UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

Carrera de Informática Educativa

NIVEL DE PREGRADO

"DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA UTILIZANDO HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN Y MULTIMEDIA, SOBRE LAS PRÁCTICAS CULTURALES INCLUIDAS EN OBJETOS ELABORADOS MANUALMENTE EN ALGODÓN Y SU UTILIDAD DIDÁCTICA PARA LA FIJACIÓN E ILUSTRACIÓN DE CONTENIDOS HISTÓRICO-CULTURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y DE LAS COMUNIDADES PERTENECIENTES A LA RED EDUCATIVA DE YAMANA AÑO LECTIVO 2007-2008".

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Especialidad Informática Educativa.

Autoras:

Mariana del Cisne Soto Macas

Sonia Marisol Calva Guerrero

Directora:

Ing. Sandra Criollo Ortega

Loja-Ecuador

2010

Ing. Sandra Criollo Ortega

Docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja

CERTIFICA:

Que el presente trabajo de investigación titulado **"Desarrollo de una aplicación multimedia utilizando herramientas de programación y multimedia, sobre las prácticas culturales incluidas en objetos elaborados manualmente en algodón y su utilidad didáctica para la fijación e ilustración de contenidos histórico-culturales en los niños y niñas de las Instituciones Educativas y de las Comunidades pertenecientes a la Red Educativa de Yamana año lectivo 2007-2008".** Realizado por las egresadas: Mariana del Cisne Soto Macas, Sonia Marisol Calva Guerrero ha sido dirigido, orientado y revisado en todas sus partes, por lo que considero apto para su presentación, sustentación y defensa.

Loja, diciembre 2009

Ing. Sandra Criollo Ortega

DIRECTORA DE TESIS

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Nacional de Loja, por habernos acogido en sus aulas universitarias, como también al Área de Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Informática Educativa, como a las autoridades y a todos los docentes que de una u otra manera nos han impartido sus sabios conocimientos, para nuestra formación académica; y de manera muy especial al Dr. Vicente Riofrío Leiva Mg. Sc., la Ing. Sandra Criollo Ortega y a la Dra. Margoth Iriarte Solano, por la dirección y orientaciones dadas para elaborar la presente tesis. Así también a la señora Carmen Peregrina Pogo que con sus amplios conocimientos y experiencias nos supo orientar para que el presente trabajo se realice con satisfacción.

LAS AUTORAS

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi esposo
por su amor y comprensión.
A Katherine, Anthony y David
que son la fuerza que impulsa
mi superación, por ser la voluntad
de mi vida y que me ayudaran a
escalar la cúspide del éxito para
llegar a culminar mi profesión.

Mariana Soto Macas

Yo quiero dedicar y agradecer a mi madre por su apoyo constante y a mi esposo e hijos los cuales han sido el motivo para superarme y ser una profesional.

Sonia Calva Guerrero

INDICE

Portada……I

Certificación……..……...II

Agradecimiento…..……III

Dedicatoria……..…IV

Índice..……...V

Resumen……..VI

Introducción …….....1

CAPÍTULO I

Metodología de la Investigación……6

CAPÍTULO II

Exposición y discusión de resultados……11

CAPÍTULO III

Conclusiones y Recomendaciones……..……....142

Bibliografía……147

Anexos……..……150

RESUMEN

La presente investigación: Factores de la práctica docente que inciden en la calidad de los aprendizajes, niñas, niños y adolescentes de las Instituciones de Educación Básica de la provincia de Loja tiene como objetivo general trazado: Desarrollar una aplicación multimedia de los objetos elaborados manualmente en algodón y su utilidad didáctica para la fijación e ilustración de contenidos histórico-culturales en los niños y niñas de las instituciones educativas y de las comunidades pertenecientes a la red educativa de Yamana, año lectivo 2007 – 2008. Esta multimedia ayudará positivamente al planteamiento de alternativas para la solución de problemas como es el rescate de nuestra identidad Histórico – Cultural.

La metodología está ubicada en el paradigma cualitativo y en base a tareas, actividades y metodologías delimitadas, llegando así al logro de los objetivos específicos, constituyéndose la multimedia en una guía para que el docente rescate nuestra identidad, frente a lo cual se plantea la siguiente propuesta, cuyo título es: **"DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA UTILIZANDO HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN Y MULTIMEDIA, SOBRE LAS PRÁCTICAS CULTURALES INCLUIDAS EN OBJETOS ELABORADOS MANUALMENTE EN ALGODÓN Y SU UTILIDAD DIDÁCTICA PARA LA FIJACIÓN E ILUSTRACIÓN DE CONTENIDOS HISTÓRICO-CULTURALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y DE LAS COMUNIDADES PERTENECIENTES A LA RED EDUCATIVA DE YAMANA AÑO LECTIVO 2007 - 2008.";** cuya estructura contiene tres capítulos.

SUMMARY

The present investigation: Factors of the educational practice that impact in the quality of the learnings, girls, children and adolescents of the Institutions of Basic Education of the county of Loja have as objective general layout: To develop an application multimedia of the objects elaborated manually in cotton and their didactic utility for the fixation and illustration of historical-cultural contents in the children and girls of the Basic Education of the educational institutions and of the communities belonging to the educational net of Yamana, year lectivo 2007. 2008. This multimedia will help positively to the position of alternatives for the solution of problems like it is the rescue of our Historical identity Cultural.

The methodology is located in the qualitative paradigm and based on tasks, activities and defined methodologies, arriving this way to the achievement of the specific objectives, being constituted the multimedia in a guide so that the educational one our rescue identity, in front of that which thinks about the following proposal whose title is: **"DEVELOP OF AN APPLICATION MULTIMEDIA USING PROGRAMMING TOOLS AND MULTIMEDIA, ON THE CULTURAL PRACTICES INCLUDED IN OBJECTS ELABORATED MANUALLY IN COTTON AND THEIR DIDACTIC UTILITY FOR THE FIXATION AND ILLUSTRATION OF CONTAINED HISTORICAL-CULTURAL IN THE CHILDREN AND GIRLS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTIONS AND OF THE COMMUNITIES BELONGING TO THE EDUCATIONAL NET DE YAMANA YEAR LECTIVO 2007 - 2008. ";** whose structure contains three chapters.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo enmarcado dentro del Macro Proyecto de investigación Factores de la práctica docente que inciden en la calidad de los aprendizajes de las niñas, niños y adolescentes de las instituciones de Educación Básica de la provincia de Loja, investiga: Las prácticas culturales incluidas en objetos elaborados manualmente en algodón y su utilidad didáctica para la fijación e ilustración de contenidos histórico – culturales en los niños y niñas de las instituciones educativas, se planteó como objetivos específicos:

Recuperar las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón, en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Desarrollar una aplicación multimedia como material de apoyo a la enseñanza de contenidos histórico-culturales en los niños y niñas de la Educación Básica y a la difusión cultural de los saberes y haceres construidos históricamente, utilizando como entorno de desarrollo el software Macromedia Flash versión 8.0.

La proyección social de la investigación permite recobrar las prácticas culturales de los objetos elaborados manualmente en algodón creando en los educandos nuevas actitudes , un compromiso personal y colectivo; tiene proyección tecnológica por cuanto contribuye al manejo de una multimedia la

misma que incluye mapas, fotografías, gráficos, que han sido considerados de vital importancia como el texto para poder asimilar los conceptos; es de proyección ambiental porque se crea y despierta en el docente la creatividad para establecer un ambiente agradable de trabajo en el medio escolar en el que se desenvuelve.

Finalmente podemos mencionar que se deben cultivar y desarrollar todos aquellos valores que enaltecen y dignifican a los seres humanos, la práctica de los valores que todo persona debe ejercer por el bien de si misma, de su familia y de la sociedad.

Para el logro de los objetivos específicos se utilizaron tareas, actividades, con sus respectivas metodologías lo que nos permitió conocer los saberes y haceres de la productora, los mismos que se encuentran plasmados en la multimedia objeto del presente proyecto, la misma que beneficiará a los educandos.

En el desarrollo del trabajo investigativo debemos destacar la total colaboración de la señora Carmen Pogo, quien de manera desinteresada aportó con su información y prácticas demostrativas de la actividad artesanal a la que se dedica.

Todas estas consideraciones trascendentales, han sido objeto de análisis en la presente tesis, la misma que está estructurada en tres capítulos.

En el Primer Capítulo correspondiente a la metodología que contiene: objetos específicos, tareas, actividades y metodologías.

En el Segundo Capítulo se refiere a: exposición y discusión de resultados, contiene detalladamente los resultados en relación al cumplimiento de los objetivos específicos, operativizados alrededor de tareas, actividades y metodologías delimitadas.

En el Tercer Capítulo nos detalla las conclusiones y recomendaciones a las cuales se llegó al resultado de todo el proceso investigativo y técnico realizado.

Una vez realizado el trabajo de investigación hemos podido señalar que los productos elaborados manualmente por artesanos de la provincia de Loja, en su mayoría no reciben la atención necesaria, en relación a su importancia histórica, a las bondades de su utilidad y a su comercialización debido principalmente a la gran publicidad de otros productos, difundida por los medios de comunicación, que provoca una alienación orientada al consumo.

Se recomienda a los organismos encargados en el aspecto de la Cultura y a las instituciones educativas, deberían interesarse por preservar nuestra identidad a través del estudio de nuestra producción artesanal heredada históricamente, se debe realizar un inventario de productos, productores, sectores y orientarlos con fines educativos y comerciales.

Finalmente en los Anexos encontramos una guía con los datos de la productora y otra para el proceso de producción y elaboración de objetos de algodón con los datos e información fidedigna para el desarrollo de la presente investigación.

CAPÍTULO I

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología de la investigación se desarrolla a partir del cumplimiento de los objetivos específicos, para ello se diseñan: tareas, actividades y su correspondiente metodología.

Objetivo especifico N° 1

Recuperar las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón, en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Tarea

Sistematización de las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Actividad

Recuperación de las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón, en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Metodología

Se trabajó con la técnica del itinerario y del inventario cultural. Se recuperó aspectos como: materiales, herramientas y actividades humanas. Para ello se planificó cronogramas específicos de visitas a los lugares donde se

elaboran los productos para levantar la observación tanto de los saberes como de los haceres de los productores. Luego se ordenó y se sistematizó la información.

Objetivo Específico N° 2

Desarrollar una aplicación multimedia como material de apoyo a la enseñanza de contenidos histórico-culturales en los niños y niñas de la Educación Básica y a la difusión cultural de los saberes y haceres construidos históricamente, utilizando como entorno de desarrollo el software Macromedia Flash versión 8.0

Tarea

Construcción de una multimedia utilizando Macromedia Flash 8.0 para contextualizar la práctica docente y el aprendizaje.

Actividad N° 1

Recopilar la información necesaria acerca de la fabricación de los diversos objetos elaborados en algodón para poder insertar en el programa Macromedia Flash 8.0 como material de apoyo para la enseñanza docente alumno en lo que respecta a lo histórico cultural.

Metodología

Se estableció un conjunto de normas y diseños, se definió la gama de colores, tipografías y los elementos que permitan que los efectos multimedia como los sonidos gráficos y animaciones se integren en el conjunto del título.

Actividad N° 2

Organización y mejoramiento de la calidad de fotos, videos y sonidos.

Metodología

Se recopilo todos los textos, sonidos e imágenes que se emplearon en el producto y un aspecto clave es “planificar para el futuro”, lo que significa preparar los medios para el título con el objetivo de reutilizarlos en otros títulos. Durante esta fase, un editor revisa el contenido de los medios y verifica su funcionamiento.

Actividad N° 3

Desarrollo del contenido.

Metodología

Introducción de datos recogidos mediante entrevistas y observación directa descritas en el objetivo anterior. Se verificó el contenido en las pantallas, incluyendo desde la ortografía y la redacción de los textos, hasta la sincronización de los efectos.

Actividad N° 4

Elaboración del manual del programador.

Metodología

Para estos fines se utilizó el lenguaje de programación Macromedia Flash MX. 8.0, action script para lograr que cada botón y objetos de la multimedia, realice la actividad deseada.

Actividad N° 5

Elaboración del manual del usuario.

Metodología

Se describe todo el proceso del manejo de la multimedia, capturando todas sus pantallas las cuales indican el contenido de cada una de ellas.

Actividad N° 6

Prueba de la aplicación multimedia.

Metodología

Se elaboró una copia máster donde se organizaron todos los ficheros que integran el título y proceder a su multiplicación

Se comprobó la funcionalidad y se verificó que el título se ejecute en diferentes configuraciones.

CAPÍTULO II

EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 1

Recuperar las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Tarea

Sistematización de las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

Actividad

Recuperación de las prácticas culturales incluidas en la elaboración manual de productos de algodón en los que se utilizan diversos materiales del medio y herramientas.

1. ITINERARIO E INVENTARIO CULTURAL

Para realizar el itinerario e inventario cultural contamos con la información obtenida por la productora y así conseguimos definir con claridad cuáles son los procedimientos que se emplean para la fabricación y elaboración de los productos de algodón, los principales lugares donde comercializan estos productos.

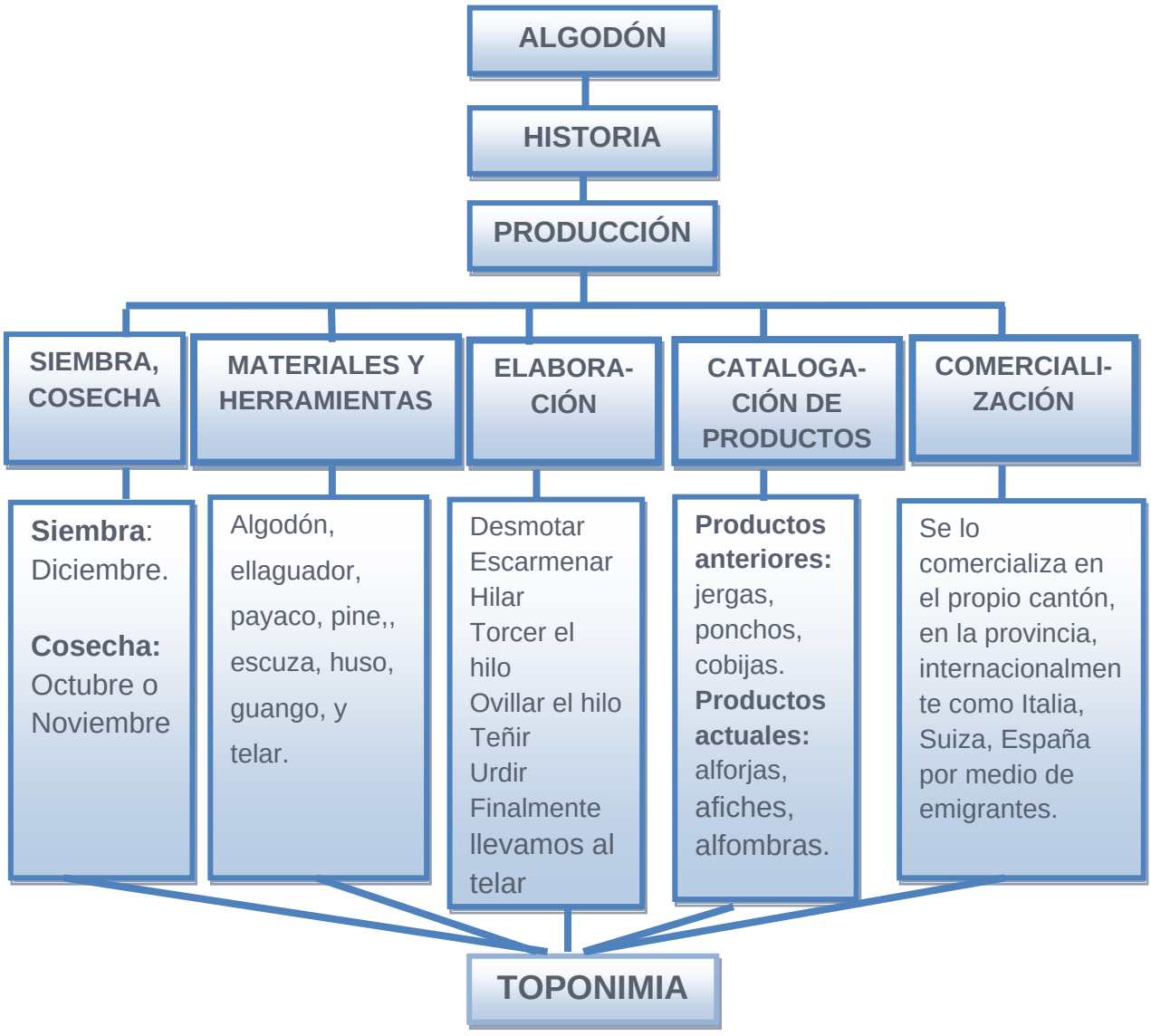


Ilustración No. 01_Itinerario referencial

OBJETIVO ESPECÍFICO N° 2

Desarrollar una aplicación multimedia como material de apoyo a la enseñanza de contenidos histórico-culturales en los niños y niñas de la Educación Básica y a la difusión cultural de los saberes y haceres construidos históricamente, utilizando como entorno de desarrollo el software Macromedia Flash versión 8.0

Tarea

Construcción de una multimedia utilizando el programa Flash MX 8.0. para contextualizar la práctica docente y el aprendizaje.

Actividad N° 1

Recopilar la información necesaria acerca de la fabricación de los diversos objetos elaborados en algodón para poder insertar en el programa Flash 8.0 como material de apoyo para la enseñanza docente alumno, en lo que respecta a lo histórico cultural.

2. HISTORIA DEL ALGODÓN EN EL CANTÓN PALTAS

Las mujeres dedicaron su tiempo al trabajo textil, en la cual buscaban fibras vegetales capaces de convertirlas en hilo, y otros vegetales con los que obtenían la materia prima que combinadas con las pieles de los animales confeccionaban sus prendas de vestir.

Materias primas como el algodón nativo y la cabuya se utilizan todavía, las lanas de oveja traídas a América a raíz de la conquista española, conserva su importancia a pesar del empleo creciente del orlón, fibra sintética introducida en los años sesenta. El hombre sedentario dispuso del tiempo libre para realizar otras actividades como, la fabricación de armas y herramientas para la cacería y el cultivo de la tierra.

El tejido se realizó por parte de los indígenas (los paltas), quienes vivieron en los sitios de Cangonamá y Guachanamá ahora pertenecientes al cantón Paltas, de igual manera se realizaron estos tejidos en las alturas de Catacocha, para lo cual utilizaban la lana de los animales que una vez sometida al lavado y secado, se procedía al teñido, luego se la hilaba y estaba lista para realizar los tejidos de: jergas, alforjas, y ponchos para los hombres, cobijas y chales para las mujeres.

Un cuero de cabeza de res que se llamaba hamaca, lo utilizaba la mujer quien se la colocaba por detrás de su cadera para realizar sus tejidos. Asimismo cuando un indígena quería contraer matrimonio, las mujeres tenían que tejer una prenda al novio: el poncho blanco y el pantalón que serviría para el matrimonio.

Hablar de artesanías en nuestro cantón es hablar y recordar a nuestros antepasados, sus costumbres, sus tradiciones y manera de vestir utilizando para ello el tejido que es una de las artesanías más antiguas que existe en el mundo, el mismo que se originó con el hombre primitivo llegándose a descubrir el tejido primeramente pasando por el arte de la cerámica. Para la indumentaria utilizaban las pieles de animales y con las fibras de vegetales entrecruzadas, obtenían las láminas flexibles llamadas Esteras; a partir de ese momento el hombre inventó la rudimentaria máquina llamada telar.

En el año 1526 el español Bartolomé Ruiz capturó una balsa Manteño-Huancavilca que transportaba para el comercio muchas ropas, todo bien labrado con bonitos colores como grama y carmesí, azul, amarillo y muchos colores; diversas labores y figurillas de aves, animales, peces y arboledas.

En los obrajes, donde los indios trabajaban en condiciones infrahumanas, se producían no solo tejidos de lana, algodón y cabuya, sino también sombreros de lana para los soldados, alpargatas y sogas de cabuya.

