

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Diseño de material didáctico digital basado en leyendas del Ecuador para niños de segundo y tercer grado de educación elemental básica en la escuela Teodoro Wolf de Santa Elena.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

### **Licenciada en Diseño Gráfico**

Presentado por:

Ericka María Sánchez Macías

Kenya Del Rocío Salcedo Borbor

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020 2do término

## **DEDICATORIA**

Este proyecto está inspirado en los educadores y profesionales que trabajan constantemente para innovar y desarrollar actividades orientadas a fortalecer la educación y motivar el desarrollo del conocimiento.

Dedicado especialmente para las personas que nos brindaron su apoyo y esmero, cabe destacar que el tiempo que invirtieron en este trabajo nos vigorizó enormemente.

## **AGRADECIMIENTOS**

Mi más sincero agradecimiento a los docentes y autoridades que han colaborado en este proyecto.

Todos aquellos que se esmeraron por brindarnos sus conocimientos y nos permitieron poner a prueba nuestras habilidades, inculcándonos valores éticos, morales y sociales que nos permiten continuar en esta etapa de formación.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Kenya Salcedo Borbor, Ericka Sánchez Macías* y damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



---

Ericka Sánchez Macías



---

Kenya Salcedo Borbor

# EVALUADORES



**Carlos Eduardo González Lema**

PROFESOR DE LA MATERIA



Firmado electrónicamente por:  
**EDGAR NICOLAS  
JIMENEZ LEON**

**Edgar Nicolás Jiménez León**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

A través del tiempo el campo de la educación primaria ha desarrollado diversas áreas de estudio en función del objetivo de investigación para asegurar la correcta alfabetización de los niños, utilizando estrategias adecuadas para fortalecer la motivación de la lectura en la educación de los niños del Ecuador. Debido a la pandemia fue necesario incorporar medidas que atendieran las necesidades de los niños y niñas, lo que motivó a desarrollar este proyecto que busca diseñar un material educativo denominado Relatos de mi tierra, que consta de una colección de leyendas divididos por las regiones del Ecuador, cuyo objetivo es incentivar a que los niños se interesen por el aprendizaje y la lectura. Para la ejecución de este material digital se utilizó la metodología Design Thinking. Se realizaron entrevistas a expertos, tales como: docentes, psicólogos, diseñadores y se realizaron cuestionarios para los padres de familia. Posteriormente se realizó la validación con los niños para quienes está dirigido la colección de librillos ilustrados. Después de culminar de forma satisfactoria nuestro proyecto, se puede evidenciar la importancia que radica en la elaboración de este tipo de trabajos para contribuir de manera positiva a la educación y culturalización de los estudiantes de educación elemental básica inscritos en las escuelas de nuestro país.

**Palabras Clave:** Educación, Niños, Leyendas, Ilustración.

## **ABSTRACT**

*Over time, the field of primary education has developed various areas of study depending on the research objective to ensure correct literacy in children using appropriate strategies to strengthen reading motivation. Due to the pandemic, it was necessary to incorporate measures to meet the needs of children, which motivated the development of this project, in order to design an educational material called "Relatos de mi Tierra", which consists of a collection of legends divided by the regions of Ecuador, whose objective is to encourage children to be interested in learning and reading. For the execution of this digital material, the Design Thinking methodology was used. Expert interviews were conducted, such as: teachers, psychologists, designers, and questionnaires were conducted for parents. Subsequently, the validation was carried out with the children for whom the collection of illustrated booklets is directed. After successfully completing our project, we can see the importance that lies in the development of this type of work to contribute positively to the education and culturalization of elementary basic education students enrolled in schools in our country.*

**Keywords:** *Education, Children, Legends, and Illustration.*

# INDICE

RESUMEN.....	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE GENERAL .....	¡Error! Marcador no definido.
ABREVIATURAS .....	¡Error! Marcador no definido.
SIMBOLOGÍA .....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE FIGURAS.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE TABLAS .....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 1 .....	¡Error! Marcador no definido.
1. Introducción .....	14
1.1 Descripción del problema .....	15
1.2 Justificación del problema.....	16
1.3 Objetivos.....	16
<b>1.3.1</b> Objetivo General .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>1.3.2</b> Objetivos Específicos .....	¡Error! Marcador no definido.
1.4 Marco teórico .....	18
1.4.1 Las leyendas y su valor didactico .....	18
1.4.1.1    La importancia de los cuentos infantiles en los niños (as) .....	19
1.4.2 Motivación del aprendizaje.....	19
1.5 Rol del material didáctico.....	21
1.5.1 Género narrativo.....	21
1.5.2 Factores psicológicos que predisponen el desarrollo en segundo y tercer grado.....	21
1.5.3 EDUCACIÓN ELEMENTAL .....	22
1.5.3.1    Módulos de educación en Ecuador.....	23
1.6 Bloques curriculares .....	23



1.6.1 Estrategias metodológicas aplicadas en Ecuador	24
.....	24
CAPÍTULO 2.....	22
2. METODOLOGÍA.....	25
CAPÍTULO 3.....	22
3. Resultados.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO 4.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4. Discusión y Conclusiones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.1 Conclusiones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.2 Recomendaciones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Bibliografía.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## **ABREVIATURAS**

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

EGB Educación General Básica

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Análisis cromático de colores por regiones del Ecuador

Figura 2. Identidad de marca

Figura 3. Ilustración del fondo de la leyenda para Galápagos

Figura 4. Tipografías

Figura 5. Portada para leyenda región Galápagos

Figura 6. Portada para leyenda región Costa

Figura 7. Portada para leyenda región Sierra

Figura 8. Portada para leyenda región Amazónica

Figura 9. Ilustración del fondo de la leyenda para Galápagos

Figura 10. Ilustración de personaje leyenda región insular

Figura 11. Ilustración de personaje leyenda región insular

Figura 12. Ilustración de personaje leyenda región Costa

Figura 13. Ilustración de personaje leyenda región Sierra

Figura 14. Ilustración de personaje leyenda región Amazónica

Figura 15. Entrevista a padres

Figura 16. Elección de tipos de relatos

Figura 17. Elección de temática

Figura 18. Técnica de enseñanza

Figura 19. Recomendaciones de expertos

Figura 20. Recomendaciones de atributos

Figura 21. Validación

Figura 22. Mockup de vista en dispositivos móviles de las leyendas del Ecuador

Figura 23. Logotipo de proyecto

Figura 24. Mockup de páginas interiores de leyenda de Galápagos

Figura 25. Mockup de la ficha de validación

## **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1.1. Leyendas extraídas del Tomo Nuestras propias historias

Tabla 2.1. Desglose del presupuesto

Tabla 2.2. Coordinación de actividades

# **CAPÍTULO 1**

# 1. INTRODUCCIÓN

Las leyendas ecuatorianas son un elemento recurrente empleado en el ámbito social y educativo en determinados niveles de escolaridad, porque ayudan a conocer las tradiciones de un país, a forjar el carácter y la madurez del lector. La narrativa de sucesos fabulosos o imaginarios, a veces basados en un hecho real, despierta el interés de los niños y niñas favoreciendo su aprendizaje. La leyenda genera un gran alcance en la formación, así mismo sirve como material didáctico, interactivo y lúdico. Además, en este proceso los padres intervienen como lectores para impulsar en los niños el aprendizaje en sus primeras etapas de vida (Orozco,2013).

El eficaz empleo de este tipo de narraciones en el aula estimula los procesos cognitivos-lingüísticos al escuchar las tradiciones culturales de una localidad, amplía el vocabulario, incita la imaginación y desarrolla la capacidad de concentración, comprensión, memoria, recreación, entre otras.

Para ayudar a la comprensión lectora, se plantea un librito digital ilustrado destinado a los infantes, padres de familia y docentes de Educación General Básica Elemental, porque la familia es la primera formadora de los hijos y se quiere rescatar que en el núcleo familiar hayan conversaciones, narraciones o leyendas populares de las que promovían la conversación y el diálogo. Por ello, se busca recuperar estos espacios de convivencia social que estimulan las habilidades de comprensión lectora. Este librito digital es un aporte didáctico a la labor que realiza el docente en el desarrollo de habilidades para atraer la atención de los estudiantes y que estos se sientan motivados a través de la tecnología.

Se configura como un valioso material de enseñanza que abarca aspectos culturales y curriculares que motivan el aprendizaje. Está planteado en torno a la disciplina de "*Design Thinking*" que comprende cinco etapas de desarrollo para desembocar en una solución que cumpla los objetivos que son: diseñar un producto ilustrado que permita desarrollar las destrezas del lenguaje y la comunicación de niños de segundo y tercer grado de educación básica.

Para el desarrollo de este proyecto se implementará el material didáctico en base a los recursos que se encuentran disponibles en las plataformas del ministerio de educación y se utilizarán los datos obtenidos para conocer las estrategias metodológicas de los docentes y las características óptimas para el diseño del material ilustrado.

