



# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**TESINA EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:  
INGENIERÍA EN GESTIÓN EMPRESARIAL CON MENCIÓN EN  
MARKETING Y VENTAS**

**TEMA:**

**“Proyecto de factibilidad de producción y comercialización de videos educativos elaborados en formato animación 2D y 3D dirigidos a instituciones educativas sección educación general básica de la ciudad de Guayaquil a través de un sitio web o campus virtual”**

**AUTOR:**

**ALEJANDRO CORPEÑO ANGEL**

**SEPTIEMBRE DE 2012**

**GUAYAQUIL-ECUADOR**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi padre quien supo enseñarme la importancia de la preparación profesional y personal.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, mi padre Héctor, mi madre Guadalupe, mis hermanos Héctor y Eduardo, a mi amada esposa Mariela y a mi amigo David Coello, pues cada uno sumó gran importancia para la culminación de este texto.

La responsabilidad de este trabajo de investigación, con sus resultados, conclusiones y recomendaciones, pertenece exclusivamente al autor.

Alejandro Corpeño Angel.

## INDICE

	Pag.
<b>CAPÍTULO 1</b>	
<b>1.- DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO</b>	1
1.1.2-OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	2
1.1.3-OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
<b>1.2- ANÁLISIS DE LA EDUCACIÓN SECCIÓN GENERAL BÁSICA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL</b>	3
1.2.1-ASPECTO CONTENIDO DE LOS TEXTOS	3
1.2.2-ASPECTO DE INFRAESTRUCTURA ESCOLAR	3
1.2.3-ASPECTO ALUMNOS	4
1.2.4-ASPECTO DOCENTE	4
1.2.5-ASPECTO CAPACITACIÓN	4
1.2.6-ASPECTO INCLUSIVO	4
<b>1.3-JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b>	5,6
<b>1.4- ANTECEDENTES DEL NEGOCIO</b>	
1.4.1-BREVE RESEÑA HISTÓRICA	7
1.4.2- DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA	8
1.4.3- MACROENTORNO DEL SECTOR	9
ANÁLISIS PEST	9
<b>CAPITULO II</b>	
<b>2.- ANÁLISIS ESTRATÉGICO DEL PROYECTO</b>	
2.1.-MISIÓN	10
2.2- VISIÓN	10
2.3- VALORES	10
2.4- CULTURA EMPRESARIAL	10

<b>2.5- ANÁLISIS FODA</b>	11
FORTALEZAS	11
DEBILIDADES	11
OPORTUNIDADES	11
AMENAZAS	11
CUADRO ESTRATEGIAS FODA	12
<b>2.6- FACTORES CLAVES DE ÉXITO</b>	13
<b>2.7- ANÁLISIS DE LA INDUSTRIA Y 5 FUERZAS DE PORTER</b>	13
<b>CAPITULO III</b>	
<b>3.- ANÁLISIS DEL MERCADO Y COMERCIALIZACIÓN</b>	14
<b>3.1- CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA DE MERCADO</b>	14,15,16,17
<b>3.2- INVESTIGACIÓN DE MERCADO</b>	18
3.2.1-OBJETIVO PRINCIPAL	18
3.2.2-MERCADO OBJETIVO	18
3.2.3-ANÁLISIS DE DEMANDA	19
3.2.4-CONTENIDO DE LOS VIDEOS	19
3.2.5-DURACIÓN DE LOS VIDEOS	19
3.2.6-MOOD Y LOOK DE LOS VIDEOS	20
3.2.7-INSIGHTS	20
MAESTROS, DIRECTIVOS Y PADRES DE FAMILIA	20
ALUMNOS	20
3.2.8- ANÁLISIS DE LA OFERTA, EMPRESA Y SUS COMPETIDORES	21

<b>3.3-PLAN DE MARKETING</b>	22
3.3.1-PRODUCTO	22
DESCRIPCIÓN	23
EJEMPLO DE VIDEO	23,24
IMAGEN CORPORATIVA	
LOGOTIPO	25
SLOGAN	25
TONO Y MANERA	
CONTENIDO DE VIDEOS	25
3.3.2-PRECIO	26
3.3.3-PROMOCIÓN	27
3.3.4-PLAZA	27
<b>3.4-ESTRATEGIA COMPETITIVA</b>	27,28
<b>CAPITULO III</b>	
<b>3.-ESTUDIO ORGANIZACIONAL</b>	29
<b>3.1-ORGANIGRAMA</b>	29
<b>3.2-FUNCIONES</b>	29,30
<b>3.3.-CLIENTES QUE REPRESENTA ACTUALMENTE</b>	30
<b>3.4-DIAGRAMA DE SERVICIO</b>	31
<b>3.5-CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN</b>	32

## **CAPÍTULO IV**

<b>4.- INGENIERÍA DEL PROYECTO</b>	<b>34</b>
<b>4.1-DETERMINACIÓN DE RECURSO</b>	<b>34</b>
4.1.1-INVERSIÓN INICIAL	34
4.1.2-Cuadro de depreciación	35
<b>4.3.-COSTOS Y PRECIOS POR VIDEO</b>	<b>35</b>
<b>4.4-PRESUPUESTO DE GASTOS</b>	<b>36</b>
<b>4.5-SUELDOS Y SALARIOS</b>	<b>37</b>
<b>4.6-ESTADOS FINANCIEROS</b>	<b>38</b>
4.6.1-BALANCE GENERAL	38
4.6.2-ESTADO DE RESULTADOS PROYECTADO	39
4.6.3-TASA DE DESCUENTO	40
4.6.4-FLUJO DE CAJA PROYECTADO	41,42
4.6.5- PUNTO DE EQUILIBRIO	43

## **CAPÍTULO V**

<b>5.-RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES</b>	<b>44,45</b>
--	--------------

## **CAPÍTULO VI ANEXOS**

<b>6.-ENCUESTA</b>	<b>46-48</b>
<b>6.1-GRÁFICOS</b>	<b>49-52</b>
<b>6.2- TEXTO ESCOLAR ENTORNO NATURAL Y SOCIAL PARA ALUMNOS DEL 3er AÑO DE SECCIÓN GENERAL BÁSICA. BLOQUE # 1</b>	<b>53-60</b>
<b>6.3-BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>61,62</b>

## **CAPITULO I**

### **1.-DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO**

Proyecto de factibilidad de producción y comercialización de videos educativos elaborados en formato animación 2D y 3D dirigidos a instituciones educativas sección educación general básica de la ciudad de Guayaquil a través de un sitio web o campus virtual.

El sitio web alojará una colección de audiovisuales educativos en formato animación 2D y 3D de 2 a 5 minutos de duración de diferentes temas relacionados con los textos educativos que imparte el M.I. Municipalidad de Guayaquil, temas que se encuentren en la malla curricular de enseñanza básica emitida por el órgano de control educativo de nuestro país con el fin de que sirvan de herramienta de apoyo en el proceso educativo.

No tendrá costo alguno acceder al sitio web.

El proyecto será comercializado al M.I. Municipio de Guayaquil para que sea utilizado en sus 489 escuelas que forman parte del plan Más Tecnología las cuales cuentan con computadoras con acceso a internet haciendo posible el uso de este producto.

Según base de datos de la M.I. Municipalidad de Guayaquil, aproximadamente 167.402 niños y niñas, 5893 maestros se verán beneficiados con el uso de esta novedosa herramienta de soporte educativa.

Los audiovisuales tendrán un lenguaje práctico y de fácil entendimiento para que el mensaje pueda ser asimilado y despierte esa chispa inquietante de conocimiento en niños que lo observarán.

A un futuro mediano plazo una vez culminada la aceptación en las instituciones educativas, se espera que el proyecto se haga viral y se vuelva más público. Que cada estudiante, niño, niña, joven, adulto, con ansias de conocimiento pueda acceder al sitio web y consultar cualquier tema, desde el más básico al más complejo. Que el sitio se convierta en una biblioteca de referencia audiovisual en la que en máximo 5 minutos de duración se pueda explicar en forma práctica y sencilla un tema y deje abierta esa expectativa, ese deseo de admiración, de conocer más por parte de que está viendo el audiovisual.

### **1.1.2-OBJETIVO GENERALE DEL PROYECTO**

- Poner a disposición de las Instituciones Educativas sección General Básica con acceso a internet de la ciudad de Guayaquil, una herramienta audiovisual de uso gratuito que impulsará y motivará el desarrollo del espíritu investigativo-creativo, desarrollo de capacidades, y pensamiento crítico de los alumnos.

### **1.1.3-OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Incentivar a estudiantes y profesores en el uso de esta nueva herramienta que pondrá a su disposición de una manera audiovisual, lo visto en clase, como refuerzo escolar.
- Lograr la aceptación del proyecto por parte de los alumnos y profesores de educación general básica de la ciudad de Guayaquil.
- Comercializar el proyecto a la M.I. Municipalidad de Guayaquil para que las 489 escuelas que forman parte del plan municipal “*Más Tecnología*” que al momento cuentan con acceso a internet puedan usarlos y beneficiarse del uso de esta herramienta.
- Lograr que el proyecto haga eco en el Ministerio de Educación y pueda próximamente ser considerado como material didáctico esencial para la educación general básica en nuestro país.
- Lograr el interés público del proyecto para que el proyecto siga siendo atractivo para la M.I. Municipalidad de Guayaquil.

## **1.2- ANÁLISIS DE LA EDUCACIÓN SECCIÓN GENERAL BÁSICA EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**

El siguiente análisis está basado por medio de grupos focales realizados a maestros, alumnos y padres de familia de 2 instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, Unidad Educativa Felipe Costa Von Buchwald y la Escuela Fiscal Mixta 328 Ramón Agurto Castillo.

### **1.2.1-Aspecto contenido de los textos**

Según maestros entrevistados, ciertas palabras han cambiado de significado, pero no se aprecian cambios sustanciales importantes para la mejora educativa.

Los textos en muchos casos resultan un poco complicados de entender por parte de los alumnos, requiriendo más esfuerzo por parte de los maestros que al mismo tiempo se traduce con mayor carga horaria en los temas y por ende retraso, ocasionando que no se logre una efectividad deseada.

No se respeta el desarrollo evolutivo de los niños.

En la actualidad los textos escolares son renovados cada año.

Enciclopedias ya casi han desaparecido y ya no se usan como material de referencia e investigación.

### **1.2.2-Aspecto de infraestructura escolar**

Se aprecia ínfima inversión en infraestructura escolar, las escuelas fiscales no cuentan con laboratorios equipados correctamente.

Sin bien es cierto, la M.I. Municipalidad de Guayaquil dona equipos de computación, contrasta con la realidad de que solo existe un solo maestro para impartir la materia de computación para aproximadamente 500 o más estudiantes dependiendo del caso de cada escuela, haciendo ilógico la idea de impartir una cátedra de calidad.

Sin mencionar que en algunos laboratorios solo cuentan con 15 máquinas para un grupo de 40 o 50 alumnos quienes irónicamente apenas podrán teclear unas cuantas veces antes de que acabe la hora de clases.

Hablando de infraestructura física, muchas escuelas fiscales siguen en las mismas pésimas condiciones tan solo con paredes pintadas al inicio de cada año.

### **1.2.3-Aspecto alumnos**

En la actualidad los niños están más pendientes de las noticias y son más cuestionadores debido a que tienen mayor acceso a la información.

Esto se ha convertido en una espada de doble filo ya que mientras ellos pueden estar más cerca del conocimiento el cual les brinda herramientas para mejorar su rendimiento, también se han desarrollado comportamientos negativos como la apatía, falta de respeto por la autoridad, baja en el desempeño escolar; alimentados también por los fenómenos del entorno que los influyen como los problemas familiares, contenido negativo en los medios de comunicación, etc.

La calidad de los estudiantes podría decirse que si va de la mano con la actualidad en algunos casos.

Como punto destacado en retrospectiva de los últimos 5 años podemos mencionar el respeto a los derechos y diferencias individuales de los niños.

### **1.2.4-Aspecto docentes**

En los últimos 5 años se puede señalar cambios que han causado controversia en el magisterio ecuatoriano como el aumento de horas de trabajo, evaluaciones, nuevas responsabilidades, sueldos, depuración del sistema.

Como punto a destacar se anota el pago puntual a los maestros. Todo esto dispuesto por el Ministerio de Educación.

### **1.2.5-Aspecto capacitación**

Se aprecia una discordancia en el aspecto de que en los últimos 5 años si bien es cierto se ha promovido el tema de capacitación al docente mucho más que en años anteriores, pero que dichas capacitaciones no son integrales ni sostenibles, es decir se realizan sin una planificación estructurada la cual realmente pueda causar impactos favorables en los docentes.

La demanda por asistir a las capacitaciones supera en gran número la oferta de las mismas por medio de los organismos del gobierno dejando a muchos docentes sin la oportunidad de acceder a estas, finalmente convirtiéndose este esfuerzo en uno esfuerzo inútil.

### **1.2.6-Aspecto inclusivo**

La actual reforma educativa, exige la inclusión de niños con discapacidad con derecho a la educación la cual queda sin efecto prácticamente solo en "papel" debido a que las escuelas no cuentan con el recurso humano, didáctico, físico para poder atenderlos de la manera que necesitan y se merecen.

