**

¿Qué significado tienen las leyendas y tradiciones de Quito, para utilizarlas con niños/as de 4 a 5 años?

¿Cómo adaptar las leyendas de Quito para utilizarlas con los niños de 4 a 5 años?

¿Qué es un multimedia educativo?

¿Qué metodología se puede usar para utilizar el multimedia educativo?

## 1.4. JUSTIFICACIÓN

Los medios de comunicación tales como: televisión, radio, internet entre otros, influyen a través de la información que transmiten, aprendizajes ajenos a la realidad; actualmente se pierde por desconocimiento los valores debido al abandono de los padres por sus largas horas de trabajo, hogares disfuncionales por la migración.

El multimedia educativo es una herramienta con la que se busca fortalecer la práctica de valores, mediante el conocimiento de las leyendas y tradiciones propias de la ciudad; es una forma agradable de llegar a los niños, les permite interactuar y vivenciar la historia experimentando distintas sensaciones y obtener así un aprendizaje significativo.

*“Procurar que nuestros niños conozcan la historia, nuestra historia es algo enriquecedor que nos hace sentir que somos creadores y recreadores, que aportamos al proceso educativo de nuestra ciudad, con el conocimiento y el trabajo, siendo no solo espectadores sino actores”* (Administración Municipal Zona Centro "Manuela Sáenz", 2010)

De ahí la elección de la creación de un multimedia educativo, con un objetivo la interacción del niño y una noción de "experiencia de conversación": la voz original de la investigadora está presente; los diseños para niños ayudan a reforzar esta experiencia.

El multimedia interactivo se posiciona como una herramienta indispensable para la correcta realización de la investigación, por diversas razones:

Funcionamiento adaptado y seguro: Se refiere a la continuación lógica de la base de datos sobre las tradiciones orales, hacia un archivo digital sonoro y visual, vivo y evolutivo, por medio de los programas de Adobe Flash (animación), Adobe Illustrator (ilustración), Adobe Photoshop (fotografía), Adobe Soundboth (sonido), Reason (música), NeoBook (herramienta para aplicaciones interactivas).

Al utilizar una herramienta multimedia, se empleará las nuevas tecnologías tanto para la educación de una tradición local como para la difusión de las tradiciones nacionales, con una finalidad educativa.

Difusión moderna: Es un medio simple y rápido de llegar "por todos los medios" a un gran número de personas, en nuestro caso a las nuevas generaciones, en las cuales se busca aplicar este multimedia educativo, como una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje de una manera eficaz.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un multimedia educativo que contenga leyendas que forma parte de la tradición de Quito, como material didáctico para refuerzo de la práctica de valores en niños de 4 a 5 años.

### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar el desarrollo integral para los niños menores de 6 años.
- Identificar características de los niños de 4 a 5 años.
- Identificar la teoría de apoyo en la aplicación del manejo del multimedia.



- Determinar el significado y la importancia de la práctica de valores, en la familia y la institución educativa.
- Definir las características que debe reunir multimedia educativo.
- Definir la importancia del uso de la tecnología dentro del proceso educativo.
- Identificar los valores que se manifiestan en las leyendas representadas en el multimedia educativo.

## **1.6. LIMITACIONES**

**1.6.1. LIMITACIÓN TEMPORAL:** El tiempo designado para realizar la investigación.

**1.6.2. LIMITACIÓN ESPACIAL:** La delimitación del sitio de la investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **2.1 MARCO REFERENCIAL O ANTECEDENTES**

Después de revisar los trabajos existentes relacionados a esta investigación, pude encontrar en la carrera de Turismo y Preservación ambiental, una tesis titulada: "PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL, COMO RECURSO PARA EL RESCATE DE PERSONAJES, LEYENDAS, TRADICIONES Y JUEGOS POPULARES DE LOS BARRIOS: SAN MARCOS, SAN SEBASTIAN Y LA TOLA DE LA CIUDAD DE QUITO CON MIRAS A LA OBTENCIÓN DE NUEVOS PRODUCTOS TURÍSTICOS".

La autora Ana Gabriela Virginia Fernández Suárez en el año 2013 en Quito, plantea como problema: el turismo se aglutina en el centro de las ciudades, en ellas se encontraban la base de su cultura, manteniéndose hasta la actualidad; los barrios aledaños mantienen vivo este patrimonio, dan vida al centro histórico, dando continuidad al desarrollo del turismo.

En esta tesis podemos leer la importancia que se da a los barrios que se encuentran alrededor del casco colonial de Quito, como una gran fuente de turismo para extranjeros y nacionales para que aprovechen de mejor manera la riqueza que tienen las tradiciones, las que se transmiten de forma oral de una generación a otra, manteniendo de esta manera viva su historia y los valores culturales.

Busca que sus moradores sean actores activos de las nuevas propuestas turísticas que se desarrollaran en los diferentes barrios con distintas actividades.

En la carrera de Diseño Grafico se realizo una tesis que tiene como tema "LEYENDAS Y TRADICIONES DE QUITO".

Su autora es Adriana Benavides O. en el año 2002, en este folleto están varias leyendas de Quito, con gráficos llamativos para niños/as, para que conozcan las leyendas y se familiaricen con las costumbres propias de la ciudad.

## 2.2 MARCO TEÓRICO

### 2.2.1 EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL

Se considera al ser humano como un todo, es una unidad biológica, social, psicológica, histórica, cultural, ecológica; es un proceso que sufre continuos cambios, gracias a la experiencia, a la estimulación desde su núcleo familiar, la institución educativa, la cultura y el proceso evolutivo.

El niño es considerado un ser activo que participa en su desarrollo integral, a través de la observación, la curiosidad y la investigación que al ser motivado correctamente les permite encontrar la solución a sus problemas e ir logrando un aprendizaje significativo, mediante sus conocimientos previos y la vinculación con los nuevos.

Los niños/as desde su nacimiento tienen rasgos genéticos, neurológicos, físicos; pero al encontrarse en contacto con el ambiente y con los adultos desarrollan destrezas.

Terán, 2009 cita a Rosseau nos dice *“ el niño no es un receptor pasivo de la instrucción del tutor; sino un explorador ocupado, evaluador, motivado. El niño que busca en forma activa, establece sus propios problemas, sobresale en marcado contraste del receptivo... en quien la sociedad estampa su sello”*.

Los niños participan activamente en su aprendizaje, al estimularlo, dejarlo experimentar, solucionar problemas, dejan de ser actores receptivos y aprenden de sus propias vivencias.

Psicólogos, médicos, educadores, tienen otras teorías como la Dra. Montesorri, entre otros, consideran que los primeros años de vida son de suma importancia, su desarrollo está vinculado con la actividad. Toman en cuenta a la infancia como una preparación para el resto de su vida, no solo para el tiempo de escuela o mientras dure la infancia. Las actividades son consideradas mediadores para alcanzar un objetivo, lo puede proponer un maestro/a, otro niño o persona, pero debe ser valorada.

Según Piaget (1970) *“el proceso de desarrollo es dinámico, es una lucha permanente para dar sentido al mundo, para lo cual identifica cuatro factores que interactúan para influir sobre los cambios del pensamiento: maduración biológica, actividad, experiencias sociales, equilibrio”* (Terán, 2009)

El niño es un ser integral; el proceso de aprendizaje está ligado a una buena salud, su edad cronológica, estímulos proporcionados, la relación con el medio que lo rodea, alcanzando una armonía.

Piaget considera que el principal factor es la madurez biológica; se logra con una buena salud y nutrición, para un desarrollo cognoscitivo adecuado. *“La educación sigue al desarrollo”* (Terán, 2009)

Para que un niño se desarrolle integralmente, debe tener una buena alimentación y estar sano, caso contrario su cerebro no se desarrollaría como se espera.

La corriente constructivista señala que la maduración le facilita el desarrollo; se da entre el desarrollo, la familia, la educación y la interacción con el medio.

Vigotsky toma como prioridad la cultura en donde se desarrolla el ser humano, la influencia que tiene el medio, las ideas, los valores, las actitudes; se van dando de la interacción con las personas. *“La educación posibilita o guía el desarrollo”* (Terán, 2009)

Para el niño su diario vivir, el contacto con la sociedad es un aporte para su desarrollo, aquí nacen valores, vivencias y actitudes que influirán durante toda su vida.

El adulto es mediador del desarrollo de la personalidad del niño/a, potenciando aprendizajes, estimulándolos de una manera positiva para que desarrolle la autoestima, la seguridad, la capacidad de la resolución de problemas y fuertes vínculos afectivos.

Los cambios sistemáticos se van dando en orden y se relacionan entre sí; estos son duraderos. Es decir que no se van a dar de un momento a otro por un cambio de actitud, apariencia o pensamiento, estos son transitorios. Debe existir una continuidad en el desarrollo; es decir durante toda la vida seguirá reflejando las vivencias de nuestro pasado.

Existen diversas teorías como las de Piaget, Vigotsky y Ausubel; acerca del desarrollo infantil, cada una ofrece explicaciones como la corriente constructivista de Piaget, sociocultural de Vygotski y el aprendizaje significativo de Ausubel; cada una va dando su explicación y justo cuando se encuentra una teoría que parece la más acertada, se encuentra otra que nos da un nuevo punto de vista a cerca de la anterior teoría planteada.

Como nos dice (Santrock, 2007) *“Ninguna teoría, por si misma, ha sido capaz de explicar todos los aspectos del desarrollo del niño”*

Quiere decir que estas teorías se pueden ir complementando, a pesar de que algunas sean contradictorias, pero van encajando en el desarrollo del niño como una pieza importante de un rompecabezas.

Dentro del desarrollo integral el proceso de aprendizaje está orientado desde la fundamentación de las teorías del cognitivismo, constructivismo y aprendizaje significativo; planteado desde las teorías de Piaget, Papert, Vigotsky y Ausbel.

## **2.2.2 TEORÍAS DE APRENDIZAJE**

### **2.2.2.1 JEAN PIAGET**

El aporte de Piaget sobre el desarrollo humano considera períodos importantes en el desarrollo intelectual (sensorio motor, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales) y las interrelaciones que tienen entre el intelecto, lo afectivo y la moral. Señala que el desarrollo humano es continuo, por etapas o estadios y predomina el valor de la actividad, el lenguaje y el juego para un buen desarrollo.

- Constructivismo. J. Piaget, en sus estudios sobre epistemología genética, en los que determina las principales fases en el desarrollo cognitivo de los niños; elaboró un modelo explicativo del desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje en general, a partir de la consideración de la adaptación de los individuos al medio.
- Considera estadios de desarrollo cognitivo universales: sensoriomotor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.

- Construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio. Lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio. En cualquier caso, los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas, la investigación.
- Reconstrucción de los esquemas de conocimiento. El desarrollo y el aprendizaje se produce a partir de la secuencia: equilibrio - desequilibrio – reequilibrio (que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento).

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz.

Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son encontrados del aprendizaje sino más bien la base del mismo. (Marqués Graells, 2010)

El constructivismo se basa en conocimientos previos y al interactuar con nuevos materiales para transformar los conocimientos.

Como nos dice Marqués Graells, 2010 *“El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas, la investigación.”*



Al incentivar a que sean investigativos los niños/as les permite ir descubriendo cosas que no conocían, de esta manera se apropian de ellas para obtener nuevas experiencias de aprendizaje.

Dado el conocimiento previo de los alumnos al proporcionarles experiencias nuevas estamos desequilibrando el conocimiento existente, se les proporciona los recursos requeridos para que puedan transformar su aprendizaje, ellos van observando su funcionamiento y transformando su conocimiento.

Al permitir que el niño/a interactúe con el multimedia educativo, está viviendo una nueva experiencia sobre situaciones que conoce en este caso los valores; puede ser que el desconocimiento le produzca miedo, pero conforme pueda ir recordando sus ideas existentes, se dará cuenta que son situaciones de su vida diaria, los irá integrando como una nueva experiencia que le permitirá ir superando sus miedos, aclarando si existe algún tipo de confusión y adquiriendo un conocimiento más amplio.

El estudiante representará en su mente simbólicamente el conocimiento, que se considera como una realidad que existe externamente al estudiante y que debe adquirir. El aprendizaje consiste en la adquisición y representación exacta del conocimiento externo. La enseñanza debe facilitar la transmisión y recepción por el alumno del conocimiento estructurado.

Al dar un nuevo aprendizaje a los niños/as o reforzar un aprendizaje ya existente vamos a interactuar con ellos con la mayor cantidad de estímulos que les permita trabajar en la enseñanza-aprendizaje, que reconozca e ir construyendo sus conocimientos, consiguiendo una aprendizaje a largo plazo, dado a través de las múltiples experiencias recibidas.

Y por supuesto el constructivismo permite al niño ir creando su propio conocimiento a través de la experimentación. Así el multimedia va a producir un impacto favorable en los niños/as, al disfrutar de aprender jugando.

#### **2.2.2.2 SEYMUR PAPERT**

Medina, 2007 cita a Papert *“que han tratado de demostrar los efectos positivos en los procesos y adquisiciones cognitivas derivados de los sistemas simbólicos de los medios”*.

Es importante para Papert la interacción del niño con el ordenador, tomándolo con un estímulo positivo para el desarrollo de su pensamiento; siendo una herramienta en la adquisición de aprendizajes significativos.

Diseño LOGO como un lenguaje de aprendizaje que utilizaba a una tortuga como idea matemática que permite que los niños se identifiquen y desarrollen una relación personal con este lenguaje.

La influencia que ha tenido esta corriente con las Nuevas Tecnologías aplicadas en educación; evidencian las posibilidades de mediación entre ordenadores, videos e interactuando de manera simbólica con la cultura.

Papert piensa que el ordenador organiza de una manera distinta los medios de aprendizaje, las considera nuevas formas de aprender.

Su aspiración es que mediante el ordenador, el niño llegue a hacerse planteamientos sobre su propio pensamiento.

Siendo una pieza clave LOGO; espera por medio de la programación que el niño piense sobre sus procesos cognitivos, sobre sus errores y sirvan para reformular sus programas, ayudando a las actividades metacognitivas.

Papert quiere una educación innovadora que les permita partir de ideas audaces como de *“Jhon Dewey: nos indica que el aprendizaje de los niños sería mejor si las experiencias fueran parte de su vida; o Freire: de que aprenderían mejor si fueran responsables de su propio proceso de aprendizaje; o Piaget: de que la inteligencia surge de un proceso evolutivo en el que toda una serie de factores necesita un tiempo para hallar su equilibrio; o Vigotsky: para el cual la conversación juega un papel fundamental en el aprendizaje.”* (Papert, 1995) Son ideas muy atractivas, tienen una actitud respetuosa con los niños y una filosofía social democrática.

El desarrollo de los niños está dado por las experiencias, las vivencias, procesos evolutivos y la interacción con el medio; son seres activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Papert considera que el uso adecuado del ordenador puede producir un cambio importante en el proceso enseñanza aprendizaje del niño. Toma en cuenta que es un medio que revolucione la educación, al modificar las formas de aprendizaje.

Pero no con un uso tradicional del ordenador, donde el estudiante pasa a segundo plano. El ordenador es una herramienta que permite que elabore sus proyectos, cambiarlos y modificarlos, para mejorarlos en un proceso interactivo, es tan funcional que lo compara con un lápiz.

Papert tiene una visión totalmente positiva en la utilización del ordenador *"La medicina ha cambiado al hacerse cada vez más técnica; en educación el cambio vendrá por la utilización de medios técnicos capaces de eliminar la naturaleza técnica del aprendizaje escolar"*

La visión de Papert es dar un cambio a la educación a través de la interacción con el ordenador; tomándolo como una herramienta, que permita al niño desarrollarse de una manera más activa y que llame su atención.

Martí Sala, 1992 nos dice Papert toma de Piaget:

- La necesidad de un análisis genético del contenido.
- La defensa constructivista del conocimiento.
- La defensa del aprendizaje espontáneo y, por tanto, sin instrucción.
- El sujeto es un ser activo que construye sus teorías sobre la realidad interactuando con esta.
- Confrontación de las teorías con los hechos -conocimiento y aprendizaje, fruto de la interacción entre sujeto y entorno.

El desarrollo cognitivo que se da al usar un ordenador y las herramientas seleccionadas en las actividades; permite al niño ir desarrollando sus habilidades, experimentar con el entorno y adquirir nuevos conocimientos.

### **2.2.2.3 LEV VIGOTSKY**

Medina 2007, cita el aporte de Vigotsky es el *"concepto de zona de desarrollo próximo, concepto que representa la distancia entre lo que el niño puede realizar independientemente por sí mismo (su nivel actual de desarrollo) y a*

*donde puede llegar con ayuda de otros agentes (el nivel de desarrollo próximo o, en sentido real, el futuro del niño)”.*

Los niños tienen conocimientos previos, al presentarles una actividad desconocida y permitir que ellos vayan experimentando; causa un nuevo aprendizaje basado en su vivencia, asimilándolo como propia, produciendo un aprendizaje significativo.

El planteamiento realizado de estrategias de enseñanza se basa en objetivos dentro de la zona, con la ayuda necesaria para que el niño pueda realizar su aprendizaje de manera adecuada y para empezar con ayuda, y después por él mismo.

