



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Producción de material audiovisual y metodológico de cuentos y leyendas nicaragüenses en promoción de la cultura nacional para su implementación en niños de III nivel de educación inicial del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, UNAN-Managua.

Aburto, F; Mora, M; Palacios, C.

Tutor

Msc. Gerald José Flores Gutiérrez

ÁREA DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN, ARTE Y
HUMANIDADES

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

**Área de Conocimiento
Educación, Arte y Humanidades**

Recinto Universitario “Rubén Darío”

Producción de material audiovisual y metodológico de
cuentos y leyendas nicaragüenses en promoción de la cultura
nacional para su implementación en niños de III nivel de
educación inicial del Centro Preescolar de Aplicación Arlen
Siu, durante el II Semestre 2024, UNAN-Managua.

Tesis para optar al grado de Licenciatura de
la carrera Diseño gráfico y Multimedia

Autores

Br. María Fernanda Aburto Rosales
Br. María Gabriela Mora Trejos
Br. Christopher Gabriel Palacios López

Asesor

Msc. Luis Armando Genet

Diciembre, 2024





UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

AREA DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN, ARTE Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

“2024: Universidad Gratuita y de Calidad para Seguir en Victorias”

Licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia

CARTA AVAL DEL TUTOR

El diseño gráfico desempeña un papel esencial en la producción de material audiovisual y metodológico sobre cuentos y leyendas nicaragüenses, al transformar estas historias en recursos visuales atractivos y educativos. Este enfoque facilita la enseñanza y promoción de la cultura nacional entre los niños del III nivel de educación inicial, fomentando su imaginación y sentido de identidad. Al integrar elementos gráficos llamativos y adaptados a su edad, se garantiza que el aprendizaje sea significativo, contribuyendo al desarrollo cultural desde las primeras etapas educativas.

Por ello, el presente documento para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia que lleva por título principal: **Producción de material audiovisual y metodológico de cuentos y leyendas nicaragüenses en promoción de la cultura nacional para su implementación en niños de III nivel de educación inicial del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, UNAN-Managua.**

, desarrollado por los estudiantes:

- ☒ Br. María Fernanda Aburto Rosales
- ☒ Br. María Gabriela Mora Trejos
- ☒ Br. Christopher Gabriel Palacios López

Considero que la tesis, reúne los requerimientos académicos y científicos en relación al objeto de estudio, permitiéndole continuar a la siguiente fase de evaluación final para optar al título de licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia

Dando fe de su autenticidad y trabajo realizado, extendiendo la presente a los 05 días del mes de diciembre del 2024.

Fraternalmente,

MSc. Gerald Flores Gutiérrez
Diseño Gráfico y Multimedia
Tutor



¡A la libertad por la Universidad!

1.1. Resumen ejecutivo

El proyecto propone la creación de dos videos animados basados en cuentos y leyendas nicaragüenses, complementados con una cartilla educativa ilustrada dirigida a niños y niñas de segundo y tercer nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Los videos tendrán una duración máxima de 3 minutos cada uno, haciendo uso de recursos visuales atractivos para captar la atención del público infantil y garantizar su interés. La brevedad de los videos responde a las características de atención propias de la etapa del desarrollo infantil, asegurando un aprendizaje efectivo.

La cartilla educativa está diseñada para ser una herramienta pedagógica para los docentes, permitiéndoles reforzar los contenidos de los videos mediante actividades didácticas que fomentan la participación activa de los niños y niñas. Este enfoque combina elementos multimedia y materiales físicos, ofreciendo un aprendizaje integral y estimulante.

El proyecto no solo fortalece la identidad cultural nicaragüense y la promoción de cuentos y leyendas locales, sino también proporciona contenido educativo de alta calidad. Además, se busca ampliar el alcance del material a través de plataforma digitales como YouTube, permitiendo que llegue a una audiencia más allá del entorno escolar, incluyendo usuarios de Managua y potencialmente de otras regiones de Nicaragua y el mundo.

Este esfuerzo multimedia contribuye a preservar el rico patrimonio cultural del país en un formato accesible y atractivo, adaptado a las necesidades y características de los más pequeños.



1.2. Carta del Proyecto

Información general del proyecto				
Nombre del proyecto:	Producción de material audiovisual y metodológico de cuentos y leyendas nicaragüenses en promoción de la cultura nacional para su implementación en niños de III nivel de educación inicial del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, UNAN-Managua			
Patrocinadores ejecutivos:				
Patrocinador del departamento:				
Impacto del proyecto:	El proyecto contribuye significativamente a la preservación y difusión de la cultura nicaragüense mediante la creación de videos animados y una cartilla metodológica basados en cuentos y leyendas tradicionales. Estos recursos están diseñados para fomentar el aprendizaje interactivo entre niños de educación inicial, integrando elementos visuales narrativos adaptados a sus edades. Al ser distribuidos en la plataforma digital YouTube, los materiales tienen el potencial de llegar más allá del aula, promoviendo la riqueza cultural de Nicaragua tanto a nivel local como global. Esto refuerza el compromiso educativo y cultural del país, alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Educación de Calidad y fortalecimiento del patrimonio cultural en una era digital.			
Grupo de proyecto				
	Nombre	Departamento	Teléfono	E-mail
Director del Proyecto	María Fernanda Aburto Rosales	Coordinación de proyecto	+505 8634-8309	Feraburto2016@gmail.com
Miembros del Equipo	María Gabriela Mora Trejos	Producción Audiovisual	+505 7876-5517	Mariamora200278@gmail.com
	Christopher Gabriel Palacios López	Diseño Editorial	+505 7505-3420	Palacioschris2003@gmail.com
Partes interesadas				
Personal docente y administrativo del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu				
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. UNAN-Managua				
Organizaciones culturales locales				
Comunidad educativa local				



Alcance del Proyecto

El alcance del proyecto abarca la producción integral de dos videos animados basados en cuentos y leyendas nicaragüenses, desde la conceptualización y guionización hasta la ilustración, animación y edición. Además, incluye la publicación de estos videos en la plataforma digital de YouTube; y la producción de una cartilla metodológica ilustrada e impresa sobre los enfoques de aprendizaje en niños y niñas para su desarrollo cognitivo.

Propósito del proyecto

Abordar la falta de contenido multimedia educativo y culturalmente relevante en Nicaragua, especialmente dirigido a niños preescolares, para promover la inclusión cultural. La iniciativa busca llenar un vacío existente al proporcionar acceso a narrativas locales auténticas y formativas, como cuentos y leyendas nicaragüenses. Al hacerlo, se pretende no solo preservar y promover la rica herencia cultural del país, sino también fomentar un sentido de identidad y orgullo cultural desde una edad temprana. Esto no solo enriquecerá la experiencia educativa de los niños, sino que también fortalecerá la conexión de las familias con sus raíces culturales.

Objetivos

Crear dos videos animados y una cartilla metodológica sobre cuentos y leyendas nicaragüenses para la promoción de la cultura en la plataforma digital de YouTube, dirigido al público infantil del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, en el marco de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua.

Entregables

1. Un video animado de una adaptación de la leyenda “El sapito de oro”
2. Un video animado de una adaptación del cuento “La mariposa y la luciérnaga”
3. Una cartilla metodológica ilustrada para docentes de la comunidad educativa.

Alcance

1. Analizar la distribución de recursos en medios digitales para la promoción de cultura nicaragüense dirigido a niños y niñas para el proceso de implementación de videos sobre cuentos y leyendas nicaragüenses bajo la marca de Chigüín.
2. Diseñar línea gráfica y productos audiovisuales de Chigüín, marca para la distribución de cuentos y leyendas nicaragüenses en el canal digital de youtube para los niños y niñas del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu durante el II Semestre 2024.
3. Crear prototipos de alta fidelidad de cuentos y leyendas nicaragüenses y de cartilla metodológica para la promoción de cultura y educación.

Hitos del proyecto

Generalidades: 12 abril 2024 - 16 abril 2024
Diagnóstico: 17 abril 2024 - 21 abril 2024
Estudio Mercado: 22 abril 2024 - 6 mayo 2024
Estudio Técnico: 27 mayo 2024 - 10 junio 2024
Estudio Financiero: 16 junio 2024 - 30 junio 2024
Diseño del Prototipo: 12 agosto 2024 - 11 septiembre 2024
Validación: 12 septiembre 2024 - 27 septiembre 2024
Producción: 27 septiembre 2024 - 30 noviembre 2024
Entrega: 30 noviembre 2024 - 04 diciembre 2024

Principales riesgos conocidos

Riesgos	Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)
Falta de aceptación del contenido por el público	Medio
Subestimar los costos o sobrepasar el presupuesto	Alto
Problemas técnicos en la postproducción	Medio
Cambios inesperados en especificaciones	Medio
No obtener información suficiente o relevante en el estudio de mercado	Alto
Problemas de calidad del video	Medio
Fallos en la comunicación interna entre el equipo	Alto
Pérdida de datos	Alto

Restricciones

1. **Número de miembros del equipo:** El equipo está compuesto por tres integrantes, lo que puede limitar la cantidad de trabajo que se puede realizar simultáneamente.
2. **Competencia y Experiencia:** Los miembros del equipo tienen diferentes niveles de competencia y experiencia en la producción de videos, lo cual puede influir en la calidad y eficiencia del trabajo.
3. **Plazo de Entrega:** El proyecto debe completarse durante el segundo semestre del 2024, lo que impone una restricción de tiempo estricta para todas las fases del proyecto.
4. **Capacidades Técnicas del Equipo:** Las limitaciones de hardware y software disponibles pueden afectar la calidad de los videos producidos.

Dependencias externas

- Aceptación y participación de padres y maestros: La efectividad de las guías educativas y la promoción de los videos depende de la aceptación y participación activa de los padres y maestros del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu.

Estrategia de comunicación

1. **Comunicación Digital a través de WhatsApp y Slack:**
Se mantiene un grupo de WhatsApp y Slack activo donde todos los miembros del equipo están incluidos. El grupo se utiliza para:
 - Coordinar reuniones y actividades.
 - Compartir actualizaciones rápidas y resolver dudas inmediatas.
 - Enviar y recibir documentos, imágenes y otros materiales relevantes para el proyecto.
2. **Reuniones Presenciales en la Universidad:**
Se realizan reuniones presenciales semanales en la universidad para discutir el progreso del proyecto, tomar decisiones clave y asignar tareas. Las reuniones sirven para:
 - Asegurar que todos los miembros del equipo estén alineados con los objetivos y el cronograma del proyecto.
 - Fomentar la colaboración e intercambio de ideas.
 - Resolver cualquier problema o desafío que pueda surgir.
3. **Documentación y seguimiento:**



Se utiliza una carpeta compartida en Google Drive para almacenar y organizar todos los documentos y recursos del proyecto, asegurando que todos los miembros del equipo tengan acceso fácil y rápido a la información necesaria.

4. Comunicación formal con terceros:

- **Correos Electrónicos:** Para la comunicación formal con profesores, asesores, patrocinadores u otros interesados externos. Eso garantiza un registro claro y formal de las comunicaciones importantes.