Posteriormente el producto será validado para estudiar la efectividad de la propuesta mediante una ficha didáctica de objetivos alcanzados. Durante esta fase se identificarán las mejoras significativas en el prototipo, fallos a resolver, posibles mejoras para determinar hasta que punto es efectiva esta propuesta.

## **1.1 Descripción del problema**

Actualmente el mundo está pasando por una emergencia sanitaria que ha obligado a que muchos sectores cambien la manera en que realizan sus actividades, y el sector educativo no es la excepción, puesto que las clases en las diferentes instituciones educativas que antes eran presenciales, ahora se están abordando de manera virtual debido a las restricciones impuestas por la pandemia del Covid 19 que impide el contacto personal.

El Ministerio de Educación ecuatoriano desde el mes de junio impulsa la educación virtual en las escuelas públicas (Ministerio de Educación, 2019), situación que ha provocado que los docentes recurran a otros materiales didácticos con la finalidad de ser utilizados en el desarrollo de sus clases.

En esta problemática intervienen algunos factores como la falta de recursos económicos por parte de los padres de familia para la adquisición de equipos tecnológicos y por otra parte el desconocimiento de los docentes sobre el uso de las respectivas plataformas digitales. Así mismo, el sistema educativo no estuvo preparado adecuadamente debido a la emergencia sanitaria, considerando los recursos digitales como un tema prioritario en la educación.

El ministerio dispuso algunos recursos como fichas pedagógicas para ser empleados en las clases por los docentes, pero que no llegan de forma efectiva al estudiante. Frente a esta situación los educadores se vieron presionados a utilizar recursos didácticos debido a que no existen suficientes elementos en el mercado enfocados a los tópicos históricos de las leyendas del Ecuador que están relacionados a los contenidos de segundo y tercer año de EGB.

En este panorama actual es indispensable plantear herramientas didácticas con el uso de las Tics que faciliten a los estudiantes la comprensión de los temas abordados por los docentes con instrucciones sencillas para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos necesarios y a través del uso de herramientas tecnológicas favorezcan el aprendizaje y la comunicación de los actores involucrados y así se pueda brindar una educación lúdica y comprensible respecto a la variedad de temas abordados.

## **1.2 Justificación del problema**

La propuesta del proyecto se orienta al diseño de material didáctico complementario enfocado en los contenidos de aprendizaje contemplados en los programas curriculares del sistema educativo ecuatoriano. Este material didáctico será de gran utilidad para los profesores de segundo y tercer grado que lo podrán utilizar durante sus clases y de esta manera lograr el desarrollo de las destrezas de comprensión lectora de los estudiantes, gracias a la utilización de este material producido en el Ecuador (Proaño, 2015).

Así mismo, ayuda a resolver una necesidad de contar con producciones gráficas digitales elaboradas en territorio nacional de acuerdo con las exigencias requeridas por el país.

Partiendo de un método investigativo para el diseño, que incluye análisis de literatura, siendo esta la primera fase de nuestro desarrollo será posible plasmar



hechos de nuestra cultura: tradiciones, costumbres, mitos o leyendas mediante librillos ilustrados planteando historias que parten del análisis de los resultados dispuestos en entrevistas y encuestas/sondeos realizadas a psicólogos, padres, docentes e hijos. (Solórzano. 2003).

Según López (1996) la investigación debe girar en torno a estas fases concretas y bien estructuradas, que derivan de la investigación previamente realizada y en base al análisis se contrastan y descartan para su publicación y difusión exitosa, con la finalidad de descifrar que elementos son indispensables para considerar a un video juego como una herramienta central en el aprendizaje.

Además, fortalece la identidad cultural del país porque ayuda a la educación en diferentes aspectos. De este modo, se plantea un elemento de aprendizaje a través de un modelo de librillos didácticos basados en leyendas del Ecuador, junto a fichas educativas complementarias con instrucciones precisas que sirven de guía en el desarrollo de las actividades.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Diseñar material didáctico digital basado en leyendas del Ecuador para el desarrollo de las destrezas del Lenguaje y Comunicación de niños de segundo y tercer grado de educación básica en la escuela Teodoro Wolf.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Analizar las necesidades y criterios gráficos de contenidos digitales de estudiantes y docentes para la aplicación en el diseño del material didáctico digital.
2. Proponer el prototipo del material didáctico digital para la identificación pertinente de los contenidos digitales que desarrollen las destrezas de los estudiantes.

3. Validar los contenidos digitales para el aseguramiento de su pertinencia en el aprendizaje y uso de los estudiantes.

## **1.4 MARCO TEÓRICO**

Los factores que se involucran en el desarrollo del material educativo centrado en la estimulación de la identidad cultural a partir de la narrativa permitirán explorar el tema para comprender las variables claves y conocer las dimensiones del campo de estudio para establecer los modelos educativos pedagógicos y las principales estrategias implementadas para los niños de educación elemental.

### **1.4.1 Las leyendas y su valor didáctico**

La leyenda es una narración popular sobre hechos reales o fabulosos que comprenden elementos de fantasía adaptados a la realidad. “La esencia de la leyenda, como la del mito y la del cuento, estriba en la historia relatada, generalmente de acontecimientos pasados” (Morote, 2015). Los personajes están relacionados a las tradiciones ancestrales de una cultura determinada y transmiten las historias a través de las generaciones con el propósito de forjar moralidad y ética.

En las instituciones educativas se están utilizando este tipo de elementos narrativos como fuente de expresión y de motivación de la lengua oral y escrita, ya que es un recurso flexible con el que se puede interactuar de forma dinámica y estimular la imaginación, creando ambientes de múltiples posibilidades creativas.

El género narrativo incentiva la enseñanza y es mayormente eficaz en los niños de edad inicial. Es una herramienta que impulsa el constante desarrollo de los estudiantes, de sus conocimientos y valores para su formación integral (López & Encabo, 2001). Se ha implementado como un material didáctico llamativo e interactivo, (Ollila, 2001, p. 108) menciona “Los materiales didácticos para el preescolar deben ser atractivos. Deben poner hincapié en el concepto que hay que aprender, tener colorido y llamar la atención. Recordemos que cuando el niño elige una actividad, elige el material, no el concepto”. El objetivo de crear un libro ilustrado

enfocado en las leyendas es llamar la atención de los niños y niñas, de tal manera que el educando sea relevante y se enseñe a sí mismo.

López & Encabo nos comparte las características más prometedoras de la Leyenda en cuanto al uso como elemento educativo. Las leyendas proporcionan elementos que involucran la descripción geográfica pormenorizada y características mucho más descriptivas de los personajes. Por ello, las leyendas han destacado en el colectivo por su fuerza de apropiación y empatía que complementado con demás habilidades lingüísticas logran obtener un carácter estético y literario.

#### **1.4.1.1 La importancia de los cuentos infantiles en los niños (as)**

En la actualidad los niños y niñas adquieren conocimientos por medios no convencionales como video juegos, internet o la televisión, debido a que los padres pasan muy poco tiempo con sus hijos al no disponer de tiempo por sus responsabilidades del trabajo. La narración de las historias estimula la imaginación por medio de la fantasía y la magia que en ellos despiertan, también estimula el lenguaje extendiendo su vocabulario y enseñando diferentes expresiones que ayudan a ejercitar la memoria del infante.

Cabe destacar que entre los beneficios de leer un cuento o leyenda también se encuentran los conocimientos relacionados al crecimiento integral, como las situaciones que demuestran las dificultades de la vida y los acontecimientos positivos y negativos que subyacen las historias, la resolución del conflicto y la superación de los obstáculos presentes en la temática. Del mismo modo, enseñan buenos valores ayudando a discernir entre los personajes buenos y malos, reflejando las consecuencias de las acciones de los personajes negativos y generando conciencia en los niños mediante la moraleja incorporada en las historias.

#### **1.4.2 Motivación del aprendizaje**

Anaya–Durand (2008) Propone la motivación del aprendizaje como una jerarquía de las necesidades humanas. Éstas han sido clasificadas en dos grupos: Aquéllas basadas en la suplencia de deficiencias y las que involucran las necesidades de crecimiento o progreso.

El reto ha conformado un importante factor en la superación de los obstáculos durante las etapas del desarrollo de un estudiante. La motivación mediante estrategias dinámicas que involucran a los niños en la superación de problemáticas considerando las competencias y actitudes del personaje, permite construir productos y servicios exitosos que formen hábitos información sobre materiales y recursos que impulsen a los niños a apasionarse por la lectura.

Entre estos factores intervienen elementos como: La personificación de animales u objeto atribuyendo características humanas al individuo capaz de mostrar a modo de metáfora. La identificación del estudiante con las historias, de manera que empatee y se sienta conmovido con la historia. La empatía es uno de los recursos más significativos ya que establece una conexión del estudiante con la historia en base a una narrativa establecida “La manipulación irracional de cómo alguien ve el mundo no está limitada a las historias ficticias de animales en cuentos de niños. Los humanos hacen lo mismo a menudo” (Eyal, 2014).