Sobre esta tradición, que perdura hasta la actualidad se asienta la artesanía textil, practicada sobre todo por los indígenas de la región interandina, aunque también hay artesanos mestizos y pequeños grupos de tejedores en las etnias de la Amazonía.

Entre los barrios que realizan esta labor tenemos: La Supa, Cuello del Café, Huato, Cofradía, Palomontón, Colanga, Naranjo Dulce, Tacoranga y otros.

3. PROCESO DE PRODUCCIÓN DEL ALGODÓN

Dentro del proceso de producción del algodón tenemos los siguientes aspectos: siembra, cosecha; materiales y herramientas.

3.1Siembra

Ilustración No. 02_Planta de Algodón

El algodón se lo obtiene de las plantas de algodón que se siembran en las parroquias del cantón Catacocha como Colanga, Orianga y Palomontón, se lo siembra en el mes de Diciembre, existe el algodón blanco y musgo, estos se los debe sembrar por separado y además la lana que se obtiene de los borregos que también nos sirve para la elaboración de los tejidos.

3.2 Cosecha

Ilustración No.03_Cosecha del Algodón

El algodón para cosecharlo demora 10 meses, se lo realiza en el mes de octubre o noviembre.

3.3 Materiales

Ilustración No. 04_Ovillos de Algodón

Dentro de los materiales más utilizados son: hojas de tintarrón, pepas de aguacate, anilina, algodón blanco y musgo, lana de borrego.

3.4 Herramientas para el tejido

Ilustración No. 05_Herramientas para tejer

Entre las herramientas que se necesitan tenemos siguientes: estacas de urdir, arrancador, templador de hilo, cargador, ellaguador, payaco, hamaca o cinturón, pine, vara de mine, escuza, huso, tortero de palma, guango, y telar.

Se necesita 4 estacas de urdir, 2 agujas, 1 ellaguador, 1 payaco, 1 pine, 1 vara de mine, 1 escusa, y el telar.

4. PROCESO DE ELABORACIÓN DE LOS OBJETOS DE ALGODÓN

Para el proceso de elaboración de los objetos de algodón se debe seguir los siguientes pasos:

4.1 Desmotar

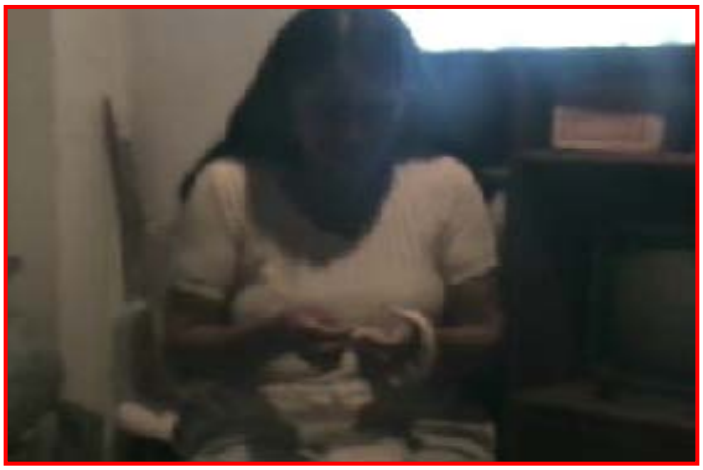


Ilustración No. 06_Desmotar el algodón

Para desmotar se lo realiza en forma manualmente, para ir sacando las pepitas que se encuentran dentro de la mota de algodón.

4.2 Escarmenar

Ilustración No. 07_Escarmenar el algodón

En la escarmenada del algodón o lana, también se realiza manualmente, para irlo abriéndolo finamente, para llevarlo al guango.

4.3 Hilar

Ilustración No. 08_Hilando el algodón

Para hilar el algodón o lana se utiliza huso, tortero de palma, la horqueta o guango.

4.4 Ovillar el hilo

Ilustración No. 9_Ovillando el hilo

Hay que tener dos husos llenos se coge la una punta con la otra y se empieza a hacer un ovillo al hilo que están en los husos.

4.5 Torcer el hilo

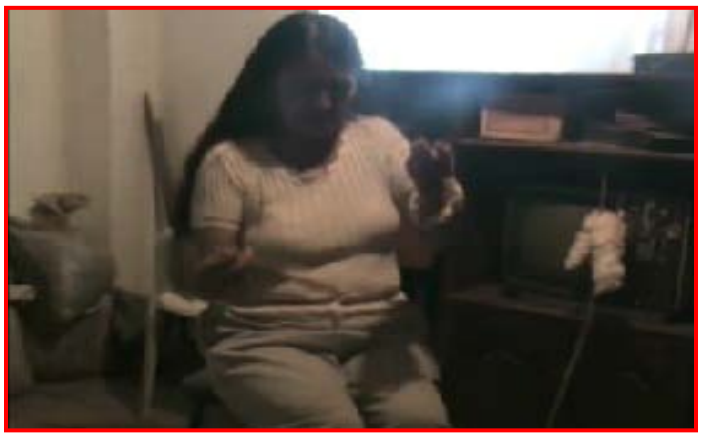


Ilustración No.10_Torciendo el hilo

Para torcer el hilo se coge las puntas del hilo que esta hecho el ovillo hacia el huso y con el tortero se le empieza a dar las vueltas para que se tuerza el hilo.

4.6 Teñido del algodón

Ilustración No.11_Proceso para teñir

Para teñir se debe seguir un procedimiento haciendo madejas, el hilo enredándolo en el codo luego se lo tuerce y está listo para meterlo a la olla del tinte.

Se utiliza las hojas del árbol llamado tintarrón, pepas de aguacate y la anilina por ejemplo, para teñir de azul se pone en una olla de barro hojas de tintarrón 2 litros de agua, un litro de orina de niño, se deja podrir por 15 días, luego con la mano se bate bien, seguidamente se cierne, se mete el hilo en la olla, se saca al otro día y está listo para urdir.

Para teñir en fucsia se tiñe con anilina, para teñir en verde se tiñe con pepa de aguacate. Al algodón musgo no se lo tiñe solo al blanco y a la lana.

4.7 Urdir el tejido

Ilustración No.12_Forma de urdir

Para urdir depende del modelo y tamaño que se requiera para poner los colores o labrados y también la cantidad de hilo que se requiere.

Por ejemplo: las cobijas de dos tramas se utiliza 7 libras y se tarda 1 semana.

Las jergas de tres libras se demoran 3 días.

Los pañales de media docena se utiliza 2 libras se demora 3 días.

Las alforjas de media libra de urde y media libra de trama se demora 3 días.

Las alfombras de 2 libras se demoran 2 días.

Las carteras y afiches se utiliza 4 onzas y se demora 1/2 día.

Los sombreros, llaveros y fajas se utiliza 2 onzas se demora 1/2 día.

4.8 Tejer el objeto

Ilustración No.13_Tejiendo una alforja

La tejida es prácticamente el último paso en donde pasa el urdido al telar y se empieza a tramar lo que ya esta urdido.

5. PRODUCTOS ANTERIORES DE ALGODÓN

Ilustración No. 14_Varios objetos de algodón

La elaboración de tejidos es una de las primeras actividades artesanales que se conocen. Nació como respuesta a la necesidad primaria de los hombres y las mujeres de cubrirse. Al igual que los hombres primitivos utilizaron el metal para confeccionar armas y cazar, o la arcilla para hacer vasijas donde almacenar alimentos, también aprendieron a confeccionar tejidos como alforjas, alfombras, tapices, bordados, cestas, sombreros, el número de objetos que se pueden hacer con las hábiles manos.

Todos ellos son objetos artesanales, que se realiza con las manos, por lo tanto, en su elaboración no se usan ningún tipo de máquina; pero sí se utilizan herramientas que facilitan el trabajo. Antiguamente, cuando no existían las máquinas, todos los objetos se realizaban de manera artesanal.

6. PRODUCTOS ACTUALES DE ALGODÓN

Ilustración No. 15_Alforjas de algodón

El algodón es una materia prima fundamental en nuestras vidas. Casi la mitad de las prendas del mundo son de algodón. El tejido de algodón es ligero, fresco y agradable al tacto humano.

Se utiliza en el calor y en el frío. Por esta razón en muy útil en los hospitales, como material esterilizado. Con el algodón se elabora gran cantidad de prendas: toallas, pañuelos, camisas, túnicas, manteles, pijamas, velas para los barcos, sábanas, camisetas, pantalones, calzoncillos, calcetines, faldas, etc.

7. CATALOGACIÓN DE PRODUCTOS

CATEGORIA		DESCRIPCIÓN	TIPOS
Objeto	**Nombre**		
ALFORJA	Comercial: **Alforja** Común: **Bolsico**	Especie de talega abierta por el centro y cerrada por sus extremos, los cuales forman dos bolsas grandes y ordinariamente cuadradas.	Alforja normal y alforja poncho.
COBIJA	Comercial: **Cobija** Común: **Manta**	Prenda de lana o algodón, tupida, peluda de forma rectangular, que sirve para abrigarse en la cama.	Cobijas de un solo color y cobijas con listas de colores.
ALFOMBRA	Comercial: **Alfombra** Común: **Tapiz**	Tejido de lana o de otras materias, y de varios dibujos y colores, con que se cubre el piso de las habitaciones y escaleras para abrigo y adorno.	Alfombras para pisos de un solo color y labradas.

 JERGA	Comercial: **Jerga** Común: **Mantilla**	Tela delgada de seda o lana, o mezcla de una y otra. Cubierta para tapar o resguardar algo. Tela gruesa y tosca. Colchón de paja o hierba.	Jergas de un solo color y jergas con cuadros de colores para montura de caballo, para cama y para asientos.
 BOLSO	Comercial: **Bolso** Común: **Talega**	Bolso generalmente pequeño, de tela u otros materiales, provisto de cierre y frecuentemente de asa, usada especialmente por las mujeres para llevar dinero, documentos, objetos de uso personal.	Bolso colegia.l Bolso para varios usos. Bolso para el trabajo.
 AFICHE	Comercial: **Afiche** Común: **Cartel**	Lámina de papel u otra materia en que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines noticieros, de publicidad, etc.	Afiches para colgar en la pared, con diferentes labrados.

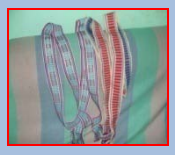
 LLAVERO	Comercial: **Llavero** Común: **Bolso pequeño**	Utensilio, generalmente una anilla metálica o una cartera pequeña, en que se llevan las llaves.	Llaveros para los carros. Llaveros para la casa.
 **FAJAS**	Comercial: **Faja** Común: **Tira**	Tira de tela o tejido con que se rodea el cuerpo por la cintura, dándole una o varias vueltas.	Fajas para los niños Fajas para enredarse la cintura.
 PAÑAL	Comercial: **Pañal** Común: **Pañal**	Tira de tela o celulosa absorbente que se pone a los niños pequeños o a las personas que sufren incontinencia de orina.	Pañal para los bebes.
 SOMBRERO	Comercial: **Sombrero** Común: **Gorro**	Prenda de vestir, que sirve para cubrir la cabeza, consta de copa y ala. Tejido de hoja de palma que se usa para protegerse del sol.	Sombrero para protegerse del sol, para fiestas, para niños y adultos.

Tabla No. 01_ Productos de algodón

8. CANTIDAD DE PRODUCTOS ELABORADOS AL MES

Los productos que más elabora y le dejan más ingresos son los siguientes:

PRODUCTOS	CANTIDAD
Alforjas	5
Ponchos	2
Jergas	3
Cobija	1
Alfombras	7
Bolsos, sombreros	5
Afiche	5
Llavero	10
Fajas	8
Pañal	12
TOTAL	**66**

Tabla No. 02_ Cantidad de productos de mayor venta

9. FORMAS DE COMERCIALIZACIÓN

La forma de comercialización es diversa a veces lo realiza en el propio cantón, en la provincia, e internacionalmente como Italia, Suiza, España por medio de emigrantes. Anteriormente en el año 2005 en el Plan Internacional, personas italianas le hicieron el contrato de 200 alforjas pequeñas con los colores de la bandera del Ecuador.

Para Suiza realizó 50 alfombras con los signos zodiacales y a España confeccionó carteras y otros objetos, los mismos que eran llevados por los clientes a los respectivos países.

Anteriormente vendía artículos como: alforjas grandes para cargar en los asnos, jergas y bolsicos que pedían en el mismo sector.

Actualmente los artículos que más vende son: hamacas, alforjas, pañales blancos, sombreros tejidos en crochet, chales, alfombras, carteras, ponchos entre otros, tiene clientes fijos que hacen los pedidos de los diversos objetos, los mismos que son retirados del domicilio de la productora.

También exhibe sus diferentes objetos de algodón cuando hay exposiciones en diferentes cantones de Loja.

Ilustración No.16_Diversos objetos de algodón

10. TOPONIMIA

En la toponimia se encontrará el significado de varias palabras desconocidas, las mismas que están ordenadas en forma alfabética.

LETRA	CONTENIDO
	Algodón.-Planta vivaz de la familia de las Malváceas, su producto se emplea para hacer tejidos. **Afiches.-**. Lámina de papel u otra materia en que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines noticieros, de publicidad, etc. **Alforjas.-**forman dos bolsas grandes y ordinariamente cuadradas, donde se reparten el peso para llevare de una parte a otra. **Artesana.-** Persona que ejerce un arte u oficio mecánico.
	Bolsicos.- Bolsillos o bolsas que utiliza las personas para dividir el peso de la carga para poder llevar con mayor facilidad.

	Cobija.- Prenda de lana o algodón, tupida y ordinariamente peluda, de forma rectangular, que sirve para abrigarse en la cama ocasionalmente las personas
	Desmotar.- Quitar las semillas al algodón. **Diseño.-** Es la delineación de una figura u objeto. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos productos.
	Ellaguador.- Es el que coge todas las hebras del tejido. **Escarmenar.-** Carmenar la lana o la seda. **Escusa.-**Sirve para tejer el cordón delas alforjas y bolsicos
	Fajas.- Tira de tela o tejido con que se rodea el cuerpo por la cintura, dándole una o varias vueltas. Prenda interior elástica que ciñe la cintura y las caderas.
	Guango.- Palo con horqueta que permite agarrar el algodón o lana para hilar. **Gorra.-** Prenda para cubrir la cabeza, especialmente la de tela, piel o punto con visera.

	Hamaca.- Red alargada, gruesa y clara, tejida de algodón y bien asegurada por las extremidades en dos árboles, estacas o escarpias, queda pendiente en el aire, y sirve de cama y columpio. **Huso.-**Instrumento manual, generalmente de madera, de forma redondeada, más largo que grueso, que va adelgazándose desde el medio hacia las dos puntas, y sirve para hilar torciendo la hebra y devanando en él lo hilado.
	Jergas.- Objeto gruesas y tosca tejido de lana que sirve para cubrir. Tela delgada de seda o lana, o mezcla de una y otra, que se parece en el tejido de la cobija..
	Lana.- Pelo de las ovejas y de otros animales, que se hila y sirve para tejer. Pelo largo, especialmente cuando está desaliñado.
	Poncho.-Prenda de abrigo que consiste en una manta, cuadrada, de lana de oveja, o de otro tejido, que tiene en el centro una abertura para pasar la cabeza, y cuelga de los hombros generalmente hasta más abajo de la cintura.

	Penco.- Penca de ciertas plantas. Planta amarilidácea. **Pañal.-** Tira de tela o celulosa absorbente que se pone a los niños pequeños o a las personas que sufren incontinencia de orina. **Payaco.-** Es el que nos sirve para estirar el ancho del tejido y poder tejer. **Pine.-**Nos permite abrir el tejido para poder pasar la trama.
	Sombrero.- Prenda de vestir, que sirve para cubrir la cabeza, y consta de copa y ala. Prenda de adorno usada por las mujeres para cubrirse la cabeza.
	Telar.-Nos muestra como se sostiene el tejido en el telar. **Trama.-** Conjunto de hilos que cruzados y enlazados con los de la urdimbre, forman una tela. **Tortero.-** Planta de la familia de las Gramíneas, que tiene en la raíz varios bulbos en forma de disco.
	Urdir.- Preparar los hilos en la urdidera para pasarlos al telar. Maquinar y disponer cautelosamente algo contra alguien, o para la consecución de algún designio.

	Vara de Mine.-Es la que tiene el hilo de la trama para ir poniendo la trama al tejido. **Vender.-** Exponer u ofrecer al público su producto. **Vocación.-** Inclinación a cualquier estado, profesión o carrera.

Tabla No. 03_ Toponimia

Actividad N° 2

Esta actividad nos permitió la organización y mejoramiento de la calidad de fotos, videos y sonidos.

En el desarrollo de la multimedia se utilizaron varios programas como: Adobe Photoshop CS2, utilizado para editar todas las imágenes necesarias para la multimedia dándoles brillo, contraste, calado necesario y luego convertirlas en formato JPG.

Para editar los títulos animados se los ejecutó con la ayuda del programa **Swish Max**; para los gráficos utilizamos el programa **Print Artist.**

Seguidamente se precisó incluir 2 sonidos con extensión de forma de onda **WAV** denominado **portada inicial** cuyo tiempo de duración es de 54.38 s. de forma individual dentro de la multimedia, esto demando utilizar la **grabadora de sonidos** de Windows XP, con la finalidad de extraer los correspondientes fragmentos de audio de la pista original; el mismo que posteriormente fue incluido en la portada.

El sonido denominado **botón uno** está en cada uno de los botones principales y secundarios existentes en cada una de las pantallas.

Para el proceso de edición de video lo primero que necesitamos fue convertir los videos a **mpg**, para ello utilizamos el programa **Total Video Converter** para poder editar el video con la ayuda del programa **Windows Movie Maker**.

