

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

TESIS DE GRADO

TEMA: ENSEÑANZA PARVULARIA

INTEGRANTES:

TATIANA GALLEGOS

BOLIVAR TITE

DIRECTOR: TLGO. PATRICIO MEDINA

**ASESORA: MASTER ROXANA
MERIÑO**

1997

INTRODUCCIÓN

Al hablar concretamente sobre el tema de la Informática, nos damos cuenta que estamos rodeados de una mejor tecnología es decir de una calidad de productividad sumamente óptima.

Al paso del tiempo vemos que muchas empresas requieren de nuevas aplicaciones para alcanzar avances tecnológicos en sus procesos, para que con esto ya se vayan dando errores al obtener los resultados, y, para que estos sean confiables ya que al realizarlos manualmente tienen varios inconvenientes.

Al visitar el Plantel Educativo "José Ignacio Ordóñez" de la ciudad de Pelileo, y al mirar que cuenta con recursos de software y hardware nos vimos llamados a realizar nuestro trabajo práctico, es decir automatizar su enseñanza Parvularia.

El Plantel Educativo a venido prestando sus servicios a la comunidad y es así que hoy en día ha incrementado la enseñanza Parvularia "Kinder" y aprovechando de sus recursos informáticos queremos que su enseñanza sea mas comprensiva para la niñez que se educa en tan prestigiosa institución .

Una vez que hemos conversado con su superiora se nos a facultado realizar el sistema "Enseñanza Parvularia", que ayudara a una mejor enseñanza de comprensión a sus alumnos.

Es por esto, que hemos visto en la necesidad de formar nuestro grupo de trabajo compuesto por dos personas quienes de una u otra manera desarrollaremos dicha automatización.

Al contar con dichos equipos, la Institución debe aprovecharlos al máximo para una mejor enseñanza a sus alumnos.

HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN.

La congregación llega a la ciudad de Pelileo a iniciar sus estudios en el año de 1886, pero el 21 de Junio de 1891 se realiza un contrato entre los delegados del Municipio de Pelileo, el Obispo y la Madre Superiora.

Así es como dicha congregación comienza sirviendo a la comunidad con la ayuda del Municipio para subsistir, asignando un sueldo para cada religiosa y realizando gestiones con el Gobierno Central, que ayude con el sueldo para cada uno de los profesores que prestaran sus servicios en dicha Institución.

En el año de 1914 el Consejo Municipal convierte a la Escuela en Instituto de Beneficencia ya que el Gobierno prohíbe el sostenimiento a las escuelas confesionales.

Es así que desde 1921, es una Escuela Particular con dos ciclos de enseñanza: La enseñanza primaria y la sección de corte y confección, bordado y música.

El Instituto marchaba muy bien hasta que llegó las 2 de la tarde fúrica del 5 de Agosto de 1949 y lo destruyó todo.

A pesar de haber tenido pérdidas humanas y materiales la congregación regresa a Pelileo en el año de 1951, y, en unas pequeñas casetas empieza a funcionar la escuela el 20 de Diciembre del mismo año.

Queriendo levantarse el nuevo Pelileo en el año de 1954 se inicia la construcción de aulas, en 1967 se bendice la capilla, y se construye la casa de habitación y el salón de actos.

La congregación de las Marianitas ha sido de gran ayuda y motivación para el surgir del pueblo Pelileño, ya que promueve las vocaciones, animaciones de niños, jóvenes en actos religiosos, culturales, cívicos, deportivos, etc.

Este Instituto creado desde 1884 ha dado muchos frutos de bien a la comunidad a pesar que hubo que trabajar muy fuerte para que se mantenga, ya que tuvo dificultades económicas, pero llegó a ser principal objetivo y lo alcanzaron aún siendo muy pacientes.

Sus hijos han visto y seguirán viendo de este semillero de virtudes sus frutos para la grandeza Pelileña.

ANALYSIS

PRESENTO

1. ANALISIS PREVIO

ACTIVIDADES

- 1.1. Planificación**
- 1.2. Estudio del Sistema Actual**
- 1.3. Crítica del sistema Actual**
- 1.4. Estudio del Nuevo Sistema**

1.1. PLANIFICACION.

1.2. ESTUDIO DEL SISTEMA ACTUAL.

1.2.1. ACTIVIDADES Y ESTRUCTURA DE LA INSTITUCIÓN.

El Instituto "José Ignacio Ordeñes" se encuentra situado en el Barrio Central de Cantón Pelileo, es una Institución Religiosa la misma que imparte una enseñanza moral llena de principios a sus alumnos que se verán muy conformes en un futuro.

La creación Pre-Primaria fue en el año de 1994, tiene el ciclo primario y cuenta también con una Academia de Corte y Confección es un tiempo corto pero que es de gran ayuda para la juventud femenina en el medio en que vivimos, por ser una Institución Católica imparte buenos principios.

La Institución por ser Católica esta dirigida por una religiosa quien es la encargada de controlar, dirigir y administrar la Institución.

La parte administrativa esta compuesta por la Sra. secretaria quien lleva sus control de documentos tanto de profesores como de alumnos y también cuenta con la persona encargada de la librería quien es la encargada de llevar los ingresos y egresos de la librería con que cuenta la Institución.

El personal docente encargado de la enseñanza a sus alumnos y para esto el Instituto cuenta con profesores de planta en un numero de 6, y profesores especiales en un numero de 2, la Academia cuenta con 4 profesores de planta y 2 especiales.

En el Instituto José Ignacio Ordóñez se crea la enseñanza Pre - Primaria la misma que tiene un periodo de preparatoria pues aquí se conocen las experiencias del niño para su adaptación al ambiente escolar y propiciar oportunidades que le enriquecen. Al niño se le guía en el desarrollo de actitudes, hábitos, destrezas y apreciaciones indispensables antes de empezar su aprendizaje formal.

Los factores que determinan el periodo de preparatoria han sido clasificados en: madurez mental, madurez emocional, madurez social, madurez física y madurez del lenguaje.

Motivo de especial preocupación por parte de la pedagogía de todos los tiempos ha sido la enseñanza de la lectura y escritura. Pues los dos camina juntos aunque con antelación la lectura y cada uno con su metodología propia. Han pensado que la forma de enseñanza tiene que cambiar y que los métodos

autocráticos deben ser remplazados por métodos más dinámicos y efectivos, que tomen muy en cuenta el medio, el niño y su aptitud para aprender.

Cuando el hombre sintió la necesidad de comunicarse con los otros hombres inventó los signos y en ellos guardó sus experiencias y pensamientos, dando lugar a la escritura se convierta en una forma de lenguaje gráfico, lenguaje que permite conservar a través del tiempo del espacio, todo lo que el hombre siente, piensa, descubre, inventa o crea. La escritura facilita la expresión de ideas por medio de la representación gráfica de los sonidos que, hábilmente combinados forman las palabras.

Los materiales que el niño necesita para la escritura son: el lápiz, papel, posición del cuerpo y la forma como coger el lápiz.

El maestro realiza ejercicios libres “sugeridos”:

- Partir de un cuento, juego, acertijo, observación de un paisaje, dibujo, etc.
- Hacer describir brevemente la escena o identificar el dibujo modelo.
- Centrar la atención del niño en el movimiento o camino que sigue el ejercicio.
- Repetir el trazo.
- Los niños imitan el trazo en el aire, sobre el pupitre, simulando con el dedo o con el lápiz.
- Cada niño hace el trazo en su libreta.

El problema de la escritura es un “problema de hábitos”, que se fija con modalidades positivas cuando se toma en cuenta la naturaleza del niño en concordancia con la naturaleza de la escritura. El niño aprende a escribir después de un largo proceso en el que la constancia e interés por el puesto,

junto a la preparación, dedicación y amor del maestro, hacen que trazos imperfectos vayan tomando forma, hasta cuando aparecen letras legibles y hasta bonitas en algunos casos.

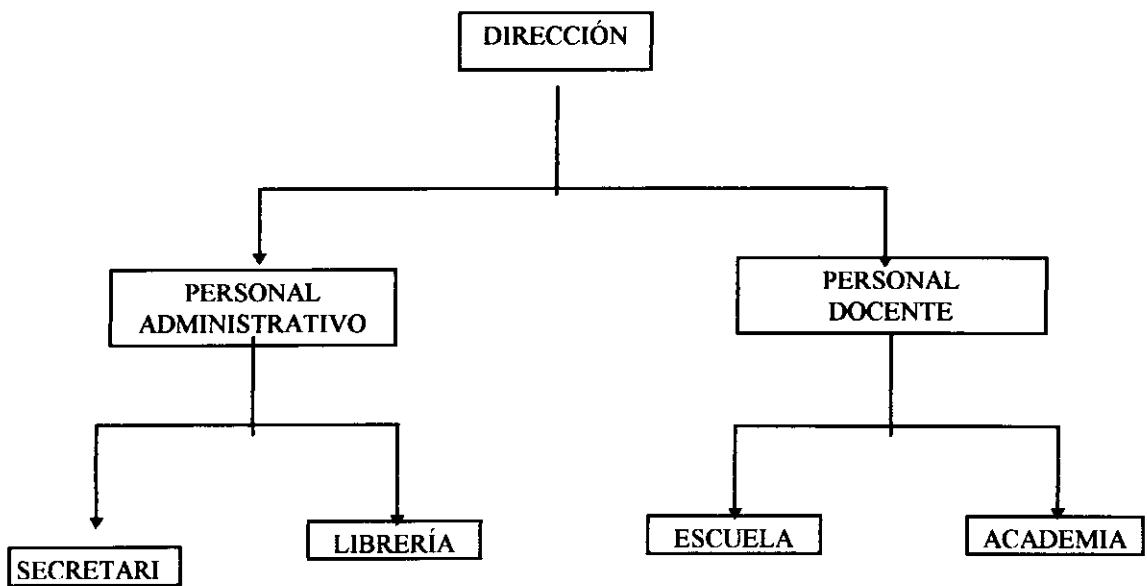
En el proceso de enseñanza general los niños necesitan retener los sonidos para luego establecer relación con el símbolo que lo representa.

Para adquirir esta destreza que hará del niño un BUEN ESCUCHA, debe hacerse variados ejercicios como: repetir en forma fiel cuento sencillos, imitar voces de animales, imitar sonidos de los fenómenos de la naturaleza (lluvia, trueno); aprender en menor tiempo posible poesías cortas; reproducir con la voz de diferentes tonalidades originadas al golpear botellas o vasos de cristal que contiene diferentes cantidades de agua; reconocer sonidos producidos al golpear diferentes materiales. Es preferible que el maestro se ingenie y construya estos instrumentos utilizando materiales de su mismo ambiente, buscando palabras que rimen, reconocer dibujos que se inicien con el mismo sonido.

En la coordinación motriz tenemos, que cuando el niño llega por primera vez a la escuela trae consigo una serie de experiencias que ha adquirido a través del juego y de las ocupaciones de la casa, pero estas no ayudan en mayor grado en la coordinación de los dedos, tan necesaria para los ejercicios de escritura.

En base a lo expuesto, el niño necesita orientación del maestro para que por medio de variados ejercicios vaya adquiriendo el desarrollo de los músculos y coordinación de los movimientos.

ORGANIGRAMA DE LA INSTITUCIÓN



.2.2. ESTUDIO DE LOS DOCUMENTOS EXISTENTES.

Entre los documentos con que cuenta la Institución podemos mencionar los siguientes:

- Registro de Trabajo
- Registro de Nivel
- Planes y Programas
- Libro de Matriculas
- Unidades Didácticas
- Material Didáctico
- Cuadro de Calificaciones

Registro de Trabajo.

Tipo:	Interno
Medio de Creación:	Manual
Origen:	Profesor (a).
Lugar de Obtención de la Información:	Libro de Trabajo
Destino:	Director
Objetivos:	- Controlar las actividades - Control de Unidades.
Campos:	- Fecha de Ejecución

Campos:	- Nombre de la Institución
	- Ubicación
	- Cantón
	- Provincia
	- Parroquia
	- Nivel
	- # de alumnos
	- Sección-Paralelo
	- Año lectivo
	- Educador

Planes y Programas.

Tipo:	Externo
Medio de Creación:	Imprenta
Origen:	Dirección de Educación
Lugar de Obtención de la Información:	Programas de Estudios del Nivel Pre-Primarios
Destino:	Jardín de Infantes
Objetivos:	- Exteriorizar temores propios de la edad. - Aceptar espontáneamente incorporación al grupo.

Campos:

- Afianzar el conocimiento de las características de los objetos.
- Integrarse en actividades de la familia y la comunidad.
- Título de la Obra
- Número de Unidad
- Nombre de Unidad
- Tiempo de enseñanza
- Objetivos específicos
- Actividades con el niño
- Actividades con la familia
- Actividades con la comunidad
- Recursos

Libro de Matriculas.

Tipo:	Interno
Medio de Creación:	Manual
Origen:	Dirección
Lugar de Obtención de la Información:	Alumno
Destino:	Dirección

Objetivos:	Secretaria <ul style="list-style-type: none">- Registrar los datos de los alumnos.- Enviar información a la dirección de educación.
Campos:	<ul style="list-style-type: none">- Fecha- Matrícula- # de Matricula- Alumno- Grado- Fecha de nacimiento- Edad- Plantel- Nombre del Padre- Nacionalidad (P)- Profesión (P)- Nombre de la Madre- Nacionalidad (M)- Profesión (M)- Dirección Domiciliaria- Observaciones

Unidades Didácticas.

Tipo:	Interno
Medio de Creación:	Imprenta
Origen:	Dirección de Educación
Lugar de Obtención de la Información:	Planes y Programas de Estudio del Nivel Pre- Primario.
Destino:	Jardín de Infantes
Objetivos:	- Identificar su cuerpo, aprender a quererlo, y respetarlo. - Actuar con libertad y seguridad de si mismo. - Compartir con los compañeros sus juguetes. - Expresar con claridad sus pensamientos durante el juegos.
Campos:	- Número de unidad - Tema de unidad - Tiempo aproximado - Objetivos específicos - Actividades con el niño

cuidarlo

- Actividades con la familia
- Actividades con la comunidad
- Recursos

Material Didáctico.

Tipo:	Interno-Externo
Medio de Creación:	Manual
Origen:	Niños
Lugar de Obtención de la Información:	Del medio
Destino:	Profesor. (a)
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none">- Conocer las destrezas del niño.- Aprender a conocer los objetos del medio.
Campos:	<ul style="list-style-type: none">- Tema- Nombre- Nivel- Materia

Cuadro de Calificaciones.

Tipo:	Interno
Medio de Creación:	Automático
Origen:	Secretaría
Lugar de Obtención de la Información:	Profesor. (a)
Destino:	Director
	Secretaría
Objetivos:	- Registrar las notas de los alumnos
Campos:	- Área de Estudio
	- Profesor (a).
	- Año Lectivo
	- Grado
	- Nombres y Apellidos (Alumno).
	- Conducta
	- Deberes
	- Lecciones
	- Actuación en clase
	- Trabajos
	- Examen
	- Total
	- Promedio

Libreta de Calificaciones.

Tipo:	Externo
Medio de Creación:	Manual
Origen:	Profesor. (a)
Lugar de Obtención de la Información:	Cuadro de calificaciones
Destino:	Dirección Padre de Familia
Objetivos:	- Registrar las notas de los alumnos. - Enviar información trimestral a los representantes
Campos:	- Alumno - Jardín de Infantes - Provincia - Cantón - Parroquia - Dirección - Profesor. (a)

1.2.3. ESTUDIO DE LOS FICHEROS EXISTENTES

Entre los ficheros que podemos mencionar tenemos los siguiente:

Ficheros de Alumnos

Dentro de este ficheros tenemos 2 registros: Registro de responsabilidades y registro de rincones.

Registro de Responsabilidades

Es un registro en la cual se le hace conocer al niño que tiene diferentes responsabilidades como por ejemplo: Cuidar los útiles escolares con los que dispone en su gaveta, no destruir los juguetes con los que dispone el Plantel, etc.

Registro de Rincones

Es aquel registro en la que el niño (a), realizan diferentes actividades de acuerdo con las enseñanzas o disposiciones del profesor. Entre las actividades que realiza el niño (a), podemos mencionar las siguientes: Reconocer las figuras por medio de objetos como también por dibujos, Asociar un conjunto de números con un conjunto de objetos por medio de gráficos u objetos que contengan los conjuntos, etc.

Registro de Responsabilidades

Fichero:	Plan Institucional
Localización:	Profesor. (a)
Numero de Registros:	Depende del número de alumnos.
Utilización de la Información:	Se lo realiza directamente para hacer conocer al niño que tiene responsabilidades que cumplir con la misión encomendada.
Criterio de Seguridad del Fichero:	El Profesor (a) lo archiva en donde solo ella tiene acceso.

Registro de Rincones

Fichero:	Plan Institucional
Localización:	Profesor. (a)
Numero de Registros:	Depende del número de niños
Utilización de la Información:	Cada vez que el profesor lo ameríte para obtener

resultados positivos en la
enseñanza y el aprendizaje.

Criterio de Seguridad del Fichero: El Profesor (a) lo archiva en
donde solo ella tiene acceso.

1.2.4. UTILIZACIÓN DE LOS MEDIOS DE TRATAMIENTOS

Proceso:	Registro de Trabajo
Tipo:	Manual
Duración:	60 Minutos
Frecuencia:	Cada Trimestre
Documentación de Entrada:	Profesor (a)
Documentación de Salida:	Controlar Actividades
Descripción del Proceso:	Con este documento el Profesor (a) se encarga de llenar todas las unidades de planes y programas a realizarse durante el año lectivo.

Proceso:	Registro de Nivel
Tipo:	Manual
Duración:	30 Minutos
Frecuencia:	Mensualmente

Documentación de Entrada:	Profesor (a) Alumnos
Documentación de Salida:	Control de Actividades.
Descripción del Proceso:	La profesora es la encargada de realizar los diferentes grupos de trabajo para los niños con su respectivo tema.
Proceso:	Planes y Programas
Tipo:	Imprenta
Duración:	90 Minutos
Frecuencia:	Anuales
Documentación de Entrada:	Ministerio de Educación
Documentación de Salida:	Obtener temas y subtemas que se tratarán durante el año escolar.
Descripción del Proceso:	El profesor (a) se encarga de planificar los proyectos educativos guiado por el libro del Ministerio de Educación.

Proceso:	Libro de Matriculas
Tipo:	Manual
Duración:	2o Minutos
Frecuencia:	Cada inicio del año lectivo
Documentación de Entrada:	Documentación del Alumno
Documentación de Salida:	Recibo del Paga de Matricula
Descripción del Proceso:	La secretaria se encarga de llenar los datos del alumno en libro de matriculas para luego proceder al pago del mismo.
Proceso:	Unidades Didácticas
Tipo:	Manual
Duración:	30 Minutos
Frecuencia:	Semanal
Documentación de Entrada:	Planes y Programas
Documentación de Salida:	Enriquecer conocimientos en el alumno.
Descripción del Proceso:	El profesor (a) se encarga de seleccionar el tema en donde el niño debe ir expresando sus aspiraciones y deseos.

Proceso: **Material Didáctico**

Tipo: **Manual**

Duración: **90 Minutos**

Frecuencia: **Semanal**

Documentación de Entrada: **Medio Ambiente**

Documentación de Salida: **Conocer las destrezas del niño.**

Descripción del Proceso: **El profesor (a) se encarga de realizar dicho material pero también hay algunos temas que el niño realiza en su casa.**

Proceso: **Libreta de Calificaciones**

Tipo: **Manual**

Duración: **30 Minutos**

Frecuencia: **Cada Trimestre**

Documentación de Entrada: **Cuadros Trimestrales**

Documentación de Salida: **Libreta de Calificaciones**

Descripción del Proceso: El profesor (a) realiza los cálculos de las notas en cada trimestre los mismos que serán registrados en las libretas de calificaciones y finalmente pasa a la dirección en donde será revisado para en una reunión de padres de familia sea entregada.

Proceso: Cuadro de Calificaciones

Tipo: Manual

Duración: 120 Minutos

Frecuencia: Cada Trimestre

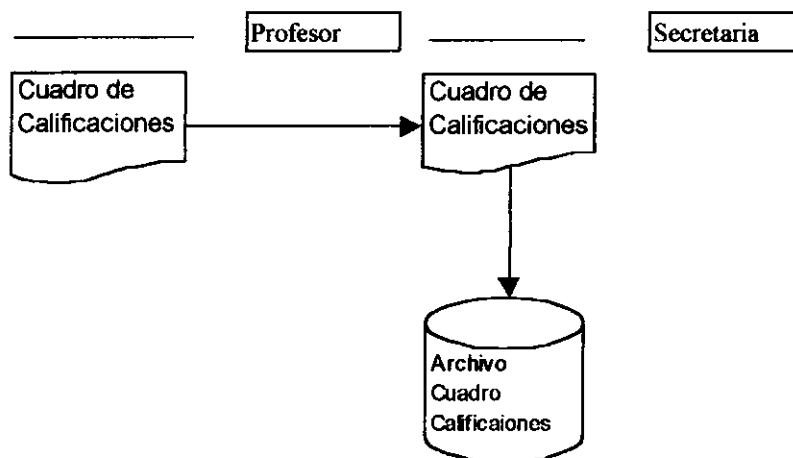
Documentación de Entrada: Cuadro de Calificaciones

Documentación de Salida: Promedios Trimestrales

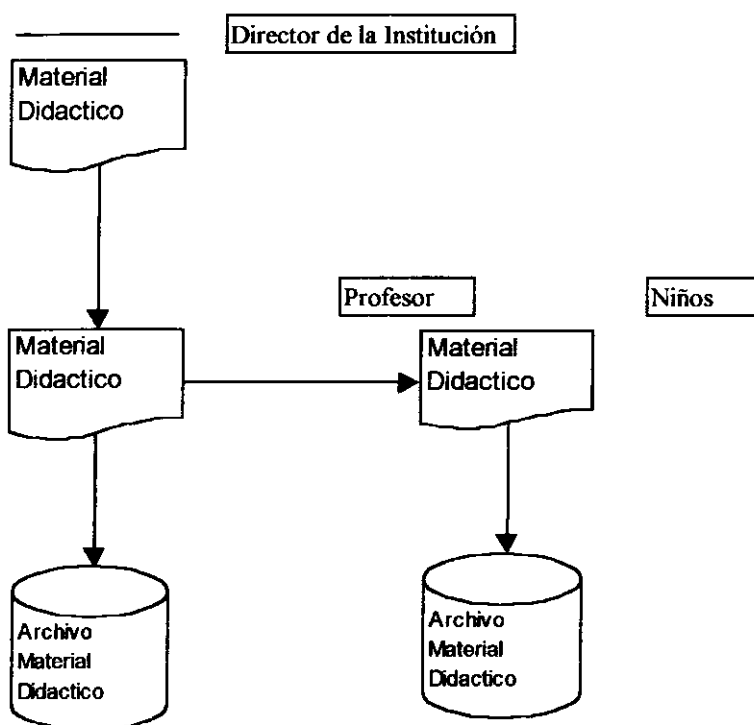
Descripción del Proceso: El profesor (a) envía estos datos a secretaria para que sean archivados.

1.2.5. CIRCULACIÓN DE LA INFORMACIÓN

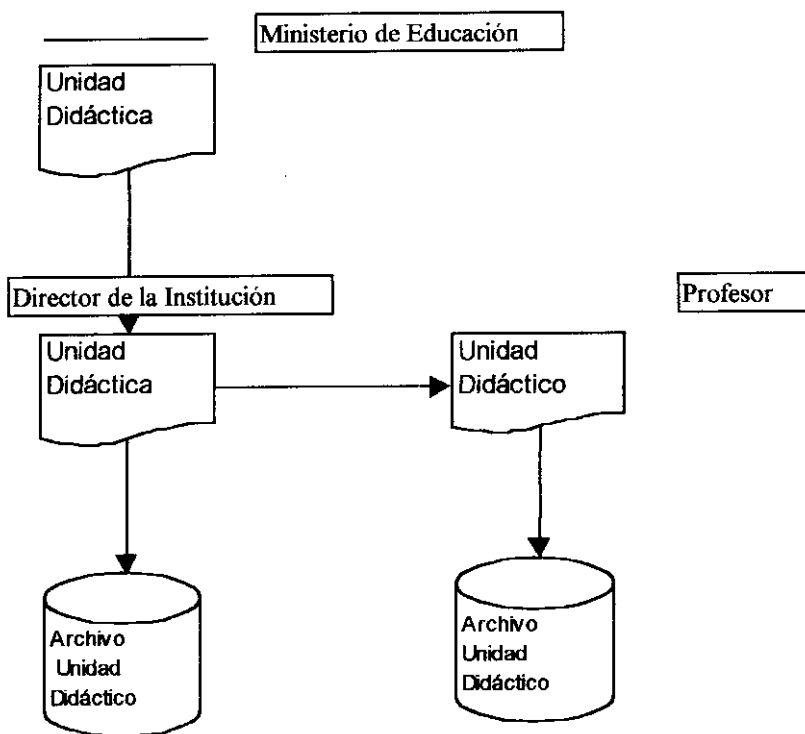
Proceso: Elaboración del Cuadro de Calificaciones



Proceso: Elaboración de Material Didáctico



Proceso: Elaboración de la Unidad Didáctica



Los gastos que genera la Educación a nivel del Kinder en un determinado periodo de tiempo (mes) podríamos mencionar los siguientes:

Sueldo de Profesora	\$ 500.000 (Dependiendo de la Categoría)
Útiles de Oficina	200.000
Material Didáctico	80.000
Agua, luz, teléfono.	40.000
Colación a los Niños	<u>80.000</u>
Total:	900.000

1.3. CRITICA DEL SISTEMA ACTUAL

1.3.1. RELACIÓN DE ANOMALÍAS

Luego de haber analizado mediante el flujo de información documentos y ficheros hemos verificado los procesos que se realizan para la enseñanza parvularia de esta Institución.

- La mayoría de procesos se realizan en forma manual como: la elaboración de gráficos, figuras geométricas, números, etc., puesto que todo esto deberá realizar el niño en un determinado tiempo.

- Los gráficos, figuras, letras, se encuentran archivados en carpetas, y, muchas veces se requiere de mucho tiempo localizarlos en los archiveros de la profesora o biblioteca.

- Los medios de tratamiento se los aplica manualmente buscando materiales para exponer el tema, como: para distinguir los colores primarios, los números, se necesitan recopilar material del medio y hacer trabajos en cartulina o papel brillante, que lleva casi dos días para su elaboración.

1.3.2. CAUSAS DE LAS ANOMALÍAS

Para una mejor facilidad de enseñanza es conveniente realizarlos automáticamente y cumplir con los objetivos propuestos, así tendremos como resultados disminución de trabajo y tiempo en las diferentes actividades diarias de la maestra.

1.3.3. DIAGNOSTICO.

De acuerdo a las etapas y los resultados de las anomalías y las causas del funcionamiento del sistema manual hemos encontrado las siguientes fallas.

Determinar ahorro de tiempo.

Procesos mas rápidos de acuerdo a la planificación de enseñanza.

Fallas en los medios de tratamiento de la información.

Mejor Organización de los documentos para una mejor localización de estos.

Tener contabilidad en los datos de salida.

1.4. ESTUDIO DEL NUEVO SISTEMA

El principal objetivo es sistematizar e integrar la enseñanza PARVULARIA al Instituto y obtener mejores resultados, fiabilidad, rapidez, portabilidad en la enseñanza de futuras generaciones.

Se cree conveniente realizar un programa de cuentos infantiles.

Para lograr estos objetivos la Institución cuenta con un ordenador de las siguientes características:

Computadora 8 Mb de Memoria

100 Mhz de Velocidad

Disco Duro de 500 Mb

Drive de $\frac{3}{4}$ de 1.4 Mb

Monitor Monocromático

Tarjeta de Gráficos BGA

Impresora de 80 Columnas

Sistema Operativo 6.22

En el mercado estos equipos oscilan entre los 1400 y 1600 Dólares en cuanto a la ampliación se requiere la colocación del Kid de Multimedia para una mejor resolución, por cuanto la aplicación a realizarse es Audio Visual.

1.4.1. DETERMINACIÓN DE LOS OBJETIVOS FUNDAMENTALES

GENERALES.

Realización de un sistema de enseñanza Parvularia que se ajuste a las necesidades y requerimientos de la Institución el mismo que se podrá incrementar para la enseñanza de primaria según las necesidades del plantel.

ESPECÍFICOS.

Aplicar los conocimientos adquiridos durante el periodo de estudio de nuestra carrera.

Aprender las figuras geométricas.

Reporte de las figuras geométricas.

Reconocer los diferentes animales.

Reconocer los números del cero al nueve.

Aprender las vocales.

Diferenciar las clases de tamaños.

Identificar frutas tanto de costa, Sierra y Oriente.

Aprender a Diferenciar entre lo que es tener mucho, poco o nada.

Aprender diferentes conjuntos (Vista).

Conocer los útiles de aseo.

Aprender a identificar los diferentes estados de animo.

Conocer un juego de comedor.

Conocer un juego de sala.

Conocer un juego de dormitorio.

Conocer un juego de oficina.

Conocer un baño.

Saber cuando un objeto se encuentra abierto o cerrado.

Saber cuando un objeto se encuentra arriba o abajo.

Aprender los colores de la bandera.

Conocer las partes de una planta (Raíz, tallo, hojas, flores, y frutas)

Conocer los medios de transporte.

Asociación de los medios de transporte con la vía de circulación.

Conocer la moneda nacional.

Aprender a diferenciar lo que es un número y un numeral.

Aprender a identificar el sexo masculino y femenino.

Aprender las diferente formas de un objeto (Lago, corto).

Aprender a reconocer cuando una persona, animal o cosa es gorda o flaca.

Realizar claves de prioridad de acceso.

Obtener reportes por pantalla mediante gráficos.

1.4.3. BÚSQUEDA DE SOLUCIONES.

Entre las posibles soluciones que podemos dar a la enseñanza - aprendizaje de los niños especialmente del nivel Pre - Primario podemos anotar las siguientes:

- Automatizar la enseñanza Parvularia con diferentes temas.

- Capacitar al maestro en el manejo del sistema para que lo pueda llevar correctamente.
- La Institución contará con un sistema moderno de enseñanza - aprendizaje de los niños.
- El niño contará con un atractivo sistema para su aprendizaje.

ANALYSIS
FUNCTIONAL

2. ANALISIS FUNCIONAL

2.1. Planificación

ACTIVIDADES

Tiempo/Horas	
Planificación	3
Características de la	
Alternativa seleccionada	5
Objetivos de Gestión	2
Objetivos Técnicos	2
Definición de Normativas	4
Recursos Existentes y	
Necesidades del Nuevo Sistema	5
Diseño del Nuevo Sistema	15
Organigrama Funcional	20
Ficheros Permanentes	10

2.2. Características de la Alternativa Seleccionada.

Hemos creído conveniente la implementación del Sistema Parvularia para la enseñanza practica, interactiva en los niños, con esto obtendremos buenos resultados y una gran ayuda para el profesor,

Características:

- Creación de los ficheros de imágenes.

- Creación de los ficheros de voz.
- Elaboración de eventos.
- Elaboración de cuentos mediante secuencia de imágenes.

2.2.1. Objetivos del Sistema.

Dentro de la realización del Sistema a desarrollar tomaremos en cuenta los objetivos de gestión y los objetivos técnicos.

2.2.1.1. Objetivos de Gestión.

- Obtener material didáctico en el momento que requiera el profesor, mediante la visualización del mismo a través de la pantalla.
- Formar un conjunto de información sobre el material didáctico que la institución y la profesora utilizan, en la enseñanza de los niños.

2.2.1.2. Objetivos Técnicos.

Desarrollar un Sistema con la aplicación de programación orientada a objetos, con la inclusión de: sonidos, imágenes y la manipulación de eventos realizados por los integrantes del equipo de análisis.

2.2.2. Tiempos y Costos Provisionales.

Como la palabra lo dice los tiempos y costos que detallaremos a continuación son de una forma no concretos o no precisos, ya que la aplicación se encuentra en desarrollo.

En cuanto al tiempo provisional hemos de considerar dos tipos de tiempos que son: Tiempo de realización y tiempo de utilización.

En el tiempo de realización hemos calculado que la aplicación será desarrollada en el plazo de 6 meses, con los siguientes aspectos: análisis previo, análisis funcional y el análisis orgánico, en el cual esta la programación del trabajo práctico.