Anaya–Durand (2008) “Expone que las emociones positivas de la tarea, se producen un conjunto de efectos, desencadenados por emociones positivas relacionadas con la tarea (processrelated emotions), que conducen a un incremento del rendimiento, como es el caso de disfrutar realizando una tarea (task enjoyment).”

Las actividades satisfactorias que sean capaces de empatizar con los estudiantes establecen lazos que facilitan el aprendizaje, la tarea es un elemento fundamental no simplemente como un test de conocimiento sino más bien como un recurso que fortalece estas conexiones.

## **1.5 Rol del material didáctico**

### **1.5.1 Género narrativo**

La enseñanza contemplada a partir de recursos didácticos correctamente planteados es necesaria para plasmar estrategias efectivas para los estudiantes, considerando las competencias adecuadas según su nivel educativo (Eyal, 2014).

El rol que cumplen estos recursos conlleva a generar una educación mucho más dinámica y eficaz según plantea Orozco (2013). La transmisión de conocimientos depende de un medio adecuado que pueda comunicar efectivamente y proporcione nuevos saberes.

El material didáctico en el aprendizaje del ser humano es sumamente importante, más cuando se trata de procesos de formación en la primera infancia, debido a que en esta etapa los niños requieren ambientes gratos y estimulantes, que propician nuevos saberes y posibiliten un mejor desarrollo en todas sus dimensiones. (Orozco,2013, p 102-103)

Los recursos que enfatizan la lúdica, el juego y la recreación motivan la actividad pedagógica y fortalecen el proceso de formación del estudiante con el fin de recuperar la fantasía y la imaginación.

Sin embargo, se debe considerar que la comunicación sea coherente y con un lenguaje apropiado ya que "...no conseguirá tan fácilmente generar atractivos instantáneos. Las recompensas deben calzar con la narrativa de por qué el producto es usado y estar alineados con los gatilladores internos y motivadores del usuario" (Eyal, 2014)

### **1.5.2 Factores psicológicos que predisponen el desarrollo en segundo y tercer grado**

Los principales aspectos que giran en torno al aprendizaje de los niños involucran factores psicológicos que influyen en la correcta asimilación de los conocimientos.

Según Jadue (2002) “Las alteraciones en las habilidades sociales, inseparables del desarrollo emocional, afectan la conducta y el aprendizaje en la escuela, lo que se traduce en bajo rendimiento y riesgo de fracaso y de deserción”.

Para niños de este rango de edad se realizó un análisis en cuanto a la relación positiva entre el ritmo y la inteligencia creativa en estudiantes de segundo y tercer grado de primaria en la institución educativa privada Internacional Nuevo Horizonte. El estudio elaborado por Ayucho (2018) sugiere acciones estratégicas que estimulan cognitivamente a los infantes, entre ellas; la capacitación de los docentes e implementación de nuevas metodologías de enseñanza orientadas a fomentar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.

La intervención de los padres es una pieza clave durante este proceso ya que fomentan la participación del alumno y su correcta ejecución de las actividades dispuestas por los docentes. El estudio elaborado por Briceño (2003) revela la importancia de la creatividad en el aprendizaje, el papel dentro de la capacidad creadora, enlazado a las destrezas de los estudiantes, y a su relevancia como un recurso psicológico en su educación.

Manifiesta también que “es importante modificar los programas educativos y añadir dentro de éstos estrategias para la estimulación temprana de la creatividad, de tal manera los escolares que por factores ajenos a la escuela ya hayan desarrollado su creatividad” (Briceño, 2003).

### **1.5.3 EDUCACIÓN ELEMENTAL**

En el Reglamento General de la ley Orgánica de Educación Intercultural se ha catalogado como un subnivel establecido con la finalidad de desarrollar efectivamente las capacidades de los estudiantes (Correa, 2016). Según el reajuste curricular expedido en el 2016 “...corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica...” (Educación, 2016).

Es indispensable considerar este planteamiento para comprender los valores y los objetivos del aprendizaje que serán abarcados en este proyecto. Debido a que este análisis tomará en cuenta las disposiciones planteadas por el Ministerio de Educación.

### **1.5.3.1 Módulos de educación en Ecuador**

El modelo de Gestión educativa “Un modelo educativo es una serie de premisas y conceptos que estructuran la forma en que se imparte educación en un país determinado” (MX., 2014). El Ministerio de Educación proporciona recursos orientados a las materias elementales de la Educación General Básica según se estipula (Educación, 2016).

Respecto a la materia Lengua y Literatura de los cursos de segundo y tercer año básico, presenta las competencias a desarrollar en bloques curriculares que constan de aspectos relacionados con: Lengua y cultura, Comunicación oral, Escritura, Lectura, Literatura.

## **1.6 Bloques curriculares**

Con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones, el Ministerio de Educación plantea en el Currículo de Educación General Básica los principios fundamentales a considerar respecto a los bloques curriculares y su relevancia como instrumento para el desarrollo de las destrezas proporcionadas para ser impartidas por el docente como un programa anual que se desarrollará en el aula.

Los aprendizajes en bloques curriculares que responden a criterios epistemológicos, didácticos y pedagógicos propios. Por este motivo, el bloque curricular agrupa y secuencia aprendizajes que pueden abarcar desde el primer año de la Educación General Básica hasta el último del Bachillerato General Unificado, constituyéndose en una división longitudinal del área a lo largo de los estudios obligatorios. (Moreno, 2019)

El Currículo de Educación General Básica nos proporciona competencias específicas elaboradas para garantizar el desarrollo integral de los niños considerando las competencias en base a un estudio minucioso de su desempeño. Para garantizar que los aspectos estudiados se ajusten a las necesidades planteadas en este documento consideraremos la secuencia de aprendizajes enfocadas a los niños de segundo y tercero de básica.

### **1.6.1 Estrategias metodológicas aplicadas en Ecuador**

El Ministerio de Educación propone una guía de estrategias metodológicas que serán elementales en la validación de los conocimientos adquiridos (Ministerio de Educación, 2019).

Los estudiantes de segundo grado EGB desarrollan dos áreas de competencias en su aprendizaje:

- Lengua y Literatura a través de 5 objetivos de aprendizaje: la intención de los textos, narrar historias sin palabras, dialogar, escuchar y conciencia lingüística, correspondencia fonema – grafema, lectura de adivinanzas y poesía.
- Valores a través de 3 objetivos de aprendizaje: investigación, creatividad y responsabilidad.

Los estudiantes de tercer grado EGB desarrollan dos áreas de competencias en su aprendizaje:

- Lengua y Literatura a través de 5 objetivos de aprendizaje: la intención de los textos, narrar experiencias, lectura de textos informativos, escritura de textos descriptivos y la lectura de cuentos infantiles.
- Valores a través de 3 objetivos de aprendizaje: contraste de información, solidaridad y relación con la comunidad.



# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

Dada la naturaleza de nuestra investigación, es importante señalar que la misma se encuentra en un nivel de conocimiento de carácter descriptivo, cuyo objetivo esencial es revelar las características fundamentales en base a métodos mayormente empíricos, por lo que precisamos de una recolección de datos para definir qué elementos los integran principalmente y brindar un producto a partir del análisis realizado que nos permita desarrollar un librito ilustrado que aporte al aprendizaje.

Análisis de los datos cualitativos obtenidos implementando una metodología de exploración mixta secuencial explicativa, puesto a que en base a los resultados cuantitativos obtenidos se planificará una fase cualitativa. Las entrevistas a docentes, psicólogos y diseñadores nos permitirán definir un camino a seguir, en este proceso las propuestas graficas deberán ser examinadas por los especialistas. De modo que establezca los parámetros adecuados para la elaboración y construcción de los instrumentos a desarrollar.

Para poder garantizar un apropiado avance debemos considerar los principales métodos empíricos durante las validaciones a lo largo del proyecto como son la observación, medición y toma de datos respecto a las opiniones de los expertos. Por lo cual, se realizará experimentos en donde los protagonistas sean los niños y docentes, analizar estos datos a partir del método deductivo para poder obtener información concreta, con el fin de comprobar la efectividad del material que se está desarrollando e implementar mejoras a lo largo del proceso.

## **2.1 Enfoque**

Para desarrollar este proyecto se deberá entender el contexto desde el punto de vista teórico, comprender las competencias necesarias para ser impartidas con la finalidad de alcanzar los resultados y de generar soluciones centradas en las necesidades del usuario y su desarrollo estará basado en la metodología Design Thinking, que consiste en una serie de fases que profundiza y empatiza para definir e idear una solución que sea innovadora, prototipada y validada oportunamente por los actores del proyecto.

## **2.2 Población**

Esta investigación comprende un rango de estudio encauzado en niños de entre 6 y 7 años de la Unidad de educación Básica Teodoro Wolf, estudiando bajo un esquema pragmático mixto, aunque mayormente cualitativo para contar con resultados que nos sitúen numéricamente en una realidad que pudiera ser considerada para trabajos posteriores.