En relación a las Nuevas Tecnologías Aplicadas para la Educación, existe la falta de instrumentos de mediación que ayuden al niño al interactuar con el objeto de mediación. Estos instrumentos permiten una comunicación con el ambiente natural y social, para que el sujeto se modifique al internalizar su uso, aprenda a realizar una nueva actividad. Para este autor el aprendizaje se da con una actividad externa y conforme se practica se convierte en interna intelectual.

#### **2.2.2.4 DAVID AUSUBEL**

El principal aporte Ausubel *“establece la distinción entre aprendizaje significativo y repetitivo”*; tomando en cuenta los conocimientos previos existentes que posee el niño y el nuevo material de trabajo. Estos crean un vínculo adecuado que permite un aprendizaje significativo, considerando que existe una nueva asimilación en su estructura cognoscitiva.

El aprendizaje significativo en los niños está dado de acuerdo a sus intereses, por actividades que llamen su atención, les permita experimentar y conocer cosas nuevas; se lo reforzara a través de la repetición.

En el campo de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación, está centrada en la elaborar y evaluar los materiales que se utilizan en la enseñanza que tengan un significado lógico y psicológico del proceso, destacando la importancia de los ambientes de aprendizaje utilizando recursos como el video, hipertextos... son mediadores que producen gran interés.

(Medina, 2007)

Para realizar estos materiales, se tomará en cuenta la edad de los niños, las actividades que se van a realizar, los recursos; que tengan un significado para ellos, siendo una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2.2.3 CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DE LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS**

### **2.2.3.1 ÁREA MOTRIZ**

#### **2.2.3.1.1 MOTRIZ GRUESA**

- Ejercicios de todas formas, realiza pruebas motrices.
- Movimientos diferenciados de las partes del cuerpo.
- Puede caminar en forma talón – punta.
- Corre con mayor facilidad y alternando los ritmos.
- Imita animales, plantas y personajes de cuentos.

(Ministerio de Bienestar Social, 1991)

- Equilibrio en un solo pie varios segundos.
- Salta de todas las formas de una cuerda y alternando los pies.
- Lanza pelota con mayor agilidad, usando solo el brazo y no todo el cuerpo.

#### **2.2.3.1.2 MOTRIZ FINA**

- Copia cuadrado, triángulo y círculo, aunque trazo oblicuo no es preciso.
- Mayor dominio del lápiz, el cual debe ser más delgado. Respetar el límite de la hoja.
- Mayor coordinación y lateralidad.
- Mayor dominio al abotonar y enlazar cordones.
- Construye con cubos horizontal y vertical.
- Dibuja un monigote como figura humana.
- Sus dibujos son reconocibles.
- Ejercicios de pre-escritura: unión de objetos con líneas, sobrepisa dibujos, sigue laberintos.
- Modela mejores formas humanas.
- Realiza mosaicos de varios materiales.
- Cortado y pegado de papel.
- Realiza algunas construcciones de carpintería.
- Puede plegar papel con precisión.

#### **2.2.3.2 ÁREA COGNOSCITIVA**

- Mayor actitud intuitiva ligada a lo perceptual.
  - Mayor capacidad para generalizar y abstraer.
- (Ministerio de Bienestar Social, 1991)

- Creciente capacidad de razonamiento.
- Puede descubrir detalles pero maneja con dificultad semejanzas y diferencias.
- Clasifica por uno o varios atributos: forma, tamaño, color, uso.
- Puede realizar seriaciones de 3 a 5 objetos.
- Diferencia posiciones, tamaño y forma.
- Ubicación temporal es muy deficiente.
- Reconoce uno, algunos, mas grande, más chico.
- Concepto de N. 5
- Comienza a diferenciar su lateralidad.

### **2.2.3.3 LENGUAJE**

- Muy conversador y usa frases más complicadas.
- Posee un vocabulario de unas mil quinientas palabras.
- Combina frases para reforzar el dominio de palabras, pero no son coherentes.
- Articulación ya no es infantil, aunque requiere corrección en pronunciación.
- Charla para atraer la atención.
- Explica experiencias familiares o de cualquier índole.
- Le encanta escuchar cuentos, memorizar canciones, poesías, trabalenguas.
- “Lee” imágenes.
- Hace preguntas interminables y las respuestas las ajusta a sus sentimientos o no se interesa por respuestas ni explicaciones.

(Ministerio de Bienestar Social, 1991)



- Hace juegos verbales y se divierte mucho con sus errores.

#### **2.2.3.4 ÁREA AFECTIVO SOCIAL**

- Muy sociable, le encanta impresionar a los adultos y salir airoso.
- Se siente grande y ayuda a los pequeños, da muestra de liderazgo.
- Juegos en pequeños grupos, aunque se enoja con sus compañeros de juego, es determinante en sus elecciones.
- Carácter relevante del Complejo de Edipo y gran curiosidad sexual.
- Desobedece a mayores, reconoce errores, pero los vuelve a cometer.
- Expresa estados de ánimo, si algo no le sale bien se irrita, se encoleriza, insulta, amenaza con irse, rompe.
- Tiene capacidad crítica de los demás.
- Manifiesta temores específicos: oscuridad, viejos, animales.
- Mayor independencia y confianza en sí mismo.
- Sentimientos contradictorios.
- Confunde realidad y fantasía y puede pasar por embustero. Le gusta fanfarronear.
- Posee sentido del humor, le gusta lo cómico. Usa palabras que no gustan a los adultos.
- Son colaboradores con el adulto. Puede realizar pequeñas tareas.
- Juegos dramáticos, le encantan las excursiones.
- Interés y curiosidad por lo que le rodea.
- Reclama derechos, comprende hechos injustos.
- Es belicoso, despótico, lleno de energía, mayor confianza en sí mismo, conversador.
- Expresa su inseguridad con llanto, gritos o haciendo preguntas.

(Ministerio de Bienestar Social, 1991)

- Adquieren hábitos y costumbres de cortesía.
- Rico juego de la fantasía.
- Da nombre a lo que construye con cubos, no desarma con facilidad.
- En su dramatización es importante la interacción del grupo.
- Juega con amigos imaginarios y en grupos de 2 a 3 niños.
- Mucho gusto por el juego dramático, títeres, sensible al ritmo y danza.
- Le gustan los libros con imágenes.
- Placer con los juegos verbales y soliloquios.
- Permanece más tiempo en una actividad.
- En los juegos se incluyen peleas, agresión verbal y palabras socialmente no aceptadas.

#### **2.2.3.4.1 HÁBITOS**

- Puede dormir toda la noche.
- Se alimenta solo.
- Distingue entre parte anterior y posterior de las ropas, enlaza cordones de los zapatos. Se viste y desviste solo.
- Domina hábitos de independencia (aseo) y ya no requiere ayuda.  
(Ministerio de Bienestar Social, 1991)

Para la realización de la investigación se toma en cuenta las características de los niños de 4 a 5 años, siendo la propuesta de la elaboración del multimedia de leyendas para promover la práctica de valores.

## **2.2.4 VALORES**

Los valores son normas que desde niños/as son inculcados en casa y reforzados en los distintos niveles de educación, la diferencia entre hacer cosas correctas y que permiten vivir en sociedad.

Desde niños/as aprende a escoger las distintas opciones que se nos presentan sean buenas o malas, sabiendo que al vivir en sociedad hay reglas y límites que debemos respetar.

En la actualidad los valores se pierden por la falta de tiempo de los padres, las familias disfuncionales, la migración y la influencia extranjera, son algunos de los factores que están acrecentando la falta de valores en los niños y niñas; por lo cual es muy importante trabajar en conjunto entre la escuela, la familia y sociedad para rescatar los valores desde muy pequeños e irlos reforzando.

*“El hombre debe aprender desde la niñez a seguir una serie de normas que regulan la vida en sociedad y debe aprender el correcto ejercicio de su libertad”*  
(Guerrero G. , 2009)

La primera escuela para los niños es la familia, ellos son los llamados a inculcar la practica de valores; serán reforzados en la escuela y la sociedad.

### **2.2.4.1 VALORES MORALES**

Los valores se van dando de acuerdo al medio en el cual nos desarrollamos, las distintas costumbres enseñadas en casa, creencias religiosas y la influencia del medio; que nos permite percibir la diferencia entre lo que está bien y lo que está

mal, para tener una vida en sociedad acorde a los principios aprendidos de niños.

*“El mundo de los valores no solo es espinoso, sino también muy variado, porque existen distintos tipos de valores de los que echamos mano para acondicionar nuestra existencia.”* (Guerrero G. , 2009).

Depende mucho del mundo que rodea al niño, este se encargara de ir formando en los distintos valores según el ejemplo y la práctica de ellos.

#### **2.2.4.2 EDUCACIÓN EN LA PRÁCTICA DE VALORES**

Misión prioritaria de la educación es ofrecer a los niños y adolescentes la posibilidad de conocer y practicar los valores cívicos y éticos positivos para la convivencia social, el desarrollo personal, la vida democrática y la defensa del medio ambiente.

Los valores abarcan la totalidad de la existencia real, de ahí que su pérdida se traduce en actitudes atentatorias contra el bien común. La Reforma Curricular considera los valores intelectuales, estéticos, referidos a la naturaleza, los étnicos-culturales y fundamentalmente los éticos, que interiorizados y practicados por los maestros, marcarán las pautas que lleven a los niños a integrarse a la concepción y compromisos del buen ciudadano.

Claro está y en esto hay que enfatizar, los valores no son tema solo de la institución educativa, sino de la comunidad educativa en general, de la que la escuela es solamente una parte.

(Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, 2010)

La educación está encargada de reforzar la práctica de valores en los niños, siendo la escuela el segundo hogar de los niños donde ellos exponen sus necesidades, curiosidades y van limitando su comportamiento acorde a la enseñanza recibida en sus hogares y que será reforzada en la escuela. Es muy importante tomar en cuenta que este trabajo es en conjunto entre el hogar donde su familia dará la primera pauta por ser su primera escuela, se reforzará en la enseñanza escolarizada y la sociedad.

### **2.2.4.3 LOS VALORES BÁSICOS**

De acuerdo al Ministerio de Educación y Cultura para la selección de los valores que serán trabajados en la educación básica son los siguientes:

- La transculturalidad. Se seleccionan valores importantes para las distintas culturas y etnias.
- El contenido democrático de valores que aporten a una convivencia participativa, respetuosa y justa.
- La capacidad de humanización, por tanto se priorizan valores que dinamizan los procesos de desarrollo integral de la persona.
- La respuesta a demandas sociales prioritarias.
- La relación con el entorno inmediato y local.
- Otro criterio para la selección es que sean valores estimados por los diferentes componentes de la comunidad educativa, es decir de consenso.

Aplicado los criterios expuestos los valores básicos priorizados son:

- Identidad
- Honestidad

- Solidaridad
- Libertad y responsabilidad
- Respeto
- Criticidad y creatividad
- Calidez afectiva y amor.

(Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, 2010)

Los valores que se tomaron en cuenta para la elaboración del multimedia educativo son:

- Respeto
- Aprender
- Sana diversión
- Disciplina
- Honestidad

Estos valores fueron tomados en cuenta, por encontrarse en las leyendas seleccionadas para la elaboración del multimedia educativo.

#### **2.2.4.4 LOS VALORES Y EL REFERENTE CURRICULAR**

Para adaptar al Referente Curricular Intermedio, se partió de un diagnóstico a través de la investigación socio cultural a nivel nacional, aplicando fichas a educadoras, padres y madres de familia, niños y niñas.

Como conclusión de la investigación se detalla lo siguiente:

#### **2.2.4.4.1 VALORES:**

- Falta de autoestima en los niños y niñas
- No existe diálogo y comunicación dentro del núcleo familiar
- Existe carencia de afecto
- Se cultiva el individualismo

(Programa Nuestros niños MBS-BID, 2004)

La principal preocupación en la investigación educativa es la falta de valores, motivo por el cual se partió de la idea de crear una herramienta de trabajo que de una forma lúdica, ayudará a reforzar valores para los párvulos.

Se ha podido observar a través del estudio y que en el país por la nueva conformación de las familias, el desconocimiento de valores, los niños se están desarrollando en una sociedad que no respeta valores, desconocen tradiciones y costumbres propias de la cultura, son fácilmente influenciados por televisión, radio, internet; transmiten costumbres ajenas a su realidad y los niños/as están tomándolas como suyas, sin darse cuenta de la riqueza que tenemos en nuestro país.

#### **2.2.5 LEYENDAS**

Al pasar el tiempo se considera al término leyenda como una narración oral o escrita, que incluye seres imaginativos que interactúan, son tomados como una realidad, o creada como tal, transmitiéndose de generación en generación, variando según la época y la trama, en forma verbal.

La leyenda está atada a objetos, seres o lugares puntuales, elemento principal alrededor del cual gira la trama, estos pueden representar valores, acorde a la

práctica que se desea transmitir y la historia del grupo al que pertenecen, integrándolo a la vida diaria.

La leyenda y el mito tienen la función de mantener y expresar una cultura determinada. Sus personajes son seres de los cuales no se ha probado su existencia, por ejemplo: los Dioses.

El origen de las leyendas ecuatorianas son de la época de la conquista española, son historias y vivencias de personajes importantes de aquel tiempo; la inspiración de las personas de esos días, hizo el aporte para convertirlas en historias un poco real y un poco ficticia, trasmitiéndose oralmente, de generación en generación.

Quito una ciudad hecha de incertidumbres, el origen mismo de su nombre, sus calles llenas de misterios. Su historia y personajes importantes dieron paso a las leyendas que se convertían en hechos reales de tanto ser contadas.

*“El termino leyenda proviene del latín legenda (“lo que debe ser leído”). En su origen, se refería a una narración puesta por escrito para ser leída en público dentro de los monasterios o las iglesias. Estos textos no tenían rigurosidad histórica, sino que buscaba resaltar la intención moral o lo espiritual”. (Guerrero A. B., 2006)*

Las leyendas son parte de la historia de Quito Colonial, eran utilizadas para dejar una enseñanza, se transmitían de manera verbal, para expresar la falla cometida por los actores de la narración.



### 2.2.6 EL MITO

El mito a diferencia de la leyenda forma parte de la creencia de una cultura que eran consideradas como historias verdaderas, tenían características de muchas fantasías y por lo tanto llegaban a ser mentiras. Los mitos solo tendrán sentido para una persona perteneciente a la comunidad de la cual proviene el mito, para una persona ajena no tendrá ningún sentido.

El mito se refiere a temas particulares que no son explicados de una manera lógica y que se los utilizaba como parte de la historia de una comunidad para aclarar dudas.

Están atados a una cultura al referirnos a seres extraordinarios o eventos que no tienen una explicación lógica y que de alguna manera intenta unirse a acontecimientos fantásticos sucedidos.

Los mitos tienen variadas funciones, se tomarán en cuenta las 3 principales: explicativa (permite explicar sucesos no entendibles), de significado (justificar o desarrollar el origen de los acontecimientos) y pragmática (determinar estructuras sociales, árboles genealógicos, determinar gobernantes).

Estas funciones dan a conocer a los mitos no solo como historias sino la explicación a muchos de los hechos que sucedían, que de alguna manera permitía dar paz y tranquilidad a las personas que los escuchaban y en muchos casos sentirse orgullosos de las explicaciones que recibieron.

Los mitos han permanecido junto a la cultura de las personas a través de la narración pero de esta misma manera han ido cambiando las historias con el pasar de los tiempos, por lo cual existen varias versiones y ha ido cambiando la forma de transmitirlos.

*“Los mitos son parte de un sistema de creencias de una comunidad o cultura, las cuales los consideran historias verdaderas. Al tener un carácter fantástico ha permitido que muchos los consideren como una mentira y por eso son utilizados los dos términos como sinónimos. Los mitos solo son entendibles en su contenido; para una persona ajena a este, no tiene sentido o puede parecerle absurdo. Los mitos se refieren a distintas dimensiones de la vida humana y social.” (Grimal, 2007)*

Los mitos eran utilizados para dar explicación, sobre acontecimientos que las personas no entendían porque sucedían, al no ser reales fueron tomadas como mentiras y no tenían sentido para las personas que no pertenecían al sitio de donde provenía la historia.

Dentro de la mitología mestiza y sus características Guerrero A. B., 2006 sostiene se puede agrupar en tres conjuntos:

- Seres imaginarios
- Objetos maravillosos
- Personajes legendarios

Estos personajes se los relacionaban con historias fantásticas, no se llegó a comprobar su existencia, pero son tradiciones de distintos países, se transmite la narración de forma verbal.

Los seres fantásticos y entes imaginarios son representación de creencias existentes y los personajes legendarios son recordados por existir y pertenecer al pasado. Se los representa en fiestas populares como carnavales, rituales o creencias de los ancestros.

En la mitología mestiza existen seres fantásticos en la tierra, dentro de ella, en accidentes geográficos importantes; son situados al referirse a los temores y faltas que perturbaban a los mestizos. Su importancia se da:

- Porque los mitos facilitan respuestas a las preguntas básicas de una comunidad acerca de su origen, existencia y destino.
- Porque los mitos permiten expresar y realzar las creencias, y salvaguardar los preceptos de orden moral; gracias a ello la tradición adquiere mayor valor y prestigio, en fin, se fortalece.
- Porque el Mito al permitir un acceso a lo eterno, posibilita una evasión del tiempo real o la temporalidad existencial del hombre que lo enfrenta con una realidad cruda y terrible: la muerte.