5. Frecuencia:

- **Diaria:** Comunicación a través de WhatsApp para actualizaciones rápidas y coordinación diaria.
- **Semanal:** Reuniones presenciales en la universidad para revisión del progreso y planificación.
- **Mensual:** Envío de informes a asesores.

Cierre de sesión

	Nombre	Firma	Fecha (DD/MM/YYYY)
Patrocinador ejecutivo			
Patrocinador del departamento			
Gerente de proyecto	María Fernanda Aburto Rosales		

Observaciones

--



1.3. Índice

1.1.	Resumen ejecutivo	3
1.2.	Carta del Proyecto	4
1.3.	Índice	8
2.	Cuerpo del proyecto	10
2.1.	Generalidades del proyecto	10
2.1.1.	Nombre y descripción	10
2.1.2.	Objetivos del proyecto	12
2.1.3.	Justificación	13
2.1.4.	Articulación entre planes, programas y proyectos	14
2.1.5.	El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país	15
2.1.6.	Grupo meta y beneficiarios	15
2.1.7.	Ciclo de vida del proyecto	17
2.1.8.	Resultados esperados	18
2.1.9.	Matriz del enfoque del marco lógico	19
2.1.10.	Matriz para la etapa de diseño	20
2.2.	Estudio de mercado o diagnóstico	21
2.2.1.	Definición del producto o servicio	21
2.2.2.	Demanda real	22
2.2.3.	Oferta	24
2.2.4.	Proveedores de materia prima	25
2.2.5.	Comercialización o servicio	25
2.3.	Estudio técnico	27
2.3.1.	Tamaño del proyecto	27
2.3.2.	Localización del proyecto	27
2.3.3.	Procesos productivos	28
2.3.4.	Ingeniería de proyectos	31
2.3.5.	Aspectos administrativos	33
2.3.6.	Aspectos sociales del proyecto	36
2.3.7.	Aspectos económicos del proyecto	36



2.3.8. Aspectos ambientales del proyecto	36
2.4. Estudio financiero.....	37
2.4.1. Inversión del proyecto	37
2.4.2. Montos de capital	39
2.4.3. Fuentes de financiamiento	39
2.4.4. Gasto de organización.....	40
2.4.5. Fuentes de financiamiento	42
2.4.6. Evaluación económica del proyecto.....	42
2.4.7. Plan de sostenimiento del proyecto	44
2.5. Conclusiones	46
2.6. Recomendaciones.....	47
3. Material complementario.....	48
3.1. Bibliografía.....	48
3.2. Anexos	49
3.2.1. Encuesta.....	49
3.2.2. Cuento	55
3.2.3. Leyenda.....	56

2. Cuerpo del proyecto

2.1. Generalidades del proyecto

2.1.1. Nombre y descripción

Título:

Producción de material audiovisual y metodológico de cuentos y leyendas nicaragüenses en promoción de la cultura nacional para su implementación en niños de III nivel de educación inicial del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, UNAN-Managua.

Descripción:

El proyecto tiene como objetivo la creación de dos videos animados y una cartilla metodológica que promuevan los cuentos y leyendas tradicionales de Nicaragua, orientado específicamente a niños y niñas en edad preescolar. Los videos serán distribuidos en la plataforma digital de YouTube, con el fin de fortalecer la identidad cultural nicaragüense desde una edad temprana.

Si bien hay esfuerzos institucionales en la creación de recursos digitales, no hay presencia significativa de cuentos y leyendas nicaragüenses en plataformas abiertas como YouTube. Esto es relevante en el ámbito de la educación preescolar y primaria, donde los recursos audiovisuales tienen el potencial de ser herramientas pedagógicas fundamentales. Este proyecto busca cubrir esa necesidad mediante la creación de videos de alta calidad que combinan animaciones visuales coloridas, narraciones atractivas y música para ofrecer una experiencia educativa.

Cabe destacar que la leyenda y el cuento han sido adaptados cuidadosamente para respetar las edades y el nivel de comprensión de los niños, garantizando que los contenidos sean adecuados, seguros y educativos para este público.

Además de los videos, el proyecto incluye una cartilla metodológica con actividades didácticas para reforzar el aprendizaje y el compromiso de los niños con el contenido. Esta cartilla será utilizada por los docentes del Centro Preescolar Arlen Siu como un recurso pedagógico adicional, integrando los cuentos y leyendas en el currículo educativo.



El enfoque principal es desarrollar una narrativa visual que despierte el interés de los niños por las historias y leyendas locales.

Con esta iniciativa, se espera contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural en las nuevas generaciones, al mismo tiempo que se provee a los educadores de recursos innovadores y efectivos para la enseñanza.

2.1.2. Objetivos del proyecto

Objetivo General:

Crear dos videos animados y una cartilla metodológica sobre cuentos y leyendas nicaragüenses para la promoción de la cultura en la plataforma digital de YouTube, dirigido al público infantil del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, en el marco de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua.

Objetivos Específicos:

- Realizar estudio de mercado dirigido a los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, sobre la importancia del uso de contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses que promueva la cultura nacional en niños de III nivel preescolar, en mayo 2024.
- Desarrollar prototipo de videos animados con contenido adaptado a las preferencias y necesidades identificadas en el estudio de mercado, como propuesta educativa cautivadora para los niños III nivel del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu.
- Diseñar una cartilla metodológica con actividades didácticas dirigido a los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, que fomente el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades cognitivas de la cultura nacional en esta etapa de su educación.

2.1.3. Justificación

El proyecto responde a la necesidad de promover y preservar la herencia cultural de Nicaragua, especialmente entre las nuevas generaciones, a través de la creación de dos vídeos y una cartilla metodológica basados en cuentos y leyendas tradicionales. En la actualidad, existe una limitada disponibilidad de recursos audiovisuales para difundir las tradiciones y leyendas nicaragüenses, lo que ha llevado a una pérdida gradual de la conexión con la identidad cultural del país. El proyecto busca llenar ese vacío de contenido digital mediante la producción de videos de alta calidad, adaptados cuidadosamente a la edad y nivel de comprensión de los niños en edad preescolar. Estas adaptaciones garantizan que los contenidos sean adecuados, seguros y educativos, presentando el cuento y la leyenda de una manera visualmente atractiva.

Crear y difundir videos animados no solo contribuirá a revitalizar y mantener vivas estas importantes narrativas culturales, sino que también fomentará la inclusión y el respeto por la diversidad cultural desde una temprana edad.

La cartilla metodológica complementará estos videos con actividades didácticas diseñadas para reforzar el aprendizaje de los niños y promover su participación activa en la comprensión de las leyendas y cuentos presentados. Esta cartilla será una herramienta pedagógica importante tanto para los docentes del Centro Preescolar Arlen Siu como para los padres de familia, facilitando la integración de literatura nicaragüense en el entorno educativo.

Por otro lado, al publicar el contenido en una plataforma digital pública y accesible como YouTube, se podrá llegar a una audiencia más amplia, extendiendo el conocimiento y la valoración de la cultura nicaragüense más allá de las aulas escolares y alcanzando a la sociedad en general. En un mundo cada vez más globalizado, es esencial mantener y fortalecer las raíces culturales, y con la producción de contenido audiovisual se busca hacer precisamente eso, enriquecer la cultura nicaragüense en un contexto global adecuado a las tendencias y desarrollos tecnológicos en una era meramente digital.

2.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos

La idea de proyecto es de producción de vídeos animados de cuentos y leyendas nicaragüenses complementado con una cartilla metodológica, dirigido a niños, niñas y docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu a través de la plataforma digital de YouTube. Tiene como objetivo principal promover la inclusión cultural desde una edad temprana. Al compartir estas narrativas locales, se busca fomentar el conocimiento y el aprecio de la rica herencia cultural de Nicaragua entre los niños, contribuyendo así a preservar y difundir la identidad cultural del país.

Según el Plan Nacional de Desarrollo Humano de Nicaragua (Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, 2021), el proyecto se enfoca especialmente en la promoción de la cultura local y la inclusión cultural como elementos clave para el desarrollo humano integral. Reconociendo que la educación y la promoción cultural son fundamentales en el proceso de desarrollo de los individuos, este proyecto busca no solo ofrecer entretenimiento, sino también oportunidades educativas significativas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje de los niños.

Asimismo, la producción de dichos vídeos contribuye directamente al Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4: Educación de Calidad (United Nations, 2024). Al proporcionar a los niños acceso a contenidos educativos relevantes y culturalmente significativos, se avanza hacia la meta de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos. Este objetivo es fundamental no solo para mejorar la vida de las personas, sino también para promover el desarrollo sostenible a largo plazo.

Por último, el proyecto se encuentra dentro de la línea de investigación de Desarrollo Multimedia y de la carrera de Diseño gráfico y Multimedia, dada su naturaleza centrada en la promoción de la cultura nicaragüense y el contenido multimedia para niños en edad preescolar. Esta línea de investigación aborda necesidades específicas de la sociedad, combinando la innovación tecnológica con la educación y la promoción cultural para crear impacto positivo en la comunidad.

2.1.5. El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país

El proyecto de producción de vídeos audiovisuales de cuentos y leyendas nicaragüenses se alinea estrechamente con las políticas estratégicas de desarrollo humano en Nicaragua. En el contexto del Plan Nacional de Desarrollo Humano y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, especialmente el ODS 4 sobre Educación de Calidad, el proyecto juega un papel crucial en la promoción de la cultura y la educación entre los niños del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu y más allá.

Este enfoque no solo fortalece la identidad cultural y el orgullo por las tradiciones locales desde una edad temprana, sino que también contribuye a mejorar la experiencia educativa de los niños mediante recursos audiovisuales atractivos y educativos. Además, al utilizar plataformas digitales populares como YouTube, el proyecto no solo alcanza a la comunidad local, sino que también tiene el potencial de llegar a una audiencia global, promoviendo así la diversidad cultural de Nicaragua.

Desde una perspectiva económica y social, el proyecto fomenta habilidades tecnológicas y creativas en la comunidad, ofreciendo oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal. Además, al estar respaldado por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), se asegura la calidad educativa y el cumplimiento de las normativas legales, contribuyendo a la misión más amplia de fortalecer el sistema educativo y cultural del país.

2.1.6. Grupo meta y beneficiarios

El grupo meta principal de este proyecto son los niños y niñas en edad preescolar del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Estos pequeños, son los beneficiarios directos de los videos, a los cuales buscan educar y entretener mediante la narración de cuentos y leyendas de Nicaragua. Ellos recibirán contenido culturalmente relevante que no solo fomentará su aprendizaje, sino que también fortalecerá su conexión con la identidad cultural nicaragüense.