## **2.3 Técnica de recolección de información**

Se determinará la estructura del producto mediante una investigación de carácter cualitativo, que implica consultar los documentos públicos dispuestos por el ministerio de Educación que comprenden los módulos pedagógicos semanales y fichas para docentes de forma clara y sintetizada, y realizar un análisis en base a la descripción y resumen de datos y la relación entre variables presentes en los modelos pedagógicos. Con la finalidad de establecer 5 módulos esenciales que contengan ejercicios en función de las competencias vislumbradas mayormente en el material didáctico planteado.

Observación y registro de datos de la línea grafica de la propuesta y consideraciones de los niños y padres de familias, debido a que nos ayudará a definir la estética del producto de tal forma que sea atractivo y cautive la atención de los niños sin ser

distractores en el proceso de aprendizaje. Será necesario contar con el permiso de padres de familias y la colaboración de un grupo de al menos 15 estudiantes, mediante el proceso tomar notas sobre las apreciaciones y actividades de los niños. Estas observaciones nos permitirán determinar el grado de aceptación por parte de los usuarios finales y el grado de interés.

En cuanto al trabajo gráfico y para medir el rendimiento, entender la funcionalidad y determinar la eficacia del material complementario, será necesario realizar una prueba de diagnóstico a los estudiantes, considerando abarcar una muestra adecuada respecto a los actores involucrados en este proyecto. Esta investigación de carácter cuantitativo nos ofrecerá la oportunidad de estudiar los fallos y adoptar una práctica de manera que aumente las posibilidades de éxito.

### **2.3.1 Entrevistas**

Entrevistas realizadas mediante la herramienta *Zoom* a 10 docentes que imparten clases a niños de segundo y tercer grado de básica en donde se expondrá las principales problemáticas, necesidades y aspectos a considerar. Para la ejecución de estas entrevistas se planteará un cuestionario de preguntas abiertas que permitan a los entrevistados expresarse con comentarios que puedan ser comparados y analizados posteriormente. Para establecer la estructura idónea del material complementario y la implementación de la metodología pedagógica usando como base la narrativa de leyendas ecuatorianas.

## **2.4 Herramientas para el desarrollo del proyecto**

Las primeras pruebas de diseño implican propuestas elaboradas a modo dibujo y estudios que proyecten estos elementos que implementen el texto y los ejercicios de forma dinámica. Las ilustraciones deberán ser trabajadas en tres etapas de ejecución, bocetaje, examen y maquetación ya que se trabajará a la par con el desarrollo de los ejercicios didácticos del librito, que comprenden un estudio de

cuatrocientos dólares, por ello se requiere la utilización de herramientas como software de edición para libros como Adobe Photoshop e InDesign.

## **2.5 Ideación del proyecto**

La estructuración de las leyendas y las disposiciones de las actividades conlleva a un trabajo de redacción creativa y ejercicios lúdicos redactados con un precio aproximado de doscientos dólares. Así también, estos ejercicios requieren pequeñas ilustraciones derivadas de las historias que conecten con la leyenda ecuatoriana.

### **2.5.1 Proceso del diseño**

- **Diagramación:**

El formato del libro se obtuvo después de analizar algunos libros ecuatorianos y se consideró el tamaño de: margen exterior 20 mm, margen superior 10 mm, margen inferior 20 mm.

- **Composición**

El orden de la composición está basado en los elementos que forman parte del proyecto, tales como: imágenes, personajes, espacios en blanco, fondos, etc.

- **Colores**

La propuesta está desarrollada en base a una paleta de colores escogidos de acuerdo a una cromática de tonos distintivos de cada región.

**Figura 1. Análisis cromático de colores por regiones del Ecuador**



- **Leyendas**

Elaboramos una base de datos con las leyendas disponibles en los Tomos del libro *Nuestras propias Historias*, que recopilaba las leyendas propuestas por los estudiantes, docentes y grupos familiares como un incentivo a la lectura de los niños de las escuelas fiscales.

1. Región Costa: El toro con cabeza de oro.
2. Región Sierra: La protectora de la ciudad oculta.
3. Región Amazónica: El árbol de peces.
4. Región Insular: La tortuga de Galápagos

**Tabla 1. Leyendas extraídas del Tomo *Nuestras propias historias***

<p>Ficha técnica de la leyenda 1: Costa</p>	<p><b>El toro con cabeza de oro:</b> Esta leyenda pertenece a Tomo 2 de libro de la colección- <i>Nuestras propias historias</i> (Leyendas y tradiciones)</p>
---	---



Una de las pozas del río Daule está hechizada: desde su profundidad recoge la fuerza de la diosa del agua, Mamacocha, y de allí emerge un gran remolino que aprisiona todo lo que toca. Muchas primaveras, cuando la luna llena baña el rocío, se suelen abrir las puertas del encanto. Allí aparece un toro cuya cabeza tiene la magia del oro y cautiva a quien ose mirarlo. En medio de la noche se puede aventurar el gran río Daule, desde la altura de la poza encantada hasta el otro lado: una gruesa cadena de oro labra el misterioso camino que transita. La radiante cabeza del toro irrumpe en el vaivén de las apacibles aguas. Entre el resplandeciente color de la noche conjurada, a lo lejos se escucha el eco del ronco bufido. La bestia principia la peregrinación de la senda como queriendo recoger la cadena de oro que lleva atada a su gollete. Brama de manera que los peces danzan y las coloridas piedras se levantan formando una arteria de honor para que el toro realice el cruce señorial en busca de su secreto, pues nadie sabe hacia dónde va


	<p>ni qué busca.</p> <p>Unos rumoran que tiene un pacto con el espíritu indio y que, en cada luna llena, acude a visitar un santuario a la altura de una tola que a lo lejos, en la noche, se muestra como un fuego refulgente, acompañado de la solemnidad de un himno que embriaga los sentidos. Otros dicen que cruza en busca de su otra mitad, su entrañable compañera, quien se adentró en una rocosa y solitaria cueva, de camino incierto, donde se le enganchó la cadena de oro en una gigante pared de piedras.</p> <p>El gran toro con cabeza de oro, acongojado su corazón al no poder encontrar la luz de su amor, regresa cada noche con un candil encendido, con lágrimas que recoge después de que su ilusión se apaga. Luego se sumerge en la poza oscura y encantada, para volver a esperar una nueva noche de luna llena.</p>
<p>Ficha técnica de la leyenda 2: Región Sierra</p>	<p><b>La protectora de la ciudad oculta:</b> Esta leyenda pertenece a Tomo 2 de libro de la colección- Nuestras propias historias (Leyendas y tradiciones).</p>




Hace muchos, muchos años, existía una hermosa ciudad, situada en Culebrillas, en la que habitaban los valerosos cañari. En esta colorida ciudad vivía Intikilla, una niña muy buena y cariñosa que todos los días salía de su casa a jugar con los bellos venados que llegaban a la ciudad. Cierta día, Intikilla escuchó que su mamá conversaba con su papá y, llenos de angustia, manifestaban que unos hombres muy malos llegarían a la ciudad a adueñarse de ella.

Al siguiente día, todos los habitantes corrieron despavoridos hacia el río Culebrillas. Pretendían desviar el caudal del río para tapar la ciudad y que de esta manera aquellos hombres llenos de crueldad no pudieran invadir lo que tanto sacrificio les había costado construir. Intikilla lloraba desesperada, porque no encontraba a sus padres. En tal desesperación, sorpresivamente apareció un espíritu que custodiaba a la nacionalidad cañari. Ella decidió salvar a Intikilla y la convirtió en una serpiente con rostro de mujer, a la que encomendó ser la protectora de la ciudad oculta debajo de la laguna de Culebrillas. Es así que Intikilla sale todas las noches de la ciudad a jugar con sus amigos, los venados, en los alrededores de la laguna. Intikilla ha



	<p>protegido muy bien la ciudad y vive feliz con la protección de los cañari, que le rinden culto arrojando a la laguna objetos de oro y plata. Ella siempre les agradece con la presencia de un bello arcoíris que sale de la ciudad oculta.</p>
<p><b>Ficha técnica de la leyenda 3:</b> <b>Región Amazónica</b></p>	<p><b>El árbol de peces:</b> Esta leyenda pertenece a Tomo 2 de libro de la colección- Nuestras propias historias (Leyendas y tradiciones)</p>
	<p>Antiguamente, había un hombre que sabía todo y no tenía miedo a nada. Cuando iba a pescar, regresaba con abundantes peces, pero no los compartía con sus hijos ni con sus nietos; cuando iban estos, en cambio, no pescaban nada. Entonces, regresaban entristecidos a casa. Un día, los dos hijos siguieron a escondidas a su padre para averiguar cuál era su secreto. Vieron cómo el hombre se dirigía a la playa arriba, amarraba la canoa, cogía su red y se iba a la montaña.</p> <p>¡Allí existía un gran árbol lleno de peces! Cuando soplaban su tabaco, los peces bajaban al río y allí los atrapaba en su red. Al ver esto, los hijos decidieron apoderarse del gran árbol. Regresaron al lugar donde vivían y sembraron una chacra de plátanos; en ella pusieron una oropéndola. Cuando obtuvieron frutos,</p>