Los mitos son una herramienta para que los individuos aprendan el sentido de mandatos como la moral y como se cumple. Las historias de muertos que regresan cuando se está cometiendo actos inmorales, según la creencia de la comunidad se da porque el individuo ha adoptado conductas indebidas y socialmente no aceptadas.

Los mitos constituyen un modelo a seguir para el comportamiento humano, conceden un significado e importancia a la existencia.

Los mitos satisfacen una necesidad no solo de conocimiento sino emotiva y afectiva. Por todas estas razones, los mitos aseguran la conexión de cualquier comunidad histórico-cultural. (Guerrero A. B., 2006)

Los mitos son parte de la historia de muchos países, utilizandolos para dar tranquilidad a los pobladores, sobre acontecimientos que no tenían explicación.

### 2.2.6.1 DIFERENCIA ENTRE EL MITO Y OTRO TIPO DE NARRACIÓN

El mito son historias de ficción y las leyendas se las presentan como historias verdaderas que sucedieron.

Las funciones varían entre el mito y la leyenda, tienen distintas funciones, el mito busca explicar situaciones determinadas, mientras que la leyenda busca dejar una enseñanza en valores.

Las leyendas tienen personajes reales, lugares conocidos que existieron o existen y no seres mitológicos o fantásticos, que no hay forma de comprobar su existencia.

Las leyendas están basadas en historias creadas, partiendo de una enseñanza sobre valores y actitudes, mientras los mitos buscan dar una explicación de acontecimientos que para su tiempo no tenía una explicación lógica.

*“A menudo se suele confundir el mito con otro tipo de narraciones como los cuentos, fábulas o leyendas. Sin embargo, no son iguales. Hay varias diferencias entre el mito y el cuento popular: mientras que los primeros se presentan como ficciones, los segundos se plantean como historias verdaderas.”* (Grimal, 2007)

Los mitos son historias fantásticas que no sucedieron, pero permitieron a los pueblos satisfacer sus necesidades momentáneas, entender las situaciones que se presentaban como terremotos o catástrofes, las leyendas tenían personajes reales que existieron, que iban acompañadas de una enseñanza.

### 2.2.7 MULTIMEDIA

La nueva tecnología es de fácil manejo, por lo tanto tienen mucha destreza para el uso de herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje. El multimedia es una herramienta multisensorial que combinan imágenes, sonido, texto, animación y video para enviar un mensaje. Esto hace del multimedia una herramienta efectiva de comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se ha diseñado un multimedia educativo que permite la utilización de todos los sentidos, al combinar las imágenes, sonido, el texto, las animaciones y el video que permite enviar una información y que produzca una retroalimentación, convirtiéndola en una herramienta muy interesante en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Se considera una nueva forma de comunicación entre la persona que está interactuando y el ordenador, siendo una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

*“La palabra Multimedia viene de dos vocablos Multi = Muchos y Medio = Medio, es un conjunto de texto, imágenes, animaciones, audio utilizado para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, atractivo y dinámico para el usuario”.*  
(Guerrero, 2004)

El multimedia es un conjunto de elementos, permite interacción entre el usuario y el ordenador; es una herramienta que se puede utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje por llamar la atención de los niños.

Los materiales didácticos multimedia son de 2 tipos:

Los materiales multimedia no interactivos son aquellos que solo transmiten información, pero no permiten que exista una interacción entre la persona que observa y el multimedia. Algunos de estos son:

Documentos.- Clasificación según los medios de comunicación que emplean:

Materiales impresos y manuscritos: textos, manuales, láminas, folletos, libros, revistas, periódicos, fascículos, atlas, mapas, planos, cartas, libros de actas y otros documentos de archivo histórico, entre otros materiales impresos.

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

Audiovisuales.- Convencionalmente incluyen a los que presentan simultáneamente imagen y sonido, así como los que presentan solamente imagen o sonido: videos, películas, series de diapositivas sincronizadas con sonido registrado en cintas, series de diapositivas y de filminas.

Enunciados de ejercicios.- Ejercicios que se presentan en el multimedia para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los materiales multimedia interactivos son aquellos que permiten que exista una interacción entre la persona que observa el multimedia ya que tiene varios servicios en los cuales interactúa, la mayoría de estos se utilizan especialmente para programas de enseñanza:

Tutoriales y ejercitación: Presentan unos contenidos y proponen ejercicios autocorrectivos al respecto. E-learning, es principalmente un medio electrónico

para el aprendizaje a distancia o virtual, donde puedes interactuar con tus profesores por medio de Internet.

Cursos On- Line.- Indica los medios que se utilizan en las consultas y tutorías virtuales, aulas virtuales, calendario/tablón de anuncios, foros de estudiantes (e-mail, chat, videoconferencia, listas...)

Bases de datos.- Presentan datos organizados en un entorno estático, mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas.

Simuladores.- Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones); los alumnos realizan aprendizajes significativos por descubrimiento al explorarlos, modificarlos y tomar decisiones ante situaciones de difícil acceso en la vida real.

Constructores.- Facilitan aprendizajes heurísticos, de acuerdo con los planteamientos constructivistas. Son entornos programables, que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos.

Herramientas.- Indicar cuales se ofrecen (disco virtual, listado de enlaces favoritos, motores de búsqueda, calculadora, bloc).

(Pérez, 2009)

Los multimedia son de dos tipos los que transmiten información y los de aprendizaje que permiten una interacción con ellos.

El multimedia educativo tiene un propósito educativo. Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya

que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a en la estimulación de los niños.

Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad, condicionan los procesos de aprendizaje. Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función, utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Los multimedia educativos son aquellos que han sido creados para transmitir una enseñanza, se los utiliza en el aula, su tecnología es actual, es creativo e innovador, permitiendo que los niños/as interactúen y se sientan parte de su enseñanza, estimulando todos sus sentidos.

*“Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa”.*  
(Marqués Graells, 2010)

Los materiales multimedia están integrados por varios elementos, cada uno tiene una finalidad, en la investigación se utilizara el multimedia educativo que es una herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje.

La importancia de los materiales multimedia como herramienta para el aprendizaje de los niños/as, está basada en sus funciones, es un material didáctico que presenta múltiples funciones como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus principales funciones son:



- Informativa
- Instructiva o entrenadora
- Motivadora o evaluadora
- Entorno para la exploración
- Experimentación
- Expresivo –comunicativa
- Metalingüística
- Lúdica

Recurso para procesar datos, esta innovación, es un apoyo en la orientación escolar y profesional, sirve como apoyo en organización y gestión de centros.

Los multimedia son herramientas de gran funcionalidad, siendo un material didáctico en el cual el niño/a aprender de una manera divertida y al ser usada de la manera correcta, incentiva un aprendizaje significativo.

*“Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje.”* (Marqués Graells, 2010)

Se considera al multimedia educativo una herramienta, que se puede utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje, proporcionando una actividad lúdica para los niños.

### 2.2.7.1 APLICACIONES EDUCATIVAS

Moron A. C., Aguilar D., 1994, afirma que *“Los sistemas multimedia permiten un aprendizaje activo. No sólo es posible ver y oír, sino también interactuar sobre el objeto de aprendizaje.”*

El niño/a al tener esta interacción permite que su aprendizaje sea interesante y se profundice en su interior, siendo el actor principal del mismo.

Los multimedia educativos dan un gran número de posibilidades para que podamos aplicar en las distintas experiencias de aprendizaje que deseamos tener con los niños/as, al incorporarlas en las rutinas diarias en las distintas clases que reciben en el proceso enseñanza-aprendizaje.

### 2.2.7.2 CARACTERÍSTICAS DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO

El multimedia educativo es una herramienta que debe tener varias características para favorecer el aprendizaje y estas son:

**Flexibilidad:** Como posibilidad de tratamiento de la información desde diferentes puntos de vista

**Funcional:** En cuanto a cuestiones como la adaptación al tipo de alumno, y a la complejidad de los contenidos.

**Multidimensionalidad:** Generando un ambiente mucho más activo que contribuye a la asimilación del conocimiento, así como favorece la creatividad y el desarrollo de la imaginación.

**Dinamismo:** En cuanto a que la información se puede cambiar de lugar, cambiar su presentación, estructurarla en diferentes niveles, y sobre todo ofrecer diversos caminos de interacción en función del interés del usuario.

**Interactividad:** Permite la posibilidad de dialogar con el programa, utilizando potentes funciones de búsqueda, indagación, experimentación, etc..

**Modulación de la Información:** Por cuanto se puede acceder a ella desde diferentes puntos del sistema.

**Acceso multiusuario:** Independientemente de factores espacio temporales, pudiendo ser utilizado un mismo programa multimedia por diferentes personas.  
(Cabrero, 2007)

### 2.2.7.3 VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO

VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO	
Ventajas	Inconvenientes
<p><b>Interés. Motivación.</b> Los niños están muy motivados y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.</p>	<p><b>Adicción.</b> El multimedia interactivo resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada.</p> <p><b>Distracción.</b> Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.</p>
<p><b>Interacción.</b> Continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y mantienen un alto grado de</p>	<p><b>Ansiedad.</b> La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.</p>

implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador y la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención.	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Tabla 1

Fuente: (Marqués Graells, 2010)

<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<b>Desarrollo de la iniciativa.</b> La constante participación por parte de los alumnos, propicia el desarrollo de su iniciativa, ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.	<b>Diálogos muy rígidos.</b> Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que los alumnos seguirán en su proceso de descubrimiento de la materia. El diálogo profesor-alumno es más abierto y rico
<b>Múltiples perspectivas e itinerarios.</b> Los hipertextos permiten la exposición de temas y problemas presentando diversos enfoques, formas de representación y perspectivas para el análisis, lo que favorece la comprensión y el tratamiento de la diversidad.	<b>Desorientación informativa.</b> Muchos estudiantes se pierden en los hipertextos y la atomización de la información les dificulta obtener visiones globales. Los materiales hipertextuales muchas veces resultan difíciles de imprimir (están muy troceados)

Tabla 2

Fuente: (Marqués Graells, 2010)

<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<p><b>Aprendizaje a partir de los errores.</b> El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios, permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos. Se favorecen los procesos metacognitivos.</p>	<p><b>Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo.</b> Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantea el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión, utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema, pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en "leer las intenciones del maestro"</p>

**Tabla 3**

**Fuente:** (Marqués Graells, 2010)

<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<p><b>Facilitan la evaluación y control.</b>  Liberan al profesor de trabajos repetitivos, al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos. Los ordenadores proporcionan informes de seguimiento y control. Facilitan la autoevaluación del estudiante.</p>	
<p><b>Alto grado de interdisciplinariedad.</b>  Las tareas educativas realizadas con ordenador, permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada, con la telemática.</p>	<p><b>Desfases respecto a otras actividades.</b> El uso de los programas didácticos puede producir desfases inconvenientes con los demás trabajos del aula, especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades.</p>

**Tabla 4**

**Fuente:** (Marqués Graells, 2010)

<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<b>Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual.</b> Estos materiales proporcionan a los alumnos y a los profesores un contacto con las TIC, generador de experiencias y aprendizajes, contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.	<b>Cansancio visual y otros problemas físicos.</b> Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.
<b>Proporcionan información.</b> En los CD-ROM o al acceder a bases de datos a través de Internet pueden proporcionar todo tipo de información multimedia e hipertextual.	<b>Visión parcial de la realidad.</b> Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
<b>Proporcionan entornos de aprendizaje e instrumentos para el proceso de la información,</b> incluyendo buenos gráficos dinámicos, simulaciones, entornos heurísticos de aprendizaje...	<b>Falta de conocimiento de los lenguajes.</b> A veces los alumnos no conocen adecuadamente los lenguajes (audiovisual, hipertextual...) en los que se presentan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento.
<b>Pueden abaratar los costes de formación</b> (especialmente en los casos de "training" empresarial) ya que al realizar la formación en los mismos lugares de trabajo se eliminan costes de desplazamiento	<b>La formación del profesorado supone un coste añadido.</b>

**Tabla 5**

Fuente: (Marqués Graells, 2010)

<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<p><b>En la Enseñanza a distancia</b> la posibilidad de que los alumnos trabajen ante su ordenador con materiales interactivos de autoaprendizaje, proporciona una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización geográfica de la formación.</p>	<p><b>Control de calidad insuficiente.</b> Los materiales para la autoformación y los entornos de teleformación en general no siempre tienen los adecuados controles de calidad.</p>
<p><b>En Educación Especial</b> es uno de los campos donde el uso del ordenador, proporciona ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos que resuelvan estas limitaciones.</p>	
<p><b>Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula;</b> por el hecho de archivar las respuestas de los alumnos, permiten hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta la respuesta correcta.</p>	<p><b>Problemas con los ordenadores.</b> A veces los alumnos desconfiguran o contaminan con virus los ordenadores.</p>

**Tabla 6**

Fuente: (Marqués Graells, 2010)



<b>VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO</b>	
<b>Ventajas</b>	<b>Inconvenientes</b>
<p><b>Conclusión:</b> El trabajo con un multimedia educativo puede producir en los estudiantes un estímulo para su aprendizaje, el cual si es guiado correctamente ayuda a mantener por más tiempo su atención, es un método llamativo y que permite interactuar con el programa.</p> <p>Si existen errores se los corrige en la marcha y su evaluación es fácil.</p>	<p><b>Conclusión:</b> Se pueden observar varios inconvenientes al tratar con un multimedia, sí los profesores no tienen una metodología, un objetivo claro, conducción metodológica de esta herramienta, porque se pierde el sentido del proceso enseñanza-aprendizaje a través de la teoría constructivista.</p>

**Tabla 7**

**Fuente:** Fernanda Vélez

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

**2.3.2 Críticidad.-** Ser críticos en las distintas actividades que nos va presentando la vida.

**2.3.3 Dinamizan.-** Hacer las cosas de una manera muy rápida.

**2.3.4 Epistemología.-** Enseñanza de los fundamentos y métodos del conocimiento científico.

**2.3.5 Étnicos.-** Que pertenece a una nación, raza o etnia.

**2.3.6 Hipertextos.-** Es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico que conduce a otro texto relacionado.

**2.3.7 Integral.-** Comprende todas las partes para estar completo.

**2.3.8 Interactividad.-** Permite una interacción entre el ordenador y el usuario a modo de un dialogo.

**2.3.9 Interactúan.-** Ejerce una relación o acción entre 2 o más personas o cosas.

**2.3.10 Metacognitivos.-** Capacidad de los seres humanos de atribuir ciertas ideas u objetivos a otros sujetos o incluso a entidades.

**2.3.11 Multidimensional.-** Varias dimensiones.

**2.3.12 Optimizándose.-** Método para buscar que los valores o variables que intervienen en un proceso tenga un resultado que sea lo mejor posible.

**2.3.13 Transculturalidad.-** Cuando un grupo recibe y adopta normas culturales.

## **2.4 IDEA A DEFENDER**

El uso del multimedia educativo será una herramienta para reafirmar los valores usando leyendas y tradiciones propias de Quito en los niños/as de 4 a 5 años de Centros Infantiles de la Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito.

## **2.5 VARIABLES**

**2.5.1 Variable Independiente:** La falta de material didáctico.

**2.5.2 Variable Dependiente:** Dificultad del desarrollo integral.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, partimos desde un marco teórico para ampliar nuestros conocimientos científicos, basándonos en una investigación descriptiva, para la práctica de valores por medio de un Multimedia Educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, utilizando como apoyo los métodos de investigación descritos a continuación para respaldar la investigación realizada.

#### 3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

**3.2.1 MÉTODO INDUCTIVO:** Se utilizó este método porque al realizar la investigación se observa y analiza distintas situaciones que se presentaron, dando múltiples ideas para llegar a definir causas y efectos, que permitió considerar oportuno el diseño del Multimedia Educativo para promover los valores en niños de Prebásica del sector norte de Quito comprendido desde la Ofelia hasta la Baker.

**3.2.2 MÉTODO DEDUCTIVO:** Este método permitió comenzar desde datos muy generales obtenidos, para analizarlos, teniendo en cuenta la información de un gran grupo con el cual se partió hasta llegar a un grupo pequeño de niños/as para tener una idea del impacto que llegará a tener el multimedia educativo en proceso enseñanza – aprendizaje durante la aplicación de la propuesta hasta la obtención de un producto final.

**3.2.3 Métodos Descriptivo:** Se utilizó la toma de datos, organizarlos, presentarlos, analizarlos y realizar la medición a través de la obtención de resultados de la muestra, para valorar el impacto de la investigación realizada en el sector norte de Quito, obteniendo resultados para las conclusiones y recomendaciones.

### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población seleccionada al azar corresponde a 28 Centros de Desarrollo Infantil existentes en el norte de Quito

<b>CENTROS DE DESARROLLO</b>		
<b>SECTORES:</b>	<b># CDI</b>	<b>ENCUESTADOS</b>
LA OFELIA	11	66
LA RUMIÑAHUI	9	54
LA COFAVI	4	24
LA BAKER	4	24
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>168</b>

Se aplica la fórmula siguiente para obtener la muestra:

$$n = \frac{N}{E^2 (N-1) + 1} = \frac{168}{2 (168-1) + 1} = \frac{168}{(0.0009) (167) + 1}$$

N= Población

n= Tamaño de la muestra

E= Error de muestreo al cuadrado (su índice puede variar: 0.03, 0.05, 0.08)

n= 146.05 maestras/os

La muestra corresponde a un número aproximado de 146.05 personas a encuestarse, pero se considera realizar 150 encuestas para tener la mayor información recolectada para el estudio.