### 1.3-JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El avance tecnológico ya se siente en las instituciones educativas de nuestro país desde hace unos pocos años. Son ya algunas las que ya cuentan con aulas equipadas con herramientas para acceder a ella gracias a proyectos emprendidos por municipios, gobierno nacional y empresas u organizaciones privadas.

Sin embargo todavía falta mucho por recorrer en el aspecto inclusivo. Como es de conocer aún hay un gran número que no puede contar con este llamado “privilegio” muy necesario en estos días.

Este proyecto busca poner a disposición herramientas de apoyo y complemento a los programas educativos que los maestros de la unidades educativas imparten en las aulas, haciendo las clases más interactivas y acordes a estándares que exigen nuestros tiempos, despertando el interés y espíritu investigativo de los alumnos a través de audiovisuales que logren causar estos efectos positivos en ellos.

Los audiovisuales tendrán un impacto importante en los alumnos y crearán una expectativa en el conocimiento, agilidad mental y mejora en su rendimiento académico.

Aunque está dirigido en primera instancia para las instituciones educativas, este proyecto tiene un alcance mucho más amplio ya que cualquier persona con acceso a internet podrá ser capaz de verlos.

Se creará una demanda constante de producción de nuevos temas por parte del interés público.

Se busca que estos audiovisuales se conviertan en material de estudio y referencia para los estudiantes de nuestro país.

La M. I. Municipalidad de Guayaquil se encuentra implementando proyectos educativos utilizando nuevas plataformas tecnológicas como el **APCI** (Aprendizaje Personalizado Complementario Interconectado) el cual consiste en una plataforma de aprendizaje diseñada para apoyar la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de educación básica en las áreas de lenguaje y matemáticas.

Este programa es parte de un proyecto mayor que incluye capacitación docente en el uso e integración de las nuevas tecnologías de la información a las actividades de clase.

Esta gestión realizada es entonces una oportunidad para poder sustentar el presente proyecto y poder lograr la aceptación del Municipio para la implementación.

La idea es luego poder proyectarse a todas las escuelas fiscales especialmente las que no forman parte de ningún proyecto tecnológico por parte del Municipio o Gobierno Nacional.

Actualmente el Gobierno Nacional se encuentra fomentando la inversión en proyectos en el plano educativo como lo es el *Programa Nacional de Infraestructura para la Universalización de la Educación con Calidad y Equidad* el cual busca el invertir en infraestructura, equipo escolar, innovación tecnológica hasta el año 2013 así mismo Gobierno Nacional impulsa proyecto Plan Nacional de Conectividad Escolar.

Esta tesina busca crear una mejora en metodología de enseñanza en instituciones educativas sección General básica de nuestra ciudad.

## **1.4- ANTECEDENTES DEL NEGOCIO**

### **1.4.1-Breve reseña histórica**

El video digital se introdujo por primera vez en 1983 con el formato D-1 de Sony, que grababa una señal no comprimida de vídeo componente de definición estándar en forma digital en vez de en las formas analógicas de banda alta que habían sido frecuentes hasta ahora.

Debido al costo, el formato D-1 fue usado principalmente por grandes cadenas de televisión. Finalmente sería reemplazado por sistemas más baratos que usaban datos comprimidos, más notablemente por el Betacam Digital de Sony, aún muy usado como un formato de grabación de campo por productores de televisión profesionales.

El vídeo digital para el mercado de consumo apareció por primera vez en la forma de QuickTime, la arquitectura de Apple Computer para los formatos de datos basados en tiempo y *streaming*, que apareció en forma básica alrededor de 1990.

Las primeras herramientas de creación de contenido a nivel del mercado de consumo eran básicas, requiriendo digitalizar una fuente de vídeo analógica a un formato legible por el ordenador.

Aunque al principio era de baja calidad, el vídeo digital para el mercado de consumo mejoró rápidamente su calidad, primero con la introducción de estándares de reproducción como MPEG-1 y MPEG-2 y después la introducción del formato de cinta DV permitiendo grabar directamente a datos digitales y simplificando el proceso de edición, permitiendo utilizar completamente sistemas de edición no lineal en ordenadores de sobremesa.

### 1.4.2- Descripción de la empresa

Chakaprod Productora de videos corporativos es una empresa que ofrece servicios de elaboración de audiovisuales con el fin de crear y fortalecer la imagen corporativa. Se especializa en los videos corporativos para industrias, empresas comerciales y demás que tienen la necesidad de implementar herramientas audiovisuales, para fortalecer su imagen corporativa tanto para su cliente interno como para sus clientes externos y proveedores.

Se encuentra localizada en la ciudadela EntreRios Avenida 5ta Mz M1 villa 30.

Entre los productos que ofrece **chakaprod** se encuentran:

#### Videos

- Institucionales
- Inductivos-capacitaciones
- Cobertura de eventos en video
- Documentales
- Desarrollo turístico
- Catálogos y aplicación de productos
- Cursos de capacitación y simulacros

### 1.4.3- Macroentorno del sector

#### Análisis PEST

<p style="text-align: center;"><b>Político</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Legislación actual en el campo educativo, incentiva al desarrollo de proyectos.</li> <li>• Ecuador se encuentra negociando tratados de comercio con EU.</li> <li>• Se encuentra en debate reciente aprobación de Ley Orgánica de regulación de Competencia y Mercado (antimonopolio).</li> <li>• Se ha reestructurado las instituciones de control educativo como la Senecyt y Seaaces.</li> <li>• El país se encuentra en momento inestable frente a comunidad internacional y nacional debido a los últimos escándalos de narcotráfico y violación de libertad de expresión.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Económico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desempleo se redujo un 5,5% con respecto al 2011.</li> <li>• PIB espera crecer un 5,3%</li> <li>• Canasta familiar básica se encuentra en \$ 586,18 a septiembre de 2012.</li> <li>• Inflación es de 5% a septiembre de 2012, 15 punto más que el mes anterior</li> <li>• Tasa de interés a microcréditos es del 25%, siendo una barrera para los jóvenes microempresarios puedan acceder a un crédito</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pobre inclusión e inequidad todavía en nuestro país.</li> <li>• Acceso a la tecnología e infraestructura de soporte.</li> <li>• Diferencias marcadas en clases sociales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Tecnológico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MI Municipio de Guayaquil impulsa el plan Más Tecnología.</li> <li>• Gobierno Nacional impulsa proyecto Plan Nacional de Conectividad Escolar.</li> </ul>

Fuente: Internet; INEC, [www.ekosnegocios.com](http://www.ekosnegocios.com)

## **CAPITULO II**

### **2.- ANÁLISIS ESTRATÉGICO DEL PROYECTO**

#### **2.1.-Misión**

Aportar con herramientas audiovisuales que proveerán de conocimientos fundamentales para el desarrollo de la formación académica de los estudiantes del nivel general básico de las escuelas de la ciudad de Guayaquil.

#### **2.2- Visión**

Convertir al medio audiovisual en una herramienta útil e indispensable para la formación de los estudiantes de educación básica en todo el país.

#### **2.3- Valores**

- Honestidad
- Trabajo a conciencia
- Autodisciplina
- Integridad
- Creatividad
- Comunicación

#### **2.4- Cultura empresarial**

**Chakaprod** siendo una empresa joven con recurso humano joven cree en los siguientes pensamientos culturales como básicos en la organización.

- Participador
- Empoderador

## **2.5- Análisis FODA**

### **2.5.1-Fortalezas**

- Producto innovador.
- No existe competencia por el momento.
- No representa costos de distribución.
- Calidad a precio competitivo.
- Bajos costos en promoción.
- Aval de clientes.

### **2.5.2-Debilidades**

- Posibilidad de que la MI Municipalidad de Guayaquil no acepte los términos en la negociación y el producto tenga que ser ofrecido a las empresas privadas.
- Las muestras de trabajos en animaciones no convengan al 100% al MI Municipalidad de Guayaquil.

### **2.5.3-Oportunidades**

- Apertura para aceptación de proyectos en el área tecnológico-educativo por parte del Gobierno Nacional y M.I. Municipio de Guayaquil.
- Recurso humano y tecnológico disponible

### **2.5.4-Amenazas**

- Competencia puede aparecer ya que la tecnología está disponible y la demanda puede crecer.
- Gobierno Nacional o Municipal provea el servicio por medio de proveedores que ya utiliza (Robo de Idea o Contrataciones a dedo).
- Youtube y otros audiovisuales disponibles en internet.

<p style="text-align: center;"><b>FACTORES INTERNOS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>FACTORES EXTERNOS</b></p>	<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
	<b>OPORTUNIDADES</b>	<p><b>FO (Maxi-Maxi)</b></p> <p>Apalancarse con propuesta atractiva de comercialización del proyecto con la M.I. Municipalidad de Guayaquil.</p>
<b>AMENAZAS</b>	<p><b>FA (Maxi-Mini)</b></p> <p>Trabajar en posicionamiento como productora especializada y pionera en este tipo de proyectos.</p> <p>Promover el fomento al desarrollo de la producción y talento nacional.</p>	<p><b>DA (Mini-Mini)</b></p> <p>Convertirse en proveedor exclusivo de la M.I. Municipalidad de Guayaquil al asegurar contratos a largo plazo.</p>

Fuente: Autor

## 2.6- Factores Claves del éxito

- Producto innovador, único, revolucionario.
- Asociación con otros productores gráficos y audiovisuales para poder cumplir con posible sobredemanda.
- Obtener certificación de instituciones educativas, otros Municipios y Ministerio de Educación.
- Alianzas estratégicas con empresas privadas para lograr patrocinios.
- Mantener calidad y ofrecer nuevos audiovisuales constantemente.

## 2.7- Análisis de la industria y las 5 fuerzas de Porter

FUERZAS COMPARATIVAS	ATRACTIVO DE LA INDUSTRIA					
	ACTUAL			FUTURO		
	ALTO	MEDIO	BAJO	ALTO	MEDIO	BAJO
AMENAZA NUEVOS COMPETIDORES			X	X		
PODER NEGOCIACIÓN CLIENTES	X				X	
PODER NEGOCIACIÓN PROVEEDORES			X			X
RIVALIDAD ENTRE COMPETIDORES			X	X		
AMENAZA DE SUSTITUTOS		X			X	

Fuente: Autor

## **CAPITULO III**

### **3.- ANÁLISIS DEL MERCADO Y COMERCIALIZACIÓN**

#### **3.1- Características y estructura del mercado**

El mercado de producción audiovisual en video digital se encuentra estructurado de la siguiente manera.

##### **Productoras**

Son empresas especializadas en la producción y realización de audiovisuales. Poseen infraestructura, equipos y recurso humano. Debido a esto ofrecen precios más elevados y regularmente trabajan con agencias de publicidad.

Su principal producto son los comerciales de televisión los cuales les generan grandes utilidades, pero al mismo tiempo tienen costos muy elevados en ítems como locaciones, utilería, talentos, permisos municipales, etc.

##### **Freelancers o independientes**

Son personas naturales que hacen las veces de productores u “hombres orquesta” al encargarse de todo el manejo de sus propios negocios en este mercado. Son expertos que conocen el mercado, proveedores, precios, comercialización y cuentan con una cartera de clientes propia.

Subcontratan todos los servicios que requieren para llevar a cabo una producción y de esta manera pueden manejar costos y ofrecer precios mucho más competitivos que una empresa productora.

##### **Agencias de publicidad**

Son empresas que se dedican al asesoramiento en comunicación de las empresas y sus marcas.

Poseen infraestructura, recurso humano, recurso financiero. Se enfrentan a una ardua competencia ya que el mercado está saturado y es muy sensible a los precios.

##### **Empresas de eventos**

Son empresas que se dedican a la organización, producción y realización de eventos ya sea que se especialicen en un solo segmento como por ejemplo fiestas infantiles o matrimonios o abarquen todos los segmentos.

##### **Consumidor final o Cliente**

El consumidor final puede ser una organización, o persona natural que demanda los servicios de producción de audiovisuales. La diferencia entre las dos está en que el primero busca fines comerciales y el segundo fines personales.

Como características del mercado podemos mencionar 2 manera de cómo se comercializan los productos audiovisuales.

- Productor-intermediario-Consumidor final o Cliente
- Productor-Consumidor final o Cliente

Como vemos, existe un intermediario que suele ser la agencia de publicidad u organizador de eventos. Estos intermediarios ofrecen su servicio aumentando los costos para un cliente final a cambio de su asesoría, experiencia, supervisión y otros aspectos que se incluyen todo el paquete de servicio que ofrecen.

Depende de la organización si elige trabajar con un intermediario. En muchos casos los intermediarios no se eliminan gracias a que existen relaciones comerciales o personales muy fuertes entre empresas e intermediarios que son casi imposibles de deshacer, en otros casos, las políticas de las organizaciones exigen siempre trabajar con intermediarios ya sea por temas de alineaciones internacionales, en casos de organizaciones multinacionales, o por temas contables.

Cuando no existe un intermediario, los clientes confían directamente en las empresas o freelancers y logran reducir sus costos notablemente.

Cualquiera de estas dos opciones mencionadas va a depender del giro del negocio y tamaño de la organización en cuestión

El mercado de la producción de videos digitales se puede segmentar en los siguientes:

- Publicitario-Comercial
- Corporativo-Interno
- Eventos Sociales
- Educativos
- Turísticos
- Documentales

### Publicitario-Comercial

Son los videos producidos para esta industria la cual está dirigida a un grupo amplio de personas, busca la comunicación masiva y se caracteriza por manejar precios y costos altos.

### Corporativo-Interno

Videos producidos para uso interno de las empresas, con el fin de crear imagen interna corporativa, se usan en lanzamientos de productos, presentaciones a clientes y socios estratégicos, ferias de negocios, inducción y capacitaciones. Se caracterizan por ser un producto de baja acogida ya que depende estrictamente de la cultura organizacional de la empresa.

### Eventos Sociales

Son los videos de cobertura de eventos sociales tales como: matrimonios, quinceañeras, baby showers, comuniones, cumpleaños, etc. Se caracteriza por ser un producto que se encuentra como competencia perfecta ya que se ve influenciado por la oferta y la demanda.

Por medio de este proyecto se desea lanzar un producto nuevo que creará un segmento nuevo al mismo tiempo el cual se lo llamará segmento educativo. Dicho segmento tiene una proyección de crecimiento y diversificación sumamente interesante ya que en el ámbito educativo hay tantos temas que pueden ser topados.

El proyecto se ha identificado dentro de la estructura de mercado como monopolio parcial ya que es el único ofertante al momento en un mercado donde la demanda es poca.

Así mismo se reconoce que en poco tiempo del lanzamiento del producto la situación externa cambiará colocando al proyecto como un oligopolio ya que aparecerán nuevos competidores y crecerá la demanda.

### Educativos

Aunque este segmento casi no existe y no está desarrollado, sí se pueden encontrar videos realizados por autores independientes o por empresas como editoriales, la mayoría extranjeras.

Podemos señalar en este segmento al programa educativo televisado emprendido por el MI Municipio de Guayaquil, "Aprendamos", pero no está enfocado de la manera en que se pretende con este proyecto.

### Turísticos

Producciones para promociones turísticas de ciudades, cantones, regiones. También para promocionar proyectos específicos para atraer inversiones. Estos videos se financian por medio de los gobiernos seccionales, municipios y en ciertos casos por auspiciantes interesados en proyectos.

### Documentales

Este tipo de producciones pueden ser independientes cuando son documentales que financiados por los mentalizadores y/o empresas privadas. Y documentales financiados por algún ente gubernamental que busca dar a conocer una problemática más solución de alguna temática, o documentales con fines de expresar, arte, cultura, etc.

## **3.2- Investigación de Mercado**

Para efectos de esta tesina se procedió a realizar grupos focales con 2 instituciones educativas, Unidad Educativa Felipe Costa Von Buchwald y la Escuela Fiscal Mixta 328 Ramón Agurto Castillo para recabar información respecto al producto.

Participaron docentes, directivos, alumnos y padres de familia.

Al mismo tiempo se desarrollaron grupos focales con expertos en el negocio de producción en videos, para conocer qué precios se podrían fijar para la comercialización.

### **3.2.1-Objetivo principal**

Conocer cómo debe ser desarrollado el producto de acuerdo a los insights de los protagonistas, y recabar información para determinar cómo se comercializará el proyecto.

### **3.2.2-Mercado Objetivo**

El mercado objetivo de esta investigación serán la Unidad Educativa Felipe Costa Von Buchwald y la Escuela Fiscal Mixta 328 Ramón Agurto Castillo.

La Unidad Educativa Felipe Costa von Buchwald en una fundación sin fines de lucro, se encuentra ubicada en la cooperativa de vivienda Guayaquil, calle 13 y avenida 8va esquina.

Allí se educan más de 342 niños y niñas desde los 5 hasta los 16 años de edad gracias a la labor de 30 maestros, 20 de general básica y 10 de bachillerato.

Ofrece educación en las secciones inicial general básica y desde el 2012, el primer año de bachillerato.

Cuenta con 2 laboratorios de computación con un total de 48 computadoras, también cuenta con un salón audiovisual equipado con pantallas lcd y equipos de audio, talleres de carpintería, pintura, electricidad, cosmetología y un completo laboratorio de ciencias naturales, salón de profesores, canchas deportivas, amplias baterías de baños, cuenta con un departamento de orientación y bienestar estudiantil y ofrece también servicio de alimentación gratuito para los niños.

Todo esto es gestionado por la obra de las voluntarias y empresas privadas que año a año recolectan fondos por medio de actividades, también por donaciones de personas altruistas.

Escuela Fiscal Mixta 328 Ramón Agurto Castillo se encuentra ubicada en las calles capitán Najera y la décima tiene un total de 502 alumnos.

Ofrece educación inicial y general básica hasta el 7mo año.

Cuenta con salones que albergan hasta 30 alumnos, 20 docentes, 1 laboratorio de computación equipado con 16 computadoras donadas por la MI Municipalidad de Guayaquil, 1 salón de profesores, área de recreación.

### **3.2.3-Análisis de la demanda**

Para el análisis de la demanda se realizaron entrevistas con encargados del departamento de Acción Social y Educación de la M.I. Municipalidad de Guayaquil, grupos focales en las 2 instituciones educativas antes mencionadas con 3 grupos de interés:

- Maestros y directivos
- Alumnos
- Padres de familia

Encuestas con un grupo de 30 maestros, 15 de cada institución y grupo focal con expertos en el negocio de producción de videos.

### **3.2.4-Contenido de los videos**

Que profundidad sobre el tema deberían abarcar, sobre qué temas enfocarse.

Videos tendrán que ser como material de refuerzo, suplementos adicionales de uso de los maestros, herramienta de complemento a los textos escolares

### **3.2.5-Duración de los videos**

Se discutió la duración de los videos, tomando en cuenta sugerencias, sin embargo para fines que el proyecto sea rentable, los videos no podrán ser de más de 5 minutos de duración.

### **3.2.6-Tipo de “mood y look” de los videos**

Los videos tendrán que ser elaborados en lenguaje entendible de acuerdo a cada año, respetando la edad cronológica de los mismos. Es decir niños desde los 5 años hasta los 14.

Animaciones 2d y 3d son del agrado de los niños ya que son atractivos gracias a sus colores y formas muy versátiles y reconocidos por ellos en programas de TV, video juegos, internet.

### **3.2.7-Insights**

#### **Insights de los maestros, directivos y padres de familia**

Usando videos la idea se queda.

Niños construyen su propio concepto.

Muy útiles al momento de realizar experimentos en laboratorio.

Lenguaje y vocabulario nuevo para su uso en la vida diaria.

Rescate de valores olvidados en tiempos actuales.

Contenido debería abarcar también temas de actualidad (ejemplo: redes sociales)

Videos deberían ser “cortos pero precisos”.

Conocimiento entra por los ojos y los oídos siendo muchas veces más efectivos que una lectura.

Videos ayudarán a que los hijos desarrollen su inteligencia y criterio.

Hijos desarrollaran creatividad.

Padres piensan que es beneficioso que sus hijos aprendan de una forma fuera de lo común.

Padres aprueban la idea que sus hijos puedan ver los videos también en casa o en cualquier lugar en cualquier momento.

#### **Insights de los alumnos**

Colores y formas y sonidos deben ser llamativos, parecidos a los que ven por TV.

Lenguaje fácil y rápido de asimilar, sin palabras rebuscadas.

Que sean divertidos.

Temas actuales también deberían incluirse.

Ayudará a que reforzar lo visto en clase.

Mejorará la recordación del mensaje por mayor tiempo.

### **3.2.8- Análisis de la oferta, empresa y sus competidores**

Al momento no existe oferta para este tipo de producto ya el segmento no ha sido explotado ni desarrollado.

Existen videos educativos que pueden conseguirse en editoriales, colecciones que vienen en suplementos especiales de la prensa o revista, o internet (youtube), pero no los de producción nacional enfocada y basada en un plan curricular educativo del país.

Esto le da facilidad al proyecto optar por la estrategia de diversificación de producto ya que es un nuevo producto en un mercado nuevo. Así mismo la ventaja de establecer el precio y estándares de calidad.

Ya que la tecnología y el recurso humano se encuentran disponibles, el proyecto iniciará como emprendedor, pero en el transcurso de un corto tiempo el mercado cambiará entrando al juego nuevos competidores ofreciendo el mismo producto.

Es por esto que es crucial crear un producto que sea de óptimos estándares y apoderarse del posicionamiento adecuado para hacer frente a la competencia.

### **3.3-Plan de marketing**

#### **3.3.1-Producto**

#### **3.3.2-Descripción**

Videos educativos producidos en formato animación digital 2D y 3D locutados y musicalizados en estudio profesional de hasta 5 minutos de duración.

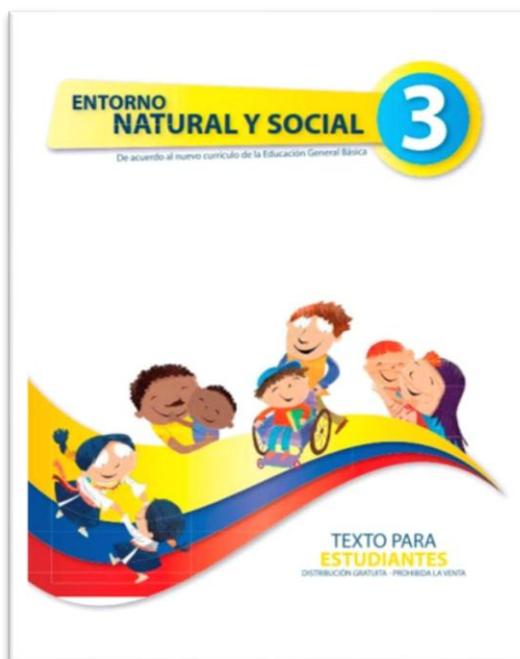
El fin es promover una ayuda audiovisual que sea usada como refuerzo escolar para los niños y niñas de educación general básica de la ciudad de Guayaquil.

Gracias a estos videos despertarán una chispa inquietante de conocimiento, desarrollo de nuevas competencias y se acercarán más a la tecnología. Estos videos estarán a la disposición de niños, niñas y maestros en general en cualquier momento.

Este producto revolucionará el sistema educativo ya que se construirá una biblioteca de videos que se almacenará en la web y se multiplicará año a año, profundizando los temas que se encuentran en los textos actuales y evolucionando con ellos.

Se entregarán en formato datos en compresión para luego ser subidos al sitio web o campus virtual.

### 3.3.3-Ejemplo de contenido para texto de Entorno Natural y Social del tercer año de básica.



## Índice

Bloque curricular. Los seres vivos		Bloque curricular. Los alimentos		Bloque curricular. Mi ciudad, mi pueblo	
<b>Bloque 1. Los seres vivos</b>	5	<b>Bloque 2. Los alimentos</b>	29	<b>Bloque 3. Mi ciudad, mi pueblo</b>	53
L1 Seres bióticos y abióticos	6	L1 Alimentos nutritivos	30	L1 Aprendo a ubicarme	54
L2 El aire puro es saludable	8	L2 Variedad de alimentos	34	L2 Mi ciudad y mi parroquia	56
L3 El agua da vida y refresca	12	L3 Preparación de mis alimentos	36	L3 Soy un buen peatón	60
L4 El Sol nos da luz y calor	16	L4 Mi alimentación es sana	38	L4 Las personas de mi ciudad o pueblo	62
L5 El suelo, lugar donde vivimos	18	L5 Los alimentos de mi localidad	40	L5 Cuido los espacios públicos	66
L6 Reducir, reutilizar y reciclar	20	L6 Hábitos saludables	42	L6 Los símbolos de mi ciudad	68
Aprende a comunicar	22	Aprende a ubicarte en el espacio	46	Aprende a clasificar	70
Experiencias y experimentos	24	Experiencias y experimentos	48	Experiencias y experimentos	72
Buen vivir	26	Buen vivir	50	Buen vivir	74
Revisión del bloque	27	Revisión del bloque	51	Revisión del bloque	75
<b>Bloque curricular. Provincias, cantones y parroquias</b>	77	<b>Bloque curricular. Mi país</b>	101	<b>Bloque curricular. Los símbolos de los ecuatorianos</b>	125
<b>Bloque 4. Provincias, cantones y parroquias</b>	77	<b>Bloque 5. Mi país</b>	101	<b>Bloque 6. Los símbolos de los ecuatorianos</b>	125
L1 Organización administrativa de mi país	78	L1 Soy parte del Ecuador	102	L1 Nos expresamos a través de símbolos	126
L2 Mi localidad	80	L2 Somos ecuatorianos y ecuatorianas	106	L2 La Bandera Nacional	128
L3 Parroquias urbanas y rurales	82	L3 Mi tierra, el Ecuador	108	L3 El Escudo Nacional	132
L4 El cantón donde vivo	84	L4 La gente de mi país	110	L4 El Himno Nacional	134
L5 Las provincias del Ecuador	88	L5 Las fiestas de mi país	114	L5 Hechos y personajes de mi país	138
L6 Ecuador es nuestro país	92	L6 Historias del Ecuador	116	L6 El orgullo de ser ecuatorianos y ecuatorianas	140
Aprende a analizar	94	Aprende a memorizar	118	Aprende a ser creativo	142
Experiencias y experimentos	96	Experiencias y experimentos	120	Experiencias y experimentos	144
Buen vivir	98	Buen vivir	122	Buen vivir	146
Revisión del bloque	99	Revisión del bloque	123	Revisión del bloque	147
Recortables					149

## Capítulo 1

### Tema del video: Los seres vivos

#### Video

#### Duración: 5 minutos

\*Animación de diferentes ambientes naturales, parques, montañas, ríos, lagos, ubican en entorno. Se escucha locución que relata que son los seres bióticos y abióticos mientras animaciones muestran diferentes ejemplos de cada uno por ejemplo animales domésticos, insectos y seres sin vida como piedras, mesas, libros, etc.

Locutor relata sobre los factores abióticos los cuales son indispensables para la existencia de los seres bióticos mientras video muestra ejemplos de: aire, agua, luz solar, suelo. Animaciones de seres que interactúan en cada uno de estos factores bióticos, por ejemplo: peces, personas bañándose en ríos, campesinos cosechando, plantas recibiendo luz solar, etc.

Locución relata los procesos de reciclaje y fomentación sobre el mismo mientras animación de mascota hecha de papel se deposita en los tachos de basura. Se muestra madre de familia haciendo reciclaje en la cocina, se muestran tachos con emblemas que identifican los tipos de desechos y donde deben colocarse. También se dan ejemplos de los tipos de basura y se explora brevemente la problemática de los botaderos de basura.

Video finaliza con mensaje sobre la protección de los factores abióticos.

Cierra logo de la M.I. Municipalidad de Guayaquil.

### 3.3.4-Imagen corporativa

#### Logotipo



#### Slogan

“La educación a un nuevo nivel”

### 3.3.5-Tono y manera

Lenguaje práctico de fácil entendimiento y asimilación, se respetará el desarrollo evolutivo de los niños según los años que correspondan.

Se desarrollarán en formato de animación digital ya que es un medio atractivo a la vista, versátil, de actualidad con los medios digitales y de costos competitivos.

### 3.3.6-Contenido

El contenido se desarrollará según textos escolares utilizados por las instituciones.

Los videos se regirán a los bloques de cada uno de los textos escolares.

Videos que servirán de refuerzo escolar para los niños y niñas de educación general básica (años comprendidos desde el 1ero hasta 10mo año)

Se trabajarán en conjunto con la MI Municipalidad de Guayaquil, por medio del Departamento de Acción Social y Educación quienes son los encargados de gestionar y supervisar los proyectos de este tipo.

Este departamento recibe el apoyo de la Fundación Ecuador y la Universidad Católica Santiago de Guayaquil quienes brindan apoyo para el desarrollo de los contenidos.

### 3.3.7-Precio

Para poder establecer el precio de venta se realizó un grupo focal con expertos en el negocio de producción audiovisual.

Se discutieron valores según precio de mercado, complejidad del trabajo entre otros aspectos técnicos y se determinó que por volumen los costos serían más bajos, sin embargo el valor de un video por unidad no podría ser menor a \$600 ya que la complejidad del trabajo y las horas hombre que requeriría no lo permitiría.

Durante el primer año del proyecto según análisis de capacidad de producción y demanda se producirán 215 videos los cuales se comercializarán a un valor de \$909,92 cada uno, sumando un gran total de \$ 195.632,27

Desde el 2do año hasta el 5to se producirán 144 con valores variables de acuerdo a un incrementos del 1% para contrarrestar un alza de gastos administrativos según inflación del 4.88% anual según el Banco Central del Ecuador.

Precio de venta en dólares					
Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
909,92	968,25	977,93	987,71	997,59	1007,56

Es decir que durante el primer año la inversión por parte de la M.I. Municipalidad de Guayaquil será un poco alta ya que se elaborarán la cantidad mínima de videos que es 215 y en los años siguientes sólo 144 videos, cantidad razonable de videos a producir anualmente para que el proyecto se sostenible en el tiempo.

### **3.3.8-Promoción**

Campaña de comunicación que será realizada por la MI Municipalidad de Guayaquil en las escuelas de la ciudad.

### **3.3.9-Plaza**

Sitio web gratuito.

## **3.4-Estrategia competitiva**

La estrategia competitiva a elegir es la de diferenciación por las siguientes razones:

- **Producto será entregado de una manera única y novedosa**

El sitio Web es un medio interactivo, al alcance de miles de usuarios sin costo, no requiere altos costos de mantenimiento, está presente las 24 horas del día.

- **Producto no existe en el mercado**

Un producto con las características del proyecto no existe actualmente, un sitio web que aloje audiovisuales producidos en nuestro país y con la realidad de nuestra cultura, de acuerdo a los requerimientos que se basarán en los textos escolares de educación general básica.

- **Producto intenta crear una demanda no existente y satisfacerla**

Los audiovisuales tienen la intención de causar una expectativa por querer ver más, nuevos contenidos, ya que su lenguaje será de fácil entendimiento y de temas variados como historia, ciencia, tecnología, biología, medicina, etc.

Luego de empezar por temas dirigidos en primera instancia a instituciones educativas como herramienta para reforzar la enseñanza en clases, el proyecto se ampliará con nuevo contenido que incluirá muchas diferentes temáticas de variadas áreas del conocimiento lo cual llevará a que se desarrolle el segmento de videos educativos nuestro mercado.

El de los audiovisuales educativos. Prácticamente no habrá límites para los temas que se puedan producir y sean solicitados por los participantes en la experiencia del conocimiento.

- **Contenido de los audiovisuales basado en los textos escolares que se usan en clase.**

No es lo mismo usar videos que se consiguen en enciclopedias de otros países o se bajan de internet que usar videos producidos basados en la realidad local ya que no se logra ese sentido de pertenencia de identificación con nuestro ambiente o cultura.

El tono y manera, lenguaje y tantos otros aspectos que caben en este tipo de análisis.

## CAPITULO IV

### 4.-ESTUDIO ORGANIZACIONAL

#### 4.1-Organigrama

Para efectos de este proyecto, **chakaprod Videos Corporativos**, la cual funciona como empresa persona natural, se constituirá en persona jurídica ya que la facturación superará los límites para ser considerada como empresa no obligada a llevar contabilidad por parte de las leyes reguladas por el SRI. Se realizarán todos los trámites respectivos.



Fuente: Autor

#### 4.2-Funciones

##### Director

Supervisión de proyectos  
Prospección de nuevos clientes  
RRPP  
Ventas-negociaciones  
Control de calidad

Proyecto de factibilidad de producción y comercialización de videos educativos elaborados en formato animación 2D y 3D dirigidos a instituciones educativas sección educación general básica de la ciudad de Guayaquil a través de un sitio web o campus virtual.

### Productor

Producción general de proyectos

Negociaciones

Supervisión de proyectos

Prospección de nuevos clientes

### Animador

Diseño y animación de proyectos audiovisuales

### Asistente de producción

Agenda diaria de Productor y Director

Coordinación de flujo de trabajo

Coordinación de citas

Recepción de llamadas telefónicas

### Editor de audio

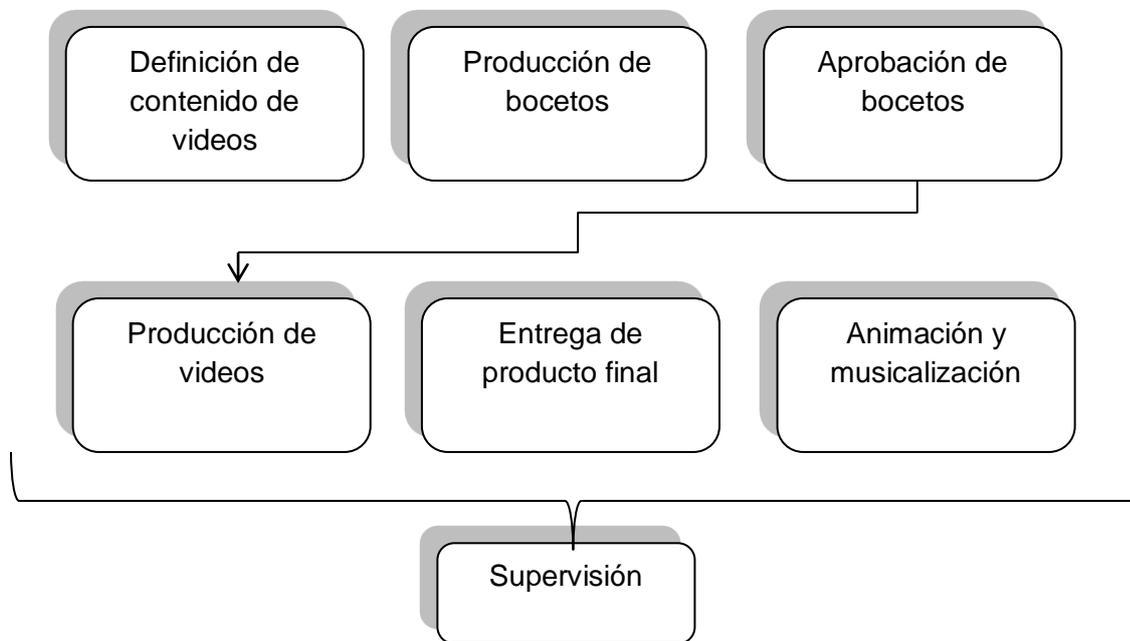
Musicalización y edición final de video

## 4.3.-Clientes que representa actualmente



Fuente: Autor

#### 4.4-Diagrama de servicio



Fuente: Autor

#### 4.5-Cronograma de tiempos de producción

##### Cantidad de videos propuesta

La propuesta es producir **215** videos en el primer año en un plazo de 10 meses con un equipo de 5 animadores de planta más un editor de audio y tercerizando locutor.

Se propone producir **144** videos por año (12 meses) con un equipo de 3 animadores más un editor de audio de planta y locutor tercerizado a partir del 2 año hasta el 5 año de proyección, para así poder ofrecer una colección de videos que se amplíe constantemente durante cada año que tenga una profundidad más detallada sobre los temas.

**Cuadro de demanda**

Año escolar	# bloques	# de Materias	Videos por año
1	5	1	5
2	6	3	18
3	6	4	24
4	6	4	24
5	6	4	24
6	6	4	24
7	6	4	24
8	6	4	24
9	6	4	24
10	6	4	24
			<b>215</b>

Fuente: autor

Se ha tomado en cuenta la producción de 1 solo video por cada bloque de cada materia. En los 2 primeros años, según los textos, existe una variación de cantidad de bloques y materias, unificándose a partir del 3 año hasta el 10 año con 4 materias: Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura y Matemática y 6 unidades por cada materia como está ilustrado en el cuadro.

Para lograr este objetivo se toma en cuenta el siguiente cuadro de producción aproximado anual según la cantidad de personal que se necesitará.

### Cuadro de capacidad de producción

Objetivo	# animadores	# videos al mes	Total videos al mes	Tiempo estimado en meses	Total de videos
2-5 año	3	4	12	12	144
1 año	6	4	24	10	240

Fuente: autor

De este modo queda graficado de qué manera se tiene proyectado cumplir con el objetivo.

Según las proyecciones, cada animador sería capaz de producir 1 video a la semana o sea 5 al mes. Multiplicado por 3 y por 5 obtenemos la capacidad de producción lo cual nos dará las pautas para saber cuántos videos se van a proponer.

La musicalización y locución de los videos se puede realizar a razón de 2 videos por semana, es decir es 2 veces más rápido que la elaboración de 1 sólo video por la complejidad que conlleva.

## CAPÍTULO V

### 5.- INGENIERÍA DEL PROYECTO

#### 5.1-Determinación de recursos

Este proyecto se comercializará a la MI Municipalidad de Guayaquil, al departamento de acción social y estudios, el cual está encargado de poner en marcha proyectos del tipo educativo.

La MI Municipalidad de Guayaquil se encuentra muy abierta a este tipo de proyectos y no señalan un valor límite de inversión para cada proyecto nuevo de este tipo, sobre todo si son educativos o medio ambientales.

#### 5.1.1-Inversión inicial

Equipos		Item	Valor U.	Total
Laptops		2	\$500,00	\$1.000,00
PC		6	\$1.200,00	\$7.200,00
Impresora		2	\$300,00	\$600,00
UPS		6	\$200,00	\$1.200,00
<b>Muebles de oficina</b>				\$1.800,00
<b>Otros equipos</b>			1	\$500,00
<b>Constitución de la empresa</b>				\$824,40
<b>INVERSIÓN INICIAL</b>				<b>\$13.124,40</b>

### 5.1.2-Cuadro de depreciación

		10%		
Item	Valor	Valor de desecho	tiempo	dep. anual
Equipos	\$10.000,00	\$1.000,00	2	\$4.500,00
Muebles de oficina	\$1.800,00	\$180,00	5	\$324,00
Otros equipos	\$500,00	\$50,00	3	\$150,00
				<b>\$4.974,00</b>

### 5.2.-Costos y precios por video

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
<b>Costo unitario de video</b>	\$394,42	\$327,59	\$327,59	\$327,59	\$327,59	\$327,59
<b>Precio de Venta</b>	\$909,98	\$968,25	\$977,93	\$987,71	\$997,59	\$1007,56

Los costos unitarios de los videos están dados en función a los sueldos de los animadores y el editor de audio anuales divididos para la demanda de videos, en el año cero 215 unidades y a partir del año 1 al 5, 144 unidades

*Ver cuadro de sueldos y salarios en anexos.*

Los precios de venta fueron fijados según el margen de utilidad neta que se desea generar por cada año, es decir; 20% .

Se dividió el valor por ingresos anuales para la cantidad de videos según demanda, o sea 215 unidades para el año 0 y 144 unidades para los años 1al 5.

*Ver cuadro de estado de resultados.*

### 5.3-Presupuesto de gastos

<b>Gastos Administrativos y operativos</b>			<b>Mensual</b>	<b>Anual</b>
Internet			\$80,00	\$960,00
Servicios básicos			\$130,00	\$1.560,00
Suministros de oficina			\$300,00	\$3.600,00
Alquiler				\$0,00
Movilización			\$200,00	\$2.400,00
Asesoría contable			\$150,00	\$1.800,00
Asesoría técnica			\$150,00	\$1.800,00
Cuota de afiliación a Cámara de Comercio			\$20,00	\$240,00
			<b>\$1.030,00</b>	<b>\$12.360,00</b>

<b>Gastos de constitución</b>	<b>Valor</b>
Superintendencia de Cías.	\$24,00
Registro Mercantil	\$10,20
Notaría y abogados	\$400,00
Patente Municipal	\$12,20
IEPI	\$305,00
Cuerpo de Bomberos	\$60,00
Tasa de habilitación	\$13,00
<b>Total</b>	<b>\$824,40</b>

## 5.4-Sueldos y salarios

<b>Año 0</b>				
	a	b	c = a.b	
	<b>Cantidad</b>	<b>Valores</b>	<b>Valor total nominal</b>	<b>Gasto total incluyendo seguridad Social</b>
<b>Director</b>	1	\$1.000,00	\$1.000,00	\$1.263,27
<b>Productor</b>	1	\$800,00	\$800,00	\$1.015,97
<b>Asistente</b>	1	\$300,00	\$300,00	\$397,72
				<b>\$2.676,95</b>
				<b>\$32.123,40</b>
<b>Editor de audio</b>	1	\$400,00	\$400,00	\$521,37
<b>Animador</b>	6	\$800,00	\$4.800,00	\$5.961,97
			\$7.300,00	<b>\$6.483,33</b>
				<b>\$77.800,00</b>

<b>Año 1 al 5</b>				
	a	b	c = a.b	
	<b>Cantidad</b>	<b>Valores</b>	<b>Valor total nominal</b>	<b>Gasto total incluido seguridad social</b>
<b>Director</b>	1	\$1.000,00	\$1.000,00	\$1.263,27
<b>Productor</b>	1	\$800,00	\$800,00	\$1.015,97
<b>Asistente</b>	1	\$300,00	\$300,00	\$397,72
				<b>\$2.676,95</b>
				<b>\$32.123,40</b>
<b>Editor de audio</b>	1	\$500,00	\$500,00	\$645,02
<b>Animador</b>	3	\$800,00	\$2.400,00	\$2.994,37
			\$5.000,00	<b>\$3.639,38</b>
				<b>\$43.672,60</b>

## 5.5-Estados financieros

### 5.5.1-Balance General

<b>Chakaprod Videos Corporativos</b>			
<b>Balance inicial</b>			
<b>Activo Circulante</b>		<b>Pasivos</b>	
Efectivo (caja-bancos)	\$11.700,00		
<b>Activo Fijo</b>			
Equipos	\$10.000,00		\$0,00
Muebles de oficina	\$1.800,00	<b>Patrimonio</b>	
Otros equipos	\$500,00	Capital social	\$50.000,00
Departamento	\$26.000,00		
		Utilidades retenidas	\$0,00
<b>Total Activo</b>	<b>\$50.000,00</b>	<b>Total Pasivo + Patrimonio</b>	<b>\$50.000,00</b>

## 5.5.2-Estado de resultados

Estado de resultados	2014		2015		2016		2017		2018	
	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5	Año 6	Año 7	Año 8	Año 9	Año 10
Ingresos	\$195.632,27	\$140.821,90	\$142.230,12	\$143.652,42	\$145.088,95					
Costos de producción	\$84.800,00	\$47.172,60	\$47.172,60	\$47.172,60	\$47.172,60					
<b>Utilidad Bruta</b>	<b>\$110.832,27</b>	<b>\$93.649,30</b>	<b>\$95.057,52</b>	<b>\$96.479,82</b>	<b>\$97.916,35</b>					
Gastos Administrativos y										
Sueldos	\$32.123,40	\$32.123,40	\$32.123,40	\$32.123,40	\$32.123,40					
Internet	\$960,00	\$960,00	\$960,00	\$960,00	\$960,00					
Servicios básicos	\$1.560,00	\$1.591,36	\$1.607,27	\$1.623,34	\$1.639,58					
Suministros de oficina	\$3.600,00	\$2.401,01	\$2.402,02	\$2.403,03	\$2.404,04					
Movilización	\$2.400,00	\$2.400,00	\$2.400,00	\$2.400,00	\$2.400,00					
Asesoría contable	\$1.800,00	\$2.040,00	\$2.160,00	\$2.280,00	\$2.280,00					
Asesoría técnica	\$1.800,00	\$2.040,00	\$2.160,00	\$2.280,00	\$2.280,00					
Cuota de afiliación a Cámara de	\$240,00	\$240,00	\$240,00	\$240,00	\$240,00					
Depreciación de activos	\$4.974,00	\$4.974,00	\$4.974,00	\$4.974,00	\$4.974,00					
<b>Total Gastos Administrativos,</b>	<b>\$49.457,40</b>	<b>\$48.769,77</b>	<b>\$49.026,69</b>	<b>\$49.283,77</b>	<b>\$49.301,02</b>					
<b>Utilidad antes de impuestos</b>	<b>\$61.374,87</b>	<b>\$44.879,54</b>	<b>\$46.030,83</b>	<b>\$47.196,05</b>	<b>\$48.615,33</b>					
Impuesto a trabajadores (15%)	\$9.206,23	\$6.731,93	\$6.904,62	\$7.079,41	\$7.292,30					
Impuesto a la renta	\$13.042,16	\$9.536,90	\$9.781,55	\$10.029,16	\$10.330,76					
<b>Utilidad Neta</b>	<b>\$39.126,48</b>	<b>\$28.610,71</b>	<b>\$29.344,66</b>	<b>\$30.087,48</b>	<b>\$30.992,27</b>					

En el año 0 que es el año que inicia el proyecto tenemos un ingreso de \$195.632,27 que es el valor por concepto de comercialización a la M.I. Municipalidad de Guayaquil.

En los años siguientes del 1 al 5 se aprecia un incremento del 1% en los precios de venta ya que esto es para contrarrestar un incremento del 1% en gastos.

El margen de utilidad neta durante toda la operación no puede ser menor al 20% ya que el proyecto no sería rentable.

Los costos de producción desde el año 1 al 5 se mantendrán sin variación debido a que se tiene un total control de la operación gracias a que se posee de un staff de personal en lugar de subcontratar.

Los costos de producción están dados por los sueldos y salarios de ese staff, los mismos que son muy atractivos de acuerdo al valor del mercado.

Es staff que laborará para el proyecto está formado por gente joven la cual está en un rango de edades desde los 24 a los 35 años de edad, siendo el sueldo establecido para los cargos muy adecuado para ellos según resultados de grupo focal.

### **5.5.3-Tasa de descuento**

La tasa de descuento a utilizarse es del 17.92%

Se procedió a realizar un promedio del riesgo país desde un año hasta la fecha sacando un resultado del 7.98%, más la inflación esperada anual la cual es del 5.14% según el Banco Central del Ecuador, más 4.80% por interés por depósito a plazo dando como resultado 17.92%



La particularidad de este proyecto es que debido a su naturaleza, la comercialización se realizará por medio de pago de un anticipo al comienzo de la operación del 20% y desembolsos mensuales que corresponderán al 80% restante.

Esto se debe a que los costos de producción son elevados. En los términos de la comercialización se especificarán entregas parciales de los productos aunque la idea es implementar toda la cantidad total de videos al inicial el año 2014 ya que no se pueden implementar poco a poco.

### 5.5.5- Punto de equilibrio

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
<b>Costos Fijos</b>	44483,4	44483,4	44483,4	44483,4	44483,4	44483,4
<b>Precio</b>	909,98	968,25	977,93	987,71	997,59	1007,56
<b>Costo unitario</b>	394,42	327,59	327,59	327,59	327,59	327,59
<b>Punto de equilibrio (unidad de videos)</b>	<b>86,28</b>	<b>69,43</b>	<b>68,40</b>	<b>67,39</b>	<b>66,39</b>	<b>65,42</b>

## CAPÍTULO VI

### 6.-RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

#### Objetivos

1. Poner a disposición de las Instituciones Educativas sección General Básica con acceso a internet de la ciudad de Guayaquil, una herramienta audiovisual de uso gratuito que impulsará y motivará el desarrollo del espíritu investigativo-creativo, desarrollo de capacidades, y pensamiento crítico de los alumnos.

Es de vital importancia que para que se pueda implementar mejor el proyecto, se realice una inversión en optimización y potencialización en infraestructura física y tecnológica en las aulas de las escuelas. Sería ideal que cada salón de clases pueda tener su propia pantalla con sistema de amplificación para que se puedan ver los videos sin tener que realizarlo en el aula de computación

Si bien es cierto esto representaría una enorme inversión económica, no está fuera de la realidad que es necesario hacer dicha inversión, después de todo la educación es el pilar fundamental para el desarrollo de los pueblos, entonces la pregunta sería ¿por qué no hacerla?

Es tiempo de salir de la edad de piedra en la que se encuentra nuestro sistema de educación y dar un gran paso de fe hacia una inversión que ofrecerá márgenes de rentabilidad bastante atractivos para los muchos años venideros

2. Incentivar a estudiantes y profesores en el uso de esta nueva herramienta que pondrá a su disposición de una manera audiovisual, lo visto en clase, como refuerzo escolar.

Sin la participación comprometida de los 2 participantes más importantes, esta herramienta no servirá de nada, por eso el reconocimiento de ellos hacia la misma es fundamental.

Aceptar esta herramienta y acoplarse a ella es clave para la sostenibilidad del proyecto, para esto se debe hacer énfasis al estudio día a día mediante uso de este tipo de herramientas y no la del estudio solo cuando hay exámenes. Dejemos a un lado la mediocridad con el uso de herramientas innovadoras que mejorarán el nivel académico de los estudiantes.

3. Lograr la aceptación del proyecto por parte de los alumnos y profesores de educación general básica de la ciudad de Guayaquil.

Mediante una correcta retroalimentación seguir el paso a los pormenores de la implementación del proyecto, recabando información valiosa para mejorar y corregir errores y usándola también para crear nuevos productos que se sumarán al esfuerzo de la creación de una nueva herramienta de estudio fundamental para el desarrollo de una nueva educación de clase mundial.

4. Comercializar el proyecto a la M.I. Municipalidad de Guayaquil para que las 489 escuelas que forman parte del plan municipal *“Más Tecnología”* que al momento cuentan con acceso a internet puedan usarlos y beneficiarse del uso de esta herramienta.

Instituciones gubernamentales que nos representan tienen la obligación de aportar con el desarrollo dirigido hacia el bienestar de la comunidad que representan, es por esto que se recomienda a la M.I. Municipalidad de Guayaquil, acoger este proyecto el cual será de gran importancia para el cambio que todos queremos ver en nuestro país, esa inversión a largo plazo la cual dará frutos muy jugosos para el bien de las generaciones por venir.

5. Lograr que el proyecto haga eco en el Ministerio de Educación y pueda próximamente ser considerado como material didáctico esencial para la educación general básica en nuestro país.

La intención de este proyecto es que se pueda reproducir hacia todas las escuelas del país que puedan tener acceso a internet. No solamente con audiovisuales como los que propone este proyecto sino dirigiéndose mucho más allá, creando una cultura de producción de audiovisuales para la formación de una gran biblioteca virtual donde cualquier persona con acceso a internet pueda verse beneficiado con el uso de esta herramienta.

Se recomienda que funcionarios del Ministerio de Educación realicen seguimiento a este proyecto y puedan promover esta tan importante replicación hacia todas las instituciones educativas de nuestro país.

## CAPÍTULO VII

### 7.-ANEXOS

#### 7.1-ENCUESTA

##### **Descripción del proyecto.**

Proyecto de factibilidad de producción y comercialización de videos educativos elaborados en formato animación 2D y 3D dirigidos a instituciones educativas sección educación general básica de la ciudad de Guayaquil a través de un sitio web: "Proyecto Piloto en la Unidad Educativa Federico Costa Von Buchwald"

El sitio web alojará una colección de audiovisuales educativos en formato animación 2D y 3D de 2 a 5 minutos de duración de diferentes temas como Ciencia y Tecnología, Los seres Humanos, Historia del Ecuador, temas que se encuentren en la malla curricular de enseñanza básica emitida por el órgano de control educativo de nuestro país con el fin de que sirvan de herramienta de apoyo en el proceso educativo.

La presente encuesta busca recopilar datos que sirvan para sustentar el viabilidad del proyecto.

##### Preguntas

1.-¿Existen o utiliza audiovisuales que hayan sido creados específicamente como herramienta de soporte para complementar su gestión de formación a los estudiantes que esté basada según la malla curricular otorgada por la dirección de estudios?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

Comentario:

2.-Utiliza Usted medios audiovisuales en sus clases?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_ A veces\_\_\_\_\_

3.-¿Qué tipo de medios audiovisuales utiliza?

Videos\_\_\_\_\_ Audios\_\_\_\_\_ Otros\_\_\_\_\_

(especifique)

#### 4.-¿Dónde consigue estos medios audiovisuales?

1. descarga gratuita en internet\_\_\_\_
2. descarga bajo pago o licencia en internet\_\_\_\_
3. adquisición de material físico (dvd, libros, software, etc.)\_\_\_\_\_
- 4 otros\_\_\_\_\_

#### 5.-¿Qué tan importante considera usted la implementación de estos videos?

Importa mucho\_\_      Importa un poco\_\_      Indiferente\_\_      No importa nada\_\_

Comentario:

#### 6.-¿Cree Usted que proyectar un audiovisual como refuerzo pedagógico de algún tema de la malla curricular tenga un impacto favorable en el aprendizaje con los estudiantes? y por qué.

Si\_\_\_\_\_      No\_\_\_\_\_

Comentario:

#### 7.-¿Cuáles competencias a su criterio, fomentaría el uso de una enciclopedia en video? Mencione al menos 4

#### 8.-¿Piensa Usted que el sistema educativo de este país tanto particular como fiscal necesita herramientas de este tipo?

Si\_\_\_\_\_      No\_\_\_\_\_

Comentario:

9.-¿Le gustaría la idea de que estos audiovisuales estén disponibles de forma gratuita en una página web y estén al alcance de los todos los maestros para su consideración y al mismo tiempo puedan ser proyectados en los salones de audiovisual de las instituciones educativas de nuestra ciudad para reforzar conocimientos y desarrollar competencias en los alumnos ?

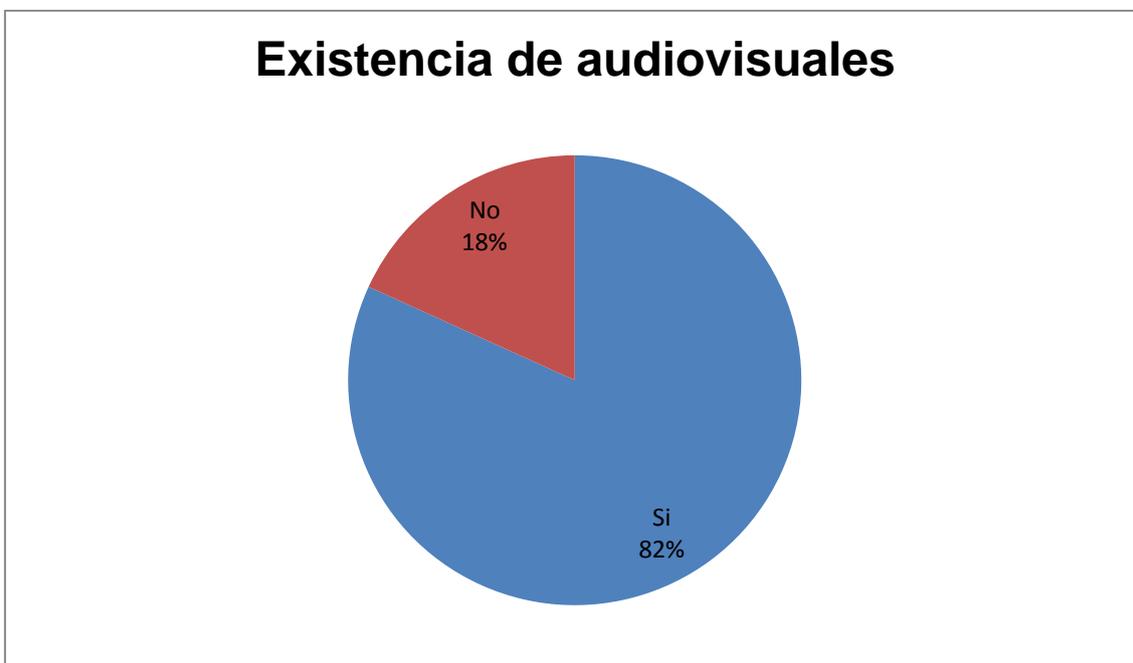
Si\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

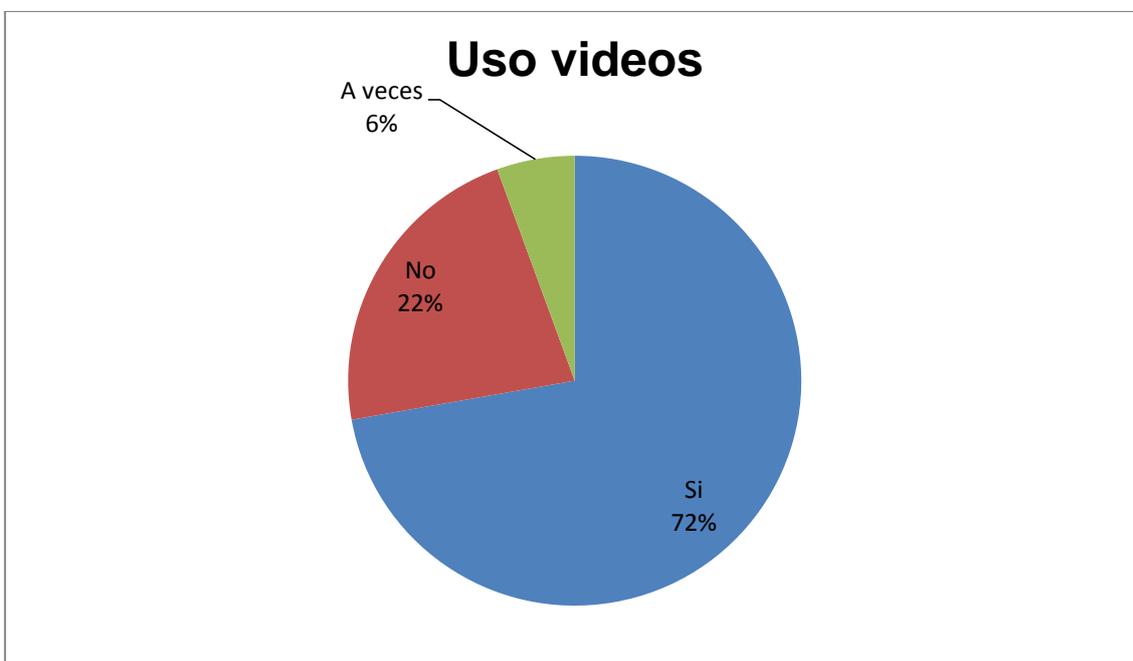
Comentario:

## 7.2-GRÁFICOS

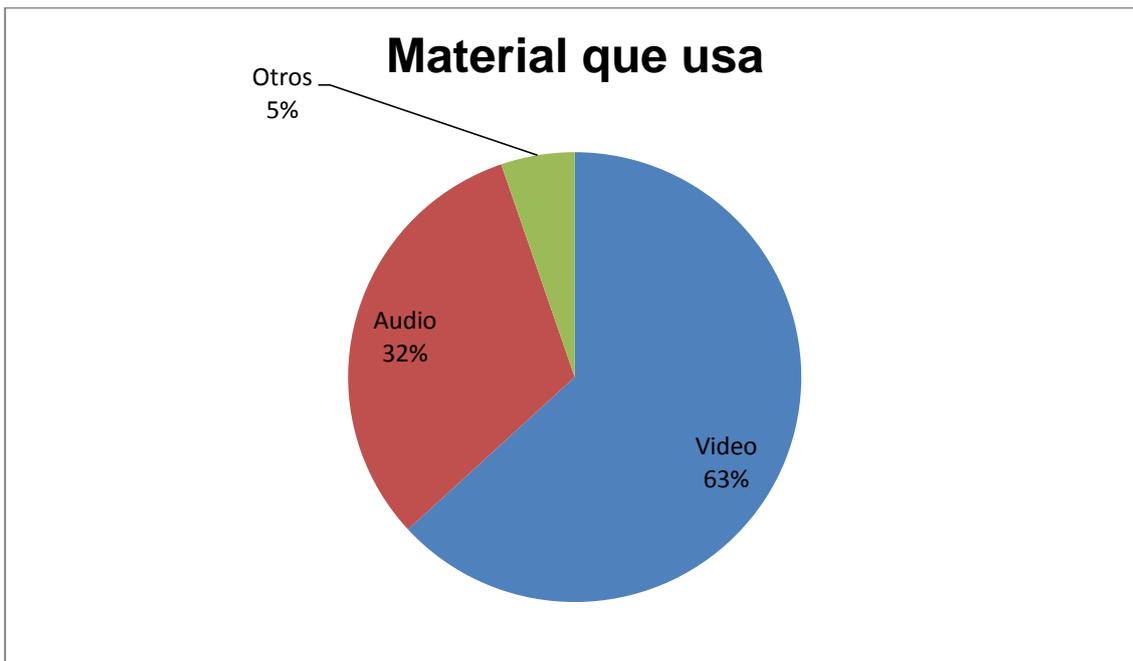
1.-¿Existen o utiliza audiovisuales que hayan sido creados específicamente como herramienta de soporte para complementar su gestión de formación a los estudiantes que esté basada según la malla curricular otorgada por la dirección de estudios?



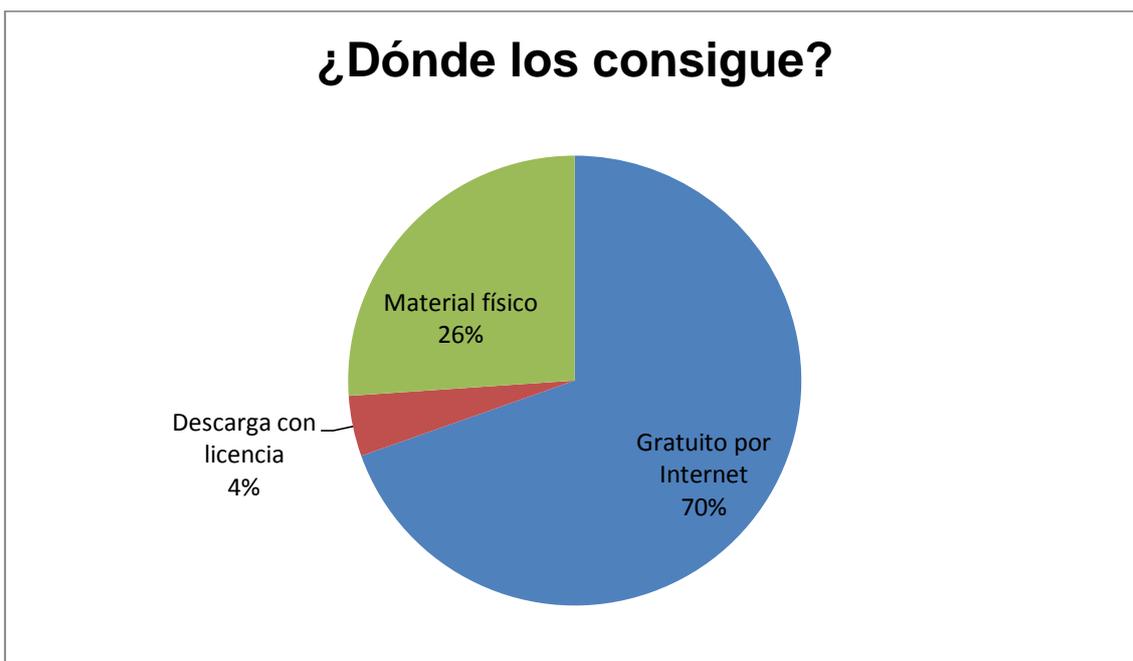
2.-Utiliza Usted medios audiovisuales en sus clases?



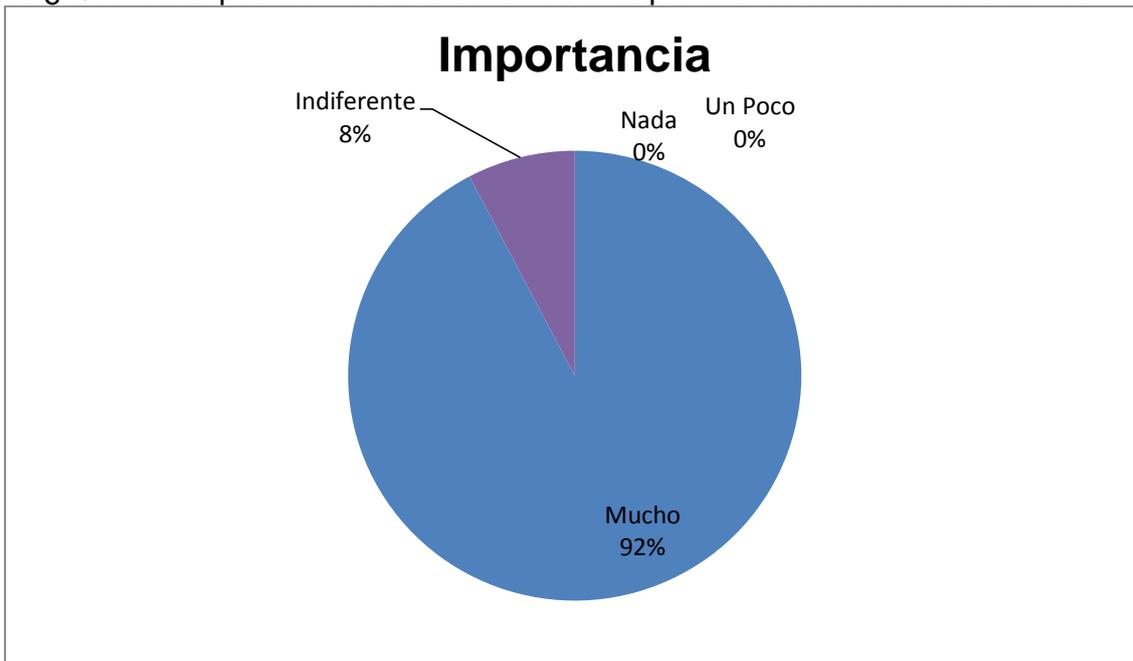
### 3.-¿Qué tipo de medios audiovisuales utiliza?