	<p>pasaron por la casa donde vivía su padre para darle una lección.</p> <p>—¿Dónde consiguieron esos plátanos? — les preguntó—.</p> <p>Regálenme un racimo.</p> <p>—Si tanto los deseas, no seas perezoso. Anda a traerlos tú mismo de la chacra.</p> <p>El padre caminó hacia el lugar, cogió algunos plátanos y se encontró con la hermosa oropéndola. Al intentar acariciarla, le dio un susto porque tenía un corazón mezquino. Sus hijos acudieron para rescatar a su padre y él agradecido les conto el secreto del árbol de peces.</p>
<p><b>Ficha técnica de la leyenda 4: Región Insular o Galápagos.</b></p>	<p><b>La Tortuga de Galápagos:</b> Esta leyenda pertenece a Galápagos recopilada de la producción Cuentos para antes de dormir Galápagos</p>
	<p>1) Cuentan los abuelos que hace mucho, pero mucho tiempo atrás, se produjo una pelea entre una tortuga y un cangrejo gigante por un caparazón.</p> <p>La tortuga se caracterizaba por ser un animal noble y tranquilo mientras que el cangrejo era muy ambicioso.</p> <p>2) —Yo necesito el caparazón-, replicaba el</p>

	<p>cangrejo,</p> <p>-Lo sé-, dijo la tortuga, pero yo lo necesito más, tú eres pequeño, puedes correr si alguien te quiere atrapar. Yo soy más grande y lenta necesito protegerme de los depredadores o moriré.</p> <p>3) El dios de los animales intervino y dijo:</p> <p>-Tú cangrejo, te doy tenazas para poderte defender, tu casita para que siempre la traigas contigo y serás pequeño para que te puedas ocultar junto con ella. A ti tortuga te entrego el caparazón para que te protejas.</p>
--	--

- **Identidad de Marca**

La marca identificativa de estas leyendas refleja los ejes de las narraciones de forma dinámica con los colores distintivos de los temas abordados.

# RELATOS de mi TIERRA

**Figura 2. Identidad de marca**

Fuente: Salcedo & Sánchez

- **Fondos**

Se ilustraron los fondos de acuerdo a paisajes representativos de cada región.



**Figura 3. Ilustración del fondo de la leyenda para Galápagos**

Fuente: Salcedo & Sánchez

- **Tipografías**

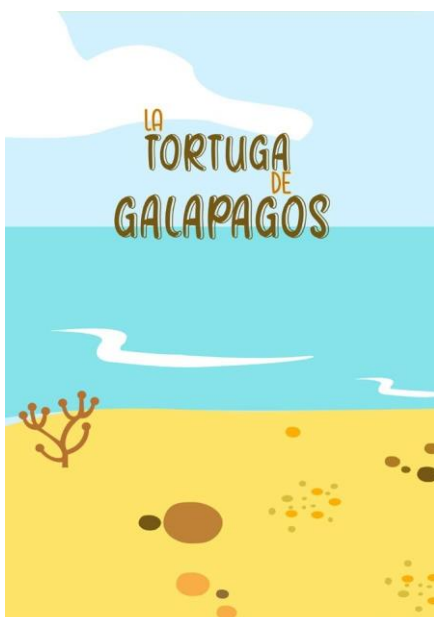
Para que exista legibilidad en cada párrafo del libro ilustrado, se escogió tipografías que vayan acorde a la cromática y que sea funcional para los niños.



**Figura 4. Tipografías**

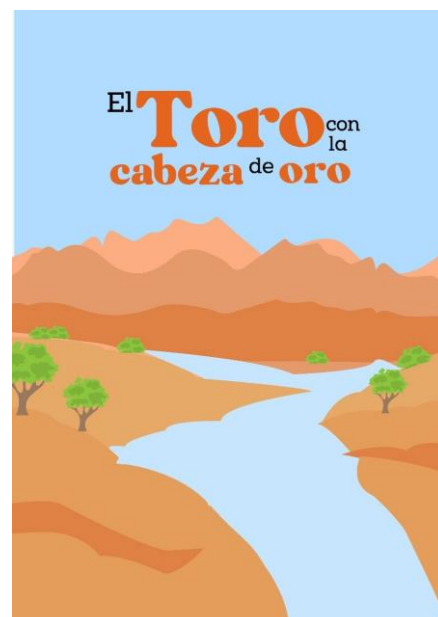
Fuente: Salcedo & Sánchez

- **Portadas**



**Figura 5. Portada para leyenda región Galápagos**

Fuente: Salcedo & Sánchez



**Figura 6. Portada para leyenda región Costa**

Fuente: Salcedo & Sánchez



Figura 7. Portada para leyenda región Sierra

Fuente: Salcedo & Sánchez

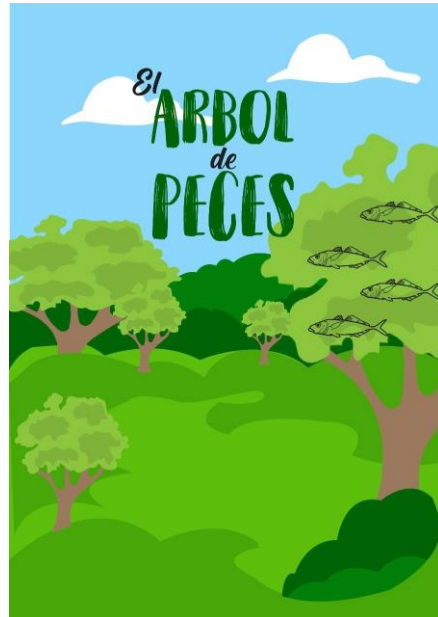
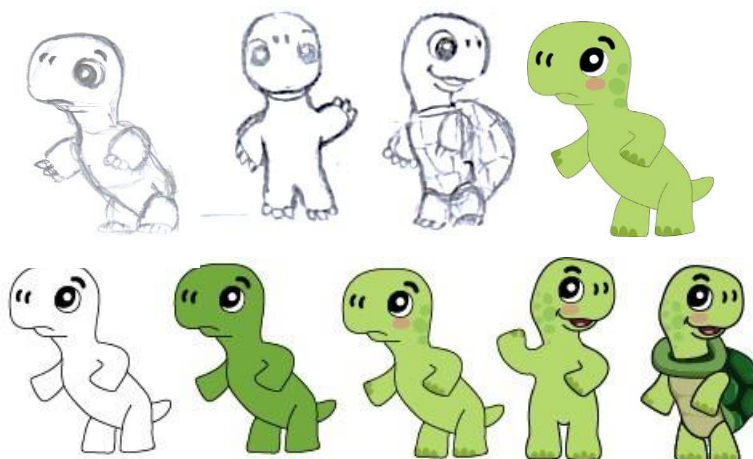


Figura 8. Portada para leyenda región Amazónica

Fuente: Salcedo & Sánchez

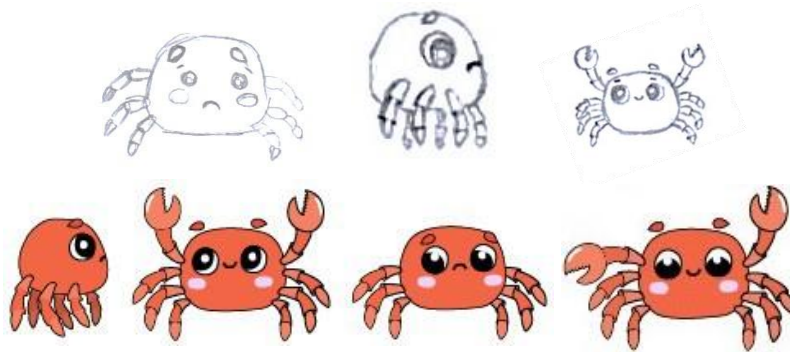
- **Bocetos e Ilustraciones**

La ilustración manejada en el libro *Relatos de mi Tierra*, utiliza rasgos de libros como “El jardín mágico de Mabel”, desarrollado por la ilustradora “Paula Metcalf” que promueve estilos cómicos acompañados de texturas visuales y gran personalidad en los personajes. La estructura de los personajes consiste en líneas que tienden a la redondez y ojos grandes y expresivos.