### **3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

**3.4.1 ENTREVISTAS:** Se realizó entrevistas a las personas vinculadas con la tecnología como es el ingeniero en sistemas, el sonidista, diseñador gráfico, como apoyos para el diseño de la herramienta multimedia, a la directora y psicóloga educativa de centros infantiles, para saber su conocimiento sobre la práctica de valores motivo de la investigación.

**Objetivo:** Recolectar información sobre las leyendas y el valor de costumbres y tradiciones del sector norte de Quito.

#### **3.4.1.1 ENTREVISTAS APLICADA A LA DIRECTORA Y PSICÓLOGA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL.**

##### **1.- ¿Qué son para usted los valores?**

- 1.- Son enseñanzas que nos concientizan y nos hacen ser mejor personas.
- 2.- Son manifestaciones originadas en el hogar frente a diversos estímulos que día a día se ponen en práctica en el medio que se desarrolla el niño.

##### **2.- ¿Cuál es la importancia de impartir valores en los niños/as?**

- 1.- Fomentar en ellos la verdadera esencia de ser humano y orientar su vida a ser mejor.
- 2.- Es la base fundamental para el desarrollo bio-sico-social del niño y la formación de su personalidad como las variaciones y dominación de los mismos, frente a estímulos negativos y positivos.

### **3.- ¿Conoce lo que es el multimedia educativo y cuál es su utilidad?**

1.- Los valores se aprenden con la vivencia diaria, con el ejemplo, con la experiencia, con el modelo de casa, y se los fortalece cuando se practica.

2.- Sí, ayuda a desarrollar las capacidades y destrezas.

### **4.- ¿Qué pensaría si le proponemos como método de enseñanza aprendizaje de valores el uso del multimedia educativo para niños/as?**

1.- Los valores se aprende con la vivencia diaria, con el ejemplo, con la experiencia, con el modelo de casa y se los fortalece cuando se practica.

2.- Seria un medio, material didáctico acorde con el adelanto científico, la base fundamental es el ejemplo. La multimedia sirve como guía.

### **5.- ¿Utilizaría esta herramienta de trabajo en su Centro de Desarrollo Infantil?**

Todas las personas estuvieron de acuerdo en la utilización del multimedia.

### **¿Por qué?**

1.- Porque acorde a la tecnología nuestros niños tienen nuevas formas de aprendizaje y esta es una herramienta que llama su atención.

2.-Porque son nuevas formas de enseñanza que permite a los niños interactuar, tener una vivencia y ser parte activa en su aprendizaje.



### **3.4.1.2 ENTREVISTA AL INGENIERO EN SISTEMAS, SONIDISTA, DISEÑADOR GRAFICO**

#### **1.- ¿Qué son para usted los valores?**

- 1.- Son parámetros que determinan la forma adecuada para vivir en sociedad.
- 2.- Son los principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de ser mejores personas.
- 3.- Formas de vida que se inculcan en las personas desde que tienen uso de razón, en el hogar y que son inquebrantables, que rigen la vida de cada ser humano y que le permiten discernir entre lo que está bien y lo que está mal.

#### **2.- ¿Cuál es la importancia de impartir valores en los niños/as?**

- 1.- Para que en el futuro sean mejores personas.
- 2.- Les permita adaptarse de manera adecuada en la sociedad.
- 3.- Formar hombres y mujeres capaces de llevar una vida digna, respetando a los demás y así mismos; recordando siempre lo aprendido en el hogar.

#### **3.- ¿Conoce lo que es el multimedia educativo y cuál es su utilidad?**

- 1.- Es una herramienta multifuncional que combina imágenes, sonido, fotografía y textos para transmitir un mensaje.
- 2.- Si, sirve para impartir conocimientos.
- 3.- Si, mediante este recurso los niños y niñas aprenden mediante lo que a ellos les gusta, valores y costumbres ya sea en el hogar o dentro de una comunidad.

**4.- ¿Qué pensaría si le proponemos como método de enseñanza aprendizaje de valores el uso del multimedia educativo para niños/as?**

- 1.- Me parece una idea innovadora y acorde para provechar la tecnología actual.
- 2.- En esta era de tecnología, sería una herramienta importante.
- 3.- Excelente porque a los niños de hoy les encanta todo lo que tenga que ver con la informática y el video.

**5.- ¿Utilizaría esta herramienta de trabajo en su Centro de Desarrollo Infantil?**

Todas las personas estuvieron de acuerdo en la utilización del multimedia.

**¿Por qué?**

- 1.- Porque es una herramienta muy completa.
- 2.- Por la utilidad en la enseñanza de valores.
- 3.- Porque a los niños les agrada mucho todo lo que tenga que ver con la informática y la computación.

**Análisis:** El multimedia es una herramienta completa que ayuda a los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo cual estuvieron de acuerdo en utilizarla.

**Interpretación:** Gracias a la apertura dada y a no tener miedo a los cambios nos permitió aplicar el multimedia y poder junto a los niños/as trabajar en ello.

### 3.4.2 Resultados de las Encuestas Aplicadas a las Educadoras Parvularias, Psicólogas, Profesores de otras asignaturas y Directoras de la Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito.

**Objetivo:** Recolectar información sobre las leyendas y el valor de costumbres y tradiciones de nuestro País.

#### 1. ¿Sabe usted que son los valores?

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	149	99%
NO	1	1%
TOTAL	150	100%

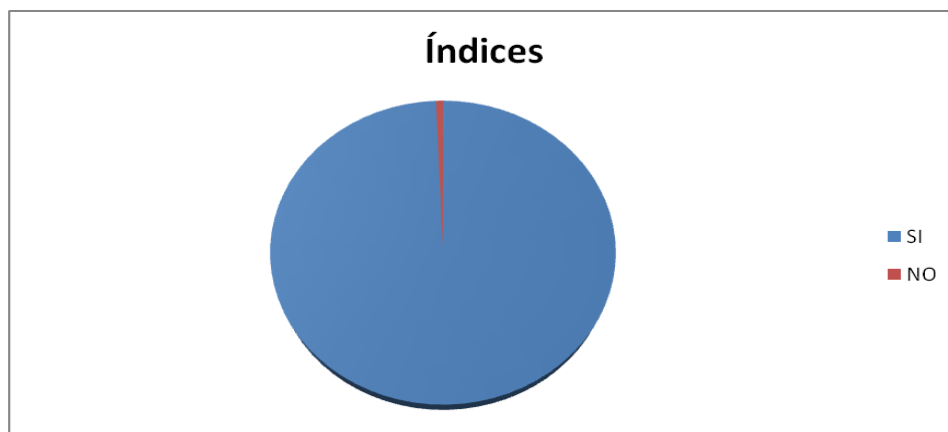


Ilustración 1

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** El 99% de las personas encuestadas conocen que son los valores, solo el 1% tiene desconocimiento de los valores.

**Interpretación:** Existe el conocimiento de valores que nos facilitará la aplicación de la propuesta.

2. ¿En su centro infantil se imparte valores como parte del eje transversal?

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	144	96%
NO	6	4%
TOTAL	150	100%

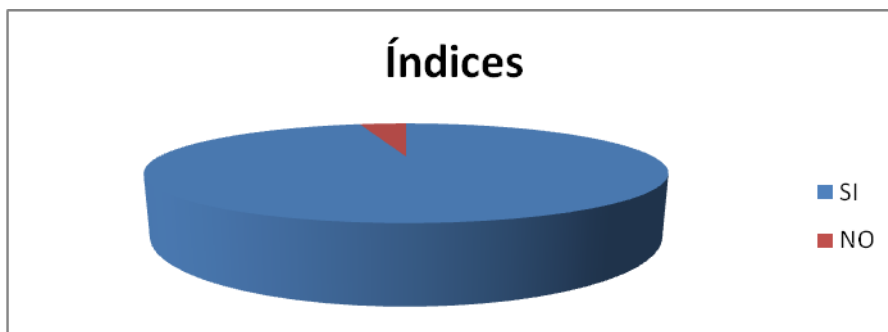


Ilustración 2

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** El 96% de las personas encuestadas trabajan con valores considerados parte del eje transversal, solo el 4% no lo hace.

**Interpretación:** La mayor parte de los participantes en la encuesta conocen el referente curricular y la importancia que tienen los valores en la educación de los párvulos.

### 3. ¿De qué forma?

Indicadores	Cantidad	Índices
Leerles cuentos	31	21%
Contarles Historias	31	21%
Narrarles Leyendas	67	46%
Usa medios visuales de tradiciones y costumbres de quito	16	11%
<b>TOTAL</b>	<b>145</b>	<b>100%</b>

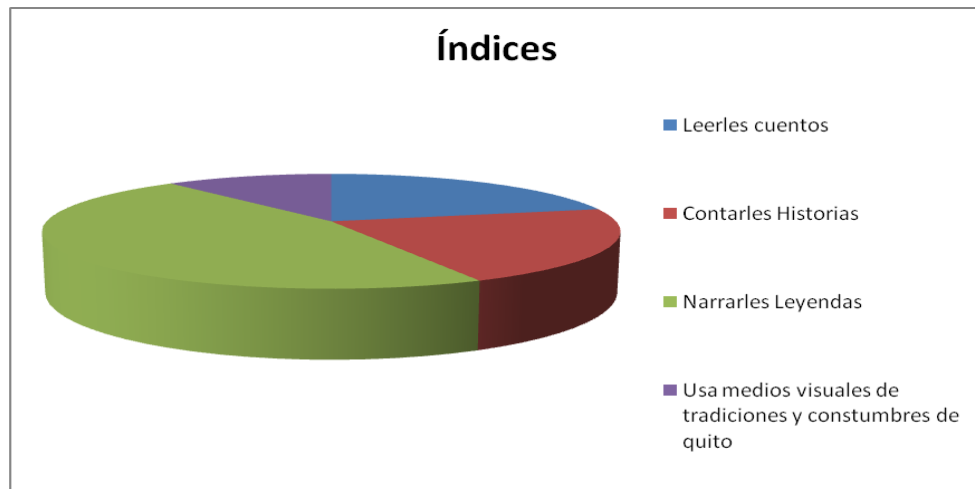


Ilustración 3

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** Las opiniones de las personas encuestadas están divididas entre las distintas opciones, el 21% prefiere trabajar valores con la lectura de cuentos, el otro 21% contándoles historias, el 11% usa medios visuales de tradiciones y costumbres de Quito y el 46% a través de la narración de leyendas.

**Interpretación:** En las encuestas se conoce que las leyendas son una herramienta útil para la conducir en la práctica de valores para párvulos. Se utiliza en los centros infantiles pero sin existir un producto como el que planteamos en la propuesta, a pesar de que se indicó que si existen multimedias educativos, no logramos obtener una muestra de un multimedia que incluya leyendas.

#### 4. ¿Con qué frecuencia?

Indicadores	Cantidad	Índices
1 vez al día	47	32%
1 vez por semana	66	46%
1 vez cada 15 días	19	13%
1 vez por mes	13	9%
<b>TOTAL</b>	<b>145</b>	<b>100%</b>

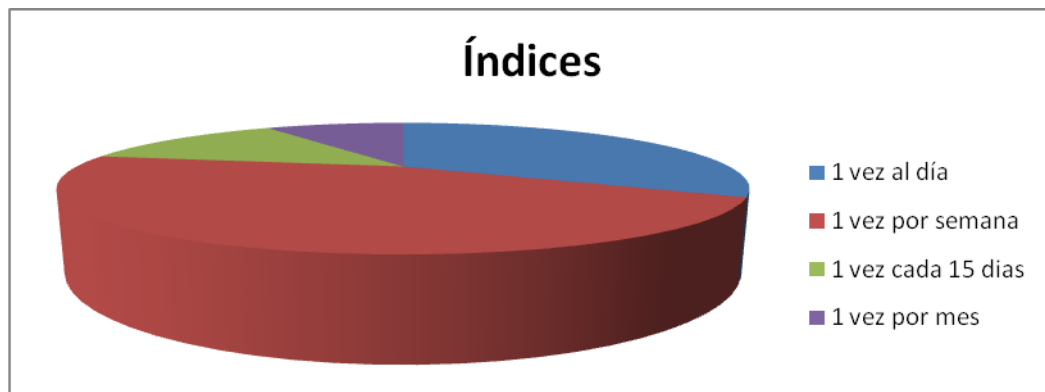


Ilustración 4

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** Las frecuencia con la que se realizan este tipo de narraciones para promover valores en párvulos, el 32% la aplica 1 vez por día, el 46% 1 vez por semana, el 13% 1 vez cada 15 días y el 9% 1 vez por mes.

**Interpretación:** La mayor parte de las encuestadas prefieren realizar estas prácticas por semana, a pesar de que los valores se deben trabajar a diario, pero se daría como opción la aplicación del multimedia educativo durante la clase de computación; así se podría aumentar la frecuencia con la que se imparten valores.

## 5. ¿A los niños/as les agrada las narraciones o cuentos?

Indicadores	Cantidad	Índices
Realizadas por otra persona	86	59%
Realizadas por sí mismo	33	23%
Realizadas por otro niño	26	18%
<b>TOTAL</b>	<b>145</b>	<b>100%</b>

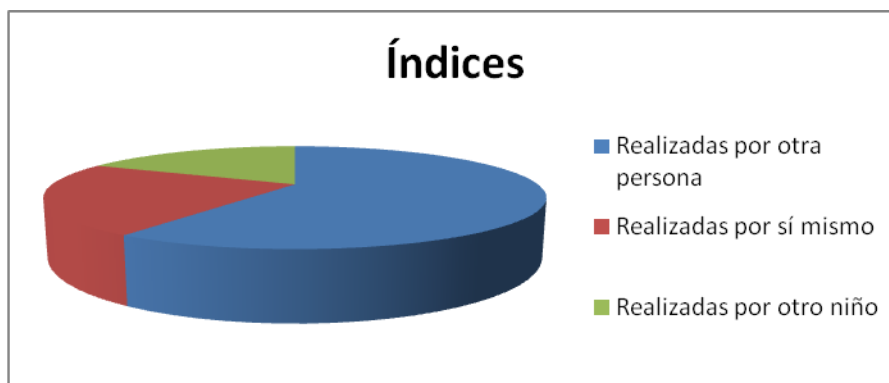


Ilustración 5

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** Las preferencia de los párvulos en las narraciones es: el 59% que la realice otra persona, el 23% realizadas por sí mismos, el 13% realizadas por otro niño.

**Interpretación:** La mayor parte de nuestros párvulos prefieren que otra persona realice la narración, a muchos les gusta observar los dibujos y realizar su propia narración y a un porcentaje mínimo prefiere que la historia les cuente otro niño; podemos decir que la narración la realizara una adulta con una voz suave que llame su atención.

## 6. ¿Sus niños/as prefiere?

Indicadores	Cantidad	Índices
Que la historia le cuente la maestra	66	46%
Observarla en una computadora o DVD	79	54%
TOTAL	145	100%

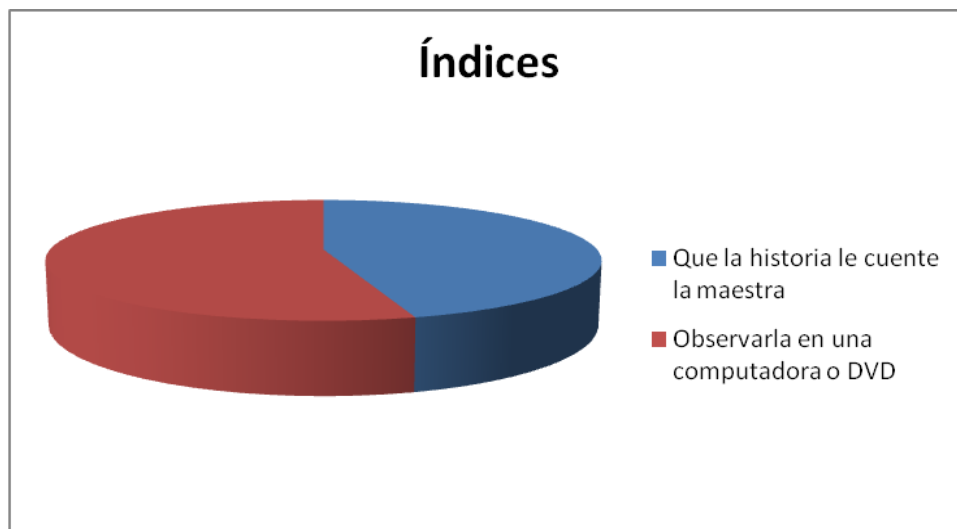


Ilustración 6

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** Las preferencia de los párvulos es: el 46% la historia contada por la maestra y el 54% observarla en una computadora o DVD.

**Interpretación:** A pesar de que los niños/as disfrutaban de las narraciones realizadas por sus profesoras, en la actualidad los medios audiovisuales llaman la atención de los párvulos por las imágenes, el movimiento y las distintas funciones son ofrecidas a través de esta herramienta de enseñanza – aprendizaje.