Educadores del preescolar también forman parte del grupo meta, ya que utilizarán estos recursos audiovisuales como herramientas pedagógicas en sus clases. Como beneficiarios, ellos se verán favorecidos al tener acceso a material educativo innovador y culturalmente significativo que enriquecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Por último, las familias de los niños son un grupo meta importante, al contar con acceso a estos vídeos a través de plataformas digitales, podrán utilizarlos para reforzar el aprendizaje cultural en el hogar. Los beneficiarios en este contexto incluyen tanto a los padres como a otros familiares, quienes podrán compartir y disfrutar del contenido junto a los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje familiar y culturalmente enriquecedor. Este acceso contribuirá a la difusión de la cultura nicaragüense, no solo a nivel local sino también en la comunidad virtual más amplia.

2.1.7. Ciclo de vida del proyecto

Identificación de la necesidad:

Reconocer la necesidad de promover y preservar la cultura nicaragüense entre los niños en edad preescolar, a través de contenidos audiovisuales accesibles y educativos.

Establecimiento de objetivos:

Definir claramente los objetivos del proyecto, como la producción de 2 videos y 1 cartilla que fomenten la apreciación de la cultura nicaragüense en los niños.

Análisis de viabilidad:

Evaluar la viabilidad del proyecto en términos de recursos disponibles, tiempo y alcance, asegurando que se pueda realizar en la plataforma digital de youtube.

Definición del alcance:

Establecer qué cuentos y leyendas nicaragüenses se presentarán en los videos y qué actividades se incluirán en la cartilla educativa.

Creación de un plan de proyecto:

Desarrollar un plan detallado que incluya la producción de los videos, el diseño de la cartilla, los plazos de producción, presupuesto y asignación de recursos.

Identificación de recursos:

Determinar qué recursos serán necesarios, como equipo de grabación, software de edición, diseño gráfico para la cartilla y personal que apoye en la narración, animación y producción de contenido.

Recopilación de contenido:

Investigar y seleccionar las leyendas y cuentos a presentar. Realizar la producción audiovisual: grabación, edición de los videos. También desarrollar las ilustraciones y actividades para la cartilla.

Diseño y producción:

Crear el prototipo de los videos, incluyendo la elección de los personajes, escenarios, tipografía y música; y diseñar la cartilla educativa con actividades interactivas para los niños.

Publicación en plataformas:

Publicar los videos en la plataforma de YouTube y distribuir la cartilla en formato digital o impreso para su uso en el Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu.

Monitoreo del progreso

Seguir de cerca el avance de la producción de los videos y la cartilla, asegurando que se cumplan los plazos y objetivos.

Gestión de cambios:

Realizar ajustes según sea necesario en respuesta a cambios en el contenido, recursos disponibles o retroalimentación.

Resolución de problemas:

Abordar cualquier problema técnico o producción que surja durante el proceso, como retrasos en la edición o ajustes en el contenido audiovisual.



2.1.8. Resultados esperados

El proyecto de producción de 2 videos interactivos y una cartilla educativa sobre cuentos y leyendas nicaragüenses se espera generar un mayor impacto en la comprensión y valoración de la cultura local entre los niños en edad preescolar del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Además, se busca incrementar el interés de la comunidad educativa y de las familias por la herencia cultural de Nicaragua, utilizando la plataforma digital Chigüín de YouTube se espera alcanzar una audiencia más amplia, ofreciendo contenido que enriquezca la imaginación infantil y refuerce su conexión con las raíces culturales. Estas adaptaciones consideran tanto el nivel de comprensión de los pequeños como la necesidad de mantener un enfoque educativo y culturalmente relevante. La expectativa de la producción de videos que no solo se utilicen como herramientas educativas dinámicas, sino también como un medio para fortalecer el orgullo cultural y fomentar la identidad nacional en las nuevas generaciones.

2.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico

Descripción del proyecto	Indicadores	Fuentes de verificación	Supuestos
Realizar estudio de mercado dirigido a los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, sobre la importancia del uso de contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses que promueva la cultura nacional en niños de III nivel preescolar, en mayo 2024.	• Población objetivo • Demanda • Oferta	Recopilación de datos. Conocimiento de lo que desea la población Según los resultados de la encuesta los vídeos se basarán en: Un vídeo de una leyenda nicaragüense y un vídeo de un cuento nicaragüense.	Resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta para conocer la demanda.
Desarrollar prototipo de videos animados con contenido adaptado a las preferencias y necesidades identificadas en el estudio de mercado.	Necesidades del público objetivo y las características del prototipo, según el estudio de mercado.	Resultado del análisis comparativo entre el prototipo y el estudio de mercado.	El diseño del prototipo está fundamentado en las necesidades y preferencias identificadas en el estudio de mercado, asegurando su pertinencia cultural.
Diseñar una cartilla metodológica con actividades didácticas dirigido a los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, que fomente el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades cognitivas de la cultura nacional en esta etapa de su educación.	Claridad y atractivo visual. Formato comprensible para docentes.	Cartilla diseñada y finalizada, acompañada del proceso de investigación pedagógica	El proceso de investigación garantiza la relevancia pedagógica de las actividades propuestas.

2.1.10. Matriz para la etapa de diseño

Investigación	Diseño	Desarrollo	Materiales	Validación
¿Cómo se puede crear dos videos animados y una cartilla metodológica sobre cuentos y leyendas nicaragüenses para la promoción de la cultura, dirigido al público infantil del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, durante el II Semestre 2024, en el marco de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN-Managua?	- Definición de las temáticas y objetivos de los videos. - Creación de los guiones. - Desarrollo de storyboards. - Diseño de personajes y escenarios adecuados para niños. - Investigación de aprendizaje infantil y sus enfoques. - Ilustraciones, actividades interactivas y contenido visual relacionado con la leyenda y el cuento.	- Bocetaje de personajes y escenarios - Producción del contenido de los videos (personajes, escenarios) en los programas de animación e ilustración: Adobe Animate y Adobe Illustrator. - Unificación de personajes y escenarios en el programa de edición Adobe After Effects. - Unificación de escenas y diferentes recursos multimedia en el programa de edición Wondershare Filmora. - Editar y revisar contenido de la cartilla. - Maquetar y diagramar contenido de la cartilla. - Imprimir cartilla.	- Micrófonos - Software de edición: Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Wondershare Filmora, Adobe InDesign. - Laptops - Audífonos - Tableta Gráfica - Impresora	Revisión y corrección del prototipo de video y cartilla metodológica.

2.2. Estudio de mercado o diagnóstico

2.2.1. Definición del producto o servicio

El proyecto consiste en la producción de dos videos animados basados en cuentos y leyendas nicaragüenses, junto con una cartilla metodológica dirigida a los niños y docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Los videos serán diseñados para fomentar el conocimiento de la herencia cultural nicaragüense desde una edad temprana y se difundirán en la plataforma digital de YouTube. La cartilla complementará el aprendizaje con actividades didácticas que reforzarán los valores educativos.

Este proyecto estará bajo la marca Chigüín, que se dedicará a la publicación de los videos en YouTube y la submarca Chigüín Edu que será la encargada de la distribución de la cartilla y contenido educativo. Chigüín se presenta como una marca que busca enriquecer la imaginación infantil, preservar la identidad cultural y fortalecer el vínculo de las nuevas generaciones con sus raíces, utilizando los medios digitales de manera accesible y moderna para promover el aprendizaje y el entretenimiento de los niños, siempre adaptada al entorno digital actual.

Objetivos del estudio de mercado

- Realizar una evaluación exhaustiva sobre la percepción y valoración de los docentes en relación al contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses, con el propósito de identificar posibles áreas de mejora y comprender sus preferencias y necesidades en materia de recursos educativos.
- Identificar las necesidades del contenido audiovisual cultural en el centro preescolar de aplicación Arlen Siu.
- Determinar cuál es el material más adecuado y atractivo para la creación de contenido audiovisual dirigido a niños de I a III nivel en base a las necesidades de los docentes del centro de aplicación Preescolar Arlen Siu.

2.2.2. Demanda real

La demanda de contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses por parte de los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu se basa en su necesidad de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje con recursos culturales relevantes y atractivos. Este interés surge de la promoción cultural, la mejora de la calidad educativa y la necesidad de variedad en las herramientas educativas disponibles. Los docentes buscan integrar elementos culturales nicaragüenses en el plan de clases para fomentar la identidad nacional entre los estudiantes a temprana edad; de igual manera buscan recursos que eduquen y estimulen el aprendizaje de los niños, reconociendo la importancia del contenido audiovisual como complemento a las actividades tradicionales en el aula.

En este contexto, **Chigüín** se presenta como una marca clave para satisfacer esta demanda, proporcionando contenido audiovisual que fomente la conexión de los niños con las tradiciones y leyendas nicaragüenses. A través de su presencia en YouTube y la distribución de la cartilla educativa, **Chigüín** ofrecerá una alternativa innovadora y culturalmente significativa que complementará los recursos educativos del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, contribuyendo a la formación integral de los niños en un entorno de aprendizaje dinámico y entretenido.

2.2.2.1. Demanda potencial

Mercado o clientes

El mercado meta para el contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses está dirigido a los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, abarcando profesionales de la educación de sexo femenino. Estas docentes comparten un interés común en mejorar la calidad educativa y promover la cultura entre los niños preescolares. Además de los videos, utilizarán la cartilla educativa como un recurso complementario para reforzar el aprendizaje a través de actividades didácticas, lo que les permitirá integrar el contenido de manera efectiva en sus clases. Su afinidad por recursos educativos relevantes y de calidad representa una oportunidad para ofrecerles herramientas que satisfagan sus necesidades y expectativas.

Competencia

En el mercado de contenido audiovisual en Nicaragua, dirigido a docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, no existe competencia directa que ofrezca videos basados en cuentos y leyendas nicaragüenses específicamente diseñados para niños en edad preescolar. Aunque existen instituciones educativas locales, plataformas digitales y productoras de contenido audiovisual, estas generalmente se enfocan en materiales educativos genéricos o en formatos que no abordan la rica tradición cultural del país.

La falta de contenido audiovisual adaptado a esta necesidad específica hace que la idea de crear videos sobre cuentos y leyendas nicaragüenses sea una oportunidad innovadora y única. Este proyecto tiene el potencial de destacar, al ofrecer recursos que no solo son educativos y entretenidos, sino también culturalmente significativos, alineándose perfectamente con la promoción de la identidad cultural entre los niños. Además, al integrar elementos visuales y narrativos relevantes, se llenará un vacío importante en el mercado educativo de Nicaragua.

Evaluación de la demanda

1. Interés en Contenido Audiovisual:

- Un 100% de los encuestados manifestó interés en utilizar videos audiovisuales de cuentos y leyendas nicaragüenses en su enseñanza preescolar.

2. Características del Contenido:

- Los docentes prefieren recursos visualmente llamativos y con contenido concreto.
- Existe una preferencia por materiales que incluyan narraciones claras, animaciones y música tradicional.

3. Necesidades Específicas:

- Los docentes indicaron que el contenido debe ser de fácil comprensión, divertido y relacionado con la identidad cultural nicaragüense.

- Las barreras mencionadas incluyen la falta de recursos completos y adecuados para la reproducción en el aula.

Tiempo y Frecuencia de Uso:

- Los docentes están dispuestos a dedicar el tiempo necesario y de interés para los niños.
- Sugerencia de duración: 2 a 5 minutos por día, aplicado 2 veces por semana.