**Figura 10. Ilustración de personaje leyenda región insular**

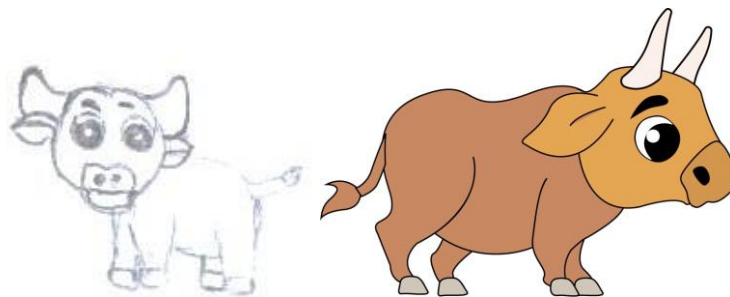
Fuente: Salcedo & Sánchez



**Figura 11. Ilustración de personaje leyenda región insular**

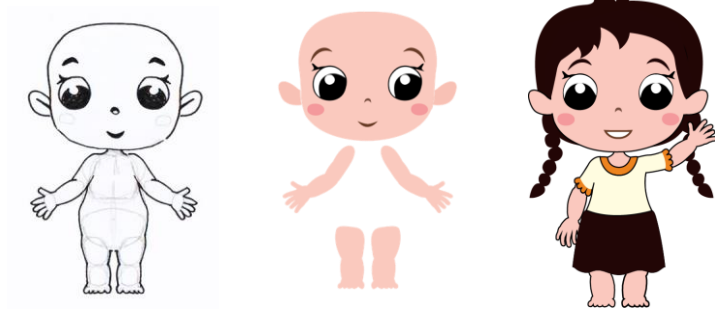
Fuente: Salcedo & Sánchez

Las características de los colores utilizados emulan la magia y el misticismo de las Leyendas y la frescura de Galápagos. Los colores de tonalidad brillante sugieren el dinamismo y los colores verdosos incluidos los rojizos contienen significados simbólicos usados para transmitir mensajes culturales.



**Figura 12. Ilustración de personaje leyenda región Costa**

Fuente: Salcedo & Sánchez



**Figura 13. Ilustración de personaje leyenda región Sierra**

Fuente: Salcedo & Sánchez



**Figura 14. Ilustración de personaje leyenda región Amazónica**

Fuente: Salcedo & Sánchez

## 2.4 Presupuesto

Para poder obtener el costo de nuestro proyecto nos hemos basado en el tarifario del ministerio de trabajo del año 2020, debido a que lo dividimos en tres fases, la primera es la de Investigación e Ideación, la segunda es la de Maquetación, diagramación, e ilustración y la tercera es la de validación.

La primera fase consta de la identificación del problema, planteamiento de la propuesta de solución y la definición de objetivos. Se estima que para esta primera fase el gasto es de quinientos dólares.



Para la segunda fase que consta de la reproducción que incluye elaboración de la identidad de marca, maquetación del librito y elaboración de los personajes ilustrados se estima un costo de mil cuatrocientos noventa y nueve dólares.

En cuanto a la tercera fase que es la de validación del trabajo, y que en este caso se incluye la realización de un focus group, se estima un gasto de doscientos uno dólares.

El total del presupuesto que se necesita para la ejecución del proyecto es de dos mil doscientos dólares, y que se puede obtener del auspicio de alguna entidad gubernamental o privada dispuesta a invertir en la educación primaria de los niños y niñas del Ecuador.

## **CAPÍTULO 3**

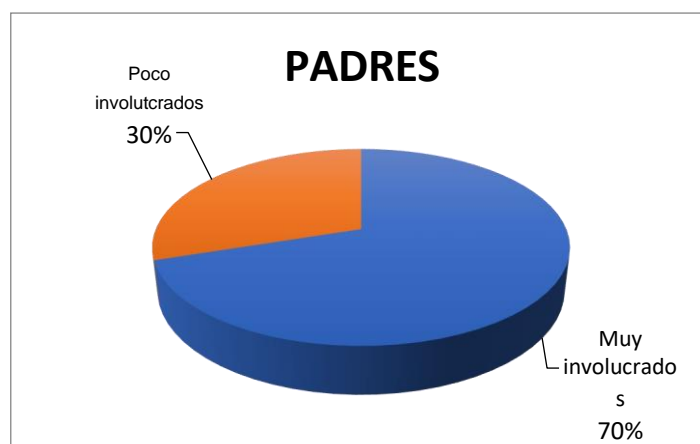
### **3. RESULTADOS**

Después de una exhaustiva investigación teórica y haber realizado la respectiva recopilación de información que nos sirvió de ayuda para poder plantear de manera correcta una solución a la problemática que estamos abordando en nuestro proyecto integrador y como resultado desarrollamos un librito basado en leyendas del Ecuador para lograr el aprendizaje en los niños de segundo y tercer año de educación elemental básica. Como parte elemental en la obtención de información realizamos entrevistas a los actores involucrados directamente en nuestro proyecto.

### 3.1 Resultados de entrevistas

Los resultados expuestos a continuación se basan en las entrevistas realizadas a los expertos relacionados con nuestro proyecto y también a cada uno de los actores involucrados en la implementación del mismo, en el cual obtuvimos resultados positivos por parte de los entrevistados. Los docentes, diseñadores, psicólogos y de igual manera los padres estuvieron a favor de la realización de un librito digital que sirva de apoyo para el correcto aprendizaje de las leyendas ecuatorianas.

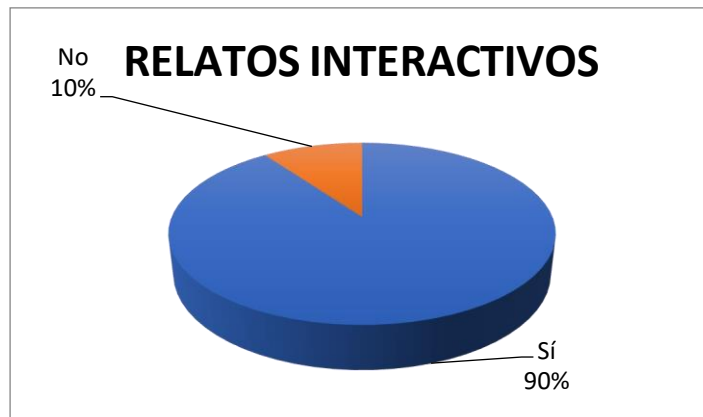
Entre los padres que estaban muy involucrados respecto a la enseñanza que reciben sus hijos en cuanto al contenido de leyendas ecuatorianas se registró un (70%) en comparación a los que estaban poco involucrados que registraron un (30%).



**Figura 15. Entrevista a padres**

Fuente: Salcedo & Sánchez

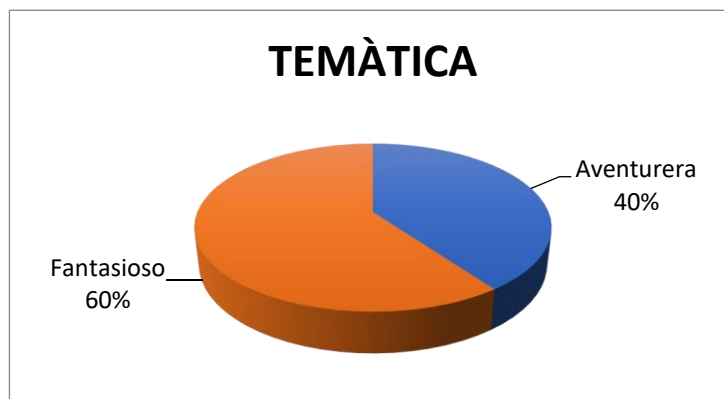
Por otro lado, el porcentaje de padres que consideraron que la implementación del librito sea basado en relatos interactivos se registró un (90%), mientras que los que no lo consideraron así registraron el (10%).



**Figura 16. Elección de tipos de relatos**

Fuente: Salcedo & Sánchez

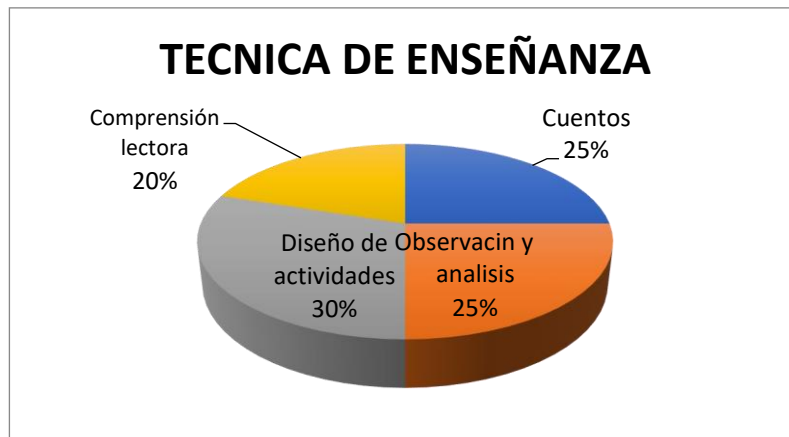
En cuanto a los docentes que consideraron que este librito basado en leyendas ecuatorianas tenga la temática Fantasirosa se registró un (60%) y los que en cambio querían la temática Aventurera fueron el (40%).



**Figura 17. Elección de temática**

Fuente: Salcedo & Sánchez

El porcentaje de los docentes que aplican la técnica de enseñanza de cuentos registraron un (25%), los que aplican la observación y análisis registraron también (25%), los que diseñan actividades tiene el (30%) y los que aplican la comprensión lectora se registró con un (20%).