## 7. ¿Sabe usted que son las leyendas Quiteñas?

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	141	97%
NO	4	3%
TOTAL	145	100%

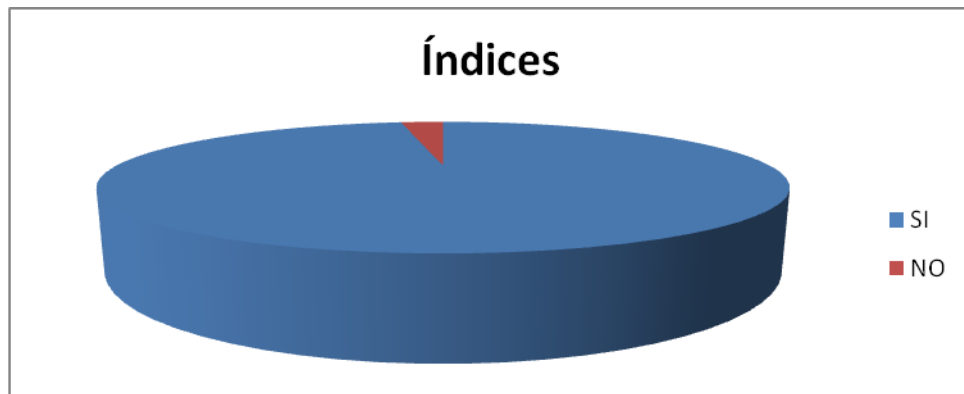


Ilustración 7

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada es que los encuestados nos indicaron que 97% si conocen y el 3% no conocen.

**Interpretación:** Se pudo confirmar que la mayor parte de personas conocen lo que es una leyenda y que se las lee a los niños/as, especialmente en fiestas de Quito como parte de nuestra tradición.

## 8. ¿Ha escuchado leyendas Quiteñas?

Indicadores	Cantidad	Índices
<b>Siempre</b>	51	35%
<b>Casi Siempre</b>	53	37%
<b>A veces</b>	30	21%
<b>Rara vez</b>	9	6%
<b>Nunca</b>	2	1%
<b>TOTAL</b>	145	100%

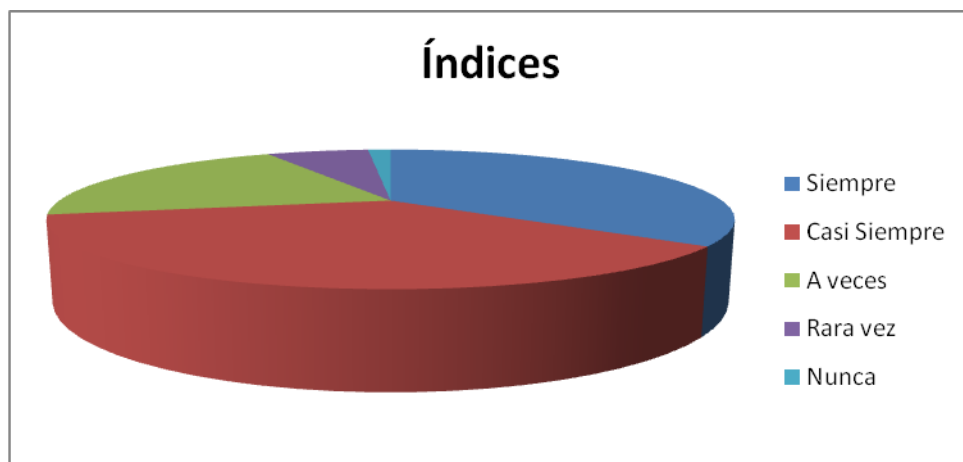


Ilustración 8

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** Si han escuchado leyendas es: el 35% siempre, el 37% casi siempre, 21% a veces, el 6% rara vez y el 1% nunca.

**Interpretación:** A pesar de ser una parte muy importante de nuestra tradición, en personas adultas que se suponía que desde pequeños venían escuchando leyendas nos hemos informado que no es así, de esta manera estamos confirmando que se están perdiendo nuestras tradiciones y que tenemos que seguir en el trabajo de que los niños/as las conozcan y se familiaricen con estas como parte de nuestra cultura.

### 9. ¿Piensa que tiene importancia rescatar nuestras costumbres y tradiciones?

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	142	98%
NO	3	2%
TOTAL	145	100%

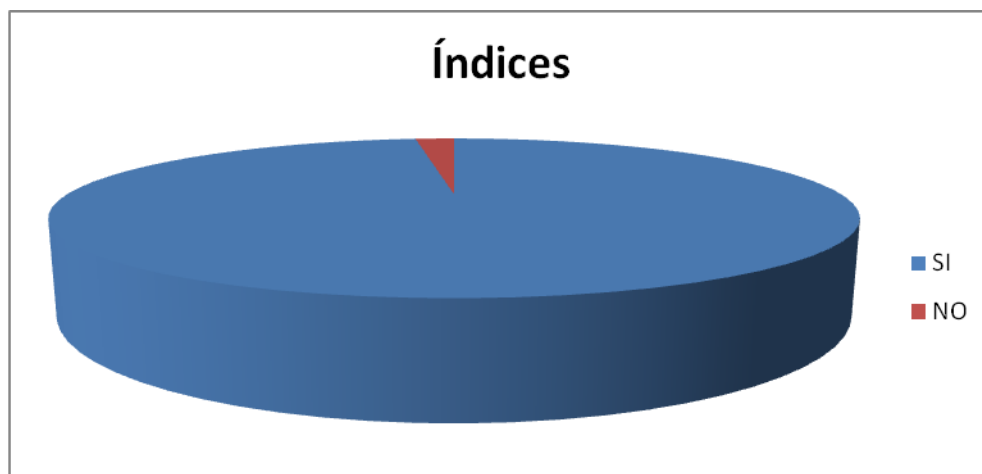


Ilustración 9

Elaborado por: Fernanda Vélez

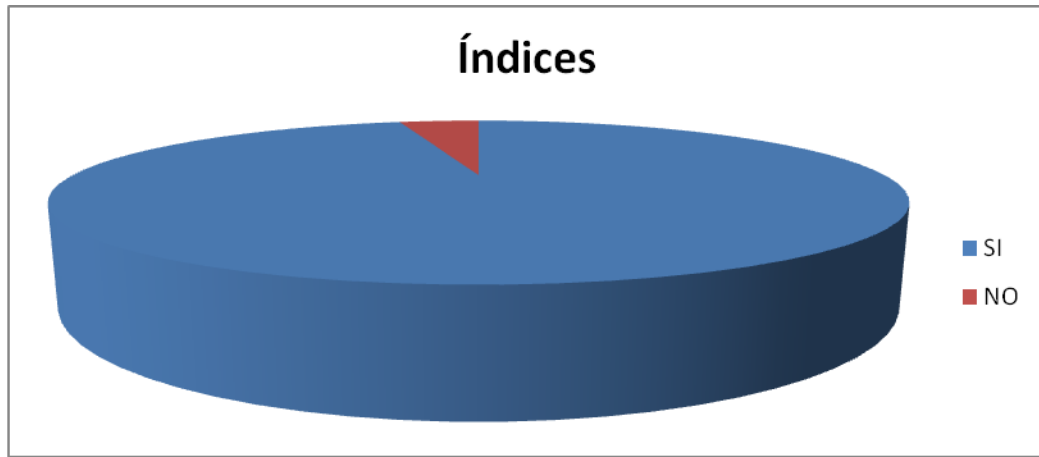
Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada sobre la importancia de rescatar nuestras costumbres y tradiciones es: el 98% si y el 1% no.

**Interpretación:** Las tradiciones y costumbres son parte de la cultura, es conocer un poco más acerca de dónde vinimos, cuáles son nuestras raíces, tomando en cuenta esto es muy importante rescatar los valores que nos da la cultura.

**10. ¿Piensa que es importante el rescate de valores a través de leyendas que reflejan las tradiciones y costumbres de nuestro país?**

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	139	96%
NO	6	4%
TOTAL	145	100%



**Ilustración 10**

**Elaborado por:** Fernanda Vélez

**Fuente:** Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada sobre la importancia del rescate de valores a través de leyendas es: el 96% si y el 4% no.

**Interpretación:** Las leyendas al ser utilizadas correctamente son una herramienta importante en la práctica de valores en los párvulos y la mayor parte de profesoras están de acuerdo en la utilización de leyendas para este propósito.

## 11. ¿Conoce qué son los servicios multimedia?

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	126	87%
NO	19	13%
TOTAL	145	100%

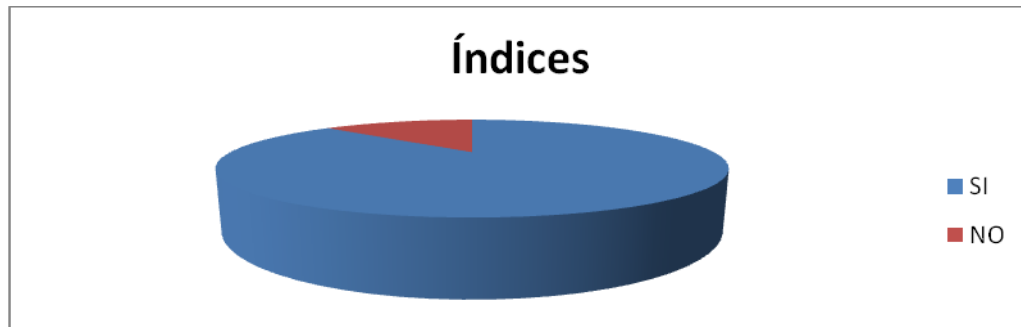


Ilustración 11

Elaborado por: Fernanda Vélez

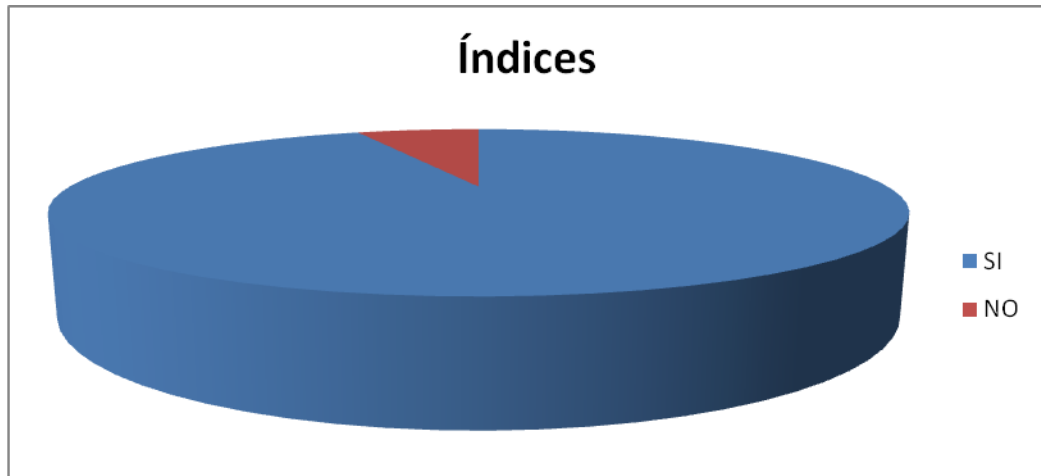
Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada sobre el conocimiento de los servicios multimedia es: el 87% si y el 13% no.

**Interpretación:** En la actualidad los multimedia educativos ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la mayor parte de profesionales tienen conocimiento del mismo, pero sería importante que exista capacitación para utilizar esta herramienta.

**12. ¿Si existiera un multimedia en el cual sus niños/as pudieran escuchar leyendas del Ecuador, le interesaría adquirirlo?**

Indicadores	Cantidad	Índices
SI	136	94%
NO	9	6%
TOTAL	145	100%



**Ilustración 12**

Elaborado por: Fernanda Vélez

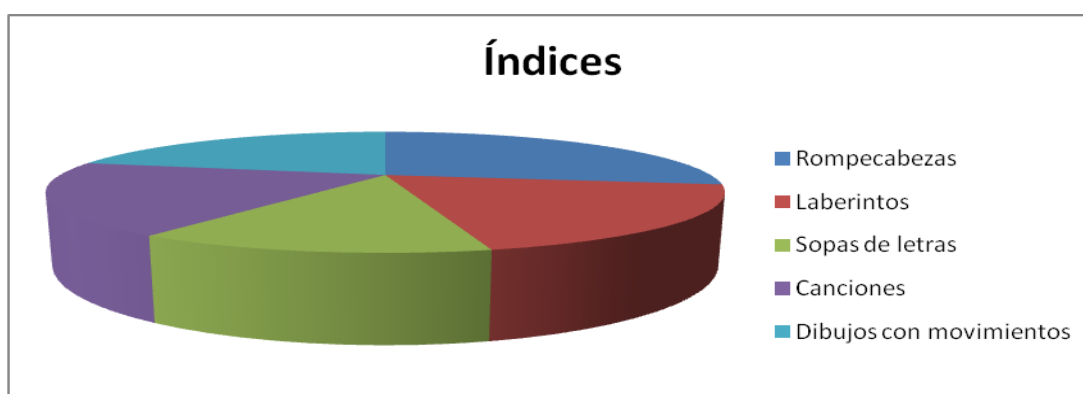
Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada sobre el interés en adquirir el multimedia educativo es: el 94% si y el 6% no.

**Interpretación:** La mayor parte de encuestados están interesados en la propuesta, en conocerlo y adquirirlo como una herramienta para su trabajo.

**13. ¿Aparte de las leyendas narradas que más le agradaría que contenga el Cd?**

Indicadores	Cantidad	Índices
Rompecabezas	40	28%
Laberintos	27	19%
Sopas de letras	19	13%
Canciones	28	19%
Dibujos con movimientos	31	21%
TOTAL	145	100%



**Ilustración 13**

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información dada sobre opciones adicionales en el multimedia educativo están divididas entre las distintas opciones: el 28% rompecabezas, el 21% dibujos con movimiento, el 19% laberintos y el 13% canciones.

**Interpretación:** Tomando en cuenta las opciones con un porcentaje más alto para el multimedia, se utilizará los dibujos con movimiento, los mismo que se realizarán y se les dará animación, el primer juego tendrá un dibujo conjuntamente con el valor que desea rescatar la leyenda, para que los niños/as escojan la opción correcta, se tendrá en cuenta como una opción el rompecabezas, pero en el trayecto se observará si es una opción válida para nuestro objetivo. Todos los juegos se los realizará tomando en cuenta la edad de los niños/as.

### Datos Informativos

Profesión	Cantidad	Índices
Psicóloga Infantil	20	14%
Estudiante De Parvularia	11	8%
Licenciada Parvularia	66	47%
Auxiliar De Parvularia	18	13%
Profesor De Música	3	2%
Profesor De Artes Plásticas	1	1%
Otros	21	15%
<b>TOTAL</b>	<b>140</b>	<b>100%</b>

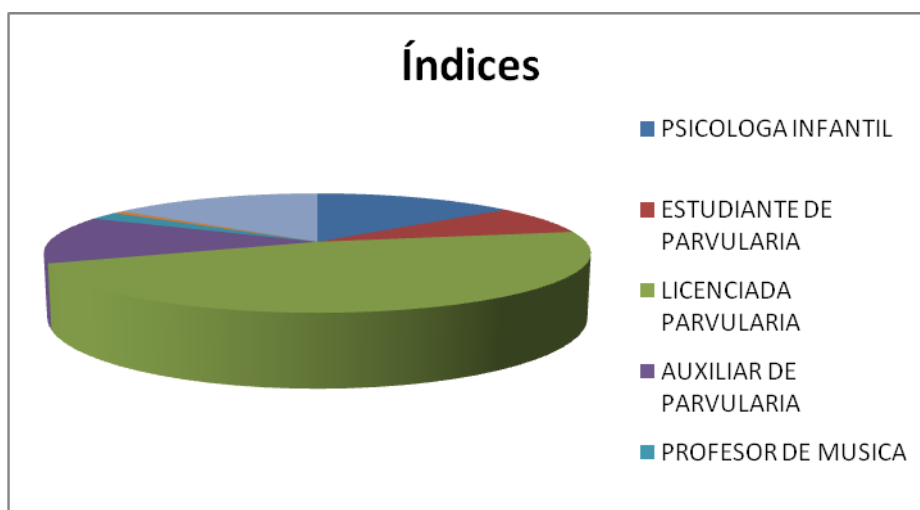


Ilustración 14

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Administración Zonal la Delicia Sector Nororiental de Quito

**Análisis:** La información obtenida es: el 47% son Licenciadas Parvularias, el 15% otros, el 14% Psicólogas, 13% auxiliares de Parvularia, el 8% estudiantes de Parvularia, el 2% profesores de música y el 1% profesores de artes plásticas.

**Interpretación:** La mayor parte de las encuestadas son profesoras y tienen conocimiento de la importancia de los valores en el aprendizaje de los niños/as, por lo cual les interesó nuestra propuesta.



### 3.4.3 TABULACIÓN DE LA FICHA DE EVALUACIÓN

La investigadora aplicó el Multimedia Educativo de Leyendas de Quito con los niños y niñas de Pre Básica del Centro de Desarrollo Infantil "G.A.M", utilizando una ficha para medir la reacción de los niños con la propuesta.