2.2.3.Oferta

2.2.3.1. Oferta real

La oferta del proyecto consiste en la producción de 2 videos animados basados en cuentos y leyendas nicaragüenses, junto con una cartilla metodológica dirigida a los niños del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu. Estos productos buscan promover la cultura local, ofreciendo contenido atractivo y educativo que será difundido en la plataforma de YouTube. Los videos estarán diseñados con altos estándares de calidad técnica, incluyendo animaciones y narraciones cautivadoras, mientras que la cartilla ofrecerá actividades didácticas complementarias para reforzar el aprendizaje. Este proyecto no solo enriquecerá el entorno educativo de los niños, sino que también contribuirá a la preservación y difusión del patrimonio cultural nicaragüense.

2.2.3.2. Oferta potencial

Oferta de Contenido Audiovisual

Se seleccionaron narraciones de cuentos y leyendas nicaragüenses que no son conocidas, con el objetivo de rescatar y difundir historias menos exploradas de la tradición cultural del país.

1. Tipos de Contenido:

- **1 video de cuento nicaragüense:** La Mariposa y la Luciérnaga.
- **1 video de leyenda nicaragüense:** El Sapo de Oro.

2. Formatos de Contenido:

- Animaciones con narraciones cautivadoras que transmitan la esencia de las historias.
- Inclusión de música para enriquecer la experiencia audiovisual.

3. Calidad y Relevancia:

- Animación de alta calidad que atraiga la atención de los niños.
- Contenido adaptado para ser educativo y fomentar el aprecio por la cultura nicaragüense.

Oferta de Contenido de la Cartilla Educativa

1. Tipo de Contenido:

- Actividades ilustradas basadas en los cuentos y leyendas nicaragüenses.
- Ejercicios creativos como juego de memoria, mural creativo y creación alternativo de un final para el cuento y leyenda

2. Formatos de Contenido:

- Ilustraciones llamativas inspiradas en los personajes y escenarios de los videos.

3. Calidad y Relevancia:

- Diseño visual atractivo y adaptado a niños de 4 a 6 años.
- Actividades que fomenten el aprendizaje lúdico y la conexión con la tradición cultural.
- Énfasis en la facilidad de uso por parte de los docentes como herramienta educativa complementaria.

2.2.4. Proveedores de materia prima

- Proveedores de hardware: Recursos propios
- Proveedores de software: Adobe Creative Suite
- Proveedores de servicios de impresión: Imprenta

2.2.5. Comercialización o servicio

La comercialización se enfocará en la difusión y promoción de los contenidos educativos y culturales a través del canal oficial de Chigüín, utilizando la plataforma de YouTube para garantizar un alcance amplio. Este medio permitirá



que los docentes del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu y una audiencia más extensa en Nicaragua y más allá accedan a los recursos creados.

Los servicios incluirán la publicación de dos videos de alta calidad, diseñados específicamente para niños en edad preescolar, y una cartilla educativa, la cual estará orientada a reforzar los aprendizajes de los videos mediante actividades didácticas. Los videos, de aproximadamente 3 minutos de duración, estarán diseñados para su uso en sesiones educativas dos veces por semana, mientras que la cartilla complementará este material con dinámicas lúdicas y educativas.

Este enfoque no solo busca entretener, sino también educar y fortalecer el sentido de identidad cultural entre los niños, permitiendo que los docentes integren cuentos y leyendas nicaragüenses en el currículo escolar de forma atractiva y significativa.

2.3. Estudio técnico

2.3.1. Tamaño del proyecto

El proyecto abarca la creación de 2 videos animados basados en cuentos y leyendas nicaragüenses, así como la elaboración de una cartilla metodológica complementaria.

Dos videos animados: Cada video presentará un cuento y leyenda nicaragüense, con una duración de 3 minutos máximo cada uno, el enfoque que se le dará es visualmente atractivo y narraciones dinámicas para los niños.

La cartilla metodológica ilustrada: Esta cartilla contendrá actividades didácticas relacionadas con el cuento y leyenda presentados en los videos, dirigidas a reforzar el aprendizaje y comprensión de las historias, promoviendo el desarrollo cognitivo de los niños.

Este proyecto, con su enfoque multimedia, tiene como objetivo mejorar la manera en que los niños acceden y aprenden sobre la cultura nicaragüense, tanto dentro del entorno escolar como en el hogar, aprovechando las plataformas como digitales.

2.3.2. Localización del proyecto

El proyecto, forma parte de la modalidad de graduación para la obtención del título de Lic. en Diseño gráfico y Multimedia donde están involucrados tanto alumnos como docentes de la carrera de Diseño gráfico y multimedia del área de conocimiento de educación, arte y humanidades ubicada en el recinto universitario Rubén Darío de la UNAN-Managua.

2.3.2.1. Macro localización

Dado que los vídeos serán publicados en la plataforma Chigüín en YouTube, la audiencia potencial abarca no solo a la población infantil del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, sino también a usuarios de estas plataformas en toda la región de Managua y, potencialmente, en otras regiones de Nicaragua y más allá, gracias a la naturaleza global de internet.

2.3.2.2. Micro localización

El proyecto se llevará cabo en el Centro Preescolar de aplicación Arlen Siu, ubicado en Managua, Nicaragua.

2.3.3. Procesos productivos

Proceso de producción

El proyecto se estructura en cuatro etapas fundamentales de producción audiovisual: preproducción, producción, postproducción y publicación/distribución. Cada fase está meticulosamente planeada para garantizar la calidad y relevancia cultural de los vídeos basados en cuentos y leyendas nicaragüenses.

Diseño gráfico

El diseño gráfico es una disciplina clave para comunicar de manera efectiva a través de la combinación de imágenes, tipografía, colores y otros elementos visuales. Según Lupton (2015), esta práctica organiza la información visual para transmitir conceptos claros y atractivos. En el contexto del proyecto, el diseño gráfico se utiliza para la creación de los dos videos y una cartilla metodológica que no solo presenta contenido cultural de manera visualmente atractiva, sino que también responde a la importancia de los colores en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. El uso de herramientas digitales como Adobe Illustrator y Adobe After Effect facilita la creación de materiales educativos más dinámicos y adecuados para el público infantil.

El Color y las emociones

En el desarrollo de contenidos visuales para niños en edad preescolar, es esencial considerar cómo los colores pueden influir en las emociones y el aprendizaje de los pequeños. En este sentido, el estudio de (Cuvelier García, 2022), titulado El Color y las Emociones en Infantes de Edad Preescolar, resultó fundamental para la selección de la paleta de colores en el proyecto de videos y cartillas educativas sobre cuentos y leyendas nicaragüenses.

Este estudio, realizado con infantes de entre 3 y 6 años, demuestra que los colores tienen un impacto directo en el estado emocional de los niños. Se concluyó que colores como el verde, violeta y rojo favorecen emociones positivas como la

alegría. Basándose en estos hallazgos, se ha decidido incorporar una combinación de colores fríos y cálidos para equilibrar la estimulación emocional en los niños, favoreciendo su concentración y receptividad en el aula.

Este enfoque no solo contribuye a la creación de un ambiente más favorable para el aprendizaje, sino que también resalta la importancia de aplicar los resultados de investigaciones científicas para optimizar la experiencia educativa de los niños.

Teorías del Desarrollo Infantil y su Influencia en la Selección de Colores

Para el desarrollo de la cartilla educativa, se tomó en cuenta la importancia de la percepción emocional de los colores en los niños, lo cual se ha respaldado con teorías del desarrollo infantil. Según estudios como el de (Frenkel Santillan, 2020), el enfoque empático en la crianza contribuye a un desarrollo emocional saludable, lo que es esencial para entender cómo los colores pueden influir en las emociones de los niños. Además, la teoría de Vygotsky sobre el aprendizaje social (Loveless, 2024) resalta la importancia de las interacciones y el contexto en el desarrollo cognitivo, lo que también se refleja en cómo los colores afectan el ambiente educativo. Por otro lado, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (McLeod, 2024) ha sido clave para comprender cómo los niños, en sus diferentes etapas de desarrollo, reaccionan de manera distinta a los colores, lo que permitió seleccionar paletas que favorecen tanto la concentración como el bienestar emocional en el aula.

2.3.3.1. Procesos y uso de tecnología

La producción de los dos videos interactivos y la cartilla educativa se llevará a cabo durante el segundo semestre del año 2024, tomando en cuenta los meses de agosto a noviembre (3 meses). Durante este periodo, se asignarán tareas consecutivas para agilizar el proceso de producción. Los pasos clave incluyen:

- Recolección de información sobre cuentos y leyendas nicaragüenses a través de consultas bibliográficas, asegurando la precisión y autenticidad de las narrativas sean adaptadas para los niños de preescolar.

- Definición de la identidad visual y los estilos gráficos de los videos y la cartilla educativa y paletas de colores adaptadas al público infantil del Centro Preescolar Arlen Siu.
- Creación de storyboards para estructurar visualmente las historias y planificar la animación, junto con el guion narrativo que acompañará cada video.
- Diseño de personajes y elementos visuales en Adobe Illustrator, como ilustraciones de los personajes, escenarios y otros elementos gráficos.
- Animación en Adobe Animate y Adobe After Effect, donde los personajes y elementos visuales serán llevados a la vida con movimiento y dinamismo, creando una experiencia visual atractiva para los niños.
- Edición y posproducción de los videos en Wondershare Filmora, donde se integrarán los elementos animados, el audio, las narraciones y la música envolvente para asegurar una producción final de alta calidad.
- Diseño y diagramación de la cartilla educativa en Adobe InDesign, con actividades interactivas que complementen los videos.

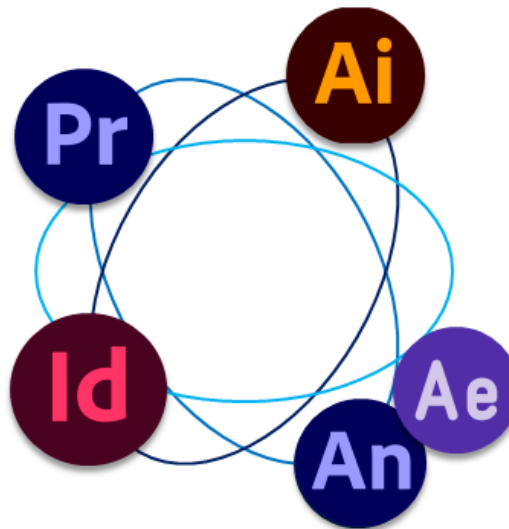
Equipos y software necesarios para la creación del proyecto

● Adobe Premiere

Empleado para la edición final de los videos, integrando las animaciones, efectos de sonido, narraciones y música para garantizar una presentación de alta calidad en plataformas digitales de YouTube

● Adobe InDesign

Para la elaboración de la cartilla metodológica.



Adobe Illustrator ●

Para la creación de los elementos gráficos, personajes, escenarios y el diseño de la cartilla educativa.