En el tiempo de utilización pensamos que debe ser de un cálculo preciso es decir que se puede realizar cuando se obtenga la información suficiente, precisa sobre la aplicación, es decir, al final del análisis funcional.

En cuanto al costo provisional hemos creído conveniente detallarlo al final ya que en el análisis previo, hemos realizado un cálculo aproximado del costo por lo que lo detallaremos al final de la aplicación.

2.2.3. Definición de Normativas.

Nuestro Sistema a desarrollarse por ser una aplicación de enseñanza Audio - visual, se encuentra con la dificultad de que no posee fórmulas precisas de cálculo, pero en el desarrollo del sistema hemos visto necesario incentivar al niño de la siguiente manera:

Cuando el niño manipule cierto número de imágenes contaremos internamente la cantidad de imágenes y verificaremos que si el acierto es total se le premiara con un 100% del porcentaje del puntaje en disputa e iremos decrementando el porcentaje según la cantidad de desaciertos que el niño efectúe.

2.2.4. Recursos existentes.

Los recursos con que cuenta la Institución son:

Laboratorio de computación para lo cual el sistema desarrollado será adaptado fácilmente. Las características de los equipos son las siguientes:

- Cuatro computadoras DX 80486
- 16 Kb en memoria RAM
- Un Drive 3 1/2 de alta densidad
- Monitor a color
- Un disco duro de capacidad de almacenamiento 540 Mb
- Teclado de 102 Teclas
- Mouse de tres botones.
- 2 Impresora Epson Lx-300 80 Columnas
- 2 Cortapicos o regletas.

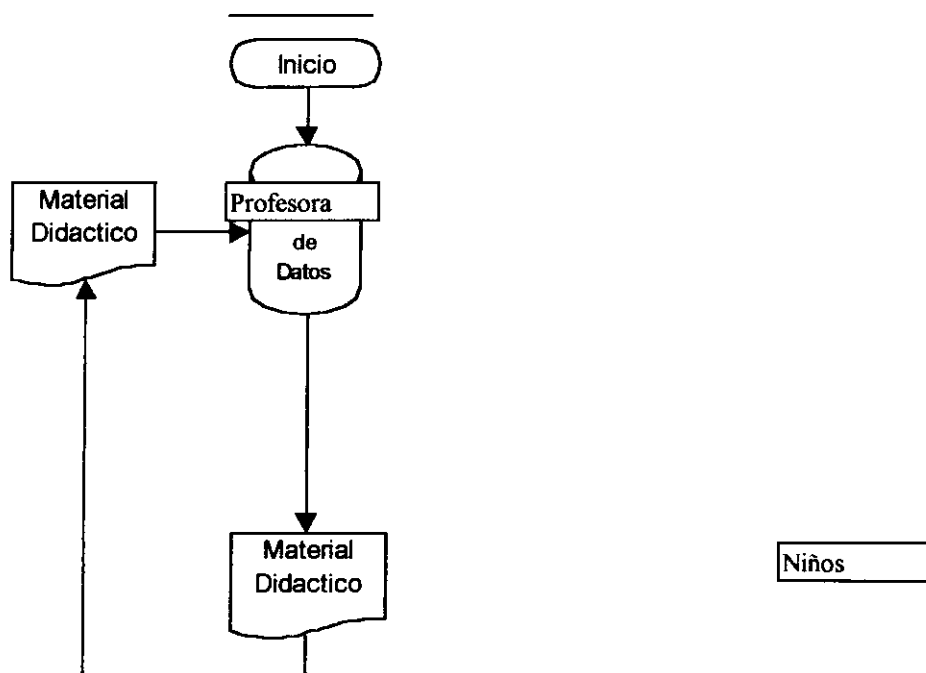
2.2.5. Necesidades del Nuevo Sistema.

La necesidad que tiene el grupo de análisis sería:

- Mouse de dos botones, ya que para el manipuleo de la aplicación por parte de los niños será de una forma mas fácil.
- Un disco duro de 1.2 Gb de capacidad de almacenamiento.
- Un Kit de Multimedia.

2.3. Diseño del Nuevo Sistema.

2.3.1. Diseño del Flujo de Información.



2.3.2. División del Sistema en Sub Formas.

A continuación indicamos que como la enseñanza no es automatizada, no utiliza soportes de software.

El nuevo sistema a utilizarse tendrá diferentes formas las cuales serán compatibles para el funcionamiento del sistema en la Institución.

Ejemplo:

APLICACIONES

FoUno

FICHEROSImágenes,
sonidos,
eventos**2.3.3. División de los Procesos y Transacciones.**

En el Instituto "José Ignacio Ordoñez" hemos adquirido la información necesaria para el correcto desarrollo de nuestro sistema nuestro equipo de trabajo debe prestar especial atención a las relaciones entre las sub - formas y los problemas entre la regulación del diseño.

Desde la recopilación de los datos en los organigramas se especifican los procesos necesarios para conseguir los objetivos que nos hemos propuesto.

Así la especificación de un fichero de una sub - forma puede representarse como una necesidad de su desarrollo.

Para desarrollar las transacciones de entrada salida que permiten el dialogo hombre maquina los periféricos utilizados han de estar directamente conectados al ordenador.

La información que se procesa en una transacción requiere ciertos eventos puesto que se almacena en los ficheros, que se utilizaran posteriormente.

2.3.4. Definición de Salidas.

Las diferentes aplicaciones que se ha utilizado para el desarrollo del proyecto están definidas en un tiempo real, entonces los objetivos que se haya tomado estarán en función a los objetivos del sistema, y para esto se necesitara de

algunos soportes como son: Pantalla, parlantes. También se debe estudiar la información que se va a obtener y conocer los campos de resultados para así satisfacer al usuario de todas sus necesidades.

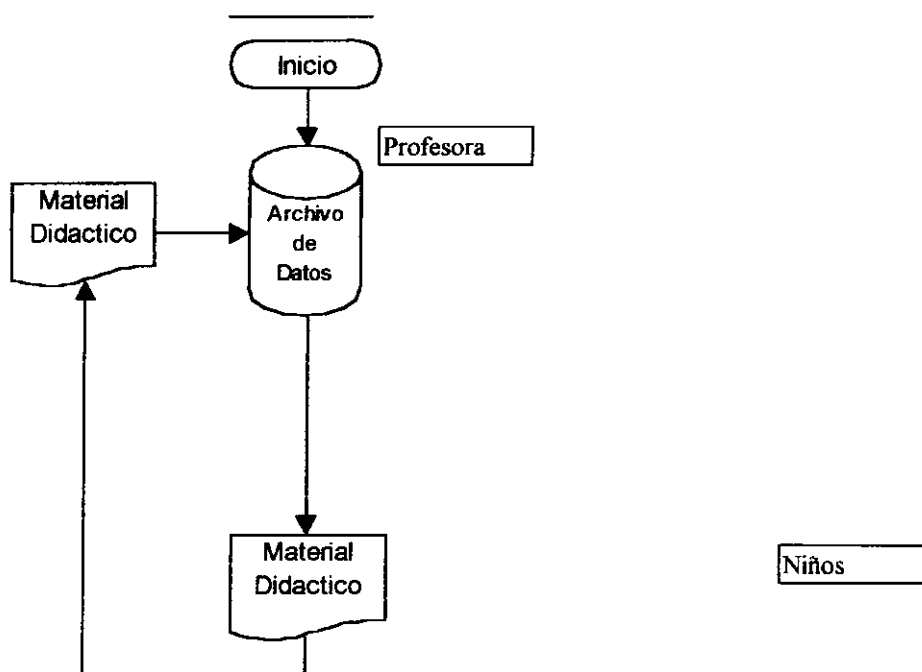
2.3.5. Estudio de los Controles.

Cualquier error que se produzca en el funcionamiento del sistema no podrá ser reparado en ese instante puesto que el sistema es predeterminado o tiene las características de ser un tutorial, realizado en base a imágenes, sonidos y la manipulación de eventos. Pero puede modificarse por medio de una forma o sub - forma pre - determinada.

2.3.6. Agrupación de los Datos en Ficheros.

Para la agrupación de los ficheros los cuales contienen información de los sub módulos en que se ha dividido el sistema nos facilitaran los resultados. Para la agrupación se deberá tomar en cuenta el contenido de los campos, la frecuencia de actualización y el empleo de los mismos en los diferentes procesos.

2.3.7. Organigrama Funcional.



2.4. Repercusiones del Nuevo Sistema.

2.4.1. Problemática de la Seguridad.

Los problemas de seguridad estarán controlados o basados principalmente en los siguientes aspectos:

- No perder datos.

- Proteger la Información.

Para realizar dichos controles de seguridad se hará mediante la utilización de una clave de acceso general al ingresar a la aplicación, para que la manipulación del sistema puedan realizar las personas encargadas de la utilización del mismo.

2.4.2. Estudio del Nuevo Sistema.

Gasto de material, suministros, diskets.

Mantenimiento de programa

Costo de un Escáner.

Revistas, libros, folletos, enciclopedias

Luz

Gasto total.

#M#LNSNS

OR#MCO

3. Análisis Orgánico

3.1. Planificación.

Actividades.	Tiempo/Horas
Planificación	1 h
Asignación de los códigos a los Programas	3 h
Selección del lenguaje de programación	2 h
Descripción Orgánica de los ficheros	8 h
Cuadernos de carga	8 h
Seudocódigos o diagramas de flujo	4 h
Diseño de pantallas	10 h
Diseño de reportes	10 h

3.2. Asignación de los Códigos a los Procesos.

Código: Jardín

Nombre: Jardín

Asignación: Nombre del Proyecto

Descripción: El nombre del código fue asignado por cuanto la aplicación va dirigida hacia la enseñanza Parvularia.

Código: Founo

Nombre: Ununo

Asignación: Forma de Carátula

Descripción: Este código se le asigno para la primera pantalla de la aplicación que es la de presentación.

Código: Fobien

Nombre: Unbien

Asignación: Forma de los Sellos de la Universidad

Descripción: Realiza la pantalla de presentación de la aplicación y los sellos de la Universidad.

Código: Fomenu

Nombre: Unmenu

Asignación: Forma del Menú Principal

Descripción: Pantalla para la presentación del menú principal y todas las sub-
opciones que lo componen.

Código: Fotra

Nombre: Untra

Asignación: Forma de Transportes

Descripción: Pantalla para la presentación de todos los transportes tanto aéreos, marítimos y terrestres.

Código: Foani

Nombre: Unani

Asignación: Forma de Animales Domésticos

Descripción: Pantalla para la presentación de los animales domésticos mas conocidos.

Código: Foani

Nombre: Unani

Asignación: Forma de Animales Salvajes

Descripción: Pantalla para la presentación de los animales salvajes.

Código: Focasa

Nombre: Uncasa

Asignación: Forma de Nuestra Casa

Descripción: Pantalla para la presentación de habitaciones de una casa.

Código: Foescue

Nombre: Unescue

Asignación: Forma de Nuestra Escuela

Descripción: Pantalla para la presentación de los diferentes departamentos de una escuela.

Código: Fodino

Nombre: Undino

Asignación: Forma del Día y la Noche

Descripción: Pantalla para la presentación y diferenciación del día y la noche.

Código: Fofru

Nombre: Unfru

Asignación: Forma de Frutas

Descripción: Pantalla para la presentación de las clases de frutas mas conocidas.

Código: Focuen

Nombre: Uncuen

Asignación: Forma de Menú de Cuentos

Descripción: Pantalla para la presentación de diferentes cuentos infantiles.

Código: Focuent

Nombre: Uncuent

Asignación: Forma de Cuento de Caperucita Roja

Descripción: Pantalla para la presentación del cuento de la Caperucita Roja.

Código: Focuen

Nombre: Uncuen

Asignación: Forma de Cuento de el Patito Feo

Descripción: Pantalla para la presentación del cuento del Patito feo.

Código: Focuen3

Nombre: Uncuenz

Asignación: Forma de Cuento de la Cenicienta

Descripción: Pantalla para la presentación del cuento de la Cenicienta.

Código: Fosexo

Nombre: Unsexo

Asignación: Forma del sexo masculino y femenino

Descripción: Pantalla para la presentación y diferenciación del sexo masculino y femenino.

Código: Fonume

Nombre: Unnume

Asignación: Forma de los Números, Figuras Geométricas y Vocales

Descripción: Pantalla de presentación de los números del cero al nueve, las figuras básicas y las cinco vocales.

3.3. Selección del Lenguaje de Programación.

Para el desarrollo de este trabajo se pueden aplicar algunos lenguajes de programación, pero luego de un debido estudio se ha llegado a la conclusión de que el lenguaje Delphi es el mas adecuado para nuestro trabajo. Las facilidades que nos da este lenguaje son las siguientes:

- Facilidad de Manipulación de Imágenes.
- Facilidad para incrementar sonidos.

- Fácil manejo de eventos.
- Manejo sencillo al realizar cualquier tipo de aplicación.

3.4. Descripción Orgánica de los Ficheros.

A continuación se especificara las características de cada uno de los ficheros, los mismos que serán utilizados en la explotación y programación del presente trabajo.

Cuadernos de Carga

ENSEÑANZA PARVULARIA

Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA	Sub Forma: Founo	Programa que lo genera: Jardín	Pag: 1 De: 2
--------------------------------------	----------------------------	--	-------------------------------

Contenido:	Nombre:	Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes
-------------------	----------------	---

Disp - Almacenamiento: Disco Duro	Organización:	Longitud del Registro: 3093.63	Fecha: 24/10/97
---	----------------------	--	---------------------------

BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	M. de Bits	29.630	Mapa de Bits	
		Image4	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image5	Icono	766	Icono.	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: Founo		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 2
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 226.476		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		pato	AVI	226.476	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA

Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA	Sub Forma: FoAutor	Programa que lo genera: Jardín	Pag: 1 De: 1
--------------------------------------	------------------------------	--	-------------------------------

Contenido:	Nombre:	Tipo - Archivo: Archivo de Objetos
-------------------	----------------	--

Disp - Almacenamiento: Disco Duro	Organización:	Longitud del Registro: 2554	Fecha: 24/10/97
---	----------------------	---------------------------------------	---------------------------

BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS OBJETOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Label1	Texto	298	Texto	
		Label2	Texto	298	Texto	
		Label3	Texto	298	Texto	
		Label4	Texto	298	Texto	
		Label5	Texto	298	Texto	
		Label6	Texto	298	Texto	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoMenu		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3234.9		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	6.858	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	4.534	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	2.438	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	8.974	Mapa de Bits.	
		Image9	M. de Bits	7.350	Mapa de Bits.	
		Image10	M. de Bits	2.614	Mapa de Bits.	
		Image11	M. de Bits	5.090	Mapa de Bits.	
		Image12	M. de Bits	17.322	Mapa de Bits	
		Image13	M. de Bits	14.230	Mapa de Bits.	
		Image14	M. de Bits	7.794	Mapa de Bits.	
		Image15	M. de Bits	9.070	Mapa de Bits.	
		Image16	M. de Bits	6.314	Mapa de bits	
		Image17	M. de Bits	13.658	Mapa de Bits.	
		Image18	M. de Bits	47.362	Mapa de Bits	
		Image19	M. de Bits	3.094	Mapa de Bits.	
		Image20	M. de Bits	5.194	Mapa de Bits.	
		Image21	M. de Bits	8.734	Mapa de Bits.	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoMenu		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 107.368		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Sol	AVI	14.524	Archivo de Movimientos	
		Perro	AVI	92.844	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoMenu		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 3 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 1253.38		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Mensaje animales	WAV	93.764	Archivo de Sonidos	
		Mensaje frutas	WAV	121.324	Archivo de Sonidos	
		Mensaje transp.	WAV	133.290	Archivo de Sonidos	
		Mensaje figurasg	WAV	248.098	Archivo de Sonidos	
		Mensaje dino	WAV	182.324	Archivo de Sonidos	
		Mensaje casa	WAV	85.494	Archivo de Sonidos	
		Mensaje cuentos	WAV	257.744	Archivo de Sonidos	
		Mensaje escuela	WAV	131.342	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoTran		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3173.588		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	8.734	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	6.006	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	2.742	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	5.342	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	3.758	Mapa de Bits	
		Image10	M. de Bits	7.978	Mapa de Bits	
		Image11	M. de Bits	8.278	Mapa de Bits	
		Image12	M. de Bits	5.390	Mapa de Bits	
		Image13	M. de Bits	6.046	Mapa de Bits	
		Image14	M. de Bits	10.178	Mapa de Bits	
		Image15	M. de Bits	2.918	Mapa de Bits.	
		Image16	M. de Bits	2.470	Mapa de Bits	
		Image17	M. de Bits	20.278	Mapa de Bits.	
		Image18	M. de Bits	7.030	Mapa de Bits	
		Image19	M. de Bits	3.202	Mapa de Bits.	
		Image20	M. de Bits	9.238	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoTran		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 75.595		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE		NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
DE	A					
		Cohete	AVI	13.520	Archivo de Movimientos	
		Avión	AVI	12.254	Archivo de Movimientos	
		Barco	AVI	25.516	Archivo de Movimientos	
		Globo	AVI	12.315	Archivo de Movimientos	
		Caballo	AVI	11.720	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: Focasa		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivos de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3151.89		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	16.198	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	18.098	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	16.734	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	19.798	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	17.062	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoCasa		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 19.774		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE		NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
DE	A					
		Puerta Balcón	AVI AVI	10.520 9.254	Archivo de Movimientos Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoCasa		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 3 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 571.26		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Baño	WAV	37.264	Archivo de Sonidos	
		Ventana	WAV	42.776	Archivo de Sonidos	
		Dormitorio.	WAV	42.788	Archivo de Sonidos	
		Balcón	WAV	44.154	Archivo de Sonidos	
		Estudio	WAV	48.288	Archivo de Sonidos	
		Gradas	WAV	35.886	Archivo de Sonidos	
		Comedor	WAV	53.802	Archivo de Sonidos	
		Cocina	WAV	41.398	Archivo de Sonidos	
		Chimenea	WAV	44.154	Archivo de Sonidos	
		Puerta	WAV	52.422	Archivo de Sonidos	
		Sala	WAV	42.778	Archivo de Sonidos	
		Patio	WAV	37.266	Archivo de Sonidos	
		Tendedero	WAV	45.532	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoCuen		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 2
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3243.442		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	49.798	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	62.262	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	67.382	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoCuen		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 2
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 7276.666		Fecha: 24/10/97
BY TE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Cuento uno	WAV	321.132	Archivo de Sonidos	
		Cuento dos	WAV	300.464	Archivo de Sonidos	
		Cuento tres	WAV	340.424	Archivo de Sonidos	
		Cuento cuatro	WAV	393.004	Archivo de Sonidos	
		Cuento cinco	WAV	627.048	Archivo de Sonidos	
		Cuento seis	WAV	627.050	Archivo de Sonidos	
		Cuento siete	WAV	730.400	Archivo de Sonidos	
		Cuento ocho	WAV	1008.756	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta uno	WAV	429.994	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta dos	WAV	565.038	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta tres	WAV	354.204	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta cuatro	WAV	296.328	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta cinco	WAV	566.418	Archivo de Sonidos	
		Cenicienta seis	WAV	216.406	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoCuen1		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 1
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3283.526		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE		NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
DE	A					
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	219.526	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: Focuen2		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 1
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3283.158		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	219.158	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: Focuen3		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 1
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3282.127		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	218.127	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoDino		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3606.286		Fecha: 24/10/97
BY TE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	60.127	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	80.140	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	77.185	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	62.521	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	55.500	Mapa de Bits	
		Image10	M. de Bits	49.252	Mapa de Bits	
		Image11	M. de Bits	78.202	Mapa de Bits	
		Image12	M. de Bits	76.409	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoDino		Programa que lo genera: Jardin		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 19.774		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE		NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
DE	A					
		Juego	AVI	10.520	Archivo de Movimientos	
		Pesca	AVI	9.254	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoDino		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 3 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 248.877		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE		NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
DE	A					
		Duerme	WAV	45.764	Archivo de Sonidos	
		Trabaja	WAV	56.784	Archivo de Sonidos	
		Estudia	WAV	41.664	Archivo de Sonidos	
		Juega	WAV	33.122	Archivo de Sonidos	
		Alimenta	WAV	35.521	Archivo de Sonidos	
		Pesca	WAV	13.256	Archivo de Sonidos	
		Cultiva	WAV	22.766	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoEscue		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3633.336		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	40.127	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	80.140	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	77.185	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	52.521	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	75.500	Mapa de Bits	
		Image10	M. de Bits	69.252	Mapa de Bits	
		Image11	M. de Bits	98.202	Mapa de Bits	
		Image12	M. de Bits	76.409	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoEscue		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 31.028		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Profesora	AVI	12.520	Archivo de Movimientos	
		Niño	AVI	11.254	Archivo de Movimientos	
		Globo	AVI	7.254	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoNum		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Objetos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3658		Fecha: 24/10/97
BYTE		CARACTERISTICAS DE LOS OBJETOS				
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
0	33	Label1	Label	33	Label de Texto	
33	66	Label2	Label	33	Label de Texto	
66	99	Label3	Label	33	Label de Texto	
99	132	Label4	Label	33	Label de Texto	
132	165	Label5	Label	33	Label de Texto	
165	198	Label6	Label	33	Label de Texto	
198	231	Label7	Label	33	Label de Texto	
231	264	Label8	Label	33	Label de Texto	
264	297	Label9	Label	33	Label de Texto	
297	330	Label10	Label	33	Label de Texto	
330	363	Label11	Label	33	Label de Texto	
363	396	Label12	Label	33	Label de Texto	
396	429	Label13	Label	33	Label de Texto	
429	462	Label14	Label	33	Label de Texto	
462	495	Label15	Label	33	Label de Texto	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoNume		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 19.774		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Triángulo	AVI	240.796	Archivo de Movimientos	
		Rectángulo	AVI	187.196	Archivo de Movimientos	
		Cuadrado	AVI	68.124	Archivo de Movimientos	
		Círculo	AVI	74.492	Archivo de Movimientos	
		Letraa	AVI	92.132	Archivo de Movimientos	
		Letrac	AVI	76.220	Archivo de Movimientos	
		Letrai	AVI	75.228	Archivo de Movimientos	
		Letrao	AVI	84.532	Archivo de Movimientos	
		Letrau	AVI	82.691	Archivo de Movimientos	
		Numero0	AVI	114.192	Archivo de Movimientos	
		Numero1	AVI	101.520	Archivo de Movimientos	
		Numero2	AVI	129.254	Archivo de Movimientos	
		Numero3	AVI	120.520	Archivo de Movimientos	
		Numero4	AVI	119.254	Archivo de Movimientos	
		Numero5	AVI	110.520	Archivo de Movimientos	
		Numero6	AVI	99.254	Archivo de Movimientos	
		Numero7	AVI	105.520	Archivo de Movimientos	
		Numero8	AVI	115.254	Archivo de Movimientos	
		Numero9	AVI	109.520	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoNume		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 3 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 1732.064		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Circulo	WAV	143.370	Archivo de Sonidos	
		Triángulo	WAV	141.994	Archivo de Sonidos	
		Rectángulo	WAV	151.640	Archivo de Sonidos	
		a	WAV	56.550	Archivo de Sonidos	
		e	WAV	44.158	Archivo de Sonidos	
		i	WAV	49.666	Archivo de Sonidos	
		o	WAV	34.510	Archivo de Sonidos	
		u	WAV	46.910	Archivo de Sonidos	
		azul	WAV	99.276	Archivo de Sonidos	
		Amarillo	WAV	89.630	Archivo de Sonidos	
		Rojo	WAV	74.472	Archivo de Sonidos	
		Verde	WAV	96.520	Archivo de Sonidos	
		Blanco	WAV	82.738	Archivo de Sonidos	
		Negro	WAV	85.496	Archivo de Sonidos	
		Cero	WAV	49.666	Archivo de Sonidos	
		Uno	WAV	31.754	Archivo de Sonidos	
		Dos	WAV	49.668	Archivo de Sonidos	
		Tres	WAV	37.266	Archivo de Sonidos	
		Cuatro	WAV	45.534	Archivo de Sonidos	
		Cinco	WAV	44.174	Archivo de Sonidos	
		Seis	WAV	42.776	Archivo de Sonidos	
		Siete	WAV	35.886	Archivo de Sonidos	
		Ocho	WAV	31.752	Archivo de Sonidos	
		Nueve	WAV	41.398	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoFruta		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 2
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3775.514		Fecha: 24/10/97
CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
BYTE						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	40.127	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	83.140	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	74.185	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	55.521	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	76.500	Mapa de Bits	
		Image10	M. de Bits	67.252	Mapa de Bits	
		Image11	M. de Bits	98.202	Mapa de Bits	
		Image12	M. de Bits	79.409	Mapa de Bits	
		Image13	M. de Bits	75.500	Mapa de Bits	
		Image14	M. de Bits	13.252	Mapa de Bits	
		Image15	M. de Bits	48.202	Mapa de Bits	
		Image16	M. de Bits	75.409	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoFruta		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 2
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 498.132		Fecha: 24/10/97
BY TE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Pera	WAV	44.154	Archivo de Sonidos	
		Frutilla	WAV	41.398	Archivo de Sonidos	
		Uva	WAV	34.510	Archivo de Sonidos	
		Manzana	WAV	41.398	Archivo de Sonidos	
		Papaya	WAV	52.422	Archivo de Sonidos	
		Naranja	WAV	37.264	Archivo de Sonidos	
		Piña	WAV	35.886	Archivo de Sonidos	
		Plátano	WAV	38.644	Archivo de Sonidos	
		Maíz	WAV	44.156	Archivo de Sonidos	
		Papas	WAV	44.154	Archivo de Sonidos	
		Col	WAV	38.642	Archivo de Sonidos	
		Tomate	WAV	45.532	Archivo de Sonidos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoAni		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 1 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Imágenes	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 3687.108		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Image1	Icono	766	Icono de Avance	
		Image2	Icono	766	Iconos de Retroceso	
		Image3	Icono	766	Icono de Cerrar	
		Image4	Icono	766	Icono.	
		Image5	M. de Bits	50.127	Mapa de Bits	
		Image6	M. de Bits	83.140	Mapa de Bits	
		Image7	M. de Bits	34.185	Mapa de Bits	
		Image8	M. de Bits	55.521	Mapa de Bits	
		Image9	M. de Bits	66.500	Mapa de Bits	
		Image10	M. de Bits	27.252	Mapa de Bits	
		Image11	M. de Bits	99.202	Mapa de Bits	
		Image12	M. de Bits	59.409	Mapa de Bits	
		Image13	M. de Bits	45.500	Mapa de Bits	
		Image14	M. de Bits	33.252	Mapa de Bits	
		Image15	M. de Bits	28.202	Mapa de Bits	
		Image16	M. de Bits	25.409	Mapa de Bits	
		Image17	M. de Bits	15.409	Mapa de Bits	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoAni		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 2 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Movimientos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 468.96		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Perro	AVI	140.796	Archivo de Movimientos	
		Niño	AVI	127.196	Archivo de Movimientos	
		Ballena	AVI	56.124	Archivo de Movimientos	
		Gallo	AVI	64.492	Archivo de Movimientos	
		Tigre	AVI	48.132	Archivo de Movimientos	
		Conejo	AVI	32.220	Archivo de Movimientos	

ENSEÑANZA PARVULARIA						
Tema: ENSEÑANZA PARVULARIA		Sub Forma: FoAni		Programa que lo genera: Jardín		Pag: 3 De: 3
Contenido:			Nombre:		Tipo - Archivo: Archivo de Sonidos	
Disp - Almacenamiento: Disco Duro		Organización:		Longitud del Registro: 2440.676		Fecha: 24/10/97
BYTE CARACTERISTICAS DE LOS ARCHIVOS						
DE	A	NOMBRE	TIPO	LONGITUD	DESCRIPCION	OBSERVACIONES
		Perro	WAV	190.886	Archivo de Sonidos	
		Elefante	WAV	42.376	Archivo de Sonidos	
		Oveja	WAV	171.588	Archivo de Sonidos	
		Caballo	WAV	97.740	Archivo de Sonidos	
		Puerco	WAV	197.734	Archivo de Sonidos	
		Vaca	WAV	202.615	Archivo de Sonidos	
		Pato	WAV	120.514	Archivo de Sonidos	
		Oso	WAV	131.794	Archivo de Sonidos	
		Tigre	WAV	129.632	Archivo de Sonidos	
		León	WAV	128.980	Archivo de Sonidos	
		Sol	WAV	40.020	Archivo de Sonidos	
		Tortuga	WAV	31.752	Archivo de Sonidos	
		Foca	WAV	26.240	Archivo de Sonidos	
		Cabra	WAV	35.886	Archivo de Sonidos	
		Cóndor	WAV	35.888	Archivo de Sonidos	
		Jirafa	WAV	38.642	Archivo de Sonidos	
		Tiburón	WAV	34.508	Archivo de Sonidos	
		Pulpo	WAV	33.132	Archivo de Sonidos	
		Ballena	WAV	49.668	Archivo de Sonidos	
		Culebra	WAV	41.398	Archivo de Sonidos	
		Rinoceronte	WAV	45.532	Archivo de Sonidos	

4. Programación.

4.1. Planificación.

Actividades	Tiempo/Horas
Planificación	6
Limitaciones	9
Otras Características	6
Recursos	6
Estimación de Costos	6
Documentación de los Programas	60

4.2. Limitaciones.

El sistema realizado permite únicamente la Enseñanza - Aprendizaje de niños que están en el nivel Parvulario, en caso de ser necesario puede ampliarse para el grado superior el mismo que necesitara ciertas modificaciones en la programación.

4.3. Otras Características.

El Sistema Parvularia realizado en el Instituto José Ignacio Ordoñez tiene una amplia aplicación en el campo educativo puede ser aplicado a otra Institución con características similares.

4.4. Recursos.

Recursos Humanos.

Para la elaboración del Sistema se requiere del siguiente personal.

Total 2'960.000

Costo Total 4'480.000

4.6. Documentación de los Programas.

2008-11-10

program Jardin;

uses

Forms,

Ununo in 'UNUNO.PAS' {founo},
Unauto in 'UNAUTO.PAS' {foauto},
Unbien in 'UNBIEN.PAS' {fobien},
Unmenu in 'UNMENU.PAS' {fomenu},
Unanil in 'UNANI1.PAS' {foanil},
Unani2 in 'UNANI2.PAS' {foani2},
Untra in 'UNTRA.PAS' {fotra},
Uncasa in 'UNCASA.PAS' {focasa},
Undino in 'UNDINO.PAS' {fodino},
Uncuen in 'UNCUEN.PAS' {focuen},
Uncuen1 in 'UNCUEN1.PAS' {focuen1},
Uncuen2 in 'UNCUEN2.PAS' {focuen2},
Unnume in 'UNNUME.PAS' {fonume},
Unescue in 'UNESCUE.PAS' {foescue},
Uncuen3 in 'UNCUEN3.PAS' {focuen3},
Unfruta in 'UNFRUTA.PAS' {Fofruta},
Unsexo in 'UNSEXO.PAS' {Fosexo};

(\$R *.RES)

begin

Application.CreateForm(Tfouno, founo);
Application.CreateForm(Tfoauto, foauto);
Application.CreateForm(Tfobien, fobien);
Application.CreateForm(Tfomenu, fomenu);
Application.CreateForm(Tfoanil, foanil);
Application.CreateForm(Tfoani2, foani2);
Application.CreateForm(Tfotra, fotra);
Application.CreateForm(Tfocasa, focasa);
Application.CreateForm(Tfodino, fodino);
Application.CreateForm(Tfocuen, focuen);
Application.CreateForm(Tfocuen1, focuen1);
Application.CreateForm(Tfocuen2, focuen2);
Application.CreateForm(Tfonume, fonume);
Application.CreateForm(Tfoescue, foescue);
Application.CreateForm(Tfocuen3, focuen3);
Application.CreateForm(TFofruta, Fofruta);
Application.CreateForm(TFosexo, Fosexo);
Application.Run;

end.

unit Ununo;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, StdCtrls, unauto, unbien, MPlayer, VBXCtrl,
Switch, unmenu;

type

```
Tfouno = class (TForm)
  Label1: TLabel;
  Label2: TLabel;
  Label3: TLabel;
  Bevel1: TBevel;
  Image3: TImage;
  Image4: TImage;
  Image5: TImage;
  Timer1: TTimer;
  Image7: TImage;
  Panel1: TPanel;
  Image1: TImage;
  MediaPlayer1: TMediaPlayer;
  Label4: TLabel;
  BiSwitch1: TBiSwitch;
  Timer2: TTimer;
  Timer3: TTimer;
  Image2: TImage;
  Image6: TImage;
  Image8: TImage;
  Image9: TImage;
  Timer4: TTimer;
  procedure Image5Click(Sender: TObject);
  procedure Image3Click(Sender: TObject);
  procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
  procedure Image1Click(Sender: TObject);
  procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
  procedure Timer2Timer(Sender: TObject);
  procedure Timer3Timer(Sender: TObject);
  procedure Timer4Timer(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
```

var

```
founo: Tfouno;
i, fig : integer;
```

implementation

{ \$R *.DFM }

```
procedure Tfouno.Image5Click(Sender: TObject);
begin
  foauto.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfouno.Image3Click(Sender: TObject);
begin
```

.....

```
{ fobien.showmodal;}  
  fomenu.showmodal;  
end;
```

```
procedure Tfouno.Timer1Timer(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  Timer1.Interval := 1;  
  Label3.left := Label3.left + 2;  
  Image7.left := Image7.left + 2;  
  if (Label3.left=628) then  
    begin  
      Label3.left := -184;
```

```
      Image7.left := 0;  
    end;
```

```
end;
```

```
procedure Tfouno.Image1Click(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  MediaPlayer1.display := panel1;  
  MediaPlayer1.filename := 'c:\sistema\avis\patoll.avi';  
  MediaPlayer1.open;  
  MediaPlayer1.play;  
  i:=0;  
  timer3.enabled:=true;  
  fig := 1;
```

```
end;
```

```
procedure Tfouno.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  MediaPlayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\latigo.wav'; MediaPlayer1.filename :=  
  MediaPlayer1.open;  
  MediaPlayer1.play;  
  biswitch1.pon:=false;  
  i := 0;  
  timer3.enabled := true;  
  fig := 2;
```

```
end;
```

```
procedure Tfouno.Timer2Timer(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  founo.caption:= '  Enseñanza Parvularia'+  
  datetostr(date)+' '+  
  "Pelileo, '+  
  "Hora: '+timetostr(time)+' "
```

```
end;
```

```
procedure Tfouno.Timer3Timer(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  i:=i+1;  
  if (i=2) and (fig=2) then  
    begin  
      founo.close;
```

```
    end;
```

```
  if (i=6) and (fig=1) then
```

```
    begin  
      timer3.enabled:=false;  
      {fobien.showmodal;}  
      timer4.enabled:=true;  
      image6.visible:=true;  
      image7.visible:=true;  
      image8.visible:=true;
```

```
    image9.visible:=true;
    image2.visible:=true;
    panell1.visible := false;
end;
end;

procedure Tfouno.Timer4Timer(Sender: TObject);
begin
    timer4.interval := 1;
    image6.left := image6.left + 2;
    image8.left := image8.left + 2;
    image2.left := image2.left - 2;
    image9.left := image9.left - 2;
    if (image6.left=320) then
        begin
            timer4.enabled := false;
            founo.cursor := crdefault;
            image3.enabled := true;
            image4.enabled := true;
            image5.enabled := true;
        end;
    end;
end;

end.
```

unit Unauto;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, StdCtrls, Buttons;

type

Tfoauto = **class** (TForm)

Label1: TLabel;
Label2: TLabel;
Label3: TLabel;
Label4: TLabel;
Label5: TLabel;
Label6: TLabel;
Label7: TLabel;
Label8: TLabel;
Label9: TLabel;
Label10: TLabel;
Label11: TLabel;
BitBtn1: TBitBtn;

private

{ *Private declarations* }

public

{ *Public declarations* }

end;

var

foauto: Tfoauto;

implementation

{*\$R *.DFM*}

end.

unit Unmenu;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, unauto, unanil, untra, uncasa, undino,
uncuen, unnume, unescue, VBXCtrl, Switch, MPlayer, unfruta, unsexo;

type

```
Tfomenu = class (TForm)
  Image1: TImage;
  Bevel1: TBevel;
  Image2: TImage;
  Image3: TImage;
  Image5: TImage;
  Image6: TImage;
  Image7: TImage;
  Image8: TImage;
  Image9: TImage;
  Image10: TImage;
  Image11: TImage;
  Image12: TImage;
  Image13: TImage;
  Image14: TImage;
  Image15: TImage;
  Image16: TImage;
  Image17: TImage;
  Image18: TImage;
  Image19: TImage;
  Image20: TImage;
  Timer1: TTimer;
  Timer2: TTimer;
  Image21: TImage;
  Timer3: TTimer;
  Shapel: TShape;
  Image22: TImage;
  Timer4: TTimer;
  BiSwitch1: TBiSwitch;
  Panell: TPanel;
  MediaPlayer1: TMediaPlayer;
  Timer5: TTimer;
  Timer6: TTimer;
procedure Image5Click(Sender: TObject);
procedure Image3Click(Sender: TObject);
procedure Image18Click(Sender: TObject);
procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
procedure Timer2Timer(Sender: TObject);
procedure Image7Click(Sender: TObject);
procedure Image14Click(Sender: TObject);
procedure Image19Click(Sender: TObject);
procedure Image21Click(Sender: TObject);
procedure Timer3Timer(Sender: TObject);
procedure Timer4Timer(Sender: TObject);
procedure Image9Click(Sender: TObject);
procedure Image15Click(Sender: TObject);
procedure Image11Click(Sender: TObject);
procedure Image6Click(Sender: TObject);
procedure Image8Click(Sender: TObject);
procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
procedure Timer5Timer(Sender: TObject);
procedure Image12Click(Sender: TObject);
procedure Image10Click(Sender: TObject);
procedure Timer6Timer(Sender: TObject);
```

```

    procedure Image17Click(Sender: TObject);
private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end;

var
    fomenu: Tfomenu;

    final, i : integer;

implementation
uses ununo;

($R *.DFM)

procedure Tfomenu.Image5Click(Sender: TObject);
begin
    fomenu.close;
end;

procedure Tfomenu.Image3Click(Sender: TObject);
begin
    foauto.showmodal;
end;

procedure Tfomenu.Image18Click(Sender: TObject);
begin
    foanil.showmodal;
end;

procedure Tfomenu.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
    Timer1.interval := 1;
    image19.Left := image19.Left - 2;
    if (image19.Left=-56) then image19.left := 632;
    ( if (image19.left=8) then
        begin
            panell.height:=54;
            panell.width:=64;
            panell.left:=-8;
            panell.top:=16;
            panell.color:=clgray;
            panell.visible:=true;
            mediaplayer1.display:=panell;
            mediaplayer1.filename:='c:\sistema\avis\sol.avi';
            mediaplayer1.open;
            mediaplayer1.play;
        end;
    if image19.left=610 then
        begin
            panell.visible:=false;
        end;);
end;

procedure Tfomenu.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
    Timer2.interval := 320;
    randomize;
    image20.top := random(390);
    image20.left := random(600);
end;

```

```

procedure Tfomenu.Image7Click(Sender: TObject);
begin
  { foani1.showmodal;}
  panell.left:=376;
  panell.top:=272;
  panell.height:=48;
  panell.width:=100;
  panell.color:=clgreen;
  panell.visible:=true;
  mediaplayer1.display:=panell1;
  mediaplayer1.filename:='c:\sistema\avis\perrol.avi';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
  final := 0;
  timer6.enabled := true;
  i := 1;
end;

procedure Tfomenu.Image14Click(Sender: TObject);

begin
  fotra.showmodal;
end;

procedure Tfomenu.Image19Click(Sender: TObject);
begin
  fotra.showmodal;
end;

procedure Tfomenu.Image21Click(Sender: TObject);
begin
  Timer3.enabled := true;
  mediaplayer1.filename:='c:\sistema\sonidos\mentrans.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfomenu.Timer3Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer3.interval := 1;
  image21.left := image21.left + 2;
  if image21.left=360 then
    begin
      timer4.enabled := true;
    end;
  if (image21.left=612) then
    begin
      timer3.enabled := false;
      timer4.enabled := false;
      shapel.visible := false;
      image22.visible := false;
      image21.left := 176;
      image22.left := 320;
      shapel.left := 304;
      fotra.showmodal;
    end;
end;

procedure Tfomenu.Timer4Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer4.interval := 1;
  image22.left := image22.left + 2;
  shapel.left := shapel.left + 2;
  image22.visible := true;

```

```
shapel.visible := true;  shapel.visible := true;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image9Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\mencasa.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
  focasa.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image15Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\mendino.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
  fodino.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image11Click(Sender: TObject);
begin
  focuen.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image6Click(Sender: TObject);
begin
  fonume.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image8Click(Sender: TObject);
begin
  foescue.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
  Mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\latigo.wav';
  Mediaplayer1.open;
  Mediaplayer1.play;
  biswitch1.pon:=false;
  final := 0;
  timer6.enabled := true;
  i := 2;
  { founo.close;}
end;
```

```
procedure Tfomenu.Timer5Timer(Sender: TObject);
begin
  fomenu.caption:=' Enseñanza Parvularia'+
  datetostr(date)+'"'+
  "Pelileo, '+
  "Hora: "+timetostr(time)+"'";
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image12Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\mensafru.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
  fofruta.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Image10Click(Sender: TObject);
begin
  fosexo.showmodal;
end;
```

```
procedure Tfomenu.Timer6Timer(Sender: TObject);
begin
```

```
***
final := final + 1;
if (final=2) and (i=2) then
  founo.close;
if (final=3) and (i=1) then
  begin
    timer6.enabled:=false;
    panell.visible := false;
    foanil.showmodal;
  end;
end;

procedure Tfomenu.Image17Click(Sender: TObject);
begin
  fonume.showmodal;
end;

end.
```

unit Unani1;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, unani2, MPlayer, StdCtrls;

type

```
Tfoani1 = class(TForm)
  Panel1: TPanel;
  Panel2: TPanel;
  Image1: TImage;
  Image2: TImage;
  MediaPlayer1: TMediaPlayer;
  Image3: TImage;
  Timer1: TTimer;
  Button1: TButton;
  procedure Image4Click(Sender: TObject);
  procedure Image3Click(Sender: TObject);
  procedure Image2Click(Sender: TObject);
  procedure Image3MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X,
    Y: Integer);
  procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
```

var

```
foani1: Tfoani1;
control,i : integer;
```

implementation

```
uses ununo;
{$R *.DFM}
```

```
procedure Tfoani1.Image4Click(Sender: TObject);
begin
  foani1.close;
end;
```

```
procedure Tfoani1.Image3Click(Sender: TObject);
begin
  founo.close;
end;
```

```
procedure Tfoani1.Image2Click(Sender: TObject);
begin
  { foani2.showmodal;}
  image1.visible := false;
  mediaplayer1.display := panel1;
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\tortuga.avi';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
  control := 0;
  timer1.enabled := true;
  i := 1;
end;
```

```
procedure Tfoani1.Image3MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X,
  Y: Integer);
begin
  panel2.height := 81;
  panel2.width := 97;
  panel2.left := 368;
  panel2.top := 0;
```

```
panel2.visible := true;
mediaplayer1.display := panel2;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\anisol.avi';
mediaplayer1.open;

mediaplayer1.play;
control := 0;
timer1.enabled := true;
i:=2;
end;

procedure Tfoani1.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
control := control + 1;
if (control=2) and (i=1) then
begin
image1.visible := true;
timer1.enabled := false;
end;
if (control=4) and (i=2) then
begin
panel2.visible := false;
timer1.enabled := false;
end;
end;

procedure Tfoani1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
foani2.showmodal;
end;

end.
```

```

unit Unani2;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXCtrl, Switch, MPlayer;

type
  Tfoani2 = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Bevel1: TBevel;
    Image2: TImage;
    Image4: TImage;
    Image5: TImage;
    Image6: TImage;
    Image7: TImage;
    Image8: TImage;
    Image9: TImage;
    Image10: TImage;
    Image11: TImage;
    Image12: TImage;
    Image13: TImage;
    Image14: TImage;
    Image15: TImage;
    BiSwitch1: TBiSwitch;
    MediaPlayer1: TMediaPlayer;
    Panell: TPanel;
    procedure Image4Click(Sender: TObject);
    procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
    procedure Image15Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  foani2: Tfoani2;

implementation
uses ununo;
{$R *.DFM}

procedure Tfoani2.Image4Click(Sender: TObject);
begin
  foani2.close;
end;

procedure Tfoani2.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
  biswitch1.pon:=false;
  founo.close;
end;

procedure Tfoani2.Image15Click(Sender: TObject);
begin
  panell.left := 0;
  panell.top := 120;
  panell.height :=49;
  panell.width := 97;
  panell.visible := true;
  mediaplayer1.display := panell;
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\ballena.avi';
  mediaplayer1.open;

```

```
mediaplayer1.play;  
end;  
  
end.
```

```

unit Untra;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXctrl, Switch, MPlayer;

type
  Tfotra = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Bevel1: TBevel;
    Image2: TImage;
    Image4: TImage;
    Image5: TImage;
    Image6: TImage;
    Image7: TImage;
    Image8: TImage;
    Image9: TImage;
    Image10: TImage;
    Image11: TImage;
    Image12: TImage;
    Image13: TImage;
    Image14: TImage;
    Image15: TImage;
    Image16: TImage;
    Timer1: TTimer;
    Image17: TImage;
    BiSwitch1: TBiSwitch;
    Panel1: TPanel;
    Timer2: TTimer;
    MediaPlayer1: TMediaPlayer;
    procedure Image4Click(Sender: TObject);
    procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
    procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
    procedure Image17Click(Sender: TObject);
    procedure Image15Click(Sender: TObject);
    procedure Timer2Timer(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  fotra: Tfotra;
  i, fig : integer;

implementation
uses ununo;

{$R *.DFM}

procedure Tfotra.Image4Click(Sender: TObject);
begin
  fotra.close;
end;

procedure Tfotra.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer1.interval := 1;
  image6.left := image6.left - 2;
  image16.left := image16.left + 2;
  if (image16.left=616) then image16.left := 0;
  if (image6.left=-88) then image6.left := 616;
end;

```

end;

procedure Tfotra.BiSwitch1Off(Sender: TObject);

begin

 Biswitch1.pon:=false;

 founo.close;

end;

procedure Tfotra.Imagel7Click(Sender: TObject);

begin

 panell.height := 121;

 panell.left := 500;

 panell.top := 344;

 panell.width := 161;

 mediaplayer1.display := panell;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\taxi.avi';

 panell.visible := true;

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

 i := 0;

 timer2.enabled := true;

 fig :=1;

end;

procedure Tfotra.Imagel5Click(Sender: TObject);

begin

 image15.visible := false;

 panell.height := 121;

 panell.left := 215;

 panell.top := 336;

 panell.width := 161;

 mediaplayer1.display := panell;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\barco.avi';

 panell.visible := true;

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

 i := 0;

 timer2.enabled := true;

 fig := 2;

end;

procedure Tfotra.Timer2Timer(Sender: TObject);

begin

 i:=i+1;

if ((fig=1) **and** (i=5)) **then** panell.visible := false;

if ((fig=2) **and** (i=8)) **then**

begin

 panell.visible := false;

 image15.visible := true;

end;

end;

end.

unit Uncasa;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXctrl, Switch, MPlayer;

type

Tfocasa = **class** (TForm)

Image1: TImage;

Image2: TImage;

Image3: TImage;

Image4: TImage;

Image5: TImage;

Image6: TImage;

Timer1: TTimer;

Bevel1: TBevel;

Image7: TImage;

Image9: TImage;

Timer2: TTimer;

Timer3: TTimer;

Timer4: TTimer;

Image10: TImage;

Image11: TImage;

Image12: TImage;

Image13: TImage;

Image14: TImage;

Image15: TImage;

Image16: TImage;

Image17: TImage;

Image18: TImage;

Image19: TImage;

BiSwitch1: TBiSwitch;

MediaPlayer1: TMediaPlayer;

Image8: TImage;

Image20: TImage;

Image21: TImage;

Image22: TImage;

procedure Timer1Timer(Sender: TObject);

procedure Image9Click(Sender: TObject);

procedure Timer2Timer(Sender: TObject);

procedure Timer3Timer(Sender: TObject);

procedure Timer4Timer(Sender: TObject);

procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);

procedure Image10Click(Sender: TObject);

procedure Image18Click(Sender: TObject);

procedure Image11Click(Sender: TObject);

procedure Image13Click(Sender: TObject);

procedure Image12Click(Sender: TObject);

procedure Image15Click(Sender: TObject);

procedure Image16Click(Sender: TObject);

procedure Image20Click(Sender: TObject);

procedure Image14Click(Sender: TObject);

procedure Image17Click(Sender: TObject);

procedure Image19Click(Sender: TObject);

procedure Image21Click(Sender: TObject);

procedure Image22Click(Sender: TObject);

procedure Image8Click(Sender: TObject);

private

{ Private declarations }

public

{ Public declarations }

end;

var

```

focasa: Tfocasa;

implementation
uses ununo;

{$R *.DFM}
procedure Tfocasa.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
  timer1.interval := 1;
  image6.left := image6.left + 1;
  image2.left := image2.left + 1;
  if image2.left=488 then
    begin
      timer1.enabled := false;
      image6.visible := false;
      timer2.enabled := true;
      image6.visible := true;
      image6.left := 16;
      image6.top := 200;
    end;
end;

procedure Tfocasa.Image9Click(Sender: TObject);
begin
  timer1.enabled := true;
  image6.visible := true;
  image2.left := -136;
  image3.left := -136;
  image4.left := -136;
  image5.left := -136;
  image6.left := 16;
  image6.top := 104;
  focasa.close;
end;

procedure Tfocasa.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
  timer2.interval := 1;
  image6.left := image6.left + 1;
  image3.left := image3.left + 1;
  if image3.left=488 then
    begin
      timer2.enabled := false;
      image6.visible := false;
      timer3.enabled := true;
      image6.visible := true;
      image6.left := 16;
      image6.top := 312;
    end;
end;

procedure Tfocasa.Timer3Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer3.interval := 1;
  image6.left := image6.left + 1;
  image4.left := image4.left + 1;
  if image4.left=488 then
    begin
      timer3.enabled := false;
      image6.visible := false;
      timer4.enabled := true;
      image6.visible := true;
      image6.left := 16;
      image6.top := 344;
    end;
end;

```

```

end;

procedure Tfocasa.Timer4Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer4.interval := 1;
  image6.left := image6.left + 1;
  image5.left := image5.left + 1;
  if image5.left=488 then
    begin
      timer4.enabled := false;
      image6.visible := false;
    end;
end;

procedure Tfocasa.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
  biswitch1.pon:=false;
  founo.close;
end;

procedure Tfocasa.Image10Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\ventana.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image18Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\balcon.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image11Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\bano.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image13Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\dormit-1.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image12Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\dormit-1.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image15Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename :='c:\sistema\sonidos\sala.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image16Click(Sender: TObject);

```

```

begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\comedor.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image20Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\tended-1.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image14Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\cosina.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image17Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\puerta.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image19Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\chimenea.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image21Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\gradas.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image22Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\gradas.wav';
  mediaplayer1.open;

  mediaplayer1.play;
end;

procedure Tfocasa.Image8Click(Sender: TObject);
begin
  mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\estudio.wav';
  mediaplayer1.open;
  mediaplayer1.play;
end;

end.

```

```

unit Undino;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXctrl, Switch;

type
  Tfodino = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Image2: TImage;
    Timer1: TTimer;
    Shape1: TShape;
    Timer2: TTimer;
    Bevel1: TBevel;
    Image4: TImage;
    Image5: TImage;
    BiSwitch1: TBiSwitch;
    procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
    procedure Timer2Timer(Sender: TObject);
    procedure Image5Click(Sender: TObject);
    procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  fodino: Tfodino;

implementation
uses
  ununo;
{$R *.DFM}

procedure Tfodino.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer1.interval := 600;
  image2.top := image2.top - 1;
  if (image2.top=-50) then image2.top := 448;
end;

procedure Tfodino.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer2.interval := 150;
  shape1.left := shape1.left + 1;
  if (shape1.left=240) then shape1.brush.color := clwhite;
  if (shape1.left=608) then
    begin
      shape1.brush.color:= clyellow;
      shape1.left := -58;
    end;
end;

procedure Tfodino.Image5Click(Sender: TObject);
begin
  fodino.close;
end;

procedure Tfodino.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
  biswitch1.pon:=false;
  founo.close;
end;

```

end.

unit Uncuen1;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXCtrl, Switch, MPlayer;

type

Tfocuen1 = **class**(TForm)
 Image1: TImage;
 Shape1: TShape;
 Shape2: TShape;
 Shape3: TShape;
 Bevel1: TBevel;
 Image2: TImage;
 Image3: TImage;
 BiSwitch1: TBiSwitch;
 Image4: TImage;
 Timer1: TTimer;
 Timer2: TTimer;
 Timer3: TTimer;
 MediaPlayer1: TMediaPlayer;
 procedure Image2Click(Sender: TObject);
 procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
 procedure Image4Click(Sender: TObject);
 procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
 procedure Timer2Timer(Sender: TObject);
 procedure Timer3Timer(Sender: TObject);
private
 { Private declarations }
public
 { Public declarations }
end;

var

focuen1: Tfocuen1;
control : integer;

implementation

uses

ununo;

{ \$R *.DFM }

procedure Tfocuen1.Image2Click(Sender: TObject);

begin

mediaplayer1.enabled := false;
shape1.visible := true;
shape2.visible := true;
shape3.visible := true;
control := 0;
focuen1.close;

end;

procedure Tfocuen1.BiSwitch1Off(Sender: TObject);

begin

biswitch1.pon:=false;
founo.close;

end;

procedure Tfocuen1.Image4Click(Sender: TObject);

begin

mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\capel.wav';
medianlaver1.onen;

```

-----
mediaplayer1.play;
control := 0;
timer1.enabled := true;
end;

procedure Tfocuen1.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
control := control + 1;
if (control=1) then
begin
shape1.visible := false;
timer1.enabled := false;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\cape2.wav';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
control := 0;
timer2.enabled := true;
end;
end;

procedure Tfocuen1.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
control := control + 1;
if (control=12) then
begin
shape2.visible := false;
timer2.enabled := false;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\cape3.wav';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
control := 0;
timer3.enabled := true;
end;
end;

procedure Tfocuen1.Timer3Timer(Sender: TObject);
begin
control := control + 1;
if (control=14) then
begin
shape3.visible := false;
timer3.enabled := false;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\sonidos\cape4.wav';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
end;
end;

end.

```

```

unit Uncuen2;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXCtrl, Switch;

type
  Tfocuen2 = class (TForm)
    Image1: TImage;
    Bevel1: TBevel;
    Image2: TImage;
    Image3: TImage;
    BiSwitch1: TBiSwitch;
    procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
    procedure Image2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  focuen2: Tfocuen2;

implementation
uses
  ununo;

  {$R *.DFM}

procedure Tfocuen2.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
  biswitch1.pon:=false;
  founo.close;
end;

procedure Tfocuen2.Image2Click(Sender: TObject);
begin
  focuen2.close;
end;

end.

```

unit Uncuen3;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, VBXCtrl, Switch;

type

Tfocuen3 = **class**(TForm)
 Image1: TImage;
 Bevel1: TBevel;
 Image2: TImage;
 Image3: TImage;
 BiSwitch1: TBiSwitch;
 procedure Image2Click(Sender: TObject);
 procedure BiSwitch1Off(Sender: TObject);
private
 { Private declarations }
public
 { Public declarations }
end;

var

focuen3: Tfocuen3;

implementation

uses

 ununo;

{ \$R *.DFM }

procedure Tfocuen3.Image2Click(Sender: TObject);
begin
 focuen3.close;
end;

procedure Tfocuen3.BiSwitch1Off(Sender: TObject);
begin
 founo.close;
end;

end.

unit Unnume;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls, MPlayer;

type

Tfonume = **class** (TForm)

Label1: TLabel;

Label2: TLabel;

Label3: TLabel;

Label4: TLabel;

Label5: TLabel;

Label6: TLabel;

Label7: TLabel;

Label8: TLabel;

Label9: TLabel;

Label10: TLabel;

Panel1: TPanel;

Panel2: TPanel;

Label11: TLabel;

Label12: TLabel;

Label13: TLabel;

Label14: TLabel;

Label15: TLabel;

Image1: TImage;

Shape1: TShape;

Shape2: TShape;

Shape3: TShape;

Image2: TImage;

Shape4: TShape;

MediaPlayer1: TMediaPlayer;

Shape5: TShape;

Shape6: TShape;

Shape7: TShape;

Shape8: TShape;

Shape9: TShape;

Shape10: TShape;

procedure Label3Click(Sender: TObject);

procedure Label1Click(Sender: TObject);

procedure Label2Click(Sender: TObject);

procedure Label4Click(Sender: TObject);

procedure Label5Click(Sender: TObject);

procedure Label6Click(Sender: TObject);

procedure Label7Click(Sender: TObject);

procedure Label8Click(Sender: TObject);

procedure Label9Click(Sender: TObject);

procedure Label10Click(Sender: TObject);

procedure Label11Click(Sender: TObject);

procedure Label12Click(Sender: TObject);

procedure Label13Click(Sender: TObject);

procedure Label14Click(Sender: TObject);

procedure Label15Click(Sender: TObject);

procedure Image1Click(Sender: TObject);

procedure Shape1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

procedure Shape4MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

procedure Shape2MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

procedure Shape3MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

procedure Image2Click(Sender: TObject);

```

-----
procedure Shape5MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Shape6MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Shape7MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Shape8MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

procedure Shape9MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Shape10MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;

var
  fonume: Tfonume;
  i, fig   : integer;

implementation

  {$R *.DFM}

procedure Tfonume.Label3Click(Sender: TObject);
begin
  shape4.visible := false;
  imagel.visible :=true;
  Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\cero.bmp');
  imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label1Click(Sender: TObject);
begin
  shape4.visible := false;
  imagel.visible :=true;
  Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\uno.bmp');
  imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label2Click(Sender: TObject);
begin
  shape4.visible := false;
  imagel.visible :=true;
  Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\dos.bmp');
  imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label4Click(Sender: TObject);
begin
  shape4.visible := false;
  imagel.visible :=true;
  Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\tres.bmp');
  imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label5Click(Sender: TObject);
begin
  shape4.visible := false;
  imagel.visible :=true;
  Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\cuatro.bmp');

```

```

    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label6Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\cinco.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label7Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\seis.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label8Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\siete.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label9Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\ocho.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label10Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\nueve.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
end;

procedure Tfonume.Label11Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\a.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
    i := 1;
end;

procedure Tfonume.Label12Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\e.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;
    i:=2;
end;

procedure Tfonume.Label13Click(Sender: TObject);
begin
    shape4.visible := false;
    imagel.visible :=true;
    Imagel.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\i.bmp');
    imagel.AutoSize:=true;

```

end;

procedure Tfonume.Label14Click(Sender: TObject);

begin

 shape4.visible := false;

 imagen1.visible :=true;

 Imagen1.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\o.bmp');

 imagen1.AutoSize:=true;

end;

procedure Tfonume.Label15Click(Sender: TObject);

begin

 shape4.visible := false;

 imagen1.visible :=true;

 Imagen1.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\u.bmp');

 imagen1.AutoSize:=true;

end;

procedure Tfonume.Imagen1Click(Sender: TObject);

begin

if (i=1) **then**

begin

 mediaplayer1.display:=panel2;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\aletra.avi';

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

end;

if (i=2) **then**

begin

 mediaplayer1.display:=panel2;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\aletra.avi'; mediaplayer1.filename :

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

end;

if fig=3 **then**

begin

 mediaplayer1.display:=panel2;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\triangu.avi';

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

end;

i:=0;

end;

procedure Tfonume.Shape1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
 Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

begin

 imagen1.visible := false;

 shape4.shape:=stsquare;

 shape4.visible := true;

 shape4.brush.color := clyellow;

 shape4.height := 233;

 shape4.width := 233;

 fig := 1;

end;

procedure Tfonume.Shape4MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
 Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

begin

if fig=1 **then**

begin

 mediaplayer1.display:=panel2;

 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\cuadra.avi';

 mediaplayer1.open;

 mediaplayer1.play;

```

    end;
if fig=2 then
begin
mediaplayer1.display:=panel2;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\circulo.avi';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
end;
if fig=4 then
begin
mediaplayer1.display:=panel2;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\rectan.avi';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
end;
end;

procedure Tfonume.Shape2MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
image1.visible := false;
shape4.visible := true;
shape4.brush.color := clblue;
shape4.shape:=stcircle;
shape4.height := 233;
shape4.width := 233;
fig := 2;
end;

procedure Tfonume.Shape3MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin

image1.visible := false;
shape4.shape:=strectangle;
shape4.visible := true;
shape4.brush.color := clteal;
shape4.height := 180;
shape4.width := 233;
fig := 4;
end;

procedure Tfonume.Image2Click(Sender: TObject);
begin
shape4.visible := false;
image1.visible :=true;
Image1.Picture.LoadFromFile('c:\sistema\escenas\triangu.bmp');
image1.AutoSize:=true;
fig := 3;
end;

procedure Tfonume.Shape5MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
shape4.visible := true;
shape4.brush.color := clyellow;
end;

procedure Tfonume.Shape6MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
shape4.visible := true;
shape4.brush.color := clblue;
end;

```

```
procedure Tfonume.Shape7MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;  
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);  
begin  
  shape4.visible := true;  
  shape4.brush.color := clred;  
end;  
  
procedure Tfonume.Shape8MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;  
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);  
begin  
  shape4.visible := true;  
  shape4.brush.color := clgreen;  
end;  
  
procedure Tfonume.Shape9MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;  
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);  
begin  
  shape4.visible := true;  
  shape4.brush.color := clblack;  
end;  
  
procedure Tfonume.Shape10MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;  
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);  
begin  
  shape4.visible := true;  
  shape4.brush.color := clwhite;  
end;  
  
end.
```

unit Unescue;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, MPlayer;

type

Tfoescue = **class** (TForm)
 Panell: TPanel;
 Image1: TImage;
 Image2: TImage;
 MediaPlayer1: TMediaPlayer;
 Image3: TImage;
 Timer1: TTimer;
 procedure Image2Click(Sender: TObject);
 procedure Image3Click(Sender: TObject);
 procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
private
 { Private declarations }
public
 { Public declarations }
end;

var

foescue: Tfoescue;
control : integer;

implementation

{ \$R *.DFM }

procedure Tfoescue.Image2Click(Sender: TObject);
begin
 mediaplayer1.display := panell;
 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\papel.avi';
 mediaplayer1.open;
 mediaplayer1.play;
 control := 0;
 image1.visible := false;
 timer1.enabled := true;
end;

procedure Tfoescue.Image3Click(Sender: TObject);
begin
 mediaplayer1.display := panell;
 mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\reloj.avi';
 mediaplayer1.open;
 mediaplayer1.play;
 control := 0;
 image1.visible := false;
 timer1.enabled := true;
end;

procedure Tfoescue.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
 control := control + 1;
 if control=3 **then**
 begin
 timer1.enabled := false;
 image1.visible := true;
 end;
end;

end.

unit Unsexo;

interface

uses

 SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
 Forms, Dialogs, ExtCtrls;

type

 TFosexo = **class** (TForm)
 Image1: TImage;
 private
 { Private declarations }
 public
 { Public declarations }
 end;

var

 Fosexo: TFosexo;

implementation

 {\$R *.DFM}

end.

unit Unfruta;

interface

uses

SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs, ExtCtrls, MPlayer;

type

```
TFofruta = class(TForm)
  Image1: TImage;
  Image2: TImage;
  Image3: TImage;
  Image4: TImage;
  Image5: TImage;
  Image6: TImage;
  Image7: TImage;
  Image8: TImage;
  Image9: TImage;
  Image10: TImage;
  Image11: TImage;
  Image12: TImage;
  Image13: TImage;
  MediaPlayer1: TMediaPlayer;
  Panell: TPanel;
  procedure Image4Click(Sender: TObject);
  procedure Image7Click(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
```

var

Fofruta: TFofruta;

implementation

(\$R *.DFM)

procedure TFofruta.Image4Click(Sender: TObject);

begin

```
panell.left := 320;
panell.top := 40;
panell.height := 89;
panell.width := 89;
panell.visible:=true;
mediaplayer1.display := panell;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\pera.avi';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play; mediaplayer1.play;
end;
```

procedure TFofruta.Image7Click(Sender: TObject);

begin

```
panell.left := 192;
panell.top := 168;
panell.height := 97;
panell.width := 89;
panell.visible:=true;
mediaplayer1.display := panell;
mediaplayer1.filename := 'c:\sistema\avis\naranja.avi';
mediaplayer1.open;
mediaplayer1.play;
end;
```

end.

MANZAR DE
USURRO

Manual del Usuario

5.1. Documentación del Usuario.

Manual del Usuario.- El fin de este manual es llegar a que las personas encargadas del sistema tenga una guía para el perfecto funcionamiento del mismo; pues los eventos son sencillo y fáciles de manejar.

Nuestra aplicación esta realizada en base a imágenes las mismas que son ejecutadas por medio del manejo del Mouse. En la parte inferior derecha de todas las pantallas aparecen botones que nos indican el avance, retroceso de las paginas como también el botón para salir del sistema, con esto Ud. podrá movilizarse de pagina a pagina o finalizar la aplicación.

A continuación de tallamos los botones que aparecerán en cada una de las páginas de nuestra aplicación:



Botón para el retroceso de una página.



Botón para el avance de una página.

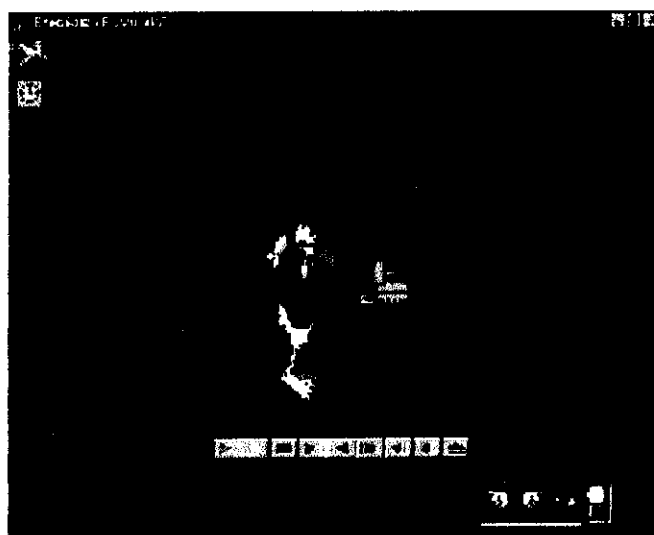


Botón para salir del Sistema.

Para un perfecto funcionamiento del sistema se deben tener en cuenta los siguientes puntos:

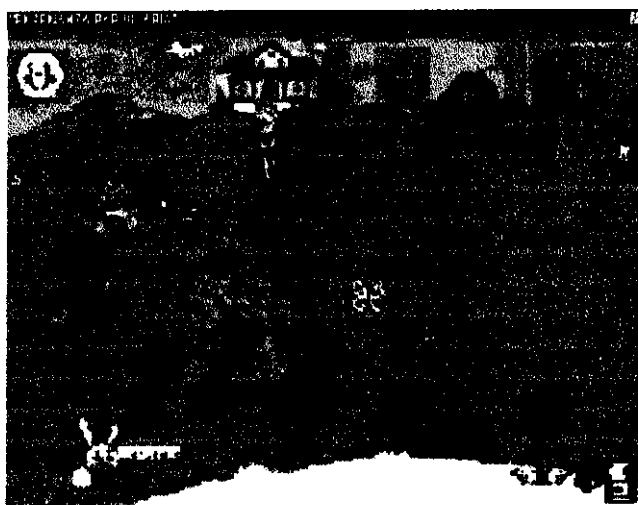
Una vez encendido el computador lo primero que debemos hacer es ingresar a Windows, se visualizara un gráfico llamado Parvularia, en este debemos hacer doble clic con el botón izquierdo del Mouse o pulsar enter y el sistema comenzara a funcionar.

Luego se presentara un pantalla con la que arranca la ejecución del sistema, en ella aparece el Sello y nombre de la Universidad.



En esta página Ud. deberá presionar el botón Izquierdo del Mouse en la imagen Central, la misma que le mostrara los sellos de la Universidad, luego podrá escoger cualquiera de las opciones de los botones que se encuentran en la parte inferior derecha de la página, los mismos que le permitirán avanzar, retroceder, mirar los autores de la aplicación y finalizar su cita con el sistema.

Al escoger el botón para el avance de pagina Ud. llegara a la pantalla del menú, la misma que esta a continuación.



En esta página Ud. tiene a disposición algunas imágenes las mismas que al presionar el botón izquierdo del mouse se ejecutara una acción o le llevara a otra página.

Las imágenes que detallamos a continuación le llevaran a otras páginas:

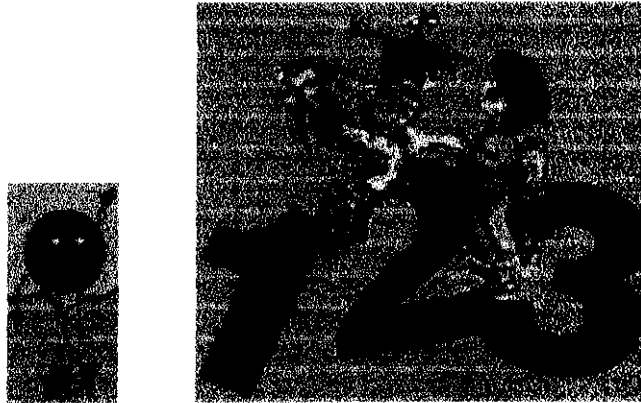


Al presionar el botón izquierdo del mouse en esta imagen, Ud. llegara a la siguiente pantalla.

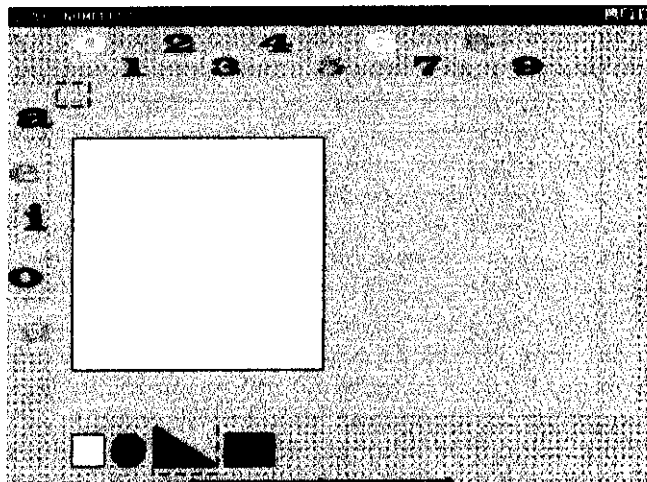


Como Ud. puede observar en esta página se encuentran algunos transportes en los cuales constan los: transportes aéreos, marítimos y terrestres.

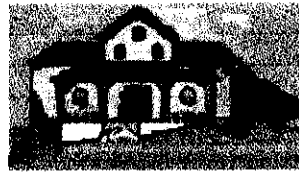
Al presionar el botón izquierdo del mouse en cualquiera de las imágenes que puede observar se ejecutara una acción, algunas de la imágenes tienen una linda sorpresa para Ud.



Estas imágenes le llevarán a una página en la cual Ud. encontrará los números del cero al nueve, las cinco vocales, los colores primarios y algunas figuras geométricas, como lo puede observar a continuación:

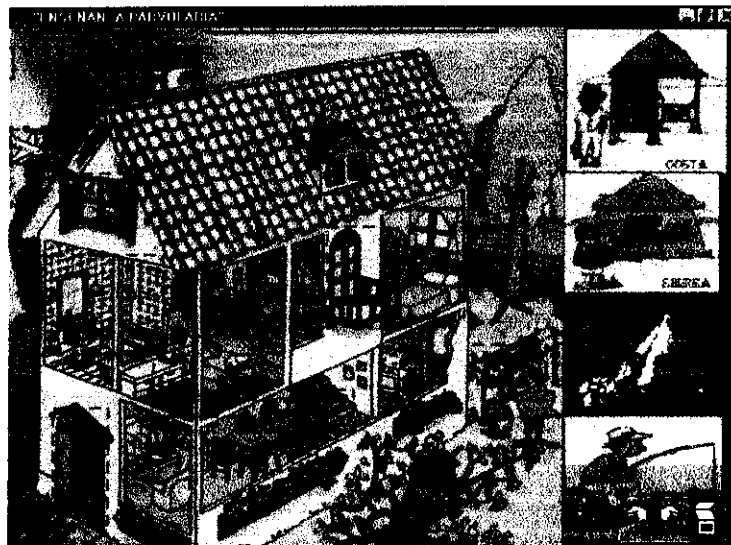


Al presionar el botón izquierdo en las imágenes que se encuentran en esta página podrá observar como dicha imagen cambia su tamaño, y al volver a presionar en las imágenes de mayor tamaño se llevará una sorpresita.



Con esta imagen Ud. llegara a una hermosa casa en la cual le detallaremos las habitaciones de la misma, como son: La sala, comedor, dormitorio, biblioteca, baño, cuarto de estudio, y algunos tipos de casa que se encuentran tanto en la Costa, Sierra, Oriente y la Región Insular.

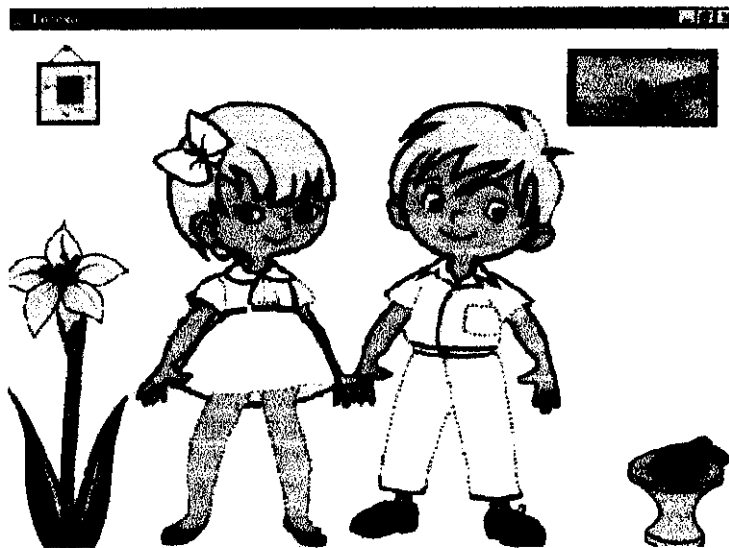
El modelo de nuestra linda casa lo mostramos a continuación con todos la habitaciones ya mencionadas anteriormente para que en ella pueda observar que habitación le gusta mas.



Al presionar el botón izquierdo del mouse en algunas de las habitaciones de nuestra casa que observamos, nos llevaran a otra pagina con todos los componentes de dicha habitación que Ud. haya escogido solamente al presionado el botón del mouse.



Al escoger esta imagen Ud. viajara al mundo de los quehaceres tanto del sexo masculino (hombre), como del sexo femenino (mujer), la misma que se la enseñamos a continuación:

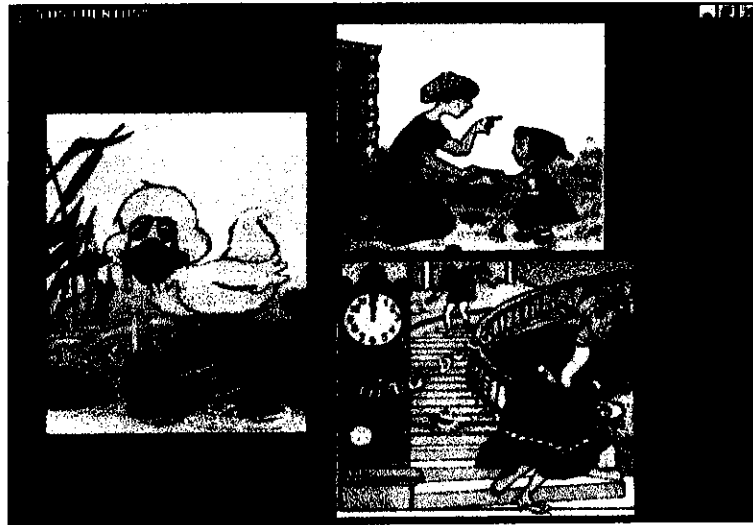


Aquí Ud. si presiona el botón del mouse izquierdo en la imagen de la niña ella le dirá sus quehaceres, y si presiona en la imagen del niño el le explicara sus quehaceres.



Esta imagen de la Caperucita Roja le llevara un relato de unos lindo cuentos como son:

Caperucita Roja, la cenicienta y el Patito feo.



Al escoger la primera imagen Ud. llegara al relato del cuento del Patito Feo.



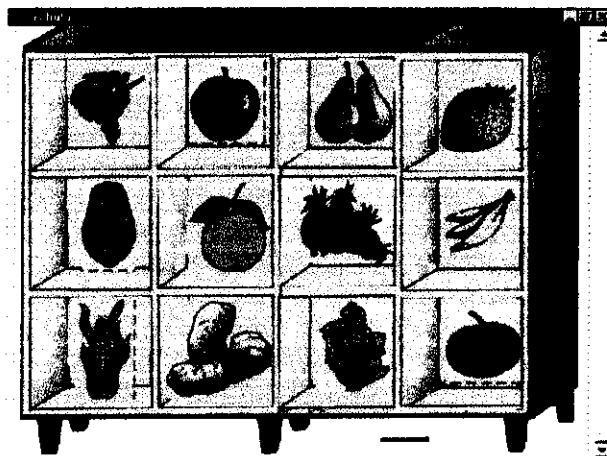
Al escoger la segunda imagen Ud. llegara al relato del cuento de la Caperucita Roja.



Al escoger la tercera imagen Ud. llegara al relato del cuento de la Cenicienta.



Con la siguiente imagen Ud. podrá conocer algunas de la deliciosas frutas de nuestro Ecuador.



En esta página Ud. puede escoger la fruta que desee y se llevara una linda sorpresa.



Al presionar el botón izquierdo del mouse en esta imagen Ud. viajara al interior del grado de una escuela.



En esta imagen algunas imágenes tienen una linda sorpresa para que Ud. se divierta y aprenda jugando.



En la imagen del Sol, Ud. puede presionar el botón izquierdo del mouse y se ira a la pagina en la cual se encuentran las actividades que el hombre realiza durante el día y la noche.





Con esta linda imagen Ud. llegara a conocer algunos de nuestros animales domésticos.



Aquí Ud. puede presionar el botón izquierdo del mouse en cualquier animalito que desee, y si quiere ir a ver algunos animales salvajes deberá escoger el botón de avance de página, el mismo que le llevara a la siguiente página:



Al presionar el botón izquierdo del mouse en algunos animales que Ud. observa se llevará una linda sorpresa.

DOCUMENTATION
DEL PROGRAMADOR

Documentación del Programador

5.2. Documentación del Programador.

Componentes Utilizados

Label.

Función.- Presenta Texto que no se puede seleccionar, utilizando la Propiedad

Caption.

Declaración.- Label.<propiedad>

Button.

Función.- Botón de acción de solo texto para ejecutar acciones.

Declaración.- Button.<propiedad>

Panel

Función.- Contenedor que retiene otros componentes.

Declaración.- Panel.<propiedad>

Image.

Función.- Presenta un mapa de bits, un icono o un metaarchivo cuyo tamaño puede ser

modificado.

Declaración.- **Button.<propiedad>**

Shape.

Función.- Dibuja una elipse, un círculo, un rectángulo, un cuadrado, o rectángulos y cuadrados con los vértices redondeados.

Declaración.- **Shape.<propiedad>**

Bevel.

Función.- Dibuja una línea en tercera dimensión o un marco sin contenedor.

Declaración.- **Bevel.<propiedad>**

Timer.

Función.- Dispara y controla los eventos del cronometro.

Declaración.- **Timer.<propiedad>**

MediaPlayer.

Función.- Barra de botones de comandos para ejecutar operaciones de unidad de MCI (Media Control Interface).

Declaración.- **MediaPlayer.<propiedad>**

Biswitch.

Función.- Permite que ponga biseló líneas, cajas, o marcos en las formas en su aplicación.

Declaración.- **Bevel.<propiedad>**

Funciones

Date.

Función.- Se lo utiliza para obtener la Fecha del Computador.

Declaración.- (Date)

Time.

Función.- Se lo utiliza para obtener la Hora del Computador.

Declaración.- (Time)

Filename.

Función.- Especifica el nombre de un archivo.

Declaración.- <componente>.filename

DateToStr.

Función.- Convierte una variable de tipo date a cadena.

Declaración.- DateToStr(Date)

TimeToStr.

Función.- Convierte una variable de tipo Time a cadena.

Declaración.- TimeToStr(Time)

InttoStr.

Función.- Convierte una variable de tipo Entera a cadena.

Declaración.- `Inttostr(variable)`

Eventos

OnClick.

Descripción.- El OnClick evento ocurre cuando el usuario pulsa el botón en el componente. Típicamente, éste ocurre cuando el usuario aprieta y descarga el botón del ratón primario y esta con el indicador del ratón encima del componente.

OnMouseMove.

Descripción.- El OnMouseMove ocurre cuando el usuario mueve el indicador del ratón dentro de un componente o dentro de el lugar que desee que ocurra una acción.

OnTimer.

Descripción.- El OnTimer se usa para procesar un programa de codificación en intervalos regulares de un evento. La codificación cuando quiera manipular un componente, la debe hacer en el evento OnTimer. La propiedad del Intervalo de un componente del cronómetro, determina cómo frecuentemente el evento OnTimer ocurre. Cada tiempo especificó de intervalo que pasa, el evento OnTimer esta activado.

Mantenimiento

6. Mantenimiento.

6.1. Tipo de Mantenimiento.

El equipo de Computo del Instituto José Ignacio Ordoñez requiere de un continuo mantenimiento para su funcionamiento correcto. En vista que el Sistema Parvularia no tiene ingreso ni egreso de datos no será necesario sacar ningún tipo de respaldo de la información.

Conclusiones y Recomendaciones.

Conclusiones.-

Durante la elaboración del siguiente trabajo practico se ha llegado a ciertas conclusiones, que bien valdrían la pena ser mencionadas. Estas están basadas en el resultado que el sistema ha dado y en todas las experiencias adquiridas durante el desarrollo y elaboración del trabajo, puesto que para la puesta a punto y culminación del mismo se necesito la colaboración y la utilización de los recursos Humanos y Técnicos que nos supieron guiar, dando lugar aciertos acontecimientos y aprendizajes.

Estas conclusiones son:

- La informática en los últimos tiempos a permitido obtener mayor utilidad de tiempo y dinero mediante la automatización de sistemas antes llevados manualmente.

- El sistema podrá ser aplicado para la enseñanza Parvularia únicamente, o hasta un primer grado, no mas allá de esto.
- El sistema es de fácil comprensión y no necesita de un extenso conocimiento para manejarle ya que el mismo se encarga de guiar al alumno mediante imágenes que aparecen en las pantallas, además del manual que posee toda la información para su funcionamiento.
- Para poder desarrollar este sistema se necesito la ayuda de personas capacitadas para la enseñanza Parvularia, es decir se debe adquirir los conocimientos necesarios y básicos para poder entender como es el sistema manual y que es lo que requiere este para ser automatizado.
- La obtención de los datos para la elaboración del sistema, por lo general se encuentran en los documentos, de no ser así se lo a conseguido en las investigaciones realizadas par el desarrollo del mismo.
- Puesto que se a cumplido con las necesidades del Instituto, podemos decir que se ha llegado a concluir con éxito todos los objetivos propuestos alcanzar al inicio de este trabajo.

Recomendaciones:

Hemos tomado en cuenta las limitaciones del sistema y el tiempo de duración útil del mismo por lo que se recomienda:

- Darle mantenimiento durante el año, para así mantenerlo en un estado optimo para su funcionamiento.

- El sistema debe ser manejado por el profesor encargado de la enseñanza parvularia, para evitar malos manejos.
- El sistema no ha sido diseñado para que funcione en red por lo tanto se recomienda no hacerlo por lo que puede bloquearse.
- Se recomienda también tener el equipo instalado en un lugar adecuado y confortable.
- Se recomienda la adquisición de un equipo con iguales o mejores características mencionadas en los manuales.

Anexos

Handwritten text in a stylized, cursive script, possibly representing the word "HAPPY".

PERIODO PREPARATORIO O APRESTAMIENTO ESCOLAR.

Constituye el período de trabajo en el que se utiliza una serie de actividades, para lograr el desarrollo de todas las potencialidades del niño, que le permitirán adquirir experiencias y madurez para iniciar la labor escolar y, particularmente el aprendizaje de la lectura y escritura.

En este período se descubren capacidades, aptitudes, hábitos y destrezas, factores esenciales para la formación de la personalidad del niño; recomendando sea tratado en cuatro o seis semanas, al inicio del año escolar. Toca al maestro adecuar el ambiente escolar para conseguir un mejor rendimiento. Juega un papel muy importante en el aprestamiento, el aspecto afectivo debiendo el niño sentirse seguro de sí mismo, importante merecedor de la atención del maestro, este hecho contribuye a que se desenvuelva con libertad y confianza.

1. ACTIVIDADES PARA LA ADAPTACION SOCIO EMOCIONAL.

Los cantos, rondas, juegos, dramatizaciones, visitas y observaciones, con actividades que lleven a los niños a que obtengan hábitos de orden, comportamiento, estudio, que participen en el hacer educativo y desarrollen el espíritu de cooperación y ayuda mutua.

Para lograr buenos resultados se recomienda:

1. Arreglo del aula.
2. Conservación del mobiliario y útiles de clase.
3. Vigilar la disciplina, aseo y asistencia.
4. Cumplir comisiones.
5. Cuidar los rincones, plantas, animales, etc.
6. Mantenimiento de los anexos.

CANTOS

Cantar es una práctica que supone la posesión de condiciones auditivas óptimas, control y perfecto funcionamiento del aparato de fonación. Cantar es un placer, un goce una liberación de sentimientos que a veces, sólo pueden ser adecuadamente expresados a través del canto. Cantar constituye para muchos espíritus una necesidad ineludible, una identificación con el arte, una simple manifestación de alegría o de tristeza, pero siempre está ligado al canto el sentimiento, el alma del individuo.

PROCEDIMIENTO PARA ENSEÑAR EL CANTO.

PERCEPCION.

1. Presentar la letra.
2. Observación espontánea.
3. Lectura silenciosa.
4. Lectura oral.

5. Interpretar el contenido de la letra.

COMPRESION.

1. Memorizar la letra por versos.
 2. Memorizar la letra por estrofas.
 3. Adición metódica.
 4. Asociar la letra y melodía por versos.
 5. Memorización de la letra y melodía por estrofas.
 6. Memorizar la letra y melodía por el método global.
- FIJACION.

1. Cantar en forma general.
2. Cantar por grupos.
3. Cantar por tríos.
4. Cantar por dúos.
5. Cantar individualmente.
6. Corregir errores oportunamente.

INTERPRETACION.

1. Cantar la canción.

SOY BONITA

Soy bonita.
 soy chiquita,
 soy la joya
 de papá.
 Si me ensucio
 el vestidito,
 cho,cho, me daré.

SAPITO.

Sapito, sapón.
 Ponete calzón.
 No puedo ponerme,
 porque estoy pipón.

QUE LLUEVA.

¡Qué llueva! ¡Qué llueva!
 La vieja está en la cueva.
 Los pajaritos cantan,
 la vieja se levanta.
 ¡Qué sí, que no!
 ¡Qué caiga un chaparrón!

DEDITOS.

Ay que me duele un dedo, tilún.
 Ay que me duele dos, tilún.
 Ay que me duele el dedo, tilún.
 El dedo y el corazón, tilún.

EL PERRITO.

Yo tengo un perrito
 llamado "To - to,"
 que todos los días
 lo saca a pasear.
 Le pongo en su cuello
 un lindo collar,
 y él contento dice:
 "Gau, gau".

LOS POLLITOS.

Los pollitos dicen pío, pío, pío
 Cuando tienen hambre,
 cuando tienen frío.
 La gallina busca
 el maíz y el trigo;
 les da lo comido
 y les presta abrigo.
 Bajo sus dos alas,
 se acurrucan los pollitos.

LA VACA LECHERA

Tengo una vaca lechera.
No es una vaca cualquiera.
Me da leche condensada.
Ay! qué vaca tan salada.
Tilín, tilín, tilún, tilón.

TAN ; TAN, TAN.

Tan, tan, tan,
chiquillos como están.
Tan, tan, tan,
mañana me verán.

II

Tan, tan, tan,
mi plata contarán.
Tan, tan, tan,
alegre me verán.

III

Como no me verán,
por mi plata me querrán.
Como no me verán,
cantarán, bailarán.

TIENE MI MANITO.

Tiene mi manito,
cinco pollitos
duermen todos juntos
en este nidito.

¡Qué llueva, que llueve!
¡Qué llueve, que llueve!
La vieja está en la cueva,
los pajaritos cantan,
la vieja se levanta.

LA MAR ESTABA SERENA.

El mar estaba serena,
sereno estaba el mar, (bis)

Con A: La mar estaba serena,

serena estaba la mar, (bis)

Con E: Le mer estebe serene,

serene estebe le mer, (bis)

Con I: Li mir istibi sirini,

sirini istibi li mir, (bis)

Con O: Lo mor estobo sorono,

sorono estobo lo mor, (bis)

Con U: Lu mur estubu suruno,

suruno ustubu lu mur, (bis)

RONDAS.

Entre las actividades de la cultura física infantil, tenemos que enfocar la atención hacia la forma de enseñar la ronda.

La letra que se canta constituye la narración, representada en forma literaria en verso o en prosa, sujeta a los intereses de los niños.

La música debe ser sencilla y alegre, popular, buscando un valor educativo. Al niño le entusiasma el movimiento y esto se consigue mediante la narración, la palabra y el verso, debe ser de fácil interpretación para el niño, con vocabulario conocido, sencillo y concreto, que despierte imágenes conocidas para él, para que puedan ser traducidas por movimientos, el verso debe ser de fácil memorización, para que el infante pueda aprender en una hora clase tanto la letra, como el canto y el movimiento deben estar sujetos al principio psicológico del sincretismo.

La ronda es una actividad espontánea, por tanto, debe tener un poco más de libertad capaz de hacer vivir la alegría en el espíritu del niño y el encargado de todo esto, es el Maestro.

RONDA MATANTIRUNTIRULAN.

Pueden participar 8 o 10 niños.

Una niña por sorteo pasa adelante y se ubica frente al grupo general, cuyos miembros están tomados de las manos.

Comienza la niña el juego, diciendo:

NINA: Buenos días, mi señorío, matantiruntirulan.

GRUPO: Que desea, mi señorío, matantiruntirulan.

NINA: YO deseo un de sus hijas, matantiruntirulan.

GRUPO: ¿Cuál de ellas la deseaba, matantiruntirulan.

NINA: A la niña (da un nombre del grupo), matantiruntirulan.

GRUPO: En que oficio la pondría, matantiruntirulan.

NINA: En oficio de... (Secretaria) por ejemplo, matantiruntirulan.

GRUPO: Ese oficio no le gusta, matantiruntirulan.

NINA: En oficio de... (Profesora), matantiruntirulan.

GRUPO: Ese oficio si le gusta, matantiruntirulan.

En ese momento la niña escogida con la profesión respectiva, pasa al centro del grupo y todas las niñas forman una ronda, entonando esta canción:

"Entonces haremos la fiesta entera con la niña en la mitad.

Arbolito de naranja,

peinecito de marfil.

para la niña más bonita

del Colegio de Guayaquil".

Luego prosigue la ronda hasta que todas las niñas tengan su profesión.

RONDA EL CARPINTERO.

NARRACION.

1. Soy el carpintero,
me voy al taller,
con todo cariño,
un trabajo hacer.
2. El serrucho corta
y suena:
ras, ras, ras...
3. El cepillo pasa
y suena así:
ziz, zas, zas...
4. El martillo clava
en la tabla así:
Tic, tic, tac...
5. El torno da vuelatas
y suena así:
rrrrrrrrrrrrrrrr
6. Así yo trabajo
y cumplo el deber,
qué lindo es la vida
en este taller.

La música se deja a criterio del docente, pero debe ser la de una marcha. Se puede practicar la ronda por partes.

MOVIMIENTOS.

1. Marchando formar una o dos
circunferencias (de acuerdo al
número de niños).
2. Imitar el corte con el serru-
cho y el sonido respectivo.
(Varias veces).
3. Imitar el movimiento del cepi-
llo y su sonido.
4. Imitar el movimiento del marti-
llo y su sonido.
5. Dar la vuelta a la circunfe-
rencia lo más rápido posible.
6. Marchando disolver la circun-
ferencia y retirar.

RONDA EL SOLDADO.

NARRACION.

1. Yo soy el soldado
que sabe marchar
con mucha elegancia
y prosa sin parar....
un, dos tres, cuatro...
2. Saludo a mi cabo
con todo vigor,
cuadrándome siempre
con mucho valor.
3. Me agacho adelante,
me estiro hacia atrás
y salto a un lado
y al otro también.

MOVIMIENTOS.

1. Marchar elegantemente en co-
lumna de a uno, cantando la le-
tra de la estrofa hasta formar
una o dos circunferencias.
(según el número de niños).
2. Imitar el saludo militar, va-
rias veces.
3. De la posición final de la es-
trofa anterior, flexionar el
tronco hacia delante y atrás,
salto lateral derecho e izquier-
do.

NARRACION.

4. Me siento, me tiendo y apunto también, y he disparado, me pongo de pie.
5. Doy pasos bien largos y corro después hasta sofocarme con placer.
6. Así he trabajado con gusto y afán. Soy un gran soldado y seré capitán.
7. Así es la vida en el batallón: servir a la Patria con satisfacción.

El docente adaptará la música de una marcha y utilizará para varios períodos, de acuerdo al desenvolvimiento de los niños.

MOVIMIENTOS.

4. Sentarse, imitar el acto de apuntar con el fusil y el ruido del disparo. Ponerse de pie.
5. Caminar con pasos largos y progresivos, trotar lentamente y aumentar progresivamente la velocidad.
6. Marchar con gallardía.
7. Marchar con elegancia, con brazo recto lateral.

J U E G O S

El niño revive en los juegos todas aquellas actividades por las que la especie ha pasado en su lenta evolución, instintivamente practica ciertos actos como correr, trepar, arrojar, saltar, etc.

El niño practica estas actividades en forma de juego, para educar sus reacciones neuro-musculares al mismo tiempo que da satisfacción a esa necesidad siempre presente: el movimiento.

PSICOLOGIA DEL JUEGO.

Existe en el niño un fenómeno que evidencia claramente la vida al futuro: los juegos; son un auxiliar de la educación, como estímulo para el espíritu, la fantasía y la habilidad.

En el juego se manifiestan la preparación para el futuro, en su actitud, en las predilecciones y en la importancia que le atribuye, las relaciones del niño con los que le rodean, si actitud es amiga o enemiga y ver si existe en él inclinación al dominio.

Los juegos son también ante todo una exteriorización del sentimiento de comunidad, tan grande en el niño que busca en ellos su satisfacción.

IMPORTANCIA.

El juego es un elemento fundamental de la cultura física, es una actividad formativa, intencionada y con sentido que produce gran placer en los niños debido a la espontaneidad con que se realizan. Es una actividad innata que se manifiesta desde los primeros años de su vida, jugando libremente sin ningún control y buscando los que más se avengan a sus intereses, gustos y tendencias.

Conforme va desarrollando su capacidad física, la inteligencia y va adaptándose mejor al medio ambiente, le gusta los juegos que más se acomoden al proceso evolutivo de sus intereses lúdicos.

El trabajo de la escuela es crear un ambiente apropiado en el cual el juego pueda contribuir a la formación psico-espiritual del niño.

En síntesis podemos decir: que el juego constituye una de las formas de ejercicio cultural físico natural, emotivo y social que por sí solo llena condiciones necesarias del desarrollo orgánico, que se realiza desde los primeros años de vida del niño, para la orientación y regulación del instinto sexual, sirviendo de válvula de escape de los impulsos y exigencias que acarrea el más violento de los instintos, constituyendo por estas razones la base fundamental de todo sistema de cultura física.

LAS CINTAS.

El director del juego designa al (oído) a cada jugador con el nombre de un color. Acto seguido se nombra un "diablo" y un "ángel".

Pueden participar de 15 a 20 niños.

Comienza el juego cualquiera de los niños, produciéndose el siguiente diálogo:

- Tún, tún!

- ¿Quién es?

- El diablo con los 7.000 cachos.

- ¿Qué desea?

- Una cinta.

- ¿Qué color?