#### 1. ¿La presentación del Multimedia Educativo?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	8	80%
Llama totalmente su atención	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

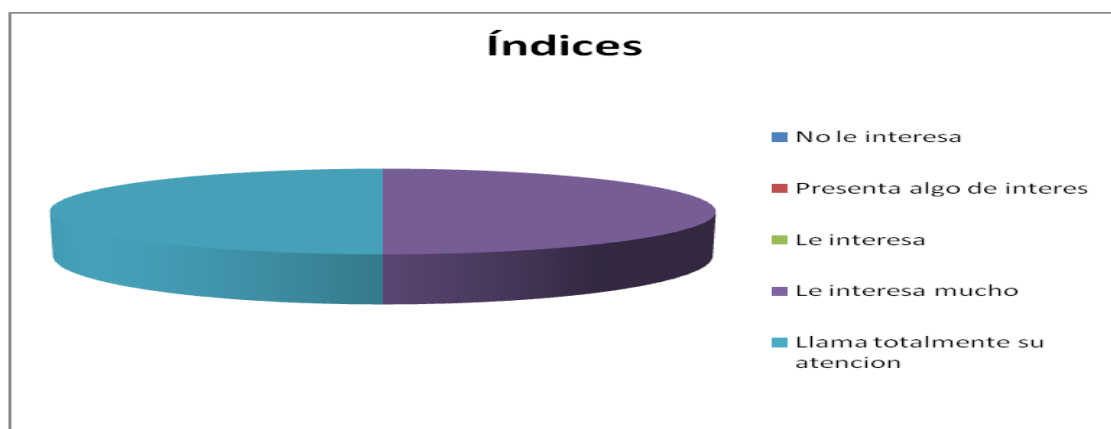


Ilustración 15

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Les interesó a los niños/as en un 80% y a un 20% llamó totalmente su atención.

**Interpretación:** Se tiene una buena respuesta por parte de los niños/as ante la presentación del multimedia, por el interés presentado.

## 2. ¿Las imágenes presentadas?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	3	30%
Llama totalmente su atención	7	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

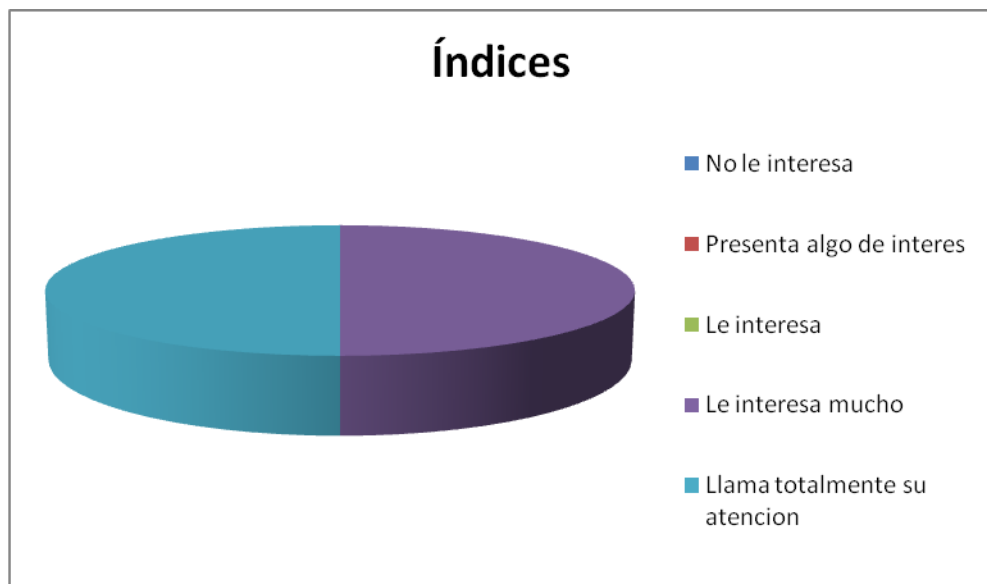


Ilustración 16

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Las imágenes les interesó a los niños en un 30% y a un 70% llamó totalmente su atención.

**Interpretación:** Las imágenes son adecuadas para los niños/as, los mantiene atentos.

### 3. ¿La narración?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	5	50%
Llama totalmente su atención	5	50%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

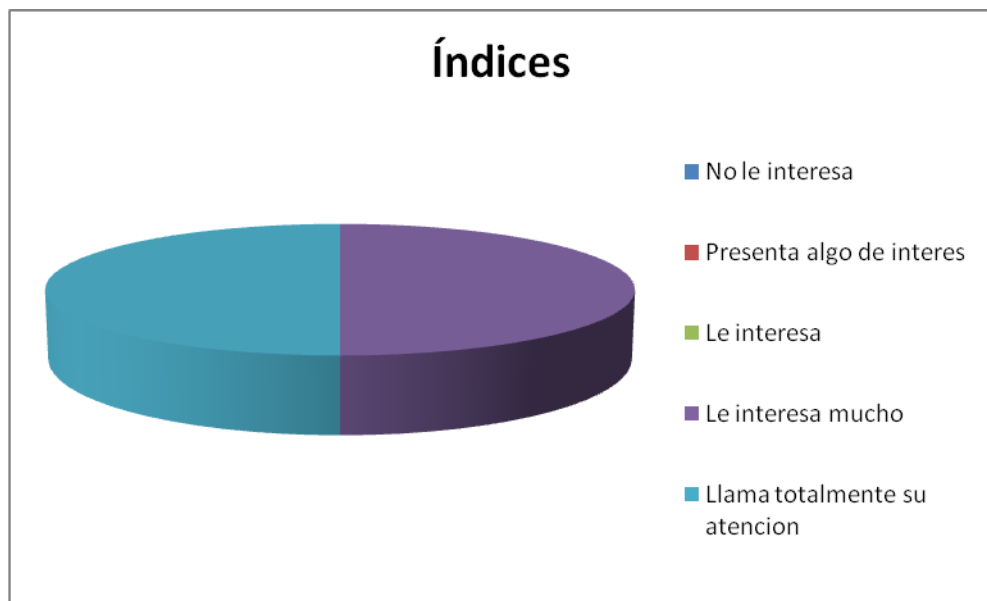


Ilustración 17

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Las imágenes les interesó a los niños en un 50% y a un 50% llamó totalmente su atención.

**Interpretación:** La narración de las leyendas fue adaptada para los niños/as con un lenguaje sencillo.

#### 4. ¿La música?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	5	50%
Llama totalmente su atención	5	50%
TOTAL	10	100%

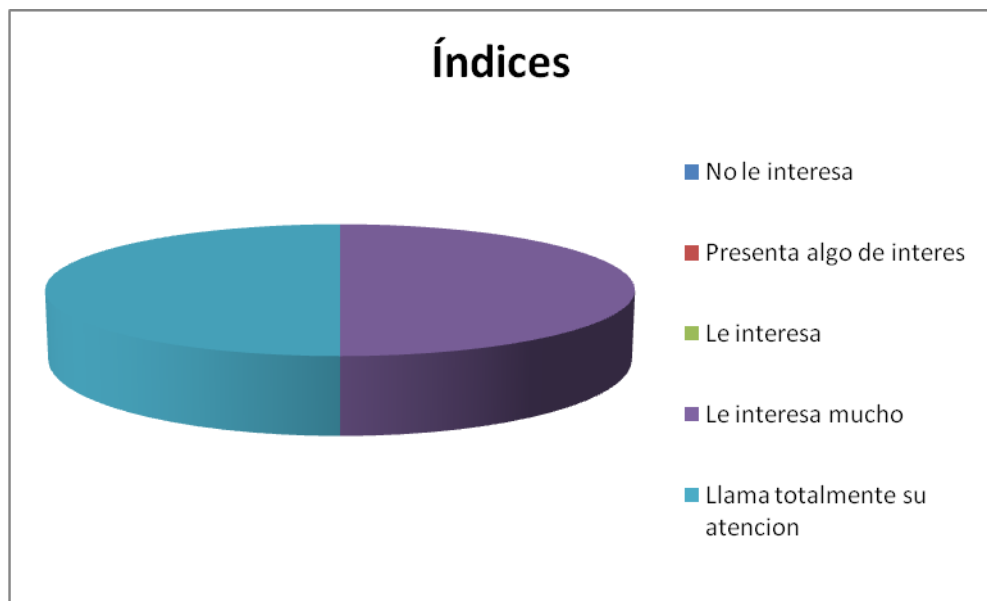


Ilustración 18

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** La música les interesó a los niños en un 50% y a un 50% llamó totalmente su atención.

**Interpretación:** La música y los sonidos fueron escogidos de acuerdo a la trama tomando en cuenta que tenga relación con la leyenda.

## 5. ¿Llama la atención del niño/a?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	8	80%
Llama totalmente su atención	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

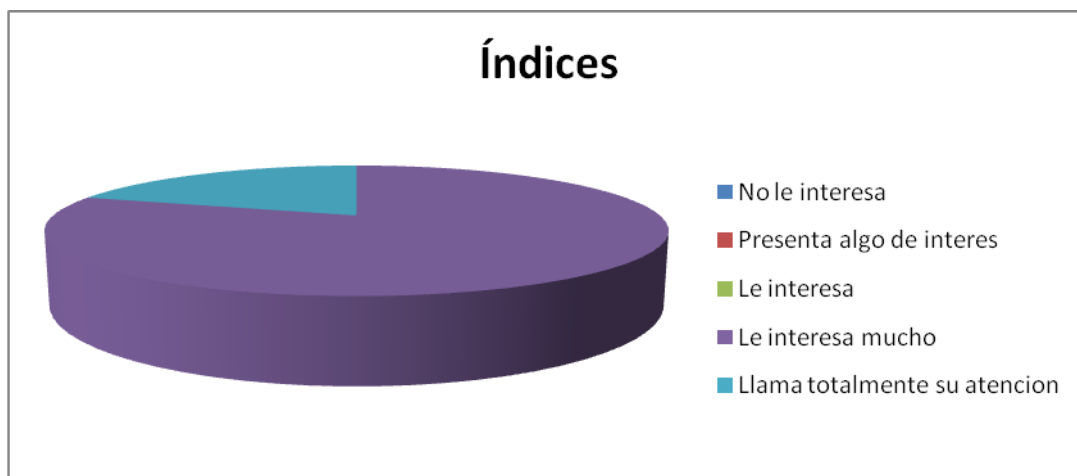


Ilustración 19

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Llamó la atención a los niños en un 80% y a un 20% llamó totalmente su atención.

**Interpretación:** Los niños/as están interesados en el multimedia de leyendas tomando en cuenta que es una herramienta nueva para este tipo de actividades.

## 6. ¿Reconoce el valor de la historia?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	0	0%
Llama totalmente su atención	10	100%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

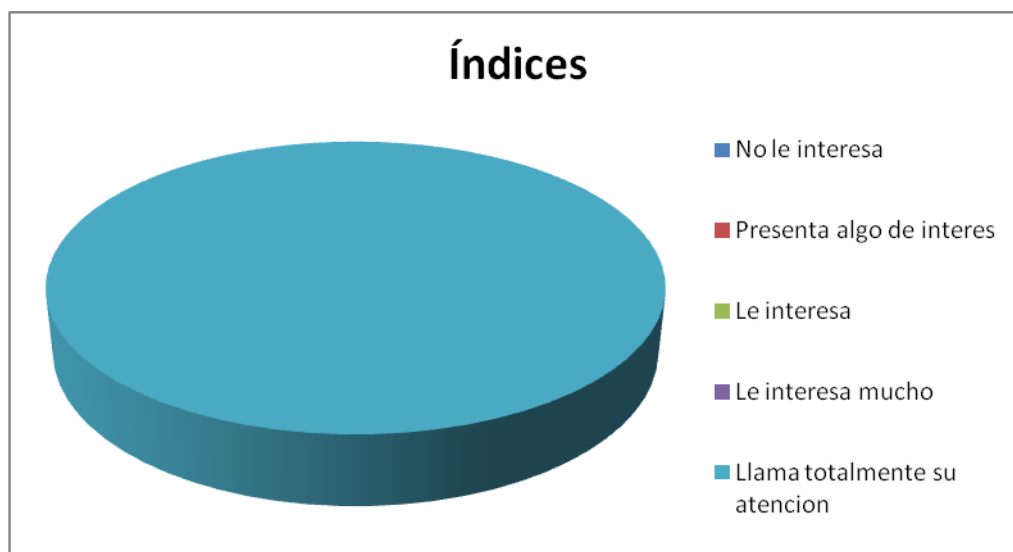


Ilustración 20

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Los niños/as en un 100% reconocieron el valor de la leyenda.

**Interpretación:** Los niños/as al proponerles de una manera interesante la actividad y colocando al multimedia como un juego, se observa resultados y con un trabajo constante se reforzará la práctica de valores, es un gran avance tomando en cuenta que los niños/as están formando sus bases para el futuro con buenos cimientos.

## 7. ¿Realiza la actividad propuesta al final?

Indicadores	Cantidad	Índices
No le interesa	0	0%
Presenta algo de interés	0	0%
Le interesa	0	0%
Le interesa mucho	3	30%
Llama totalmente su atención	7	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

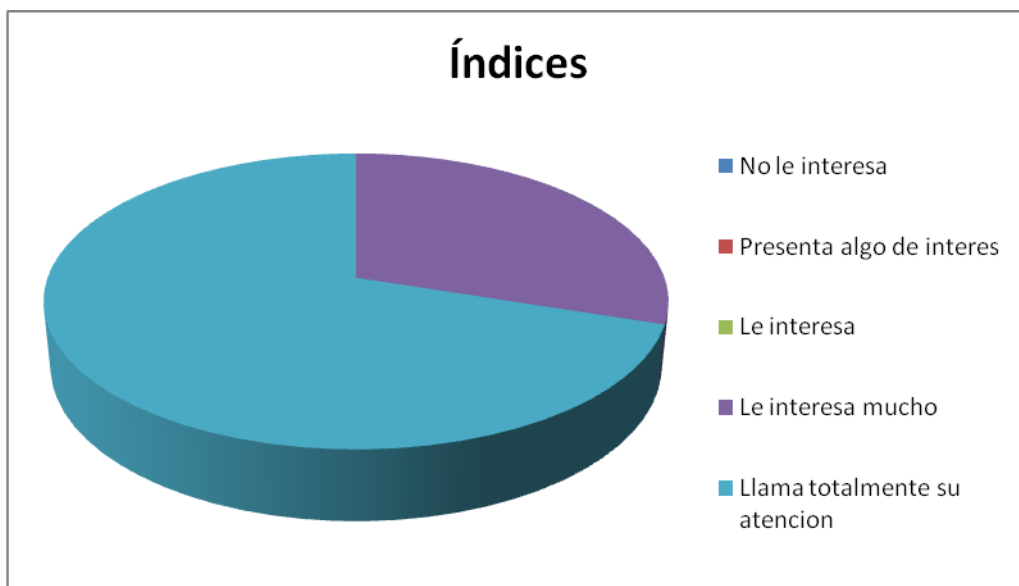


Ilustración 21

Elaborado por: Fernanda Vélez

Fuente: Centro de Desarrollo infantil "G.A.M", niños/as de pre básica

**Análisis:** Los niños/as en un 30% llamó su atención y a un 70% llamó totalmente la atención.

**Interpretación:** Al final de la leyenda está una evaluación en la cual los niños escogen el valor que se refuerza en la historia, esta actividad la realizaron sin ningún problema.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

- Al aplicar el Multimedia Educativo como una herramienta de refuerzo del proceso de enseñanza–aprendizaje, será beneficiosa por los resultados obtenidos en la investigación, es un recurso diferente y va unido a la tecnología con la cual pueden interactuar para tener mayores habilidades en este campo.
- Al no existir mucha capacitación a los profesores sobre medios multimedia, ellos saben de su existencia, pero no como aplicarlos en las actividades educativas y las posibilidades de desarrollar distintas acciones para el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Se debe realizar una planificación para el refuerzo de valores, utilizando la herramienta del multimedia educativo, tomando como primicia el juego, para llamar la atención de los niños al interactuar con el ordenador.
- Se debe tomar en cuenta el tiempo planificado para cada actividad con el ordenador, para que los niños no pierdan el interés y participen activamente en su proceso enseñanza-aprendizaje.
- La interacción que se produce entre el ordenador y el niño, permite que experimente, juegue, conozca, plantee y sea actor de su aprendizaje, siendo una herramienta mediadora el multimedia educativo.
- La falta de práctica de valores está reflejándose en nuestra sociedad al ver niños en la calle practicando antivalores, que son perjudiciales para el desarrollo integral, salud y la convivencia en sociedad.



- Se debe concientizar sobre la importancia de la práctica de valores a los padres, escuelas y la sociedad; en este medio se desarrolla el niño y va aprendiendo al mirar, escuchar y sentir; por eso el enfoque de cuidarlos y darles herramientas que utilizará en su vida, que les permita vivir en sociedad.
- Podemos concluir que existe interés en la propuesta que estamos realizando como un refuerzo de la práctica de valores de una manera divertida y moderna, para captar una mayor atención del los niños/as.