Luego de haber realizado todos estos pasos, empezamos a diseñar y a programar en **Macromedia Flash versión 8.0**

Actividad N° 3

Desarrollo del contenido

11. ESQUEMAS GLOBALES DE MENÚ

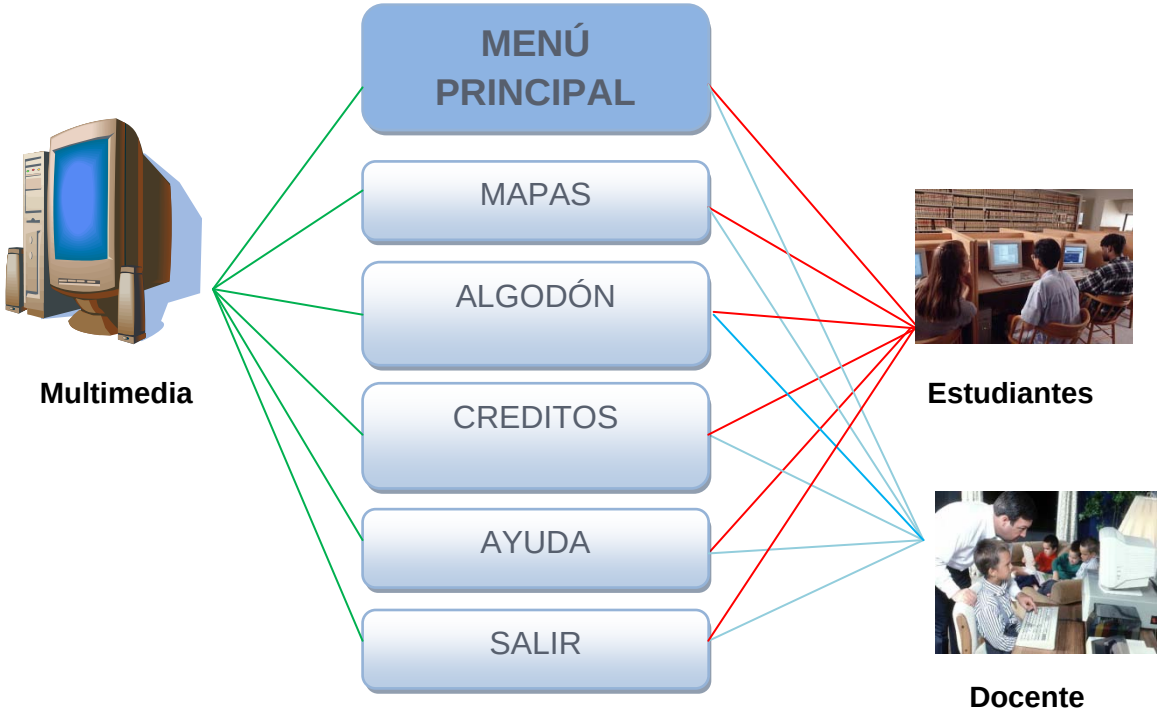


Ilustración No. 17_ Esquema I

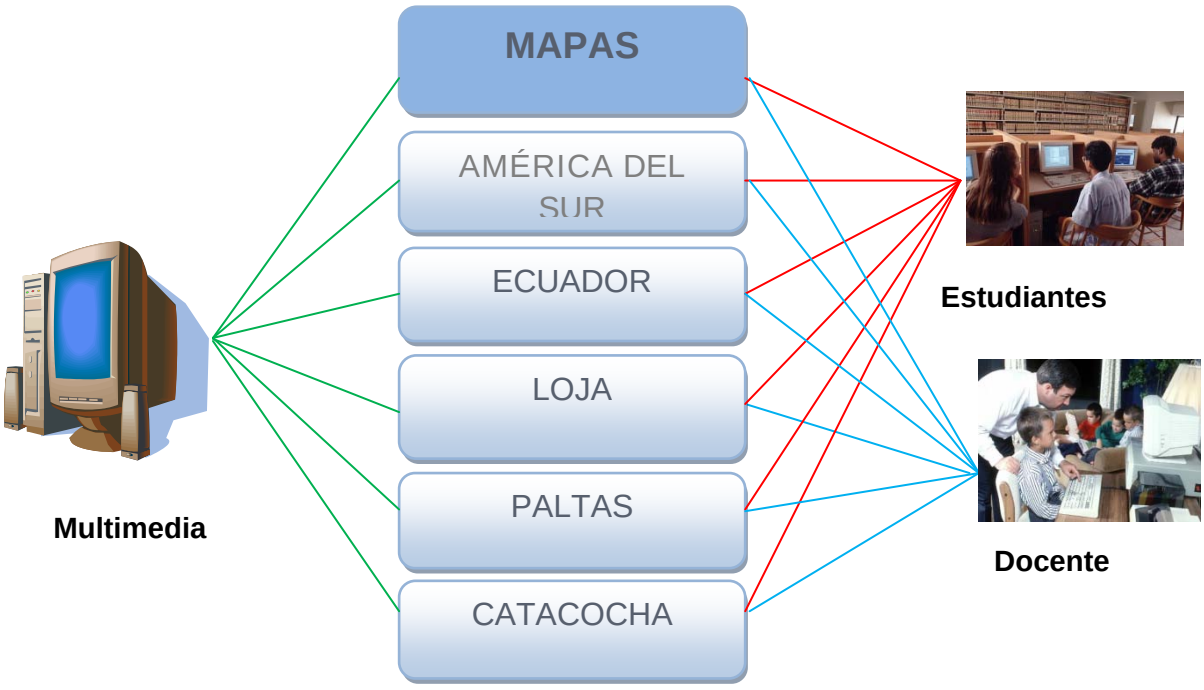


Ilustración No. 18_ Esquema **II**

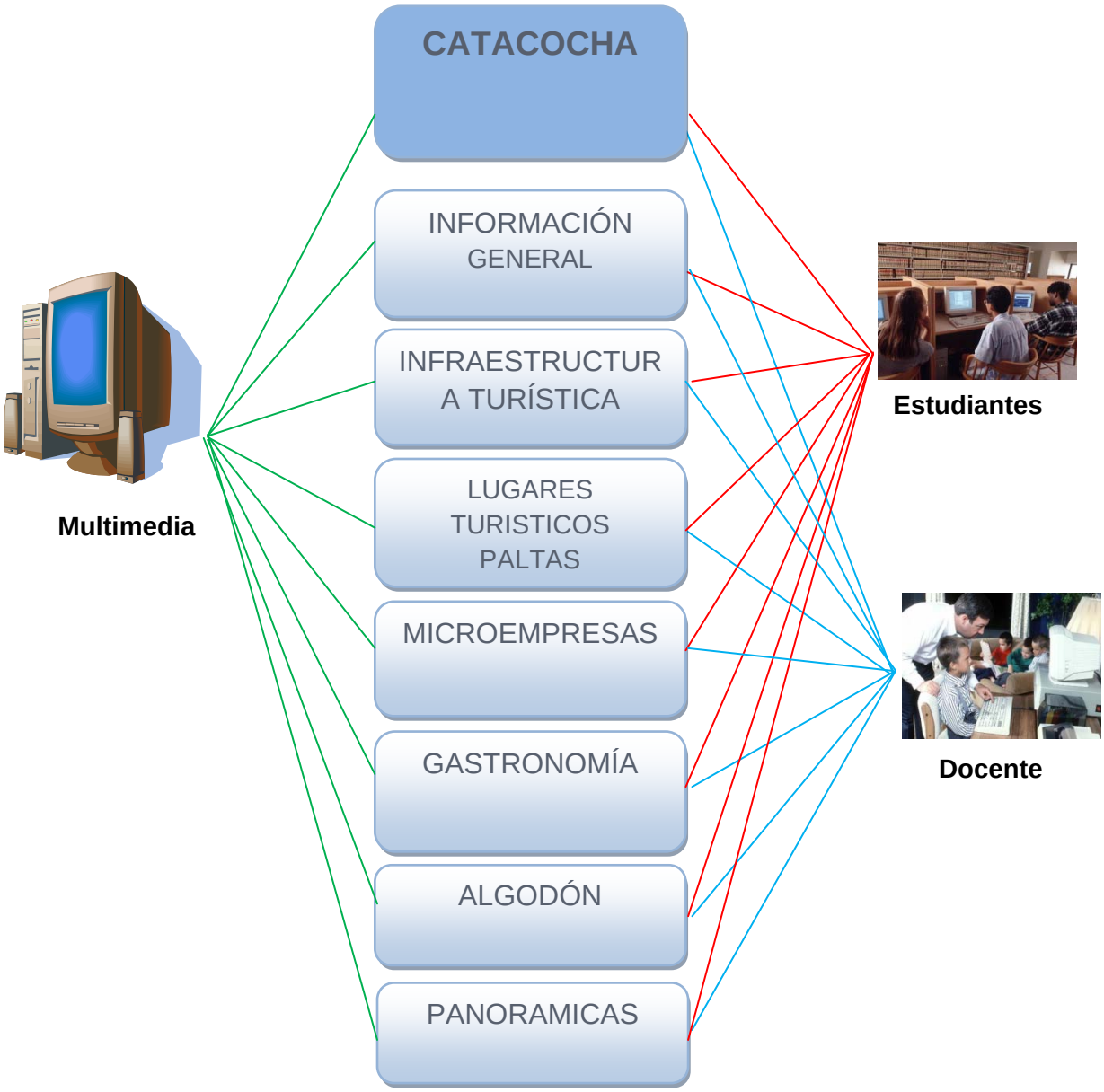


Ilustración No. 19_ Esquema **III**

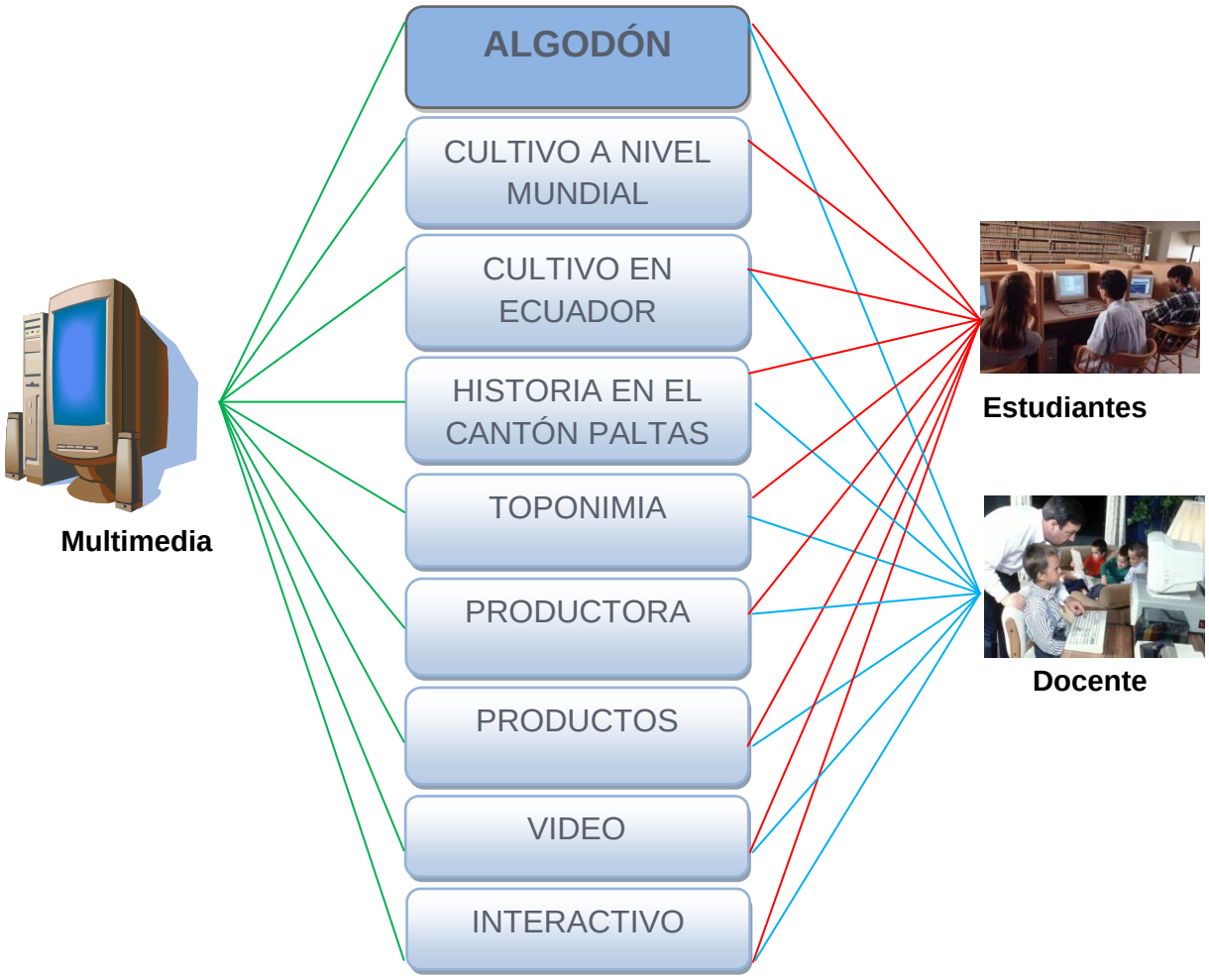


Ilustración No. 20_ Esquema **III**

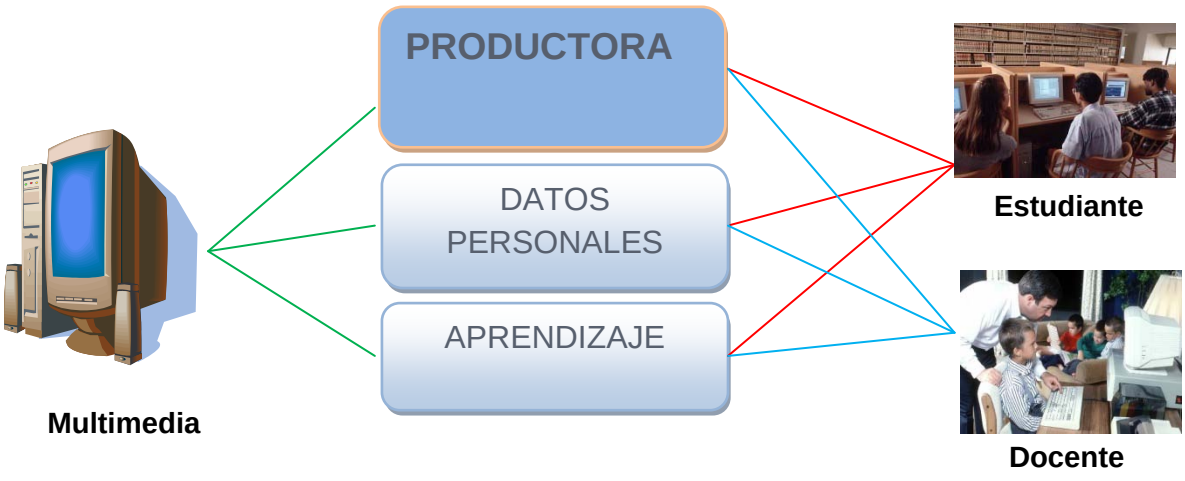


Ilustración No. 21_ Esquema **IV**

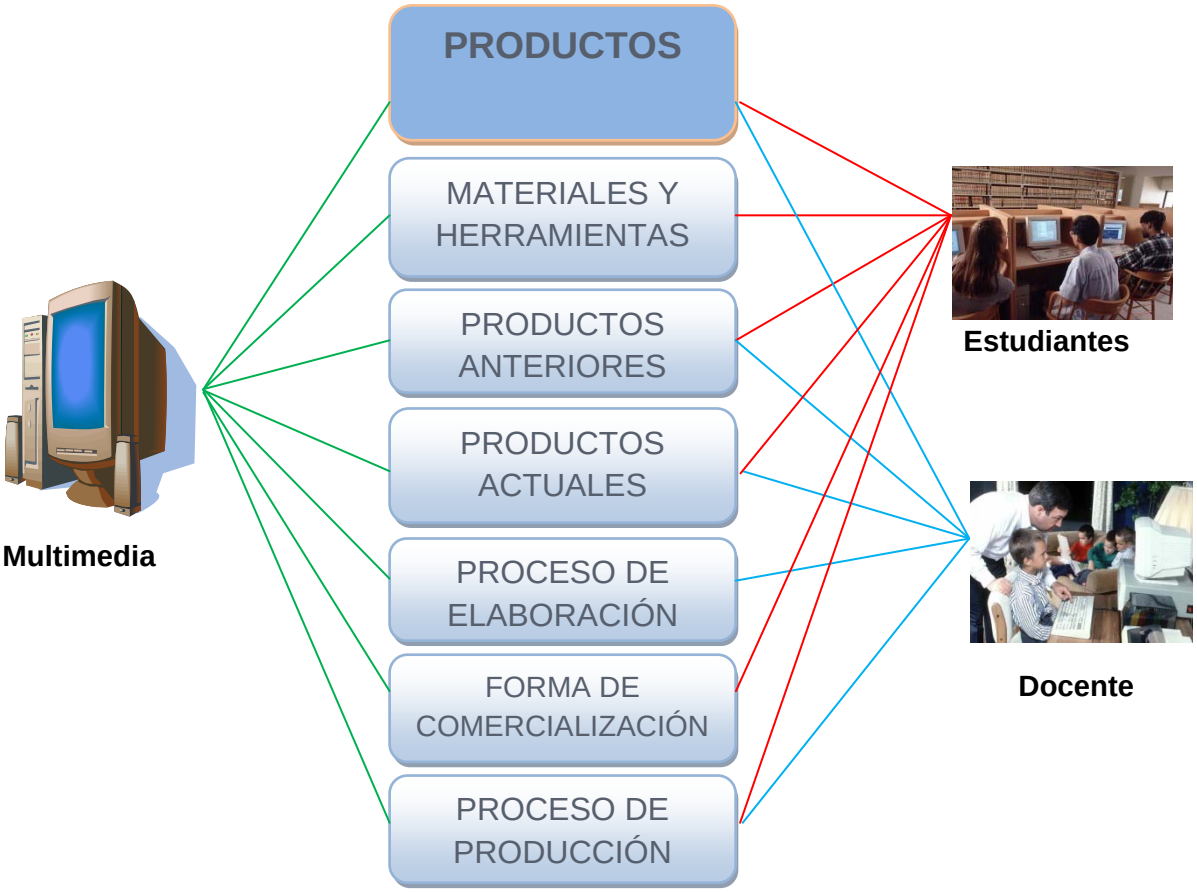


Ilustración No. 22_ Esquema **V**

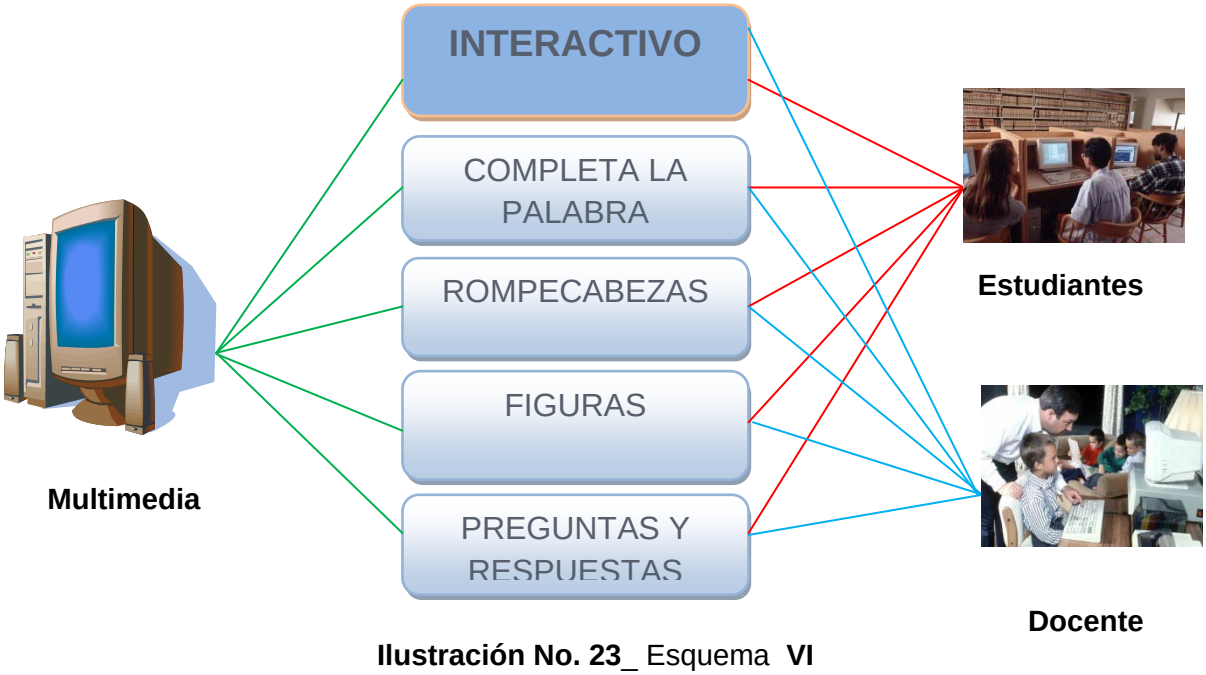
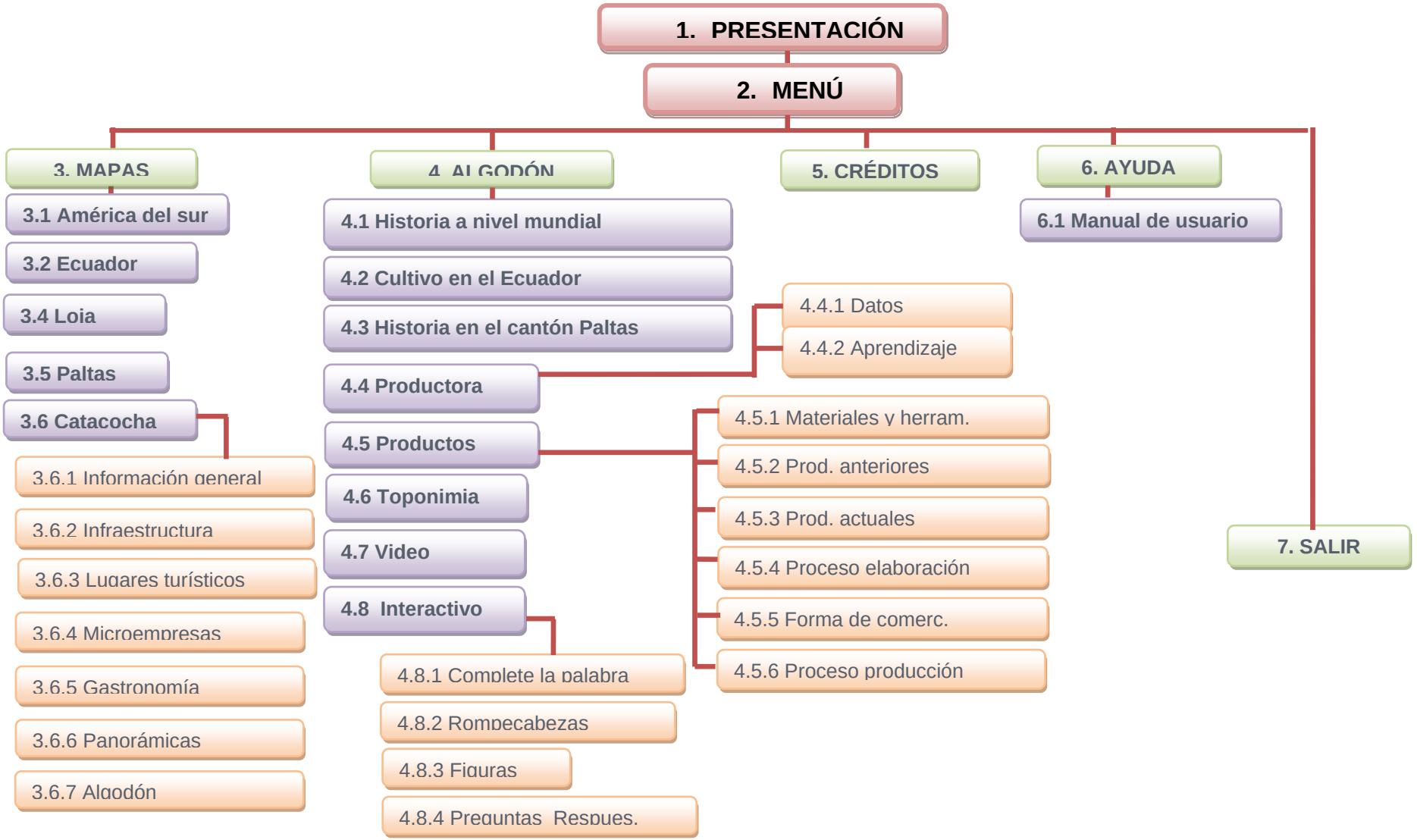


Ilustración No. 23_ Esquema **VI**

12. MAPA DE NAVEGACIÓN

Ilustración No. 24_ Enfoque integral



13. GUIÓN TÉCNICO

PANTALLAS PRINCIPALES	SUB PANTALLAS	CONTENIDOS	BOTONES	IMÁGENES Y VIDEOS	SONIDOS
Portada	**Ninguna**	En esta primera pantalla se muestra datos generales de la multimedia.	Ninguno	2 imágenes (Sello y tapiz)	Automático (fondo musical)
Portada con el tema	**Ninguna**	Es la segunda pantalla donde hacemos conocer el tema de la multimedia	1 botón (Ingresar)	2 animación (niño y estrella) 1 imagen (tapiz)	Automático
Menú principal	**Ninguna**	Permite acceder a los cada uno de los menús	5 botones (Mapas, algodón, créditos, ayuda, salir)	4 animaciones (niños)	Al hacer clic

América del Sur 			3 botones (Ecuador, menú principal, información)	3 animaciones (niño, mapa, tapiz) 2 imágenes (mapa, tapiz)	Al hacer clic
	Información 	Permite tener información de América del Sur.	1 botón (Anterior)	2 animaciones (nube, niño) 16 imágenes (fotos de América)	Al hacer clic
Ecuador 			3 botones (Loja, anterior, información)	3 animaciones (niño, mapa, nube) 2 imágenes (mapa, tapiz)	Al hacer clic
	Información 	Permite tener información de Ecuador.	1 botón (Anterior)	·3 animaciones (nube, niño, nota musical) 16 imágenes (fotos de Ecuador)	Al hacer clic

Loja 	**Información** 	Permite tener información de Loja	3 botones (Paltas, menú principal, información) 1 botón (Anterior)	3 animaciones (niño, mapa, nube) 2 imagen (mapa, tapiz) 3 animaciones (nube, niño, nota musical) 16 imágenes (fotos de Loja)	Al hacer clic Al hacer clic
Paltas 	**Información**	Permite tener información de Paltas	3 botones (Catacocha, menú principal, información) Información 1 botón (anterior)	3 animaciones (niño, nube, mapa) 2 imagenes (mapa, tapiz) 3 animaciones (nube, niño, nota musical) 16 imágenes (fotos de Paltas)	Al hacer clic Al hacer clic

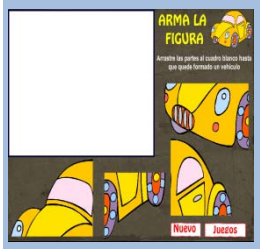
Catacocha 	**Información general** 	Permite obtener información de cada uno de los botones.	8 botones (Información infraestructura, lugares turísticos, microempresas, gastronomía, panorámicas, algodón, menú principal) 8 botones (Para acceder a cada uno de ellos)	1 animación (señor) 9 imágenes (7 imágenes de los botones, mapa, tapiz) 1 animación (señor) 9 imágenes (7 imágenes de los botones, tapiz)	Al hacer clic Al hacer clic
Panorámicas 	**Ninguna**	Tiene un recuadro para que aparezca la foto al momento de dar clic en cada una de las carpetas.	1 botón (Catacocha)	50 imágenes (49 panorámicas de Catacocha, tapiz)	Al hacer clic

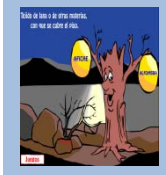
Algodón 			8 botones (Permiten acceder a la información) 2 botones (Menú principal y catacocha)	1 animación (niño) 2 imágenes (tapiz y algodón)	Al hacer clic
	Historia a nivel mundial 	Tiene un recuadro donde muestra la información.	8 botones (Para acceder a cada uno de ellos) 2 botones (Menú principal y Catacocha)	1 animación (niño) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic

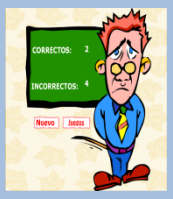
Productora 		Tiene un recuadro con la foto de la productora,	2 botones (Para acceder a datos personales y aprendizaje) 2 botones (Menú principal y algodón)	1 animación (señor) 2 imágenes (tapiz y la productora)	Al hacer clic
	Información 	Tiene un recuadro con la información.	4 botones (Para acceder a la información e ir a otra pantalla)	1 animación (señor) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic
Productos 		Presenta un titulo, un recuadro con una imagen	6 botones (Para acceder a la información) 1 botón (algodón)	6 animaciones (nubes) 2 imágenes (tapiz y la señora)	Al hacer clic

	Información 	Muestra el recuadro con la información de de cada uno de los botones	5 botones (para acceder a la información) 1 botón (algodón)	6 animaciones (nubes) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic
	Imágenes 	Observamos un recuadro donde nos muestra varias imágenes mediante las flechas.	2 botones (anterior y algodón) 2 botones (Flechas)	12 imágenes (11dentro del tapiz, niña)	Al hacer clic
Toponimia 		Encontramos 15 letras, a lado un recuadro con una imagen.	15 botones (letras) 1 botón (algodón)	17 imágenes (15 letras, tapiz y el muñeco)	Al hacer clic
	 	Encontramos la información en un recuadro de cada letra.	15 botones (letras) 1 botón (algodón)	16 imágenes (letras, tapiz)	Al hacer clic

Video 	**Ninguna**	Se observa el titulo, y un recuadro donde nos muestra el video de todo el proceso de los tejidos	2 botones (Menú principal y algodón)	1 animación (niño) 1imágen (tapiz) 1 video	Al hacer clic
Interactivo 	**Ninguna**	Presenta a un recuadro con nubes moviéndose las mismas que muestran los nombres de los juegos.	4 botones (nubes) 2 botones (Menú principal y algodón)	5 animación (nubes y el niño) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic
Juego 1 complete la palabra 	**Ninguna**	Encontramos el abecedario, unas hojas donde se ubica el nombre y en la parte inferior está escrito como se debe jugar	3 botones (seguir, nuevo, y juego)	2 imágenes (tapiz, payaso)	Al hacer clic

Juego 2 Rompecabezas 	**Ninguna**	Encontramos un recuadro en blanco, una imagen completa, imagen separada por partes, y en la parte superior está escrito como se debe armar	4 botones (Partes separadas) 2 botones (nuevo, juegos)	5 imágenes (Tapiz. Carro y las partes)	Al hacer clic
Juego 3 figuras 	**Ninguna**	Encontramos un recuadro con 8 espacios vacios y un recuadro lleno de imágenes, además en la parte superior está escrito como se debe jugar	8 botones (figuras) 2 botones (nuevo, juegos)	10 imágenes (Tapiz, figuras)	Al hacer clic

Juego 4 Preguntas y respuestas 		Muestra dos recuadros con los nombres en el que uno se debe escoger el correcto, además hallamos la indicación correspondiente para jugar	2 botones (llavero y afiche) 1 botón (juegos)	1 animación (señor) 2 imágenes (dos tapiz)	Al hacer clic
	Pantalla 2 	Muestra una isla con un árbol a cada extremo, sobre ellos el nombre y un concepto de los nombres	2 botones (jerga y alfombra) 1 botón (juegos)	3 animación (nubes, arboles y golondrinas) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic
	Pantalla 3 	Encontramos a un tronco el mismo que tiene a cada lado los nombres que uno se debe escoger el correcto.	2 botones (afiche y alfombra) 1 botón (juegos)	1 animación (tronco) 1 imagen (tapiz)	Al hacer clic

	Pantalla 4 	Encontramos a una imagen con un señor y un tablero con los nombres.	2 botones (fajas y pañal) 1 botón (juegos)	1 animación (señor) 2 imagen (tapiz y el fondo)	Al hacer clic
	Pantalla 5 	Encontramos a dos niños, con una pancarta con los nombres.	2 botones (talega y mantilla) 1 botón (juegos)	3 imágenes (niños y el fondo)	Al hacer clic
	Pantalla 6 	Encontramos dos nubes en constante movimiento con los nombres.	2 botones (cobija y alforja) 1 botón (juegos)	2 animación (nubes) 2 imagenes (baca y el fondo)	
	Pantalla 7 	Encontramos en un pizarrón la indicación de cuantos correctos e incorrectos se ha obtenido durante el juego	2 botones (nuevo y juegos)	1 animación (señor) 1 imagen (fondo)	Al hacer clic

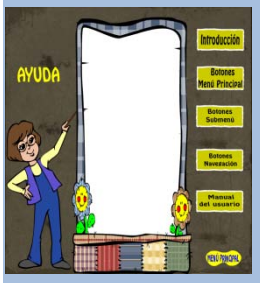
Créditos 	**Ninguna**	Muestra todas las referencias de todos quienes intervienen en este proyecto de tesis.	1 botón (menú principal)	Ninguna	Al hacer clic
Ayuda 	**Introducción** 	Muestra todos los botones para poder acceder ala información de ayuda Muestra la información dentro de un recuadro de todos los botones.	5 botones (introducción, menú principal, submenú, navegación y manual de usuario) 1 boton (menú principal)	1 imagen (niña,tapiz) 2 imágenes (niña,tapiz)	Al hacer clic Al hacer clic
Salir 	**Ninguna**	Permite salir de la multimedia.	**Ninguna**	**Ninguna**	Al hacer clic

Tabla No. 04_ Pantallas de la multimedia

14. INTERFAZ GRÁFICA

Pantalla Inicial

Ilustración No. 25_ Pantalla inicial

Tema del Proyecto

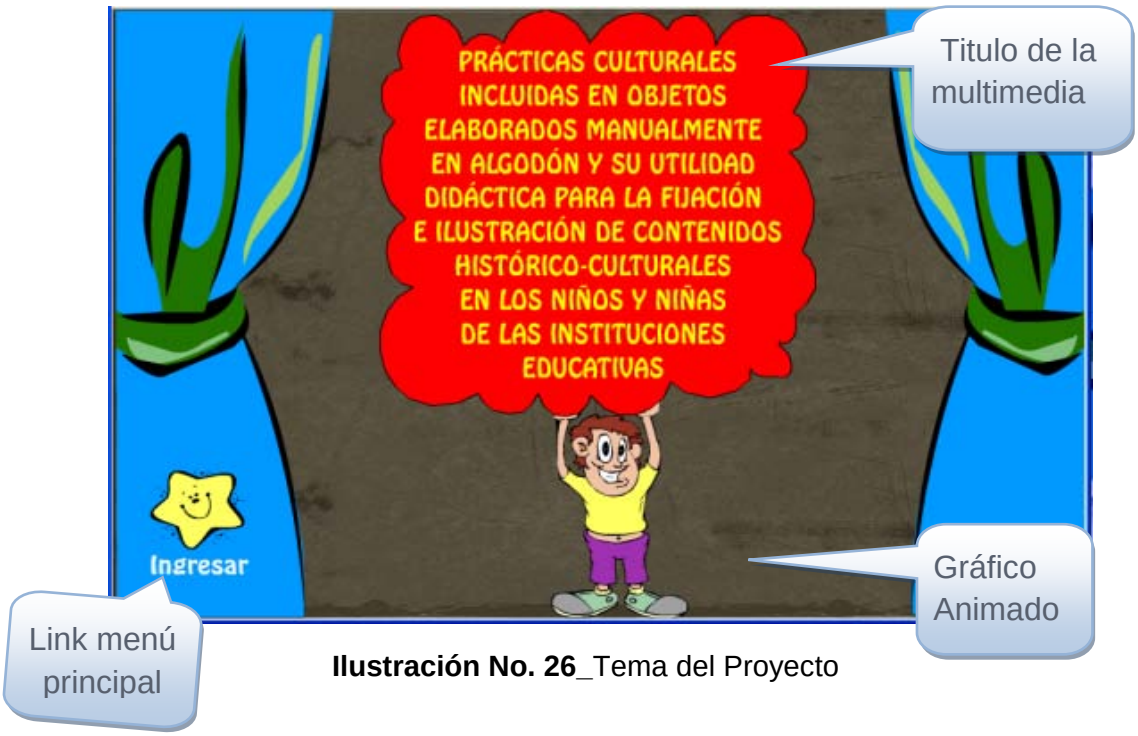


Ilustración No. 26_Tema del Proyecto

Menú Principal

Ilustración No. 27_Entorno principal

América del Sur

Ilustración No. 28_ Mapa animado

Ilustración No. 28.1_Ventana Posterior

Ecuador

Ilustración No. 29_ Mapa animado

Ilustración No. 29.1_Ventana Posterior

Loja

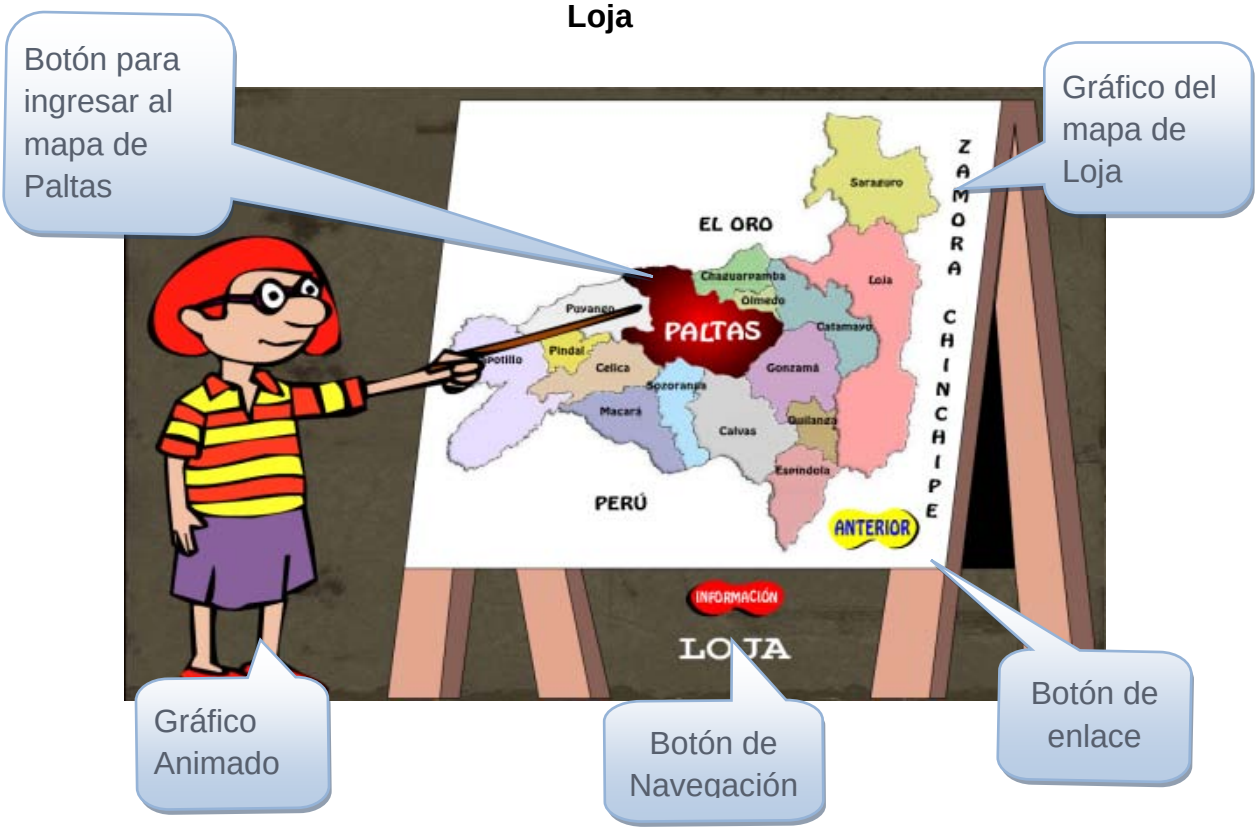


Ilustración No. 30_ Mapa de Loja

Ilustración No. 30.1_Ventana Posterior

Paltas

Ilustración No. 31_ Mapa de Paltas

Ilustración No. 31.1_ Ventana Posterior

Catacocha

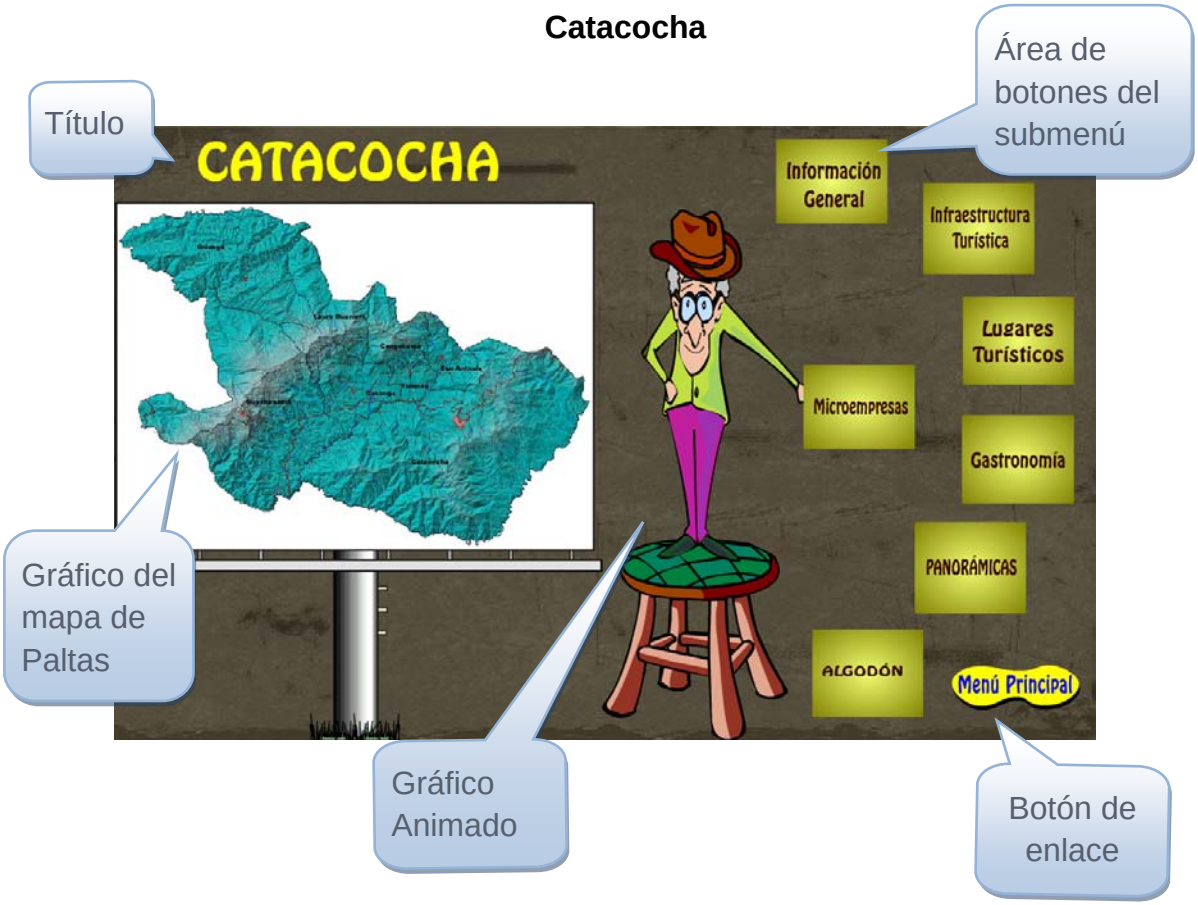


Ilustración No. 32_ Mapa de Catacocha

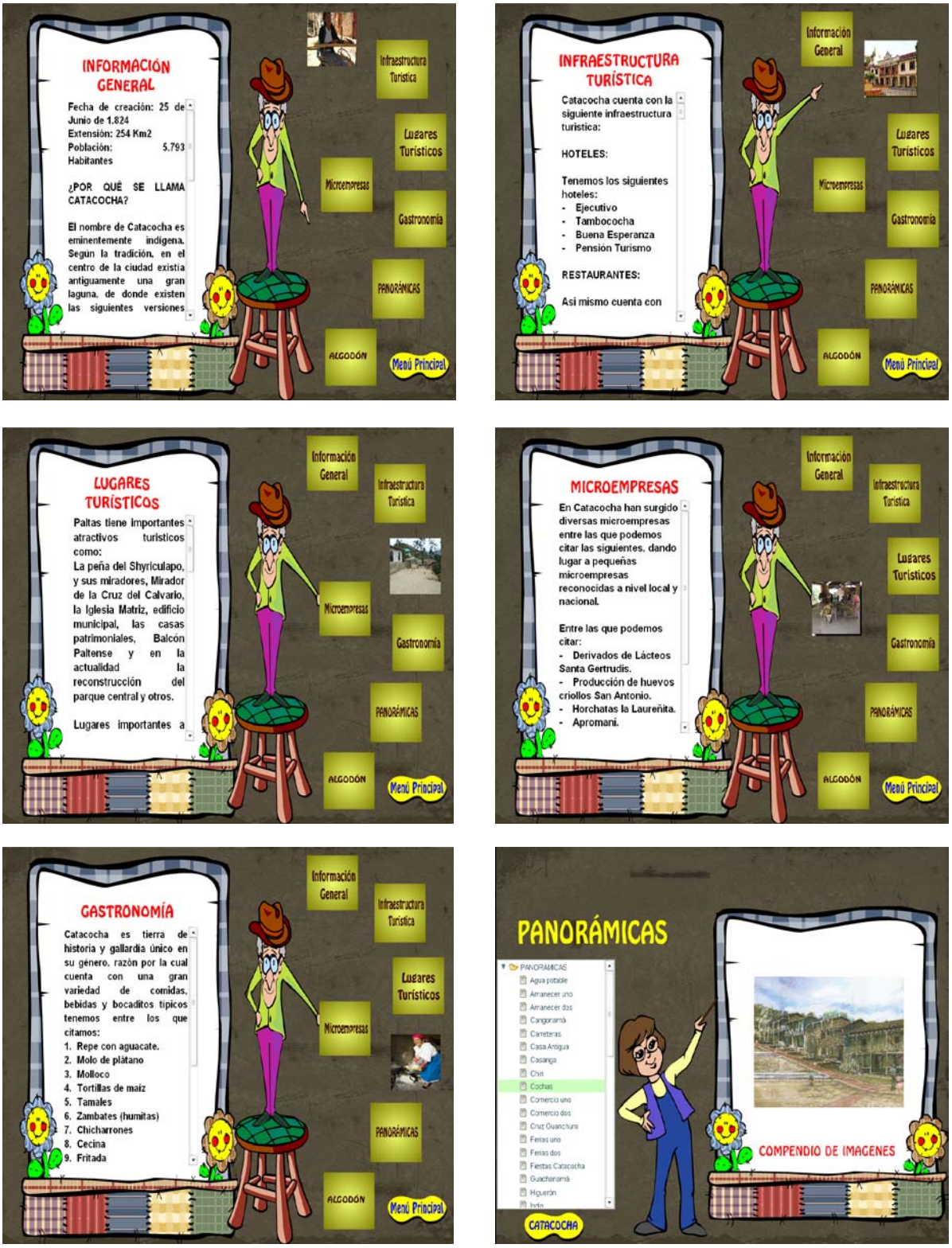


Ilustración No. 32.1_ Ventanas Posteriores

Algodón

Ilustración No. 33_ El Algodón

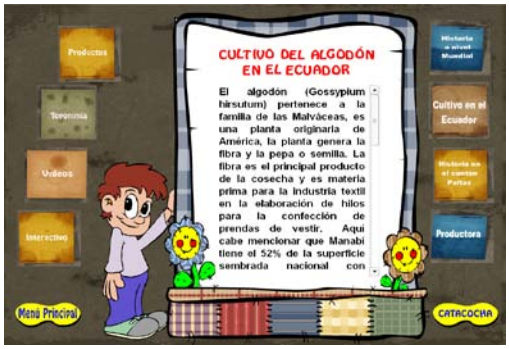


Ilustración No. 33.1_ Ventanas Posteriores

Productora

Ilustración No. 34_ Productora

Ilustración No. 34.1_ Ventanas Posteriores

Productos

Ilustración No. 35_ Compendio de productos

PRODUCTOS
Materiales y Herramientas
Productos Actuales
Proceso de Elaboración
Forma de Comercialización
Proceso de Producción
Algodón
Productos Anteriores
La elaboración de tejidos es una de las primeras actividades artesanales que se conocen. Nació como respuesta a la necesidad primaria de los hombres y las mujeres de cubrirse. Al igual que los hombres primitivos utilizaron el metal para confeccionar armas y cazar, o la arcilla para hacer vasijas donde almacenar alimentos, también aprendieron a
IMÁGENES

PRODUCTOS ANTERIORES
PONCHO
Es la que sirve para abrigarse, elaborada de lana.
Algodón
ANTERIOR

PRODUCTOS
Materiales y Herramientas
Productos Anteriores
Proceso de Elaboración
Forma de Comercialización
Proceso de Producción
Algodón
Productos Actuales
El algodón es una materia prima fundamental en nuestras vidas. Casi la mitad de las prendas del mundo son de algodón. El tejido de algodón es ligero, fresco y agradable al tacto humano. Se utiliza cuando hace calor, como cuando hacer frío. Es una tela absorbente que deja que la piel transpire el sudor. Además, se caracteriza por su resistencia, se puede lavar en agua hirviendo, puede
IMÁGENES

PRODUCTOS ACTUALES
AFICHES
Son elaborados de algodón para poner en la pared.
Algodón
ANTERIOR

PROCESO DE ELABORACIÓN
ALFORJA CON TRAMAS
son alforjas grandes que se utiliza tramas mas gruesas.
Algodón
ANTERIOR

PRODUCTOS
Materiales y Herramientas
Productos Anteriores
Productos Actuales
Forma de Comercialización
Proceso de Producción
Algodón
Proceso de Elaboración
DESMOTAR
Para desmotar se utiliza las manos para irle sacando las pepitas que se encuentran dentro de la mota de algodón.
ESCARMENAR
En la escarmenada del algodón o lana también se utiliza las manos para ir abriéndolo finamente.
IMÁGENES

Ilustración No. 35.1_ Ventanas Posteriores

Toponimia

Ilustración No. 36_ Vocablos

Ilustración No. 36.1_ Ventana Posterior

Video

Ilustración No. 37_ Video de elaboración

Interactivo

Ilustración No. 38_ Juegos

Ilustración No. 38.1_ Ventanas Posteriores

Créditos

Ilustración No. 39_ Referencias

Ayuda

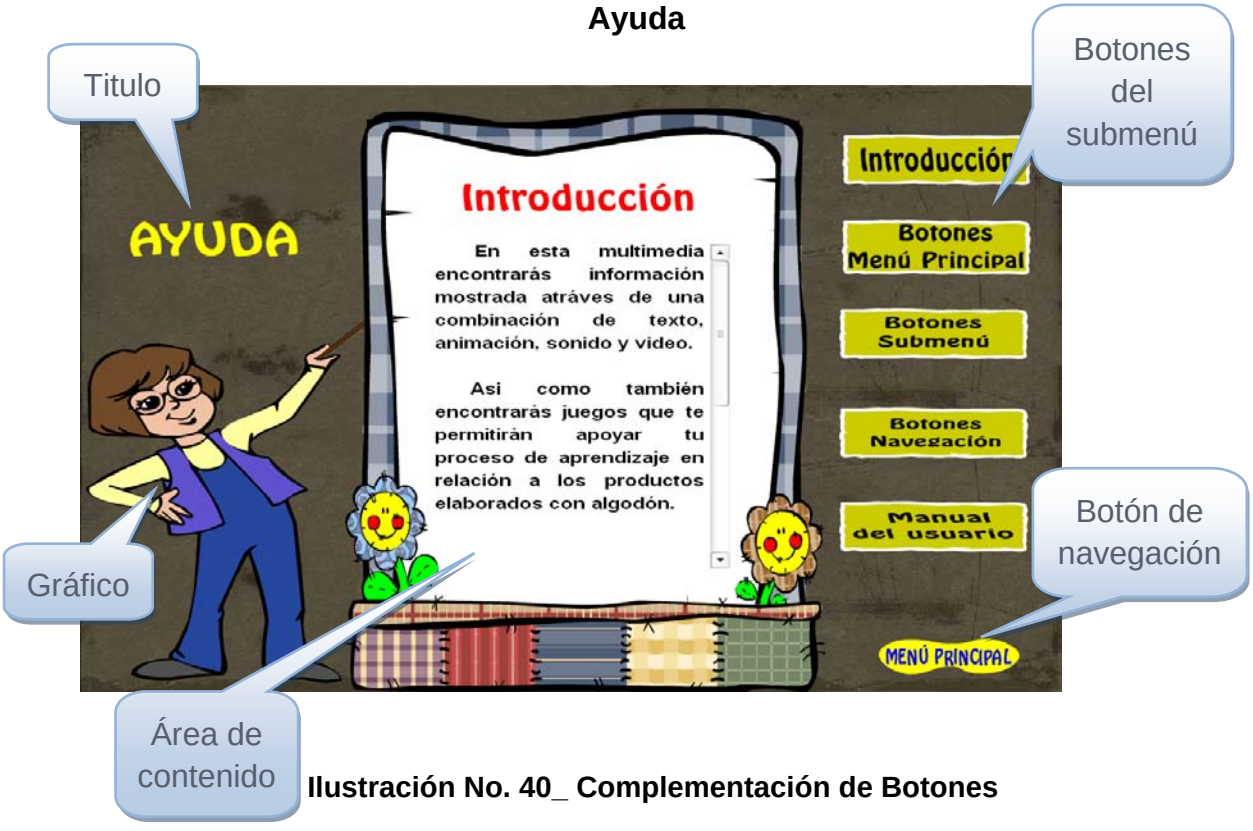


Ilustración No. 40_ Complementación de Botones

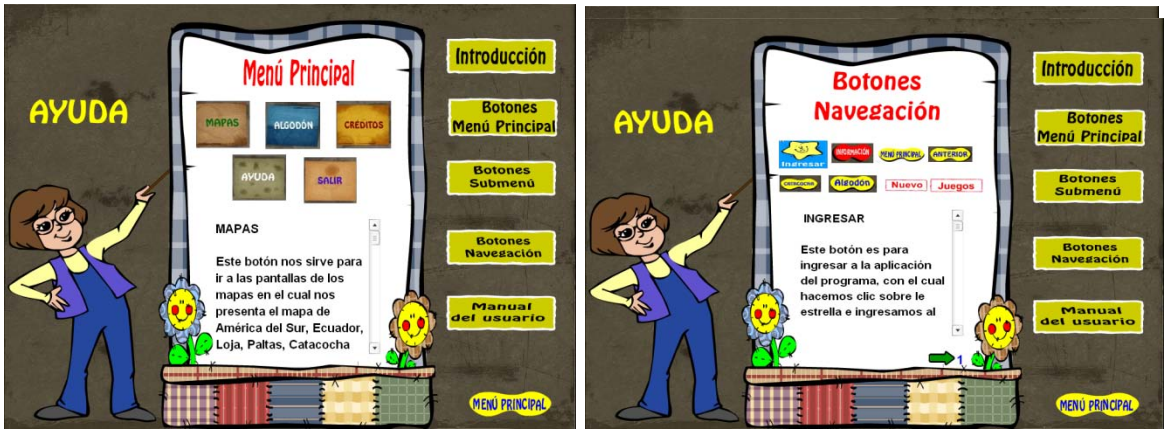


Ilustración No. 40.1_ Ventanas Posteriores

Actividad N° 4

Elaboración del manual del programador.

MANUAL DEL PROGRAMADOR

Con este manual pretendemos que los usuarios tengan un conocimiento básico de las herramientas utilizadas en esta multimedia, utilizando el programa Macromedia Flash 8.0.

1. HERRAMIENTA MULTIMEDIA UTILIZADA

Macromedia flash 8

1.1 Herramientas de apoyo:

Adobe Photoshop CS2

Print Artist 2003

Total Video Converter

Windows Movie Maker

SWISHmax

2. RECURSOS INCLUIDOS EN LA MULTIMEDIA

Nº de escenas	49 escenas	(*.fla)
Nº de sonidos	3 sonidos	(.wav)
Nº de animaciones	88 animaciones	(SWF)
Nº de imágenes	234 imágenes	(JPEG) (*.pa)
Nº de videos	1 video	(FLV)

3. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

El lenguaje de programación que se utiliza en Macromedia Flash versión 8.0 es el Action Script.

A continuación se describen las funciones y procedimientos utilizados en el desarrollo de la aplicación.

4. PANTALLA CON EL TEMA DEL PROYECTO

4.1 Ingresar

Aquí se detalla el código para poder ingresar a la multimedia.

	on(release){
	fscommand("exec","menuprincipalexe.exe");
	loadMovieNum("Menu_principal.swf", 0);
	}

5. BOTONES DE LA PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

5.1 Mapas

Código para ingresar a los mapas de América del Sur, Ecuador, Loja, Paltas, Catacocha.

	on (release){
	//fscommand("exec","menuprincipalexe.exe");
	loadMovieNum("ubicación.swf", 0);
	}

5.2 Algodón

Este código es para ingresar a la pantalla de algodón.

	on (release){
	//fscommand("exec","menuprincipalexe.exe");
	loadMovieNum("Historia.swf", 0);
	}

5.3 Créditos

Aquí se presenta el código que nos permite ingresar al menú de créditos.

	on (release){
	//fscommand("exec","menuprincipalexe.exe");
	loadMovieNum("Creditos.swf", 0);
	}

5.4 Ayuda

Este es el código del botón ayuda el cual nos permite ingresar a los manuales de usuario y programador.

	on (release){
	getURL("C:/ALGODON/Manual de Usuario.pdf");
	}

5.5 Salir

Este es el código del Botón salir el cual nos permite abandonar el programa.

	on (release) {
	fscommand("quit", "true");
	}

6. BOTONES DE LA PANTALLA DE LOS MAPAS

6.1 Información

Código del botón Información, este botón se encuentra en todas las pantallas de los mapas para obtener información de los mismos, con diferentes direcciones. Ejemplo para información de Sur América ("InfoAmerica"); de Ecuador ("InfoEcuador"); de Loja ("InfoLoja"); de Paltas ("InfoPaltas").

	on(release){
	gotoAndStop("InfoAmerica");
	}

6.2 Menú principal

Aquí les presentamos el código del botón del Menú Principal el que nos permite regresar a la pantalla de menú principal.

	on (release){
	loadMovieNum("Menu_principal.swf", 0);
	}

6.3 Anterior

Este es el código del botón que nos permite regresar al mapa de Sur América. Todos los botones Anterior tienen diferente código dependiendo a donde quiera llamar ejemplo: para la Información de Sur América ("SurAmerica"); para Ecuador ("InfoEcuador"); para Loja ("ProvLoja"); Para Paltas ("Paltas");

	on(release){
	gotoAndStop("SurAmerica");
	}

6.4 Botón de los mapas

Este es el código para los botones de los mapas de Ecuador ("Ecuador"); de Loja ("ProvLoja"); de Paltas ("Paltas"); de Catacocha ("Paltas_Catacocha.swf", 0); .

	on(release){
	gotoAndStop("Ecuador");
	}

	on(release){
	gotoAndStop("ProvLoja");
	}

	on(release){
	gotoAndStop("Paltas");
	}

	on(release){
	gotoAndStop("Paltas_Catacocha.swf", 0");
	}

7. BOTONES DE LA PANTALLA CATACOCHA

7.1 Información general

Este es el código del botón información general que nos permite tener información acerca de Catacocha como: la fecha de creación, extensión, población, por qué se llama Catacocha.

	on(release){
	gotoAndStop("Info_general");
	}

7.2 Infraestructura turística

Este botón infraestructura turística nos muestra el código para ingresar para conocer los diversos lugares turisticos como: hoteles, transportes, establecimientos educativos, farmacias, restaurantes, centros de salud, etc.

	on(release){
	gotoAndStop("Infra_Turistica");
	}

7.3 Lugares turísticos

Código del botón lugares turísticos que permite ingresar para saber los distintos lugares turísticos de Paltas.

	on(release){
	gotoAndStop("Lugares");
	}

7.4 Microempresas

Este botón microempresas muestra las distintas microempresas que han surgido en Catacocha entre estas tenemos: Manos laboriosas de mi tierra, Horchatas la Laureñita, entre otras

	on(release){
	gotoAndStop("Microempresas");
	}

7.5 Gastronomía

Este es el código del botón gastronomía que nos permite conocer los exquisitos platos de Catacocha, entre sus comidas, bebidas y bocaditos típicos.

	on(release){
	gotoAndStop("Gastronomia");
	}

7.6 Panorámicas

Este es el código del botón que abre una ventana en la que se puede visualizar las principales fotografías de Catacocha.

	on(release){
	loadMovieNum("panoramicas.swf",0);
	}

7.7 Algodón

Código del botón Algodón que abre una nueva ventana para acceder a la información del algodón, el cual tiene varios botones que nos permiten obtener información correspondiente

	on(release){
	loadMovieNum("Historia.swf",0);
	}

8. BOTONES DE LA PANTALLA PANORÁMICAS

Este código va dentro de un fotograma por los componentes: my_tree my_ldr . Para poder llamar a cada una de las imágenes de Catacocha.

	var my_pb:mx.controls.ProgressBar;
	var my_ldr:mx.controls.Loader;
	var my_tree:mx.controls.Tree;
	
	my_pb._visible = false;
	my_pb.indeterminate = true;
	my_pb.setSize(160, 30);
	my_pb.source = my_ldr;
	my_pb.mode = "polled";
	var pbListener:Object = new Object();
	pbListener.complete = function(evt:Object) {
	evt.target._visible = false;
	};
	my_pb.addEventListener("complete", pbListener);
	
	var treeDP_xml:XML = new XML();
	treeDP_xml.ignoreWhite = true;
	treeDP_xml.onLoad = function(success:Boolean) {
	if (success) {
	my_tree.dataProvider = this.firstChild;

	}
	};
	
	treeDP_xml.load("fotos.xml");
	var treeListener:Object = new Object();
	treeListener.change = function(evt:Object) {
	var treeNode:XMLNode = evt.target.selectedItem;
	if (treeNode.attributes.src != undefined) {
	my_pb._visible = true;
	my_ldr.load(treeNode.attributes.src);
	}
	};
	my_tree.addEventListener("change", treeListener);

9. BOTONES DE LA PANTALLA ALGODÓN

9.1 Historia a nivel mundial

Este es el código botón historia a nivel mundial que permite conocer la historia del algodón a nivel mundial, cultivo a nivel mundial, los tejidos latinoamericanos.

	on(release){
	gotoAndStop("HistoriaMundial");
	}

9.2 Cultivo en el Ecuador

Este es el código del botón que nos permite conocer como es el cultivo del algodón en el Ecuador.

	on(release){
	gotoAndStop("CultivoEcuador");
	}

9.3 Historia en el cantón Paltas

Este es el código del botón que permite conocer como las mujeres dedicaron su tiempo al trabajo textil.

	on(release){
	gotoAndStop("HistoriaPaltas");
	}

9.4 Productora

Este botón nos muestra el código que nos permite acceder a la información de la productora como los datos personales, el aprendizaje.

	on (release){
	loadMovieNum("Productores.swf", 0);
	}

9.5 Productos

Este botón permite acceder a la información de los diferentes productos que elabora la productora, forma de comercialización, meteriales y herramientas, proceso de elaboración, proceso de producción.

	on (release){
	loadMovieNum("Productos.swf", 0);
	}

9.6 Toponimia

Este es el código del botón que permite conocer los diversos vocablos de los tejidos nombre comercial y nombre común.

	on (release){
	loadMovieNum("Toponimia.swf", 0);
	}

9.7 Video

Este botón permite ver el video de las diversas etapas de elaboración de los tejidos, el proceso que tiene que seguir el algodón para ser utilizado.

	on (release){
	loadMovieNum("Videos.swf", 0);
	}

9.8 Interactivo

Este botón permite conocer los diversos juegos que tiene la multimedia relacionado con el tema, (completa la palabra, rompecabezas, figuras, preguntas y respuestas).

	on (release){
	loadMovieNum("Interactivo.swf", 0);
	}

9.9 Botón Catacocha

Botón que sirve para trasladarse a la pantalla de mapa de Catacocha.

	on (release){
	loadMovieNum("Paltas_Catacocha.swf", 0);
	}

10. BOTONES DE LA PANTALLA PRODUCTORA

10.1 Datos personales

Este es el código del botón nos permite conocer los datos personales de la productora.

	on(press){
	gotoAndStop("datos");
	}

10.2 Aprendizaje

Este es el código del botón nos permite conocer como obtuvo conocimientos acerca de la elaboración de los tejidos de la productora.

	on(press){
	gotoAndStop("aprendizaje");
	}

10.3 Algodón

Este es el código del botón que nos permite ingresar a la pantalla de algodón.

	on (release){
	loadMovieNum("Historia.swf", 0);
	}

11. BOTONES DE LA PANTALLA PRODUCTOS

11.1 Herramientas y materiales

El código de este botón nos permite conocer los materiales y herramientas que se necesitan tanto para el proceso de producción como para el proceso de elaboración.

	on(release){
	gotoAndStop("materiales");
	}

11.2 Productos anteriores

Este botón nos permite conocer los productos anteriores que la productora elaboraba.

	on(release){
	gotoAndStop("anteriores");
	}

11.3 Productos actuales

Este botón nos permite conocer los productos que la productora elabora actualmente.

	on(release){
	gotoAndStop("actuales");
	
	}

11.4 Proceso de elaboración

Este botón nos permite conocer los el proceso de elaboración que necesitan los tejidos elaborados con algodón.

	on(release){
	gotoAndStop("elaboracion");
	}

11.5 Forma de comercialización

Este botón nos permite conocer la forma de comercialización que realiza la productora para poder ser expendidos estos productos.

	on(release){
	gotoAndStop("comercializacion");
	
	}

11.6 Proceso de producción

Este botón nos permite conocer el proceso de producción tanto la siembra, como la cosecha.

	on(release){
	gotoAndStop("produccion");
	}

12. BOTONES DE LA PANTALLA TOPONIMIA

Este código nos permite acceder a la información del botón A; solo cambia la dirección para cada uno de los vocablos; ejemplo: A ("/:A"); para que aparezcan todas las palabras con la letra A; y así es el código para los otros botones.

	on(release){
	gotoAndStop("/:A");
	}

13. PROCESO PARA LA PANTALLA VIDEO

- Click menú Archivo, opción importar.
- Seleccionar opción video.
- Buscar el video haciendo click en el botón examinar.
- Escoger interfaz para el reproductor de video.
- Click en aceptar.

14. BOTONES DE LA PANTALLA INTERACTIVOS

Estos códigos permiten acceder ingresar a cada uno de los juegos.

14.1 COMPLETE LA PALABRA

	on (release) {
	loadMovieNum("juego_cinco.swf", 0);
	}

14.2 ROMPECABEZAS

	on (release) {
	loadMovieNum("juego_dos.swf", 0);
	}

14.3 FIGURAS

	on (release) {
	loadMovieNum("juego_uno.swf", 0);
	}

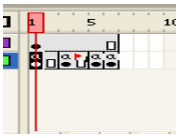
14.4 PREGUNTAS Y RESPUESTAS

	on (release) {
	loadMovieNum("juego_cuatro.swf", 0);
	}

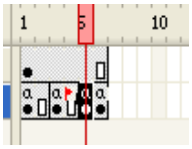
El código para los juegos se encuentra resumido debido a su extensión. Si se desea obtener todo, se debe ingresar al archivo editable del mismo.

14.1.1 Juego complete la palabra

Este código esta en un fotograma y es para obtener la palabra mantilla.

	num=0;
	correcto=0;
	movbien._visible=false;
	movmal._visible=false;
	a._visible=false;
	a1._visible=false;
	n._visible=false;
	m._visible=false;
	i._visible=false;
	ll._visible=false;
	t._visible=false;
	
	jug=1;
	lim=5;
	stop();

Este código esta en un fotograma y es para obtener la palabra **malváceas.**

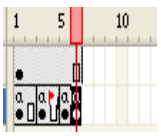
	num=0;
	correcto=0;
	movbien._visible=false;
	movmal._visible=false;
	a._visible=false;
	at._visible=false;
	a1._visible=false;
	s._visible=false;
	m._visible=false;
	c._visible=false;
	l._visible=false;
	e._visible=false;
	v._visible=false;
	jug=2;
	lim=6;
	stop();

a) Seguir

Este es el código del botón seguir para continuar con la otra palabra del mismo juego.

	on (press){
	gotoAndPlay("malva");
	}

Este código esta en un fotograma y es para obtener la palabra **desmotar.**

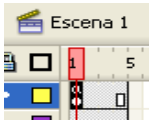
	num=0;
	correcto=0;
	movbien._visible=false;
	movmal._visible=false;
	a._visible=false;
	d._visible=false;
	e._visible=false;

```
s._visible=false;
m1._visible=false;
o._visible=false;
t._visible=false;
r._visible=false;
jug=3;
lim=7;
stop();

on(rollOver){
        stopAllSounds();
        sonido = new Sound();
        sonido.attachSound("Z.mp3")
        sonido.start();
        }

on(press){
        gotoAndPlay("Z");
        }


on(press){
        a._visible=true;
        a1._visible=true;
        if (_root.num ==lim){
      if(_root.correcto ==lim)
            {
             movbien._visible=true;
             trace(num);
                  trace(correcto);

            }
                else{
                   movmal._visible=true;
             trace(num);
             }

   }
        else

   {
          if (jug==1){
                  correcto=correcto + 1;
               }

           _root.num=_root.num + 1;
   }
```

	}
	
	on(rollOver){
	stopAllSounds();
	sonido = new Sound();
	sonido.attachSound("B.mp3")
	sonido.start();
	}
	on(press){
	gotoAndPlay("B");
	}

14.2.1 Juego rompecabezas

Está programado en el fotograma 1 en la capa imagen

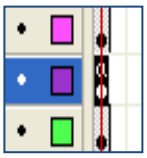
	stop();
	iniciop1X = p1._x;
	iniciop1Y = p1._y;
	iniciop2X = p2._x;
	iniciop2Y = p2._y;
	iniciop3X = p3._x;
	iniciop3Y = p3._y;
	iniciop4X = p4._x;
	iniciop4Y = p4._y;

	on (press) {
	startDrag("_root.p4", false);
	}
	on (release) {
	stopDrag();
	if (_root.p4.hitTest(_root.b4)) {
	_root.p4._x = _root.b4._x;
	_root.p4._y = _root.b4._y;
	} else {
	_root.p4._x = _root.iniciop4X;
	_root.p4._y = _root.iniciop4Y;
	}
	}

```
on (press) {
	startDrag("_root.p2", false);
}
on (release) {
	stopDrag();
	if (_root.p2.hitTest(_root.b2)) {
		_root.p2._x = _root.b2._x;
		_root.p2._y = _root.b2._y;
	} else {
		_root.p2._x = _root.iniciop2X;
		_root.p2._y = _root.iniciop2Y;
	}
}
```

14.3.1 Juego figuras

Está programado en el fotograma uno en la capa partes



```
stop();
iniciop1X = p1._x;
iniciop1Y = p1._y;
iniciop2X = p2._x;
iniciop2Y = p2._y;
iniciop3X = p3._x;
iniciop3Y = p3._y;

iniciop4X = p4._x;
iniciop4Y = p4._y;
iniciop5X = p5._x;
iniciop5Y = p5._y;
iniciop6X = p6._x;
iniciop6Y = p6._y;
iniciop7X = p7._x;
iniciop7Y = p7._y;
iniciop8X = p8._x;
iniciop8Y = p8._y;
```

	on (press) {
	startDrag("_root.p8", false);
	}
	on (release) {
	stopDrag();
	if (_root.p8.hitTest(_root.b8)) {
	_root.p8._x = _root.b8._x;
	_root.p8._y = _root.b8._y;
	} else {
	_root.p8._x = _root.iniciop8X;
	_root.p8._y = _root.iniciop8Y;
	}
	}

14.4.1 Preguntas y respuestas

Este juego está programado en el fotograma **1** en la capa uno de su respectiva pantalla.

	_root.correctos=0;
	_root.incorrectos=0;
	stop();

Botón llavero

	on(release){
	correctos+=1;
	gotoAndStop("dos");
	}

Botón afiche

	on(release){
	incorrectos+=1;
	gotoAndStop("dos");
	}

Botón nuevo

El código del botón Nuevo es para poder seguir con el mismo juego.

	on (release) {
	p1._x = iniciop1X;
	p1._y = iniciop1Y;
	p2._x = iniciop2X;
	p2._y = iniciop2Y;
	p3._x = iniciop3X;
	p3._y = iniciop3Y;
	p4._x = iniciop4X;
	p4._y = iniciop4Y;
	p5._x = iniciop5X;
	p5._y = iniciop5Y;
	p6._x = iniciop6X;
	p6._y = iniciop6Y;
	p7._x = iniciop7X;
	p7._y = iniciop7Y;
	p8._x = iniciop8X;
	p8._y = iniciop8Y;
	}

Botón juegos

Este código del botón juegos es para regresar a la pantalla de interactivos.

	on (release) {
	loadMovieNum("Interactivo.swf", 0);
	}

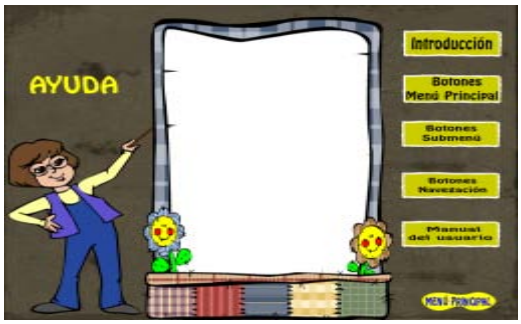
15. BOTONES DE LA PANTALLA CRÉDITOS

15.1 Botón menú principal

El código de este botón nos permite regresar a la pantalla de menú principal.

	on (release){
	loadMovieNum("Menu_principal.swf", 0);
	}

16. BOTONES DE LA PANTALLA AYUDA



16.1 Botón introducción

	on (release) {
	gotoAndStop("intro");
	}

16.2 Botón menú principal

	on (release) {
	gotoAndStop("paneles");
	}

16.3 Código del botón submenú

	on (release) {
	gotoAndStop("submenu");
	}

16.4 Botón navegación

	on (release) {
	gotoAndStop("navega");
	}

16.5 Botón manual de usuario

	on (release){
	getURL("C:/ALGODON/Manual de Usuario.pdf");
	}

16.6 Botón menú principal

	on (release){
	loadMovieNum("Menu_principal.swf", 0);
	}

Actividad N° 5

Elaboración del Manual del Usuario.

MANUAL DEL USUARIO

Este manual ayudará al manejo de la aplicación multimedia, empezando por explicar que está realizada en base a los elementos básicos como son: texto, sonido, imágenes, video, animaciones realizadas por las autoras en las distintas pantallas y colocadas en partes estratégicas dando realce y calidad a la multimedia.

1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

Para que la multimedia pueda ejecutarse normalmente se debe tomar en cuenta las exigencias del hardware y software los mismos que presentan las siguientes características.

1.1 Hardware

- Pentium IV
- 512 MB de memoria RAM
- Disco duro de 120 GB
- Kit multimedia (cd-rom, parlantes, audífonos)
- Monitor, teclado, ratón

1.2 Software

- Windows XP Service Pack 2
- Flash player 7.0
- Shockwave 7.0
- Codex de video. XP Code

2. INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN

En este segmento usted sabrá el proceso de instalación adecuado del programa. “Préstese a leer y a observar detenidamente las instrucciones que encontrará a lo largo de este manual”.

Para la instalación de la aplicación se debe introducir el CD en el lector de CD ROM para proceder con los siguientes pasos:

2.1 Instalación automática con el CD ROM

En la instalación automática del CD ROM aparece una ventana que dice Bienvenido ala instalación de Algodón en la que se encuentra dos opciones. Se debe hacer clic en siguiente para continuar con la instalación.

Ilustración No. 1

A continuación se mostrará una ventana en la que deberá especificar aspectos relacionados con la carpeta de destino para lo cual se considera exclusivas como se muestra a continuación dando clic en ***siguiente.***

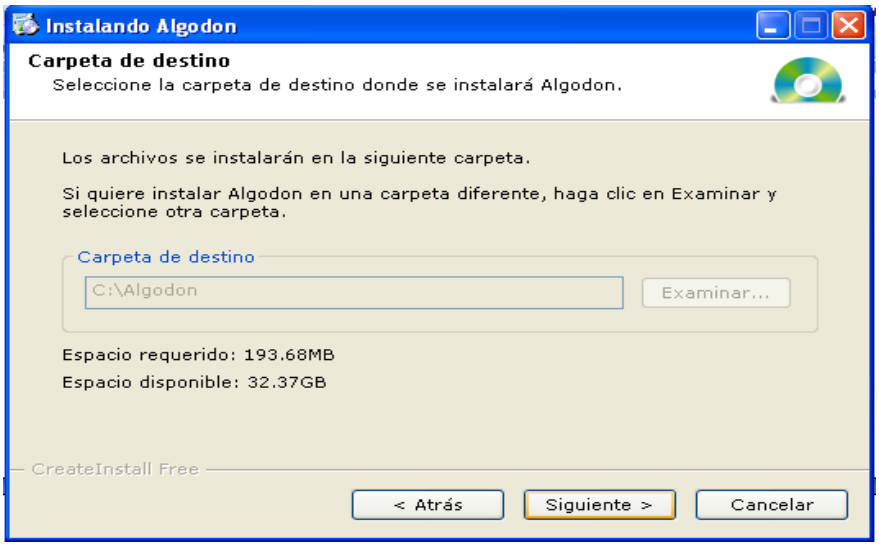


Ilustración No. 2

Se muestra una ventana en la que hace referencia a la ubicación exacta en donde se instalan los archivos de forma automática de principio a fin.

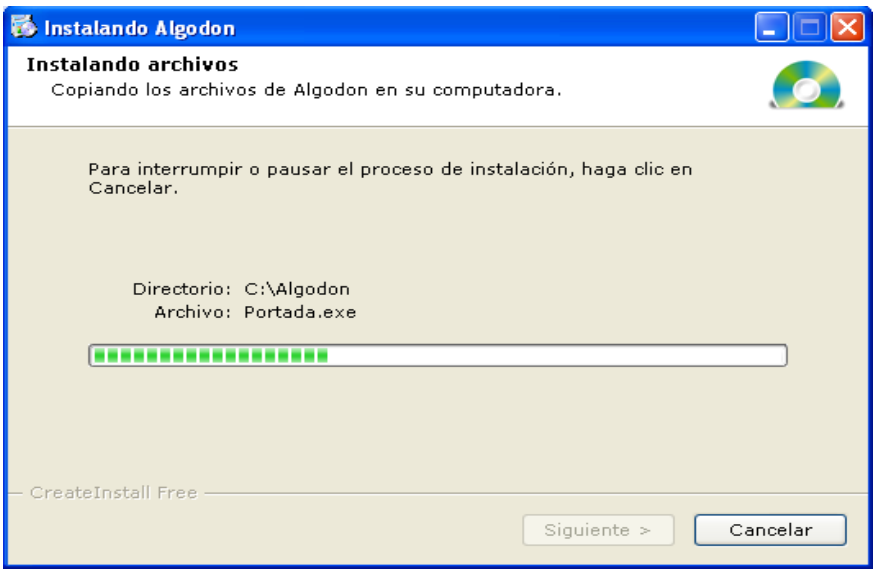


Ilustración No. 3

Finalmente muestra una ventana indicando que la instalación de la multimedia fue exitosa. Para salir del asistente deberá hacer clic en el botón ***Finalizar*** así como se muestra en la ilustración.

Ilustración No. 4

3. ACCESOS A LA APLICACIÓN

3.1 Acceso directo

Una vez instalada la multimedia se dispone de un acceso directo en el escritorio, como aparece a continuación

Ilustración No. 5

3.2 Barra de herramientas

También se puede ejecutar desde el botón Inicio \ Todos los programas\ALGODÓN_SOFT

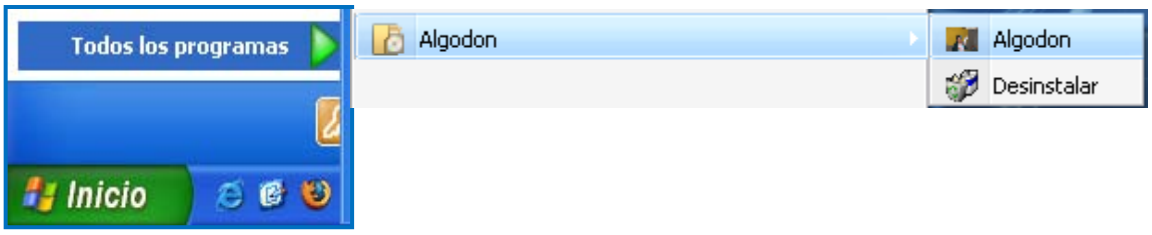


Ilustración No. 6

4. PRESENTACIÓN DE LA APLICACIÓN

En este segmento usted sabrá el uso y manejo correcto de la multimedia. “Préstese a leer y a observar detenidamente las instrucciones que encontrará a lo largo de este manual”.

- Presionamos doble clic izquierdo del ratón en el icono del programa ubicado en el escritorio de Windows.

5. PRESENTACIÓN INICIAL

Aquí apreciaremos la ventana de inicio del programa que está constituida por lo siguiente:

5.1 Pantalla de inicio

Esta es la primera pantalla de presentación que contiene el nombre de la Universidad, el área, la carrera, autoras que realizaron la multimedia; el nombre de la directora que nos guió para desarrollar el mismo; por último tiene una marquesina que va de izquierda a derecha.

Ilustración No. 7

5.2 Pantalla con el tema del proyecto

En esta pantalla hacemos la presentación del tema a quien va dirigido; contiene un botón ***Ingresar*** con el cual hacemos clic para ingresar a la siguiente pantalla.

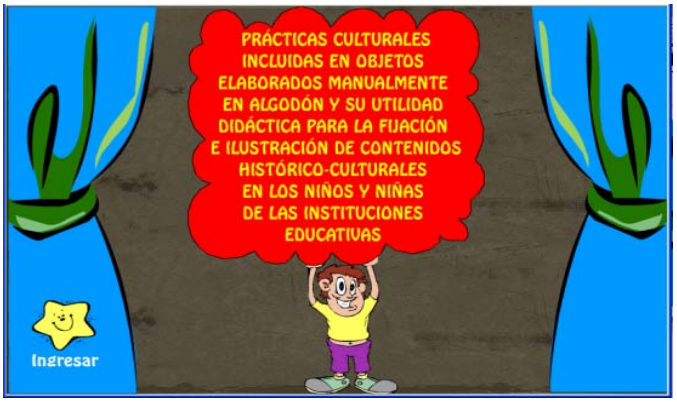


Ilustración No. 8

a) Ingresar

Este botón es para ingresar a la aplicación del programa, con el cual hacemos clic sobre le estrella e ingresamos al menú principal para ver las diferentes pantallas del programa.

Ilustración No. 9

5.3 Pantalla del menú principal

En esta pantalla presenta todos los botones principales de acceso a la multimedia como son: (mapas, algodón, créditos, ayuda, salir)

Ilustración No. 10

a) Mapas

Este botón nos sirve para ir a las pantallas de los mapas en el cual nos presenta el mapa de América del Sur, Ecuador, Loja, Paltas, Catacocha que contienen la información correspondiente.

Ilustración No. 11

b) Algodón

Este botón sirve para ingresar directamente a la información correspondiente al algodón, el cual ha sido nuestro tema de estudio.

Ilustración No. 12

c) Créditos

Botón que sirve para ir a la pantalla de créditos contiene nombre de la Universidad, el Área, la Carrera, el Titulo del proyecto, autoras, nombre de la directora de tesis, nombre de los asesores del proyecto, productora que realiza los tejidos de algodón.

Ilustración No. 13

d) Ayuda

Botón que sirve para ir a la pantalla de ayuda donde se encuentran los manuales de usuario y programador que le servirán para poderse guiar en el mismo.

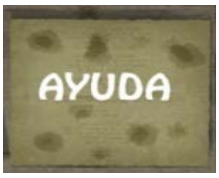


Ilustración No. 14

e)Salir

Botón que sirve para ir abandonar el programa.

Ilustración No. 15

5.4 Pantalla del mapa de América del sur

Esta pantalla nos permite observar el mapa de América del Sur, el botón de ***Información***, y el botón ***Menú Principal*** que nos permite regresar a la pantalla de menú principal.

Ilustración No. 16

a) Ingresar a los mapas

Botones de los gráficos de los mapas a los que se desea ingresar.

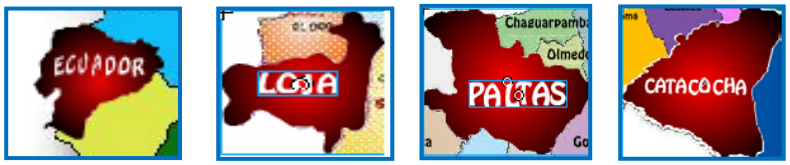


Ilustración No. 17

b) Botón escuchar los himnos

Este botón se encuentra en las pantallas de los mapas de Ecuador, Loja, Paltas y al pasar el mouse por el grafico de **Himnos** escucharemos el himno de Ecuador, Loja y Paltas respectivamente.

Ilustración No. 18

c) Información

Botón que sirve para obtener información general del mapa; este botón se encuentra en todas las pantallas de los mapas para obtener información de los mismos.

Ilustración No. 19

d) Menú principal

Botón que sirve para regresar a la pantalla de menú principal.

Ilustración No. 20

e) Anterior

Este botón que nos permite regresar a los distintos mapas o información de los mismos.

Ilustración No. 21

5.5 Pantalla del mapa de Ecuador

Esta pantalla nos permite observar el mapa de Ecuador, el botón de ***Información***, y el botón ***Anterior*** que nos permite regresar a la anterior pantalla.

Ilustración No. 22

5.6 Pantalla del mapa de la provincia de Loja

Esta pantalla nos permite observar el mapa de Loja, el botón de ***Información***, y el botón ***Anterior*** que nos permite regresar a la anterior pantalla.

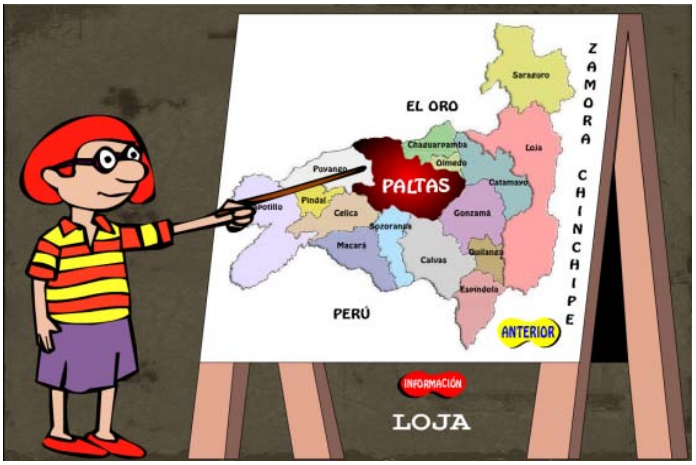


Ilustración No. 23

5.7 Pantalla del mapa del cantón Paltas

Esta pantalla nos permite observar el mapa del cantón Paltas, el botón de ***Información***, y el botón ***Anterior*** que nos permite regresar a la anterior pantalla.

Ilustración No. 24

5.8 Pantalla del mapa de Catacocha

Esta pantalla nos permite ver el mapa de la ciudad de Catacocha, contiene el botón de ***Menú Principal*** y los diferentes botones que nos permiten ingresar a la información correspondiente.

Ilustración No. 25

a) Información general

Botón que sirve para obtener información acerca de Catacocha como: la fecha de creación, extensión, población, por qué se llama Catacocha.

Ilustración No. 26

b) Infraestructura turística

Botón que nos indica los diversos lugares turisticos como: hoteles, transportes, establecimientos educativos, farmacias, restaurantes, centros de salud, etc.

Ilustración No. 27

c) Lugares turísticos

Botón que permite ingresar para saber los distintos lugares turisticos de Paltas.

Ilustración No. 28

d) Microempresas

Este botón muestra las distintas microempresas que han surgido en Catacocha entre estas tenemos: Manos laboriosas de mi tierra, Horchatas la Laureñita, entre otras.

Ilustración No. 28

e) Gastronomía

Este botón nos permite conocer los exquisitos platos de Catacocha, entre sus comidas, bebidas y bocaditos típicos.

Ilustración No. 30

f) Panorámicas

Botón que abre una ventana en la que se puede visualizar las principales fotografías de Catacocha.

Ilustración No. 31

g) Algodón

Botón que abre una nueva ventana para acceder a la información del algodón, el cual tiene varios botones que nos permiten obtener información correspondiente.

Ilustración No. 32

5.9 Pantalla panorámicas

Esta pantalla presenta una galería de imágenes completa de Catacocha, que hace que este cantón tenga gran afluencia de turistas; también tiene el botón de ***Catacocha*** que permite regresar al mapa de Catacocha.

Ilustración No. 33

5.10 Pantalla algodón

Esta pantalla contiene historia del algodón a nivel mundial, cultivo en el Ecuador, historia del algodón del cantón Paltas; tiene el botón de ***Menú Principal*** y el botón ***Catacocha*** que nos permite regresar a la pantalla del mapa.

Ilustración No. 34

a) Historia a nivel mundial

Este botón permite conocer la historia del algodón a nivel mundial, cultivo a nivel mundial, los tejidos latinoamericanos.

Ilustración No. 35

b) Cultivo en el Ecuador

Este botón permite conocer como es el cultivo del algodón en el Ecuador. La fibra es el principal producto de la cosecha y es materia prima para la industria textil en la elaboración de hilos para la confección de prendas de vestir.

Ilustración No. 36

c) Historia en el cantón Paltas

Este botón permite conocer como las mujeres dedicaron su tiempo al trabajo textil, en la cual buscaban fibras vegetales capaces de convertirlas en hilo y asi confeccionar sus prendas de vestir.

Ilustración No. 37

d) Productora

Este botón permite acceder a la información de la productora como los datos personales, el aprendizaje.

Ilustración No. 38

e) Productos

Este botón permite acceder a la información de los diferentes productos que elabora la productora, forma de comercialización, meteriales y herramientas, proceso de elaboración, proceso de producción.

Ilustración No. 39

f) Toponimia

Este botón permite conocer los diversos vocablos de los tejidos nombre comercial y nombre común (alforja, cobija, alfombra, jerga, bolso, afiche, llavero, faja, pañal, sombrero).

Ilustración No. 40

g) Video

Este botón permite ver el video de las diversas etapas de elaboración de los tejidos, el proceso que tiene que seguir el algodón para ser utilizado.

Ilustración No. 41

h) Interactivo

Este botón permite conocer los diversos juegos que tiene la multimedia relacionado con el tema, (completa la palabra, rompecabezas, figuras, preguntas y respuestas).

Ilustración No. 42

i) Catacocha

Botón que sirve para trasladarse a la pantalla de mapa de Catacocha.

Ilustración No. 43

5.11 Pantalla productora

Pantalla que presenta información acerca del productor del algodón como: los datos personales y aprendizaje; muestra el nombre de la Productora; el Botón de ***Menú Principal*** y el botón de ***Algodón.***

Ilustración No. 44

a) Algodón

Este es el código del botón que nos permite ingresar a la pantalla de algodón.

Ilustración No. 45

5.12 Pantalla productos

Pantalla que presenta información acerca de los productos anteriores y actuales del algodón, y cuenta con 4 galerías de imágenes incorporadas en los botones: Materiales y Herramientas; Productos Anteriores; Productos Actuales; y Proceso de elaboración. Tiene el botón que permite regresar al menú ***Algodón*** y el botón ***Imágenes.***

Ilustración No. 46

a) Herramientas y materiales

Este botón nos permite conocer los materiales y herramientas que se necesitan tanto para el proceso de producción como para el proceso de elaboración.

Ilustración No. 47

b) Productos anteriores

Este botón nos permite conocer los productos anteriores que la productora elaboraba.

Ilustración No. 48

c) Productos actuales

Este botón nos permite conocer los productos que la productora elabora actualmente.

Ilustración No. 49

d) Proceso de elaboración

Este botón nos permite conocer los el proceso de elaboración que necesitan los tejidos elaborados con algodón.

Ilustración No. 50

e) Forma de comercialización

Este botón nos permite conocer la forma de comercialización que realiza la productora para poder ser expendidos estos productos.

Ilustración No. 51

f) Proceso de producción

Este botón nos permite conocer el proceso de producción tanto la siembra, como la cosecha.

Ilustración No. 52

5.13 Pantalla de toponimia

Pantalla en donde se encuentra información descriptiva completa acerca de los distintos vocablos, presenta un botón para regresar a la pantalla de ***Algodón***.

Ilustración No. 53

a) Botones toponimia

Estos botones nos permiten acceder a tener información alfabética en cada uno de las letras descritas.

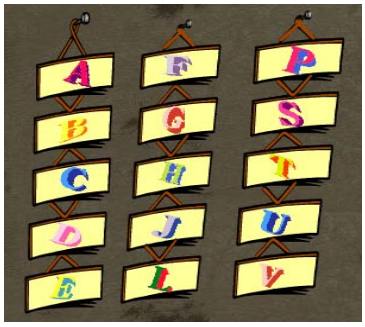


Ilustración No. 54

5.14 Pantalla video

Muestra un video acerca del proceso de elaboración de los diversos tejidos de algodón, muestra los botones de ***Menú principal*** y ***Algodón*** para poder regresar a las correspondientes pantallas.

Ilustración No. 55

5.15 Pantalla interactivos

Pantalla que se encuentra diseñada para el entretenimiento del usuario, ejemplos: completa la palabra, rompecabezas, figuras, preguntas y respuestas; también muestra los botones de ***Menú Principal*** y ***Algodón*** para regresar a las correspondientes pantallas.

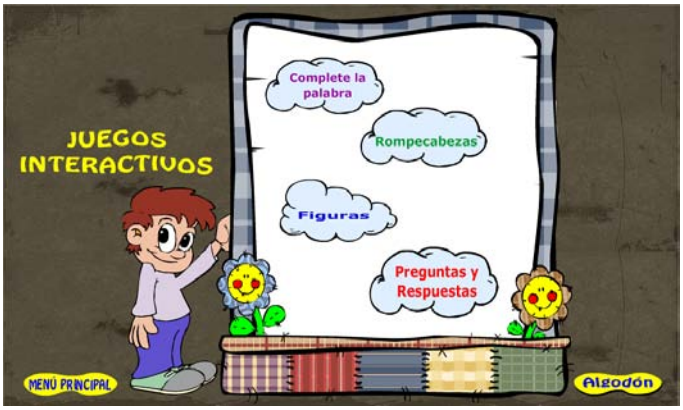


Ilustración No. 56

a) Botones interactivos

Botones que nos permiten acceder a cada uno de los juegos.

Ilustración No. 57

5. 15.1 Juego completa la palabra

Este juego consiste en presionar las letras del abecedario que se encuentran en la pantalla para ver si se acierta con la palabra correcta, tiene cinco oportunidades si lo hace bien presenta un texto donde dice muy bien caso contrario si presiona más letras le presenta un texto donde dice fallaste; muestra los botones de ***Nuevo*** para poder ingresar a la siguiente pantalla del mismo juego; el botón ***Juegos*** permite regresar a la pantalla de interactivos.

Ilustración No. 58

5.15.2 Juego rompecabezas

Este juego consiste en arrastrar todas las partes del rompecabezas, al cuadro blanco hasta formar el carro; presenta los botones de ***Nuevo*** para poder seguir con el mismo juego y el botón ***Juegos*** para poder regresar a la pantalla de interactivos.

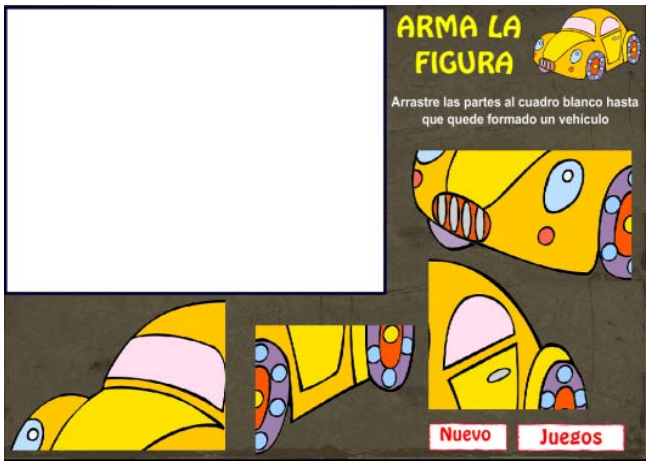


Ilustración No. 59

5.15.3 Juego figuras

Este juego consiste en arrastrar cada figura al espacio correspondiente con la figura que coincida; presenta el botón ***Nuevo*** para poder seguir con el mismo juego y el botón ***Juegos*** para regresar a la pantalla de Interactivos.

Ilustración No. 60

5.15.4 Juego preguntas y respuestas

Este juego consiste en hacer clic en cualquiera de los dos textos que presenta, al final del juego presenta un cuadro de texto que dice correcto e incorrecto y el número de aciertos y desaciertos que tuvo el usuario, muestra el botón ***Juegos*** para poder regresar a la pantalla de Interactivos.

Ilustración No. 61

a) Nuevo

El código del botón ***Nuevo*** es para poder seguir con el mismo juego.

Ilustración No. 62

b) Juegos

El código del botón ***Juegos*** es para poder regresar a la pantalla de Interactivos.

Ilustración No. 63

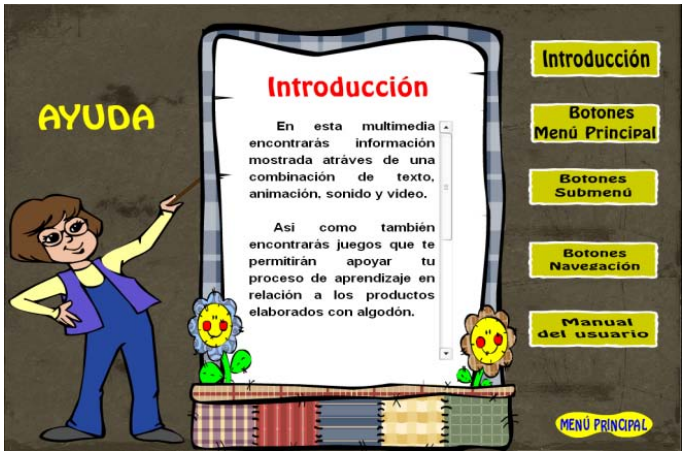
5.16 Pantalla créditos

Presenta información como: el nombre de la Universidad, el Área, la Carrera, el titulo del proyecto, el nombre de las autoras, nombre de la directora de tesis, nombre de los asesores del proyecto, el nombre de la productora; también presenta el botón de ***Menú principal*** para poder seguir explorando los siguientes temas.

Ilustración No. 64

5.17 Pantalla ayuda

Pantalla donde se encuentran cinco botones que al dar clic en cada uno de ellos nos muestra la información de todos los botones que se encuentran en la multimedia; también presenta el botón de ***Menú principal*** para poder regresar a la pantalla de Menú principal para poder seguir explorando los siguientes temas.



6. PROCESO DE DESINSTALACIÓN

Para poder desinstalar la multimedia de4be hacer un clic izquierdo en botón Inicio\ Todos los programas\ Algodón_SOFT se escoge la opción ***desinstalar***.

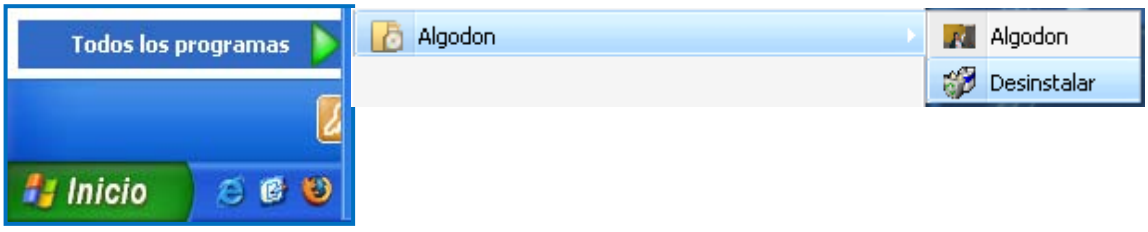


Ilustración No. 66

Inmediatamente aparecerá una ventana preguntando si desea desinstalar Algodón y todos sus componentes, dar un clic en el botón ***Siguiente.***

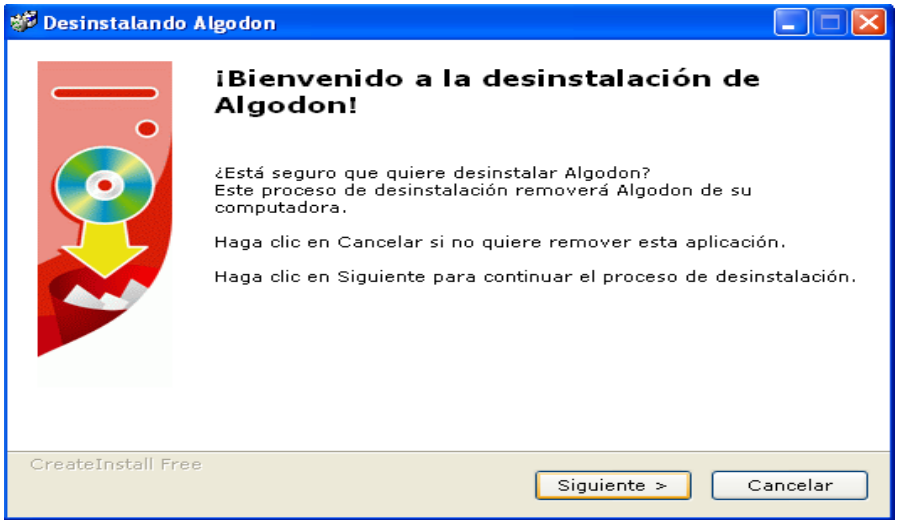


Ilustración No.67

Luego aparecerá una ventana en la que nos muestra la desinstalación de la multimedia y damos clic en ***siguiente.***

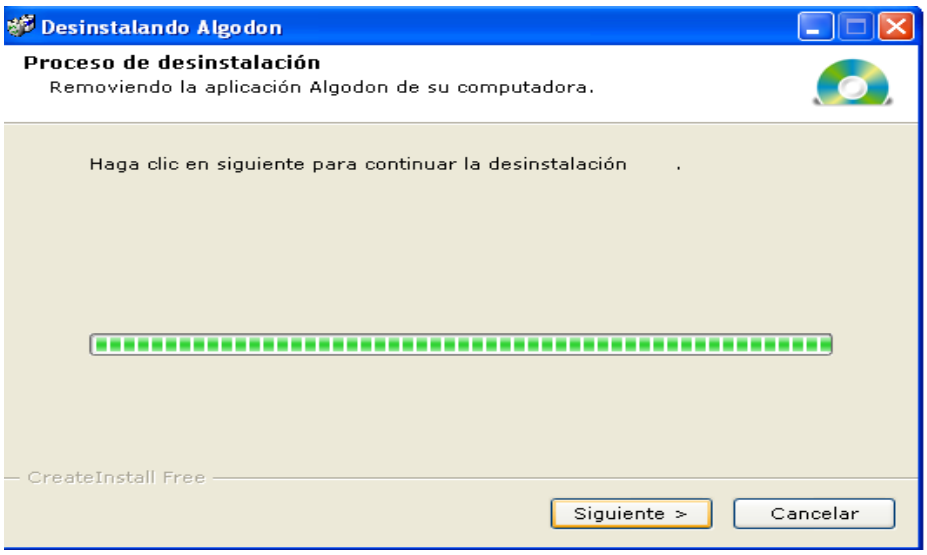


Ilustración No. 68

Actividad N° 6

Prueba de la aplicación multimedia. Luego del desarrollo de la multimedia se efectuó las evaluciones convenientes. Se construyo con la evaluacion inspeccionada con la Directora de Tesis, guiandonos siempre a cumplir la espectativas y exigencias, en los cuales acaecieron varios cambios como: la depuración de las imágenes, videos, selección de imágenes y textos intentando siempre modificar todos los detalles, ejecutando continuamente el enlace entre las diversas pantallas, la ejecución de los botones, video, audio, sonido.

INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Instrucciones

Con este instrumento se pretende evaluar software educativo considerando la Calidad Técnica y Calidad Educativa. En la primera se evalúa los requerimientos de uso, interfaz y la navegación. En la segunda los objetivos, contenido y las teorías de instrucción.

Para realizar la evaluación se recomienda seguir las siguientes instrucciones:

* Lea cuidadosamente cada uno de los ítems antes de responder el cuestionario.
* Señale con una X de acuerdo con su criterio y conocimiento la respuesta que considere válida de las alternativas presentadas
* Responda en forma breve y precisa los ítems que se presentan de manera abierta.

Datos del Software

Título del software: Desarrollo de una aplicación multimedia utilizando herramientas de programación y multimedia, sobre las prácticas culturales incluidas en objetos elaborados manualmente en algodón y su utilidad didáctica para la fijación e ilustración de contenidos histórico-culturales en

los niños y niñas de las instituciones educativas y de las comunidades pertenecientes a la Red Educativa de Yamana año lectivo 2007 – 2008.

Autor: Mariana del Cisne Soto Macas

Sonia Marisol Calva Guerrero

Versión: 2008

Fecha de elaboración: 2007 - 2008

Fabricante: Red de Yamana

Distribuidor: Red de Yamana

Equipo informático recomendado: Pentium IV en adelante.

Edad recomendada para su uso: Edad Escolar entre 6 a 12 años

Área del conocimiento recomendada: Cognitiva

Aspectos relacionados con la Calidad Técnica

1.- Requerimientos de Uso:

Se refiere al soporte computacional disponible para el uso del Software. Características mínimas que deben poseer los equipos donde funcionará el Software.

1.1.- Requerimiento de memoria:

- Pentium IV en adelante
- 512 Mb de memoria RAM.
- Espacio disponible en el disco 1 Gb.
- Disco duro de 120 GB

1.2.- La interacción con el Software requiere de dispositivos de entrada / salida

Pantalla **(X)**	Tarjetas gráficas **(X)**	Teclado **(X)**
Red	Cámara de video **(X)**	Otros
Ratón **(X)**	Micrófono	Parlantes **(X)**

Nº	Items	Si	No
1.3	¿Incluye manual para su instalación y uso?	X	
1.4	¿El tamaño de los archivos de datos es manejable en las unidades disponibles?	X	
1.5	¿El tipo de pantalla corresponde a las disponibles?	X	
1.6	¿El sistema operacional está disponible?	X	
1.7	¿Los sistemas de comunicación en redes están disponibles?		X

2. - Interfaz:

Se relaciona con el diseño de las pantallas o zonas de comunicación, son parte esencial para ofrecerle al usuario los dispositivos que facilitan la generación de aprendizajes.

Nº	Items	Si	No
2.1	¿La interfaz permite despertar y mantener el interés del usuario al trabajar con el software?	X	

2.2	¿La interfaz está relacionada con los objetivos del software?	X	
2.3	¿El diseño de la interfaz esta relacionada con el contenido del software?	X	
2.4	¿Presenta una cantidad adecuada de información en cada pantalla?	X	
2.5	¿Los elementos multimedia utilizados están relacionados con el contenido presentado en el software?	X	
2.6	¿Proporciona ayuda de manera directa en cada pantalla?	X	
2.7	¿El programa permite la posibilidad de abandono y reinicio cuando el usuario lo desee?	X	
2.8	¿Posee sonido?	X	
2.9	¿El usuario posee control sobre la velocidad del texto presentado en pantalla?	X	
2.10	¿El usuario puede grabar sus avances?		X
2.11	¿Las animaciones están relacionadas con el contenido presentado?	X	
2.12	Las pantallas poseen equilibrio entre texto e imágenes	X	
2.13	Las pantallas muestran consistencia en cuanto a color	X	
2.14	¿Las informaciones más importantes están resaltadas con colores más llamativos?	X	
2.15	Las pantallas muestran consistencia en cuanto a los iconos		X

2.16. La calidad del video es:

- ❖ Excelente _____
- ❖ Buena __X___
- ❖ Regular _____
- ❖ Deficiente _____
- ❖ No utiliza _____

2.17. La calidad de sonido es:

- ❖ Excelente _____
- ❖ Buena __X___
- ❖ Regular _____
- ❖ Deficiente _____
- ❖ No utiliza _____

Observaciones Generales:

……

……

……

3.- Navegación

Son los dispositivos que determinan en gran medida la facilidad de uso del software, tomando como una buena estructuración el mapa de navegación que permita acceder fácilmente a la información que se presenta.

No	Items	Sí	No
3.1	¿Presenta menú de navegación?	X	
3.2	¿Existe indicaciones para acceder fácilmente a los archivos del software?	X	
3.3	¿La navegación está relacionada con la secuencia lógica en que está presentada la información?	X	
3.4	¿Los dispositivos de salida están al alcance de! usuario cuando desea salir del software?	X	
3.5	¿Dispone de ayudas para el usuario?	X	

3.7.- El menú de Navegación es:

- Excelente _____
- Bueno __X__
- Regular _____
- Deficiente _____

Observaciones Generales:

……

……

Aspectos relacionados con la Calidad Educativa

4.-Objetivos Educacionales:

Se refieren a los objetivos propuestos en el momento de hacer el diseño del software, tomando en cuenta el resultado que se espera obtener del proceso de aprendizaje y la necesidad educativa que se desea cubrir.

Nº	Ítems	Sí	No
4.1	¿Presenta en forma clara los objetivos?	X	
4.2	¿Los objetivos se infieren fácilmente del material?	X	
4.3	¿Existe relación entre el contenido y los objetivos del software?	X	
4.4	¿Se adecuan los objetivos a las exigencias curriculares del nivel educativo?	X	
4.5	¿El software permite al usuario ejercitar y comprobar el dominio de cada uno de los objetivos?	X	
4.6	¿Para lograr los objetivos se presentan ejemplos relevantes?	X	
4.7	¿Existe relación entre los objetivos y la necesidad educativa que cubre el software?	X	

Observaciones Generales:

……

……

5.- Contenido

Se refiere a la calidad que deben poseer los elementos textuales en las pantallas. La calidad del contenido está relacionada con el tema, actualización, redacción, ortografía, acorde con el tipo de usuario. La secuenciación y estructuración del contenido presentado dependerá de la teoría de instrucción utilizada, aunque todo contenido debe tener una

secuencia lógica y estar relacionado con el nivel educativo para quien se diseño el software.

No	Ítems	Si	No
5.1	¿Considera que la cantidad de texto en cada pantalla es la adecuada?	X	
5.2	¿El contenido se presenta en forma clara y precisa?	X	
5.3	¿El texto presentado en las pantallas resalta ¡os hechos más importantes?	X	
5.4	¿Los contenidos que presenta son actualizados?	X	
5.5	¿El contenido presentado está relacionado con el contexto social del usuario?	X	
5.6	¿El lenguaje utilizado facilita la comprensión del contenido?	X	
5.7	¿La redacción presentada es acorde con el nivel de los usuarios?	X	
5.8	¿Utiliza frases de tamaño adecuado para presentar el contenido?	X	
5.9	¿Según su criterio e! tipo y tamaño de letra utilizado es el adecuado para mostrar el contenido?	X	
5.10	¿El color utilizado en el texto permite un alto grado de lectura?	X	

5.11	¿El contenido es presentado siguiendo una secuencia lógica?	X	
5.12	¿Presenta ejercicios relevantes al contenido?	X	
5.13	¿Ofrece una retroalimentación positiva?	X	
5.14	¿Los ejemplos presentados están relacionados con el área en estudio?	X	
5.15	¿Presenta contenido y actividades de reforzamiento del conocimiento?	X	
5.16	¿Existe relación entre el contenido y el nivel educativo para quien fue diseñado el software?	X	

Observaciones Generales:

……

……

6.- Teorías de Aprendizaje.

La teoría de instrucción dependen del diseño instruccional del software, varían según el papel que desempeñe la transmisión de información, evaluación de estudiantes, presentación de ejemplos, motivación y simulación de fenómenos. Está determinado sobre la teoría conductista, cognitivista, constructivista, o la mezcla de estas que guían el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Nº	Items	Sí	No
6.1	¿El software especifica la teoría de aprendizaje que fundamenta el software?		X
6.2	¿Crea las condiciones para llevar a cabo e! aprendizaje significativo?	X	

6.3.- ¿Cuál cree usted que es la teoría de aprendizaje que fundamenta el software?

❖ Conductista _____	❖ Constructivista __X__
❖ Cognitivista __X__	❖ Mezcla de teorías _____

6.4.- ¿Se puede inferir la teoría del diseño instruccional? Sí No X

Observaciones Generales:

……

……..

7.- Identificar el tipo de software educativo analizado según el propósito:

a. Sistemas tutoriales __Si_

b. Sistemas de ejercitación y práctica __Si_

c. Simuladores educativos ____

d. Juegos educativos _Si__

e. Lenguajes sintónicos y micromundos exploratorios ____

f. Sistemas expertos con fines educativos ____

g. Sistemas tutoriales inteligentes ____

El instrumento del cual se hizo uso para la validación del software fue entregado por la Carrera de informática Educativa del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, también se utilizó una libreta de apuntes y fichas para organizar la información que contiene la aplicación.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Una vez realizado el trabajo de investigación hemos podido llegar a las siguientes conclusiones:

- Los productos elaborados manualmente por artesanos de la provincia de Loja, especialmente en el sector de Catacocha en su mayoría no reciben la atención necesaria, en relación a su importancia histórica, a las bondades de su utilidad y a su comercialización debido principalmente a la gran publicidad de otros productos, difundida por los medios de comunicación, que provoca una alienación orientada al consumo.

- No se aprovecha adecuadamente con fines formativos, las actividades incluidas en la elaboración de objetos manuales de algodón, las herramientas utilizadas, los materiales, los saberes ancestrales que incluyen, los valores, de mucha pertinencia en la etapa histórica actual.

- Se deben utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación, para elaborar medios audiovisuales que permitan estudiar todo el proceso, con todos los detalles y convertirlos en medios de enseñanza para la fijación de conocimientos históricos, culturales y axiológicos, de mucha ayuda para desarrollar un aprendizaje significativo con identidad cultural.

- Se valida la utilización de guías de itinerario y matrices de organización de información, para recuperar información de un proceso de elaboración de objetos manuales, se requieren instrumentos especiales a efectos que luego se los pueda sistematizar y organizar para la construcción de herramientas multimedia.

RECOMENDACIONES

- Los organismos encargados de la Cultura, las instituciones educativas, deberían interesarse por preservar nuestra identidad a través del estudio de nuestra producción artesanal heredada históricamente, se debe realizar un inventario de productos, productores, sectores y orientarlos con fines educativos y comerciales.

- Se debe desarrollar aprendizajes con identidad cultural, utilizando para ello medios audiovisuales para la fijación de actividades, procesos y productos, el aprendizaje de la cultura debe valerse de medios, de lo contrario sólo quedaría en explicaciones descriptivas que en muchos de los casos el niño tendría mucha dificultad para su asimilación y comprensión.

- Es factible que se realicen aplicaciones multimedia en procesos culturales incluidos en la elaboración de objetos manuales de algodón, como el caso del presente trabajo de investigación, de ahí que debería orientarse que gran parte de los trabajos de los módulos y de tesis de grado en la Carrera de Informática Educativa, se orienten a este fin, con ello contribuiríamos al desarrollo cultural, utilizando los beneficios y bondades de las Tecnologías de la Información.

- En el proceso de recuperación de información de los procesos culturales incluidos en la elaboración de productos de algodón, es necesario utilizar guía de itinerario, en razón de que posibilita seguir organizadamente la recuperación de la información de todos los procesos, luego ordenarlos en la matriz de organización de la información, con ello se logra tener información de todas las actividades, lo que facilita la elaboración de herramientas multimedia.

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- CASTELLANOS, A y otros (2001). Estrategia docente para contribuir a la educación de valores en estudiantes universitarios: su concepción e instrumentación en el proceso docente. En: La educación de valores en el contexto universitario, CEPES-UH.
- IRIARTE, Solano Margoth “Los Medios de Enseñanza”. Loja, Junio 2006.
- LEONTIEV, A, N. Actividad, Conciencia y Personalidad, Editorial Pueblo y Educación, La Habana-Cuba, 1981.
- Manual de Flash MX en formato pdf.
- Modulo VIII de la Carrera de Informática Educativa págs. 34 a 41.
- Prospectiva Franciscana “Órgano Informativo de la Unidad Educativa La Porciúncula” Loja, Junio 2004 págs. 6-7.
- RIOFRÍO Leiva, Vicente. La Enseñanza y el Aprendizaje en la Educación Básica desde el Enfoque histórico Cultural, Loja, Junio 2006.
- VIGOTSKI, L, S. Interacción entre enseñanza y desarrollo en: Selección de Lecturas de Psicología de las edades, Habana 1985.

PÁGINAS WEB

- http://ulead-videostudio.softonic.com/
- http://www.6rd.com/imagenando/Aplicaciones/programa-xarawebstyle.htm
- http://www.ciao.es/Cool_3D__71597
- http://www.geomundos.com/descargas/ulead-video-studio-10-plus_p319.html
- http://www.programas-gratis.net/php/programa2.php?id_programa=7882
- http://www.tudir.com/programas/programa-ulead-cool-3d-production-studio.html
- www.camari.org/cbc/ES/
- www.monografias.com/trabajos14/algodon/algodon.shtml-109k-
- www.programas-gratis.net/php/programa2.php?id_programa=831
- www.programatium.com/manuales/flashmx/1.htm

www.sica.gov.ec/cadenas/algodon/docs/

ANEXOS

GUÍAS UTILIZADAS

Guía para Productores de Algodón del Barrio "La Colina" Parroquia Catacocha - Cantón Paltas

1. DATOS PERSONALES:

1.1 Nombre y Apellido del productor:

……

1.2 Fecha y lugar de nacimiento:

……

……

1.3 Estado Civil: …… No. de Hijos: ……

1.4 Instrucción: ……

1.5 Profesión: ……

1.6 Dirección domiciliaria: …….. Teléfono:……

1.7 Dirección del trabajo: ……

2. ASPECTO ARTESANAL:

- ¿A que edad empezó a trabajar en esta artesanía?

  ……

  ……

- ¿Qué le motivó para aprender a elaborar los objetos en algodón?

  ……

  ……

- ¿Algún miembro de la familia se dedica a realizar objetos de algodón?

  ……

  ……

  ……..

- ¿Cuántas horas diarias dedica Ud. para realizar artesanías?

  ……

  ……..

- ¿Qué clase de objetos en algodón elaboraba anteriormente?

  ……

  ……

- ¿Qué clase de objetos en algodón elabora actualmente?

  ……

  ……

  ……

- ¿Los moradores de su comunidad a que se dedican?

  ……

  ……

  ……

Guía para proceso de Producción de Algodón del Barrio "La Colina"

Parroquia Catacocha - Cantón Paltas

- ¿De donde obtiene el algodón?

  ……

  ……

- ¿En que lugares del Cantón se produce el algodón?

  ……

  ……

- ¿Que mes es el adecuado para sembrar el algodón?

  ……

  ……..

- ¿En que tiempo el algodón ya está para la cosecha?

  ……

  ……..

- ¿Qué herramientas o materiales se utiliza para extraer el mismo?

  ……

  ……..…

- ¿Como transporta el algodón desde el lugar que se produce hasta el lugar donde trabaja?

  ……

  ……

  ……

- ¿Qué herramientas utiliza para hilar el algodón?

  ……

  ……

- ¿Qué materiales utiliza para el teñido del algodón?

  .....

  .....

- ¿Cuál es el procedimiento para teñir el algodón?

  .....

  .....

  .....

- ¿Qué materiales o herramientas utiliza para el tejido del algodón?

  ……

  ……

  ……

- ¿Cuáles son los pasos para hilar?

  .....

  .....

  .....

- ¿Que cantidad de algodón utiliza y que tiempo tarda para realizar los diferentes objetos?

  .....

  .....

  .....

- ¿A que lugares comercializa sus productos?

  ……

  ……

  ……

- ¿Qué objetos vende más ahora?

  ……

  ……

  ……

- ¿Qué objetos le deja más ingresos?

  .....

  .....

  .....

- ¿Existen ferias libres para la venta de sus productos?

  ……

  ……

  ……..

- ¿Qué medios de transporte utiliza para llegar hasta el lugar de comercialización?

  ……

  ……

  …….....