- (El "diablo" dice un color X. Si acierta pasa el niño a un sitio an

No	HOMBRES	E. C.	PUNTAJES				I. M.	NIVEL DE MADUREZ
			M. V.	C. V.	M. L.	M. A.		
1	72	3	3	3	3	12	SUPERIOR
2	70	3	3	3	3	12	
3	68	3	3	2	3	11	
4	72	3	2	3	3	11	
5	69	3	3	3	2	11	
6	70	3	2	2	3	10	Mediano
7	75	3	3	2	2	10	
8	73	3	2	2	3	10	
9	76	3	2	2	3	10	
10	77	3	2	2	3	10	
11	80	3	2	2	3	10	
12	69	2	1	2	3	10	
13	68	2	1	3	3	9	
14	72	2	1	3	3	9	
15	71	2	2	2	3	9	
16	75	2	2	2	3	9	
17	69	2	1	3	3	9	
18	70	2	1	3	2	8	
19	66	2	2	2	2	8	
20	69	2	2	1	3	8	
21	73	2	1	3	2	8	
22	73	2	1	2	3	8	
23	74	2	1	2	3	8	
24	73	2	1	2	3	8	
25	75	2	1	2	2	7	
26	72	2	1	2	2	7	
27	73	2	1	2	2	7	
28	69	2	1	2	2	7	
29	70	2	1	2	2	7	
30	68	2	1	2	2	7	
31	67	1	1	2	2	6	Inferior
32	69	1	2	1	2	6	
33	75	1	2	2	1	6	
34	73	1	1	1	3	6	
35	72	1	1	1	3	6	
36	70	1	0	1	1	3	
37	71	1	0	1	0	2	Mas Bajo
38	66	1	0	0	0	1	
39	67	0	0	0	1	1	
40	66	0	1	0	0	1	
TOTAL			78	58	77	92		
PROMEDIO			1,95	1,45	1,92	9,3		
PORCENTAJE			65	48,33	64	78,6		

REFERENCIA

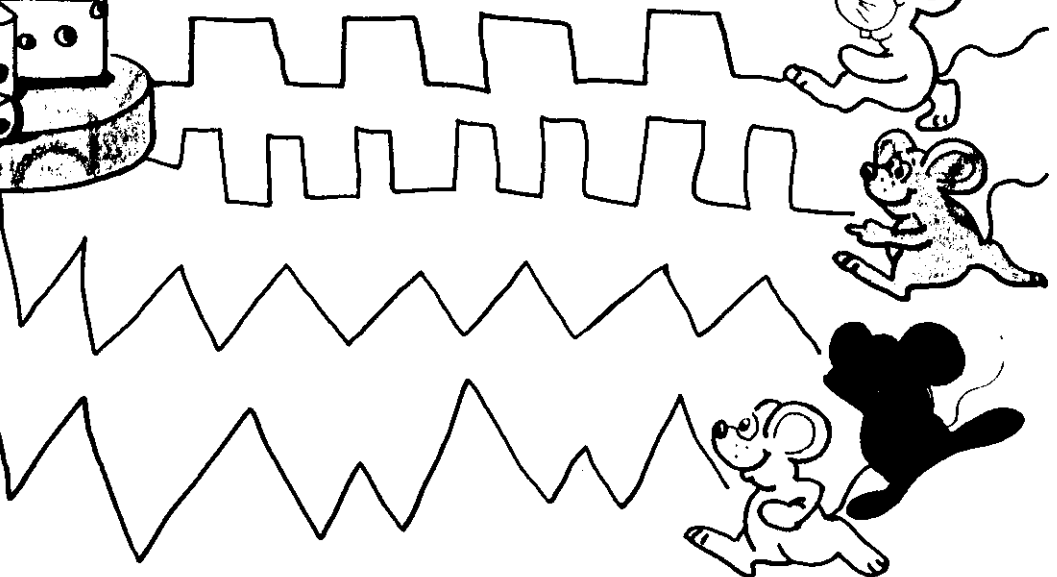
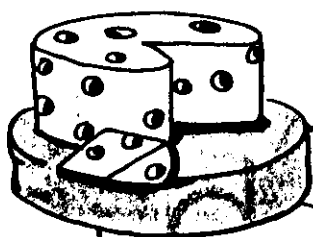
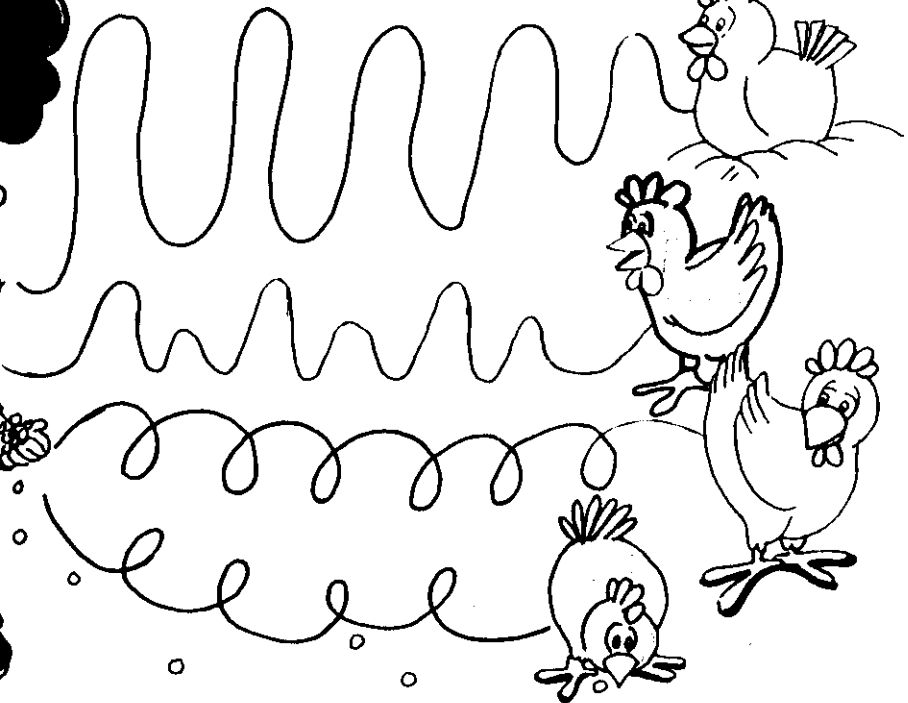
E. C. = EDAD CRONOLOGICA (en años)
 C. V. = COORDINACION VISOMOTORA
 M. A. = MEMORIA AUDEATIVA

M. V. = MEMORIA VISUAL
 M. L. = MEMORIA LOGICA
 I. M. = INDICE DE MADUREZ



Actividad 7

Ayuda a la niña a seguir los caminos para llegar a cada gallinita. Repasa cada caminito con un color.



Los ratoncitos hambrientos quieren llegar al queso.
Repasa cada línea con un color.

Lucero, el caballito travieso

4
50
221
MÓDULO

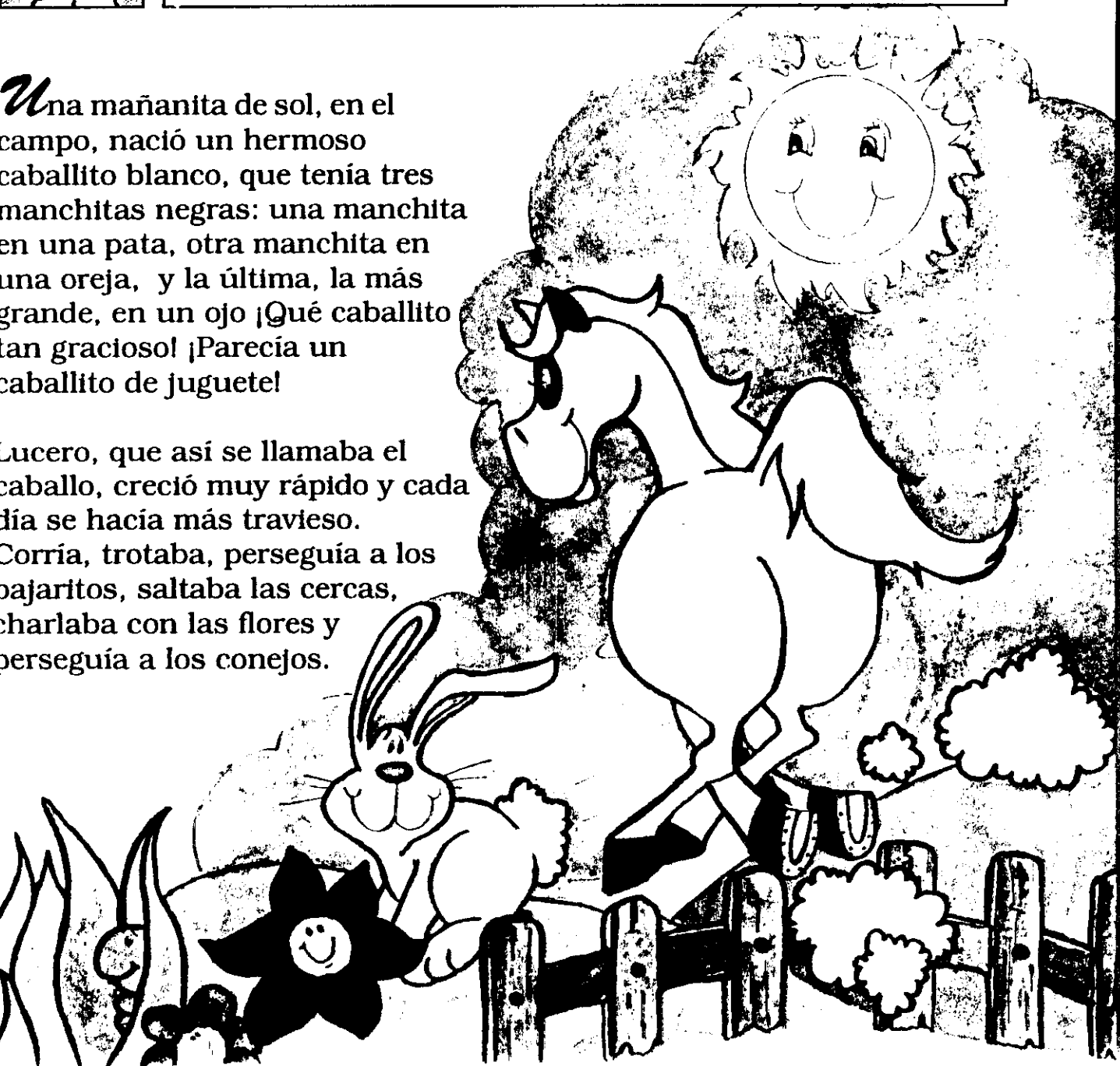


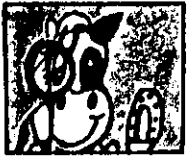
Actividad 1
Escucha atentamente el cuento.

Una mañanita de sol, en el campo, nació un hermoso caballito blanco, que tenía tres manchitas negras: una manchita en una pata, otra manchita en una oreja, y la última, la más grande, en un ojo ¡Qué caballito tan gracioso! ¡Parecía un caballito de juguete!

Lucero, que así se llamaba el caballo, creció muy rápido y cada día se hacía más travieso.

Corría, trotaba, perseguía a los coquejitos, saltaba las cercas, charlaba con las flores y perseguía a los conejos.

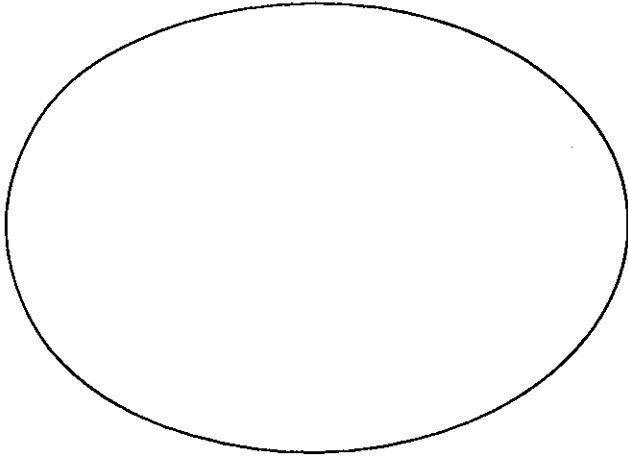




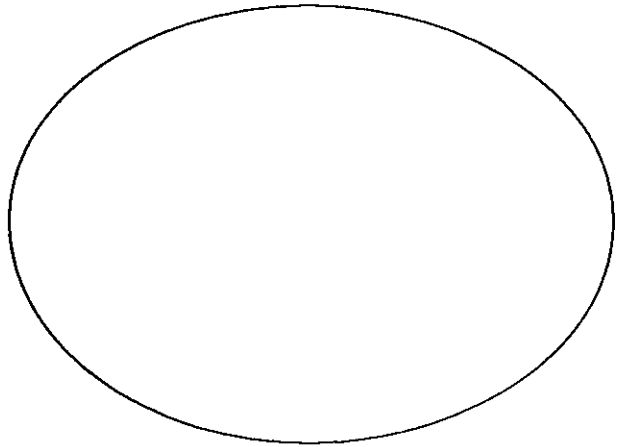
Actividad 15

Busca entre las letras de tu cajita las iguales al modelo. Pégalas en cada conjunto.

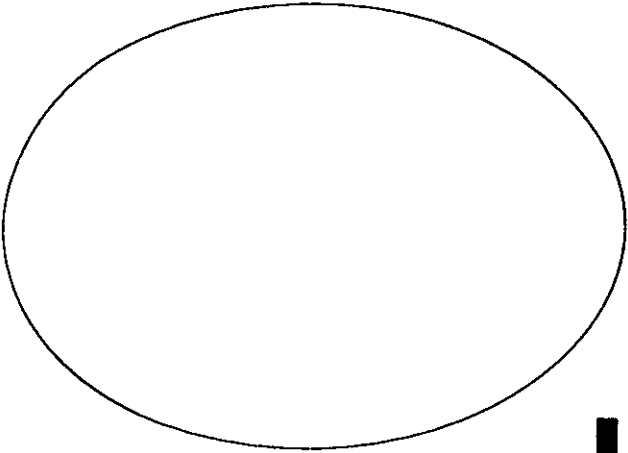
a



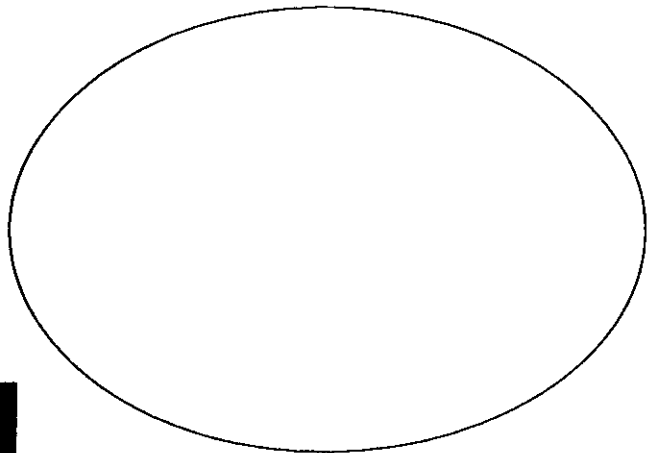
i



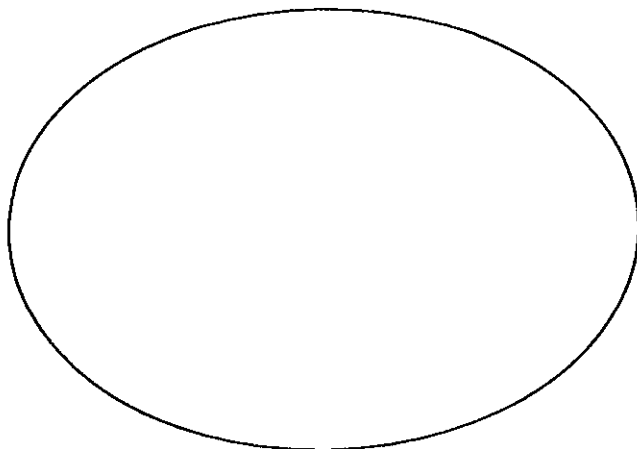
o



e



u



PRUEBA DE MADUREZ

A veces se inicia la enseñanza de lectura y escritura sin que los niños tengan la madurez suficiente para el aprendizaje de la lectura y escritura, como también ocurre, como en ocasiones que tampoco se hace nada para ayudar al proceso de maduración con el objeto de que los niños puedan ponerse en condiciones favorables para enfrentar con éxito dicho aprendizaje. Estas son quizá las causas fundamentales que determinan el fracaso en el mismo. Para que el maestro de primer grado pueda obrar de manera diferente a la usual, en estos dos aspectos, es necesario que conozca cual es el grado de madurez de sus alumnos, cuando recién ingresan a la escuela, en el desarrollo de las funciones básicas que operan en el aprendizaje de lectura y escritura y, una vez conocido esto, ayude a los niños en el proceso de su maduración, por parte de estos, en un programa de actividades encaminadas a ese fin.

De aquí la necesidad de que cada profesor de primer grado aplique una prueba u un test de diagnóstico, sin embargo, por la sencillez, economía y aplicación colectiva, recomendamos la aplicación de la prueba de madurez difundida por el Ministerio de Educación y Cultura, que con cuatro reactivos permite evaluar igual número de funciones:

- 1.- Memoria Visual
- 2.- Coordinación Visomotora
- 3.- Memoria Lógica
- 4.- Memoria Auditiva

INDICACIONES PARA SU APLICACION

- 1.- Aplique la prueba en la segunda semana de trabajo, cuando los niños se hayan familiarizado con el ambiente.
- 2.- Realice la prueba en condiciones normales como si se tratara de una actividad común y corriente.
- 3.- Emplee lápiz y una hoja de papel, preferentemente bon, tamaño oficio doblado por la mitad.
- 4.- En cada hoja en la primera cara por la parte superior escriba los siguientes datos del educando: nombres, edad cronológica (años y meses), paralelo (en caso de existir) y fecha de la prueba.
- 5.- En cada una de las caras, en la parte superior al lado izquierdo de la cara, ponga un signo. Ejemplo un punto, una línea horizontal, una línea vertical, una cruz o un círculo, para facilitar a los alumnos identificar la cara solicitada e indíquese que cada dibujo deberá ocupar una cara de acuerdo a como señale el maestro.
- 6.- Los carteles que servirán de material para la prueba deben estar preparados de acuerdo a las indicaciones que constan en el instructivo.
- 7.- Una vez dadas las direcciones para cada prueba, se debe cuidar que los niños no hablen ni copien a los compañeros.

1.- MEMORIA VISUAL

MATERIAL: Cartel con las cinco figuras: casa, mesa, perro, pelota y árbol, preparado de acuerdo a las indicaciones dadas.

FORMA DE APLICACION: Se comienza motivando a los estudiantes. A todos les gusta dibujar, ¿verdad?. Les voy a entregar papel y lápiz para que lo hagan cuando yo les indique (entregue a cada niño un lápiz y una hoja de papel doblada por la mitad, con su respectivo nombre, edad, paralelo y fecha). Ponga mucha atención y cuando diga ¡ya! empiecen a dibujar. Al reverso de esta cartulina están dibujadas cosas que todos conocen, voy a enseñarles, siempre que ustedes no hablen; después que hayan mirado voltearé la cartulina y cuando oigan ¡ya! comenzarán a dibujar en sus respectivos hojas todas las figuras que vieron. Listos ¡ya! continen.....

EVALUACION

FIGURAS

3 puntos

2 puntos

1 punto

0 puntos

CONDICIONES

Dibujo de las 5 figuras, en tal forma que se puedan distinguir.

Dibujo de 3 o 4 figuras en las condiciones indicadas.

Dibujo de 2 figuras, en las condiciones expuestas.

Dibujo de una sola figura.

2.- COORDINACION VISUOMOTORA

MATERIAL: Cartel con las cuatro figuras que tienen forma de letras: O O M S.

FORMA DE APLICACION: En el cartel están cuatro dibujos: éste, éste, éste y éste. Ven a fijarse en cada uno de ellos, cojan su lápices y hagan en sus papeles los mismos dibujos. Listos, empiecen.....

Nota.- El cartel con las cuatro figuras se colocará a la vista de los niños durante un minuto, pero que copien.

EVALUACION

FIGURAS

3 puntos

2 puntos

1 punto

0 puntos

CONDICIONES

Reproducción casi exacta de las 4 figuras en el orden dado, siguiendo una dirección horizontal más o menos regular y de manera que las curvas de la S y los ángulos de la M estén bien realizados, que su proporción sea adecuada y el espaciamiento entre las figuras sean más o menos regular.

Reproducción de las 4 figuras en el orden dado de manera identificable cada una pero en forma general, aún que los detalles de proporción de los rasgos y espaciamiento no sean exactos; o reproducción como lo indicado en el detalle anterior, pero con una figura invertida.

Reproducción de las cuatro figuras en el orden dado, de manera que pueda distinguirse una de otro, aunque una de ellas esté invertida o tenga rasgos en posición contraria a la normal; o dos figuras que estén bien hechas y el resto mal e invertidas o se hayan reproducido solo dos figuras bien hechas, o todas las figuras sean perfectamente identificables aunque estén en sentido inverso arbitrario.
Dibujo de otras figuras.

3.- MEMORIA LOGICA

MATERIAL: Texto de un cuento o una pequeña historia.
Ejemplo: "Un día los niños y las niñas de primer grado de una escuela, fueron a jugar en el parque. Las niñas querían saltar la soga; los niños jugar con la pelota. Los niños para dar gusto a las niñas, resolvieron jugar primero saltando la soga. Después las niñas, para agradar a los niños, decidieron también jugar con la pelota. Así lo hicieron".

FORMA DE APLICACION: El educador empieza diciendo voy a contarles un cuento, pongan mucha atención, por que después ustedes van ha dibujar en sus hojas de papel lo que hicieron los niños de primer grado; narrar la historia anotada anteriormente, en forma natural e interesante y luego dice: " dibujen primero aquí (indicando de la parte superior de la hoja de papel) a lo que jugaron todos los niños de primer grado para dar gusto a las niñas. Después dibujarán abajo (señalando la parte inferior de la hoja) a qué jugaron los los niños para agrader a las niñas. ¡listos! empiecen.....

EVALUACION:

PUNTAJE

CONDICIONES

3 puntos

Dibujo de un grupo de niños y niñas o de un niño o niña, primero saltando la soga y luego jugando con la pelota; o solamente de la soga y la pelota colocados en el orden indicado. Los dibujos deben ir en dirección vertical, horizontal u oblicua.

2 puntos

Dibujo de los dos juegos en el orden arbitrario.

1 punto

Dibujo de un juego o de las dos cosas.

0 puntos

Dibujo no identificable o que no corresponda a ninguno de los objetos mencionados.

4.- MEMORIA AUDITIVA

MATERIAL: Lista de cinco palabras: casa, mesa, niña, árbol y lápiz.

FORMA DE APLICACION: El profesor expresa: " voy a nombrar algunas cosas que ustedes conocen. Escuchen bien, porque después no pueden preguntar ni ver al compañero y tienen que dibujar lo que he nombrado. ¡listos!. (El profesor pronuncia en forma natural las palabras: casa, mesa, árbol, niña, lápiz). Vuelve a repetirles e indica que comiencen a dibujar.

Nota.- El tiempo concedido para la representación gráfica de las palabras es LIBRE. Para la valoración no se tomará en consideración las cualidades artísticas del dibujo, ni el orden de las cosas.

EVALUACION

PUNTAJE

CONDICIONES

3 puntos

Dibujo de los 5 objetos en tal forma que sean identificables.

2 puntos

Dibujo de 3 o 4 objetos en las condiciones indicadas.

1 punto

Dibujo de sólo 2 objetos en las condiciones anotadas.

0 puntos

Dibujo de un sólo objeto o de otros objetos.

EVALUACION GENERAL DE LA PRUEBA

Para la valoración de esta prueba, no cuenta el grado de perfección del dibujo, - excepto en el ejercicio de coordinación visomotora. En las demás se aceptará toda manifestación con tal que se obtenga a las condiciones establecidas para la prueba.

1.- Corrograr meticulosamente las pruebas, de acuerdo con los criterios puntuales dos para cada una de las cuatro funciones.

2.- Sumar los puntajes parciales obtenidos en cada prueba.

3.- Con este cómputo general y en base a la escala de valoración que se consiga, - se procede a elaborar el diagnóstico o inclusive se puede establecer una especie de pronóstico, pero con el solo y único fin de formar grupos de trabajo y prestar más atención a los alumnos ubicados con las escalas: más bajo e inferior.

8
2
4
1
1
4
4

PUNTAJE	DIAGNOSTICO DE MADUREZ (Indice de Madurez)	PRONOSTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA - ESCRITURA
11 a 12 puntos	Superior	Aprenderá en un semestre sin dificultad ni cansancio.
7 a 10 puntos	Mediano	Aprenderá en un año lectivo normalmte.
3 a 6 puntos	Inferior	Aprenderá con dificultad y requiere mayor asistencia.
0 a 2 puntos	Más bajo	Será poco productiva la asistencia mín del maestro; es necesaria una dirección especial, previos los resultados de exámenes médicos y psicológicos.

RECOMENDACIONES:

Los estudiantes ubicados en el casillero de INFERIOR necesitan mayor atención el período preparatorio.
 Los que están en la escala MAS BAJA, a más de que el maestro les de mayor atención requieren ejercicios complementarios y una dedicación especial, tanto individual como grupal, durante todo el año escolar.

Con estos datos organice el cuadro número 1 (ficha de madurez) y determine los puntajes de alumnos según el índice de madurez (I.M.), anotando en los respectivos casilleros los puntajes parciales obtenidos en cada prueba.

Prente el nombre de cada estudiante anote la edad cronológica en meses y el índice de madurez (Diagnóstico de Madurez).

Suma los puntajes de cada prueba y encuentre el promedio dividiendo la suma total para el número de alumnos investigados, de esta manera tendremos cuatro puntajes promedios, por que son cuatro las funciones diagnosticadas.

Con cada puntaje promedio, aplicando la siguiente fórmula:

$$\frac{P(\text{promedio}) \times 100}{3 \text{ (valor máximo de sub test)}}$$

la nota de la prueba máxima

Se organice la ficha de resultados de Madurez.

Ejemplo de una ficha de resultados de una prueba de madurez aplicada a 40 estudiantes:

FICHA DE RESULTADOS O DE MADUREZ

Nombre de la Escuela : _____
 Paralelo : _____
 Año Escolar : _____
 Número de Alumnos : _____
 Nombre del Profesor : _____

Total 78 $\frac{78}{40} = 1.95$
 N° Alum 40

Promedio 1.95

Porcentaje $\frac{1.95 \times 100}{3} = 65\%$

(continúe en la página # 5)

INDICACIONES PARA REALIZAR EL HISTOGRAMA DE MADUREZ O DE RESULTADOS

1.- Utilizando el promedio del sub test # 1, que corresponde a la memoria visual, aplicamos la fórmula:

$$\frac{P(\text{promedio}) \times 100}{3(\text{valor máximo del sub test})}$$

2.- Si el número de alumnos que ha rendido la prueba es de 40 y la suma total de puntajes correspondientes a esta memoria es 78, para obtener el promedio, dividimos 78 para 40 y tendremos 1,95 cifra que dividida para 3, que corresponde al valor máximo que puede alcanzar un alumno en este sub test, arroja un cociente de 75, que constituye el porcentaje del grado, en relación a la memoria visual. En la práctica se opera así:

$$\text{Memoria Visual} = \frac{P \times 100}{3} = \frac{1,95 \times 100}{3} = 65.$$

3.- Localizar en el histograma de madurez o de resultados (cuadro # 2), el porcentaje 65, en la primera columna, que corresponde a memoria visual y coloree (de 0 a 65).

4.- Proceda de igual manera con las tres funciones restantes.

5.- La segunda columna correspondiente a cada una de las 4 funciones de la segunda aplicación de la misma prueba de madurez (REPLST), una vez concluido el período de aprestamiento.

Al terminar este cuadro ha obtenido un histograma que demuestra objetivamente el DESARROLLO PSICOMOTRIZ de los niños.

HISTOGRAMA DE MADUREZ O DE RESULTADOS (Cuadro # 2)

NOMBRE DE LA ESCUELA:

PARALELO:

AÑO ESCOLAR:





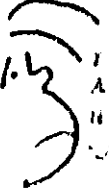

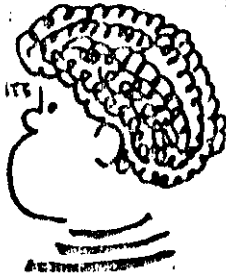
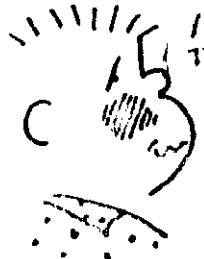


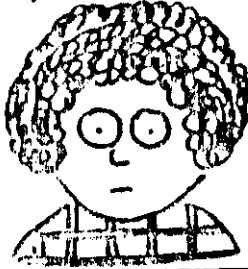

Nº DE ALUMNOS:

NOMBRE DEL PROFESOR:

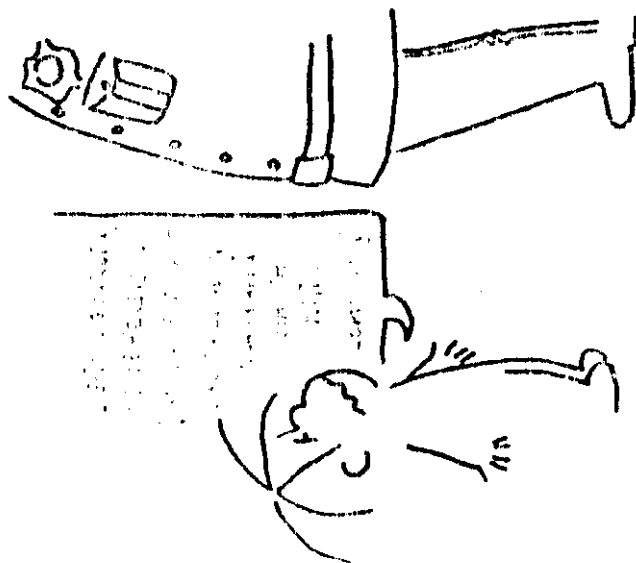
	SUBTEST 1		SUBTEST 2		SUBTEST 3		SUBTEST 4	
	1	2	1	2	1	2	1	2
95								
90								
85								
80								
75								
70								
65								
60								
55								
50								
45								
40								
35								
30								
25								
20								
15								
10								
5								
0								
	MEMORIA VISUAL		MEMORIA VISOMOTORA		MEMORIA LOGICA		MEMORIA AUDITIVA	

SER DISTINTOS.

Gloria B. Heza 9-10-02

	<p>Yo tengo un amigo</p> 	 <p>Yo tengo un amigo</p>	 <p>Yo tengo un amigo</p>
 <p>Yo tengo un amigo</p>	<p>Yo tengo un amigo</p> 	<p>Yo tengo un amigo</p> 	 <p>Yo tengo un amigo</p>
	 <p>Yo tengo un amigo</p>	<p>Yo tengo un amigo</p> 	<p>Yo tengo un amigo</p> 

SER NIÑO.....



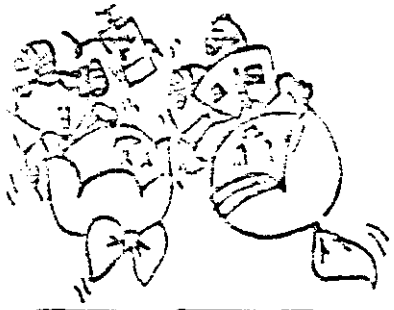
PRINCIPIO DE SOCIALIZACION



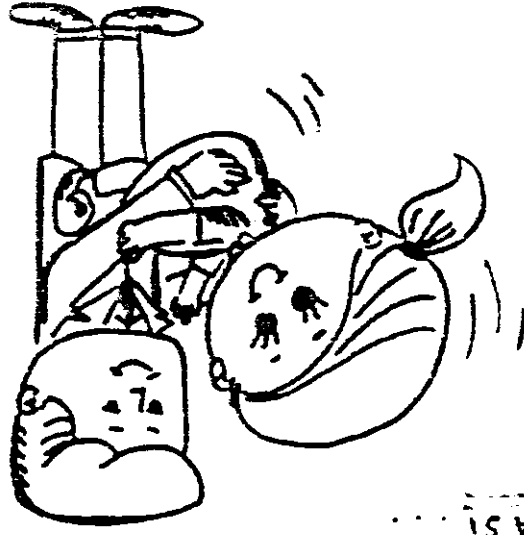
MUCHA ENERGIA Y ACTIVIDAD



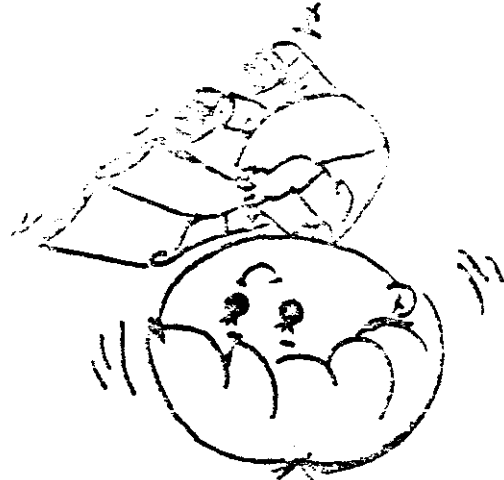
COSEIDAS INCESANTE Y EXPLORACION ACTIVA.



EXPLORACION EN BLOCA DE PLASTICO.



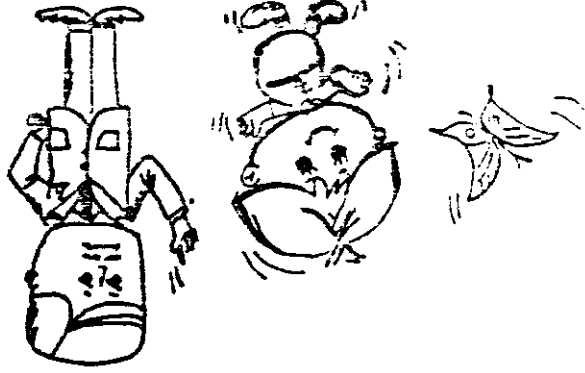
DESEO DE INDEPENDENCIA, DUREZA HOJAS NECESARIAS DE APOYO EMOCIONAL.



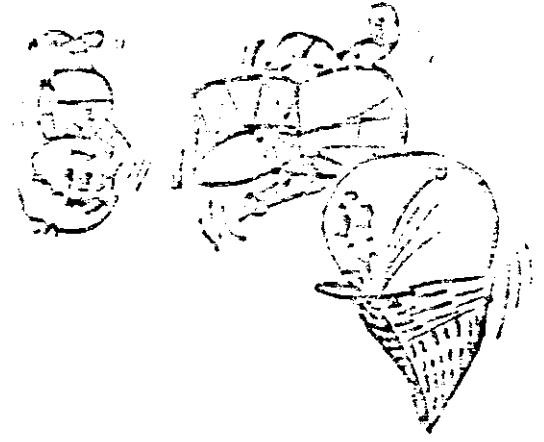
LOS NIÑOS SON ASI...

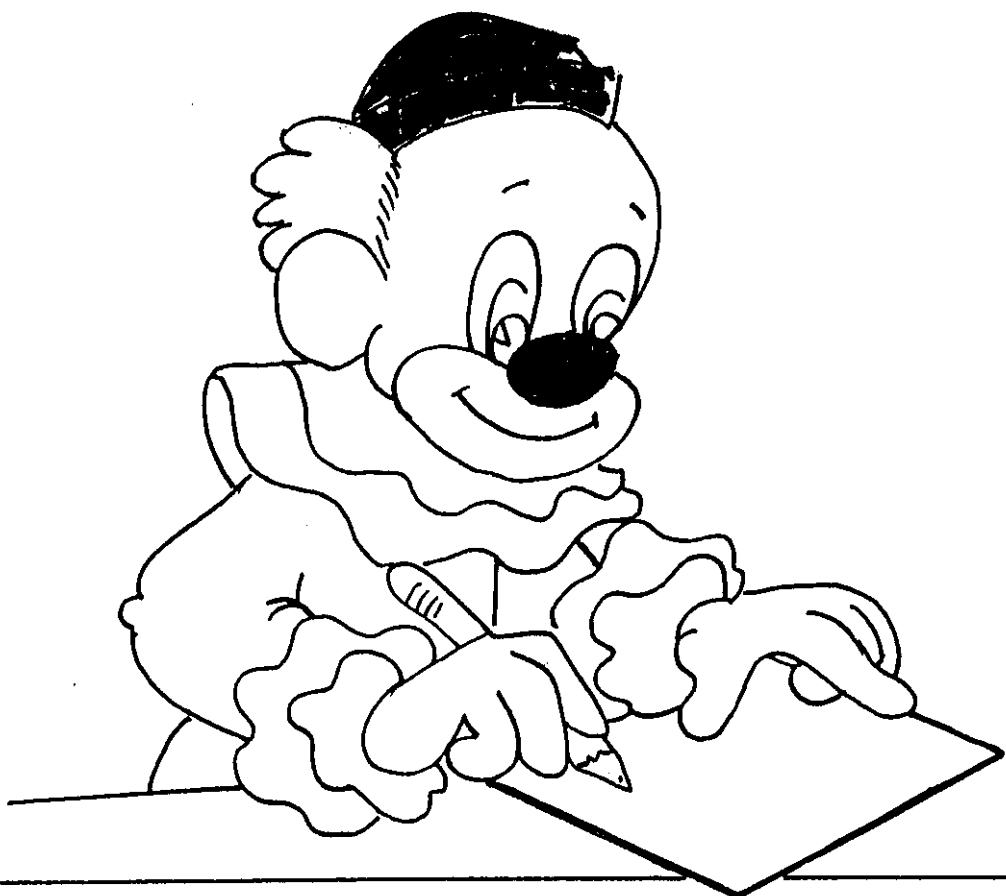
Gloria B. Meza
41-10-01

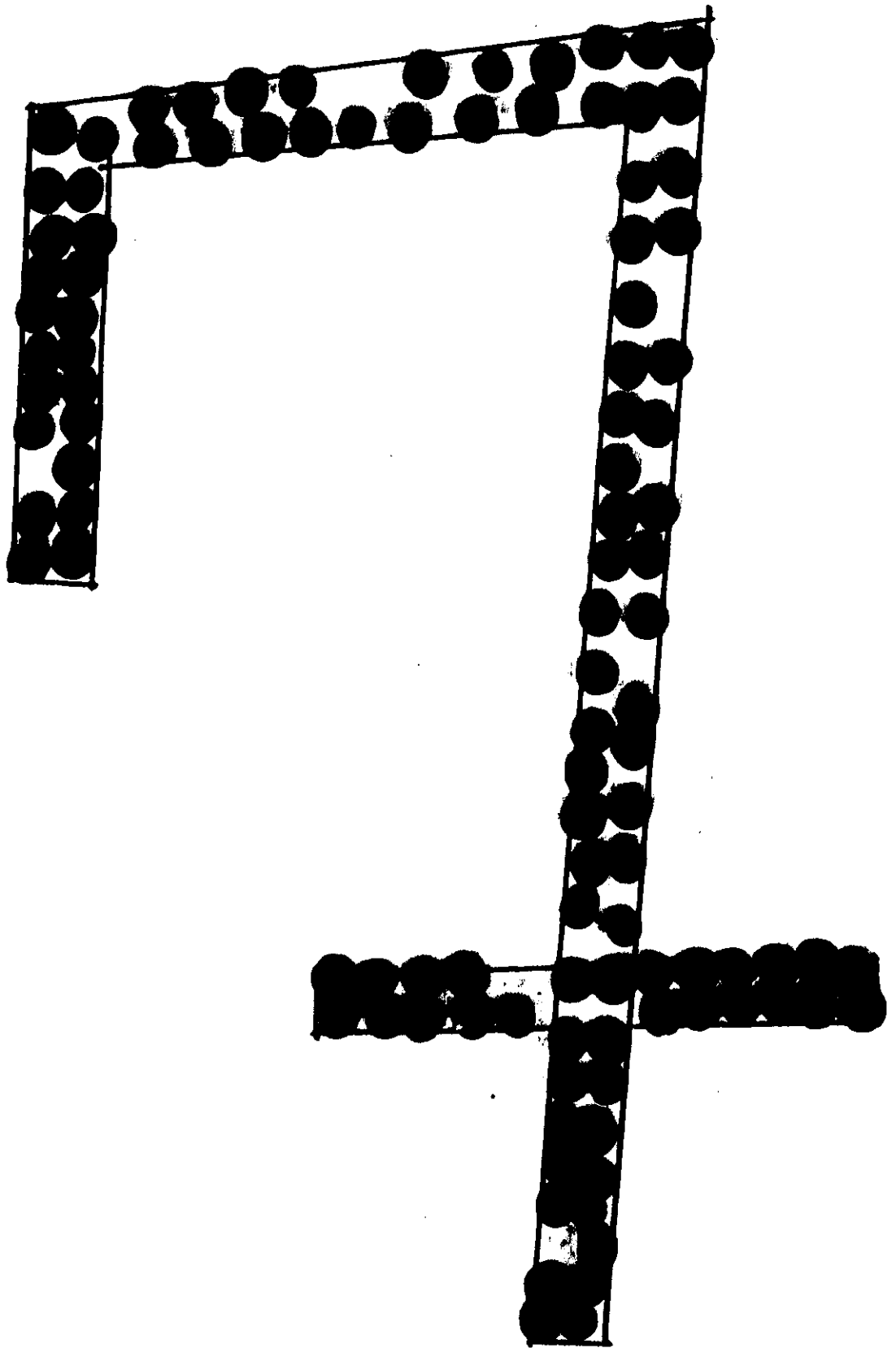
ATENCION CORTA



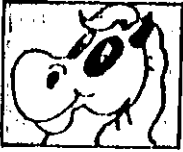
EL RITMO DE CUENTA Y EL RITMO SON IMPREVEDIBLES.





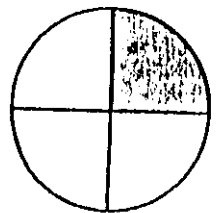
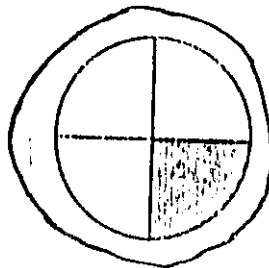
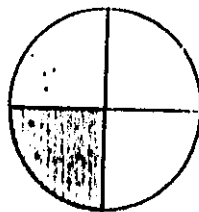
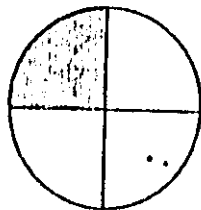
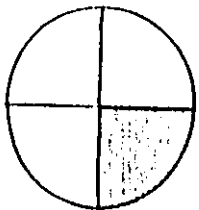
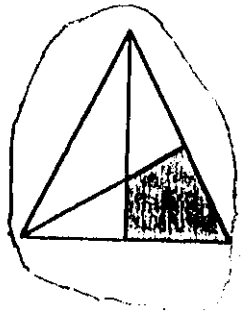
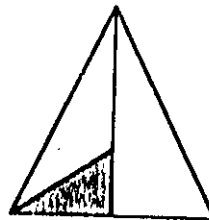
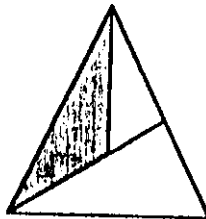
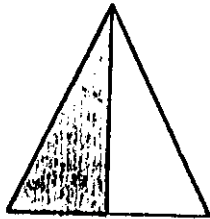
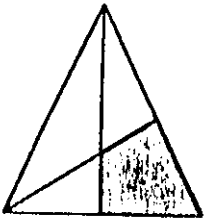
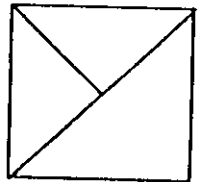
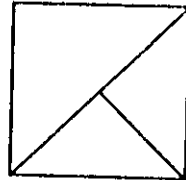
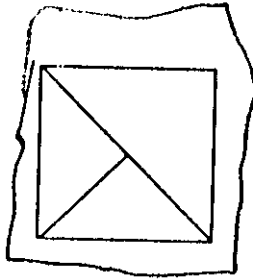
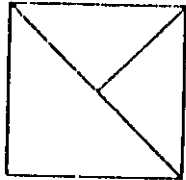
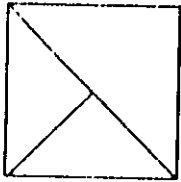
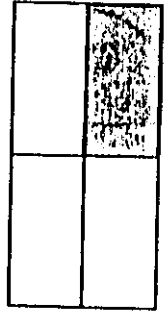
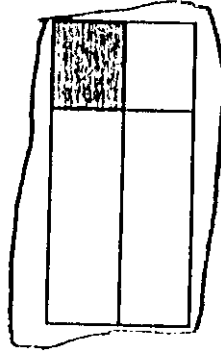
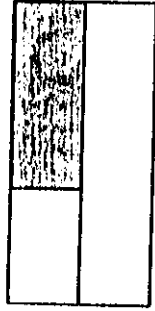
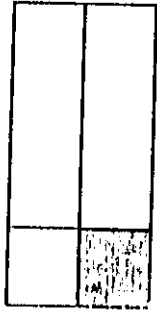
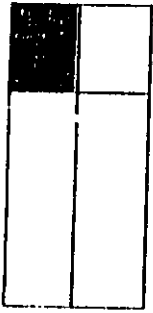


Tennyson



Actividad 9

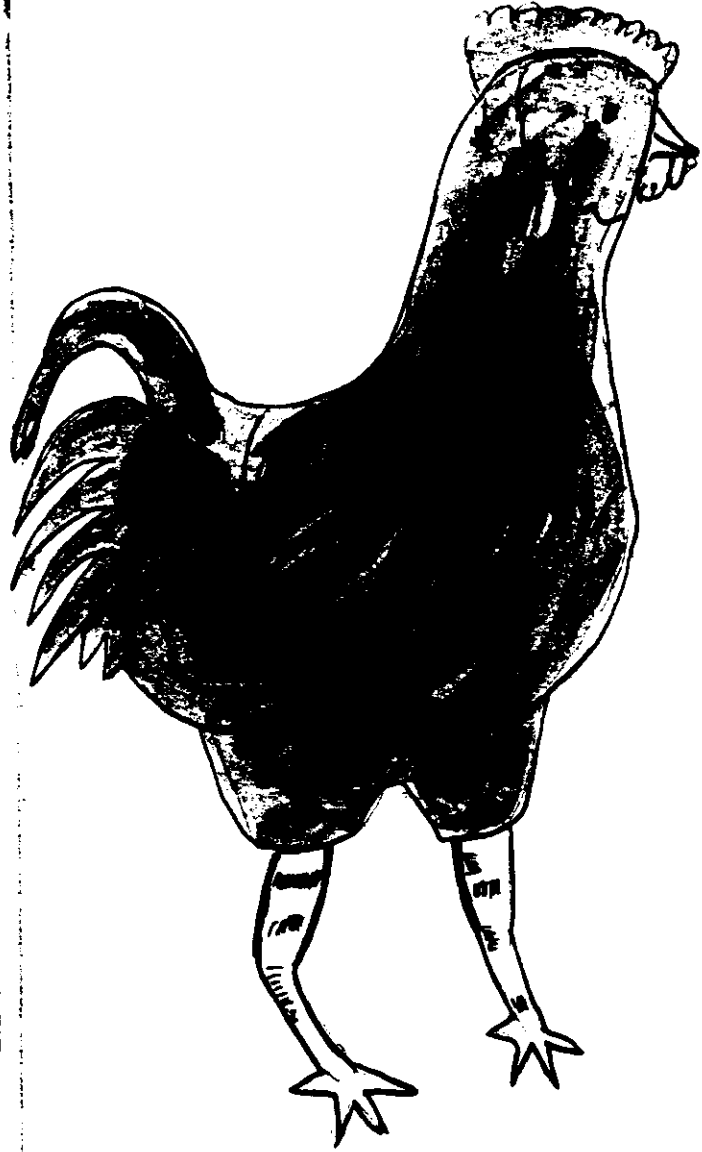
Ayuda al caballito travieso a buscar la figura igual al modelo y enciérrela en una bombita.



Jenny Torres



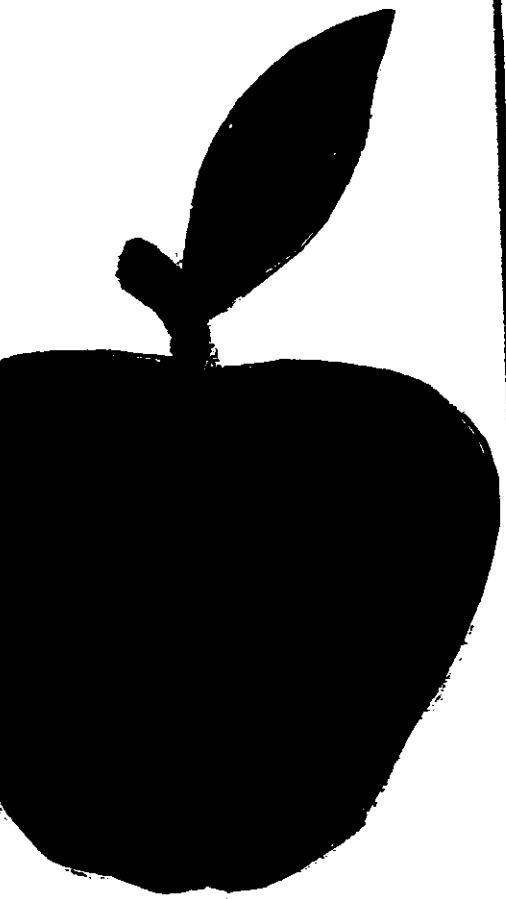
Pollito



Gallo

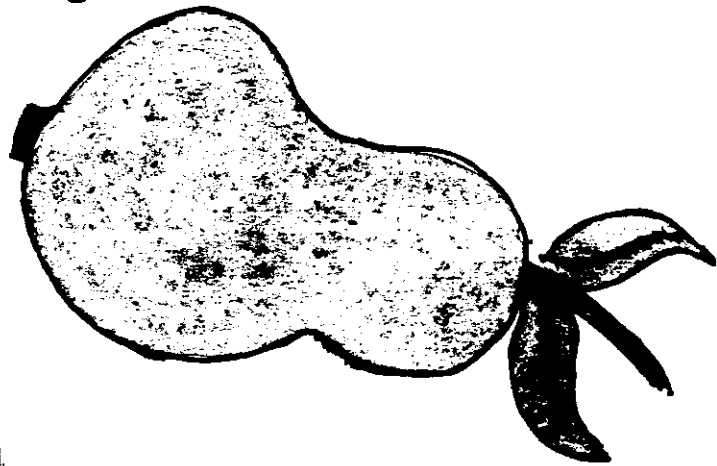


ala

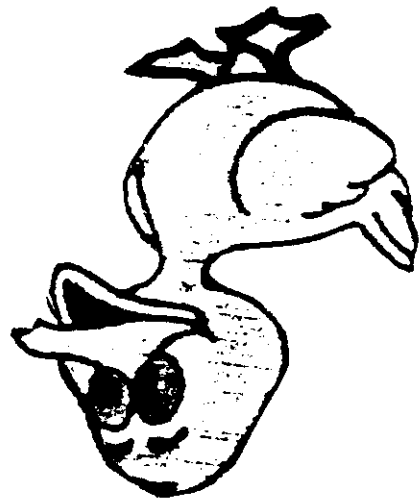


manzana

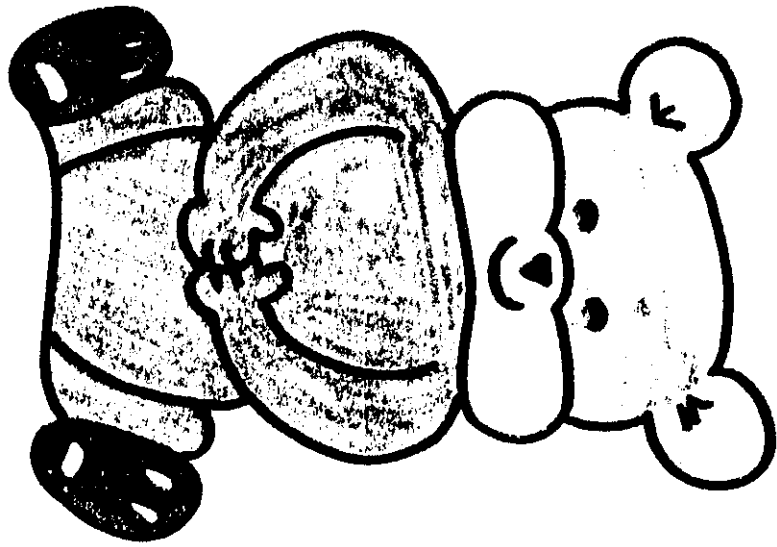
pera



pato



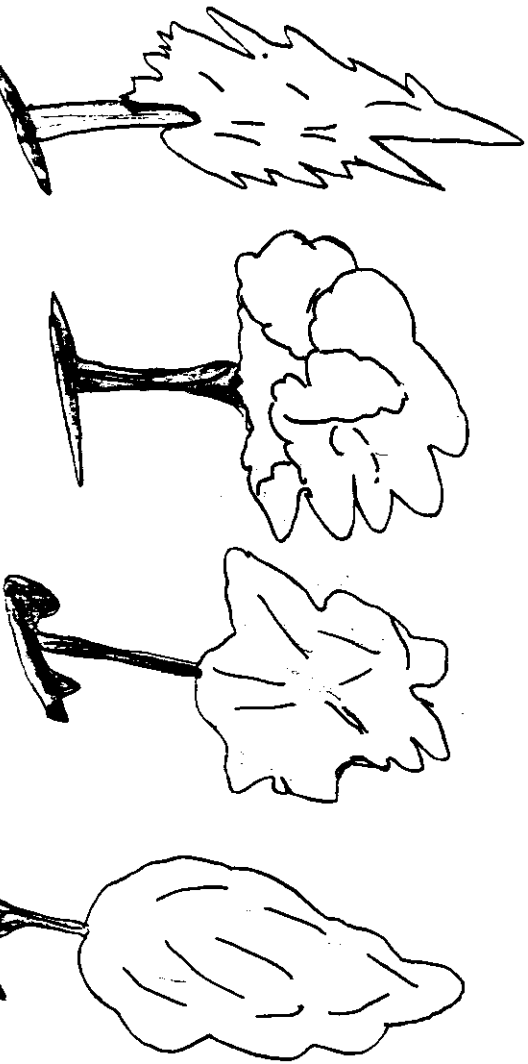
OSO



perro

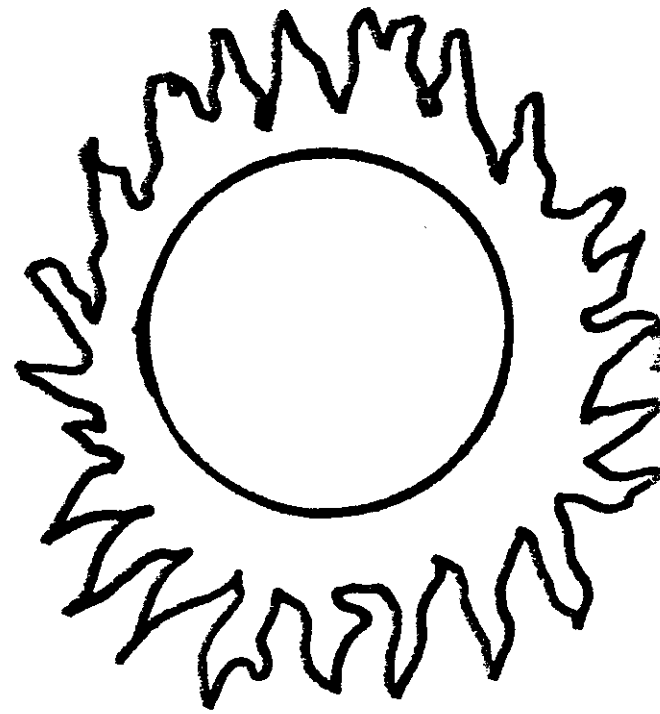


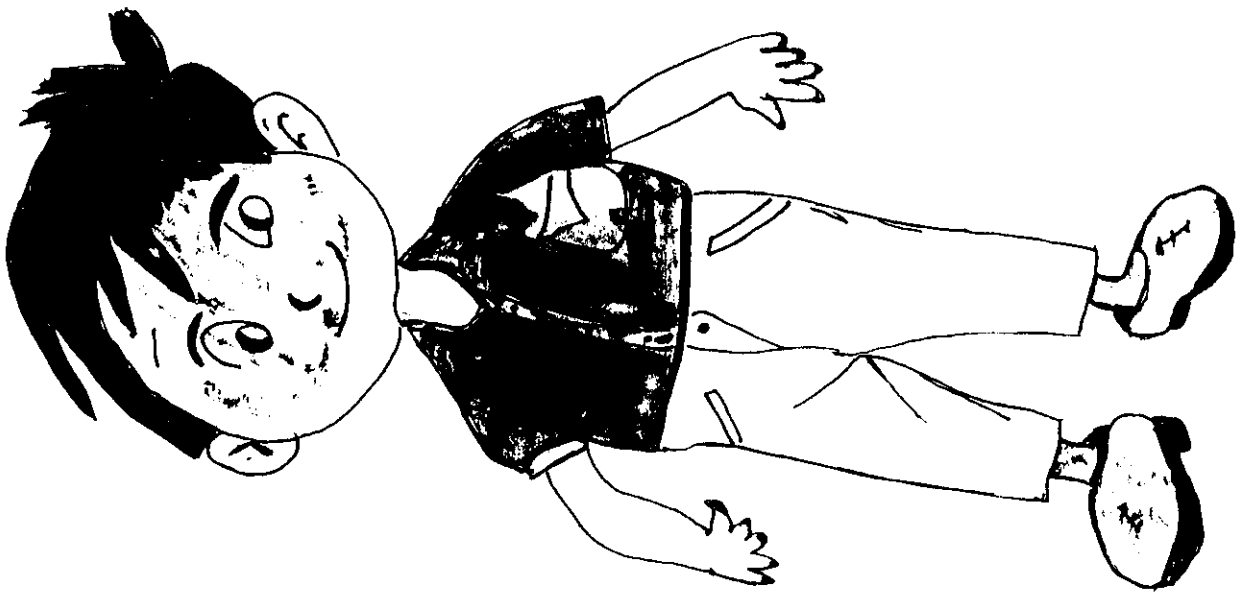
chanchito



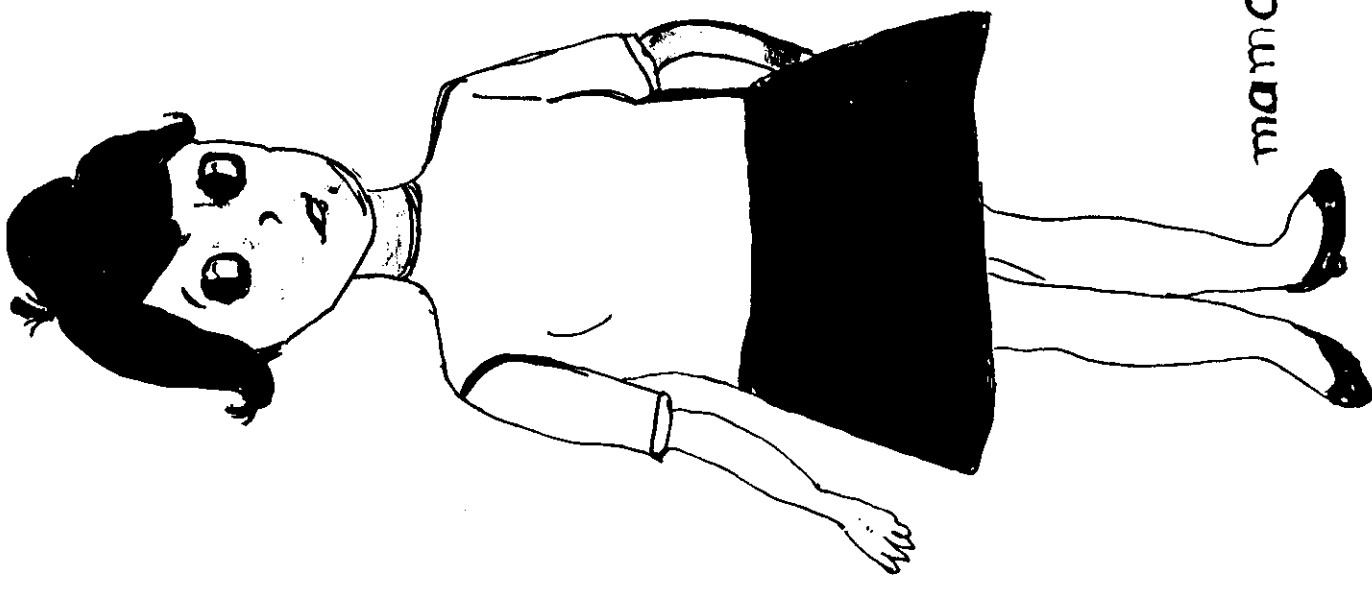
luna

10 S

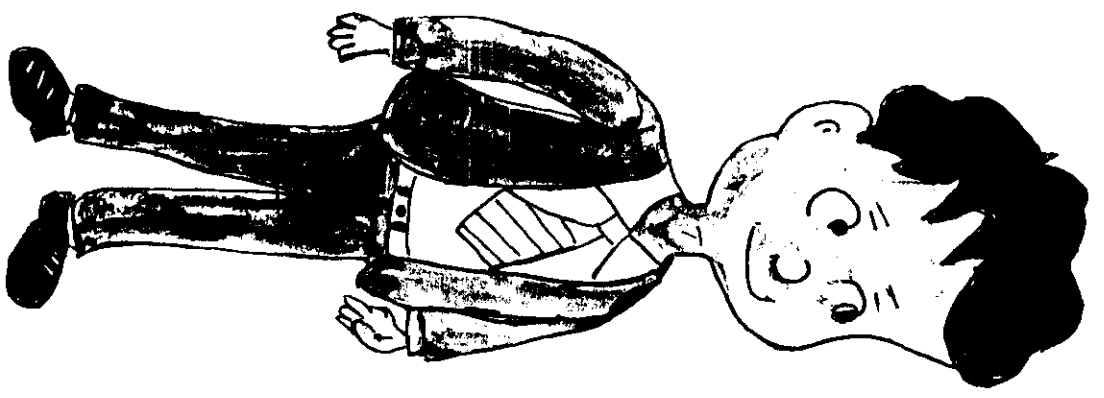




niño



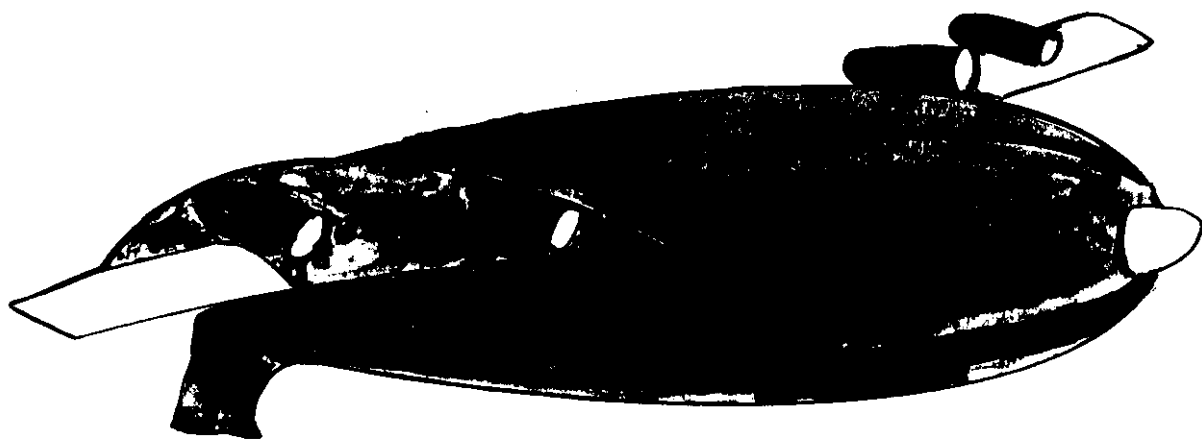
mamá



Papá



escuela



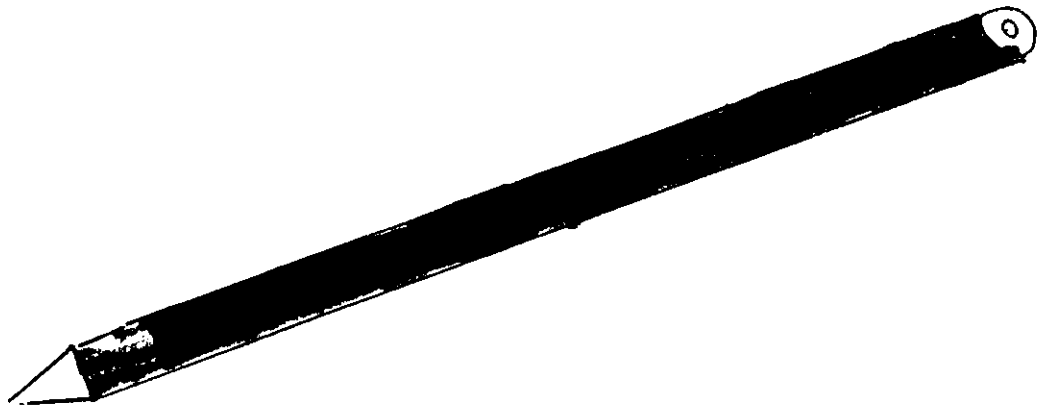
avión

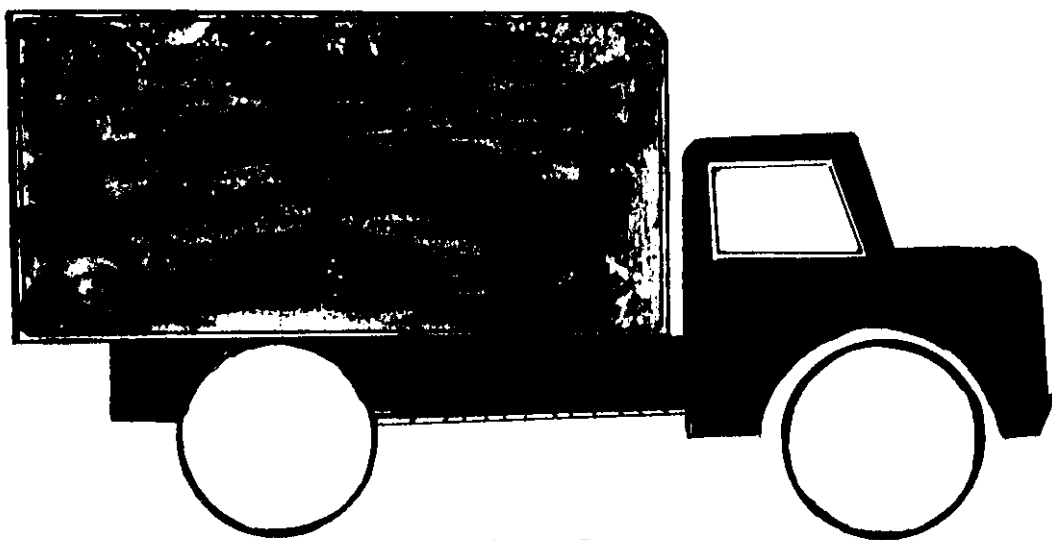
BATA

BAJA



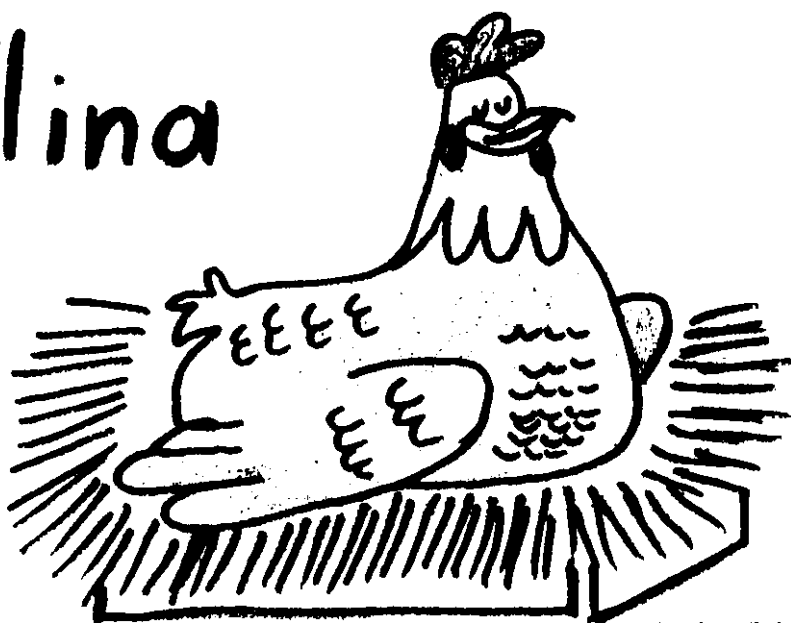
LAPIZ



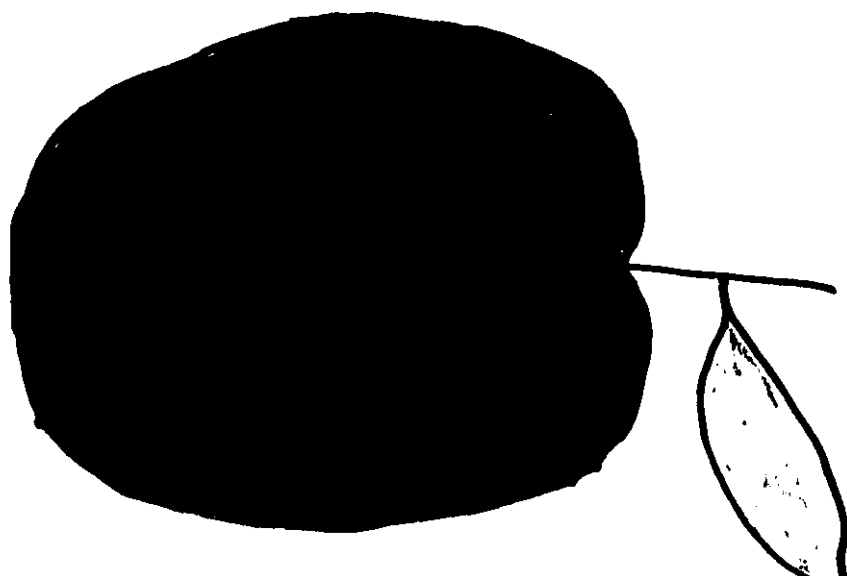


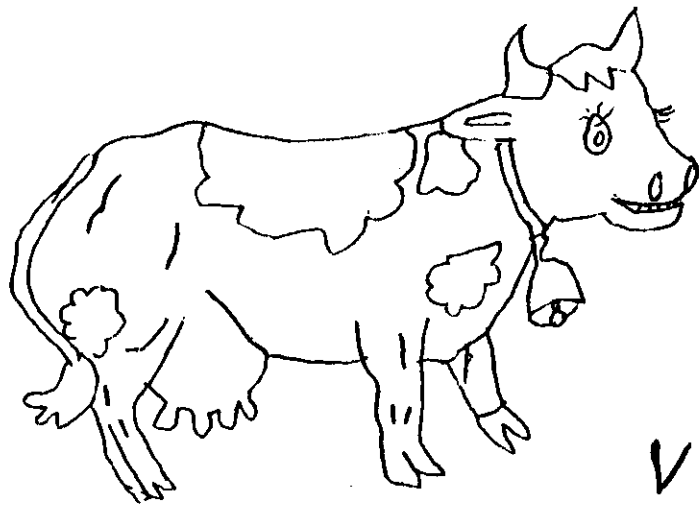
carro

Gallina

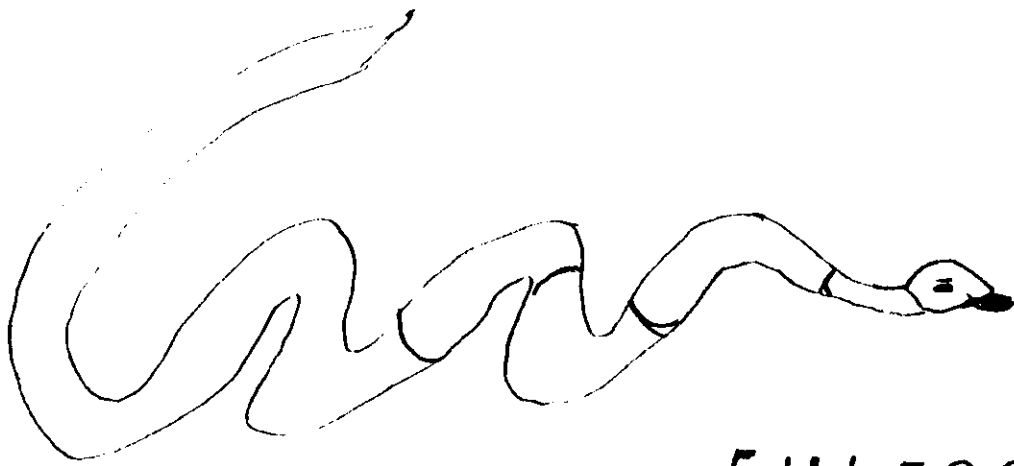


MANZANA

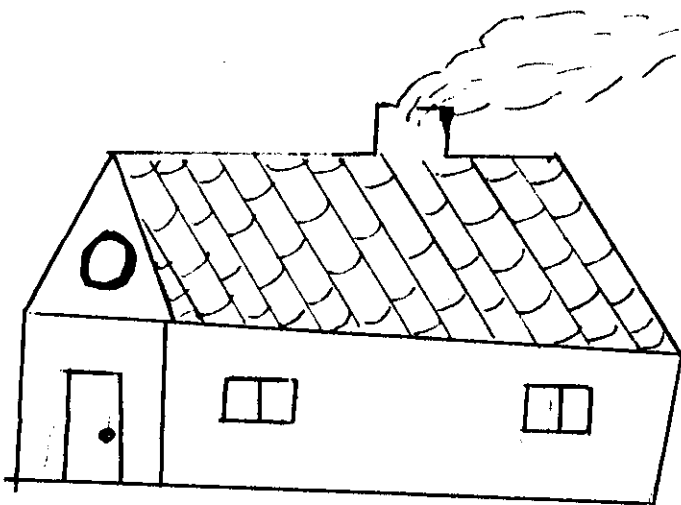




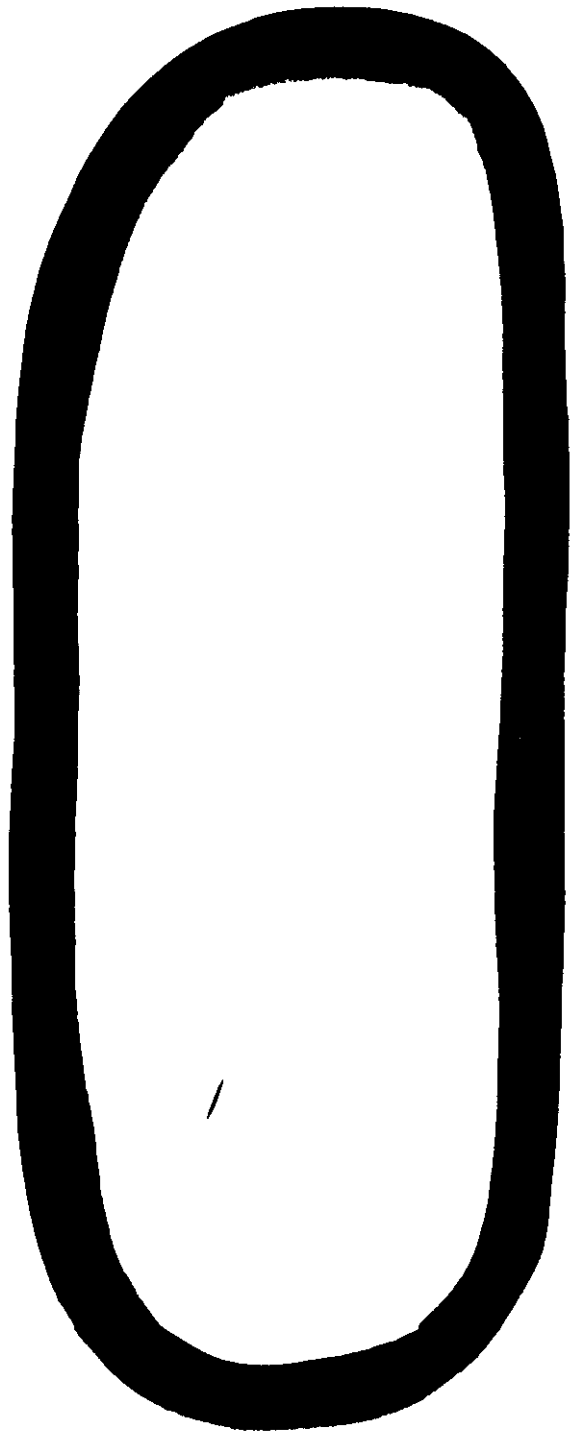
VACA

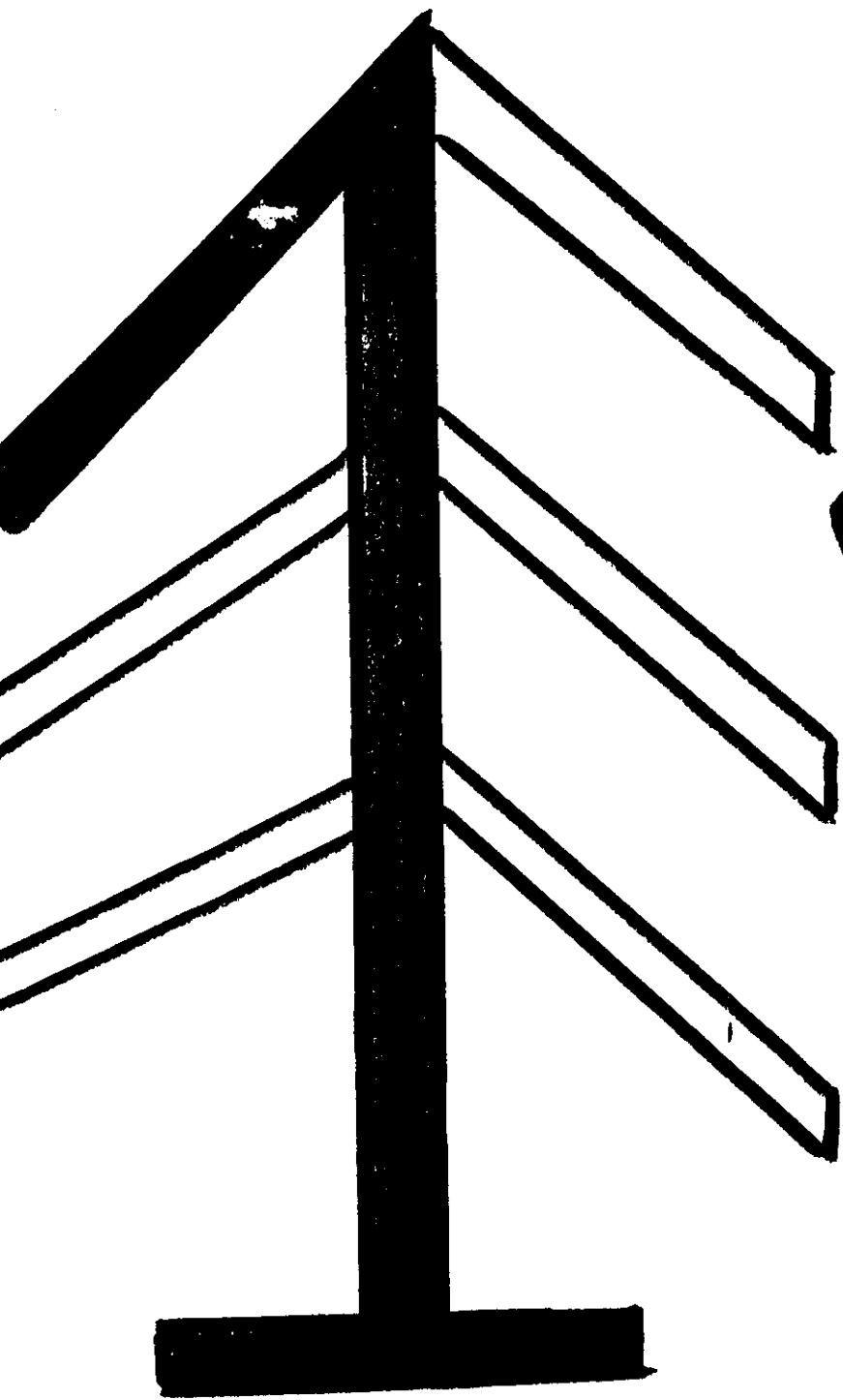


CULEBRA

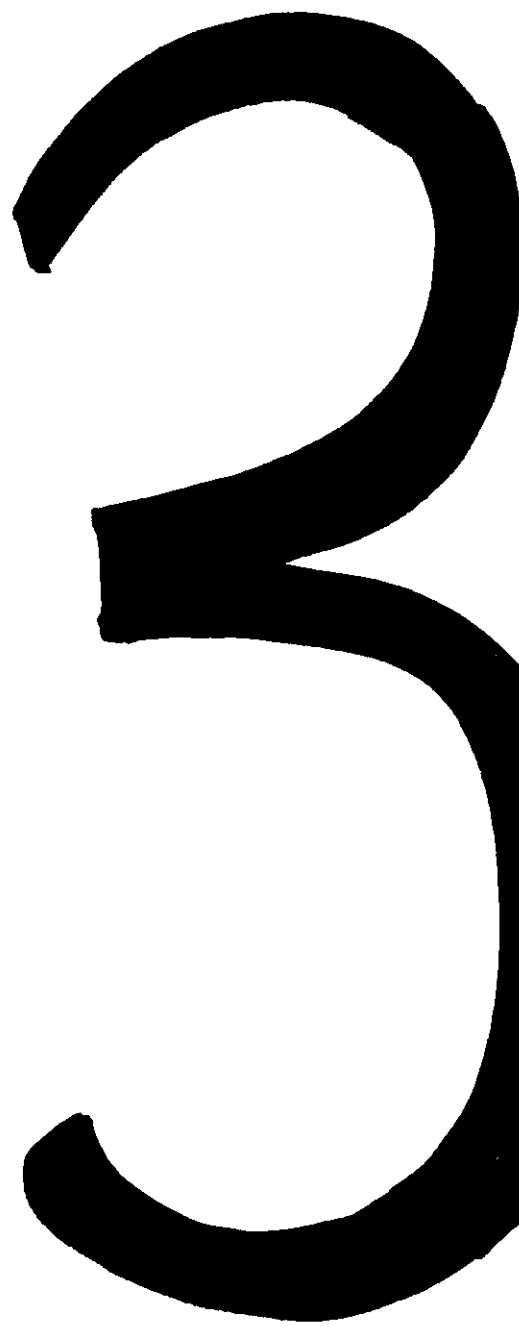


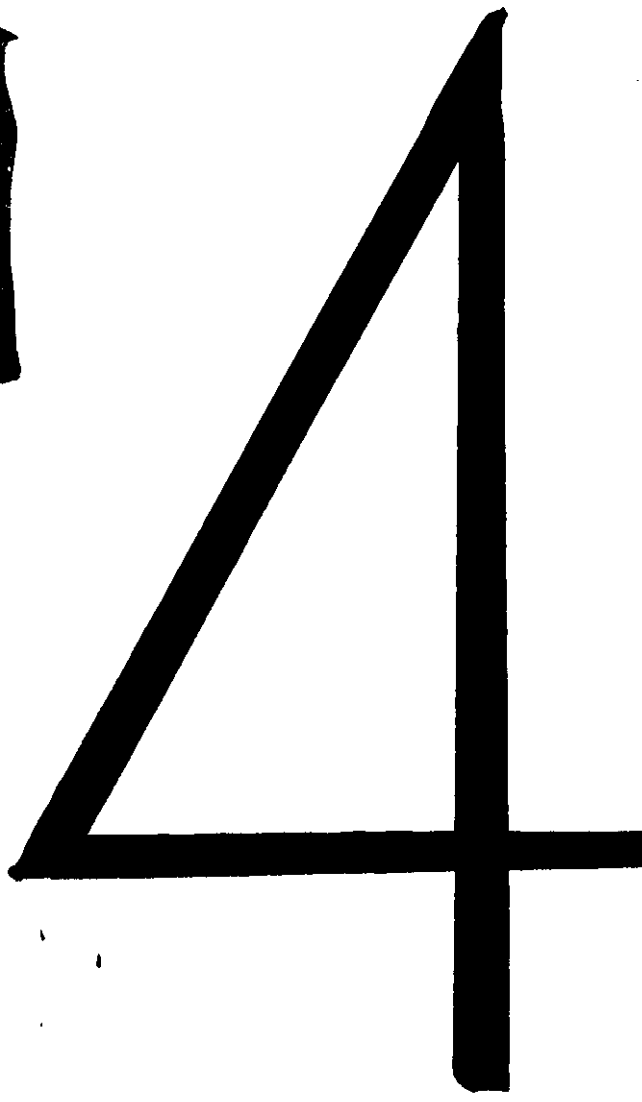
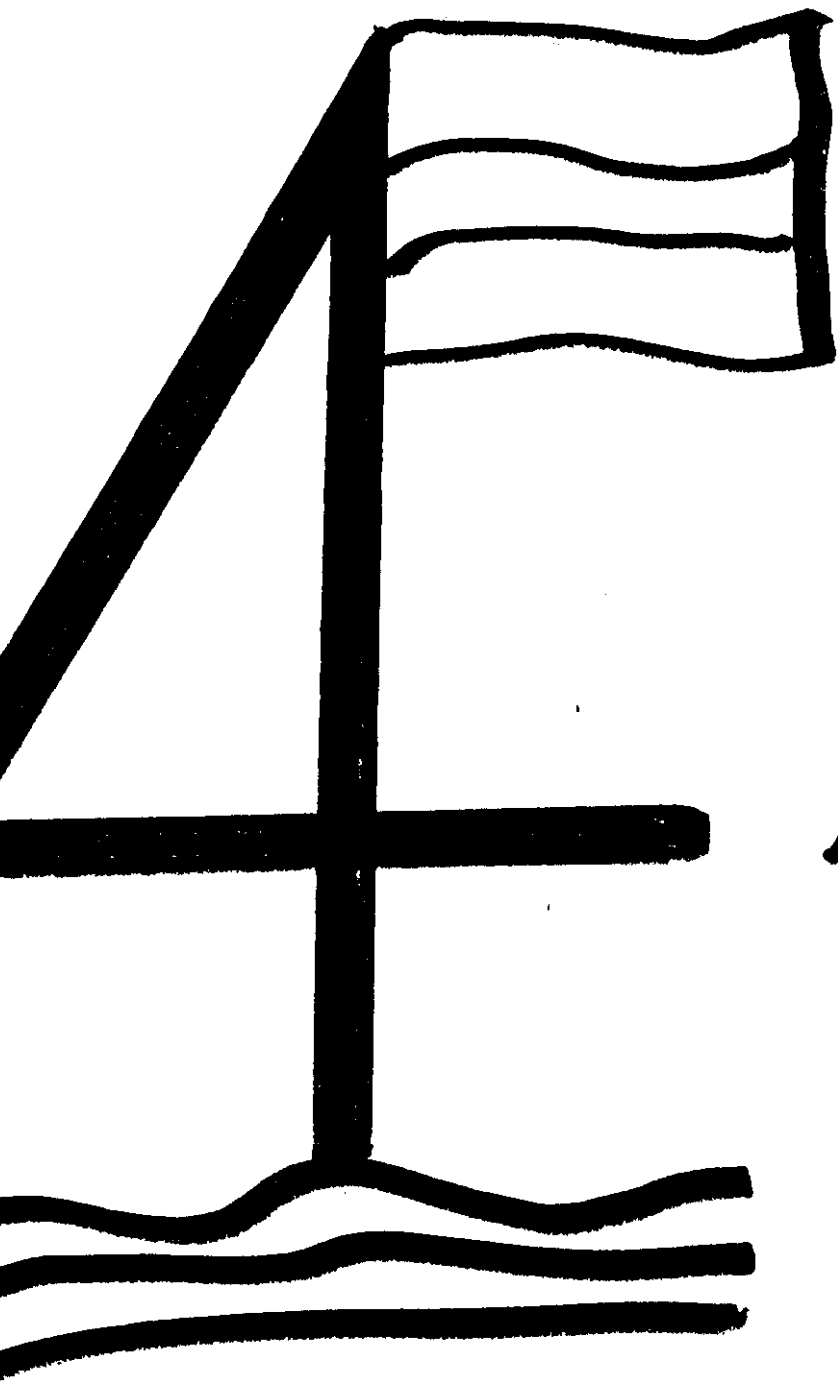
CASA

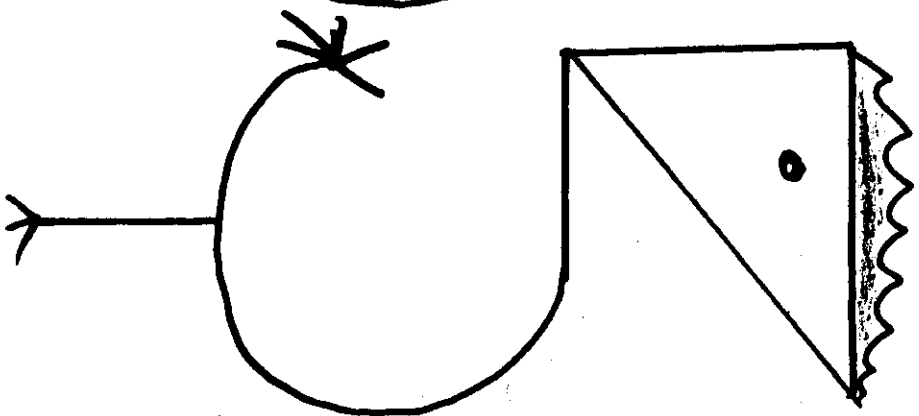
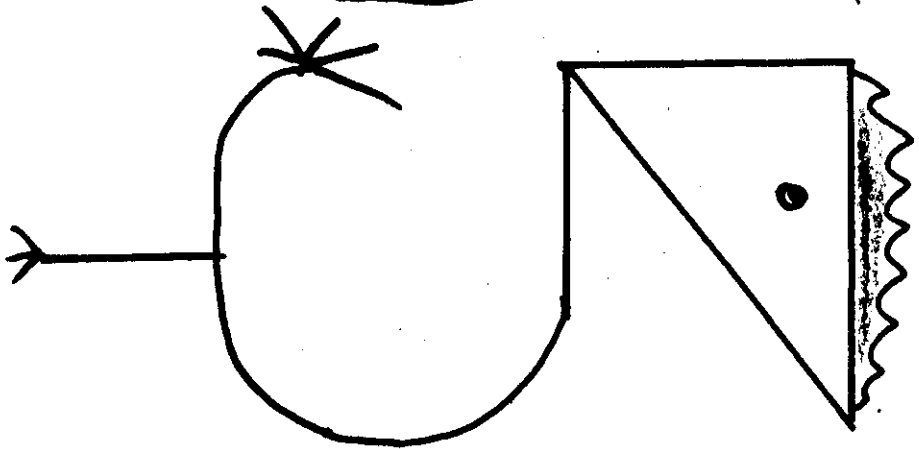
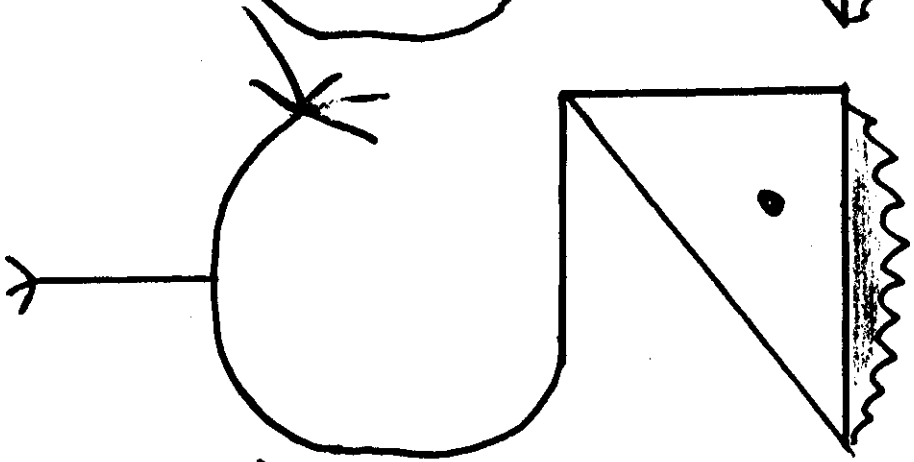
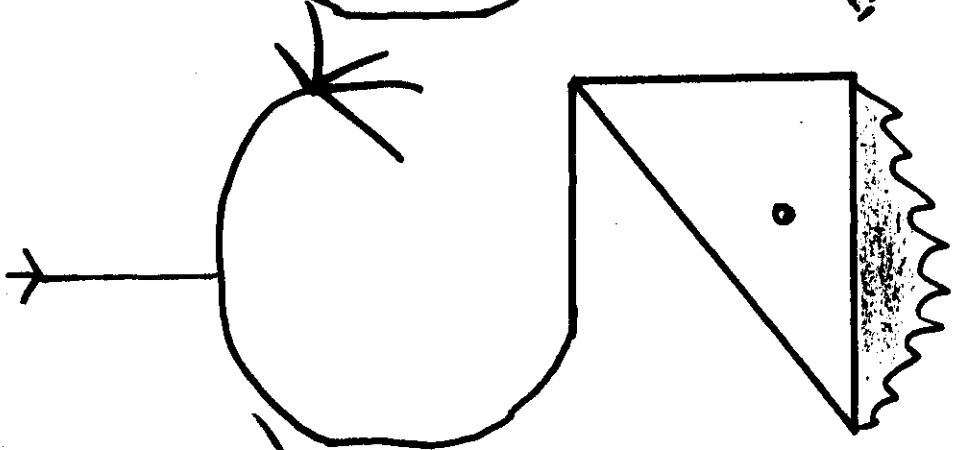
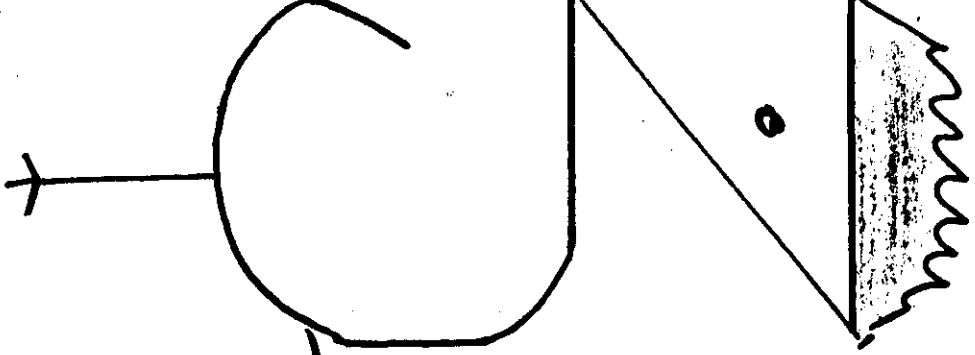


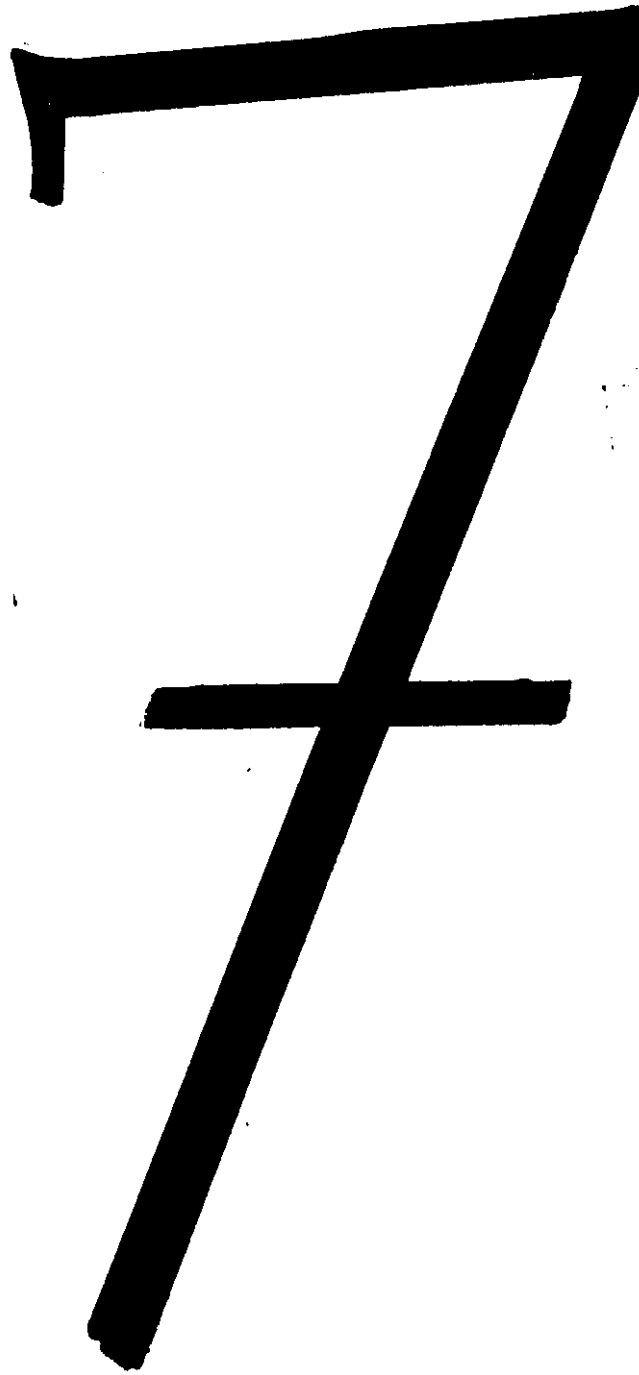
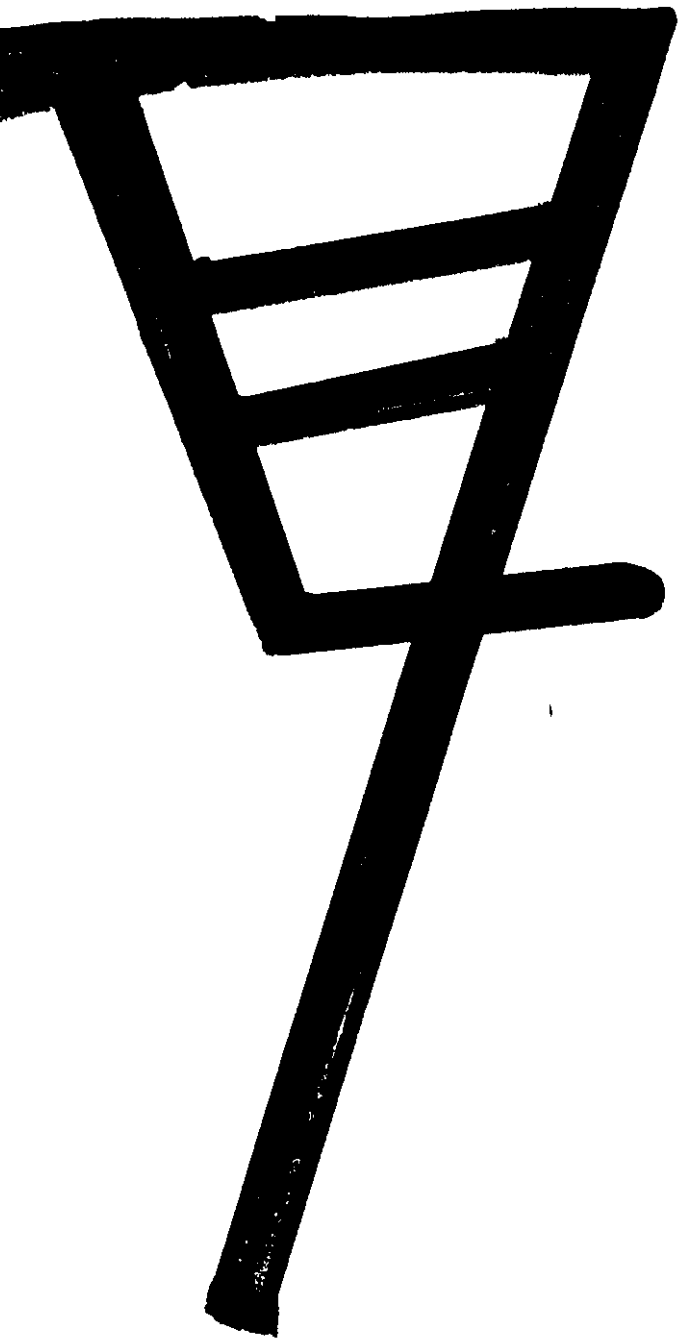


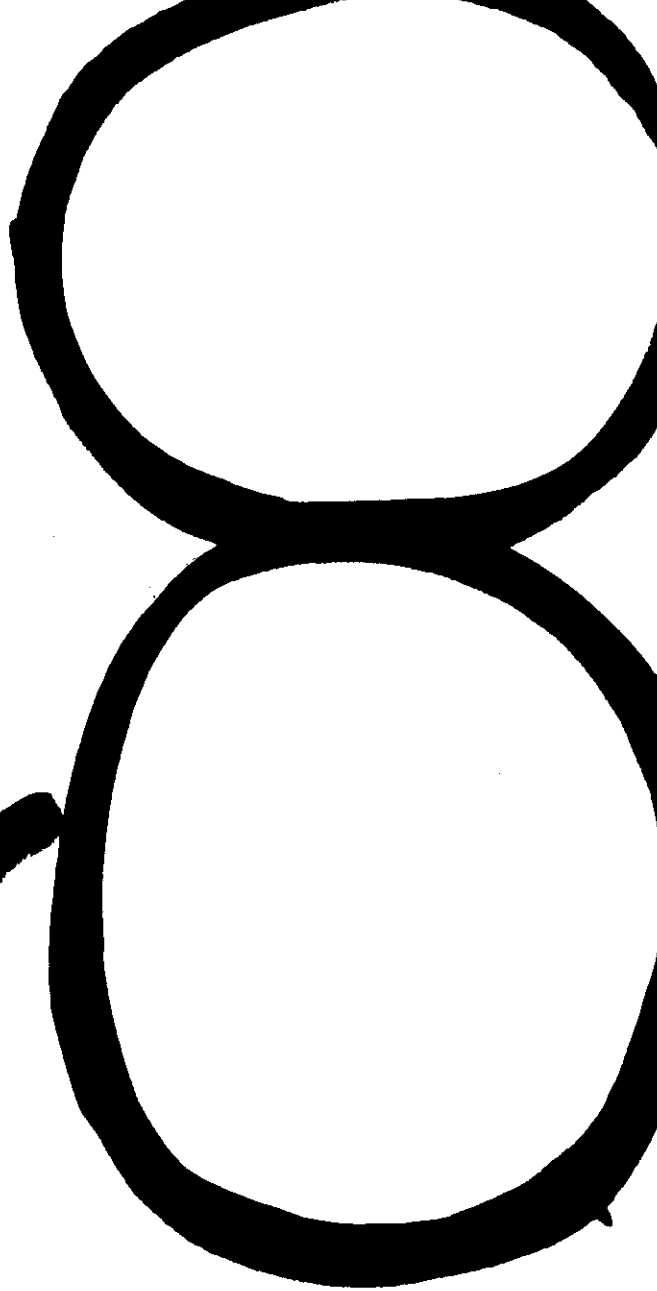
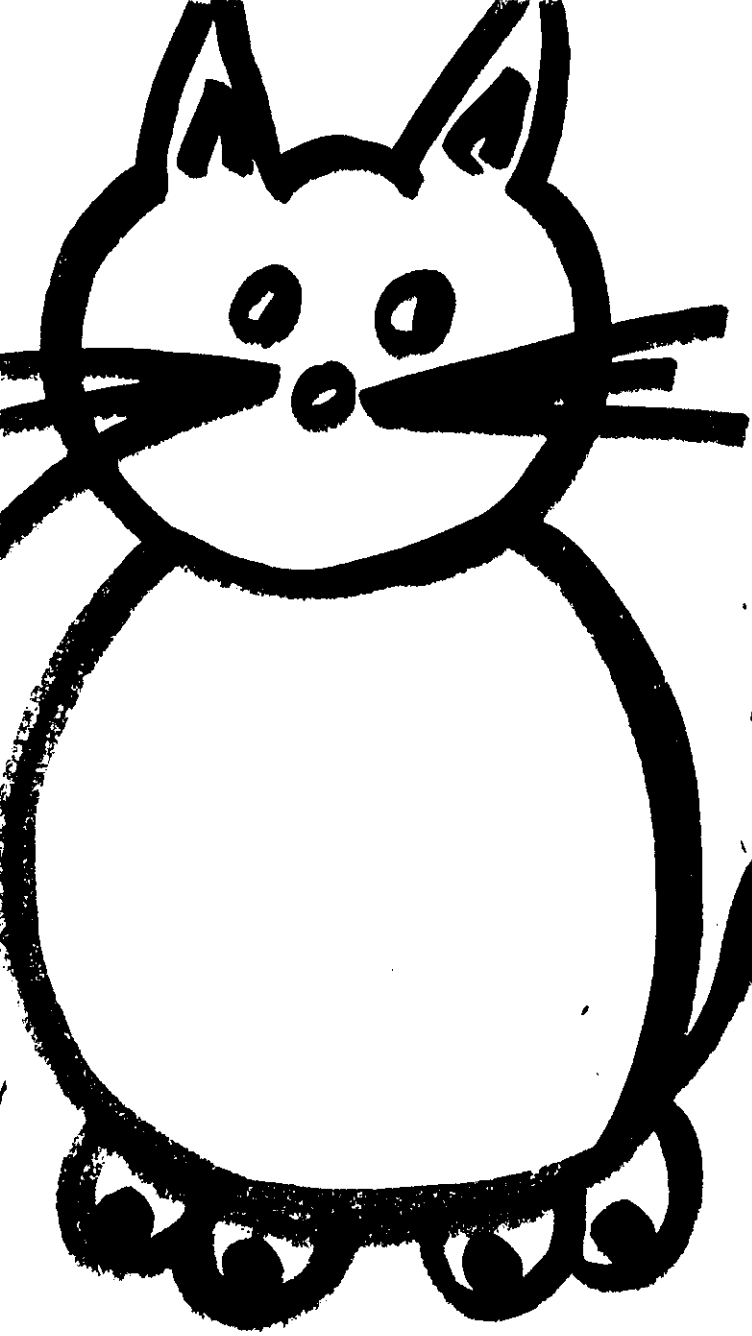


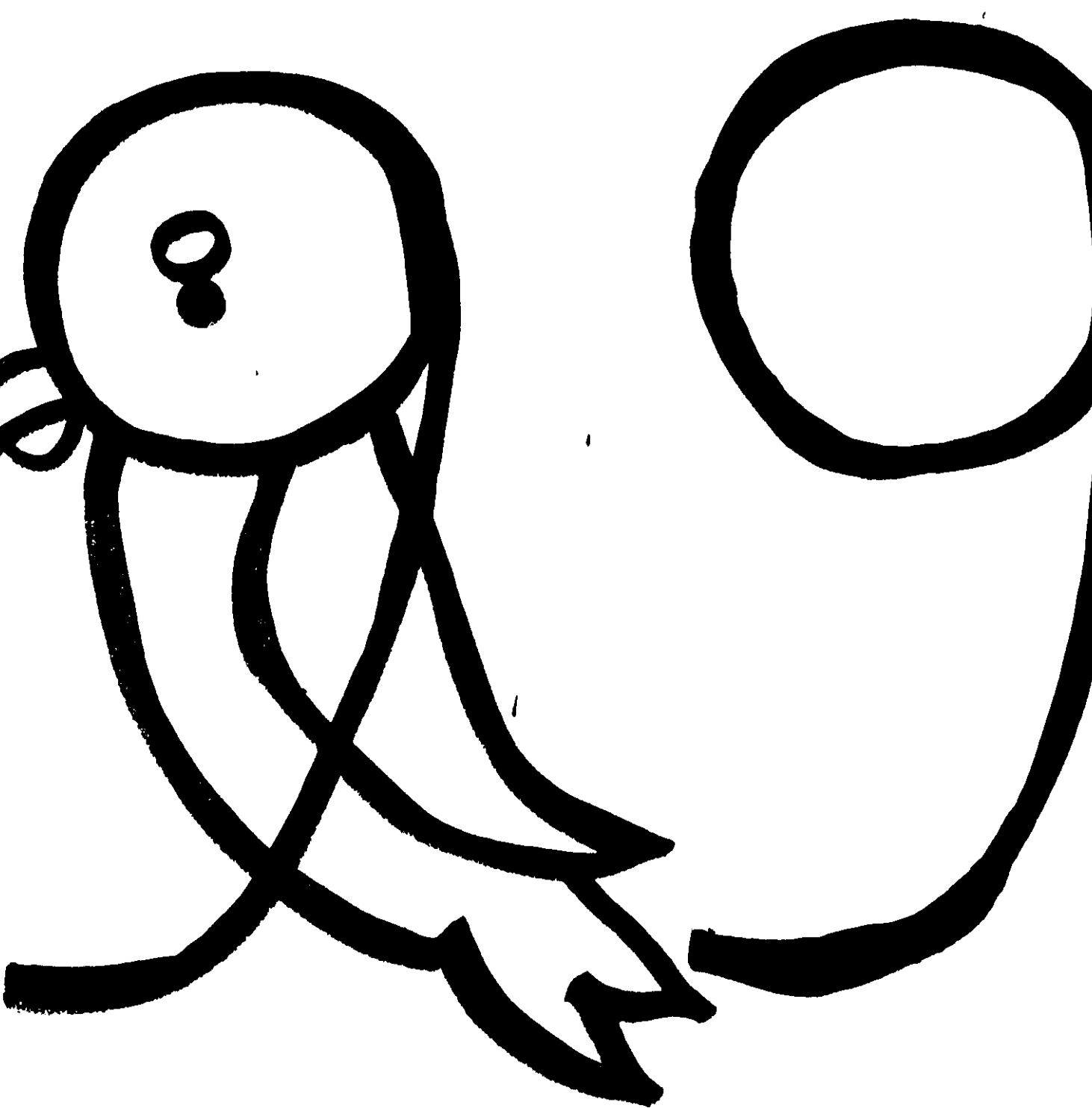


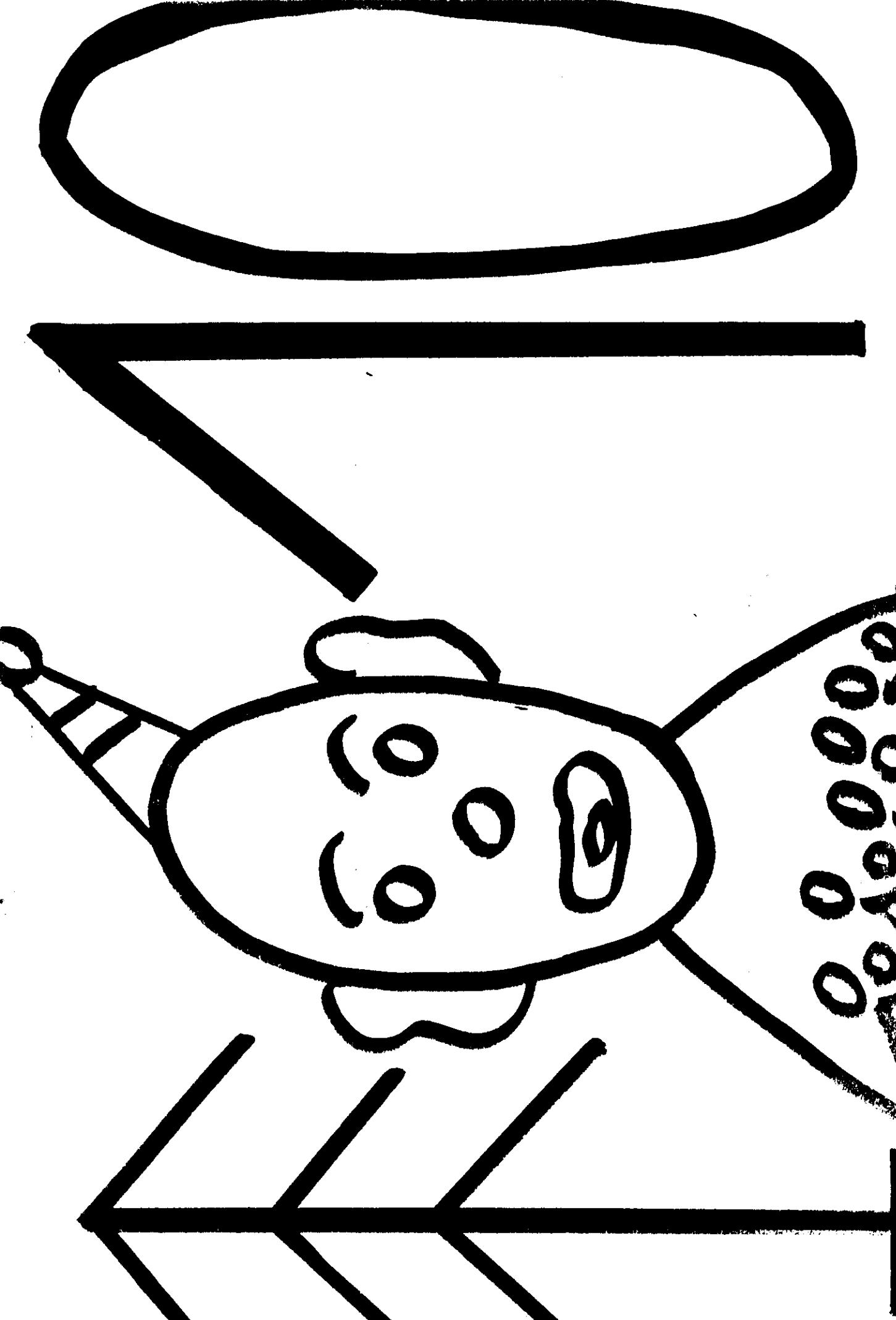


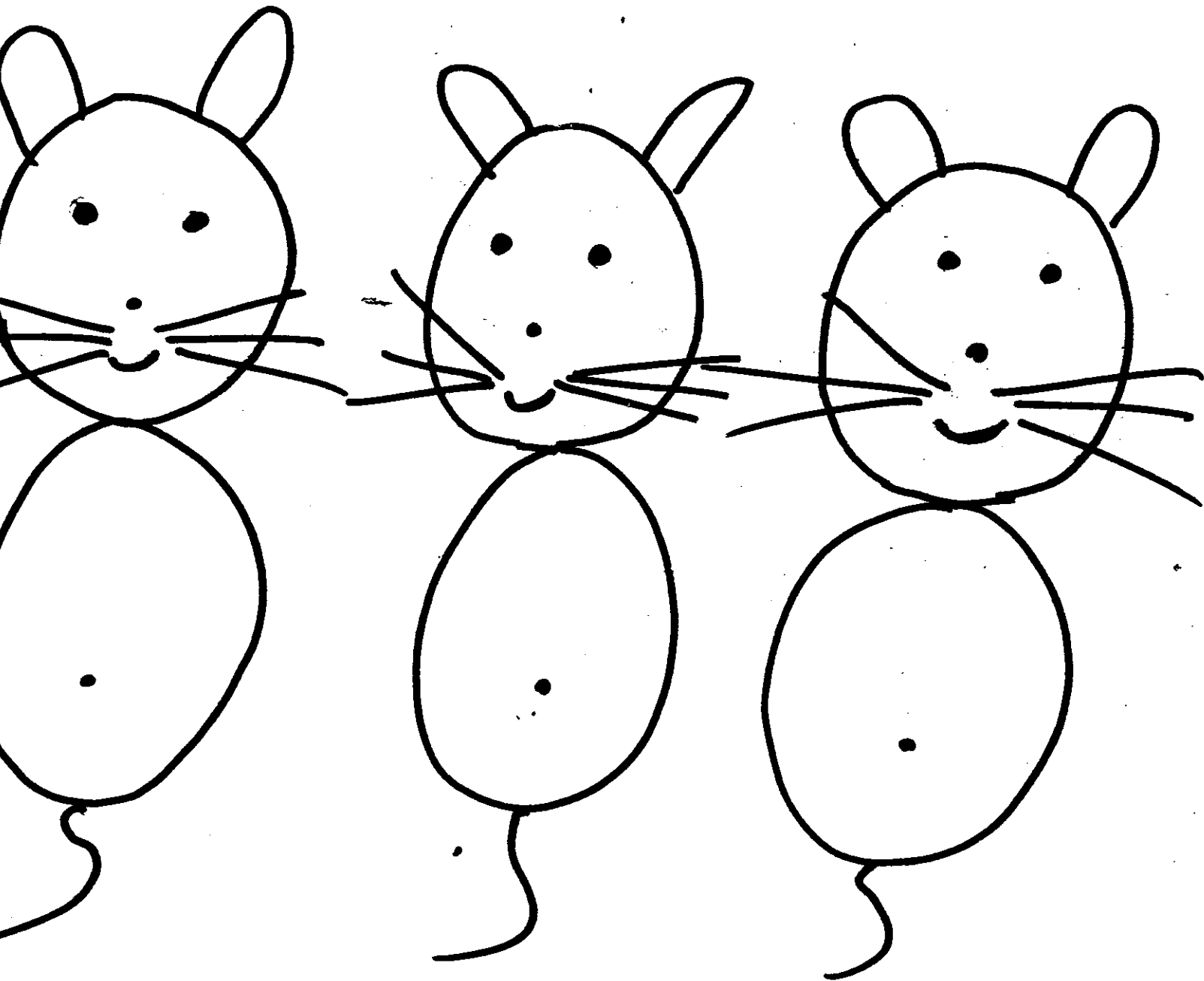


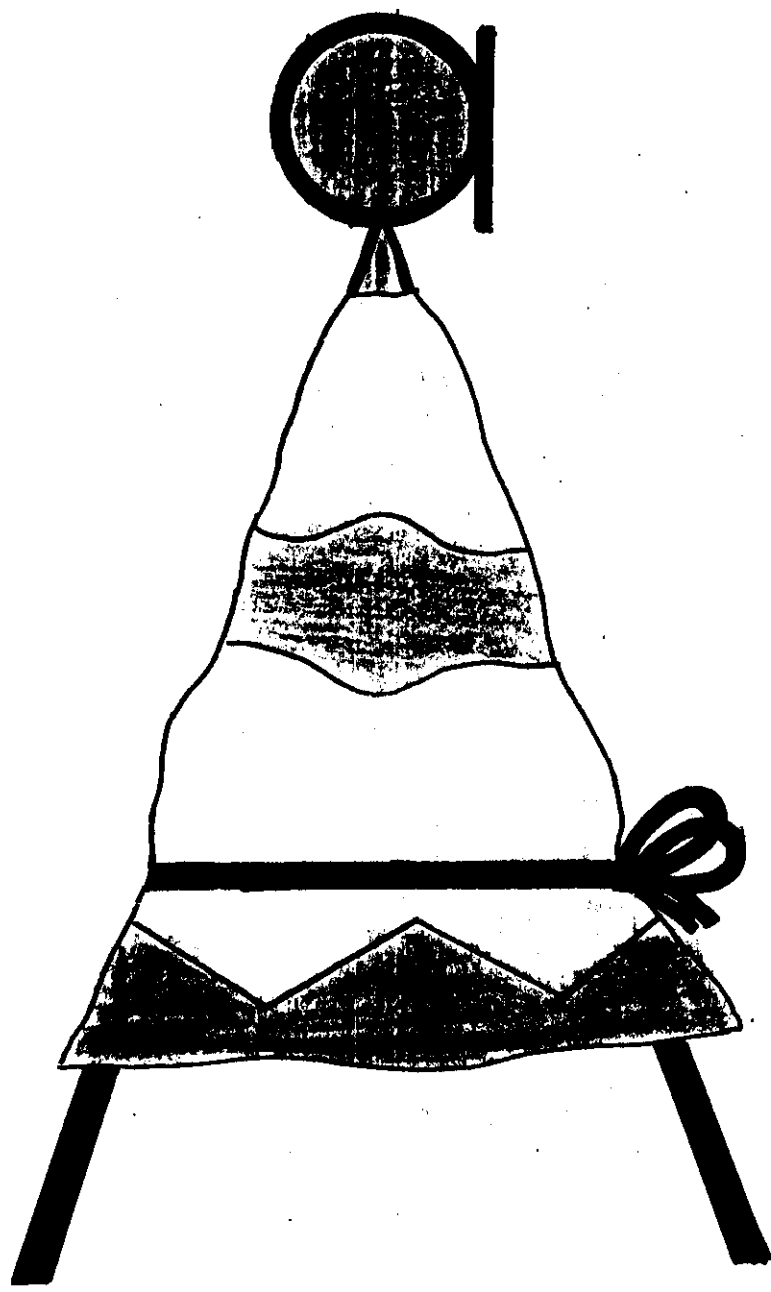


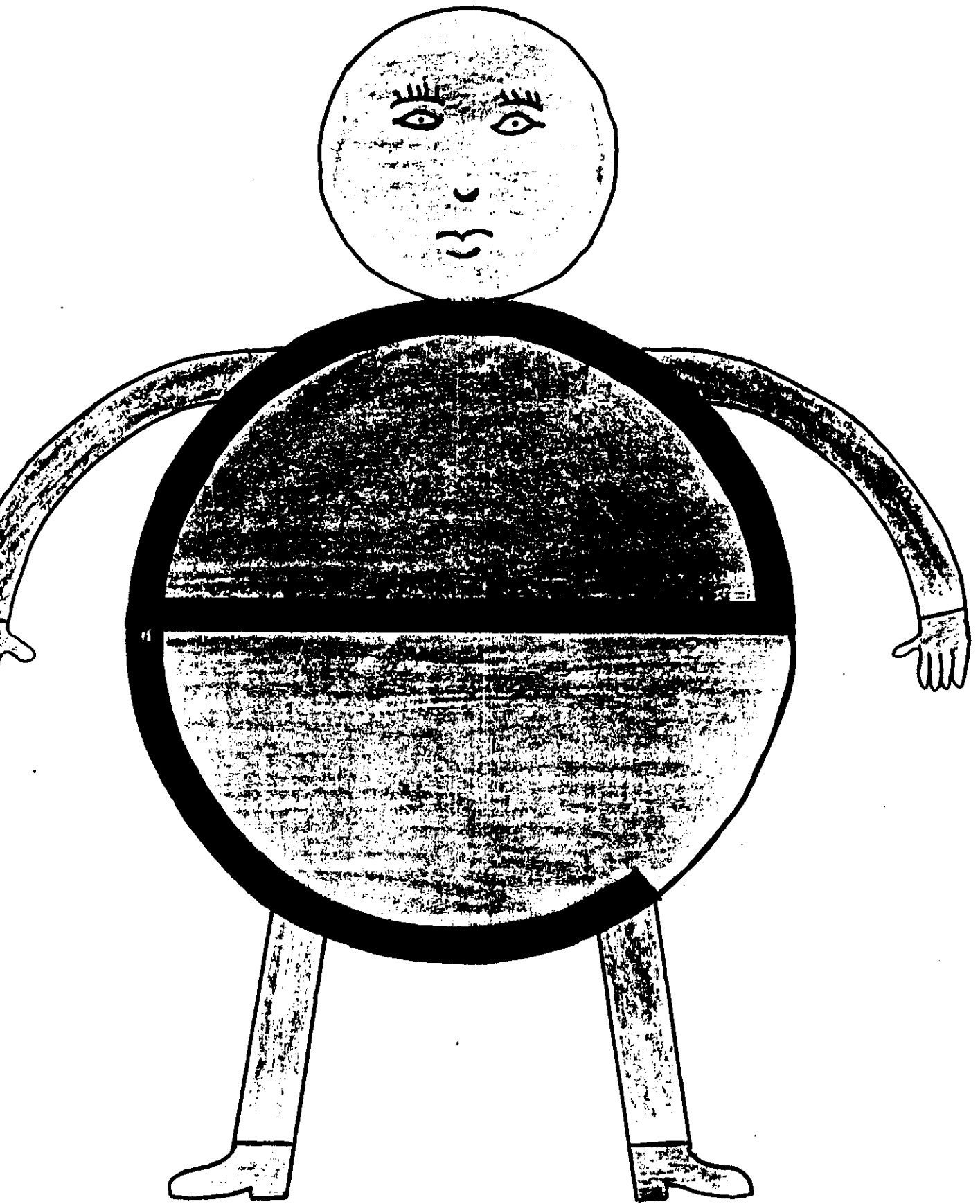


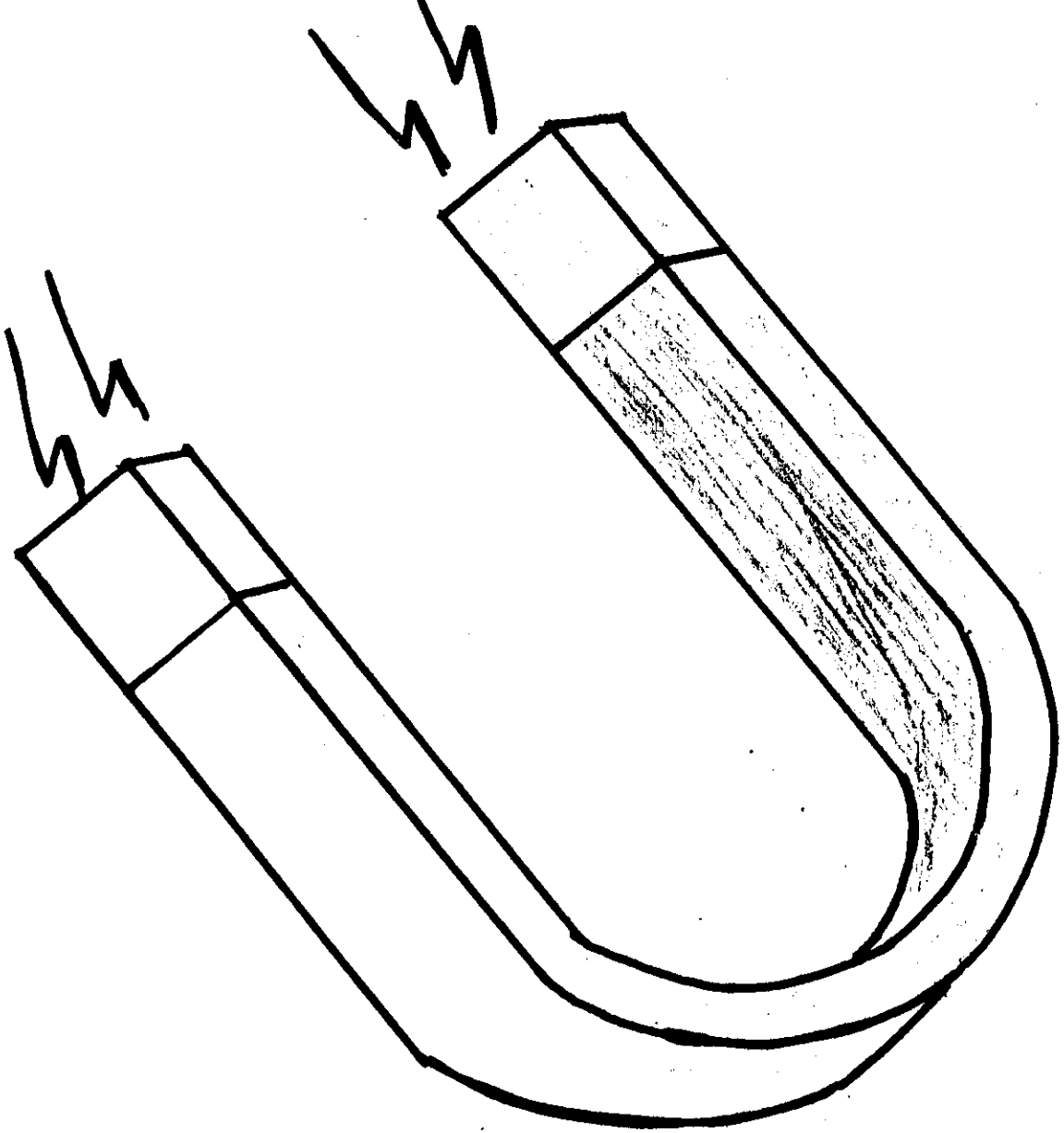












INDICE

CONTENIDOS	PAGINAS
Análisis Previo	8
Estudio del Sistema Actual	8
Crítica del Sistema Actual	33
Estudio del Nuevo Sistema	35
Análisis Funcional	39
Planificación	39
Características de la alternativa seleccionada	39
Diseño del Nuevo sistema	43
Repercusiones del Nuevo Sistema	46
Análisis Orgánico	48
Planificación	48
Asignación de los códigos a los procesos	48
Selección del lenguaje de Programación	52
Descripción de los ficheros	53
Cuadernos de Carga	54
Programación	86
Planificación	86
Limitaciones	86
Otras Características	86
Recursos	86
Estimación de costos	87
Manual del Usuario	89