**Figura 18. Técnica de enseñanza**

Fuente: Salcedo & Sánchez

Por otro lado, los diseñadores recomendaron algunos aspectos para que el librito se destaque, entre los que querían Leyendas ilustradas en base a criterios de creatividad registró un (50%), mientras que los que recomendaron que el librito siga los lineamientos de atención al público objetivo se registró también un (50%).



**Figura 19. Recomendaciones de expertos**

Fuente: Salcedo & Sánchez

Para la elaboración del producto editorial los diseñadores que recomendaron que el librito tenga muchos elementos gráficos se registró un (50%), mientras que los que decían que tenga pocos elementos gráficos para no realizar ruido fue el otro (50%).



**Figura 20. Recomendaciones de atributos**

Fuente: Salcedo & Sánchez

Entre los aspectos psicológicos los expertos indicaron que el material ilustrado es una de las mejores herramientas para el proceso de enseñanza-aprendizaje y que la implementación del librito sería de mucha ayuda para los niños.

## **4. PROPUESTA**

### **4.1 Validación**

Realizamos un focus group con el objetivo de conocer si el libro ilustrado, es atractivo para los niños y niñas de seis a siete años perteneciente a la Escuela Teodoro Wolf. Se escogió a 15 niños y niñas de segundo año básica.

#### **4.1.1.1 Diseño de instrumento:**

El instrumento diseñado para la validación consta de la siguiente escala valorativa: malo, bueno y excelente.

Los indicadores considerados son:

- Tamaño: Si el libro ilustrado es fácil de manipular.
- Tipografía: Para conocer si el tipo de letra es amigable con el niño y la niña.
- Color: Se verifica si el color del libro ilustrado llama la atención del niño y la niña.
- Ilustración: Para saber si las ilustraciones son agradables y no causan miedo.
- Interés: Para saber si el libro ilustrado, cautiva al niño y niña; y motiva a revisar las páginas interiores.

#### **4.1.2 Proceso**

1.- Presentación del libro ilustrado a los 15 niños y niñas de seis a siete años, por un lapso de 5 minutos.

2.- Se pregunta claramente a los niños y niñas si alguna vez ha escuchado la leyenda.

3.- Explicamos el objetivo por el cual se reunió a los niños y niñas.

4.- Teniendo en cuenta que la respuesta de cada participante debe ser objetiva, se llena la ficha de validación con cada niño o niña, para conocer la percepción respecto a las diferentes características del libro ilustrado.

5.- Se pide a cada niño y niña, diga en voz alta si el libro ilustrado de la leyenda es de su agrado o no.

6.- Exponemos las conclusiones del focus group y se da por finalizado.



**Figura 21. Validación**

Fuente: Salcedo & Sánchez

## 4.2 Artes Finales

**Figura 22. Mockup de vista en dispositivos móviles de las leyendas del Ecuador**

Fuente: Salcedo & Sánchez



Figura 23. Logotipo de proyecto

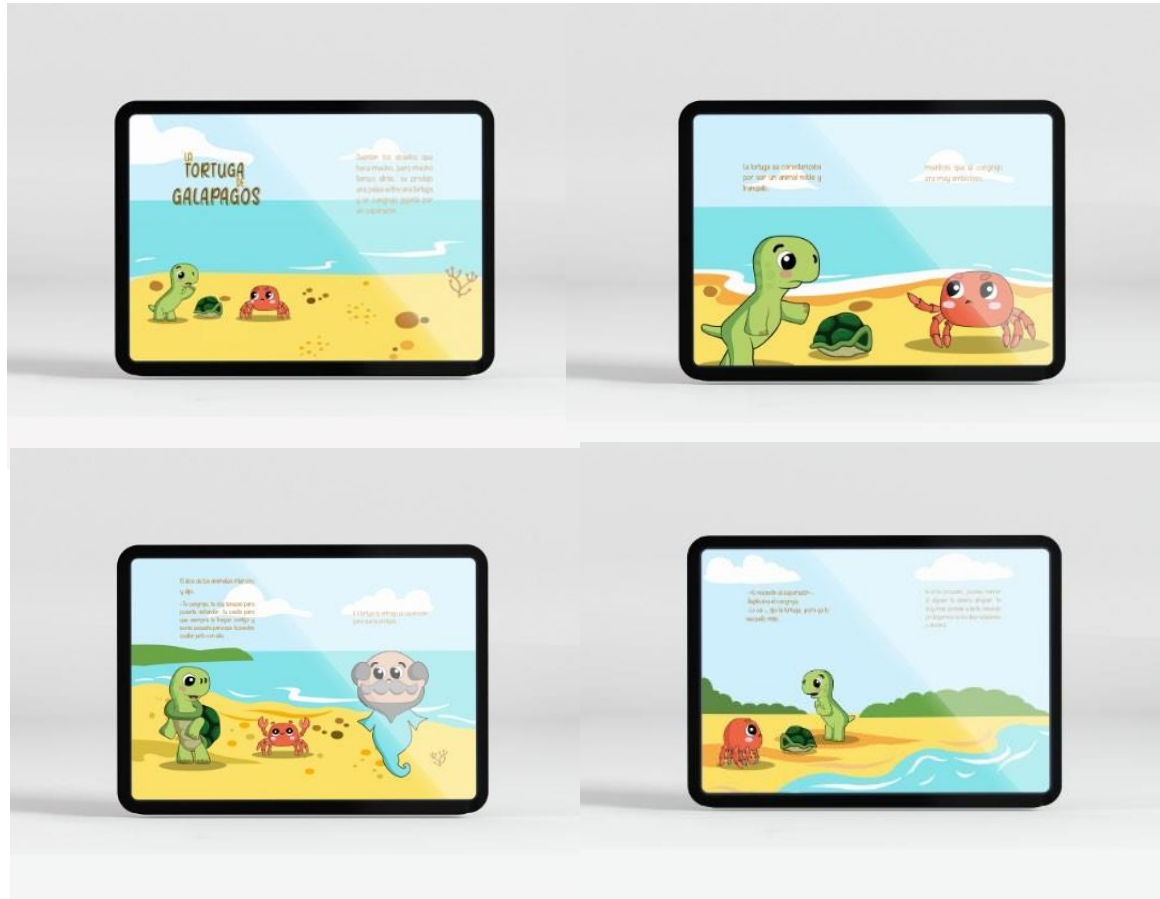
Fuente: Salcedo & Sánchez





**Figura 24. Mockup de páginas interiores de leyenda de Galápagos**

Fuente: Salcedo & Sánchez



**Figura 25. Mockup de la ficha de validación**

Fuente: Salcedo & Sánchez



## 4.3 Presupuesto

Tabla 2.1 Desglose del presupuesto

<b>Fase 1. Investigación e Ideación</b>	
<b>Módulo de recolección de datos</b>	
Identificación del Problema	\$ 250,00
Planteamiento de propuesta de solución	\$ 150,00
Definición de Objetivos	\$ 100,00
<b>Fase 2. Maquetación, diagramación, ilustración</b>	
<b>Preproducción</b>	
Nuevo logotipo/isotipo/imagotipo/isologo No incluye Manual de Uso ni aplicaciones.	\$ 290,00
Identidad efímera Identidad original adaptada.	\$ 250,00
Naming corporativo/institucional Desarrollo de un nombre de marca.	\$ 140,00
Claim Descripción o beneficio que se le atribuye a un servicio o producto.	\$ 100,00
Key Visual Estética y concepto que la marca desea transmitir en una campaña específica	\$ 90,00
Maquetación Boceto y planeación de las leyendas	\$ 379,00
Ilustración Vectorización de elementos, personajes y fondos	\$ 250,00
<b>Fase 3. Desarrollo de Producción</b>	
<b>Validación</b>	
Ilustración de Ficha didáctica Incluye redacción y publicación del post.	\$ 150,00
Impresiones de fichas Incluye 25 estudiantes	\$ 3,00
Análisis de Focus group Vectorización de elementos, personajes y fondos	\$ 48,00
<b>Total</b>	<b>\$ 2200,00</b>

**Tabla 2.2 Coordinación de actividades**

Actividad		Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Desarrollo de la Investigación																
2	Identificación del Problema																
3	Planteamiento de propuesta de solución																
4	Definición de Objetivos																
<b>PRE-PRODUCCIÓN</b>																	
5	Clasificación y selección de leyendas																
6	Diseño de biblia del proyecto (personajes fondos y guía de estilo)																
<b>PRODUCCIÓN</b>																	
7	Diseño de gráficas para animación																
8	Ilustración por escenas																
9	Corrección de escenas																
<b>POST-PRODUCCIÓN</b>																	
10	Compositing																
11	Masterización																
12	Edición																
13	Prueba de color																
<b>Evaluación</b>																	
14	Desarrollo de Focus Group																
15	Conclusiones y Recomendaciones																
16	Entrega Premilinar del proyecto																
17	Proceso de corrección																
18	Entrega Final del Proyecto																
19	Presentación																

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Mediante la metodología Design Thinking empleada en el presente proyecto, la investigación teórica, entrevistas virtuales realizadas a los diferentes expertos y cuestionarios dirigidos a los actores involucrados, se pudo conocer la problemática evidente del proyecto donde se muestra la forma poco efectiva de que el material didáctico que distribuye el ministerio de educación a los docentes para que estos puedan abordar en las clases a sus estudiantes los tópicos históricos de las Leyendas del Ecuador y que están relacionados a los contenidos de segundo y tercer año de EGB.