Adobe Animate y Adobe After Effect ●

Los programas para la creación de las animaciones tanto de los personajes como el escenario de los cuentos y leyendas, asegurando una narrativa visual atractiva.

2.3.3.2. Capacidad de producción

El proyecto cuenta con los recursos tecnológicos y humanos necesarios para la creación de 2 videos interactivos y una cartilla educativa. La producción está programada para completarse en tres meses (agosto-noviembre 2024), con un equipo especializado que garantizará la entrega de contenido de alta calidad en el tiempo estipulado.

2.3.4. Ingeniería de proyectos

2.3.4.1. Estructura del proyecto

Fases del Proceso de Producción de los videos

a. Preproducción:

- Investigación y Desarrollo: Selección de cuentos y leyendas basados en el estudio de mercado.
- Guionización: Creación de guiones detallados.
- Storyboard: Visualización de escenas y secuencias.
- Planificación: Programación de actividades de filmación y edición.

b. Producción:

- Filmación: Grabación de voces.
- Ilustración: Creación de ilustraciones.
- Animación: Transformación de ilustraciones en animaciones.

c. Postproducción:

- Edición de Vídeo: Compilación y edición de grabaciones.
- Animación y Efectos Especiales: Incorporación de animaciones y efectos.
- Sonido: Adición de música y efectos de sonido.

d. Publicación y Distribución:

- Optimización para las plataformas: Adaptación de videos.

Fases del Proceso de Producción de la Cartilla

a. Preproducción: Investigación sobre actividades educativas, definición de secciones y bocetaje del diseño.

b. Producción: Diseño gráfico de páginas, creación de ilustraciones y redacción de contenidos didácticos.

c. **Postproducción:** Revisión de textos, corrección de diseño y pruebas con usuarios.

d. **Publicación y Distribución:** Impresión de la cartilla física.

2.3.4.2. Software y Hardware

Para la realización de este proyecto se hacen necesarios los siguientes medios y artículos tecnológicos:

1. Micrófonos de alta calidad
2. Computadoras con capacidad de procesamiento adecuado para la ilustración y la edición de vídeo.
3. Software de edición y animación (Adobe Creative Suite)

2.3.4.3. Valoración de la inversión

Para la correcta ejecución del proyecto de creación de 2 videos y 1 cartilla educativa sobre cuentos y leyendas nicaragüenses, es fundamental identificar y valorar los recursos necesarios en cada fase del proyecto. A continuación, se detallan los recursos requeridos para las actividades clave de cada fase del proyecto, que incluyen tanto recursos materiales como humanos.

Actividades	Recursos
Generalidades	3 computadoras 3 recursos humanos
Diagnóstico	10 encuestas impresas 1 computadora - 1 impresora 1 recurso humano Transporte
Estudio de mercado	1 computadora 1 recurso humano
Estudio técnico	1 computadora 1 recurso humano
Ejecución	3 computadoras - 1 impresora 1 equipo de grabación de audio 3 paquete de adobe 1 tableta gráfica 1 micrófono

2.3.5. Aspectos administrativos

2.3.5.1. Aspectos legales del proyecto

Para los aspectos legales de este proyecto se debe considerar la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos de Nicaragua (Ley No. 312). Esta ley protege los derechos morales y patrimoniales de los autores, otorgándoles la plena disposición y el derecho exclusivo de explotación de sus obras. En particular, el proyecto estará sujeto a las disposiciones del Capítulo IV, que abarca los derechos de paternidad, integridad, divulgación, explotación, traducción, producción y adaptación de la obra. Además, el proyecto debe alinearse con el marco institucional y legal de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), que opera bajo la autonomía otorgada por el artículo 125 de la Constitución Política de Nicaragua y la Ley de Autonomía de las Instituciones de Educación Superior (Ley No. 89), garantizando así la independencia académica, financiera, orgánica y administrativa necesaria para su ejecución.

2.3.5.2. Marco institucional y legal del proyecto

El proyecto se desarrolla en el contexto de la modalidad de graduación de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del Departamento de Tecnología Educativa, en el área de conocimiento de Educación, Arte y Humanidades, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua).

Marco Institucional

La UNAN-Managua, como principal institución de educación superior en el país, goza de autonomía plena en los ámbitos académico, financiero, orgánico y administrativo, según lo estipulado en el artículo 125 de la Constitución Política de Nicaragua y la Ley de Autonomía de las Instituciones de Educación Superior (Ley No. 89). Esto permite que los estudiantes y el personal docente desarrollen proyectos académicos y de investigación con independencia y recursos propios.

Marco Legal

1. Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos (Ley No. 312): Este proyecto se rige bajo las disposiciones de esta ley, que protege los derechos morales y patrimoniales de los autores. Específicamente, se deben respetar los derechos de



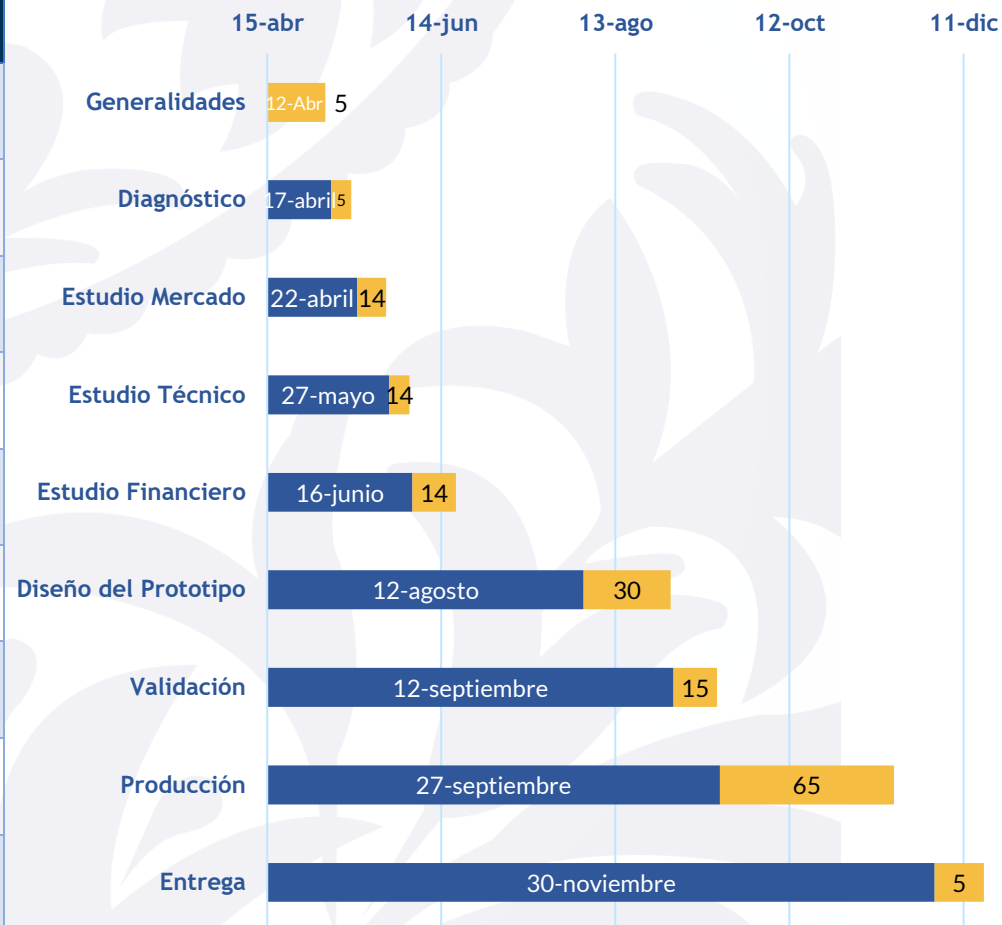
paternidad, integridad, divulgación, explotación, traducción, producción y adaptación de las obras utilizadas en los videos.

2. **Ley General de Educación (Ley No. 582):** Esta ley establece las bases para el desarrollo y la calidad de la educación en Nicaragua. El proyecto apoya los objetivos de esta ley al promover la cultura y la educación a través de medios audiovisuales, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes preescolares del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu.

3. **Normativas Internas de la UNAN-Managua:** El proyecto debe cumplir con las regulaciones y procedimientos establecidos por la UNAN-Managua para proyectos de graduación, que incluyen la aprobación del tema por el departamento correspondiente, la supervisión por parte de profesores asignados, y la presentación y defensa del proyecto ante un comité evaluador.

2.3.5.3. Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades
2.3.5.4. Matriz de ejecución y seguimiento

Actividades	Responsable	Fecha Inicio	Días	Fecha Fin	Estado
Generalidades	Christopher Palacios	12-04-2024	5	16-04-2024	Completado
Diagnóstico	Gabriela Mora	17-04-2024	5	21-04-2024	Completado
Estudio Mercado	Fernanda Aburto	22-04-2024	14	6-05-2024	Completado
Estudio Técnico	Fernanda Aburto	27-05-2024	14	10-06-2024	Completado
Estudio Financiero	Gabriela Mora	16-06-2024	14	30-06-2024	Completado
Diseño del Prototipo	Grupo	12-08-2024	30	11-09-2024	Completado
Validación	Christopher Palacios	12-09-2024	15	27-09-2024	Completado
Producción	Grupo	27-9-2024	64	30-11-2024	Completado
Entrega	Grupo	30-11-2024	5	04-12-2024	Completado



2.3.6. Aspectos sociales del proyecto

Este proyecto tiene un impacto significativo en la sociedad, especialmente en los niños de preescolar. Al promover la cultura y las tradiciones locales a través de medios audiovisuales, el proyecto contribuye a la preservación del patrimonio cultural y fomenta un sentido de identidad y pertenencia en las nuevas generaciones. Además, al trabajar con el Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, el proyecto apoya la educación inclusiva y de calidad, ofreciendo recursos educativos atractivos y accesibles que pueden mejorar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños. El uso de plataformas digitales también amplía el alcance del proyecto, permitiendo que niños de diferentes regiones del país tengan acceso a estos valiosos recursos educativos.

2.3.7. Aspectos económicos del proyecto

Dada la naturaleza de este trabajo, el proyecto en cuestión no tendrá ningún tipo de monetización o remuneración del Público objetivo establecido. Por tanto, se disponen los recursos y bienes suministrados como “sin costo”. Toda la inversión realizada para la creación de dicho producto se cubrirá de manera interna por los miembros del equipo de trabajo ya que forma parte de la modalidad de graduación de nuestra carrera Diseño gráfico y multimedia.

2.3.8. Aspectos ambientales del proyecto

El proyecto considera varios aspectos ambientales para minimizar su impacto ecológico. En primer lugar, se promueve el uso responsable de los recursos tecnológicos, utilizando equipos eficientes en términos de energía y materiales sostenibles. Durante la producción, se implementan prácticas de reciclaje y reducción de residuos, asegurando que cualquier material utilizado sea reciclado o desechado de manera adecuada. De esta manera, el proyecto no solo minimiza su huella ecológica, sino que también educa a las nuevas generaciones sobre la importancia de proteger el entorno natural.

2.4. Estudio financiero

El estudio financiero del proyecto **Producción de Videos y Cartilla Metodológica sobre Cuentos y Leyendas Nicaragüenses** evalúa la viabilidad económica de crear dos videos y una cartilla para niños. Incluye el análisis de costos iniciales (equipos, software, servicios) y la proyección de ingresos en la plataforma digital de YouTube, asegurando la sostenibilidad.

2.4.1. Inversión del proyecto

Inversión fija

Rubro	Cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Equipo tecnológico			
Computadora laptop	3	C\$30,000.00	C\$90,000.00
Mouse	3	C\$580.00	C\$1,740.00
Tableta gráfica	1	C\$2,590.00	C\$2,590.00
Micrófono	1	C\$1,500.00	C\$1,500.00
Subtotal			C\$95,830.00
Equipo mobiliario			
Escritorios	3	C\$2,800.00	C\$8,400.00
Sillas ergonómicas	3	C\$2,035.00	C\$6,105.00
Subtotal			C\$14,505.00
Equipo de grabación			
Micrófono	1	C\$1,500.00	C\$1,500.00
Subtotal			C\$1,500.00
TOTAL, INVERSION FIJA			C\$111,835.00

Inversión diferida

Rubro	Cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Inversión inicial en Infraestructura de servicios			
Electricidad	1	C\$1,390.00*Mes	C\$5,560.00
Servicio de internet	1	C\$1,286.00*Mes	C\$5,144.00
Lic. De adobe Creative Cloud (4 Meses/Estudiante)	3	C\$2,960.00*Mes	C\$8,880.00
Subtotal			C\$19,584.00
TOTAL, INVERSION DIFERIDA			C\$19,584.00

Capital de trabajo

Rubro	Cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Contratación del personal			
Sueldos de empleados	3	C\$10,000.00*Mes	C\$120,000.00
Subtotal			C\$120,000.00
Gastos indirectos			
Transporte Mensual (4 Meses)	3	C\$320.00*Mes	C\$3,840.00
Impresión de la cartilla	1	C\$480.00	C\$480.00
Impresión de Manual de Marca	1	C\$480.00	C\$480.00
Subtotal			C\$4,800.00
TOTAL CAPITAL DE TRABAJO			C\$124,800.00

Presupuesto de inversión inicial

Rubro	Cantidad	Inversión inicial
Inversión fija	1	C\$111,835.00
Inversión diferida	1	C\$19,584.00
Capital de trabajo	1	C\$124,800.00
Total:		C\$256,219.00 ~ \$7,000

2.4.2. Montos de capital

Este sería el capital si tuviéramos apoyos externos o llevar a cabo el proyecto de manera más amplia, para la iniciativa es de C\$260,000. Este monto se desglosa de la siguiente manera:

- Inversión Inicial por Parte de los Socios (Inversión Propia): C\$15,000 (Representando un 5.8% del capital total)
- Apoyo Institucional y Donaciones: C\$85,000 (representando el 32.7% del capital total).
- Crédito Bancario: C\$160,000 (constituyendo el 61.5% restante del capital total).

2.4.3. Fuentes de financiamiento

El proyecto cuenta con 3 fuentes principales de financiamiento:

1. Inversión Propia:

Los socios del proyecto realizarán una contribución inicial para demostrar compromiso y garantizar una base sólida de capital.

Aporte de cada integrante	C\$ 5,000.00 córdobas
Número de Integrantes	3
Total de financiamiento propio	C\$ 15,000.00 córdobas

2. Préstamos personales u organizaciones

Se solicitaría un crédito bancario de C\$ 160,000 córdobas, equivalente al 61.4% del capital total. Este financiamiento permitirá cubrir gastos significativos, como la adquisición de equipos, desarrollo de materiales y promoción del proyecto.

3. Apoyo Institucional y Donaciones

Se buscarán alianzas estratégicas con instituciones relacionadas con la educación, organizaciones no gubernamentales y empresas con programas de responsabilidad social empresarial. Estas alianzas podrían traducirse en:

- Donaciones directas por un monto estimado de C\$ 85,000.00 córdobas (equivalente al 32.7% del capital total).
- Convenios de colaboración para el desarrollo y distribución de materiales educativos, así como actividades conjuntas de promoción del proyecto.

Resumen del financiamiento total

Sumando ambas fuentes de financiamiento, el proyecto contará con un total de:

Financiamiento Propio	C\$15,000.00 córdobas
Préstamos	C\$ 160,000.00 córdobas
Donaciones	C\$ 85,000.00 córdobas
Total, General	C\$ 260,000.00 córdobas

Este financiamiento permitirá cubrir los costos de producción del prototipo de las producciones audiovisuales sobre cuentos y leyendas nicaragüenses.

2.4.4. Gasto de organización

Gastos iniciales

Los gastos principales se centran en la organización y la investigación de mercado, los cuales incluyen reuniones periódicas del equipo, llamadas telefónicas para la coordinación y pasajes de transporte necesarios para llevar a cabo estudios de mercado.

Tipo de Gasto	Descripción	Frecuencia	Duración/Periodo	Cantidad (C\$)	Total (C\$)
Reuniones	Reuniones de equipo por la noche	Cada 15 días, de 8:00 a 9:00 p.m.	4 meses	200 * reunión	1,600
Llamadas Telefónicas	Llamadas para coordinar y discutir avances del proyecto	Cada 15 días, de 8:00 a 9:00 p.m.	4 meses	50 * llamada	400
Pasajes de Transporte	Transporte para realizar estudios de mercado	Según necesidad	2 días	2.5 * ruta	C20
Total					C\$ 2,020

Gastos en desarrollo del proyecto

Una correcta planificación financiera es clave para asegurar la viabilidad y el impacto del proyecto, permitiéndonos producir y distribuir contenido educativo de alta calidad que refuerce la identidad cultural nicaragüense en los niños de preescolar. A continuación, se detallan los gastos considerados para la ejecución del proyecto:

Gasto	Actividad	Costo
Impresión cartilla	Diseño gráfico y maquetación	C\$ 1,500 por edición
	Costos de impresión (cantidad 5)	C\$ 2,400
	Revisión y edición del contenido	C\$ 1,000 por edición
Distribución	Manejo del producto	C\$ 2,500
Promoción	Campañas en redes sociales	C\$ 2,190
	Materiales promocionales	C\$ 2,500 por edición
Otros	Contingencias y gastos imprevistos	C\$ 3,650

Resumen de desarrollo del producto mensual

Gastos	Impresión	Distribución	Promoción	Otros	Total
Total	C\$ 4,900	C\$ 2,500	C\$ 4,690	C\$ 3,650	C\$ 15,740

Haciendo un análisis de los gastos totales con los gastos iniciales y el desarrollo del producto sería un total de C\$ 15, 740 con una cantidad de 5 copias de cartillas, revisadas y editadas.

2.4.5. Fuentes de financiamiento

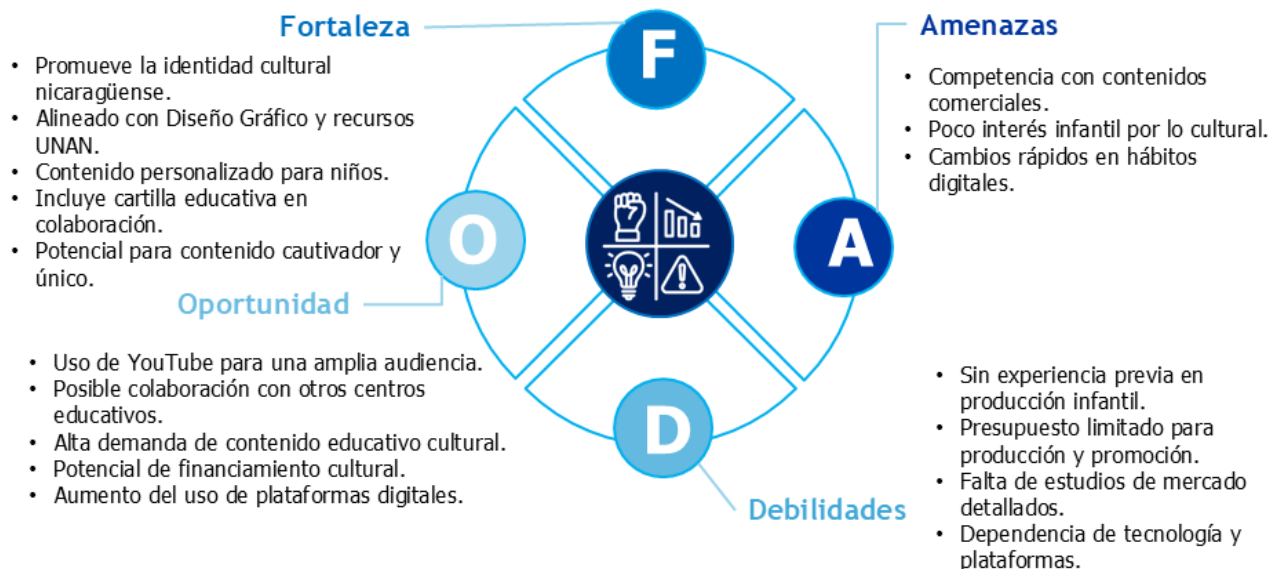
2.4.5.1. Planes de financiamiento

El proyecto se financiará inicialmente con recursos propios para cubrir los gastos asociados con la creación de contenido audiovisual. Durante los primeros meses, se destinará un promedio mensual de aproximadamente 1,000 córdobas para costear pasajes, reuniones y llamadas necesarias para la planificación y organización del proyecto. Esta estrategia asegura un control directo sobre el presupuesto y proporciona flexibilidad en la gestión de recursos, minimizando la dependencia de financiamiento externo en las fases iniciales.

A medida que el proyecto avance y se consolide, se evaluarán oportunidades adicionales de financiamiento externo, como subvenciones o patrocinios, para expandir las capacidades de producción y promoción del contenido audiovisual. Esto permitirá cumplir con el objetivo de promover la cultura nicaragüense entre los niños y familias a través de la plataforma de YouTube, asegurando un inicio sólido y sostenible del proyecto.

2.4.6. Evaluación económica del proyecto

2.4.6.1. Matriz de etapa de evaluación del proyecto



2.4.6.2. Análisis y administración de los riesgos del proyecto

Actividad	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Mitigación
Generalidades	Falta de claridad en el contenido cultural	Alta	Alto	Investigación exhaustiva sobre las historias y leyendas nicaragüenses, consulta con expertos culturales.
Estudio de Mercado	Baja Demanda	Media	Alto	Realización de encuestas previas con los docentes y grupos de enfoque, promoción efectiva.
Estudio Técnico	Retrasos en la Producción	Media	Medio	Planificación detallada, monitoreo constante del progreso de la producción.
Producción	Problemas Técnicos	Media	Medio	Planificación de tiempos de entrega, revisiones periódicas del contenido.
Producción	Retrasos en la Entrega de Material	Alta	Alto	Planificación de tiempos, revisiones periódicas.
Distribución	Dificultades en la Distribución del contenido digital	Baja	Medio	Diversificación de canales de distribución, pruebas en plataformas educativas y redes sociales.
Validación	Baja aceptación del contenido entre los niños	Media	Alto	Realización de pruebas piloto con retroalimentación directa de docentes y niños.
Diseño de la Cartilla	Errores en el contenido y formato de la cartilla	Baja	Medio	Revisión detallada por expertos en diseño gráfico y pedagogía infantil.
Promoción	Baja Visibilidad	Media	Alto	Campañas en redes sociales, alianzas con instituciones.
Entrega	Falta de actualización de los contenidos	Media	Medio	Actualización periódica del contenido basado en la retroalimentación y nuevas investigaciones culturales.

2.4.7. Plan de sostenimiento del proyecto

Definir Objetivos Claros

Establecer metas tanto a corto, medio y largo plazo, con un enfoque en la promoción de la cultura nicaragüense a través de cuentos y leyendas para niños, brindando soluciones educativas que fortalezcan la identidad cultural.

Segmentar la Audiencia

Identificar y comprender las características del público infantil en el Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu, así como su entorno y necesidades culturales. Mantener una actualización constante en cuanto a las preferencias y necesidades de los niños en relación a la narrativa cultural y el formato audiovisual.

Contenido de Calidad y Diversificado

Enfocarse en la creación de contenido audiovisual de alta calidad y adaptado a las capacidades cognitivas de los niños, combinando relatos tradicionales con elementos visuales y sonoros que sean atractivos y educativos. Ofrecer variedad de cuentos y leyendas nicaragüenses, asegurando que cada historia sea interesante y significativa para el desarrollo infantil.

Innovación y Adaptabilidad

Mantenerse al tanto de las tendencias actuales en la producción audiovisual infantil, utilizando nuevas tecnologías y técnicas para la creación de contenidos interactivos. Ser ágil y flexible para adaptar el contenido a las preferencias cambiantes de los niños y a las nuevas plataformas digitales que puedan surgir.

Gestión Financiera Eficiente

Gestionar los recursos financieros de manera eficiente, asegurando que los costos de producción, distribución y promoción se mantengan dentro del presupuesto. Planificar financieramente el sostenimiento del proyecto a largo plazo, buscando financiamiento o patrocinios que apoyen la continuidad del proyecto.

Colaboraciones Estratégicas

Atraer a profesionales del ámbito educativo, cultural y audiovisual, como diseñadores gráficos, narradores y educadores especializados en cultura nicaragüense, para enriquecer el proyecto. Además, buscar colaboraciones con



otras instituciones educativas y culturales para ampliar la visibilidad del proyecto y fortalecer su impacto en la comunidad.

Este enfoque garantiza que el proyecto sobre los cuentos y leyendas nicaragüenses sea sostenible y se mantenga relevante a lo largo del tiempo, contribuyendo al desarrollo cultural y educativo de los niños.

2.5. Conclusiones

El proyecto de producción de vídeos animados de cuentos y leyendas nicaragüenses ha sido un éxito en su objetivo de promocionar la cultura de Nicaragua a través de dichos vídeos, sin embargo, teniendo en cuenta las fechas de entrega de proyecto de graduación se desliga con la aplicación del prototipo dado que el año escolar 2024 finalizó para los niños y niñas del Centro Preescolar de Aplicación Arlen Siu.

Se utilizó YouTube como plataforma principal, para lograr captar la atención de los vídeos, ofreciendo una manera divertida y educativa de conocer las historias tradicionales de nuestro país. Los videos, con narraciones cautivadoras y elementos visuales atractivos, no solo fomentan el interés de los niños, sino que también facilitan una comprensión más profunda de las leyendas nicaragüenses.

La cartilla educativa complementa los videos con actividades didácticas diseñadas para reforzar el aprendizaje y permitir a los niños aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a través de los cuentos.

Además, este proyecto se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, específicamente el ODS 4 sobre Educación de Calidad, ofreciendo contenido educativo que, más allá de entretener, contribuye al crecimiento cultural de las nuevas generaciones. Al integrar la tecnología audiovisual con la promoción de nuestra cultura, garantizamos que los niños puedan explorar y valorar su herencia en un mundo digitalizado.

Este proyecto se da bajo la marca **Chigüín**, que, a través de YouTube, busca enriquecer la imaginación infantil, y fortalecer el vínculo de los niños con sus raíces nicaragüenses. Chigüín, que proviene de la jerga nicaragüense y se refiere a los niños o niñas de las comunidades del país, representa la esencia de este proyecto, ofreciendo contenidos educativos y culturales de una manera moderna, accesible y adaptada al entorno digital actual. Con Chigüín, se promueve las tradiciones nicaragüenses en experiencias que conecten profundamente con la imaginación de los niños, promoviendo el orgullo cultural y el aprendizaje de una forma entretenida e inclusiva.

2.6. Recomendaciones

Estas recomendaciones están diseñadas para maximizar la eficacia educativa y cultural de los videos y la cartilla, asegurando una experiencia enriquecedora para los niños y un recurso útil para los docentes.

Videos Interactivos (Formato Digital):

- ✓ Se utiliza la plataforma de YouTube para reproducir los vídeos, con un fácil acceso desde diversos dispositivos.
- ✓ Para una mejor experiencia visual, se recomienda usar dispositivos con pantalla grande y buena resolución, como computadoras, pantallas digitales, data show.
- ✓ Asegúrese de tener una conexión a Internet estable para evitar interrupciones durante la visualización de los videos.

Cartilla Educativa (Formato Físico):

- ✓ Recomendamos leer y realizar los ejercicios de la cartilla en un lugar cómodo y bien iluminado para facilitar la lectura y realización de las actividades.
- ✓ Utiliza lápices de colores, marcadores y otras herramientas creativas para que los niños puedan completar las actividades interactivas y ejercicios de manera más atractiva.
- ✓ Integra las actividades de la cartilla en las lecciones diarias para reforzar el aprendizaje, y fomenta la participación activa de los niños a través de juegos y discusiones relacionadas con los cuentos y leyendas presentados.

3. Material complementario

3.1. Bibliografía

- Alfaro, M. (2021). *Cuadernillo didáctico - segundo grado* (1ra ed., pp. 8-9). Ministerio de Educación. [Archivo PDF] Recuperado de https://nicaraguaeduca.mined.gob.ni/wp-content/uploads/2023/03/LENGUA-2DO-GRADO_DL.pdf . Adaptado por [Fernanda Aburto]
- Cuvelier García, M. &. (2022). *El color y las emociones en infantes de edad preescolar*. Obtenido de Revista Legado de Arquitectura y Diseño, vol. 17, núm. 32,: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477970602011>
- Frenkel Santillan, S. (2020, junio 15). *Crianza Empática*. Obtenido de <https://www.crianzaempatica.com/post/teor%C3%ADasdel->
- Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional. (19 de julio de 2021). *pndh.gob.ni*. Obtenido de [https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026\(19Jul21\).pdf](https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026(19Jul21).pdf)
- La Prensa. (2007, marzo 3). *El lagarto de Oro*. Recuperado de <https://www.laprensani.com/2007/03/03/suplemento/la-prensa-literaria/1744548-el-lagarto-de-oro>. Adaptado por [Fernanda Aburto].
- Loveless, B. (26 de agosto de 2024). *Education Corner*. Obtenido de <https://www.educationcorner.com/vygotsky/>
- Lupton, E. &. (. (2015).). *Graphic design: The new basics (2nd ed.)*. Princeton Architectural Press.
- McLeod, S. (2024, agosto 5). *SimplyPsychology*. Obtenido de <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- United Nations. (2024). *Naciones Unidas*. Obtenido de Objetivos de Desarrollo Sostenible: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

3.2. Anexos

3.2.1. Encuesta

Preguntas de la encuesta

1- ¿Cuál es la importancia de la inclusión de contenido cultural nicaragüense en el plan de clases para preescolar? Justifique su respuesta.

2- ¿Considera usted que los estudiantes de preescolar tienen un aprendizaje significativo cuando hace uso de materiales educativos audiovisuales?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

3- ¿Qué tipo de contenido audiovisual cree que sería más efectivo para involucrar a los niños en el aprendizaje de la cultura nicaragüense?

- a) Animaciones
- b) Narraciones interactivas
- c) Música Tradicional
- d) Otros:

4- ¿Cuáles son las principales barreras que enfrenta al incorporar contenido cultural nicaragüense en sus actividades educativas?

5- ¿Estaría usted interesado en utilizar vídeos audiovisuales de cuentos y leyendas nicaragüenses en su enseñanza preescolar?

- a) Sí
- b) No
- c) Tal vez

6- ¿Qué características buscaría en un recurso audiovisual para utilizarlo en el aula? Ejemplo: buena animación, educativo, vídeos infantiles, entre otros...

7- ¿Cuánto tiempo estaría dispuesto a dedicar a la visualización de este tipo de contenido en el aula?



8- ¿Considera que la disponibilidad de recursos audiovisuales en línea facilitaría su acceso al contenido cultural nicaragüense?

- a) Sí
- b) No
- c) Tal vez

9- ¿Qué sugerencias tendrían para mejorar la calidad y relevancia del contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses para niños preescolares? Ejemplo: Orientar el contenido audiovisual en un formato educativo para niños de preescolar...

10- ¿Qué otros tipos de material audiovisual cultural le gustaría ver en el aula, aparte de cuentos y leyendas nicaragüenses?

- a) Danzas Folklóricas
- b) Artesanías Tradicionales
- c) Celebraciones Culturales
- d) Música Tradicional
- e) Comidas Típicas
- f) Otros

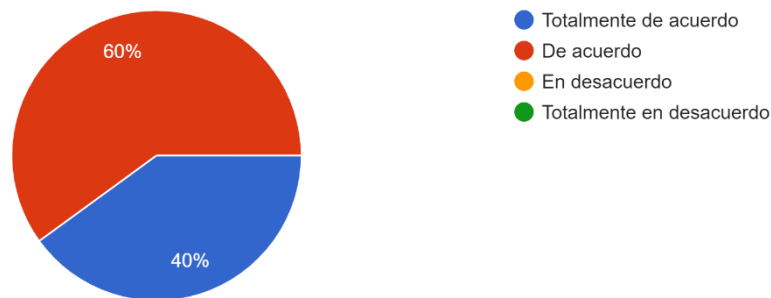
Análisis de la encuesta

1-. Importancia de Incluir Contenido Cultural Nicaragüense en el Plan de Clases para Preescolar

La inclusión del contenido cultural nicaragüense en el plan de clases para preescolar es crucial por varias razones fundamentales. Primero, ayuda a mantener la apropiación y aceptación de nuestra cultura, asegurando que las futuras generaciones reconozcan y valoren nuestras tradiciones desde temprana edad. Además, promueve la identidad nacional y cultural, proporcionando una base sólida para que los niños se relacionen con su patrimonio histórico y cultural de manera significativa. Esta integración no solo mejora la calidad educativa al enriquecer la diversidad cultural en las aulas, sino que también proyecta nuestra personalidad como país, permitiendo que otros conozcan y aprecien nuestras costumbres únicas.

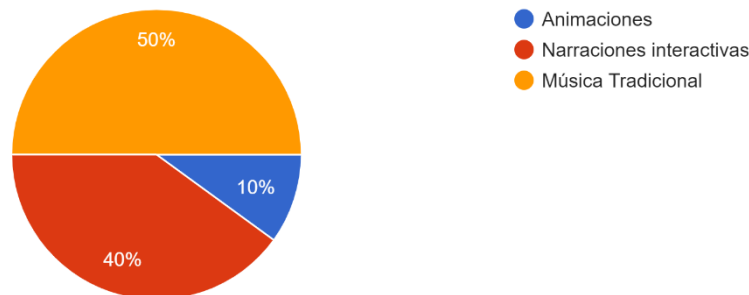
2-. Aprendizaje significativo con el uso de material educativo audiovisual

Basado en los datos proporcionados, parece que el 40% está totalmente de acuerdo y el 60% está de acuerdo en que los estudiantes de preescolar experimentan un aprendizaje significativo cuando utilizan materiales educativos audiovisuales. Este resultado sugiere una fuerte correlación entre el uso de estos materiales y la mejora del aprendizaje entre los niños en edad preescolar.



3-. Contenido audiovisual que sería más efectivo para involucrar a los niños en el aprendizaje de la cultura nicaragüense.

El tipo de contenido audiovisual más efectivo para involucrar a los niños en el aprendizaje de la cultura nicaragüense sería la música tradicional, con un 50% de preferencia. Le sigue narraciones interactivas con un 40%, mientras que las animaciones tienen un apoyo más bajo, con un 10%. Esto sugiere que la música tradicional y las narraciones interactivas podrían ser estrategias efectivas para captar el interés y facilitar el aprendizaje cultural entre los niños.

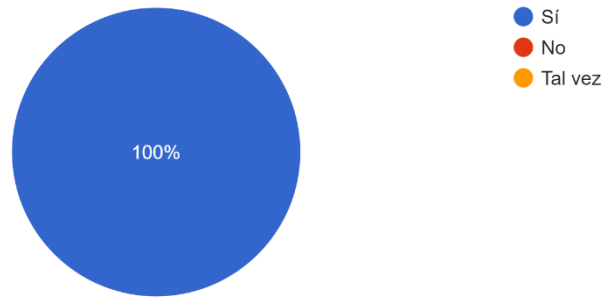


4-. Principales barreras que enfrenta al incorporar contenido cultural nicaragüense en las actividades educativas.

Las principales barreras incluyen la limitada disponibilidad de herramientas y recursos didácticos adecuados, así como la necesidad de una capacitación adecuada para los docentes. Existe una percepción de falta de herramientas específicas y alternativas suficientes para enseñar de manera efectiva la cultura nicaragüense, lo que destaca la necesidad de mejorar los recursos y la formación para promover una educación más inclusiva y culturalmente diversa.

5-. Interesado en utilizar vídeos audiovisuales de cuentos y leyendas nicaragüenses en la enseñanza preescolar.

El 100% está de acuerdo en utilizar vídeos audiovisuales de cuentos y leyendas nicaragüenses en la enseñanza preescolar debido a su capacidad para capturar la atención de los niños, promover la identidad cultural desde temprana edad, y ofrecer un aprendizaje multisensorial accesible a través de plataformas digitales.



6-. Características de un recurso audiovisual para utilizarlo en el aula.

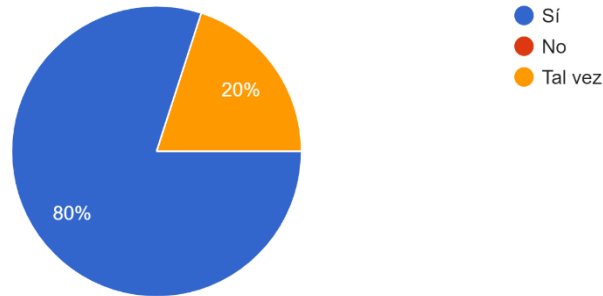
Buscarían recursos audiovisuales que sean educativos, interactivos, visualmente atractivos, con contenido adecuado a la edad y que promuevan la identidad cultural local.

7-. Tiempo de duración del contenido audiovisual.

Lo dedicarían en tiempos variados según el contenido y la edad de los niños, generalmente entre 15 a 30 minutos por sesión, distribuido en frecuencias semanales.

8-. Disponibilidad de recursos audiovisuales en línea facilitaría su acceso al contenido cultural nicaragüense

El 80% está de acuerdo en que la disponibilidad de recursos audiovisuales en línea facilitaría el acceso al contenido cultural nicaragüense debido a su conveniencia, accesibilidad y capacidad para enriquecer el aprendizaje mediante herramientas modernas y accesibles desde cualquier lugar. El 20% restante muestra cierta indecisión, posiblemente relacionada con factores como la calidad del contenido en línea o las limitaciones tecnológicas.

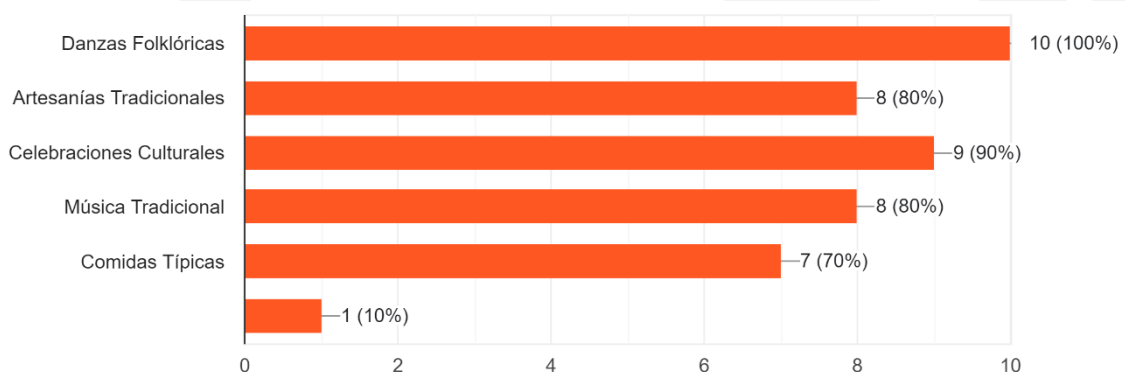


9-. Mejorar la calidad y relevancia del contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses para niños preescolares.

Las sugerencias para mejorar la calidad y relevancia del contenido audiovisual de cuentos y leyendas nicaragüenses para niños preescolares incluyen orientar el contenido hacia el desarrollo de la propia cultura, mantenerlo actualizado y promover la idiosincrasia nicaragüense. Además, se sugiere asegurar que el contenido sea interactivo y adecuado para cada nivel educativo, cumpliendo con objetivos pedagógicos claros y utilizando medios apropiados para este fin.

10-. Otros tipos de material audiovisual cultural, aparte de cuentos y leyendas nicaragüenses.

Se puede concluir que un gran porcentaje está inclinado en implementar otros tipos de material audiovisual que rescata la cultura nicaragüense y que los niños logren comprender y poner en práctica lo aprendido.



3.2.2. Cuento

La mariposa y la luciérnaga

Había una vez, en una loma verde y llena de flores, una mariposa llamada Ángela y una luciérnaga muy brillante que era su mejor amiga. Todos los días, Ángela y la luciérnaga jugaban juntas, volando y riendo bajo el cielo.

Un día, mientras jugaban a dar vueltas en el aire, la luciérnaga, sin querer, empujó a Ángela. ¡Pum! La mariposa cayó al suelo, y sus alas se lastimaron. Ángela no podía volar más. La llevaron al hospital de insectos, y allí los médicos le dijeron que sus alas ya no podrían volar como antes.

La luciérnaga estaba muy triste y comenzó a llorar. No quería lastimar a su amiga. Pero los papás de Ángela estaban molestos con la luciérnaga y le dijeron que no podría ver más a su amiga, al menos hasta que Ángela se sintiera mejor.

La luciérnaga volvió a su casa, muy triste. Le contó todo a su papá, quien le sugirió que buscara otros amigos. Pero la luciérnaga no quería otra amiga, ¡quería a Ángela! Así que decidió que, algún día, le pediría perdón.

Después de unos días, y con el permiso de su papá, la luciérnaga fue a visitar a Ángela. Cuando se vieron, la mariposa le sonrió. La luciérnaga le pidió disculpas por lo sucedido. Ángela, que era una mariposa muy amable, decidió perdonar a su amiga, y se abrazaron muy contentas.

Desde ese día, Ángela y la luciérnaga siguieron siendo amigas, aunque ya no podían volar juntas como antes. Aprendieron que la amistad es muy especial y que perdonar a los amigos nos hace más felices.

Este cuento ha sido adaptado del original publicado en el *Cuadernillo didáctico - segundo grado* por Alfaro (2021).

3.2.3. Leyenda

El sapito de oro

Hace muchísimos años, en una laguna muy hermosa, vivía un sapito muy, muy especial. ¿Sabes por qué? ¡Porque era de oro! Todos los animales y personas que lo veían se quedaban asombrados y querían atraparlo. Pero, por más que lo intentaban, ¡nadie podía!

Un día, un cazador que vivía cerca de la laguna pensó en un plan para atraparlo. Era una garza muy inteligente y sabía que no sería fácil.

—Si le pido ayuda a la Virgencita de la Asunción y le hago una promesa, tal vez ella me ayude a atrapar al sapito —dijo para sí mismo.

El cazador fue hasta la laguna del cerro de Hato Grande. Cuando vio al sapito dorado, se acercó y, con la voz muy fuerte, pidió:

—Virgencita, si me ayudas a atrapar a este sapito, te prometo que te regalaré una corona muy bonita y te construiré un altar de oro.

El sapito prestaba atención y al escuchar a la garza, nadó hacia el cazador y se quedó muy quietecito. El cazador, sin poder creerlo, agarró al sapito por la colita. ¡Lo había atrapado!

Pero en ese momento, el cazador pensó:

—¿Para qué necesito cumplir mi promesa? ¡El sapito ya es mío!

Apenas terminó de decir eso, ¡el sapito desapareció de sus manos! y solo quedó un remolino en el agua que giraba y giraba. El cazador nunca volvió a ver al sapito de oro, y desde entonces, nadie más ha podido encontrarlo.

Y así, el cazador aprendió que cuando haces una promesa, debes cumplirla, porque si no, puedes perder todo lo que has ganado. El sapito de oro se quedó escondido en la laguna, esperando a alguien honesto que lo valore por lo que realmente es, y no por su brillo.



Desde aquel día, todos en el pueblo recuerdan esta historia y enseñan a sus hijos que siempre hay que ser sinceros y cumplir con lo que prometemos, porque ser honesto y cumplir la palabra es el verdadero tesoro.

La versión presentada es una adaptación de la leyenda *El lagarto de oro* publicada originalmente por *La Prensa* (2007).



¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