## 4.2 RECOMENDACIONES

- Los recursos tecnológicos son una herramienta que se debe ir incorporando en el trabajo que realizamos, al ser mediadores en el refuerzo del proceso de enseñanza aprendizaje; este es un método muy llamativo para los niños/as ya que es nuevo, nos permite estar conectados con el mundo que actualmente nos rodea.
- Se debe dar una mayor capacitación a cerca de los medios multimedia y su utilización, de esta manera los profesores estarán familiarizados con ellos y será una herramienta que les permita realizar su trabajo de mejor manera, dándoles la posibilidad que ellos mismos sean los creadores de este tipo de recursos tecnológicos.
- Se recomienda que la utilización del multimedia educativo no debe ser mayor a 20 minutos, incluido la evaluación que se realizará de la actividad propuesta.
- El multimedia educativo es una herramienta de refuerzo para la práctica de valores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no reemplazará al aprendizaje significativo.
- Al usar la herramienta tecnológica para reforzar las actividades propuestas, el multimedia nos permitirá alcanzar el objetivo de la actividad planteada, si tomamos en cuenta que la tecnología educativa está a nuestro alcance y es importante conocerla y utilizarla de una manera correcta.
- La práctica de valores transmitidos de una manera adecuada permite a los niños/as disfrutar de ellos y hacerlos parte de su vivencia diaria, dándoles de esta manera herramientas para toda su vida, ayudándoles a tener una mejor convivencia en sociedad.

- Los valores deben ser practicados constantemente y esta herramienta de refuerzo se puede utilizar todo el tiempo, proponiendo como una actividad lúdica.
- El correcto uso de las TIC's nos posibilita herramientas de apoyo en el proceso enseñanza-aprendizaje para nuestras actividades.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 MANUAL DE USUARIO DEL MULTIMEDIO INTERACTIVO “LEYENDAS DE QUITO”**

# MANUAL DE USUARIO DEL MULTIMEDIO INTERACTIVO “LEYENDAS DE QUITO”



## PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1.- OBJETIVO DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO

2.- PRE REQUISITOS

3.- LA APLICACIÓN

4.- VENTANA PRINCIPAL

5.- LEYENDA LEÍDA

6.- LEYENDA HABLADA

## INTRODUCCIÓN

El Software Educativo para promover valores y tradiciones “Leyendas de Quito” es una herramienta dirigida a niños/as de 4 a 5 años del sector norte de Quito comprendió entre los sectores de la Ofelia hasta la Baker, busca ser un apoyo pedagógico al trabajar en la práctica de valores y tradiciones, contando con leyendas adaptadas a los niños/as, con un lenguaje sencillo, imágenes que llaman su atención, música nacional para que se familiaricen con ella y un diseño muy atractivo para los niños/as, creado en NeoBook tomando en cuenta las técnicas y requerimientos pedagógicos que requiere un Multimedia.

Cuenta con un manual que nos permite saber que características necesita la computadora para la utilización del multimedia, muestra la pantalla de inicio donde tenemos las distintas opciones como son las leyendas las mismas que podemos escuchar narradas por la autora o para leerlas y al final de cada una cuenta con un juego que nos sirve de refuerzo a la actividad presentada.

También podemos observar el objetivo principal del multimedia, para que fue creado y las principales características y uso, con una guía sencilla para el trabajo con él.

## LEYENDAS DE QUITO



Fuente: Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

**Edad: De 4 a 5 años**

### 1.- OBJETIVO DEL MULTIMEDIA EDUCATIVO

El objetivo principal del Multimedia Educativo “Leyendas de Quito” es proporcionar una herramienta adecuada que contenga leyendas para promover los valores y tradiciones de nuestra ciudad, que está dirigido a los niños/as de 4 a 5 años.



# MANUAL DE USUARIO DEL MULTIMEDIO INTERACTIVO “LEYENDAS DE QUITO”

A continuación se detallan los principales elementos de la aplicación de multimedia educativo para niños, los mismos que son de fácil aprendizaje y utilización:

## 2.- PRE REQUISITOS

Para que la aplicación funcione adecuadamente es necesario contar con varios elementos en el computador en el que será ejecutado.

- Java (instalado o actualizado a la última versión)
- Resolución del computador 800 x 600 pixeles
- Tarjeta de sonido
- Parlantes (para las leyendas habladas)

## 3.- LA APLICACIÓN

Cuando inserta el CD se debe ejecutar automáticamente mostrándonos una pequeña ventana (ilustración 1)



Ilustración 1 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

En caso de que no se ejecute automáticamente la aplicación desde el CD es necesario que se ejecute el archivo autorun.exe, (esto ocurre a veces porque los antivirus y otras aplicaciones bloquean la ejecución automática de los archivos autorun para evitar el contagio de virus).

#### 4.- VENTANA PRINCIPAL

Esta ventana nos muestra 4 botones grandes con enlaces hacia la aplicación, un botón para abrir el manual de usuario, un botón para revisar el contenido del CD, y un botón para salir, como se muestra a continuación (ilustración 2)



Ilustración 2 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Al dar click en el botón Leyendas vamos directamente a la aplicación multimedia interactivo y se muestra la siguiente pantalla (ilustración 3)



Ilustración 3 Colaboración: Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

En esta ventana nos encontramos con los enlaces a cada uno de los cuentos interactivos para niños los mismos que tienen 2 formas de ser vistos, la primera forma nos permite leer los cuentos y continuar avanzando entre las páginas de la leyenda manualmente, y la segunda forma es escuchar los cuentos, de esta forma las páginas de la leyenda avanzan automáticamente hasta llegar al final. Para seleccionar una de las leyendas es necesario dar click en una de las imágenes (ilustración 4), lo que nos llevara a un cuadro de dialogo, que nos pregunta cómo queremos ver la leyenda (ilustración 5).



Ilustración 4 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate



Ilustración 5 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Cuando damos click en cualquiera de los dos botones nos lleva a la portada principal (ilustración 6) de una de las leyendas, es necesario anotar que se utilizó la misma portada para todas las leyendas en sus dos formatos es decir leído y hablado.

## 5.- LEYENDA LEÍDA

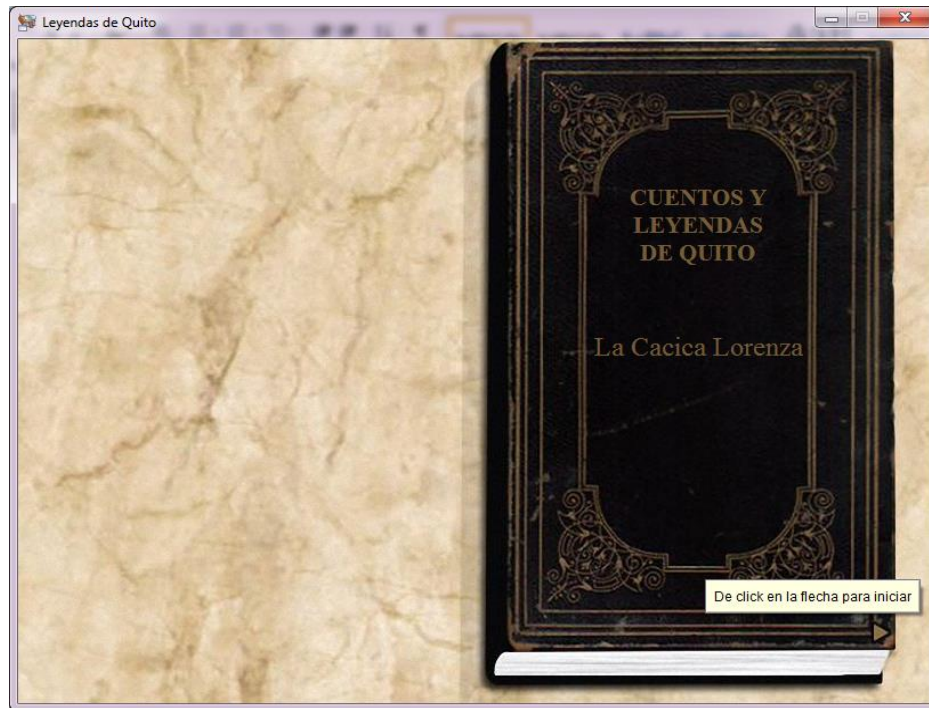


Ilustración 6 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Cada una de las leyendas nos indica con un globo de texto donde debemos dar click para empezar a leer la misma. Una vez que damos click en el botón para iniciar la lectura de la leyenda se abre en forma de libro con 2 páginas (ilustración 7), como se muestra a continuación.

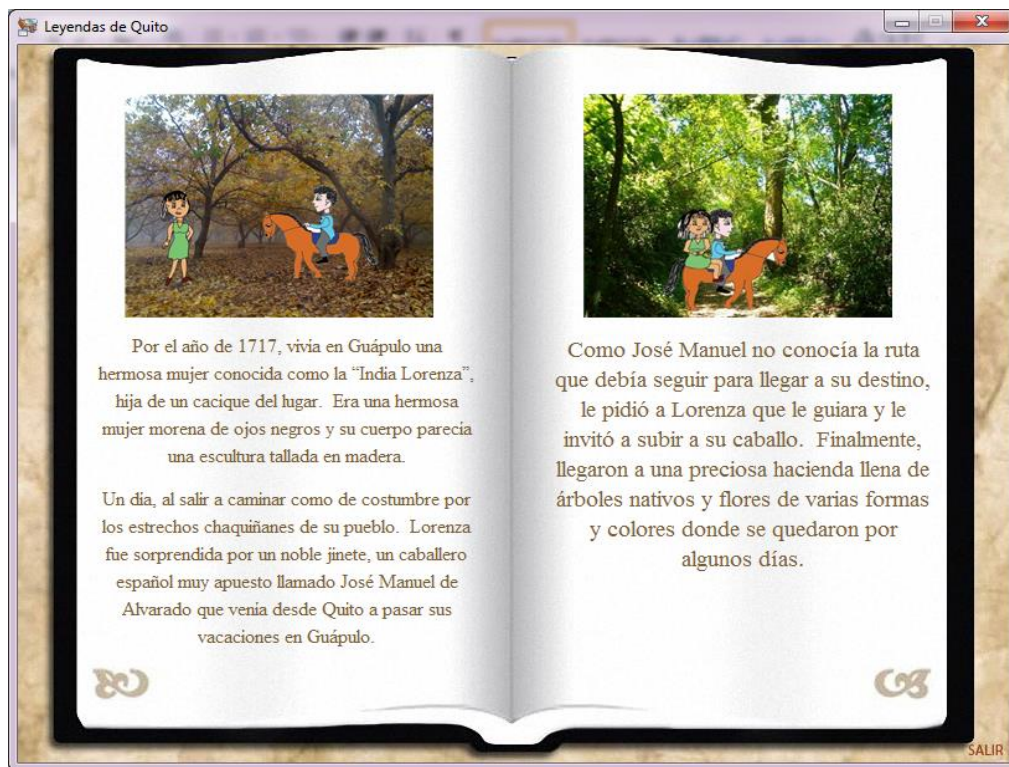



Ilustración 7 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

En el formato leído de las leyendas, todas las páginas cuentan con 2 controles para avanzar o retroceder las páginas los mismos que están ubicados en la parte inferior de cada página.

 Botón para avanzar a la siguiente página

 Botón para regresar a la página anterior

Al presionar uno de estos botones realizará la acción mencionada en cada uno de ellos avanzando o retrocediendo las páginas de acuerdo a nuestra conveniencia (ilustración 8).

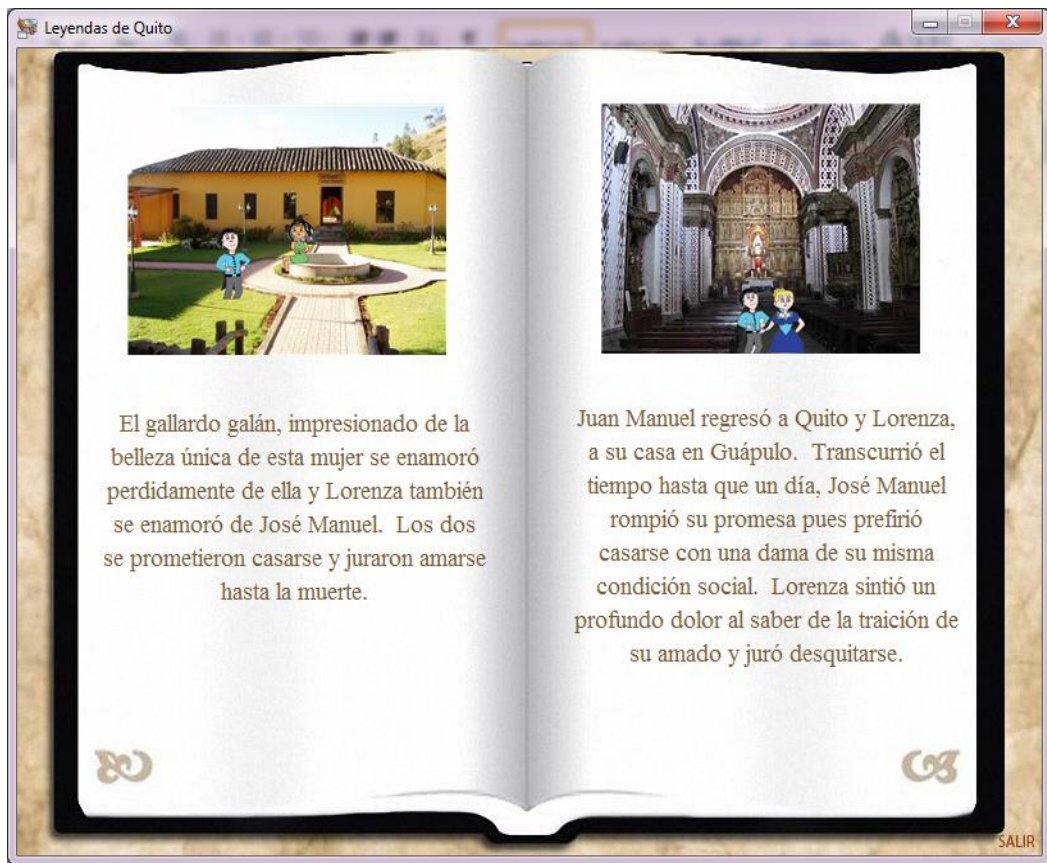


Ilustración 8 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Una vez que se avanzó hasta el final de la leyenda, luego de la última página hay una ventana (ilustración 9) con un pequeño juego de valores, donde los niños deberán seleccionar de tres opciones el valor que se enseña con esa leyenda, esta ventana cuenta con audio en las dos versiones de las leyendas. Cuando se apunta a cualquiera de las 3 opciones presentadas en pantalla la forma de presentación de esa opción cambia a un botón para resaltar esa opción y suena un pequeño audio indicándonos el valor.



Ilustración 9 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

De las tres opciones mostradas en pantalla solo una es la correcta, por lo que cuando se escoge la opción que no es correcta nos muestra un cuadro de dialogo indicando que no es la opción correcta (ilustración 10) y sonara un pequeño audio de desaprobación, pero cuando se escoge la opción correcta nos mostrara otro cuadro de dialogo, indicándonos que acertamos en la respuesta (Ilustración 11) y sonará una pequeña ovación.

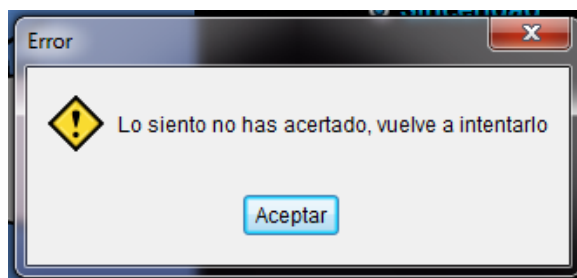


Ilustración 10 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate



Ilustración 11 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Con esta ventana (ilustración 12) finaliza la lectura de una de las leyendas, por lo que se colocaron dos botones al final de la ventana con las opciones para regresar al menú de leyendas o para salir de la aplicación.



Ilustración 12 Colaboración Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate



Botón Regresar nos permite regresar al menú de leyendas

Botón Salir  nos permite salir de las leyendas al menú principal de la aplicación.



## 6.- LEYENDA HABLADA

Cuando se seleccionamos una leyenda en el menú y escogemos la opción Escuchar, se nos muestra una ventana (ilustración 13) con la misma portada para la leyenda escogida con la diferencia que en el título de la leyenda se ve el texto “Versión Hablada”

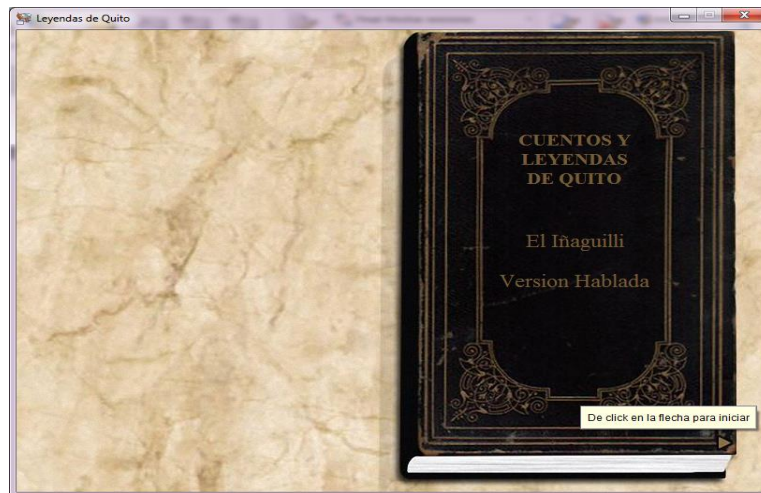


Ilustración 13 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Cuando damos click en la flecha para iniciar la leyenda se empieza (ilustración 14) a escuchar la misma automáticamente, y como se puede notar no existen los botones para avanzar o retroceder páginas ya que avanza automáticamente y cambia de página cuando se ha acabado la lectura de las dos primeras páginas.