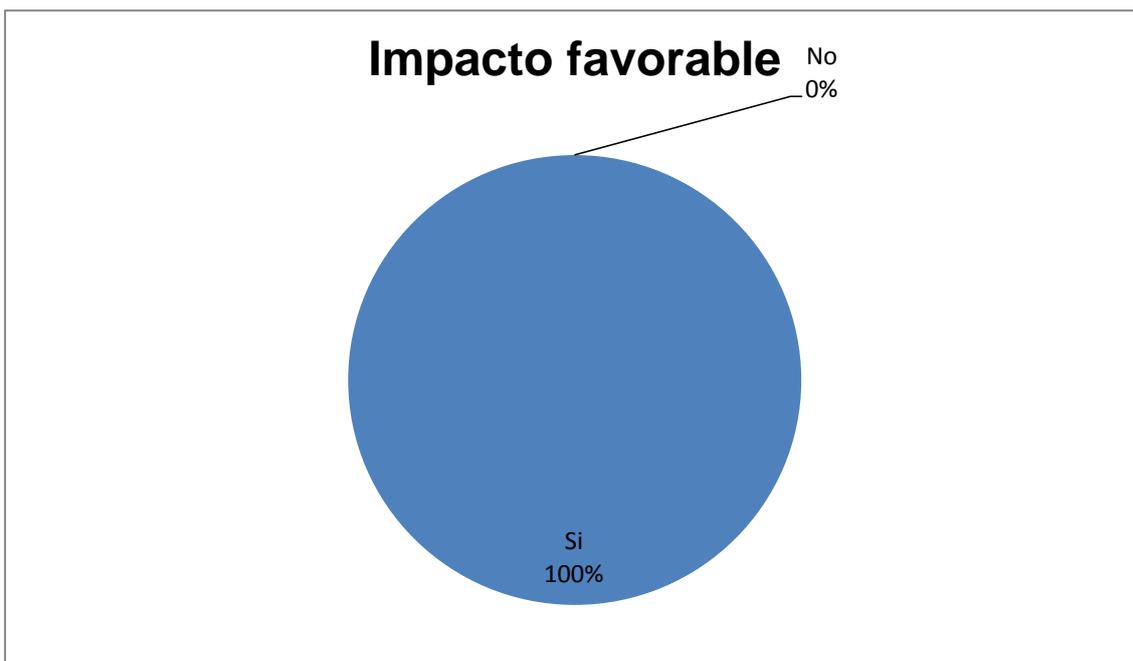
### 4.-¿Dónde consigue estos medios audiovisuales?



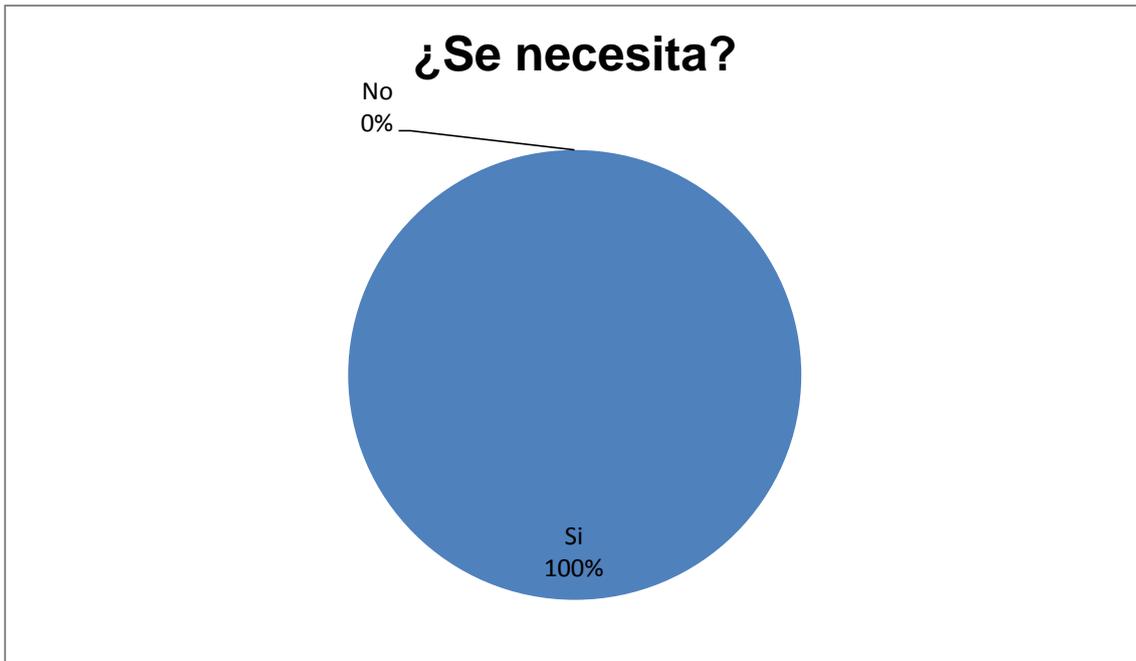
5.-¿Qué tan importante considera usted la implementación de estos videos?



6.-¿Cree Usted que proyectar un audiovisual como refuerzo pedagógico de algún tema de la malla curricular tenga un impacto favorable en el aprendizaje con los estudiantes? y por qué.



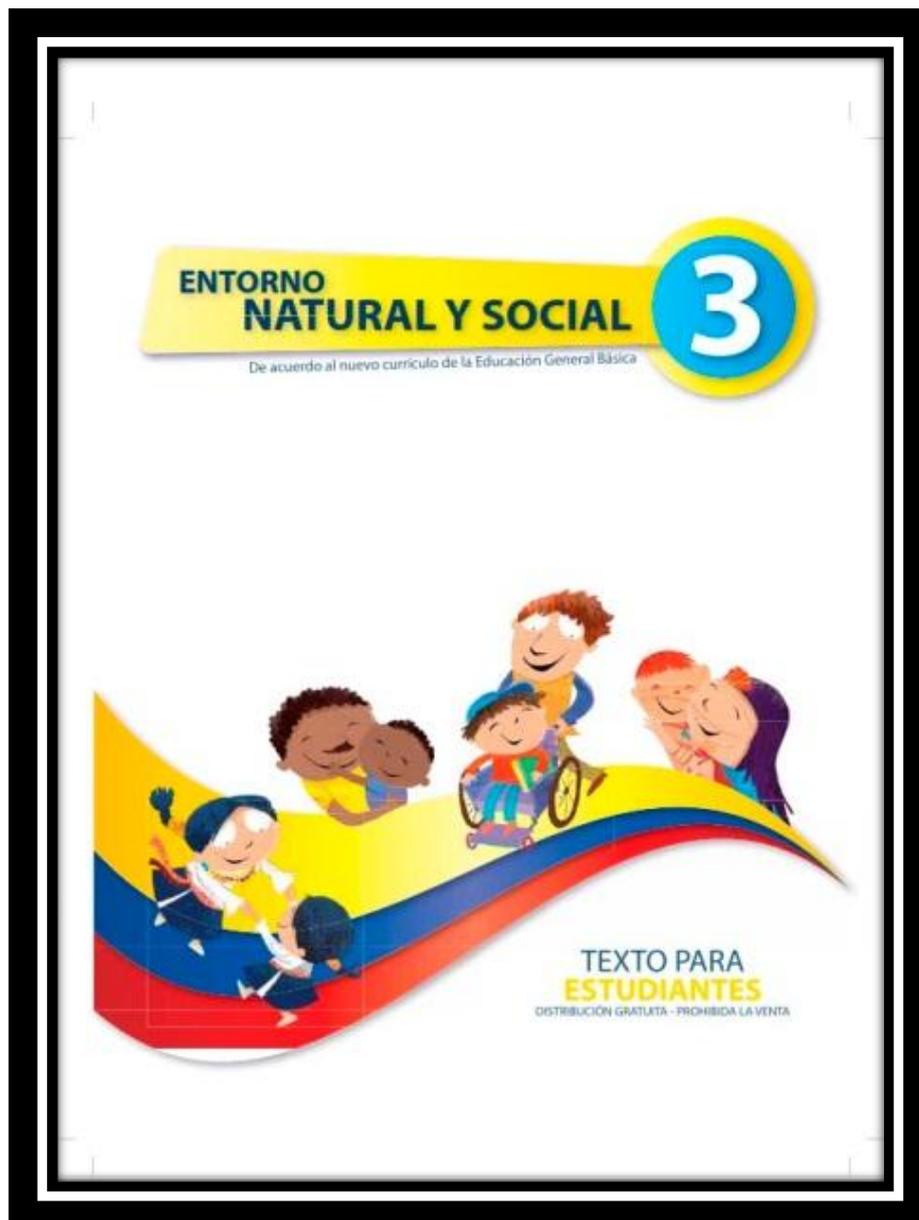
8.-¿Piensa Usted que el sistema educativo de este país tanto particular como fiscal necesita herramientas de este tipo?



9.-¿Le gustaría la idea de que estos audiovisuales estén disponibles de forma gratuita en una página web y estén al alcance de los todos los maestros para su consideración y al mismo tiempo puedan ser proyectados en los salones de audiovisual de las instituciones educativas de nuestra ciudad para reforzar conocimientos y desarrollar competencias en los alumnos ?



### 7.3- Texto escolar Entorno Natural y Social para alumnos del 3 año de sección básica general. Bloque #1.



## Índice

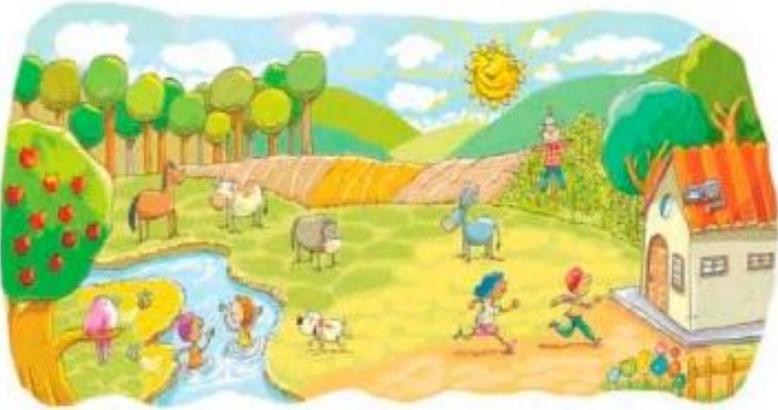
<b>Bloque 1. Los seres vivos</b> 1. Seres vivos y células 2. El ser vivo en su ambiente 3. El agua en vida y sin vida 4. El suelo: lugar donde vivimos 5. Reducción, reciclaje y reutilización Experiencias y experimentos Buen vivir Revisión del bloque	<b>Bloque 2. Los alimentos</b> 1. Alimentos nutritivos 2. Variedad de alimentos 3. Preparación de mis alimentos 4. Alimentación en casa 5. Los alimentos de mi localidad 6. Hábitos saludables 7. Alimentos y nutrición en el espacio 8. Experiencias y experimentos 9. Buen vivir 10. Revisión del bloque	<b>Bloque 3. Mi ciudad, mi pueblo</b> 1. Mi ciudad o localidad 2. Ser un buen ciudadano 3. Los personajes de mi ciudad o pueblo 4. Cuido los espacios públicos 5. Los símbolos de mi ciudad 6. Experiencias y experimentos 7. Buen vivir 8. Revisión del bloque
<b>Bloque 4. Nuestra familia y comunidad</b> 1. Organización administrativa de mi país 2. La familia 3. Participación cívica y ciudadana 4. El cambio climático 5. La protección del Ecuador 6. Ecuador en nuestro país 7. Experiencias y experimentos 8. Buen vivir 9. Revisión del bloque	<b>Bloque 5. Mi país</b> 1. Soy parte del Ecuador 2. Símbolos ecuatorianos y ecuatorianos 3. Mi tierra, el Ecuador 4. La gente de mi país 5. Los hechos de mi país 6. Historia del Ecuador 7. Experiencias y experimentos 8. Buen vivir 9. Revisión del bloque	<b>Bloque 6. Los símbolos de la ecuatorianidad</b> 1. Los símbolos de la ecuatorianidad 2. No expresamos a través de símbolos 3. La Bandera Nacional 4. El Escudo Nacional 5. El Himno Nacional 6. Hechos y personajes de mi país 7. El legado de la ecuatorianidad y ecuatorianos 8. Experiencias y experimentos 9. Buen vivir 10. Revisión del bloque

### Secciones de este libro

<b>Página de apertura</b> Sección de apertura Título del bloque cultural: <b>De transversal</b> formado del Buen Vivir. Objetivo y contenidos propuestos en la AFCEB.	Sección diagnóstica <b>Observa y responde</b> Sección para evaluar conocimientos a través de la observación reflexiva e instrumento de evaluación inicial para el docente.	
<b>Sección de desarrollo</b> Título: <b>Bloque</b> Destreza con criterio de desempeño: Formada de la AFCEB para conocimiento del estudiante. Experiencia y reflexión: Preguntas: Datos culturales que despertaron el interés por el tema y pregunta de desequilibrio cognitivo para introducir nuevos conceptos.	Conceptualización: Contenidos: Relacionados con el bloque cultural y los contenidos de la AFCEB, desarrollados a la luz de los objetivos y principios del Buen Vivir. Mi primer diccionario: Definición textual y gráfica de palabras nuevas e importantes introducidas en el contenido. En el caso fuerte: Refuerzo a los contenidos cognitivos y actitudinales más importantes.	Aplicación: <b>Antes de comenzar</b> Coevaluación desarrollada a partir del trabajo en grupo, que permite al docente comprobar la comprensión de los contenidos antes de aplicarlos. <b>Actividades con inteligencias múltiples</b> De interpretación, reflexión, aplicación y práctica, tanto individuales como en grupo. En este nivel, se pretende despertar las potencialidades de los estudiantes, a través del desarrollo de inteligencias múltiples para que luego puedan realizar procesos interdisciplinarios. <b>Independiente para seguir</b> Autoevaluación a través de indicadores esenciales de la destreza con criterio de desempeño, de modo que los niños y niñas puedan reconocer sus aciertos y errores, a fin de que fortalezcan su seguridad para aprender.
<b>Aprende a...</b> Sección destinada a la ejercitación individual de procesos cognitivos fundamentales, como la observación, la descripción, la memorización, entre otros, que permiten el desarrollo del pensamiento.	<b>Experiencias y experimentos</b> Taller en grupo orientado hacia el desarrollo de habilidades motoras y de lenguaje, que potencian la interacción, el trabajo conjunto y la curiosidad y que sirven de fundamento para nuevas aprendizajes.	<b>Buen vivir</b> Propuesta de fortalecimiento para los principios, valores y objetivos del Buen Vivir.
<b>Revisión del bloque</b> Heteroevaluación para comprobar los conocimientos desarrollados a lo largo de las lecciones.	<b>Evaluación</b>	

**Bloque I** **Los seres vivos**

Eje transversal: Formación ciudadana y para la democracia



**Observa y responde**

- ¿Cómo sería la ilustración si no hubiera agua y luz?
- ¿Por qué crees que la vegetación luce tan verde?
- ¿Hay algún parecido entre la ilustración y el lugar donde vives? ¿Por qué?

**Objetivo**

- Reconocer el aire, el agua, el suelo, la luz y el calor como elementos indispensables para el desarrollo de la vida, a través de su observación y estudio, propiciando su cuidado y conservación.

**Contenidos**

- Agua, aire y calor para vivir
- El aire puro es saludable
- El agua da vida y refresca
- El Sol nos da luz y calor
- El suelo, lugar donde vivimos
- Reducir, reutilizar y reciclar

© 2015. Todos los derechos reservados.

**Lección 1**

## Seres bióticos y abióticos

Los seres vivos

**Centra con colores de desarrollo:** Reconocer las necesidades de los seres vivos, mediante la identificación de los factores abióticos, como elementos importantes para el desarrollo de la vida.

### Preguntón

¿Sabías que los seres vivos no podemos vivir sin luz, agua y aire?  
Cierra los ojos e imagina un paisaje de campo. ¿Qué ves? ¿Qué sientés?

### Relación entre seres bióticos y abióticos

Todo cuanto nace, crece, se reproduce y muere es un **ser vivo** o **ser biótico**.

Los animales y las plantas son seres vivos, a diferencia de una piedra o una mesa, que no tienen vida porque son objetos inertes o **seres abióticos**. La naturaleza ofrece algunos elementos para que los seres bióticos cumplan su ciclo vital; los denominados **factores abióticos** como el agua, el aire, el suelo, la luz y el calor del Sol. Si alguno de estos se alterara o llegara a faltar, se afectaría todo el entorno y a los seres que habitan en él.



### En mi caja fuerte

Los seres vivos necesitan de los factores abióticos para cumplir con su ciclo vital. El aire para respirar, la luz y el calor del Sol para mantener la temperatura, y el agua para saciar la sed.

### Mi primer diccionario

**ser biótico.** Ser que tiene vida.



**seres abióticos.** Elementos que determinan las características del espacio físico.



© 2015 por el autor. Todos los derechos reservados.

Lección 2

## El aire puro es saludable

Los seres vivos

**Describe con criterios de desempeño:** Describe al aire desde la observación, experimentación e identificación de sus características y los peligros que implica su contaminación, tanto en el hogar como en la escuela.

### Preguntón

- ¿Sabías que las plantas respiran para poder vivir y fabrican sus alimentos?
- Respira profundo y luego bota el aire con fuerza. ¿Qué pasaría si nos tapáramos la nariz y boca a la vez?

### El aire

La Tierra es una esfera gigante que se encuentra rodeada por un manto de aire llamado **atmósfera**.



No podemos **palpar** al aire de la atmósfera ni tampoco reconocer su olor, por lo que decimos que es **impalpable** e **inodoro**. Tampoco tiene sabor ni color, es decir, es **insípido** e **incolore**, aunque en grandes cantidades puede tomar una tonalidad azulada o grisácea.



Sin embargo, sí podemos sentir sus efectos; por ejemplo, el **viento**, que permite volar una cometa o que se muevan las ramas de los árboles.

### Mi primer diccionario

**palpar.** Tocar con las manos una cosa para reconocerla.



El aire ocupa todos los espacios, incluso los que parecen vacíos. Observa la siguiente imagen y, luego, practica en casa este experimento que te permite comprobar que el aire ocupa un lugar.

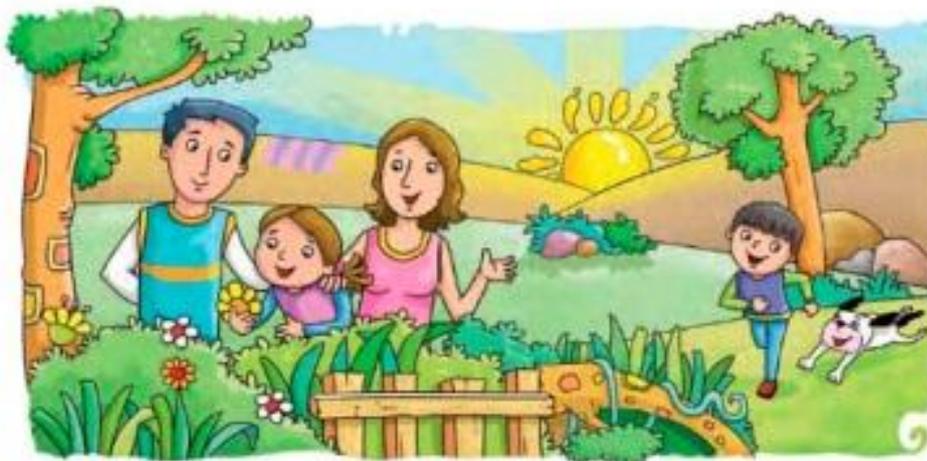


El aire está compuesto por vapor de agua y algunos gases:

El **oxígeno**, que permite la respiración de todos los seres vivos.

El **nitrógeno**, que posibilita la descomposición de la materia.

El **dióxido de carbono**, que ayuda a que las plantas puedan fabricar su propio alimento. El **ozono**, que actúa como un gran filtro contra las peligrosas radiaciones ultravioletas que emite el Sol.



El humo que arrojan los autos, las fábricas, y los cigarrillos ensucia el aire que respiramos.

Sin aire puro no es posible la vida, por eso, debemos evitar su **contaminación**, al utilizar menos vehículos, productos en aerosol y al exigir que las fábricas no boten gases tóxicos.

#### **En mi caja fuerte**

El aire está compuesto por varios gases que son fundamentales para la existencia de los seres vivos.

#### **Mi primer diccionario**

**contaminación.** Daño que sufre el medioambiente por las sustancias perjudiciales que se vierten en él.



Ilustración: Gabriela Pérez / Píxel y Píxel

Lección 4

## El Sol nos da luz y calor

Los seres vivos

**Definición con criterios de desempeño:** Identificar las fuentes naturales de luz y calor, desde la valoración de su importancia para la vida diaria y sus utilidades.

### Preguntón

- ¿Sabías que el Sol es la estrella más cercana a la Tierra?
- ¿Es el mismo Sol el que se ve en todos los países?

### Necesitamos luz y calor

Los seres humanos, las plantas y los animales necesitamos luz y calor para crecer y desarrollarnos. El Sol es la mayor fuente natural que proporciona ambos factores, además de **energía**, que es la fuerza que da inicio a los diferentes procesos en la naturaleza. Así, el Sol ilumina y calienta la superficie de la Tierra y brinda la energía necesaria para que las plantas realicen la **fotosíntesis** y puedan existir. Las plantas, luego, son usadas como alimento por otros seres vivos. A su vez, la radiación solar calienta el aire y lo transforma en viento, así como evapora el agua que se convierte en lluvia.

El Sol es fundamental para mantener las condiciones climáticas y del suelo, gracias a este, existe vida en nuestro planeta.

### Mi primer diccionario

**energía.** Fuerza que mueve a una acción.



**fotosíntesis.** Proceso por el cual las plantas fabrican su alimento.



### En mi caja fuerte

Los seres vivos necesitamos la luz y el calor del Sol. Sin estos factores, todo sería oscuro y frío; no existiría vida.

## Lección 6 Reducir, reutilizar y reciclar Los seres vivos

**Desechos con criterios de desempeño:** Reconocer la importancia de proteger el medioambiente, a través de la promoción del reciclaje en el hogar y en la escuela.

### Preguntón

¿Sabías que si no cuidamos el medioambiente la vida de todos los seres vivos está en peligro?  
¿Imagina cuánta basura se produce cada día en tu ciudad o pueblo?

### Las tres «r»

Recuerda que las **tres «r»** nos ayudarán a conservar el medioambiente:

**Reducir:** No consumir productos que afectan al medioambiente; por ejemplo: aerosoles.

**Reutilizar:** No descartar aquello que puede ser usado otra vez; por ejemplo, la ropa.

**Reciclar:** Utilizar artículos de **desecho** en la elaboración de nuevos productos. Por ejemplo, se recomienda destinar recipientes de varios colores para clasificar los distintos desechos sólidos; así sabremos cuáles pueden ser reciclados y cuáles, no. Observa la imagen:

### Mi primer diccionario

**reutilizar.** Volver a usar.



**desecho.** Basura o restos de algo.



### En mi caja fuerte

Los recipientes que contienen basura deben estar etiquetados con claridad para saber dónde colocar cada desecho.



## 7.4-Bibliografía

### **Libros**

Porter, M.E. (2002). *Estrategia y Ventaja Competitiva*. Alay Ediciones. ISBN 9789702402039

Forsyth, P. (2010). *Marketing La Herramienta más novedosa*. The Economist. Lupa Solutions.

Syrett, M. (2010) *Estrategia de Negocio. Cómo dar en el Blanco*. The Economist. Lupa Solutions.

Mariño, W. (2010) *100 Tácticas de Venta para Empresas Pequeñas*. Ecuador. Grupo Santillana Ecuador. ISBN:978-9978-29-321-8

Kotler, P. (1996) *Análisis, Planeación, Implementación y Control, 8va Ed.* México. Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A. ISBN: 968-880-676-5

Stanton, Etzel y Walker (2000) *Fundamentos de Marketing, 11ava Ed.* México. McGraw-Hill Companies, Inc. ISBN: 007-018954-4

### **Web**

Fernández, J.C.( 2009) *Análisis de las 5 Fuerzas de Porter*. Recuperado el 10 de julio de 2012, de: [http://www. slideshare.net/Análisis 5 Fuerzas de Porter](http://www.slideshare.net/Análisis 5 Fuerzas de Porter).

Banco Central del Ecuador (2012 ) *Indicadores de Riesgo País*. Recuperado el 5 de Septiembre de 2012, de:[http://www.bce.fin.ec/resumen\\_ticker.php?ticker\\_value=riesgo\\_pais](http://www.bce.fin.ec/resumen_ticker.php?ticker_value=riesgo_pais)

Gestiopolis.com (2012) *¿Qué es un plan de negocios?* Recuperado el 5 de septiembre de 2012, de:

<http://www.gestiopolis.com/recursos/experto/catsexp/pagans/ger/No9/Plan%20de%20negocios.htm>

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2012) *Estadísticas*. Recuperado el 10 de agosto de 2012, de: <http://www.inec.gob.ec/estadisticas/>

Ministerio de Educación del Ecuador (2012) *Textos Escolares*. Recuperado el 21 de mayo de 2012, de: <http://www.educacion.gob.ec/textos.html>

Thompson, J.M.(2009) *Todo sobre proyectos.blogspot.com* Recuperado el 22 de mayo de 2012, de: <http://todosobreproyectos.blogspot.com/>

Thompson, J.M.(2009) *Todo sobre proyectos.blogspot.com* Recuperado el 22 de mayo de 2012, de: <http://todosobreproyectos.blogspot.com/2009/04/etapas-de-la-fase-de-preinversion.html>

Thompson, J.M.(2009) *Todo sobre proyectos.blogspot.com* Recuperado el 22 de mayo de 2012, de: <http://todosobreproyectos.blogspot.com/2009/04/etapas-de-la-fase-de-preinversion.html>