

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

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

Propuesta interactiva de leyendas ecuatorianas como incentivo a la lectura para niños de 7 a 11 años en la Escuela Domingo Savio de Guayaquil.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Diseño Gráfico**

Presentado por:

Andrés Eduardo Caamaño Tagle

Byron Daniel Gudiño Monar

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020 2do Término

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi amado padre Manuel, que desde lo alto acompaña mi caminar y estoy seguro comparte mis alegrías y tristezas. También a mi madre que siempre ha estado a mi lado, alentándome y enseñándome a no desfallecer para cumplir con los retos y desafíos que la vida me impone.

Andrés Caamaño

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto lo dedico a mis padres que lograron entender los principios fundamentales que rigen mi vida, permitiéndome seguir mis metas y más profundos anhelos. ustedes son los benefactores de lo que soy en la actualidad, sin su apoyo muchos de mis logros no se hubieran efectuado.

Daniel Gudiño

## **AGRADECIMIENTOS**

Nuestro eterno agradecimiento a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio, así como a los padres de familia por el apoyo y la apertura que nos brindaron.

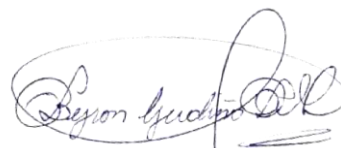
Además, nuestro reconocimiento a la Psicopedagoga Rosa Merchán por su colaboración incondicional e interés en nuestro trabajo.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Andrés Eduardo Caamaño Tagle y Byron Daniel Gudiño Monar 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”



Andrés Caamaño



Daniel Gudiño

# EVALUADORES



.....  
**MSc. Carlos González Lema**

PROFESOR DE LA MATERIA



Firmado electrónicamente por:  
**JOSE DANIEL  
SANTIBANEZ  
VASQUEZ**

.....  
**MSc. José Daniel Santibáñez**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

La propuesta se encamina a propender y estimular el hábito de la lectura a niños de edad escolar por medio de una forma interactiva, ya que en esa edad no se tiene interés por este tipo de actividad. La metodología empleada para el desarrollo del problema fue la de Design Thinking, inicialmente se empatizó y se definió al público objetivo con entrevistas a niños y padres de familia, mediante lluvia de ideas se determinó la propuesta y se la prototipó, afianzándose con entrevistas a profesionales expertos en psicología clínica y educativa. Posteriormente se logró un nexo con la Escuela Domingo Savio de la ciudad de Guayaquil y se seleccionó a estudiantes de séptimo año de básica para la validación de la propuesta. A partir del diagnóstico se comprobó que era posible la ejecución de una herramienta que en forma de juego sirviera para el estímulo lector de los niños. Se denomina al proyecto “Leyendor”, a través de él, los niños pueden ingresar a un mundo de fantasía y encanto que les cautivará, contagiándose del hábito de la lectura, comprendiendo lo que leen, además de conocer la cultura de nuestro país y enriqueciendo su vocabulario.

**Palabras Clave:** leyendas ecuatorianas, niños, lectura, Ecuador.

## **ABSTRACT**

*The proposal is aimed at promoting and stimulating the habit of reading to school-age children through an interactive way, since at that age there is no interest in this type of activity. The methodology used for the development of the problem was that of Design Thinking, initially the target audience was empathized and defined with interviews with children and parents, through brainstorming the proposal was determined and prototyped, consolidating it with interviews with professionals experts in clinical and educational psychology. Subsequently, a link was achieved with the “Escuela Domingo Savio” of the city of Guayaquil and seventh-year elementary school students were selected for the validation of the proposal. From the diagnosis it was found that it was possible to implement a tool that in the form of a game would serve to stimulate the children's reading. The project is called "Leyendor", through it, children can enter a world of fantasy and charm that will captivate them, catching the habit of reading, understanding what they read, in addition to knowing the culture of our country and enriching your vocabulary.*

*Keywords: Ecuadorian legends, children, reading, Ecuador.*



# ÍNDICE GENERAL

|  |     |
|--|-----|
| RESUMEN.....   | I   |
| ABSTRACT.....  | II  |
| ÍNDICE GENERAL.....                                    | III |
| ABREVIATURAS .....                                     | V   |
| ÍNDICE DE FIGURAS.....                                 | VI  |
| ÍNDICE DE TABLAS .....                                 | VII |
| CAPÍTULO 1 .....                                       | 1   |
| 1. Introducción.....                                   | 1   |
| 1.1 Descripción del problema .....                     | 1   |
| 1.2 Justificación del problema.....                    | 1   |
| 1.3 Objetivos.....                                     | 2   |
| 1.3.1 Objetivo General .....                           | 2   |
| 1.3.2 Objetivos Específicos .....                      | 2   |
| 1.4 Marco Teórico.....                                 | 3   |
| 1.4.1 La conducta en niños de 7 a 11 años.....         | 3   |
| 1.4.2 Lectura y narrativa en cuentos infantiles .....  | 5   |
| 1.4.3 El Diseño.....                                   | 10  |
| CAPÍTULO 2.....  | 12  |
| 2. Metodología.....                                    | 12  |
| 2.1 Enfoque .....                                      | 12  |
| 2.2 Población.....                                     | 12  |
| 2.3 Técnica de recolección de información.....         | 13  |
| 2.4 Herramientas para el desarrollo del proyecto ..... | 14  |
| CAPÍTULO 3.....  | 16  |
| 3. Resultados .....                                    | 16  |

|                   |                                      |    |
|-------------------|--------------------------------------|----|
| 3.1               | Análisis de costos .....             | 24 |
| 3.2               | Propuesta .....                      | 25 |
| CAPÍTULO 4.....   |                                      | 33 |
| 4.                | Conclusiones y Recomendaciones ..... | 33 |
| 4.1               | Conclusiones .....                   | 33 |
| 4.2               | Recomendaciones .....                | 34 |
| BIBLIOGRAFÍA..... |                                      | 35 |
| ANEXOS.....       |                                      | 39 |

## **ABREVIATURAS**

|       |  |
|-------|--|
| ESPOL | Escuela Superior Politécnica del Litoral                         |
| INEC  | Instituto Nacional de Estadística y Censos                       |
| PIAAC | Programme for the International Assessment of Adult Competencies |
| SINAB | Sistema Nacional de Bibliotecas                                  |
| OSE   | Observatorio Social del Ecuador                                  |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 3.1 Mapa de empatía de Kevin Torres.....                                   | 16 |
| Figura 3.2 Mapa de empatía de Zariffe Solórzano.....                              | 17 |
| Figura 3.3 Perfil de usuario de los padres de familia .....                       | 18 |
| Figura 3.4 Perfil de usuario de los niños.....                                    | 18 |
| Figura 3.5 Primera versión del símbolo de Leyendor.....                           | 19 |
| Figura 3.6 Segunda versión del símbolo de Leyendor .....                          | 20 |
| Figura 3.7 Última versión del símbolo de Leyendor .....                           | 20 |
| Figura 3.8 Boceto de la ilustración del Guagua Auca .....                         | 21 |
| Figura 3.9 Boceto de la ilustración de Cantuña .....                              | 21 |
| Figura 3.10 Boceto de la ilustración de la Dama Tapada.....                       | 21 |
| Figura 3.11 Boceto del sello de la región Costa.....                              | 22 |
| Figura 3.12 Boceto del sello de la región Sierra .....                            | 22 |
| Figura 3.13 Boceto del sello de la región Amazónica .....                         | 22 |
| Figura 3.14 Reunión virtual con los estudiantes de la Escuela Domingo Savio ..... | 23 |
| Figura 3.15 Matriz de Feedback de los estudiantes consultados.....                | 24 |
| Figura 3.16 Página de inicio de Leyendor.....                                     | 26 |
| Figura 3.17 Ventana para generar el código.....                                   | 26 |
| Figura 3.18 Ventana del código .....  | 27 |
| Figura 3.19 Ventana de ingreso del estudiante.....                                | 27 |
| Figura 3.20 Página de la selección de cartas .....                                | 28 |
| Figura 3.21 Carta de la Dama Tapada.....  | 28 |
| Figura 3.22 Cuento de la Dama Tapada.....   | 29 |
| Figura 3.23 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada .....               | 29 |
| Figura 3.24 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada .....               | 30 |
| Figura 3.25 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada .....               | 30 |
| Figura 3.26 Ventana de la puntuación obtenida sobre la trivia .....               | 30 |
| Figura 3.27 Ventana verificando las respuestas enviadas al profesor .....         | 31 |
| Figura 3.28 Página de las medallas y puntos totales obtenidos .....               | 31 |
| Figura 3.29 Página del merchandising de Leyendor .....                            | 32 |
| Figura 3.30 Página de los participantes.....                                      | 32 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Tabla 3.1 Análisis de costos ..... | 25 |
|------------------------------------|----|

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

La lectura es una de las actividades más enriquecedoras para el ser humano, porque de ella se adquiere la mayoría de los conocimientos. El crear su hábito, propende al análisis y concentración de un tema; si esta actividad se realiza desde muy temprana edad, se convertirá en compañera a lo largo de la vida. Sin embargo, en la actualidad, la lectura por placer ha sido desatendida por diferentes motivos, en especial por parte de los niños y en Ecuador, el problema es mucho más serio, ya que prácticamente, esta actividad es algo casi inexistente entre sus habitantes.

### 1.1 Descripción del problema

Según un censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2012), se determinó que el 26,5% ecuatorianos no tienen el hábito de leer. De esa población, 57% consideran a la lectura una actividad tediosa, mientras que un 32%, no lo hace por falta de tiempo. Del 73,5% de ecuatorianos que se dedican a leer, el 52% lo hacen en un promedio de una a dos horas a la semana. Este mismo censo destacó que los varones que regularmente le dedican tiempo a la lectura, solo el 34% lo hacen por fascinación, mientras que en las mujeres es un 41%. En la mayoría de los casos, el hábito de leer es para estar informado de los acontecimientos actuales, es decir, leen los periódicos. Los jóvenes ecuatorianos entre 16 y 24 años es la población que mayor tiempo le dedica a la lectura, sin embargo 33% de ellos afirma que leen solo por obligaciones escolares o laborales. Estos casos también se ven reflejados en los niños y niñas, pues la mayoría imitan costumbres y pasatiempos de sus padres, estos al no mostrar un gusto hacia la lectura, hacen que los niños no muestren interés.

Sin embargo, no basta con la cantidad de tiempo que se le dedica a la lectura, sino que también es importante el entender qué es lo que se le lee. En octubre del 2017, se posicionó al Ecuador en el último lugar en comprensión lectora en la Evaluación de Competencias de Adultos (PIAAC), ubicando al 71,2% de la población de 16 a 65 años en el nivel 1 o por debajo del nivel 1. Uno de los principales causantes, es que el propio

sistema educativo no potencia el desarrollo de la comprensión lectora, pues con solo el 3% de las instituciones educativas cuentan con bibliotecas (SINAB, 2013), y un 44% de las instituciones educativas tienen acceso a internet (OSE, 2016).

## **1.2 Justificación del problema**

Actualmente persiste el poco interés por leer por parte de los niños. Ya que no encuentran en esta actividad una forma de entretenimiento, probablemente porque creen que otras actividades son más fáciles de comprender y realizar que seguir un libro (Amaya, 2000).

Los incentivos comunicacionales de la lectura se ven eclipsados por la desvinculación de los niños, quienes en un contexto amplio no desarrollan muy bien el interés inicial por leer. Posteriormente buscamos estimular al niño a que realice esta práctica, no solo en un nivel educativo, sino que particularmente sus capacidades de cognición, su lingüística y el nivel crítico de interpretación de la información, mejorarían (Martins, 2007).

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Fomentar el hábito de lectura en niños de 7 a 11 años de la ciudad de Guayaquil, por medio de un formato interactivo para potenciar su comprensión lectora.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Examinar las causas de la carencia del hábito de lectura en niños guayaquileños de 7 a 11 años.
2. Estructurar una propuesta gráfica interactiva empatizada con los estudiantes de la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio y el contacto con especialistas en el tema.
3. Validar la propuesta con niños de 7 a 11 años para la elaboración de la propuesta final.

## **1.4 Marco Teórico**

Los temas utilizados en el desarrollo del proyecto y que se estudian profundamente son los que a continuación se describen:

### **1.4.1 La conducta en niños de 7 a 11 años.**

#### **1.4.1.1 Características generales del comportamiento en niños de 7 a 11 años.**

Al pasar a la siguiente etapa de su infancia, es decir entre los 6 y 12 años, los niños presentan nuevos cambios en sus emociones y comportamientos. Es indispensable identificar las principales características de dichos comportamientos como lo son el desarrollo lingüístico, cognitivo, afectivo-social, moral y motriz, para expresar el mensaje que se quiere dar a conocer (Martínez, 2019).

En el desarrollo lingüístico, los niños de esa edad ya dominan el lenguaje fonético de su lengua nativa. Entienden las leyes básicas de la gramática y son capaces de aplicarlas en conversaciones cotidianas (Merchán, 2020).

El desarrollo cognitivo se ve relacionado directamente con el desarrollo lingüístico, pues este funciona como un soporte al razonamiento básico de los niños. En esta etapa, el infante piensa de manera interna sobre sí mismo y el entorno que lo rodea, más que por instinto, y esto va evolucionando conforme adquiera más conocimientos y experiencias. Realizan operaciones específicas con determinados objetos y escenarios como: ordenar, clasificar, dividir, combinar, aumentar, quitar (Stanford Children's Health, 2020).

En el campo del desarrollo afectivo-social, los niños dejan a un lado su individualismo y egoísmo para poder relacionarse en grupos, entendiendo los comportamientos sociales establecidos, aprendiendo a controlar mejor sus emociones. Su personalidad a futuro dependerá de sus principios e interacciones con el grupo del cual se rodea. Cada vez comienzan a alejarse más de sus figuras paternas, debido a las nuevas relaciones que van entablando, aunque dependen afectivamente de sus padres no lo demuestran como en sus etapas iniciales (Merchán, 2020).



Su desarrollo moral ya está parcialmente establecido, según Kohlberg (1989) el niño posee una serie de juicios, valores y opiniones, que a lo largo de su crecimiento, ya puede identificar como acciones que son buenas o que son malas, debido a su significado universal. Sin embargo, sus principios, pueden verse modificados por las influencias en las convivencias de su grupo de amigos y familiares, en el cual, tiene que adaptarse.

En esta etapa, el desarrollo motriz de los niños cambia bruscamente. Ganan fuerza, resistencia, precisión y equilibrio. Mejora la coordinación mano-ojo, esencial para el desarrollo de la lectura y escritura. Establece su identidad, sus gustos deportivos y/o físicos, logra entender sus capacidades y limitaciones físicas, conoce el trabajo en equipo y desarrolla actitudes tolerantes y respetuosas (Merchán, 2020).

#### **1.4.12 Influencia de los colores en la conducta de los niños de 7 a 11 años.**

Los colores tienen la capacidad de controlar las emociones de las personas, lo cual es validado científicamente, lo que se denomina como colorterapia o cromoterapia. Estos ayudan a reducir o aumentar el temperamento, mejoran la concentración, ayuda a conciliar el sueño y estimulan la memoria (Esteban, 2019).

El color es conocido como uno de los estímulos llamados facilitadores que permite a la contribución del proceso enseñanza-aprendizaje. Gracias a su poder atractivo permite que sea fácilmente recordable, además que refuerza, de cierta manera, el aprendizaje. Sin embargo, recién en las últimas décadas, es que el color toma importancia en el campo educativo, debido a su lenguaje universal, pues a los niños evoca el mismo significado en diferentes partes del mundo (Ortiz, 2011).

El color azul, evoca calma y tranquilidad, es ideal para niños enérgicos, con problemas nerviosos o del sueño. El rojo, es un color en el que, dependiendo de la intensidad, puede evocar diferentes reacciones. Produce energía y vitalidad, aunque con tonos oscuros, refleja agresividad. Es recomendable que no se use en niños hiperactivos o de carácter fuerte, pues intensificarían sus emociones más agresivas. El morado, al ser una mezcla entre el azul y el rojo, combina las principales características de ambos, la tranquilidad y la energía respectivamente, forjando una tonalidad equilibrada que permite aumentar la intuición del infante. El color amarillo se encuentra ligado al positivismo y a la energía,

es muy útil para niños que sufren depresión y aquellos con déficit de atención. El naranja provoca emociones similares al amarillo, además de incentivar en la comunicación y el apetito. Mientras que el verde produce calma y armonía, debido a sus tonalidades frías y su relación con la naturaleza, es de mucha ayuda para mejorar la capacidad lectora de los infantes. Por último, el color blanco es considerado un color puro y tranquilo, al tener estas cualidades, según la interiorista Susanna Cots, es el mejor color para estimular la creatividad de los niños, por la simplicidad y libertad que este otorga, como si fuese un lienzo vacío (Esteban, 2019).

Uno de los medios más usados para entender la mente del niño, es el dibujo infantil, porque en esos dibujos, los colores toman un lugar importante, ya que dan más respuestas que las propias formas. Es así como los niños suelen ser adeptos de lo brillante y colorido, les fascinan la luz y les aterran la oscuridad, sin embargo, para representar sus estados de ánimos son afines de escoger colores oscuros y sombras para sus dibujos (Martínez, 1979). Si los niños hacen uso constante del color negro, indica señales de rebeldía, impaciencia y sufrimiento. También se ha identificado que uno de los colores favoritos por los niños es el rojo, el cual casi siempre está relacionado con la vitalidad, energía, valentía, entusiasmo y, en general, con la mayoría de las emociones humanas. Si se es combinado de manera equitativa con otros colores, es una representación del control de sus emociones y de equilibrio, sin embargo, si es acompañado de trazos gruesos podría ser indicios agresividad (Merchán, 2020).

#### **1.4.2 Lectura y narrativa en cuentos infantiles.**

##### **1.4.2.1 Estimulaciones para la comprensión lectora en niños.**

La comprensión lectora es una de las destrezas fundamentales que nos servirán durante toda la vida y en cualquier profesión que deseemos ejercer. En la lectura, no solo basta con saber leer, respetando los signos de puntuación y la pronunciación correcta de las palabras, sino también con analizar, comprender y resumir lo que se está leyendo. Por consiguiente, es necesario estimular la comprensión lectora desde una temprana edad por medio de actividades o estrategias con el propósito de que el niño trate a la lectura como una actividad placentera y no como una obligación académica (Ramírez, 2020).

Al ser una habilidad compleja, la comprensión lectora requiere paciencia y práctica, no se desarrolla de inmediato, pues cada niño o niña tiene una velocidad diferente de aprendizaje, por eso hay que emplear actividades generales que sirvan como bases para el correcto análisis y entendimiento de la lectura.

En una entrevista por medio virtual se consultó con una experta en el tema, la psicopedagoga Rosa Merchán (Ver Anexo F), la cual indicaba que los niños son adeptos para participar de este tipo de ejercicios de comprensión lectora, siempre y cuando sea visto como un juego para ellos. Recomendó por ejemplo la sopa de letras, conocido juego clásico en el que el niño tendrá que encontrar algunas palabras sobre el texto que acaba de leer; otro ejemplo son ejercicios de trivia, que mediante preguntas relacionadas a la idea principal del párrafo o de la historia, el niño respondería lo que comprendió del texto, esto también podría estar complementado con el uso de acrónimos o crucigramas; por último sugirió, que el niño pueda escribir sus propios finales alternativos, de esta manera desarrolla sus propias ideas y emociones, haciendo que se adentre más en la historia.

#### **1.4.2.2 Conceptos básicos de literatura y narrativa para cuentos infantiles.**

Los cuentos infantiles son narraciones cortas de un hecho ficticio dirigido a los niños. Es considerado en la actualidad un género literario que se escribe en prosa, sin embargo, en la antigüedad eran historias que se hacían únicamente de manera oral y pasaba de generación en generación (Ojeda, 2019).

El cuento tiene algunas características que son evidentes al momento de identificarlas con el resto de géneros literarios como lo son: la ficción, en ciertos casos llega a basarse en sucesos reales o de experiencias vividas por el autor, por lo que la realidad se termina combinando con la ficción, pero para ser considerado un cuento, tiene que predominar la fantasía ante la realidad (Ojeda, 2019); la brevedad, pese a que no existe un determinado número de páginas, este tiene que ser corto y claro, con un principio y final, para ser considerado cuento; debe estar escrito en prosa y contar con una única línea argumental, donde todos los acontecimientos se entrelazan a una sola sucesión de eventos (Roldán, 2011).

### **1.4.2.3 Estructura y elementos de los cuentos infantiles.**

Al igual que los demás géneros literarios, la estructura de los cuentos infantiles, está formada por tres partes: introducción, nudo y desenlace (Baquero, 1949). La introducción, casi siempre está al inicio del cuento, posiciona la perspectiva del lector en relación con la historia; se sitúa el escenario y los sucesos que dan origen a la trama, el porqué, el cómo y el quién; se detallan las características de los personajes, en especial del protagonista, ya sea por medio de su descripción o por la acción que hace al empezar la historia (Varela, 2017). El nudo, es la parte más fundamental del cuento, surge por una rotura en la introducción; aparecen conflictos que pone en dificultades a los personajes, en los cuales tienen que demostrar cómo actúan ante estos escenarios; aumenta la tensión e intensidad hasta llegar a punto decisivo que terminará vinculándose con el final (Ojeda, 2019). El conflicto surgido en el nudo es resuelto y las interrogantes del lector han sido respondidas en el desenlace, de manera que sea una historia con un final concluyente; se caracteriza por mostrar una evolución del personaje principal; por lo general en los cuentos suelen haber finales educativos o con una lección moral, pero para producir una sensación de sorpresa en el lector se hace uso de los giros inesperados (Varela, 2017).

En un cuento, se combinan varios elementos como lo son: tema, tono, personajes, narrador, espacio, tiempo, atmósfera, trama, acción y tensión; en el que cada uno de ellos tiene sus propias características individuales. La temática del cuento es un elemento que puede ser muy vasto y variado, entre las principales están de carácter social, ambiental, juvenil, educativo, de principios, de opresión, discriminación, racismo, amor, injusticia, amistad, etc. (López, 2017); lo siguiente es el tono, es decir, es la actitud que muestra el autor en su historia, por ejemplo puede ser serio, humorístico, melancólico, etc. (Gamarra, 2015); los personajes son aquellos que realizan las acciones de la historia y se clasifican dependiendo de su rol en el relato, tales como, el protagonista, es en quien se centrará la trama, el antagonista, es aquel que se opone al protagonista que por lo general es alguien con malas intenciones, los personajes secundarios son aquellos que sirven de apoyo para la historia, la trama no está centrada en ellos y pueden ser tanto aliados como enemigos del protagonista, los personajes colectivos, trata de un solo personaje que representa todo un grupo y finalmente los personajes alegóricos que son las encarnaciones de las cosas abstractas, son considerados seres simbólicos como la muerte (Alonso, 2019); el narrador, es quien da a conocer el cuento, puede ser en tercera

persona, como alguien omnisciente, que sabe lo que piensan y sienten los personajes o como solo un observador, que cuenta lo que está presente, también existe el narrador en primera persona, es aquel que narra desde un punto de vista protagónico o puede ser un personaje secundario que ha estado presente en los hechos de la historia, luego está el narrador en segunda persona, es el más inusual de todos, habla consigo mismo como si lo hiciera con otro (Tiscar, 2018); el espacio o ambiente, es el lugar físico en el que ocurren los hechos; el tiempo consiste en la duración y época en la que está ambientada el relato; la atmosfera es la sensación principal que evoca el cuento, como el misterio, suspenso o angustia; la trama son aquellas partes que forman el desarrollo de una historia y es donde debe surgir el conflicto que impulse la historia (Pérez, 2020); la acción es aquel que permite transmitir la idea principal de manera directa al quitar las situaciones intermedias como las transiciones o escenas de relleno que no son requeridas en un cuento; y la tensión es como el cuento estará relatado, de forma que mantendrá a la expectativa al lector, esto solo se consigue con el uso correcto de los anteriores elementos mencionados (Gamarra, 2015).

#### **1.424 Redacción creativa en cuentos infantiles.**

La redacción creativa en las historias para niños está estructurada con información coherente en la declaratoria oral y de su transcripción al lenguaje escrito que contienen bases educativas. Por lo tanto los conocimientos previos al redactar una historia, cuento o leyenda debe estar amparado por las técnicas que amerita una buena composición. Pero varios son los consejos para crear un cuento literario y es que no es solo suficiente el conocer pragmáticamente el comportamiento de un niño sino que tales observaciones, pueden incluir perspectivas más profundas (Exlibric, 2018).

Existen algunos aciertos que favorecen a la redacción creativa, como lo son: “leer cuentos infantiles”, con las perspectivas de varios autores, leer diversas historias, cuentos, fabulas o leyendas, brinda una mayor ampliación sobre lo que se puede crear; “convertirse en un niño” para ver lo que ocurre del otro lado y conocer si el tono, la trama, la reflexión van por buen camino; “brevedad”, se aconseja que un cuento no pase de las mil palabras, debido a que los niños no son capaces de mantener por mucho tiempo un tema en específico (Exlibric, 2018).

#### **1.425 Géneros literarios preferidos en los niños.**

Los niños desde ya varios años atrás se ven más interesados en historias que contengan características de fantasías y elementos de acción. Las leyendas de antaño pueden ser llamativas si su reedición plantea un mundo más distónico de lo que en un principio fue presentado, los niños parcialmente se ven interesados en como los personajes se muestran y el mundo detrás de ellos (Jerez, 1995).

El género literario más leído por los niños son los cuentos de hadas o también llamados de fantasía, esto es porque pueden comprender fácilmente a los personajes cliché que existen en estos cuentos (Merchán, 2020).

Los niños varones, según Calvo (2009) son más objetivos con la información que se presenta en una historia, dejan de lado los datos rebuscados e íntimos de los personajes para concentrarse en la acción y hechos más concretos, mientras que las niñas se interesan por el romanticismo y sentimientos de los personajes.

#### **1.426 Escritura de cuentos infantiles en Ecuador.**

En Ecuador se piensa que se vive una época muy interesante respecto a la literatura infantil ecuatoriana. Ahora en las instituciones educativas existen autores ecuatorianos entre las páginas de los libros educativos, pero la orientación de los niños y la utilidad de la lectura refleja más una postura de obligatoria más que el interés por leer a estos autores (Medina, 2014).

#### **1.427 Leyendas ecuatorianas con principios éticos y morales para niños entre 7 a 11 años.**

Las leyendas ecuatorianas son extractos sociales de una tradición contada en la esquina de un barrio, de algunos libradores o padres para asustar a sus hijos con alguna reflexión que detenga una mala conducta del infante. Como tal, cada padre usa una historia para que su hijo comprenda la gravedad de ciertas acciones que pongan en peligro su vida, aunque también el factor de entretenimiento es parte de su engranaje social. Pero no todas las leyendas ecuatorianas transmiten un principio moral, la mayoría generan morbo en el individuo (Proaño, 2015).

Otro origen de las leyendas ecuatorianas tiene que ver el folklor ecuatoriano de aquellas comunidades culturales que habitan en la región y de las creencias populares. La mitología de los pueblos ancestrales otorgó un gran aporte a la concepción de la moralidad en los niños aborígenes (Cajal, 2016).

Según Cajal (2016) entre las leyendas que buscan fomentar una reflexión:

- Leyenda de Cantuña (lección sobre el compromiso).
- La veleta de la catedral de Quito (lección de humildad).
- El penacho de Atahualpa (lección sobre el honor).
- La princesa triste de Santa Ana (lección sobre avaricia).
- La Dama Tapada (lección sobre la lujuria).

### **1.4.3 El diseño**

#### **1.4.3.1 Influencia de la tipografía en el aprendizaje de los niños.**

La importancia de la tipografía influye en el mundo del aprendizaje de forma muy marcada, actuando como un ente directo sobre la decodificación de las ideas. Pero a qué nivel actúa la tipografía y cuál es su importancia. Es que resulta muy significativo el hecho de que las fuentes tipográficas son caracteres creados para transmitir de forma eficaz la información, a través del tipo de letra, el interlineado, la legibilidad. Por esa razón cuando hablamos de aprendizaje vemos en la tipografía su grado de relevancia y es donde la educación ampara su estrategia comunicacional (Prieto, 2019).

En los materiales escolares, es común observar letras con serifa o las manuscritas, debido a que al tener un trazo más simple que una tipografía cursiva, su comprensión y absorción es mucho más fácil de asimilar. La tipografía comprende cuanto debe ser flexible para que sus caracteres sean buenos decodificadores de información, por eso existe un extenso repertorio de fuentes tipográficas (Prieto, 2019).

### **1.4.3.2 Fundamentos de escala, de anatomía, espacio y dimensiones.**

Solo basta con ver alrededor la influencia que tienen las formas en la expresión del lenguaje visual. Cada representación gráfica posee consigo un fuerte entendimiento y funcionamiento de los elementos tridimensionales, dándole validez a lo que se observa. Las posibilidades persistentes de representar la realidad en un plano bidimensional es comprender los fundamentos del diseño y las herramientas que permiten generar la sensación de que la suma de las partes constituye un todo (Wong, 1995).

Cada pieza gráfica debe comunicar eficazmente los conceptos e ideas que se desarrollan en la mente. Al transmitir visualmente la información esta debe contener una correcta estructura comunicacional aunque sea gráfica e intangible. Entonces la vertiente psicológica es la percepción de los elementos gráficos, el estudio de la línea, el espacio escala, anatomía y dimensiones usados como utillajes validan el aprendizaje del diseñador y los estímulos sensoriales causado en el observador. (Wong, 1995).



# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

### 2.1 Enfoque

El tipo de enfoque escogido para la recolección de datos es cualitativo. Debido a que se desea comprender lo que las personas piensan y sienten, tanto los niños como sus padres. Por medio de la observación y demás herramientas que posteriormente serán mencionadas, se describe la información obtenida para sintetizar los resultados de manera ordenada, precisa y práctica.

### 2.2 Población

La población considerada para este trabajo es en la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio, ubicada en la Calle Tulcán y Domingo Savio en la ciudad de Guayaquil. Actualmente existen un total de 945 alumnos matriculados, de los cuales 262 corresponden a los cursos de tercero hasta séptimo año de educación general básica siendo este el público objetivo. Se aplica una fórmula para determinar el tamaño de la muestra conociendo su población.

Según Pickers (2015), las variables de la ecuación para dicha muestra son: Nivel de confianza (Z), el porcentaje que se usa es del 75% cuyo coeficiente es 1.15, de acuerdo con la matriz correspondiente de cada nivel de confianza, ya que es el mínimo valor permitido y no se tiene la certeza de la obtención de los resultados; Probabilidad de éxito (p), se considera el máximo permitido, el cual es 0.5; Probabilidad de fracaso (q), es también del 0.5, que sumado con la probabilidad de éxito da 100%; Precisión (d), que es el margen de error de la ecuación y se usa 10% porque se conocen los datos poblacionales actualizados. La ecuación para el cálculo de la muestra es:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{d^2 \times (N-1) + Z^2 \times p \times q}$$

(2.1)

Al aplicar la fórmula con los valores arriba detallados, se obtiene como resultado 29,45 (Ver Anexo H). Por lo tanto, el grupo seleccionado en cumplimiento con las características que se requiere, es una muestra de veintinueve niños del séptimo año de educación básica general de la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio.

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

Se usó la metodología "Design Thinking", que consiste en una serie de etapas para la generación de soluciones creativas e innovadoras basadas en las necesidades reales del usuario (Harrison, 2018). Esta metodología es muy completa, pues abarca todos los procesos necesarios para el desarrollo de un producto innovador, el cual es la meta principal.

La primera etapa de la metodología consiste en "Empatizar", es decir, ponerse en los pies del consumidor mediante la observación e interacción (Harrison, 2018), gracias a ello, se logró identificar las necesidades y preferencias de los niños con respecto a la lectura.

A continuación, viene la etapa de "Definir", en el que se plantean todas las necesidades previamente recopiladas y se definen cuáles son las más primordiales, para luego enfocarse en plantear la solución decisiva (Harrison, 2018).

Se continua con la etapa de "Prototipar", después de obtener la idea definitiva, se tiene que materializar ya sea físico o digital, según David Harrison (2018), tiene que ser algo rápido pero efectivo, para llevarlo inmediatamente a la siguiente etapa.

La última etapa y la más importante es "Evaluar", aquí se invita al usuario a probar el prototipo, en esta etapa el objetivo es identificar las posibles fallas del prototipo de acuerdo con las opiniones de los consumidores y en base a eso crear la versión mejorada y final del producto (Harrison, 2018).

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

Limitados por la crisis sanitaria ambiental presente en Ecuador y con el fin de lograr los objetivos específicos del proyecto se escogieron una serie de instrumentos para el desarrollo de la metodología en los que no era necesario la actividad presencial, así como determinar el presupuesto estimado del proyecto.

Empatizar: Con el Mapa de Empatía, por medio del análisis de diversas preguntas dirigidas al cliente, busca entender su mentalidad y saber relacionarse con él. Estas preguntas requieren entender sobre lo que las personas involucradas han visto y escuchado con respecto al problema, también sobre lo que piensan y sienten en general, así como lo que dicen y actúan frente al público. Con esta herramienta, se determina las dudas y frustraciones que enfrenta con el posible producto y por último las sugerencias que el usuario ofrece con respecto al problema (Custódio, 2017).

Definir: El Perfil del Usuario, una vez recopilada toda la información obtenida en la fase de empatizar, se busca similitudes para crear un perfil general de todos los usuarios, en este caso dos perfiles, los niños y los padres de los niños, con sus respectivos gustos, necesidades, hábitos y una frase característica o una cita textual de los actores involucrados que resuma todo el grupo.

Idear: El método escogido fue la Lluvia de Ideas, que consiste en el conjunto de varias ideas, sin importar cual absurdo esta sea de conseguir, para al final escoger una entre todas las anteriores opciones (Osborn, 1954). Sirve para decidir qué tipo de iniciativa se realizaría para motivar la lectura en los niños y el nombre de la propuesta.

Prototipar: Para el desarrollo de las ilustraciones de los personajes, se realizaron bocetos y un guion para la redacción de los cuentos infantiles. Así como el uso de softwares de ilustración y un editor de gráficos vectoriales para la parte interactiva del proyecto.

Evaluar: En la validación del prototipo, se hizo uso de la Matriz de Feedback en una clase virtual de los alumnos de séptimo año de educación general básica de la Escuela Domingo Savio con la participación del autor del proyecto. Dicha matriz sirve para que los niños nos den su opinión sobre lo que les gustó y no les gustó de la propuesta; las dudas que surgieron probando el prototipo y qué mejoras se agregarían para la propuesta final.

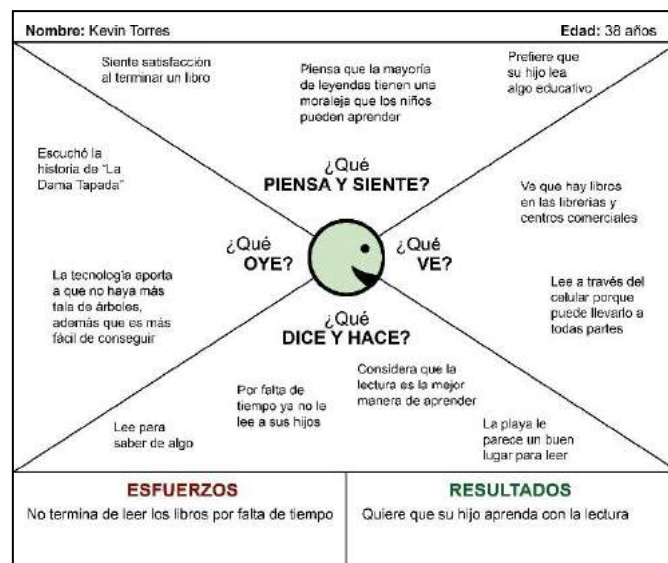
Presupuesto: Está basado en el extenso trabajo de cuatro meses y se toma en cuenta desde el proceso de investigación hasta la creación y desarrollo de la plataforma. También se considera el personal involucrado en el proyecto junto con los equipos y softwares usados. Además del agregado del Merchandising, el cuál es uno de los elementos primordiales de la propuesta.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS

En la primera fase de la metodología se realizaron una serie de preguntas específicas que sirvieron para establecer las preferencias y molestias de nuestro público objetivo (Ver Anexo I y J), en este caso fueron diez padres de familia y diez niños de siete a once años de edad. Las preguntas para los padres de familia fueron concretamente hechas para determinar que esperaban que sus hijos vieran y aprendieran, también para identificar qué conocimientos previos tenían acerca de la lectura y de las leyendas ecuatorianas.

**Figura 3.1 Mapa de empatía de Kevin Torres**



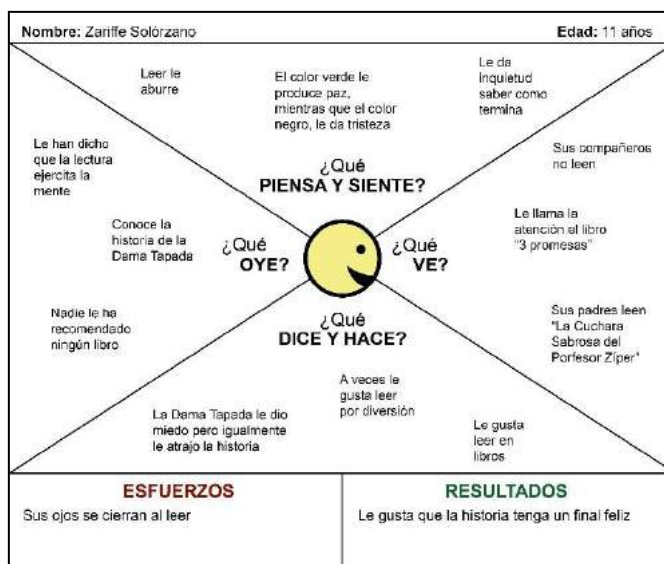
Fuente: Autores

Uno de los datos más significativos que arrojaron las entrevistas de los padres de familia fue el del señor Kevin Torres, que engloba gran parte del pensar y actuar de los padres en general. Por ejemplo, una de las preguntas planteadas fue: ¿Inculca a su hijo a la práctica de la lectura?, a la que respondió de manera positiva, sin embargo cuando se le preguntó si es que le lee cuentos a su hijo antes de dormir, él respondió que no lo hace por falta de tiempo. Demostrando que gran parte de los padres de familia, se encontraban preocupados por el desinterés de sus hijos hacia a la lectura, pero debido al poco tiempo

del que disponen, creen que no pueden hacer algo al respecto y dejan esa responsabilidad a las instituciones educativas.

En el caso de los niños, los resultados fueron un poco más variados. Tenemos desde niños que jamás han leído un cuento por sí solos, a niños que leen historias todos los días. De tal manera que estas preguntas fueron hechas precisamente para saber las personas que influyen en sus decisiones y también qué tipo de historias les atrae y en qué formato le gustaría que sea ilustrado.

**Figura 3.2 Mapa de empatía de Zariffe Solórzano**



Fuente: Autores

Aquí tenemos el mapa de empatía (Figura 3.2) de una niña que tiene algo de interés por la lectura, debido a que ha observado a sus padres leer varios libros. Adicionalmente mostró un gran dominio del léxico con respecto a los otros niños. De esta forma, se manifestaron dos resultados importantes, primero que los padres, sin darse cuenta, tienen una gran influencia en los hábitos de sus hijos, y segundo, que los niños que regularmente leen tienen un mejor vocabulario que el promedio.

Posteriormente, con base en los resultados que se obtuvo de las entrevistas, se realizaron dos perfiles de usuario, uno de los padres de familia (Figura 3.3) y otro de los niños (Figura 3.4), los cuales son nuestros públicos objetivos. Esto sirvió para tener en claro la atmosfera y carácter de nuestra propuesta gráfica.

**Figura 3.3 Perfil de usuario de los padres de familia**



Fuente: Autores

Lo más notable del perfil de los padres de familia, es que el trabajo le consume bastantes horas a su día y como prefieren que sus hijos estén en constante aprendizaje.

**Figura 3.4 Perfil de usuario de los niños**



Fuente: Autores

En cambio los niños, expresaron que no les agrada las tareas escolares genéricas, en dónde tienen que leer un artículo, hacer resúmenes, exponer de memoria, etc., simplemente desean jugar. Esto ayudó para que la base de la propuesta sea de carácter interactivo y entretenido, teniendo como prioridad la opinión de los niños.

Una vez conociendo las preferencias de nuestro público objetivo, pusimos en marcha la lluvia de ideas el proceso de ideación. Entre las ideas planteadas estaban: un aplicativo móvil; un juego de mesa; audiolibros con cartas de las leyendas ecuatorianas; un webcómic; un videojuego; un libro digital descargable; una animación de las leyendas ecuatorianas, entre otros más. Finalmente se optó por la idea de una plataforma web interactiva con ejercicios de trivia y un sistema de puntuación, esto abarcaba perfectamente nuestra visión principal y los objetivos planteados.

Lo siguiente era crear un nombre que refleje nuestro concepto comunicacional, el cual es incentivar a la lectura mediante las leyendas ecuatorianas, para ello el nombre tenía que englobar los siguientes elementos: leyendas, Ecuador, lectura, cuentos y/o aprender. Así mediante la lluvia de ideas, salió un listado de nombres como: Ecuentos, Lectador, AprendEC, LeyendEC, Ecualead y un sinfín más. Para al final, quedarnos con el nombre de “Leyendor”, que surge de la fusión de las palabras “Leyendas” y “Ecuador”, dándole también ese nombre mítico característico de las historias de fantasía.

Con la idea ya planteada, comenzó el proceso de prototipado. En el logotipo, era fundamental el mensaje que se deseaba transmitir. Es por eso que los elementos más representativos tenían que ser: un cóndor, símbolo emblemático del Ecuador, indicando que es un producto nacional; y un libro abierto, señalando que es una plataforma dedicada a la lectura.

**Figura 3.5 Primera versión del símbolo de Leyendor**



Fuente: Autores

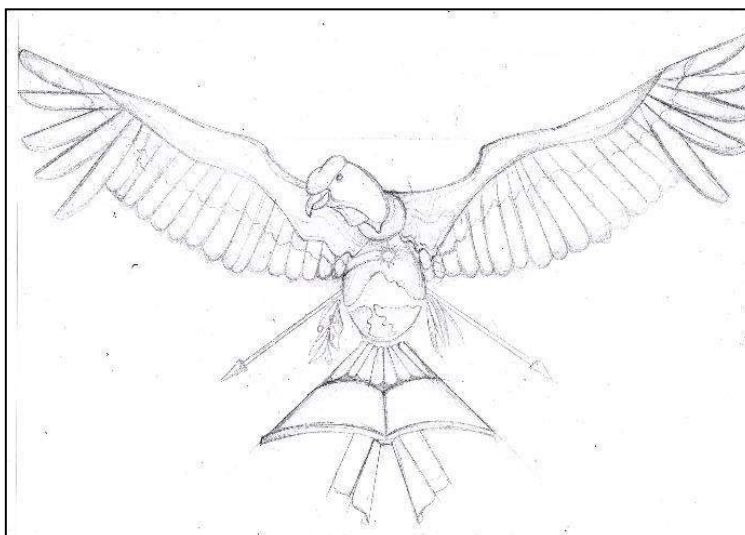


**Figura 3.6 Segunda versión del símbolo de Leyendor**



Fuente: Autores

**Figura 3.7 Última versión del símbolo de Leyendor**



Fuente: Autores

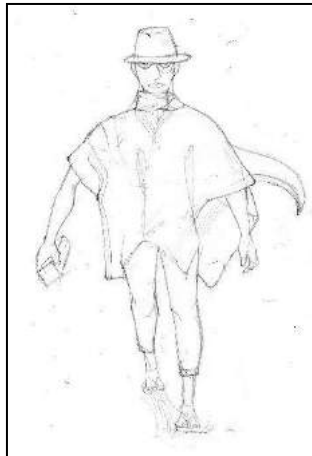
Simultáneamente se realizaron los bocetos de las ilustraciones de los personajes de las leyendas ecuatorianas y los sellos representativos de cada región del Ecuador. También se redactaron cuatro leyendas ecuatorianas en el formato de cuentos infantiles para que pueda ser fácilmente legible por los niños.

**Figura 3.8 Boceto de la ilustración del Guagua Auca**



Fuente: Autores

**Figura 3.9 Boceto de la ilustración de Cantuña**



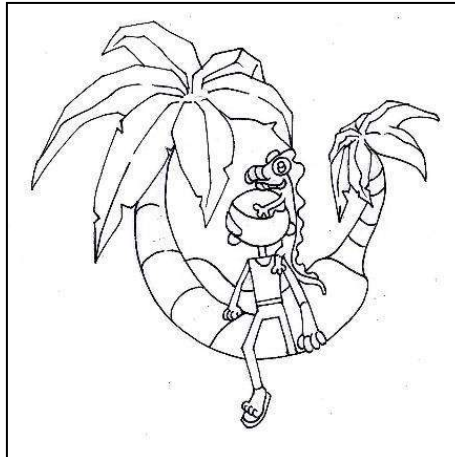
Fuente: Autores

**Figura 3.10 Boceto de la ilustración de la Dama Tapada**



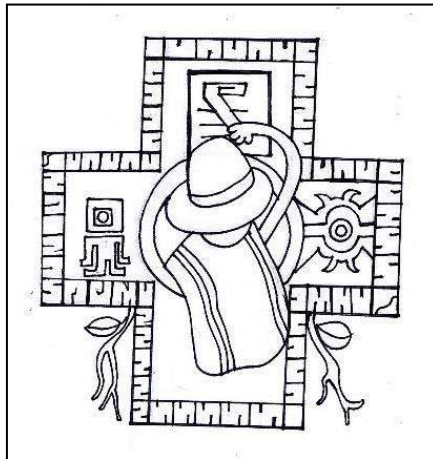
Fuente: Autores

**Figura 3.11 Boceto del sello de la región Costa**



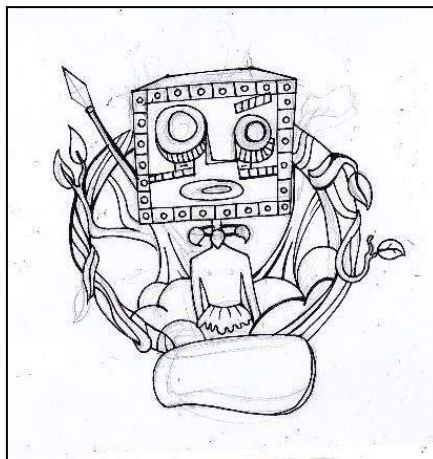
Fuente: Autores

**Figura 3.12 Boceto del sello de la región Sierra**



Fuente: Autores

**Figura 3.13 Boceto del sello de la región Amazónica**



Fuente: Autores

Llegando a la última fase de la metodología, tenemos la validación. Con 29 estudiantes del 7mo año de educación general básica de la Escuela “Domingo Savio” (Ver Anexo K), se puso a prueba el primer prototipo pero solamente la interfaz gráfica, debido a que ninguno de los estudiantes presentes contaba con el software indicado para tener la experiencia real del usuario, sin embargo se les explicó brevemente la interactividad de la página.

**Figura 3.14 Reunión virtual con los estudiantes de la Escuela Domingo Savio**



Fuente: Zoom Meeting

Para ser el primer prototipo los niños mostraron una reacción positiva con respecto al contenido, logotipo, las ilustraciones y el funcionamiento de la página. Lo más destacable de sus opiniones fue que las historias de las leyendas ecuatorianas les resultaron muy buenas, y esa era nuestra mayor preocupación debido a que en las entrevistas la mayoría de niños se vieron reacios a cerca de estas leyendas, pero al ser redactadas en el formato de cuentos, sus expectativas cambiaron.

Sus críticas más significativas fueron inmediatamente corregidas y las dudas que tenían fueron respondidas en el momento. Aunque hubo algunas sugerencias, que por el poco tiempo que disponíamos, no se lograron cambiar, por ejemplo, que haya animación y música en la página. A continuación se muestra el Matriz de Feedback de los estudiantes de la Escuela Domingo Savio.

**Figura 3.15 Matriz de Feedback de los estudiantes consultados**

| Prototipo: Leyendor 1.0   |  | Fecha: 8 de enero del 2021   |  |
|---|--|--|--|
| <p><b>Gustos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El dibujo del cóndor</li> <li>- Los colores del fondo</li> <li>- La leyenda</li> <li>- La interacción de las cartas</li> <li>- La ilustración de la Dama Tapada</li> <li>- La puntuación de la trivía</li> <li>- El fondo del cuento</li> <li>- Fácil de jugar</li> </ul> |  | <p><b>Críticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El diseño de las cartas es muy oscuro</li> <li>- Las preguntas son muy fáciles</li> </ul>  |  |
| <p><b>Dudas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué pasa si acierto todas las preguntas?</li> <li>- ¿Sólo puedo ingresar con un código?</li> <li>- ¿Cuántas oportunidades tengo para la trivía?</li> </ul>  |  | <p><b>Mejoras</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner música de fantasía y aventura como ambiente</li> <li>- Que las alas del cóndor se muevan</li> <li>- Que haya más ilustraciones del cuento</li> <li>- Que haya un sonido cuando aciertes y cuando te equivoques</li> </ul> |  |

Fuente: Autores

### 3.1 Análisis de costos

Los valores considerados en el presupuesto abarcan: todo el proceso de investigación, el cual tuvo una duración aproximada de dos meses; al personal involucrado en el proyecto, en el que solamente se vieron involucrados dos personas, cumpliendo el rol de diseñadores gráficos y tomando las responsabilidades de un redactor creativo y un programador web, donde el valor estipulado es del sueldo básico actual del país en un periodo de cuatro meses; de equipos y softwares necesarios para el desarrollo del proyecto, los valores expuestos son debido al tiempo que se hizo uso de ellos; servicios básicos, en el que se considera el uso de luz e internet; y finalmente el merchandising, que es un valor agregado solamente en el último mes de desarrollo.

**Tabla 3.1 Análisis de costos**

| <b>ETAPAS</b>   | <b>OCTUBRE</b> | <b>NOVIEMBRE</b> | <b>DICIEMBRE</b> | <b>ENERO</b> |
|---|----------------|------------------|------------------|--------------|
| Investigación (Problema, Objetivos, Marco Teórico y Marco Metodológico) | 250            | 250              |                  |              |
| Redactor Creativo (1)   |                | 400              |                  |              |
| Diseñadores Gráficos (2)  | 800            | 800              | 800              | 800          |
| Programador Web (1)   |                |                  | 400              | 400          |
| Equipos y software  | 200            | 200              | 200              | 200          |
| Servicios Básicos   | 50             | 50               | 50               | 50           |
| Merchandising (Stickers, Cartas, Ropa)                                  |                |                  |                  | 500          |
| <b>SUBTOTAL</b>   | 1300           | 1700             | 1450             | 1950         |
| <b>TOTAL</b>  |                |                  |                  | <b>6400</b>  |

Fuente: Autores

Se tiene estipulado que si la propuesta tiene gran acogida, podría llegar a una cifra de 18.000 dólares en el primer año. Esto asumiendo que el costo de cada mes restante equivaldría a 1.450 dólares, debido a que los diseñadores gráficos y el programador web seguirían activos, al igual que sus equipos de trabajo.

### **3.2 Propuesta**

Conociendo el desarrollo, origen y creación de la propuesta. Procedemos con el detalle de su funcionamiento.

**Figura 3.16** Página de inicio de Leyendor



Fuente: Autores

En primer lugar te recibe esta página de inicio. En el que tienes dos opciones: el botón de “Anfitrión” que es para el docente y el de “Empezar” que es para el estudiante.

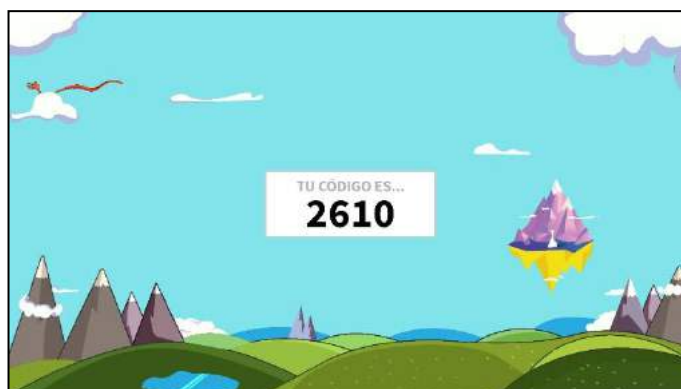
**Figura 3.17** Ventana para generar el código



Fuente: Autores

Como “Anfitrión”, el profesor tendrá que ingresar simplemente su nombre para que pueda generar un código, de esta manera creará una sala privada.

**Figura 3.18 Ventana del código**



Fuente: Autores

Este código posteriormente se los dará a sus estudiantes para que ellos puedan acceder a la plataforma.

**Figura 3.19 Ventana de ingreso del estudiante**



Fuente: Autores

Mientras el estudiante allá dado clic en el botón de “Empezar”, le saldrá esta sección en el que deberá ingresar sus nombres y apellidos, más el código de acceso.



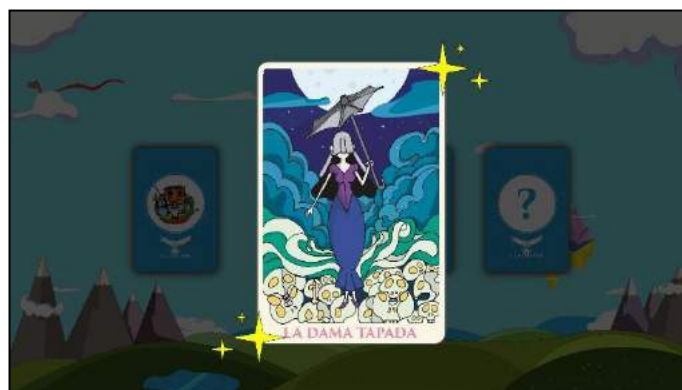
**Figura 3.20** Página de la selección de cartas



Fuente: Autores

Una vez adentro, el estudiante encontrará cuatro cartas boca abajo, en el que hay un sello representativo de cada región del país: Costa, Sierra, Oriente y Región Insular.

**Figura 3.21** Carta de la Dama Tapada



Fuente: Autores

Deberá escoger una y esta le mostrará a un personaje de una leyenda ecuatoriana proveniente de la región que escogiste.

Figura 3.22 Cuento de la Dama Tapada



Fuente: Autores

Esta carta lo llevará a la historia del personaje. El niño dispondrá del tiempo que sea necesario para que pueda leer la historia. Una vez el niño termina de leer, irá a la trivia.

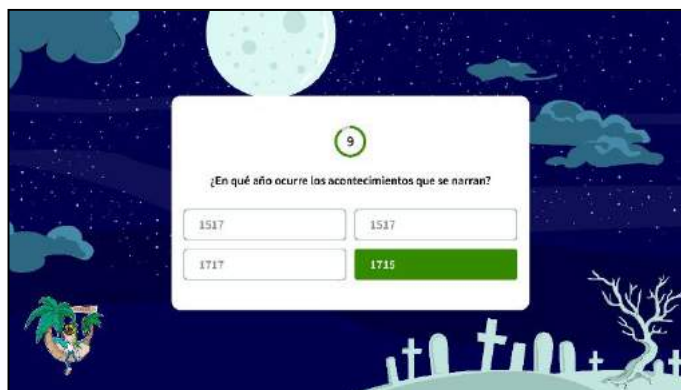
Figura 3.23 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada



Fuente: Autores

Aquí habrá un banco de preguntas correspondientes a la historia que el niño acaba de leer. Él tendrá tan solo diez segundos para que responda cada pregunta. Son preguntas cortas y sencillas de responder, para poner a prueba su capacidad lectora.

**Figura 3.24 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada**



Fuente: Autores

Si el niño responde correctamente, le sale la respuesta escogida de color verde.

**Figura 3.25 Ventana de la trivia del cuento de la Dama Tapada**



Fuente: Autores

Si el niño responde incorrectamente, la respuesta seleccionada sale roja.

**Figura 3.26 Ventana de la puntuación obtenida sobre la trivia**



Fuente: Autores

Con base en las respuestas y rapidez que conteste, recibirá una medalla y tendrá una debida puntuación, que podrá enviársela a su profesor.

**Figura 3.27 Ventana verificando las respuestas enviadas al profesor**



Fuente: Autores

Una vez enviadas sus respuestas, podrá acceder a la sección de “Puntos Totales”, que lo llevará al medallero.

**Figura 3.28 Página de las medallas y puntos totales obtenidos**



Fuente: Autores

En esta sección se muestra el total de puntos que ha acumulado a lo largo de su estancia en la página y todas las medallas que ha obtenido de momento. Al completar el medallero con las seis medallas correspondientes de los seis meses del semestre, el niño podrá ir a la tienda.

**Figura 3.29** Página del merchandising de Leyendor



Fuente: Autores

Con estos puntos podrá canjearlos por la línea de productos de Leyendor, como lo son: cartas de colección sobre los personajes de las leyendas, sticker para pegarlos en sus cuadernos, camisetas y sudaderas con las ilustraciones de los personajes.

**Figura 3.30** Página de los participantes

| Participantes |                      |     |
|---------------|----------------------|-----|
| 1             | Selwynn Salazar      | 400 |
| 2             | Martina Valencia     | 440 |
| 3             | Santiago Muñoz       | 430 |
| 4             | Alexandro Yuzepov    | 700 |
| 5             | Wendy Huacón         | 750 |
| 6             | Castroher Ruiz       | 750 |
| 7             | Franz Jarama         | 750 |
| 8             | Beyoncé Cruzetas     | 750 |
| 9             | Marcos Espin         | 701 |
| 10            | Juan Dávalos         | 485 |
| 11            | Andrea Gálvez        | 410 |
| 12            | Gabriel Cuadros      | 431 |
| 13            | George Tello         | 400 |
| 14            | Yulien Baez          | 395 |
| 15            | Alexander Bustos     | 380 |
| 16            | Christopher Alvarado | 380 |
| 17            | David Elva           | 440 |
| 18            | Pedro Santibañ       | 300 |
| 19            | Camila Lozano        | 431 |
| 20            | Allison Rivas        | 300 |

Fuente: Autores

Finalmente, en este apartado el profesor podrá observar el avance de sus estudiantes con sus respectivas puntuaciones obtenidas a lo largo de su incursión en la página.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1 Conclusiones

En el desarrollo del presente trabajo y analizando sus resultados se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los niños que leen con una mayor regularidad tienen un mejor vocabulario. En la etapa inicial de las entrevistas, se destacó a una niña que demostró tener un lenguaje fluido y extenso con respecto a los demás niños de su misma edad, debido a su inclinación de leer con regularidad.
- Los padres ejercen una influencia inconsciente en los hábitos de sus hijos. La mayoría de los niños entrevistados que no tenían interés en la lectura era porque nunca se les había inculcado. No es coincidencia, que la única niña que leía con regularidad era porque sus padres también lo hacían.
- Las leyendas ecuatorianas, en el formato de cuentos infantiles, son historias atractivas y con buenas enseñanzas para los niños. En un principio había cierta preocupación por parte de los padres y un escaso interés de los niños con respecto a las leyendas ecuatorianas, pero una vez conocidas estas historias redactadas a modo de cuento con moralejas, dieron opiniones positivas.
- Con los ejercicios de trivia, los niños potencian considerablemente su comprensión lectora. En la entrevista con la psicopedagoga, afirmó que dichos ejercicios, producen un mayor grado de interés y concentración en la lectura, además que el sistema de puntuación propuesta, ocasiona en ellos, un deseo de mejora personal y desarrollo competitivo.

- Los niños demostraron tener un mayor interés en la cultura de nuestro país. Al terminar la validación de la propuesta, los niños deseaban conocer más historias del Ecuador, proponiendo aumentar el número de cuentos. Esto es para entender las costumbres y el contexto que vivía el país en ciertas épocas de su historia.

## **4.2 Recomendaciones**

Debido al poco tiempo disponible por tratarse de un trabajo de finalización de estudios y a la emergencia sanitaria que se vive en el mundo entero y en nuestro país, se contó con ciertas limitaciones a lo largo de todo el proyecto. A continuación, nuestras recomendaciones para la realización de futuros proyectos de este tipo:

- Es fundamental que para la elaboración de proyectos de este tipo se realicen entrevistas con expertos y protagonistas para conocer las necesidades del público objetivo, para determinar su alcance y los componentes efectivos de la idea del proyecto de sus autores.
- Se sugiere facilitar planes de acción, además de vínculos, nexos o convenios con las entidades educativas de la ciudad por parte de las entidades de instrucción superior, para poner en práctica los proyectos planteados y que se vuelvan realidad en la región.
- Se recomienda que la herramienta planteada como resultado del presente trabajo sea afianzada con un plan de marketing que dé a conocer el producto, a efectos de garantizar de esta forma su sustentabilidad, implementación y desarrollo.
- Lograr que exista mayor número de propuestas dirigidas a los niños, que potencien las actividades que están perdiendo espacio debido al auge tecnológico, insertándolos en el pensum académico de las escuelas, de tal manera que la niñez se vea beneficiada a largo plazo con estos proyectos.

# BIBLIOGRAFÍA

## Libros

Calvo, M. (2009). Guía para una educación diferenciada. España: Toro Mítico.

Osborn, A. (1954). Applied Imagination. New York: Scribner.

## Páginas web

Alonso, B. (2019). Tipos de personajes. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://dejamebesarteconletras.medium.com/tipos-de-personajes-baf93246968>

Custódio, M. (2017). Mapa de empatía. Accedido el 25 de noviembre, 2020 desde <https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/>

Eberle, B. (1971). Método SCAMPER para la generación de ideas. Accedido el 25 de noviembre, 2020 desde <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/metodo-scamper-para-generar-ideas>

Educapeques (2020). Desarrollo afectivo y social. Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde [https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/desarrollo-afectivo.html#Desarrollo\\_afectivo\\_de\\_6\\_a\\_12\\_anos](https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/desarrollo-afectivo.html#Desarrollo_afectivo_de_6_a_12_anos)

El Universo, Clara Medina (2014). Escribir para niños en el Ecuador. Accedido el 17 de noviembre, 2020 desde <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/nota/2561231/escribir-ninos-ecuador>

Esteban, E. (2019). Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños. Accedido el 13 de noviembre, 2020 desde <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos>

Exlibric (2018). Como escribir un cuento infantil. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://www.exlibric.com/blog/escribir-cuento-infantil/>

Gamarra, P. (2015). El cuento. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/el-cuento-1405680.html>

Gavilanes, M. (2016). La lectura: un placer olvidado. Accedido el 25 de octubre, 2020 desde <https://lahora.com.ec/noticia/1101963795/noticia7>

Harrison, D. (2018). Las cinco fases del Design Thinking por David Harrison. Accedido el 25 de noviembre, 2020 desde <https://startpoint.cise.es/el-proceso-del-design-thinking-por-david-harrison/>



Lifeder, Alberto Cajal (2016). Las 15 Leyendas y Mitos Ecuatorianos Más Conocidas (Cortas). Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde <https://www.lifeder.com/leyendas-ecuatorianas/>

Literatura SM (2016). Estrategias para mejorar la comprensión lectora. Accedido el 15 de noviembre, 2020 desde <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/estrategias-mejorar-comprension-lectora#gref>

Manuprieto (2019). La importancia de la tipografía para el aprendizaje. Accedido 16 de noviembre, 2020 desde <https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje>.

Martínez, E. (2019). Desarrollo físico e intelectual de 6 a 12 años. Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-fisico-de-6-a-12-anos/>

Normas APA. Fórmula para calcular la muestra de una población. Accedido el 21 de noviembre, 2020 desde <http://normasapa.net/formula-muestra-poblacion/>

Ojeda, L. (2019). Estructura y elementos del cuento. Accedido el 15 de noviembre, 2020 desde <https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html>

Pérez, A. (2020). ¿Qué es la trama? Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://www.aliciaperezgil.com/que-es-la-trama/>

Personaliza: Psicología Infanto-juvenil y Psicopedagogía. Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde <http://grupopersonaliza.com/psicologia-infantil-6-12-anos/>

Pickers, S. (2015). ¿Cómo determinar el tamaño de una muestra? Accedido el 21 de noviembre, 2020 desde <https://www.psyma.com/company/news/message/como-determinar-el-tamano-de-una-muestra>

Psicodiagnosis: Psicólogos infantiles online. Accedido el 13 de noviembre, 2020 desde <https://psicodiagnosis.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-nios/index.php>

Roldan, B. (2011). El cuento popular. Accedido el 15 de noviembre, 2020 desde <https://www.slideshare.net/briseida1978/el-cuento-popular>

Stanford Children's Health. Desarrollo cognitivo en la adolescencia. Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde <https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=desarrollocognitivo-90-P04694>

Tiscar, C. (2018). Tipos de narrador según su punto de vista. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://claratiscar.com/tipos-de-narrador-segun-su-punto-de-vista/>

Varela, I. (2017). Estructura del cuento. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://www.lifeder.com/estructura-cuento/>

## Libro en línea

Anderson, E. (1999). Teoría y práctica del cuento. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde [https://issuu.com/mazzymazzy/docs/teoria\\_y\\_tecnica\\_del\\_cuento](https://issuu.com/mazzymazzy/docs/teoria_y_tecnica_del_cuento)

Baquero, M. (1948). El cuento español en el siglo XIX. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmczw248>

Flores, L., & Alcalá, G. (2018). Motivación a la lectura y preferencia de los géneros literarios según el sexo de estudiantes. Accedido el 17 de noviembre, 2020 desde <http://portalderevistasdelaup.mx/revistapedagogia/index.php/pedagogia/article/view/287>

Gallardo, P. (2006). El desarrollo moral en la educación primaria (6-12 años). Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/51361/Cap.6.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gasca, J., & Zaragoza, R. (2014). Designpedia: 80 Herramientas para construir tus ideas. Accedido el 25 de noviembre, 2020 desde <https://www.amazon.es/dp/848356954X?tag=significadode-21&linkCode=ogi&th=1&psc=1>

INEC (2012). Hábitos de lectura en Ecuador. Accedido el 25 de octubre, 2020 desde [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion\\_habitos.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf)

Jerez, A (1995). Qué leen los niños y jóvenes hoy. Accedido 16 de noviembre, 2020 desde <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-472969>

Martínez, A. (1979). Psicología del color. Accedido el 15 de noviembre, 2020 desde <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/view/104120/148287>

Ortiz, G. (2011). El color: Un facilitador didáctico. Accedido el 13 de noviembre, 2020 desde <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf>

Resultados PIAAC: Competencias de la población adulta en Ecuador (2019). Accedido el 25 de octubre, 2020 desde [https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/DIED\\_ResultadosPIAAC19\\_20191126.pdf](https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/DIED_ResultadosPIAAC19_20191126.pdf)

Rodríguez, N (1981). El procedimiento "Cloze": un procedimiento para evaluar la comprensión de lectura y la complejidad de materiales. Accedido el 15 de noviembre, 2020 desde <https://educrea.cl/el-procedimiento-cloze-un-procedimiento-para-evaluar-la-comprension-de-lectura-y-la-complejidad-de-materiales/>

Unda, F., & Zambrano, N. (2016). NIÑEZ Y ADOLESCENCIA desde la intergeneracionalidad Ecuador. Accedido el 26 de octubre, 2020 desde <https://www.unicef.org/ecuador/media/1011/file/Ni%C3%B1ez%20y%20Adolescencia%20desde%20la%20Intergeneracionalidad.pdf>

Wellek, R., & Warren, A. (1966). Teoría Literaria. Accedido el 16 de noviembre, 2020 desde <https://frissonnouveau.files.wordpress.com/2017/08/teoria-literaria-wellek-y-warren.pdf>

Wong, W. (1995). Fundamentos de Diseño Gráfico. Accedido el 12 de noviembre, 2020 desde [https://issuu.com/nataliaescallon/docs/wucius\\_wong\\_-\\_fundamentos\\_del\\_disen\\_o\\_-\\_cuarta\\_edici](https://issuu.com/nataliaescallon/docs/wucius_wong_-_fundamentos_del_disen_o_-_cuarta_edici)

### **Tesis**

Proaño, D. (2015). La utilización del cuento en el desarrollo de los valores éticos, morales en niños y niñas de segundo año de educación general básica de la escuela “Augusto Nicolas Martínez” del cantón Santiago de Píllaro, provincia de Tungurahua. (Tesis de titulación). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

# ANEXOS

## Anexo A. Carta de autorización hacia el rector de la institución educativa.

Guayaquil, 18 de enero del 2021

Señor Rector:  
Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio  
Presente.-

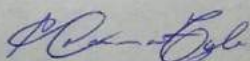
De mis consideraciones:

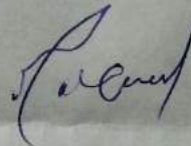
Por este medio comunico a Ud. que estoy realizando como fin de mis estudios universitarios en la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, un trabajo en el que he tomado como referente a un grupo de alumnos de siete a 11 años de la institución que Ud. dignamente preside.

Debido a la emergencia sanitaria que vivimos en el país y en el mundo entero, me vi precisado a tomar medidas de distancia, por lo que lo realicé aleatoriamente y respetando las medidas de bioseguridad aconsejadas en estos casos.

Agradezco la atención a la presente, augurando éxitos en su gestión educativa.

Atentamente,

  
Andrés Caamaño Tagle  
C.I. 0930707021



## Anexo B. Tabla inicial para el desarrollo del Proyecto Integrador.

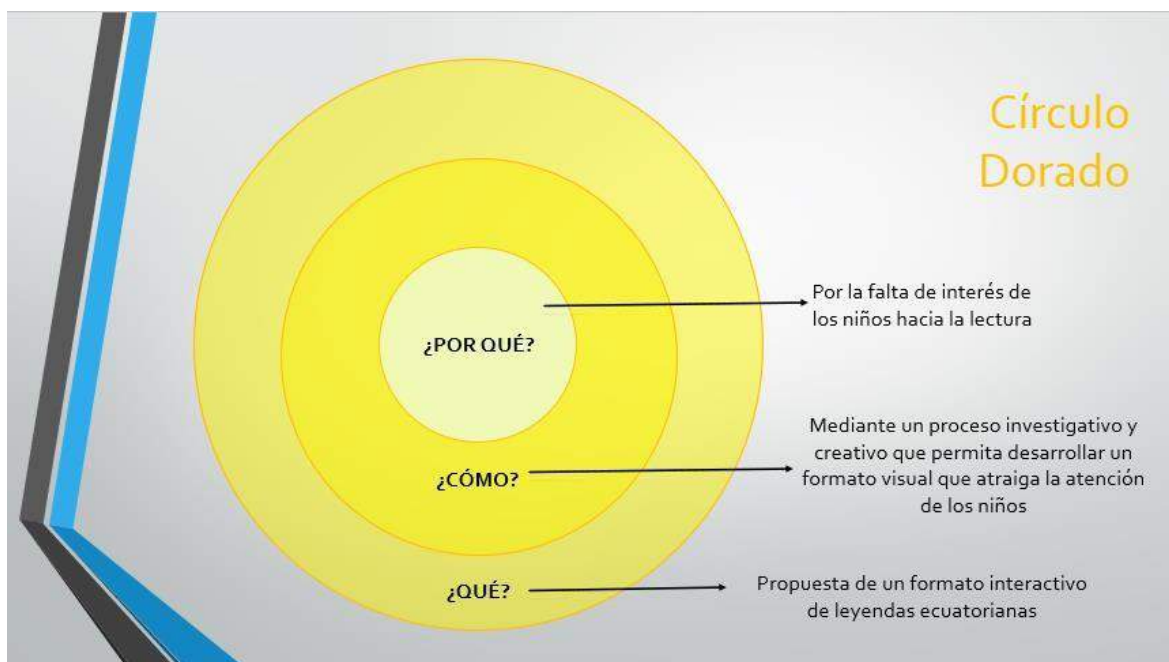
| ¿Qué quieren hacer?   | ¿Por qué se necesita hacer?   | ¿Qué organización(es) se va(n) a beneficiar? ¿Cuál es su nombre y teléfono de contacto?   | ¿Qué conocimientos teóricos necesitan para realizarlo? ¿Está relacionado a lo que desean hacer? | ¿Qué procesos necesita realizar para lograr su objetivo?  | ¿Qué actividades y herramientas en concreto planea utilizar?             | ¿De quiénes necesita ayuda? ¿Cuál es su nombre y teléfono de contacto? |  |
|---|---|---|---|---|--|--|--|
| Incentivar a la lectura de textos literarios mediante las ilustraciones de cuentos y leyendas ecuatorianas para niños de 7 a 11 años de la ciudad de Guayaquil. | Porque existe un total desinterés por parte de los niños hacia la lectura.                                    | Por el momento, no se ha encontrado una organización que desee participar en el proyecto. | Mitos y leyendas ecuatorianas en la época colonial.   | Adaptar las leyendas ecuatorianas a la época actual de los niños guayaquileños  | Método "Caja Negra"  | Experta historiadora: Jenny Estrada Ruiz<br>Número: Por investigar     |  |
|   | Porque los niños no encuentran atractivo o interesante la lectura como medio de entretenimiento.              |   | Obras literarias infantiles del Ecuador.  |   | Estudios bibliográficos  |  |  |
|   |   |   | Redacción creativa en cuentos infantiles.   |   |  |  |  |
|   | Porque hay otras formas de entretenimiento, que acaparan la atención de los niños.                            |   | Conceptos básicos de literatura y narrativa para niños.   | Investigar sobre el lenguaje, formas de expresión, comprensión y preferencias de los niños de la ciudad de Guayaquil. | Semántica al desarrollo del lenguaje en niños de 7 a 11 años.            | La técnica de los 5 Porqués  | Experto sociólogo: Wilmer Suárez<br>Número: 0984657675   |
|   |   |   | Porque esos medios son de fácil comprensión y no requieren mayor atención como la lectura.      |   | Conocimientos de estimulaciones cognitivas para niños.                   | Consultar a expertos   |  |
|   | Porque en los otros medios de entretenimiento existe un mayor grado de interactividad que un texto literario. |   | Software de ilustración interactivo (por verificar).  | Fundamentos de escala, de anatomía, espacio y dimensiones para cuentos infantiles.                                    | Investigar, idear, prototipar, desarrollar y validar el producto final.  | Key Facts  | Conocedora de leyendas populares ecuatorianas: Argentina Escobar Archundia<br>Número: 09XXXXXXXX |
|   |   | Principios éticos y morales para niños entre 7 a 11 años.                                 |   | Método SCAMPER  | Experto en redacción: MSc. José Daniel Santibáñez.<br>Número: 0995355536 |  |  |
| Objetivo General  | Los 5 porque  | Sponsor   | Bibliografía  | Objetivos específicos   | Metodología  | Entrevistas a expertos   |  |

## Anexo C. Herramienta para determinar si los objetivos propuestos son realizables.

### ¿Cumple con los requerimientos S.M.A.R.T?

- **Specific (Específico):** Fomentar la lectura de los niños de 7 a 11 años
- **Measurable (Medible):** Escuela Domingo Savio de la ciudad de Guayaquil
- **Attainable (Alcanzable):** Desarrollar una propuesta interactiva
- **Realistic (Realista):** Generar el interés de los niños guayaquileños
- **Time (Tiempo):** Periodo 2020-2021

**Anexo D.** Círculo Dorado, sirve para construir el futuro concepto del proyecto.



**Anexo E.** Formato para la construcción del Marco Teórico. Adatado de formato UDLA

| Índice  | Evidencia   | Fuente original   | Bibliografía APA   |
|---|---|---|--|
| 1. Conceptos básicos de literatura y narrativa para cuentos infantiles. | <a href="https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html">https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html</a> | El cuento es una breve narración de un evento ficticio. Ciertos cuentos están relacionados con las experiencias vividas del autor, por lo que, en la mayoría de los casos, la realidad se combina con la ficción. El cuento se caracteriza por la concisión y la claridad, porque se limita a una sola acción que provoca suspenso e intensidad, predomina la | Ojeda, L. (2019). <i>Estructura y elementos del cuento</i> . Obtenido de <a href="https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html">https://vhblog.vistahigherlearning.com/estructura-y-elementos-del-cuento.html</a> |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  |   | fantasía del autor, y hay pocos personajes porque solo se enfoca en un aspecto de la vida humana.  |   |
| 2. Estructura y elementos de los cuentos infantiles. | <a href="https://www.lifeder.com/estructura-cuento/">https://www.lifeder.com/estructura-cuento/</a>   | Los cuentos y demás géneros literarios se componen por la introducción (donde comienza la historia), nudo (donde ocurre el conflicto) y el final (la parte de resolución de conflictos).   | Varela, I. (s.f.). <i>¿Cuál es la Estructura de un Cuento?</i> Obtenido de <a href="https://www.lifeder.com/estructura-cuento/">https://www.lifeder.com/estructura-cuento/</a>  |
| 2. Estructura y elementos de los cuentos infantiles. | <a href="https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-5-elementos-del-cuento">https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-5-elementos-del-cuento</a>   | En un cuento, se combinan varios elementos y cada elemento debe tener sus características individuales:  | Anónimo. (s.f.). <i>Elementos del Cuento Literario</i> . Obtenido de <a href="https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-5-elementos-del-cuento">https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-5-elementos-del-cuento</a>  |
|  |   | Personajes o protagonistas del cuento, narrador, escenario, tiempo, atmósfera, trama, intensidad, tensión, tono.   |   |
| 3. Preferencias literarias en los niños.             | MOTIVACIÓN A LA LECTURA Y PREFERENCIA DE LOS GÉNEROS LITERARIOS SEGÚN EL SEXO DE ESTUDIANTES. Autores: Luzmila Flores y Gabriela Verónica Alcalá  | Según Calvo (2009), los niños consideran aburridos los datos íntimos de los personajes, pero les fascina la acción, los hechos concretos y los resultados. La fascinación por la extrema igualdad de género hace que los niños se alejen de la literatura, porque tratan como obligatorias grandes obras | Flores, L. & Alcalá, G. V. (2018). <i>Motivación a la lectura y preferencia de los géneros literarios según el sexo de estudiantes</i> . Piura.   |
|  |   | literarias, que son para niñas, pero que los niños lo ven como cursis e intimistas.  |   |
| 3. Preferencias literarias en los niños.             | <a href="https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-4-su">https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-4-su</a>   | La razón del porqué los niños pequeños se sientan encantados con los cuentos de hadas es que pueden captar de forma rápida y fácilmente a los personajes arquetípicos de los cuentos de hadas.   | Anónimo. (s.f.). <i>Subgéneros del Cuento Literarios</i> . Obtenido de <a href="https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-4-su">https://sites.google.com/site/parientescom/home/1-4-su</a>  |
| 4. Redacción creativa en cuentos infantiles.         | <a href="https://www.escoladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/escribir-cuentos-infantiles-algunos-consejos/">https://www.escoladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/escribir-cuentos-infantiles-algunos-consejos/</a> | Un escritor de cuentos para niños tiene que ponerse en el lugar del niño, pensar, sentir y   | Escuela de Escritura. (2019). <i>Cómo escribir cuentos infantiles</i> . Obtenido de <a href="https://www.escoladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/escribir-cuentos-infantiles-algunos-consejos/">https://www.escoladeescrituracreativa.com/consejos-para-escritores/escribir-cuentos-infantiles-algunos-consejos/</a> |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   | entender como él. Los escritores deben saber las limitaciones que posee un niño, los conocimientos que tiene lo que escapaz de comprender y lo que no, según el grupo de edad al que se dirige el cuento.   |   |
| 5. Escritura de cuentos infantiles en Ecuador   | <a href="https://www.efuniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/nota/2561231/escribir-ninos-ecuador">https://www.efuniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/nota/2561231/escribir-ninos-ecuador</a> | El mayor obstáculo es que la literatura ecuatoriana todavía carece de una calidad literaria continua. Otro obstáculo es la falta de teorías sobre este estudio. Poreso  | Medina, C. (2014). Escribir para niños en el Ecuador. Obtenida de <a href="https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/noEa/2561231/escribir-ninos-ecuador">https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/04/02/noEa/2561231/escribir-ninos-ecuador</a> |
|   |   | en mi opinión que Técnica Particular de Loja haya creado un master en literatura infantil, que ya edta formando a cientos de personas que familiarizadas con la literatura infantil y conocen los secretos y posibilidades de este maravilloso mundo. |   |
| 6. Leyendas y obras literarias infantiles que reflejen principios éticos y morales para | <a href="https://www.lifeder.com/leyendas-ecuatorianas/">https://www.lifeder.com/leyendas-ecuatorianas/</a>   | Leyenda de Cantuña (lección sobre el La veleta de la catedral de auito (lección de hu mJTd a d).  | Cajal, A. (2017). /os Eeyendos y Milos Ecuotor*onas MW's Conoc/dos ¿Coztos/. Obtenido de <a href="https://www.li+eder.com/leyendas-ecuatorianas/">https://www.li+eder.com/leyendas-ecuatorianas/</a>  |
| niños entre 7 a 11 años.  |   | El penacho de Atahualpa (lección sobre el honor).<br><br>(lección sobre avaricia).<br>La Dam a Tapada   |   |
| 7. Influencia de las formas y colores en i conducta de las                              |   | Cuano se trata de estimular nnesCros senCidos, el color es mucho más exacto que las formas. F's así suelen ser adeptos de la colorido. Les fascinan la luz y oscuridad, sin embargo, pa ra representar sus  | Martinez, A. (1979). F's*co/og/o det Color.   |



|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|  |   | estados de ánimos son afines de escoger colores oscuros y sombras para sus dibujos.   |   |
| 7. Influencia de las formas y colores en la conducta de los niños. | <a href="https://psicodiagnos.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-ninos/index.php">https://psicodiagnos.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-ninos/index.php</a> | ...Uno de los colores favoritos por los niños es el rojo. El cual casi siempre está relacionado con la vitalidad, energía, valentía, entusiasmo y, en general, con la mayoría de las emociones humanas. Si se es combinado de manera equitativa con otros colores, es una representación del control de sus | Psicodiagnos: Psicología Infantil y Juvenil. (2018). <i>Significado del color en los dibujos de los niños</i> . Obtenido de <a href="https://psicodiagnos.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-ninos/index.php">https://psicodiagnos.es/areageneral/otros-temas/significado-del-color-en-los-dibujos-de-los-ninos/index.php</a> |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  |   | emociones y de equilibrio.   |  |
| 7. Influencia de las formas y colores en la conducta de los niños. | <a href="https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/">https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/</a> | Los colores tienen la capacidad de controlar las emociones de las personas, lo cual es validado científicamente. Estos ayudan a reducir o aumentar el temperamento, mejoran la concentración, ayuda a conciliar el sueño y estimulan la memoria. | Esteban, E. (2019). <i>Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños</i> . Obtenido de <a href="https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/">https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/</a> |
| 7. Influencia de las formas y colores en la                        | <a href="https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf">https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf</a>   | El color es uno de los estímulos facilitadores para el ayudar en el  | Ortiz, G. (2011). <i>El Color. Un facilitador didáctico</i> . Obtenido de <a href="https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf">https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf</a>  |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| conducta de las  |   | proceso aprendizaje. Gracias a supoder que sea fácilmente recordable, además que refue rza, de cierta aprendizaje.   |   |
| 9. Estimulación es para la comprensión lectora en niños de 7 a M años. | <a href="https://www.colegioelarca.com/uncategorized/juegos-para-que-las-ninos-lean-con-mas-fluidez-y-comprension/">https://www.colegioelarca.com/uncategorized/juegos-para-que-las-ninos-lean-con-mas-fluidez-y-comprension/</a> | En la actualidad existes diversos formatos para la lectura de pueden escoger de acuerdo a las preferencias del lector. Sin depends solamente del formato, sino del interés que | Guna Infantil. (2D18). No pferentocion y el eontenido de las /ecruos. Obtenido de <a href="https://www.colegioelarca.cam/uncategorized/juegos-para-que-los-ninos-lean-con-mas-fluidez-y-comprension/">https://www.colegioelarca.cam/uncategorized/juegos-para-que-los-ninos-lean-con-mas-fluidez-y-comprension/</a> |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   | <p>genere una historia, por eso lo ideal sería ofrecer un cuento en la que la presentación y el contenido sea</p> <p>mencionar que</p> <p>argumento, como las ilustraciones deban ir acorde a la etapa lectora de los infantes.</p> |   |
| 9. Estimulaciones para la comprensión lectora en niños de 7 años. | <a href="http://blog.tiching.com/10-estrategias-educativas-trabajar-la-comprension-lectora/">http://blog.tiching.com/10-estrategias-educativas-trabajar-la-comprension-lectora/</a> | <p>Son juegos que incentivan a un niño a leer, que le motivan para que encuentre de la lectura una actividad</p> <p>Procedimiento</p>   | Tiching. (2017). Estrategias educativas para trabajar la comprensión lectora. Obtenido de <a href="http://blog.tiching.com/10-estrategias-educativas-trabajar-la-comprension-lectora/">http://blog.tiching.com/10-estrategias-educativas-trabajar-la-comprension-lectora/</a> |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  |   | <p>eliminar palabras comunes, para que los niños la</p> <p>sentido. Escribir</p> <p>manera desarrolla su creatividad y hace que se adentre más en la historia, y después estas actividades más conocidas como lo son sopas de</p> <p>cuestionarios, acronimos, etc.</p> |  |
| 8. Influencia de la tipografía en el aprendizaje | <a href="https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje">https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje</a> | <p>En los materiales escolares, es común observar</p> <p>las manuscritas,</p>   | Prieto, M. (2019). Lo importante de la tipografía para el aprendizaje. Obtenido de <a href="https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje">https://manuprieto.me/blog/la-importancia-tipografia-en-el-aprendizaje</a> |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  |   | <p>debido a que al tener un trazo más simple que</p> <p>impresión, su comprensión y absorción es más fácil y eso asienta sus bases en la</p>               |  |
| 10. Fundamentos de escala, de anatomía, espacio y dimensiones. | FUNDAMENTOS DEL DIBUJO Y ANATOMIA por Daniel Martínez & Carlos Plasencia  | <p>En su mayoría, los cuerpos como los objetos, animales y personas están conformados por formas volumétricas</p> <p>cubos, prismas, cilindros, conos,</p> | Martínez, M., & Plasencia, C. (2017). <i>Fundamentos del dibujo y anatomía</i> . Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.  |
| ID. Fundamentos de escala, de anatomía,                        | <a href="https://www.cjipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/16D592#03">https://www.cjipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/16D592#03</a> | <p>Deber estar bien equilibrado, de manera que el texto no pueda ocupar del</p>  | Judith, V. (2017). Obtenido de <a href="https://www.cjipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/16D592#03">https://www.cjipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/16D592#03</a> |

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 11. Plataformas más relevantes para la creación de cuentos infantiles interactivos. | <a href="https://www.tangiblefun.com/cuentame-aprender-creando-juegos-y-cuentos-digitales/">https://www.tangiblefun.com/cuentame-aprender-creando-juegos-y-cuentos-digitales/</a> | NAVEDICLO<br>Storybird<br>TIKATOK<br>Storyjumper.   | TangibleFun (2014)<br><i>Herramientas para crear cuentos digitales e interactivos.</i><br>Obtenido de<br><a href="https://www.tangiblefun.com/cuentame-aprender-creando-juegos-y-cuentos-digitales/">https://www.tangiblefun.com/cuentame-aprender-creando-juegos-y-cuentos-digitales/</a> |
| 11. Plataformas más relevantes para la creación de cuentos infantiles interactivos. | <a href="https://www.softandapps.info/2016/12/05/aplicaciones-web-para-crear-cuentos/">https://www.softandapps.info/2016/12/05/aplicaciones-web-para-crear-cuentos/</a>           | CultureStreet, totalmente gratis, sirve para crear cuentos infantiles de manera sencilla, además de ser bastante intuitivo para los niños.                            | Bermudez, J. (2016)<br><i>Aplicaciones web para crear cuentos infantiles e historias.</i><br>Obtenido de<br><a href="https://www.softandapps.info/2016/12/05/aplicaciones-web-para-crear-cuentos/">https://www.softandapps.info/2016/12/05/aplicaciones-web-para-crear-cuentos/</a>        |
| 0. Características generales del comportamiento de los niños de 7 a 11 años.        | <a href="http://grupopersonaliza.com/psicologia-infantil-6-12-anos/">http://grupopersonaliza.com/psicologia-infantil-6-12-anos/</a>   | Al pasar a una nueva etapa de cambios, los niños presentan nuevas emociones y comportamientos. Es indispensable identificar las principales características de dichos | Personaliza (s.f.)<br><i>Psicología Infantil (6-12 años).</i><br>Obtenido de<br><a href="http://grupopersonaliza.com/psicologia-infantil-6-12-anos/">http://grupopersonaliza.com/psicologia-infantil-6-12-anos/</a>  |

## Anexo F. Reunión virtual con la Psicopedagoga Rosa Merchán.



## Anexo G. Tabla para el desarrollo del Marco Metodológico.

| Objetivos Específicos   | ¿Cómo y Por qué?   | Recursos necesarios   | Resultados esperados  |
|---|--|---|---|
| 1.- Definir causas de la carencia del hábito de lectura en niños guayaquileños de 7 a 11 años | Entrevistas a expertos, para conocer los motivos que tienen los niños para no leer<br><br>Consejería de padres, para encontrar los motivos por los que sus hijos no les atrae la lectura | Datos bibliográficos<br>Apuntes<br>Blogs<br>Grabadora<br><br>Cámara digital | Poder conseguir una información más precisa sobre los motivos por el cual los niños no leen |
| 2.- Mejorar la comprensión lectora de los niños mediante el contacto de expertos en el tema.  | Entrevistas a expertos, para conocer los mejores modos de que los niños comprendan la lectura<br><br>Buscar artículos de internet sobre el tema  | Grabadora<br>Apuntes  | Conocer <u>tips</u> de expertos para potenciar el desarrollo de la comprensión lectora      |
| 3.- Empatizar con los niños a través del diseño de un formato interactivo.                    | Mapa de empatía, para lograr cercanía y confianza en los niños   | apuntes,<br>libreta,<br>cámara,   | Identificar los gustos de los niños para poder darles una mejor experiencia                 |
| 4.- Validar la propuesta mediante la opinión de niños de 7 a 11 años                          | Encuesta para conocer la viabilidad o aplicabilidad del proyecto   |   | Saber si la propuesta es del agrado de los niños y padres de familia.                       |

**Anexo H.** Ecuación para calcular tamaño de muestra.

|   |                         |      |  |
|---|-------------------------|------|--|
| N | Tamaño de la población  | 262  | alumnos de 7 a 11 años                                     |
| Z | Coficiente de confianza | 1,15 | para un nivel de confianza del 75%                         |
| p | Probabilidad de éxito   | 50%  | 0,5  |
| q | Probabilidad de fracaso | 50%  | 0,5  |
| d | Error máximo admisible  | 10%  | Considerar el 10%  |
|   |                         |      |  |
|   |                         |      | $262 \times (1,15)^2 \times 0,5 \times 0,5$                |
|   | $n$                     | =    | <hr/>  |
|   |                         |      | $(0,10)^2 \times (262-1) + (1,15)^2 \times 0,5 \times 0,5$ |
|   |                         |      | <hr/>  |
|   | $n$                     | =    | 86,62375   |
|   |                         |      | <hr/>  |
|   |                         |      | 2,940625   |
|   | $n$                     | =    | 29 niños   |

## **Anexo I.** Formato de preguntas para niños en el mapa de empatía.

### *¿Qué ve?*

- ¿Has visto si es que hay cuentos infantiles en la biblioteca de tu escuela?
- ¿Tus compañeros de clases leen constantemente?
- ¿Has visto a tus padres leer algún libro?, si la respuesta es Sí ¿qué libro lo has visto leer?
- ¿Te llama la atención algún libro de tu casa?, si la respuesta es Sí, ¿qué libro es?

### *¿Qué oye?*

- ¿Qué le dicen sus padres o profesores acerca de la lectura?
- ¿Qué leyendas o historias ecuatorianas has escuchado?
- ¿Alguna persona te ha recomendado algún libro?, si la respuesta es sí, ¿quién?

### *¿Qué dice y hace?*

- ¿Has leído algún libro por diversión?, si la respuesta es sí, ¿cuál libro?
- Si has escuchado de alguna leyenda ecuatoriana, ¿qué mensaje te dejaron?
- Prefieres leer un cuento en un libro, en la computadora, en el celular o en una tablet

### *¿Qué piensa y siente?*

- ¿Qué sensaciones te produce leer?
- ¿Cuál es tu mayor inquietud al momento de leer?
- Leer algo, ¿te divierte o te aburre?
- Observa los siguientes colores, dime ¿Qué te hace sentir cada uno de ellos?



### *ESFUERZOS*

- ¿Te cuesta leer algo? ¿Qué es lo que se interpone?

### *RESULTADOS*

- ¿Qué esperas al leer una historia o cuento?

## **Anexo J.** Formato de preguntas para padres de familia en el mapa de empatía.

### *¿Qué ve?*

- ¿Ha visto si venden libros infantiles en la calle?
- ¿Dónde regularmente usted cree que encontraría un libro?
- ¿En qué tipo de medios usted lee un libro o contenido textual y por qué?

### *¿Qué oye?*

- ¿Alguna vez ha escuchado en su niñez alguna leyenda ecuatoriana?
- ¿Cree que otros padres les cuentan historias a sus hijos?
- ¿Ha escuchado sobre los libros digitales?
- ¿Qué piensa de las nuevas tecnologías y la lectura ?

### *¿Qué dice y hace?*

- ¿Usted le cuenta historias a su hijo(a) antes de dormir? Sí, no ¿por qué?
- ¿Inculca a su hijo a la práctica de la lectura? Sí, no ¿por qué?
- ¿Por qué razón leería un libro?
- ¿Dónde consideraría usted que sería un buen lugar para leer un libro?
- ¿Recomendaría la práctica de la lectura a otros?

### *¿Qué piensa y siente?*

- ¿Qué siente al momento de terminar de leer un libro?
- ¿Reflexiona sobre el contenido de un texto literario?
- ¿Considera que leer es una actividad divertida? ¿Si su respuesta es no diga por qué?
- Sobre las leyendas ecuatorianas. ¿Considera que tienen un valor cultural, reflexión o enseñanza moral? Si, no ¿por qué?
- ¿Preferirías que tu hijo escuchara una historia antes de que la leyera?
- ¿Crees que una leyenda es material para un niño de entre 9 a 11 años de edad?
- Prefiere que su hijo lea un libro educativo o de entretenimiento

### *ESFUERZOS*

- ¿Logra leer un libro completo? Si respuesta es no, ¿por qué no lo hace?

### *RESULTADOS*

- ¿Qué espera de su hijo cuando lee una historia o cuento?

**Anexo K.** Reunión virtual con 28 estudiantes del séptimo año de educación básica general de la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio.









**Anexo L.** Reunión presencial con un estudiante del séptimo año de educación básica general de la Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio.