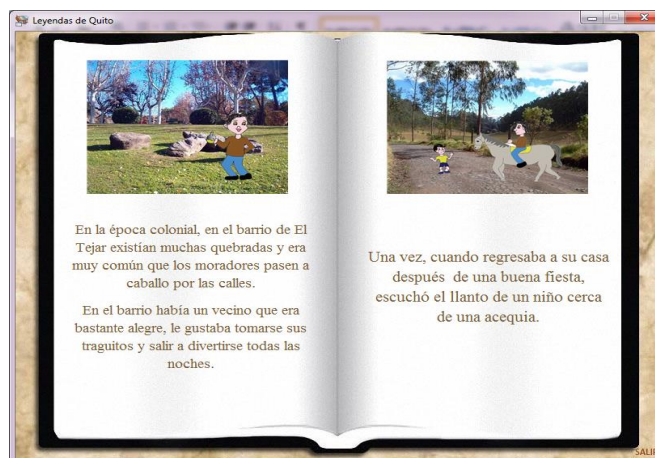


Ilustración 14 Colaboración: Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Al igual que la otra versión de las leyendas al finalizar de escuchar la misma se va automáticamente a la ventana (ilustración 15) del juego de valores de la que ya se explicó su funcionamiento en la página 6 de este manual (manual del CD).



Ilustración 15 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Para finalizar la aplicación debemos cerrar la ventana que contiene el menú de Leyendas (ilustración 16), dando click en el botón que se muestra a continuación.



Ilustración 16 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

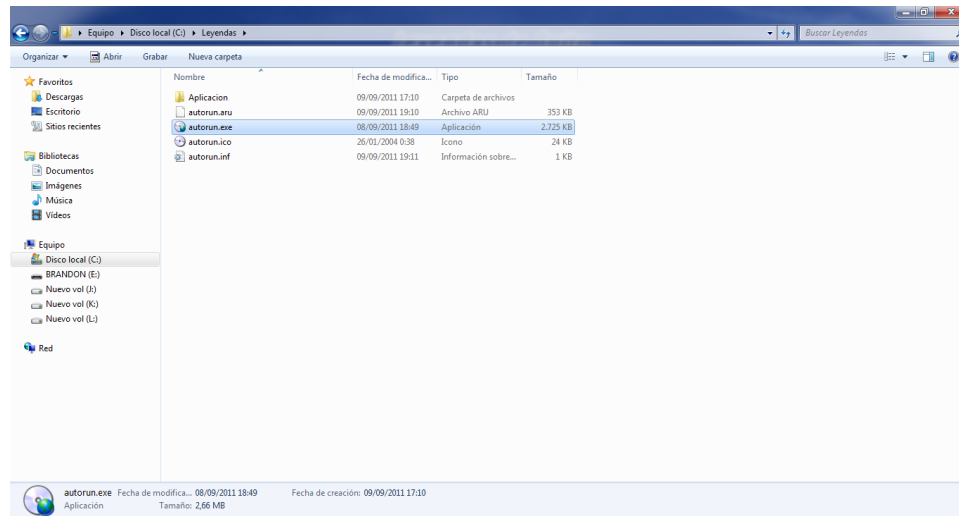
Mientras nos encontramos en la pantalla principal de la aplicación (ilustración 17), podemos escoger de cuatro opciones disponibles.



Ilustración 17 Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

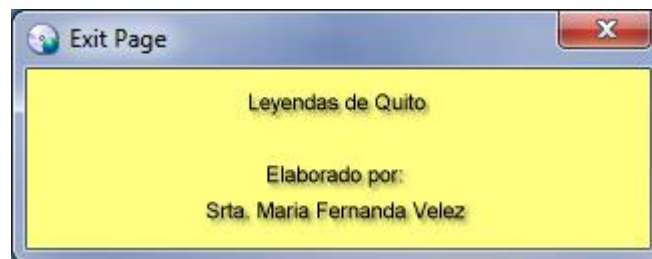
La opción manual de usuario permite abrir una copia de este documento en formato PDF, para lo que deberán tener instalado en el computador Adobe Reader.

La opción Revisar el CD nos permite abrir una ventana del explorador de Windows (ilustración 18) y mirar el contenido del CD de la aplicación



**Ilustración 18** Colaboración: Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

La opción Salir nos permite cerrar la aplicación por completo. Al finalizar la aplicación se muestra una pequeña ventana con los créditos (ilustración 19).



**Ilustración 19** Colaboración de Marlon Campos, Daniel Tipán y Alejandro Llanganate

Ahora a disfrutar de esta aplicación 😊

## Bibliografía

- AAA bikers. (10 de Julio de 2011). *Ciclismo de Montaña*. Obtenido de [www.aaabickers.com](http://www.aaabickers.com)
- Administración Municipal Zona Centro "Manuela Sáenz". (2010). Leyendas historias y casos del os barrios de la Zona Centro de Quito. En G. L. Julia Calderón, *Leyendas historias y casos del os barrios de la Zona Centro de Quito* (pág. 7). Quito: Poder Grafico.
- Arfuch, L. (2005). *Identidades sujetos y subjetividades.pdf*. Buenos Aires: Prometeo.
- Bayon, D. (10 de Julio de 2011). *Historia del Arte Colonial Sudamericano*. Obtenido de [arte-colonial.com](http://arte-colonial.com)
- Boullosa Guerrero, N. (2004). Proyectos multimedia. Imagen, sonido y video. En N. Boullosa Guerrero, *Proyectos multimedia. Imagen, sonido y video* (pág. 25). Buenos Aires: Anaya Mutimedia.
- Cabrero, J. (2007). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. En J. Cabrero, *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* (pág. 140). España: Editorial Síntesis S.A.
- Davis, W. (2008). *Centro Cultural Metropolitano*. Quito-Ecuador: Ediciones Libri Mundi.
- Ecuador, B. (10 de Julio de 2011). *El Padre Almeida*. Obtenido de [ecuadorecuatoriano.blogspot.com](http://ecuadorecuatoriano.blogspot.com)
- Ecuador, B. (10 de Julio de 2011). *Iglesia de San Francisco/Quito*. Obtenido de [ecuadorecuatoriano.blogspot.com](http://ecuadorecuatoriano.blogspot.com)
- Eduardo Oneto, M. G. (10 de Marzo de 2009). *Revista Leyendas*. Obtenido de [www.revistaleyendas.8m.com](http://www.revistaleyendas.8m.com)
- Enducima. (10 de Julio de 2011). *Imágenes Enducima.com.Imagen Corazón*. Obtenido de [www.enducima.com](http://www.enducima.com)
- Escuelas CEIP, Escuela Reino de Quito. (10 de Julio de 2011). *Escuela Fiscal Mixta Reino de Quito*. Obtenido de [www.educared.org](http://www.educared.org)
- Fuentelmonge, J. R. (10 de Julio de 2011). *Iglesia de Nuestra Señora de Romerosa*. Obtenido de [/jesusremacha.es.tl](http://jesusremacha.es.tl)
- Gil, E. O. (31 de Marzo de 2009). *Revista Leyendas*. Recuperado el 10 de Marzo de 2010, de *Revista Leyendas*: <http://revistaleyendas.blogspot.com>
- Grimal, P. (2007). *Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges*. Madrid: Gredos.
- Guerrero, A. B. (12 de 06 de 2006). *Las Leyendas y Tradiciones Quiteñas*. Obtenido de *Las Leyendas y Tradiciones Quiteñas*: [www.monografias.com](http://www.monografias.com)
- Guerrero, G. (2009). Ética Social y Profesional. En G. G. Jimenez, *Ética Social y Profesional* (págs. 42-47, 192,193). Loja: Editorial de la Universidad Técnica Particular de Loja.
- HispaNetwork Publicidad y Servicios S.L. . (10 de Julio de 2011). *Dibujos. Net*. Obtenido de [galeria.dibujos.net/naturaleza](http://galeria.dibujos.net/naturaleza)

- In-Quito. (30 de 06 de 2009). *Historia de Quito y sus Leyendas*. Obtenido de Historia de Quito y sus Leyendas: <http://www.in-quito.com/>
- Interculturas, Fundación HOLCIM. (10 de Julio de 2011). *Centro Cultural San Sebastian*. Obtenido de Centro Cultural San Sebastian: [elsapodeagua.wordpress.com](http://elsapodeagua.wordpress.com)
- KWPB. (10 de Julio de 2011). *Templos del Ecuador en su Interior*. Obtenido de [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com)
- Lopez, J. L. (10 de Julio de 2011). *Leyendas del Ecuador*. Obtenido de [proyectointi.blogspot.com](http://proyectointi.blogspot.com)
- Marqués Graells, P. (3 de 08 de 2010). *Multimedia Educativo: Clasificación, Funciones, Ventajas, Diseño de Actividades*. Obtenido de Multimedia Educativo: Clasificación, Funciones, Ventajas, Diseño de Actividades: <http://peremarques.pangea.org>
- Martí Sala, E. (1992). *Aprender con ordenadores en la escuela*. Barcelona: Barcelona: Horsori.
- Martin Woohed, J. O. (2008). *La Primera Infancia y la enseñanza primaria*. Reino Unido: La Universidad Abierta.
- Martínez, R. M. (2013). Los Tres Pilares de la Filosofía Latinoamericana. *Archipiélago*, 56.
- Medina, A. C. (2007). La Tecnología Educativa en el Marco de la Didáctica. En A. C. Medina, *La Tecnología Educativa en el Marco de la Didáctica* (págs. 25-41). Granada: Ediciones Pirámide.
- Ministerio de Bienestar Social. (1991). Guía Para el Desarrollo Integral de los Niños de 0 a 5 Años. En D. M. Gráficos: Withman Gaulzaqui. Coordinación Loretta de Janon. Elaborado por el equipo técnico de Cuidado Diario Lcda. N. Carrillo, *Guía Para el Desarrollo Integral de los Niños de 0 a 5 Años* (págs. 63, 64, 65). Quito: UNP.
- Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador. (2010). Educación Básica: Proyecto de Desarrollo, Eficiencia, y Calidad. EB/PRODEC. En M. d. Ecuador, *Educación Básica: Proyecto de Desarrollo, Eficiencia, y Calidad. EB/PRODEC* (págs. 10,11, 16). Quito: DINSE.
- Moron A. C., Aguilar D. (1994). Multimedia en Educación. *Comunicar*, 81.
- Oneto, E. (2009). *Hacia una Educación de Calidad*. Quito: Ediciones del Departamento de Investigación y Doctrina ESMIL.
- Oviedo, G. (10 de Julio de 2011). *Chile en Peligro de Quedarse sin Bosques*. Obtenido de [www.ecoargentina.org](http://www.ecoargentina.org)
- Papert, S. (1995). *La máquina de los niños: replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona: Paidós.
- Pérez, M. C. (2009). Aprendizajes sin Límites. En M. C. Pérez, *Aprendizajes sin Límites* (pág. 200). Mexico: Alfaomega.
- Programa Nuestros niños MBS-BID. (2004). Currículo Intermedio Modalidad No Comunitaria. En P. N. MBS-BID, *Currículo Intermedio Modalidad No Comunitaria* (pág. 9). Quito: MBS-BID.

- Rarrobo. (10 de Julio de 2011). *Albumes Web de Picasa, Hacienda Chachimbiro*. Obtenido de [www.google.com](http://www.google.com)
  - Santrock, J. (2007). *Desarrollo Infantil*. México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
  - Terán, M. R. (2009). *Didacticas Especificas I*. Quito.
  - Turkmensitan. (10 de Julio de 2011). *Fotos. Spanish. China.Org.com*. Obtenido de [www.spanish.china.org.cn](http://www.spanish.china.org.cn)
  - Victoria Ojalvo, O. K. (2001). *La Educación de Valores en el Contexto Universitario*. La Habana: Félix Varela.
- 
- **FUENTE:** ADMINISTRACIÓN ZONAL LA DELICIA SECTOR NORORIENTAL DE QUITO: **Sector Ofelia:** Centro de Desarrollo infantil Bilingüe “Senderos de Luz”, Centro de Desarrollo Infantil “Solecitos”, Centro infantil Bilingüe “Verde Manzana”, Centro de Desarrollo Infantil “Dimonti”, Jardín de Infantes “Islas Galápagos”, Unidad Educativa Bilingüe “Alexis Carrel”, Pensionado Rumiñahui, Jardín de Infantes Fiscal “Republica de Honduras”, Instituto Educativo “Cosmopolitano”, Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe “Arupitos de Amor”, Centro Infantil Bilingüe “Boy and Girl”. **Sector Rumiñahui:** Centro de Desarrollo Infantil “G.A.M.”, Centro Infantil “Little Marines” Jardín “Bolivariano”, Christian Academy Timothy, Centro Educativo “Dr. Luis Orbe”, Jardín de infantes Bilingüe “Real Audiencia”, Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe “Pilly & Milly”, Centro infantil “Baby & Kids”. **Sector Cofavi:** Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe “Ciudad Mágica”, Centro Educativo “Iván Pavlov”, Centro de Desarrollo Educativo Infantil “Spark Kids”, Centro de Desarrollo infantil “Pasitos Alegres” **Sector La Baker:** Centro Educativo Bilingüe “Aserrín Aserrán”, Centro Infantil Bambi, Centro de Desarrollo Infantil “Mon Petit Ami”, Centro Infantil “Mundo Fantástico”

**ANEXOS**



Encuesta

UTE  
S.E.D.  
Carrera: Educación Inicial

**Objetivo:** Recolectar información sobre las leyendas y el valor de costumbres y tradiciones de nuestro País.

## ENCUESTA

Datos Informativos

Profesión: \_\_\_\_\_

Instrucciones

Por favor seleccione las respuestas de acuerdo a su realidad con una X en el cuadrado.

1.- ¿Sabe usted que son los valores?

Si

No

2.- ¿En su centro infantil se imparte valores como parte del eje transversal?

Si

No

Si su respuesta es sí continúe por favor

3.- ¿De qué forma?

Leerles cuentos

Contarles historias

Narrarles leyendas

Usa medios visuales de tradiciones y costumbres de Quito


4.- ¿Con qué frecuencia?

1 vez al día

1 vez por semana

1 vez cada 15 días

1 vez por mes


5.- ¿A los niños/as les agradan las narraciones o cuentos?

Realizadas por otra persona

Realizadas por si mismo

Realizadas por otro niño


6.- ¿Sus niños/as prefiere?

Que la historia le cuente la maestra

Observarla en una computadora o DVD


7.- ¿Sabe usted que son las leyendas Quiteñas?

Si

No

8.- ¿Ha escuchado leyendas quiteñas?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

9.- ¿Piensa que tiene importancia rescatar nuestras costumbres y tradiciones?

Si

No

10.- ¿Piensa que es importante el rescate de valores a través de leyendas que reflejan las tradiciones y costumbres de nuestro país?

Si

No

11.- ¿Conoce que son los servicios multimedia?

Si

No

13.- ¿Si existiera un multimedia en el cual sus niños/as pudiera escuchar leyendas del ecuador, le interesaría adquirirlo?

Si

No

15.- ¿Aparte de las leyendas narradas que más le agradaría que contenga el Cd?

La leyenda para leerla en la computadora

Rompecabezas

Laberintos

Sopas de letras

Canciones

Dibujos con movimiento


Muchas Gracias

ENTREVISTA

UTE  
S.E.D.  
Carrera: Educación Inicial

**Objetivo:** Recolectar información sobre las leyendas y el valor de costumbres y tradiciones del sector norte de Quito.

1.- ¿Qué son para usted los valores?

---

---

2.- ¿Cuál es la importancia de impartir valores en los niños/as?

---

---

3.- ¿Conoce lo que es un multimedia educativo y cuál es su utilidad?

---

---

4.- ¿Qué pensaría si le proponemos como método de enseñanza – aprendizaje de valores el uso de un multimedia educativo para niños/as?

---

---

5.- ¿Utilizaría esta herramienta de trabajo en su Centro de Desarrollo Infantil?

Si

No

¿Por qué?

---

---

Muchas Gracias

## FICHA DE EVALUACIÓN

UTE  
S.E.D.

Carrera: Educación Inicial

**Objetivo:** Observar el impacto del multimedia educativo en niños de pre básica del sector norte de Quito.

## FICHA DE EVALUACIÓN GRUPAL

### Datos Informativos

Niño/a	Nombre	Edad	Sexo
1			
2			
3			
4			
5			

Por favor seleccione en la evaluación 1 a 5 utilizando como referente

1	No le interesa
2	Presenta algo de interés
3	Le interesa
4	Le interesa mucho
5	Llama totalmente su atención

- 1.- La presentación del Multimedia Educativo
- 2.- Las imágenes presentadas
- 3.- La narración
- 4.- La música
- 5.- Llama la atención del niño/a
- 6.- Reconoce el valor de la historia
- 7.- Realiza la actividad propuesta la final