

BIBLIOGRAFÍA

1. BACA URBINA Gabriel, "Evaluación de Proyectos", Editorial Mc Graw Hill, 1.997.
2. BRUCE Andy, LANGDON Ken, "Dirigir Proyectos presupuestos, control de calidad", Editorial Grijalbo 2.000 72p.
3. CANELOS SALAZAR Ramiro, "Formulación y Evaluación de un plan de negocio", LERC 2.003 216P.
4. DE LA TORRE, Joaquín, ZAMARRÓN Berenice, Evaluación de Proyectos de Inversión, Prentice Hall 2.002, 256p.
5. FLOR GARCÍA, Gary, "Guía para desarrollar y crear su propia empresa", Editorial Ecuador, 1.999.
6. INFANTE VILLAREAL, Arturo, "Evaluación financiera de proyectos de inversión", Editorial Norma 1.997 400p.
7. Levin Richard, y RUBÍN David, "Estadística para Administradores Editorial Prentice Hall, 1.994, 1218p".
8. MENESES ÁLVAREZ, Edilberto Econ. "Diseño y Evaluación de Proyectos" Texto Guía 2.002.
9. SAPAG CHAIN Nassir SAPAG CHAIN Reinaldo, "Preparación Y Evaluación De Proyectos", Mc Graw Hill, Tercera Edición 1.997, 405p.
10. Villavicencio Jorge, Ing. Msc. Sistema para desarrollar y Evaluar Proyectos
11. Ainswort, M. "El Vinculo afectivo madre-niño. American Psychologist. 1979
12. Shapiro. L.E. "La inteligencia emocional de los niños. Buenos Aires 1997
13. Ordoñez Legarda M. "Estimulación temprana" Madrid España
14. www.bce.fin.ec
15. www.sica.gov.ec
16. www.inec.gov.ec
17. www.sri.gov.ec

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Mercadotecnia

Proceso social y empresarial en virtud del cual tantos individuos como grupos obtienen lo que necesitan y desean mediante la producción y el intercambio de productos y valores en su interacción con otros.

Estandarizar

Tipificar, ajustar o adaptar a un tipo, modelo o norma alguna cosa

Acervo.

Conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia.

Motricidad

El término motricidad se emplea en el campo de la salud y se refiere a la capacidad de una parte corporal o en su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos). su estudio sigue un amplio análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez. Investiga todas las etapas, causas y efectos, de un acto motor, dando explicación a todo lo relacionado con el movimiento del ser vivo.

Cognitivo

Proceso exclusivamente intelectual que precede al aprendizaje, las capacidades cognitivas solo se aprecian en la acción, es decir primero se procesa información y después se analiza, se argumenta, se comprende y se produce nuevos enfoques. el desarrollo de lo cognitivo en el alumno debe ser el centro del proceso de enseñanza por parte del docente.

Cronograma

Es un plan de trabajo o un plan de actividades, que muestra la duración del proceso investigativo. las actividades aquí indicadas no son definitivas. lo puedes hacer en excel poniendo en la primer columna las actividades y en las que siguen las semanas meses o días que corresponde a cada actividad y sombreamos el tiempo que lleva cada una, o simplemente escribes la duración de cada actividad.

Patente

Una patente es un conjunto de derechos exclusivos garantizados por un gobierno o autoridad al inventor de un nuevo producto (material o inmaterial) susceptible de ser explotado industrialmente para el bien del solicitante de dicha invención (como representante por ejemplo) durante un espacio limitado de tiempo (generalmente veinte años desde la fecha de solicitud).

Insumos

Son los bienes y servicios que incorporan al proceso productivo las unidades económicas y que, con el trabajo de los obreros y empleados y el apoyo de las máquinas, son transformados en otros bienes o servicios con un valor agregado mayor.

Psicomotricidad

Es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Pedagogía

La pedagogía es la ciencia que estudia a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano.

Interacción

Como norma general, una interacción se refiere a una acción recíproca entre dos o más objetos con una o más propiedades simétricas (los objetos como tal no necesariamente han de ser simétricos). dicha acción se hace posible por la coincidencia en el espacio y en el tiempo.

Sistematización

Registrar, de manera ordenada, una experiencia que deseamos compartir con los demás, combinando el quehacer con su sustento teórico, y con énfasis en la identificación de los aprendizajes alcanzados en dicha experiencia.

Nursery

Guardería

Obsolescencia

Disminución de la vida útil de un bien de consumo o de un bien de capital, debido a un cambio económico o al avance tecnológico. La obsolescencia se debe distinguir de la depreciación que consiste en el deterioro físico del bien por su uso o por el paso del tiempo.