Con la culminación del proyecto, se pudo lograr el objetivo de Diseñar material didáctico digital basado en leyendas del Ecuador para que los niños de segundo y tercer grado de educación básica puedan desarrollar destrezas mediante el aprendizaje de las diferentes leyendas de las cuatro regiones de nuestro país.

De esta manera se está demostrando que el diseño gráfico puede ser empleado como un mecanismo eficaz que facilita la realización de forma creativa y peculiar, de diferentes temas y que a la vez puede contribuir con el correcto aprendizaje de Leyendas del Ecuador. Además de demostrar que la ilustración es una herramienta adecuada para lograr captar la atención de los niños de segundo y tercer año de educación básica elemental.

Y precisamente en ello, radica la importancia de este proyecto, ya que en la actualidad, por todos los avances tecnológicos y la gran cantidad de contenido digital de entretenimiento que se encuentra en Internet, se está perdiendo el aprendizaje de

Leyendas del Ecuador, lo que conlleva que la identidad cultural de nuestro país se vea afectada debido a la desacertada difusión de recursos digitales que no sean llamativos para que los niños puedan aprender correctamente cada una de las leyendas de las regiones del Ecuador.

## **Recomendaciones**

Es relevante continuar desarrollando proyectos que sirvan de incentivo para que los docentes cuenten con material digital adecuado, para la correcta enseñanza de diferentes temas que aporten culturalmente a la educación de los niños de las escuelas públicas del Ecuador.

Por ello, se recomienda que se sigan proponiendo temas para tesis o proyectos de graduación vinculados con el correcto aprendizaje de temas que fomenten la educación de calidad y que los niños tengan los conocimientos adecuados sobre la historia del Ecuador.

También, es importante destacar que el ministerio de Educación realice convenios con diferentes profesionales dedicados a desarrollar proyectos que estén elaborados con las metodologías adecuadas para que los niños se motiven en querer aprender leyendas del Ecuador y que de esta manera se pueda crear un sentido de pertenencia con su país.

# Bibliografía

Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes.

*Tecnología, ciencia, educación*, 25(1), 5-14.

Ayacho Palma, J. L. (2018). Relación entre madurez neuropsicológica e inteligencia creativa en estudiantes de segundo y tercer grado de primaria en la Institución Educativa Privada Internacional Nuevo Horizonte, de la Ciudad de Juliaca 2018.

Briceño, E. D. (2003). Creatividad como un recurso psicológico para niños con necesidades educativas especiales. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 4(2), 1-17.

Educación, M. d. (2016). *Educación*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/educacion\\_general\\_basica/](https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/)

Eyal, N. (2014). *Enganchado (Hooked)*. ISBN.

Jadue, J. (2002). Factores psicológicos que predisponen al bajo rendimiento, al fracaso ya la deserción escolar. *Estudios pedagógicos (valdivia)*, (28), 193-204.

López, A., & Encabo, E. (2001). De mitos, leyendas y cuentos: Necesidad didáctica del género narrativo. *Contextos Educativos*, 4 (2001), 241-250. Obtenido de De mitos, leyendas y cuentos: Necesidad didáctica del género narrativo.

López, J. (1996). La aventura de la investigación científica: guía del investigador y del director de investigación. Síntesis.

Ministerio de Educación. (2015). *Red Escolar ILCE*. Obtenido de Las leyendas y su valor didáctico:

Ministerio de Educación (2016). *Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

Ministerio de Educación (2018). *Leyendas y tradiciones. Tomo II*. Quito, Ecuador: Sector Público Gubernamental

Ministerio de Educación (2018). *Leyendas y tradiciones. Tomo III*. Quito, Ecuador: Sector Público Gubernamental

Ministerio de Educación. (2019). *Curriculum de Niveles de Educación Obligatoria*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>  
[https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez\\_oto19/pdf/qu\\_%20es%20una%20leyenda.pdf](https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/ajedrez_oto19/pdf/qu_%20es%20una%20leyenda.pdf)

Ministerio de Educación. (2019). *Juntos Soñamos, Juntos Construimos*. Obtenido de Recursos Educativos: <https://recursos2.educacion.gob.ec/elem-modulos/>

MX., E. D. (2014). *Definición MX*. Obtenido de <https://definicion.mx/modelo-educativo/#:~:text=Un%20modelo%20educativo%20es%20una,impactar%20positivamente%20a%20la%20sociedad.>

Solórzano, N. (2003). *Técnicas de Investigación y Documentación. (1ª edición)*. Guayaquil, Ecuador: ESPOL, Publicaciones Serie Nuestros Valores. ISBN-10: 9978922733, ISBN-13: 9789978922736

Orozco, A. M. M., & Henao, A. M. G. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.

Proaño Miranda, A. M. (2015). *Cuentos y leyendas populares Tomo II*. Quito, Ecuador: Proaño Miranda, Alicia Margoth



# **ANEXOS**

## **Modelo de entrevista**

### **Cuestionario de preguntas a Diseñadores EPH001**

1. ¿Se ha involucrado alguna vez en la ejecución de un producto o proyecto educativo para niños? ¿Podría compartirnos un poco sobre esta experiencia?
  
2. tener en cuenta al momento de diseñar un producto editorial para niños?
  
3. ¿Cómo elaboraría un producto editorial para niños de 6-7 años, tomando en cuenta las paletas de colores y familias tipográficas?
  
4. ¿Qué tipo de formato considera usted el más adecuado para la elaboración un producto editorial para niños de 6-7 años?
  
5. ¿Qué efectos cree usted que tendría el uso de la narrativa ilustrada en los niños?
  
6. ¿Considera usted que las leyendas atraen la atención del lector?  
¿Cuál cree que sería el aspecto distintivo para la transmisión de ideas?
  
7. ¿Cuáles considera usted que podrían ser los elementos con mayor influencia para lograr captar la atención de los niños?

### **Cuestionario de preguntas a Docentes ED001**

1. ¿Se ha involucrado alguna vez en la ejecución de un producto o proyecto educativo para niños? ¿Podría compartirnos un poco sobre esta experiencia?
  
2. ¿Qué tipo de atributos considera usted se debe tener en cuenta al momento de diseñar un producto editorial para niños?

3. ¿Cómo elaboraría un producto editorial para niños de 6-7 años, tomando en cuenta las paletas de colores y familias tipográficas?
4. ¿Qué tipo de formato considera usted el más adecuado para la elaboración un producto editorial para niños de 6-7 años?
5. ¿Qué efectos cree usted que tendría el uso de la narrativa ilustrada en los niños?
6. ¿Considera usted que las leyendas atraen la atención del lector? ¿Cuál cree que sería el aspecto distintivo para la transmisión de ideas?
7. ¿Cuáles considera usted que podrían ser los elementos con mayor influencia para lograr captar la atención de los niños?

## **Cuestionario de preguntas a Padres EP001**

1. ¿Qué tan involucrado(a) está con el material de clases que el docente de Lenguaje y comunicación le imparte a su hijo(a)?
2. ¿Dentro del material de clase de Lenguaje y comunicación que ha recibido su hijo, constan temas de Leyendas del Ecuador o relacionados?
3. ¿Considera usted que el docente utiliza técnicas atractivas para que su hijo(a) logre engancharse y se involucre con las Leyendas del Ecuador?
4. ¿Usted ha realizado actividades extracurriculares para que su hijo(a) pueda aprender Leyendas del Ecuador? ¿Dónde consiguió la información para realizarlas?
5. ¿Qué tipo de formato (Librillo, revista, comic, libro pedagógico) considera usted que es más interesante para el aprendizaje de Leyendas del Ecuador?

## **Cuestionario de preguntas a PSICOLOGOS EE001**

1. ¿Se ha involucrado alguna vez en la ejecución de un producto o proyecto educativo para niños? ¿Podría compartimos un poco sobre esta experiencia?
2. ¿Considera usted que el material una forma sería a través de la educación a través de material didáctico ilustrado cree usted que es una herramienta adecuada para ellos para poder desarrollar sus habilidades de comprensión lectora como un refuerzo de lectura claro?
3. ¿Qué aspectos considera usted importantes y que se debe tener en cuenta al momento de la elaboración de una lectura ilustrada para niños?
4. ¿Qué tipo de formato (Librillo, revista, comic, libro pedagógico) considera usted es el más adecuado para la elaboración un producto editorial para niños de 6-7 años?
5. ¿Cuáles considera usted que podrían ser los elementos con mayor influencia para los niños para captar su atención?
6. ¿Qué opina acerca de la implementación de lectura recreativa ilustrada como herramienta para el fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora?