



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“LA INCIDENCIA DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA POP UP  
LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS DE  
3ERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORES: EDISON FERNANDO PINDUISACA CAYAMBE**

**MARIO RUBÉN NARVAY LEMA**

**TUTOR: DIS, MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA**

Riobamba – Ecuador

2017

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal del Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: **LA INSIDENCIA DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA POP UP LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 3ERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, de responsabilidad de los señores Edison Fernando Pinduisaca Cayambe y Mario Rubén Narvay Lema, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Ing. Washington Luna

**DECANO FACULTAD DE** \_\_\_\_\_  
**INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

Lic. Ramiro Santos

**DIRECTOR DE LA ESCUELA** \_\_\_\_\_  
**DE DISEÑO GRÁFICO**

Dis. María Alexandra López Chiriboga

**DIRECTORA DE TRABAJO DE** \_\_\_\_\_  
**TITULACIÓN**

Lic. Héctor Oswaldo Aguilar Cajas

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL** \_\_\_\_\_

## AUTORÍA

“Nosotros Edison Fernando Pinduisaca Cayambe y Mario Rubén Narvay Lema, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos de la **“LA INCIDENCIA DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA POP UP LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 3ERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”** y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

---

Edison Fernando Pinduisaca Cayambe

---

Mario Rubén Narvay Lema

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a mis padres y hermanos, en general a toda mi familia en especial a mi sobrina Doménica Belén Yumisaca Pinduisaca, por haberme apoyado en mi vida personal como profesional, por quien he luchado día a día para ser una mejor persona y así ofrecer un futuro digno, lleno de amor, cariño y comprensión, por toda mi familia hoy he cumplido una meta más en mi vida, no fue fácil pero con esfuerzo y dedicación lo logre, gracias por todo espero que me sigan apoyando gracias.

**Edison Fernando Pinduisaca Cayambe**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación está dedicado a mis padres que siempre han estado apoyándome incondicionalmente y a mis hermanos y especialmente a mi señora esposa que junto a mi hijo me han acompañado en momentos buenos y malos, ya que ellos son mi aliento mi fuerza para seguir adelante y ser por ellos un profesional que ayude a solucionar problemas de la sociedad y buscar un rumbo encaminado al éxito y ser así una persona justa y dedicada.

**Mario Rubén Narvay Lema**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a todos mis amigos y a mi familia quienes nos ayudaron y apoyaron para que nuestro trabajo de titulación fuese una realidad. A la Comunidad Corazón de Jesús de la Parroquia San Luis, en especial al Licenciado José Yunga por su buena disposición y tiempo, a la Licenciada en Ciencias de la Educación Fabiola Rocío Guerrero Bonilla, Profesora del 3ero Año de Educación Básica, por permitirnos participar en este proyecto, a nuestra Directora de trabajo de Titulación la Dis. María Alexandra López Chiriboga por guiarnos y por brindarnos sus conocimientos y todos sus consejos.

**Edison Pinduisaca y Mario Narvay**

## TABLA DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
CERTIFICADO.....	ii
DERECHOS DE AUTOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
TABLAS DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
RESUMEN.....	xviii
SUMARY.....	xix
INTRODUCCIÓN.....	1

## CAPÍTULO I

1	MARCO TEÓRICO.....	5
1.1	Multimedia.....	5
1.1.1	<i>El multimedia en la actualidad</i> .....	6
1.1.2	<i>Elementos de importancia en el multimedia</i> .....	8
1.1.2.1	<i>Presentaciones multimedia vs multimedia interactivo</i> .....	10

1.1.2.2	<i>Presentaciones multimedia</i> .....	10
1.1.2.3	<i>Utilización de presentaciones multimedia</i> .....	11
1.1.2.4	<i>Multimedia interactivos</i> .....	12
1.1.2.5	<i>Ventajas del multimedia y las características didácticas</i> .....	12
1.1.2.6	<i>La Desorientación del usuario</i> .....	13
<b>1.1.3</b>	<b><i>Interactividad</i></b> .....	<b>14</b>
<b>1.1.4</b>	<b><i>La tecnología educativa</i></b> .....	<b>16</b>
<b>1.2</b>	<b>Pop-up</b> .....	<b>16</b>
<b>1.2.1</b>	<b><i>Tipos pop-up</i></b> .....	<b>18</b>
<b>1.2.2</b>	<b><i>Técnicas del pop-up</i></b> .....	<b>24</b>
<b>1.3</b>	<b>Niños</b> .....	<b>25</b>
<b>1.3.1</b>	<b><i>Características de los niños</i></b> .....	<b>25</b>
<b>1.3.2</b>	<b><i>Psicología infantil</i></b> .....	<b>26</b>
<b>1.3.3</b>	<b><i>Motricidad fina en niños</i></b> .....	<b>28</b>
1.3.3.1	<i>Técnicas de desarrollo de la motricidad fina en niños:</i> .....	28
<b>1.4</b>	<b>Pedagogía infantil</b> .....	<b>29</b>
<b>1.4.1</b>	<b><i>Ilustración infantil</i></b> .....	<b>31</b>
<b>1.4.2</b>	<b><i>Tipografía infantil</i></b> .....	<b>32</b>
<b>1.4.3</b>	<b><i>Psicología del color en niños y niñas</i></b> .....	<b>33</b>
<b>1.4.4</b>	<b><i>Significado de los colores en los niños y niñas</i></b> .....	<b>33</b>
<b>1.4.5</b>	<b><i>El aprendizaje</i></b> .....	<b>35</b>
<b>1.4.6</b>	<b><i>El aprendizaje significativo</i></b> .....	<b>35</b>
<b>1.4.7</b>	<b><i>Niveles del aprendizaje</i></b> .....	<b>35</b>
<b>1.5</b>	<b>La didáctica</b> .....	<b>37</b>
<b>1.5.1</b>	<b><i>El material didáctico</i></b> .....	<b>38</b>
<b>1.5.2</b>	<b><i>Uso de tics</i></b> .....	<b>39</b>



1.5.2.1	<i>Integración de las tics</i> .....	40
<b>1.6</b>	<b>La lectura</b> .....	41
<b>1.6.1</b>	<b><i>La lectura en el aprendizaje</i></b> .....	42
<b>1.6.2</b>	<b><i>Importancia de la lectura en niños y niñas</i></b> .....	43
<b>1.6.3</b>	<b><i>Lecturas por edades</i></b> .....	43
<b>1.6.4</b>	<b><i>Lectura en niños de 7 a 9 años de edad</i></b> .....	45
<b>1.7</b>	<b>Motivación</b> .....	47
<b>1.7.1</b>	<b><i>Motivación a la lectura</i></b> .....	47

## CAPÍTULO II

<b>2</b>	<b>MARCO INVESTIGATIVO</b> .....	49
<b>2.1</b>	<b>Tipo de investigación cualitativa</b> .....	49
<b>2.2</b>	<b>Contexto de la investigación</b> .....	49
<b>2.2.1</b>	<b><i>Determinación de la institución</i></b> .....	49
<b>2.2.2</b>	<b><i>Institución</i></b> .....	50
2.2.2.1	Institución Educativa: Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús.....	50
2.2.2.2	Listado de maestros año lectivo 2016-2017.....	51
2.2.2.3	Plan de Estudios para el nivel del Educación General Básica (EGB).....	52
2.2.2.4	Subniveles de básica preparatoria.....	53
<b>2.3</b>	<b>Alcáncense de la investigación en relación al problema</b> .....	53
<b>2.4</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b> .....	53
<b>2.4.1</b>	<b><i>Entrevista</i></b> .....	54
2.4.1.1	Objetivo momento.....	54

2.4.2	<i>Encuestas</i> .....	54
2.4.2.1	Objetivo momento .....	54

### CAPÍTULO III

3	<b>MARCO DE RESULTADOS</b> .....	55
3.1	<b>Análisis de las entrevistas</b> .....	55
3.1.1	<i>Análisis e interpretación de resultados de la entrevista</i> .....	55
3.2	<b>Análisis e interpretación de resultados de las encuestas a los niños</b> .....	56
3.3	<b>Conclusiones</b> .....	62

### CAPÍTULO IV

4	<b>METODOLOGÍA DE DISEÑO</b> .....	63
4.1	<b>Proceso proyectual Horst Rittel</b> .....	63
4.1.1	<i>Conocer y definir la misión</i> .....	63
4.1.2	<i>Recolección de información</i> .....	63
4.1.3	<i>Analizar información adquirida</i> .....	63
4.1.4	<i>Crear soluciones alternativas</i> .....	64
4.1.5	<i>Juzgar</i> .....	64
4.1.6	<i>Hacer pruebas y poner en práctica</i> .....	64
4.2	<b>Colores utilizados</b> .....	64

<b>4.3</b>	<b>Estilos tipográficos</b> .....	<b>65</b>
<b>4.4</b>	<b>Ilustración</b> .....	<b>65</b>
<b>4.4.1</b>	<i>Bocetos e ilustración el mejor amigos</i> .....	<b>66</b>
<b>4.4.2</b>	<i>Bocetos e ilustración el niño araña</i> .....	<b>67</b>
<b>4.4.3</b>	<i>Bocetos e ilustración los dinosaurios</i> .....	<b>69</b>
<b>4.5</b>	<b>Guía pop up</b> .....	<b>70</b>
<b>4.6</b>	<b>Organización planificación</b> .....	<b>70</b>
<b>4.7</b>	<b>Diseño gráfico</b> .....	<b>71</b>
<b>4.7.1</b>	<i>Portada</i> .....	<b>71</b>
<b>4.7.2</b>	<i>Créditos</i> .....	<b>72</b>
<b>4.7.3</b>	<i>Página interna inicio manual</i> .....	<b>72</b>
<b>4.7.4</b>	<i>Página interna el mejor amigo</i> .....	<b>73</b>
<b>4.7.5</b>	<i>Página interna el niño araña</i> .....	<b>74</b>
<b>4.7.6</b>	<i>Página interna los dinosaurios</i> .....	<b>74</b>
<b>4.7.7</b>	<i>Diseño de portada de CD</i> .....	<b>75</b>
<b>4.8</b>	<b>Realización y diseño del multimedia</b> .....	<b>76</b>
<b>4.8.1</b>	<i>Diagramación y utilización botones página de inicio</i> .....	<b>76</b>
<b>4.8.2</b>	<i>Diagramación y utilización botones el mejor amigo</i> .....	<b>77</b>
<b>4.8.3</b>	<i>Diagramación y utilización botones el niño araña</i> .....	<b>77</b>
<b>4.8.4</b>	<i>Diagramación y utilización botones los dinosaurios</i> .....	<b>78</b>
<b>4.8.5</b>	<i>Diagramación y utilización botones Juego casa palabras</i> .....	<b>78</b>
<b>4.9</b>	<b>Evaluación del proyecto</b> .....	<b>79</b>
	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>83</b>
	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>84</b>
	<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS</b>	

**BIBLIOGRAFÍA**

**ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1:</b>	Características de los niños.....	25
<b>Tabla 2-1:</b>	La lectura por Edades.....	43
<b>Tabla 1-2:</b>	Estados Actual de la Escuela Año Lectivo 2016 - 2017.....	51
<b>Tabla 2-2:</b>	Listado de maestros para el presente año lectivo 2016 - 2017.....	51
<b>Tabla 3-2:</b>	Plan de estudios año lectivo 2016 - 2017.....	52
<b>Tabla 4-2:</b>	Plan subniveles de básica preparatoria año lectivo 2016 - 2017.....	53
<b>Tabla 1-3:</b>	Análisis entrevista a la docente de la institución.....	55
<b>Tabla 1-4:</b>	Organización y planificación.....	70

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Figura 1-1</b>	Diversas aplicaciones de la multimedia.....	5
<b>Figura 2-1</b>	Multimedia avance tecnológico.....	7
<b>Figura 3-1</b>	Elementos del multimedia.....	8
<b>Figura 4-1</b>	Ventajas del multimedia vs características didáctico.....	13
<b>Figura 5-1</b>	Elementos del proceso de comunicación.....	15
<b>Figura 6-1</b>	Solapas con técnica pop-up.....	19
<b>Figura 7-1</b>	Imágenes combinadas técnica pop-up.....	19
<b>Figura 8-1</b>	Transformables técnica pop-up.....	20
<b>Figura 9-1</b>	Ruleta técnica pop-up.....	20
<b>Figura 10-1</b>	Carrusel técnica pop-up.....	21
<b>Figura 11-1</b>	Teatrillo técnica pop-up.....	21
<b>Figura 12-1</b>	Mundonuevo técnica pop-up.....	22
<b>Figura 13-1</b>	Lengüeta técnica pop-up.....	22
<b>Figura 14-1</b>	Apertura de página en un libro pop-up.....	23
<b>Figura 15-1</b>	Apertura de página en un libro pop-up.....	23
<b>Figura 16-1</b>	Panorámicas.....	24
<b>Figura 17-1</b>	Relación de pedagogía y didáctica.....	29
<b>Figura 18-1</b>	Maestra con sus alumnos.....	38
<b>Figura 19-1</b>	Algunos tipos de tic.....	39
<b>Figura 20-1</b>	Tics, lúdicos.....	40
<b>Figura 21-1</b>	Características de la lectura infantil.....	43
<b>Figura 22-3</b>	Pregunta N° 1 (Ver Anexo 2).....	56
<b>Figura 23-3</b>	Pregunta N° 2 (Ver Anexo 2).....	57

<b>Figura 24-3.</b>	Pregunta N° 3 (Ver Anexo 2).....	57
<b>Figura 25-3.</b>	Pregunta N° 4 (Ver Anexo 2).....	58
<b>Figura 26-3.</b>	Pregunta N° 5 (Ver Anexo 2).....	58
<b>Figura 27-3.</b>	Pregunta N° 6 (Ver Anexo 2).....	59
<b>Figura 28-3.</b>	Pregunta N° 6.1 (Ver Anexo 2).....	69
<b>Figura 29-3.</b>	Pregunta N° 7 (Ver Anexo 2).....	60
<b>Figura 30-3.</b>	Pregunta N° 8 (Ver Anexo 2).....	60
<b>Figura 31-3.</b>	Pregunta N° 9 (Ver Anexo 2).....	61
<b>Figura 32-4</b>	Boceto el mejor amigo.....	66
<b>Figura 33-4</b>	Ilustración el mejor amigo .....	66
<b>Figura 34-4.</b>	Boceto el niño araña .....	67
<b>Figura 35-4.</b>	Ilustración el niño araña .....	67
<b>Figura 36-4.</b>	Boceto edificio el niño araña.....	68
<b>Figura 37-4.</b>	Boceto edificio el niño araña.....	68
<b>Figura 38-4.</b>	Ilustración edificio niño araña .....	68
<b>Figura 39-4.</b>	Bocetos los dinosaurios.....	69
<b>Figura 40-4.</b>	Ilustración los dinosaurios.....	69
<b>Figura 41-4.</b>	Portada manual pop up.....	71
<b>Figura 42-4.</b>	Créditos manual pop up.....	72
<b>Figura 43-4.</b>	Página Inicio guía pop up.....	73
<b>Figura 44-4.</b>	Página el mejor amigo manual pop up.....	73
<b>Figura 45-4.</b>	Página el niño araña manual pop up.....	74
<b>Figura 46-4.</b>	Página los dinosaurios manual pop up.....	74
<b>Figura 47-4.</b>	Portada CD manual pop up.....	75
<b>Figura 48-4.</b>	Funcionalidad del proyecto.....	79
<b>Figura 49-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	80
<b>Figura 50-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	80
<b>Figura 51-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	81

<b>Figura 52-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	81
<b>Figura 53-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	82
<b>Figura 54-4.</b>	Análisis de evaluación del proyecto.....	82



## ÍNDICE DE ANEXOS

**Anexo A.** Guion de entrevista.

**Anexo B.** Modelo de encuestas para niños de la Escuela Corazón de Jesús.

**Anexo C.** Encuesta para evaluar el proyecto gráfico.

**Anexo D.** Fotografías de la Escuela Corazón de Jesús.

## RESUMEN

Este proyecto de investigación fue realizado con el fin de conocer cuánto incide los recursos Multimedia y los Libros Pop-up como medios lúdicos, de aprendizaje de la Lectura en Niños que cursan el 3ero de Educación General Básica de la Escuela Corazón de Jesús, de la Parroquia San Luis perteneciente al Cantón Riobamba. Se tomó como parte fundamental la teoría para partir de un conocimiento estratégico de temas relacionados; como la lectura, el Multimedia, el Pop-up, el aprendizaje y los niños. Así como la familiarización de lugar objeto de estudio; partiendo de las autoridades del plantel, que ellos son las personas que pasan mucho tiempo en la Institución Educativa y comparten con sus alumnos. Se utilizó para la investigación el método cualitativo para conocer cual son las cualidades de cada niño referente a la lectura y a la motricidad fina que tienen; la herramienta que permitieron llegar a conocer todo los datos necesarios fue la Encuesta y la Entrevista. La entrevista se realizó a la profesora que dirigía al 3ero grado y la encuesta a los alumnos para así obtener datos reales. El testimonio obtenido mediante la entrevista a la profesora afirmaron que los niños, sienten una fuerte atracción al estar frente a un computador, eso hace que el niño se incentive a leer el texto que contiene un multimedia interactivo, y a la vez la motricidad fina que poseen los niños para la utilización de un libro Pop-up; y la información que se obtuvo por parte de los niños, demostraron que los multimedia si influyen en un 75% en el hábito lector de los niños en esa edad mientras que un 25% les gusta leer libros impresos. Se concluye con el desarrollo de multimedia interactivo y un manual pop-up para el desarrollo del mismo con el fin de que los niños enfaticen en la lectura y conozcan un pop-up. Se recomienda el uso de este proyecto como base para futuras investigaciones referente a la lectura y el uso del multimedia como sistema lúdico de enseñanza.

Palabras claves.

<RECURSOS MULTIMEDIA> <MULTIMEDIA (POP-UP)> <LECTURA (NIÑOS)>  
<INCIDENCIA DE LA LECTURA> <MEDIOS LÚDICOS> <APRENDIZAJE >

<MANUAL POP-UP> <NIÑOS DE 3ERO DE EDUCACIÓN BÁSICA> <SAN LUIS (PARROQUIA) > <RIOBAMBA (CANTON)>

## **SUMMARY**

This research project was carried out in order to know how much the Multimedia resources and the Pop-up Books as a fluent means of learning Reading in Children that attend at Third General Basic Education from Corazon de Jesus School. San Luis Parish, Riobamba canton. It was based on theory to start from a strategic knowledge related topics such as reading, multimedia, pop-up, learning and children. As well as the familiarization of place under study; based on the authorities of the school, that they are the people who spend a lot of time in the Educational Institution and share with students. The qualitative method was used for the investigation to know which are the qualities of each child regarding the reading and the fine motor skills that they have; the tool that allowed to get to know all the necessary data was the survey and the interview. The interview was conducted to the teacher who directed the third grade and the survey to the students to obtain real data. The results through the interview with the teacher affirmed that the children felt a strong attraction in front of computer. The causes child's encouraged the reading from the text that contain an interactive multimedia; at the same time the thinness possessed by the Children using a book Pop-up, and the information obtained by the children showed that multimedia influence a 75% in the reading habit of children at that age, while 25% like to read printed books. It concludes with the development of interactive multimedia and a pop-up manual for the development of the same so that the children emphasize in the reading and know a Pop-up for the development of the same one in order that the children emphasize in Read and know a Pop-up. It is recommended to use this project as a basis for future research concerning the reading and use of multimedia as a playful educational system.

Keywords:

RESOURCES, MULTIMEDIA (POP-UP), READING (CHILDREN), INCIDENCE OF LECTURA, LIVELIHOODS, POP-UP MANUAL LEARNING, CHILDREN OF 3RD BASIC EDUCATION, SAN LUIS (PARISH), RIOBAMBA (CANTON)

## **INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación pretende como su nombre lo indica conocer cuánto inciden los productos multimedia y libros pop-up, en los niños que cursan el 3ero de Educación General Básica, para lo cual se ha estructurado en cuatro capítulos, al fin de obtener un panorama más amplio a tratar.

Teniendo como primer plano el estudio de las características que tiene un multimedia y su fase evolutiva; así mismo la inclusión como medio de enseñanza en escuelas, y el uso de libros pop-up siguiendo las características de motricidad fina, que los niños evolucionan según la edad.

Por lo consiguiente los niños en la actualidad han perdido el interés en tomar un libro y leerlo, porque prefieren el uso de las nuevas tecnologías, como dispositivos móviles y ordenadores ocasionando la pérdida de interés por leer; la lectura siendo base fundamental para el aprendizaje y conlleva al descubrimiento de diversos eventos tanto sociales como culturales, inmerso a esto la falta de la lectura podría llevar al fracaso, en la educación secundaria y la superior. Por eso se cree que la mayor atención se debería tener en los cursos donde los niños están recién aprendiendo a leer ya que al leerles un cuento o una historia ellos ya lo imaginan en sus mentes y son capaces de fabricar un escenario virtual siendo ellos el personaje principal del relato.

En el capítulo final se presenta la propuesta diseñada a raíz de la investigación, donde se incluyen los personajes y colores que los niños se sienten identificados, y no ser el multimedia común que suele aparecer en cualquier página web, o programa de estudio; además incluirá un manual pop-up de desarrollo de el mismo multimedia, que servirá de ayuda para el niño elaborado tomando en cuenta la motricidad fina que poseen en esa edad.

## **ANTECEDENTES**

Según la UNICEF y las diversas pruebas realizadas por la UNESCO los niveles de lectura en Ecuador, en relación con otros países de Latinoamérica, están entre los más bajos y no responden a las necesidades de aprendizaje que tienen los niños, niñas y adolescentes del país. Por ello se hacen necesarios todos los esfuerzos que a nivel público y privado se puedan realizar para promover el hábito de la lectura.

La falta de materiales de información impresos y multimedios, se le agrega la resistencia que presentan los potenciales lectores al ejercicio de la lectura, por considerarla de poca importancia para los fines prácticos que exige la vida y por cuanto carecen de motivaciones en el hogar y en la Escuela.

Al interior de los planteles educativos se produce otro tipo de fenómeno, los alumnos no están acostumbrados a la práctica de la lectura, porque en su entorno familiar se privilegia la televisión. Adicionalmente, en los hogares de bajos recursos no existen bibliotecas familiares que inciten a leer. La única fuente de lectura es el texto obligado en la escuela por los docentes respectivos, que funcionan a modo de verdaderas enciclopedias informativas, son utilizadas para todas las áreas del conocimiento. (Canchig, M., & Graciela, A. 2012).

La problemática existente en el ciclo de formación académica de los niños de 3ero año de Educación General Básica en el área de la lectura, se sigue sin desarrollarse a pesar de contar con metodologías de aprendizaje, las cuales se convierten en obsoletas por que no responden a las herramientas utilizadas hoy en día.

## JUSTIFICACIÓN

En la actualidad niños y niñas han perdido el interés de leer o interesarse por libro o cuentos, debido la tecnología que nos aborda día a día y que cada vez más; la misma está consumiendo a padres e hijos. Y por este motivo se ha perdido el hábito de lectura.

Se ha determinado que esta investigación es beneficiosa para niños y niñas de tercero de educación básica los cuales se enfrentan a muchos cambios y situaciones complejas, una de ellas sin duda es la lectura.

*“Según la UNESCO esta realidad, resulta inquietante pues pone de manifiesto que la mayoría de estudiantes no sienten motivación por la lectura, instrumento básico para su escolaridad”*

Por este motivo se desea conocer cuánto incide los recursos multimedia y pop-up utilizados en las escuelas para que los niños sean atraídos a leer sin importar que tipo de palabra sea corta o larga esta, investigación se ha elaborado con el fin de saber cómo incentivar a los niños y niñas a aprender a leer de manera fácil y didáctica y lograr que sea más comprensible sin que logren perder el interés por leer.

Siendo así, surge la necesidad de diseñar y construir una propuesta multimedia que facilite situaciones pedagógicas basándonos en el pop-up, propicias para la aplicación de estrategias para el desarrollo de hábitos lectores que potencialicen las capacidades para la comprensión lectora desde que cursan el 3ero de básica.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Analizar los recursos multimedia y pop up lúdicos que incentiven la capacidad de la lectura en niños cursan el 3ero de Educación General Básica de la escuela Corazón de Jesús de la Parroquia San Luis.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar la pedagogía de enseñanza en niños de 3ero Educación General Básica la estimulación en el aprendizaje
- Determinar las características recursos multimedia y pop up
- Desarrollar un producto multimedia atractivo, interactivo y funcional
- Diseñar una propuesta pop up como material lúdico en el aprendizaje
- Evaluar los recursos multimedia complementada con material lúdico de aprendizaje.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Multimedia.

Según (Salinas, 1996) “El término multimedia resulta familiar, en base a ella ofrece la posibilidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, el multimedia suele presentarse como el último avance, que viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza. Aunque el término no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tengan la sensación de encontrarse ante algo totalmente nuevo.



**Figura 1-1.** Diversas aplicaciones del multimedia

**Fuente:** <http://infosol.com.mx/wordpress/marketing-de-contenido-multimedia/>

Más que razonar en qué consisten las configuraciones tecnológicas, aquí se centrará en



las posibles aplicaciones de los sistemas multimedia a los procesos de enseñanza aprendizaje. Si se concibe el aprendizaje como un proceso comunicativo, como una actividad interpersonal, se concluirá además de su componente verbal incluye otro tipo de relaciones, por tal motivo ellas logran un lugar preferente de enseñanza didáctica facilitando las herramientas necesarias de comunicación.

Esta tendencia se evidencia notablemente en el conjunto de los medios didácticos que se configuran como sistemas de instrucción, entre los que destacan los llamados sistemas multimedia. Estos sistemas tienen ante sí el reto de responder a la impredecibilidad y a la interacción de toda situación comunicativa humana.

### ***1.1.1 El multimedia en la actualidad.***

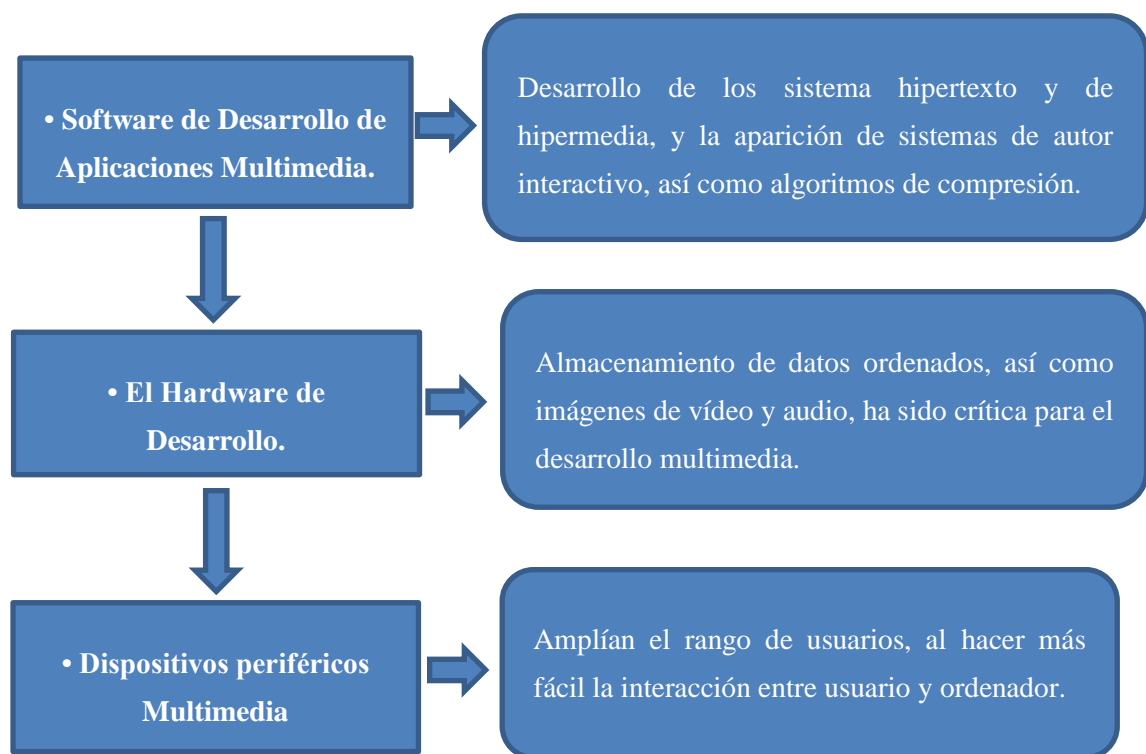
En la actualidad multimedia puede significar varias cosas, dependiendo del contexto en que se encuentre y del tipo de experto que lo defina. Hace un tiempo multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos paquetes didácticos.

El multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por los usuarios vía ordenador” (Bartolome, 1994 págs. 5-14). “En rigor, el término multimedia es redundante, ya que “media” es en sí un plural, por ello hay autores que prefieren utilizar el término hipermedia en vez de multimedia” (JONASSEN, 1989) (RALSTON, 1991 pág. 58) (SALINAS, 1994 págs. 15-29). Hipermedia sería simplemente un hipertexto multimedia, donde los documentos pueden contener la capacidad de generar textos, gráficos, animación, sonido, o vídeo en movimiento. Multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducida por un ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica, visual y auditiva (GAYESKY, 1992 págs. 9-13).

Multimedia se refiere normalmente a vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controlados por un ordenador. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información.

Por su propia naturaleza, el ámbito de los multimedia no se ha asentado todavía y se producen continuas discusiones y reflexiones. Estas pueden girar en torno a las diferentes tecnologías necesitadas para crear, almacenar y ofrecer las presentaciones.

El fuerte desarrollo que está experimentando multimedia actualmente es fruto de los avances tecnológicos en”.



**Figura 2-1.** Multimedia avance tecnológico

**Fuente:** Realizado por PINDUISACA Edison 2016.

### 1.1.2 Elementos de importancia en el multimedia.

Según (PINTO, 2006) “Cualquier aplicación, documento o sistema multimedia está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que coinciden en una misma intencionalidad comunicativa, recrear una experiencia de percepción integral, a la que, cada uno de ellos, aporta sus capacidades expresivas características.



**Figura 3-1.** Elementos del multimedia.

**Fuente:** <https://www.google.com.ec/search?q=ELEMENTOS+DEL+MULTIMEDIA&biw>

Los **textos** son elementos visuales que permiten la comunicación e identificación del contenido de lo que se quiere comunicar en un multimedia un texto puede ser dinámica o estática y a la vez sirven para nombrar objetos dentro de una escena o como botones para ir a un sitio a otro a través de enlaces.

Los **gráficos** son ilustraciones que son representadas por línea que expresan un concepto significativo para los receptores.

La **animación** es la sensación de movimiento que se da a un objeto virtual ya sea este en 2d o en 3d o modelados realistas hechos de plastilina o arcilla el cual consiste en capturar el movimiento mediante fotos.

Las **imágenes** son representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno, escaneado de imágenes analógicas, fotografías digitales. Son digitales, están codificadas y almacenadas como mapas de bits y compuestas por conjuntos de píxeles, por lo que tienden a ocupar ficheros muy voluminosos.

Los **vídeos** son secuencias de imágenes estáticas sintetizadas o captadas codificadas en formato digital y presentado en intervalos tan pequeños de tiempo que generan en el espectador la sensación de movimiento. En las aplicaciones multimedia, los vídeos convierten las pantallas del ordenador en terminales de televisión y resultan un medio óptimo para mostrar los atributos dinámicos de un concepto, de un proceso o de un acontecimiento.

Las aplicaciones denominadas **audio** son mensajes de naturaleza acústica de distinto tipo música, sonidos ambientales, voces humanas, sonidos sintetizados, que aportan sonoridad.

Los **elementos organizativos** son todas las aplicaciones multimedia necesitan disponer de un entorno en el que sea posible para el usuario interactuar con todos los elementos, de manera que pueda acceder a la información y procesarla.

Los **menús desplegables** son lista de instrucciones o elementos multimedia que se extienden en la pantalla para facilitar la elección y navegación del usuario.

Las **barras de desplazamiento** son opciones que permiten al usuario recorrer vertical o horizontalmente textos o imágenes extensas mediante barras dispuestas en los laterales o en la parte inferior de la pantalla.

**Hipervínculos** son enlaces que conectan entre sí diferentes elementos de una presentación multimedia. Se activan pulsando los signos que visualizan las asociaciones (pequeños iconos y textos subrayados o destacados mediante colores).

**En el proceso de diseño creación y sus etapas:**

**Definición** del mensaje, implica delimitar las características de aquello que se quiere

comunicar con el producto que se diseña, conociendo el perfil del cliente.

**Conocimiento del público** al que se dirige el producto, delimitando sus gustos y necesidades, para que el producto se ajuste a ellas.

**Desarrollo del guión.** Una vez que se ha especificado el concepto y se han delimitado los perfiles respectivos del cliente y el público, se definen las funcionalidades, las herramientas, las opciones de navegación y las principales prestaciones de la aplicación.

**Creación de un prototipo.** Esta fase permite chequear las capacidades y el alcance de las versiones iniciales de la aplicación y efectuar, si es el caso, los ajustes necesarios.

**Rediseño final del producto.** Una vez comprobado el funcionamiento del prototipo, se procede a redefinir y reajustar el producto, creándose la versión definitiva del mismo”.

#### *1.1.2.1 Presentaciones multimedia vs multimedia interactivo.*

“Para un mayor entendimiento de los temas que son de mucha importancia a tratar, es conviene diferenciar dos tipos de sistemas, que desde un punto de vista presentan características diversas en relación a su aplicación a entornos del aprendizaje” (Salinas, 1996).

#### *1.1.2.2 Presentaciones multimedia.*

“El educador utiliza tradicionalmente numerosos recursos para ayudarse en su comunicación con un grupo de alumnos el retroproyector, diapositivas, franelógrafo, proyectores de cuerpos opacos, carteleras, pizarras de todos tipos y colores, cintas de vídeo y últimamente videodiscos.

Las presentaciones multimedia tratan de agrupar todos estos recursos en un único interface, por lo tanto ayudara a despertar el interés del oyente, pero resto sólo durante unos minutos.

### *1.1.2.3 Utilización de presentaciones multimedia.*

Se acude a las presentaciones multimedia con diferentes objetivos:

- . Para poder mostrar un programa informático
- . Para despertar el interés de la audiencia
- . Para poder presentar con claridad determinados conceptos.

Se tiene que ver y oír perfectamente, es decir que el proceso de comunicación con los asistentes nunca debe verse afectado por el hecho de recurrir a un medio más sofisticado.

Es posible elaborar una presentación con muchos y diferentes programas. Los más apropiados son aquellos que específicamente fueron diseñados para ese trabajo, como el Power Point, Astound, Adobe Flash. Estos programas suelen facilitar recursos para la presentación.

- . El control del paso de pantallas,
- . Modelos o plantillas que facilitan el diseño,
- . Ejemplos.
  
- . Recursos como determinadas imágenes flechas, recuadros, líneas o animaciones.
- . Posibilidad de trabajar con dos pantallas, una con notas y otra con la presentación.

En ocasiones los programas incluyen herramientas de dibujo mientras que en otras puede ser necesario acudir a un programa de gráficos externo. Las versiones más

actuales permiten introducir fácilmente sonidos, fotos y secuencias vídeos. En cualquier caso suelen incluir herramientas que permiten adaptar la imagen, secuencia vídeo o sonido original a las necesidades de la presentación. Algunos pueden ser reproducidos en entornos diferentes de aquel en el que fueron creados, por ejemplo Windows o Macintosh” (BARTOLOMÉ, Antonio R. & En SANCHO, J., 1994 págs. 193-220).

#### *1.1.2.4 Multimedia interactivos.*

“Un sistema multimedia interactivo es un vídeo, audio y publicaciones electrónicas convergen para proporcionar un sistema de diálogo, en que la secuenciación y selección de la información de los distintos medios viene determinada por las respuestas o decisiones del usuario.

De la misma manera ambos sistemas presentan aplicabilidad en la enseñanza. Pero las características de cada uno de ellos hacen que tengan campos bien definidos de aplicación. Mientras que en las presentaciones multimedia el control de la comunicación (BARTOLOME, 1994) está en manos del emisor, en los multimedia interactivos la información se presenta de acuerdo a las acciones y demandas del usuario. En este sentido, no debe confundirse la respuesta motora de pulsar el ratón para avanzar con interactividad.

#### *1.1.2.5 Ventajas del multimedia y las características didácticas.*

La ventajas del multimedia por lo general es que se pueden encontrar hoy en día en cualquier sitio web antes eso no era posible a un multimedia se lo encontraba al comprar como cd interactivos ya sea dentro de una enciclopedia o un juego, el internet no era capaz de soportar mucha información que contenía este tipo de archivo y a la vez la transmisión de datos era muy escasa y costosa. Hoy en día y es la ventaja más sobresaliente es la transmisión de datos gracias a nuevas tecnologías, un multimedia se puede transmitir en tiempo real vía internet. Y a la vez la fácil la transportación del mismo ya no hace falta de un cd, sino de una memoria uso de datos.

VENTAJAS DEL MULTIMEDIA	CARACTERÍSTICAS DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Velocidad de respuesta</li> <li>➤ Adecuación al ritmo de aprendizaje</li> <li>➤ Secuenciación de la información</li> <li>➤ Respuesta individualizada al usuario</li> <li>➤ Flexibilidad de utilización</li> <li>➤ Imágenes reales</li> <li>➤ Excelente calidad de las representaciones gráficas.</li> <li>➤ Atracción de la imagen animada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La presencia de una capacidad única en el sistema multimedia en cuanto sistema de distribución instrucciones.</li> <li>➤ Un resultado superior de educación-instrucción obtenido a través del sistema.</li> </ul>

**Figura 4-1.** Ventajas del multimedia vs características didácticas.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

El multimedia será efectivo en la enseñanza en la medida en que se comprometa activamente al estudiante en un proceso comunicativo en forma de diálogo. El programa plantea cuestiones, problemas. El estudiante da respuestas cualitativas a estas cuestiones, y el sistema dependiendo de dichas respuestas, continua la instrucción en el punto adecuado. Los sistemas multimedia en los sistemas más sencillos, incorporan y mejoran aquellas características didácticas que reúnen los medios que lo integran, especialmente el texto, el vídeo y el ordenador como medios didácticos. Mantiene las posibilidades de manipulación y el manejo sencillo de los aparatos, pero sobre todo desarrolla al máximo la posibilidad de feed-back inmediato” (Salinas, 1996).

#### 1.1.2.6 La desorientación del usuario.

“Con el multimedia queda claro que es mejor el enfrentamiento intuitivo a la información y aprendizaje. Se asimila de mejor manera cualquier tema fijándose en un gráfico o esquema, o escuchando un sonido, viendo una película o eligiendo una trayectoria.



En efecto, está generalmente aceptado que conectar información nueva a una estructura cognitiva es un proceso altamente individual e hipertexto permite que a los usuarios individualizar su proceso de adquisición de conocimiento e integrarlos. La utilización inadecuada de estructuras no lineales de contenido que en determinados niveles representa una de sus cualidades más potentes, en otras situaciones puede suponer su mayor desventaja.

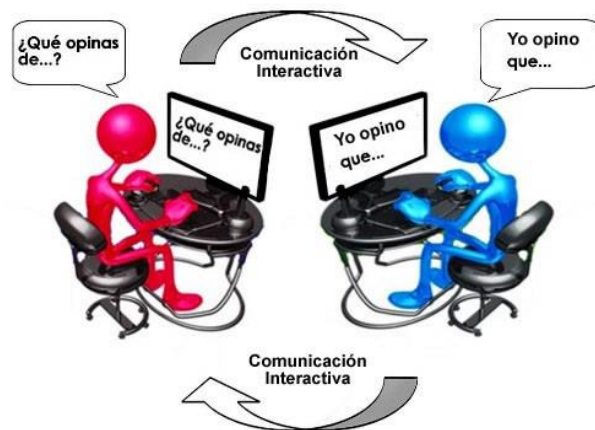
Puede ocurrir que los usuarios se sientan incapaces de diferenciar entre niveles de importancia de los datos, de averiguar cómo hacer las conexiones necesarias y de cómo establecer la localización en una estructura no lineal” (Plowman, 1989 págs. 165-174).

### ***1.1.3 Interactividad.***

“Es un elemento clave de los multimedia, esto es especialmente importante en los programas de formación, evidentemente la interactividad implica que el sujeto realice acciones.

Evidentemente la clave está en qué se entiende por interactividad, pero que pensar de cuando se repasó las definiciones. “La clave es que las lecciones interactivas requieren al menos la apariencia de una comunicación de dos sentidos” (JONASSEN, 1989 pág. 19). No parece que se pida mucho, basta que tenga la apariencia de que la comunicación se realiza en los dos sentidos, pero en realidad no importa ni siquiera si se da realmente dicha comunicación.

Personas y máquinas participan en el juego de la interactividad con diferentes niveles de procesamiento cognitivo de la información y de capacidad de toma de decisiones, pero la esencia del proceso es siempre la misma, alguien emite un mensaje, otro lo recibe, procesa dicha información y emite una respuesta que es un nuevo mensaje.



**Figura 5-1.** Elementos del proceso de comunicación

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ELEMENTOS+DEL+MULTIMEDIA&biw=1360&bih=>

Otros autores insisten en la conducta activa del alumno: “Cambia al estudiante de observador pasivo a participante activo” (KELLY, 1981 pág. 3). Aunque, como señala (BOSCO, 1989) en realidad se está haciendo referencia a la existencia de respuestas motoras, ya que incluso cuando escucha a un profesor o lee un libro, el alumno está procesando activamente la información que recibe. Es decir, se trata de que el sujeto haga algo físicamente, puesto que la interactividad ya se da en otros medios.

La interactividad puede estar significando cosas muy diferentes, pero se entiende por interactividad el hecho de que ambos extremos del canal de comunicación participan emitiendo mensajes, que son recibidos e interpretados por el otro extremo, y que, de alguna manera, influyen en el modo como continua desarrollándose el diálogo.

Al tratarse de programas interactivos entre una persona y una máquina, ésta última pueden actuar basada en sofisticados sistemas inteligentes o en programas de control rígidos y extremadamente sencillos, esto no afecta al hecho de que se produzca una auténtica interactividad, de modo similar a como el diferente nivel cognitivo o cultural del sujeto puede afectar al abanico de respuestas que es capaz de dar” (BARTOLOMÉ, Antonio R. & En SANCHO, J., 1994).

#### ***1.1.4 La tecnología educativa.***

“Es un excelente medio para lograr aprendizaje significativo, pero sin el sustento pedagógico y metodológico no son efectivas” (KAPLÚN, 2005). Al respecto (CUBO, S. González, J. J. y LUCERO, M., 2003) mencionan que se debe analizar el impacto que tendrá si se realiza la propuesta en el entorno educativo y determinar que sea la mejor alternativa para el proceso de enseñanza y aprendizaje, así se estará incorporando innovación educativa y también innovación tecnológica. (Santiso y González 2005), mencionan que “La finalidad de un diseño multimedia es para comunicar ideas, conceptos e imágenes a través de programas y no deslumbrar con herramientas gráficas”.

Mientras que (GARASSINI, 2007) menciona que “Su experiencia en la evaluación de software educativo es positiva porque promueve el aprendizaje constructivo y el desarrollo de la comunicación escrita, además la incorporación de las tic a preescolar ha ampliado la gama de recursos, estrategias didácticas y mejorado el quehacer educativo. Sin embargo, existen factores que han imposibilitado que dichos procesos se logren, como el costo de los equipos, el tiempo que invierten los niños en el computador contra otro tipo de actividades que promueven el desarrollo de destrezas positivas y la comercialización de productos disponibles para los niños contra la falta de investigación y sustento pedagógico de esos productos”.

## **1.2 Pop-up**

“Estos libros móviles fueron creados mucho antes que de lo que la mayoría de las personas se imaginan. La audiencia de estos libros fueron los adultos, no los niños. Se cree el primer mueble de estos usos mecánicos apareció en un manuscrito de un libro de astrología en 1306, que tomo la forma de figuras de pergamino redondo y movable.

En la década de los 1560 los primeros libros impresos movibles aparecieron, en los siguientes años la profesión médica hizo uso de este formato, que ilustran muchos libros

de anatomía con capas y solapas que muestran el cuerpo humano. No fue hasta la década de los 1700 que el enfoque de libros móviles volcó su atención hacia la literatura infantil, un librero británico creó la idea de usar solapas móviles de papel para ilustrar conocidos cuentos infantiles.

Un pop-up es el término para designar estructuras tridimensionales plegables y mecanismos hechos de papel.

Un libro pop-up inventa un lenguaje que crea un espacio en tres dimensiones dando consistencia a los personajes y a las situaciones. Cuando se abre el libro, diferentes piezas de papel se despliegan generando energía cinética lo que le permite tener movimiento, de igual forma cuando se repliega.

Es un elemento interactivo que utiliza al papel como su principal materia prima, donde se parte de una construcción bidimensional a una construcción volumétrica.

Carter y Díaz exponen los pasos que intervienen para la realización de un pop-up desde las ideas hasta el arte final, inicialmente la idea es lo que prima, con ella se deben hacer varios bocetos en las construcciones de papel para combinar la imagen, el texto y las partes móviles, considerando la cantidad de posibilidades que brindan los pliegues, ángulos, ruedas, lengüetas o pestañas.

El segundo paso según los autores, es realizar dibujos constructivos para obtener una guía para el proceso de armado, a esto se le denomina anidamiento, luego se determina la cantidad de papel que se utilizará y se realizan primeras pruebas para valorar su costo de producción.

Después se envían las pruebas al ilustrador quien creará la imagen con la base de los mecanismos previamente elaborados, para realizar los últimos cambios si son necesarios y enviar el arte final a impresión. Con el anidamiento como guía se realizan las

impresiones finales y el armado para corroborar que todo funcione debidamente y crear los troqueles necesarios.

Finalmente terminada la impresión se realizan los procesos de cortado y armado respectivos que debido a su precio se realizan comúnmente en Asia o en Latinoamérica.

De acuerdo al artículo “Pop-Up Book. Ingeniería del Papel” (s.f). Generalmente los mecanismos de papel reflejan tres efectos básicos que son:

**Movimiento:** Al cambiar de posición la ilustración se anima.

**Transformación de imágenes:** Cambia una imagen que estaba oculta por otra.

**Profundidad:** El efecto tridimensional propio de un pop-up” (CARTER, 2010).

### *1.2.1 Tipos pop-up.*

“Por las características formales de los mecanismos que se incluyen para lograr efectos de movimiento, de profundidad o de transformación de imágenes, los despleables se pueden clasificar en las siguientes categorías:

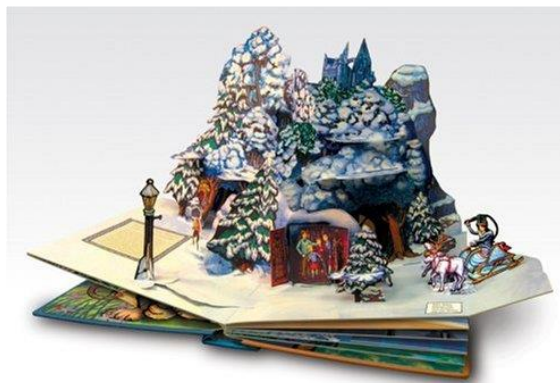
- 1. Solapas:** Es el más sencillo de los mecanismos y lo constituye una pieza plana que al desdoblarse hacia arriba destapa una ilustración oculta hasta el momento a los ojos del lector.



**Figura 6-1.** Solapas con técnica pop-up

**Fuente:** <http://www.thisiscoolossal.com/2016/05/a-sculptural-geometric-pop-up-book-by-tauba-auerbach/>

- 2. Imágenes combinadas:** En estos libros, las páginas están divididas en dos, tres o más secciones, de manera que puede pasarse una página completa, con todas sus divisiones, y verse una ilustración nueva, o sólo una parte apareciendo un dibujo que es combinación de varios otros.



**Figura 7-1.** Imágenes combinadas técnica pop-up

**Fuente:** <https://www.amazon.com/Chronicles-Narnia-Pop-Up-C-Lewis/dp/0061176125>

- 3. Imágenes transformables:** Estas pueden ser de tres tipos, por transformación horizontal, vertical o circular. En los dos primeros casos, dos imágenes están cortadas en franjas y superpuestas entre sí de forma que al tirar de una lengüeta las franjas de una imagen se deslizan sobre la otra a modo de una persiana, disolviéndose la imagen que veíamos y apareciendo una nueva.

Si el dibujo es circular, lo que se tiene son dos discos ilustrados y cortados en sectores circulares, como una torta, e interseccionados entre sí, deslizándose con una pestaña uno sobre el otro, se crea un efecto diafragma en el que una imagen se disuelve en otra.



**Figura 8-1.** Transformables técnica pop-up

Fuente: <http://500tips.com/how-to-make-a-pop-up-book-guidez>

- 4. Ruletas:** Es un disco giratorio que al darlo vueltas provoca que la imagen que se ve en una ventana de la página, dé paso a la siguiente.



**Figura 9-1.** Ruleta técnica pop-up

Fuente: <http://travel.cnn.com/hong-kong/play/hong-kong-pop-books-502337/>

- 5. Libros carrusel:** Sus tapas se abren 360 grados hasta tocar una contra la otra, construyendo un carrusel sobre el que ilustraciones y textos se disponen alrededor del eje formado por el canto del libro.



**Figura 10-1.** Carrusel técnica pop-up

**Fuente:** <http://crate.typepad.com/cratepaper/2011/05/crate-dyi-remake-of-home.html>

- 6. Teatrillos:** La apertura del libro revela un escenario sobre el que se sitúan en distintas capas, los decorados y personajes que ilustran un cuento o relato.



**Figura 11-1.** Teatrillo técnica pop-up

**Fuente:** <http://flavorwire.com/52149/r-i-p-wally-hunt-the-pop-up-industry-loses-its-pop>

- 7. Peep-show:** También llamados “libros túnel”, en los que el contenido se alarga como un acordeón de manera que al mirar desde un extremo se ven en perspectiva todas las páginas troqueladas que constituyen el libro, formando un escenario multicapa.





**Figura 12-1.** Mundonuevo técnica pop-up

**Fuente:** <http://flavorwire.com/52149/r-i-p-wally-hunt-the-pop-up-industry-loses-its-pop>

- 8. Lengüetas:** Muchos libros disponen de imágenes que se ponen en movimiento al tirar, empujar o deslizar una palanca de papel que puede crear movimientos basados en giros producidos por rótulas de metal y plástico.



**Gráfico 13-1.** Lengüeta técnica pop-up

**Fuente:** <https://www.google.com.ec/search?q=pop+up&rlz=1C1NHXL>

- 9. Pop-up:** La apertura de una página produce la tensión necesaria para que una estructura tridimensional auto eréctil se despliegue, volviendo a su condición plana al cerrarse el libro.



**Figura 14-1.** Apertura de página en un libro pop-up

**Fuente:** <http://www.gsebooks.com/matthew-reinhart-makes-the-3d-world-pop-off-the-page/>

**10. Sobres y cartas:** Son libros epistolares que reproducen las propias cartas tal y como se recogen del buzón.



**Figura 15-1.** Apertura de página en un libro pop-up

**Fuente:** <https://www.pinterest.com/pin/322711129522853224/>

**11. Panoramas:** Todas las páginas del libro se desdoblán formando una tira con una única y continúa ilustración



**Figura 16-1.** Panorámicas

Fuente: <http://sercrom.com/ingenieria-de-papel.php>

### ***1.2.2 Técnicas del pop-up.***

Existen también otras técnicas que utilizan papel plegado para realizar figuras tridimensionales, entonces la principal y más reconocida es el Origami; arte de origen japonés del plegado del papel para obtener figuras variadas, en español también es conocido como papiroflexia.

La característica principal del origami es que en su confección no se utilizan tijeras ni pegamento; únicamente pliegues de papel (nunca se corta). En inglés se denomina paperfold.

Otra técnica es el denominado Papercraft, que consiste en el modelado de maquetas de papel. En este caso si se corta el papel y también se utiliza pegamento, en ambas técnicas las figuras funcionan por si mismas; no van adheridas a una superficie ni tienen mecanismos que se activen al dar vuelta una hoja o al tirar de lengüetas; a diferencia de la técnica del pop-up, que funcionan adosadas a un sustrato” (Espai Cultural, 2008).

### 1.3 Niños

Según (SÁNCHEZ, 2014) manifiesta que “Etimológicamente, el término “niño” viene del latín *infans* que significa “el que no habla”. Los romanos utilizaban este término para designar a las personas desde su nacimiento hasta los 7 años de edad.

El significado evolucionó a través de los siglos y las culturas hasta llegar a ser usado para nombrar al ser humano en la etapa que comprende desde su nacimiento hasta la adultez.

Esta concepción del niño, sin embargo, era muy amplia y la definición de mayoría de edad variaba dependiendo de la cultura. Lo que caracteriza a los niños es su juventud y vulnerabilidad. El niño, al estar en proceso de crecimiento, no cuenta con los medios ni las herramientas necesarias para protegerse a sí mismo. El niño, por tanto, debe ser objeto de una atención especial y una protección específica. Bajo estas premisas han sido adoptados acuerdos que proclaman la protección del niño y sus derechos”.

#### 1.3.1 Características de los niños.

Los niños tienen las siguientes características según lo explica el gráfico siguiente y hasta cuando son considerados niños.

**Tabla 1-1:** Características de los Niños.

Años	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13
<b>C. Físicas</b>	Son bebés	No dominan la caída	Corren en puntilla	El cuerpo se alarga	Dominan el equilibrio	siguen creciendo en altura y peso	Cambios en su cuerpo

**Realizado por:** NARVAY Mario 20016

### ***1.3.2 Psicología infantil.***

“En el griego y en el latín encontró el origen etimológico de los dos vocablos que dan forma al término que ahora va a proceder a estudiar. En concreto el primero de aquellos, psicología, puede determinar que emana del griego pues está conformado por la unión de psyche, que puede traducirse como “alma”, y de logia que es sinónimo de “El estudio de”.

Mientras, el segundo vocablo, infantil, tiene su origen en la palabra latina infantiles que es equivalente a “Relativo a los bebés”.

La Psicología Infantil se encarga del estudio del comportamiento del niño, desde su nacimiento hasta su adolescencia. De esta forma, esta rama de la psicología se centra en el desarrollo físico, motor, cognitivo, perceptivo, afectivo y social. Así es como los psicólogos infantiles llevan adelante métodos para prever y resolver los problemas en la salud mental de los niños.

La psicología infantil atiende dos variables que pueden incidir en el desarrollo del niño: el factor ambiental, como la influencia de sus padres o de sus amigos, y el factor biológico, determinado por la genética.

Una de las cuestiones fundamentales que se intenta transmitir a través de la citada psicología infantil es también la necesidad de que los padres reaccionen y sepan cuando acudir a la misma para poder ponerle solución al problema que tiene su hijo, sea del tipo que sea. En este sentido, se establece que hay una serie de parámetros que son los que le pueden indicar al padre o a la madre que ha llegado el momento de solicitar la ayuda de especialistas.

Así, da a conocer que hay que optar por profesionales cuando se está viviendo una importante crisis en el seno familiar, cuando el pequeño tiene problemas en el colegio, cuando aquel tiene problemas de relación con sus compañeros, cuando su hijo está deprimido o cuando la personalidad y conducta de aquel ha cambiado radicalmente.

En cuanto a sus principales teorías, la psicología infantil se basa en la descripción de la personalidad y la percepción desarrollada por el austriaco Sigmund Freud, y en los conceptos del saber cognitivo propuestos por el suizo Jean Piaget.

Para la teoría freudiana, el desarrollo de una personalidad sana es imprescindible para satisfacer las necesidades instintivas del niño. Freud afirma que las tres etapas estructurales de la personalidad son el ello (la fuente de todos los instintos), el súper-yo (representa las reglas sociales y morales) y el yo (la fase intermedia entre el ello y el súper-yo).

Piaget, por su parte, se concentra en el conocimiento innato del niño, que aparece desde el nacimiento y que permite el aprendizaje sin necesidad de estímulos externos.

Muchas son las cuestiones y ámbitos que se pueden estudiar y solucionar a través de la psicología infantil. En este sentido habría que destacar especialmente el fracaso escolar, los problemas emocionales, el maltrato, el abuso sexual o los problemas de incontinencia.

Los trastornos psicológicos más comunes entre los niños son los vinculados al sueño, los terrores nocturnos, los miedos en general, la alimentación, la actividad (hiperquinesia, tics) y el lenguaje (tartamudeo, afasia y otros)” (JULIÁN Pérez Porto, MARÍA Merino., 2008).

### ***1.3.3 Motricidad fina en niños.***

Según (INFANTILI, 2014) manifiesta que “La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesita de una precisión y un nivel de coordinación. La motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud que son movimientos de más precisión. Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a rasguear y poner bolas de papel en cualquier objeto pequeño.

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades”.

#### ***1.3.3.1 Técnicas de desarrollo de la motricidad fina en niños:***

- Adivinar objetos con los ojos tapados, solo con el tacto.
- Apretar con fuerza una pelotita en la mano.
- Reproducir construcciones realizadas con bloques.
- Abrir y cerrar tarros o botellas.
- Modelar con arcilla o con plastilina.
- Meter cuentas en una cuerda o cinta.
- Pasar páginas de un libro, una a una.
- Trocear papeles: cada vez más pequeños.
- Hacer bolitas de papel o de plastilina.
- Aplastar bolitas de papel o de plastilina.
- Pulsar teclas con todos los dedos.

- Adivinar qué dedos te toco: con los ojos tapados, pasamos un lápiz por un dedo y adivina cuál es.
- Luego por dos dedos y así en aumento.
- Recoger objetos pequeños (botones, fichas, garbanzos) con los dedos guardándolos en la mano.
- Dibujar en una hoja una especie de carretera y cortar con las tijeras por el centro.
- Recortar con tijeras.
- Pasar un lápiz con una cinta atada por agujeros hechos en cartón, como si estuviera cosiendo.
- Colorear: con pintura de dedos, con ceras, rotuladores gruesos o con lápices si es capaz.
- Dibujar figuras uniendo puntos marcados.

#### 1.4 Pedagogía infantil.



**Figura 17-1.** Relación de pedagogía y didáctica

Fuente: Realizado por NARVAY Mario 2016.

La pedagogía no es solo el conocimiento que tienen los profesores de esa área si no que desarrollan estrategias de enseñanza para que las clases sean captadas de mejor manera y ganarse la atención del niño; dejar que ellos desarrollen sus habilidades de tal manera de ayudarlo a evolucionar día adía.

Cuando se enseña se prefiere preparar y poner en escena una presentación lo más clara posible de conocimientos que se considere importante para quienes aprendan, probablemente se basa en concepciones específicas sobre el aprendizaje, la enseñanza,



la disciplina que se maneja y los roles de quienes intervienen en la escena. Posiblemente se cree que aprender y enseñar son acciones que responden a un modelo básico de transmisión y recepción de conocimientos entre quien los posee y quien no los intuye.

Cuando ya se pone en marcha lo aprendido se tiene que ser lo más claro posible para que el receptor capte con claridad el mensaje para que luego lo comprendido sea el resultado de una buena evaluación y sobre todo tomar muy en cuenta la disciplina que es un factor muy importante en la relación profesor alumno.

No es suficiente acogerse a la "pedagogía activa" para buscar nuevas rutas de aprendizaje para los alumnos. Hay que recordar que la llamada Escuela Activa de Enseñanza proviene de finales del siglo XIX, a partir de desarrollos pedagógicos prácticos de grandes observadores del aprendizaje infantil como Ovidio Decroly, Johann Herbart, Celestin Freinet y María Montessori, quienes notaron que los niños ejercen naturalmente su curiosidad de saber, en sus actividades propias.

Es así en donde se debe partirse para ayudarlos a buscar vías para llegar a conocer. De aquí viene el gran interés de la educación en el juego como forma de aprender y la concepción, por fin explícita en la historia de la pedagogía, del aprendiz como agente y no sólo como receptor del conocimiento.

El pensamiento y el conocimiento que pueden alimentar la práctica pedagógica han avanzado mucho a partir de este movimiento de la actividad del aprendiz, que comenzó con niños pequeños y parece haberse quedado circunscrito a la pedagogía infantil durante mucho tiempo, para aparecer últimamente como lo nuevo en pedagogía en su extrapolación a la enseñanza de aprendices mayores. Porque todavía la pedagogía activa se interesa por la enseñanza.

Los adelantos más importantes en la pedagogía actualmente se relacionan con la comprensión que ahora tenemos de qué es y cómo ocurre el aprendizaje, y la investigación y las teorías más útiles para esta comprensión son probablemente las que componen, hoy en día y desde muy diversos puntos de vista, lo que se denomina el

constructivismo en educación. Y es que el constructivismo emerge como valioso soporte para las decisiones pedagógicas al ayudar a concebir el conocimiento y el aprendizaje de maneras nuevas y más identificables con propias experiencias efectivas de aprendizaje y conocimiento” (ORDOÑEZ, 2004).

#### ***1.4.1 Ilustración infantil.***

Según (Artium, 2010) “La característica común de los libros infantiles y juveniles es que, además de palabras, utilizan imágenes para narrar historias. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños y niñas: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

El uso de ilustraciones en los libros infantiles es relativamente reciente y se debe a Jan Amos Comenius (1592-1670), un filósofo y teólogo checo conocido hoy en día como el padre de la pedagogía. Consciente de que la tarea de aprendizaje para los niños y niñas era ardua y pesada, Comenius, en su libro para la enseñanza del latín, *Orbis Pictus* (1658), ponía por primera vez ante los ojos de los pequeños grabados de los objetos cuyos nombres les enseñaba en el texto.

En la actualidad, los libros infantiles no contienen simples ilustraciones que acompañan a un texto. La mayoría de las veces, son las propias ilustraciones las que narran, las que portan todo el significado, con una ausencia casi total de la palabra. No cabe duda de que, para los niños y niñas, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito.

La ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística que es capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del pequeño. Por este motivo, la responsabilidad de los creadores es muy grande, ya que su obra es la primera herramienta del niño y la niña para dar sentido a su mundo.

Pero la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir. La expresión "alfabetización visual" se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños y niñas con los textos visuales.

En los últimos años ha habido una especie de revolución en el arte de la ilustración infantil. Se ha presenciado la afluencia de una generación de artistas gráficos profundamente imaginativos, que se sirven de la más rica variedad de técnicas tradicionales y digitales. Cada vez más artistas se sienten atraídos por un mundo fascinante tanto por el potencial del diseño creativo como por el estatus de sus creadores, que ahora comienzan a recibir más atención y respeto.

En cuanto a los niños y niñas, es importante que tengan acceso a un arte de calidad. Ellos tienen su propia colección de libros, estudian con detenimiento sus imágenes preferidas y reconocen la obra de determinados ilustradores al igual que la de sus escritores favoritos”.

#### ***1.4.2 Tipografía infantil.***

Según (Science, 1904) manifiesta que “Los libros escolares se consideran adecuados y bien impresos bajo las siguientes condiciones: el papel debe ser grueso y no dejar traspasar la tinta del otro lado; su color debe ser del tono blanco, pero no glaseado; la tinta debe ser negra; el tamaño de la fuente con el interlineado de 1 pulgada (2.54cm); la longitud de la línea de 4 pulgadas (10,16 cm).C.

Como se puede constatar las recomendaciones de la BAAS se enfocaban más en los aspectos físicos, como el grosor y el color del papel, el color de la tinta, etc., que en el mismo tratamiento de la tipografía.

La actividad de la BAAS y sus principios manifestaron en varias publicaciones aparecidas durante los años siguientes. Uno de sus textos, publicado en el año 1911, G.F.Daniel añade un comentario sobre el tamaño de la fuente en la relación con la edad.

El tamaño de la fuente recomendado es de (24 pt) para los niños muy pequeños; de (12 pt) para los niños entre seis y once años, y (11 pt) para los niños mayores que once años.

También en su investigación pudo concluir que el texto centrado era de más fácil lectura para los niños y niñas ya que al tener su margen izquierdo irregular les facilitaba encontrar la siguiente línea del texto mientras están leyendo.

La tipografía infantil es una disciplina donde además de los valores estéticos en la construcción del texto también hay que incorporar los valores pedagógicos y psicológicos.

En los libros escolares a parte de la tipografía en tamaño grande, un espacio adecuado, buenos márgenes, ilustraciones simples y atractivas, hay que analizar también en la construcción de la frase. Cada línea del texto debe formar una frase (semántica), que es posible leer a primera vista. De esta manera el niño desde el principio se acostumbra a los movimientos rítmicos de los ojos”.

#### ***1.4.3 Psicología del color en niños y niñas.***

Según (Andereño, 2011) manifiesta que “Los colores pueden influir en las emociones y en la conducta de las personas y se tiene mucha mayor influencia en los niños, quienes son los mayores receptores de todos los estímulos que transmiten.

El color es una apreciación subjetiva que tiene todos, no es algo característico de un objeto o de una imagen. Los efectos que tienen sobre cada persona y sobre los más pequeños se deben a la percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, teniendo relación con el cerebro y el sentido de la vista de cada uno”.

#### ***1.4.4 Significado de los colores en los niños y niñas.***

“El rojo es un color cargado de vitalidad y energía. Se recomienda su presencia allí

donde se pretenda estimular la acción: zonas de recreo, indumentaria. Al igual que es un gran enemigo de la depresión, es poco recomendable para quienes sean hiperactivos o agresivos pues les impide la concentración al ser tan llamativo visualmente.

El amarillo estimula la actividad mental por lo que es muy recomendable en niños que tienen poca concentración. Por ese motivo, utilizándolo en tonos pastel en ambientes de trabajo de los niños, como por ejemplo en libros y escritorios, se impulsa la actividad intelectual.

El naranja combina los efectos del rojo y el amarillo: por un lado nos aporta energía y, por otro, alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez y estimulan el apetito de los niños y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la acción. Este color es perfecto en ambientes de juego en combinación con colores neutros.

El verde relaja el sistema nervioso de los niños ya que produce armonía, por lo que es ideal en ambientes de descanso, sobre todo en colores pastel. Al igual que el verde, el azul es un color muy importante para la relajación de los niños ya que produce paz y sueño. Debido a esto, es utilizado para ambientar cuartos y camas infantiles.

El violeta es un color importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la estética y la habilidad artística, por lo que es muy productivo en ambientes para colorear o crear.

El rosa es el color de la ilusión y los cuentos de los niños, por lo que es importante en libros de fantasía y en juguetes. Por el contrario, debido a las influencias sociales, el color rosa es un color asociado a la feminidad por lo que es importante que no se creen prejuicios sobre los colores.

El negro influye negativamente en el sistema nervioso no es recomendable en ambientes infantiles ya que tiene un efecto depresivo. Finalmente, el blanco produce una sensación de vacío. Es importante su uso en espacios llenos de color para apaciguar el efecto de ya

que aporta luz pero no es recomendable en grandes cantidades” (Andereño, 2011).

#### ***1.4.5 El Aprendizaje.***

Según (CHADWICK, 1993) “manifiesta que “El aprendizaje no es un asunto sencillo de transmisión, internalización y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo por parte del alumno que consiste en enlazar, extender, restaurar e interpretar y por lo tanto, construir los conocimientos desde los recursos de la experiencia y la información que recibe. La persona debe relacionar, organizar y extrapolar los significados de éstas. Un aprendizaje eficaz requiere que los alumnos operen activamente en la manipulación de la información pensando y actuando sobre ella para revisarla, expandirla y asimilarla. Éste es el verdadero aporte de Piaget”.

#### ***1.4.6 El aprendizaje significativo.***

Según (AUSUBEL, 1982) manifiesta que “Un aprendizaje pasa a ser significativo cuando los contenidos son almacenados en la estructura cognitiva de una manera razonable, no de forma literal; es decir el niño establece una relación de la nueva información con la que ya conoce; como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición”.

El aprendizaje significativo cuenta con la característica principal de interactuar entre los conocimientos ya existentes en la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, de tal modo que adquieren un significado esencial.

#### ***1.4.7 Niveles del aprendizaje.***

El aprendizaje significativo se divide en tres niveles:

## **Nivel 1.**

“El aprendizaje percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual, por lo tanto tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa su conocimiento esquemático.

El procesamiento de la información es global y este se basa en: escaso conocimiento sobre el dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio, uso de conocimientos de otro dominio para interpretar la información (para comparar y usar analogías), entonces la información aprendida es concreta (más que abstracta) y vinculada al contexto específico.

Uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información.

Gradualmente el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio o del material que va a aprender, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías (con otros dominios que conoce mejor) para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas, etcétera” (ARCEO, 1898).

## **Nivel 2**

“El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes y llega a configurar esquemas cognitivos en forma progresiva. Sin embargo esto no permite que el aprendiz se conduzca en forma autónoma.

Se realiza un procesamiento más profundo del material, lo cual se vuelve aplicable a otros contextos.

Hay más oportunidades de reflexionar sobre la situación, material y dominio.

El conocimiento se vuelve menos dependiente del contexto del cual fue adquirido.

Es posible el empleo de estrategias elaborativas u organizativas tales como: mapas conceptuales y redes semánticas para utilizarlas en la solución de problemas” (ARCEO, 1898).

### **Nivel 3.**

“Los conocimientos elaborados anteriormente en esquemas o mapas funcionan con mayor autonomía, de igual manera como consecuencia de ello, las ejecuciones tienden a ser más automáticas y a exigir un menor control exigente.

Igualmente las ejecuciones son más rápidas al momento de resolver problemas o contestar preguntas, finalmente conociendo el estilo de aprendizaje favorito de los niños, el siguiente paso es identificar adecuadamente los nuevos materiales a utilizar, los mismos que deben lograr una comunicación efectiva captando la atención por medio de una buena composición gráfica; y al mismo tiempo siendo un objeto de fácil manipulación” (ARCEO, 1898).

### **1.5 La didáctica.**

De didáctica provienen dos conceptos muy importantes, como son la instrucción y aprendizaje. A vista de esto se puede decir que la Didáctica abarca también todo lo relativo y la instrucción. La enseñanza tiene dos rasgos característicos:

Existe un ser que enseña a un sujeto que enseña, Stenhouse, (1984 p.53) entiende por enseñanza las estrategias que adoptan la escuela para cumplir su responsabilidad. Para este autor, enseñanza no equivale sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante diversos medios. Para el termino instrucción es ‘preferente usado por aquellos que asumen una concepción tecnológica que pretenden maximizar el control efectivo sobre el contenido y la forma de aquellos alumnos aprendan en la escuela.



A través de estas precisiones terminológicas y conceptuales podemos indicar que la didáctica tiene como objeto de estudio cuatro problemas que se llenan su contenido. Enseñanza, Aprendizaje, Instrucción y Formación (García, 2005 págs. 83-84).

Según (GNU, 2008) menciona que “La didáctica como una parte de la pedagogía en la educación ya que permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos.

También facilita la organización de la práctica educativa para articular los procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el compromiso adecuado para establecer explícitamente las intenciones de enseñanza-aprendizaje que va a desarrollar el docente en cada actividad y en el entorno educativo. Por otra parte posibilita planear de manera estructurada y desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar con arte el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula. Por lo cual implica fundamentalmente unos pasos de previsión, selección y organización de todos los elementos que componen la situación del aprendizaje”.



**Figura 18-1.** Maestra con sus Alumnos.

**Fuente:** <http://www.cosasdeeducacion.es/transposicion-didactica-en-la-educacion-tecnologica/>

### 1.5.1 El material didáctico.

“El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Los recursos didácticos abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, materiales etc., que van desde la pizarra el marcador, videos hasta el uso del internet.

Lorenzo García Arietio, los considera como apoyos de carácter técnico que facilitan de forma directa la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje, en cambio para Mario Sosa es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el estudiante” (ALVAREZ, 2010 págs. 39- 40).

### 1.5.2 Uso de tics.

FUNCIONES	COMUNICACIÓN	ASÍNCRONA O POSTERIOR	SINCRÓNICA EN EL TIEMPO REAL.
Alfabetización Digital de los Estudiantes.	Uno a uno	Correo Electrónico	Teléfono Fax
Uso Didáctico para facilitar los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje	Uno a muchos	Conferencias electrónicas Videos (Grupos de Discusión)	TV Via satélite Radio, Chat
Instrumentos para Información (Software)	Muchos a muchos	Conferencias Electrónicas Software Colaborativo	Video Conferencias Audio Conferencias
Nuevas actividades de Aprendizaje de alto potencial didáctico.	Uno a contenido	Video Software Multimedia, Tutoriales Web	Juegos de Video en Línea

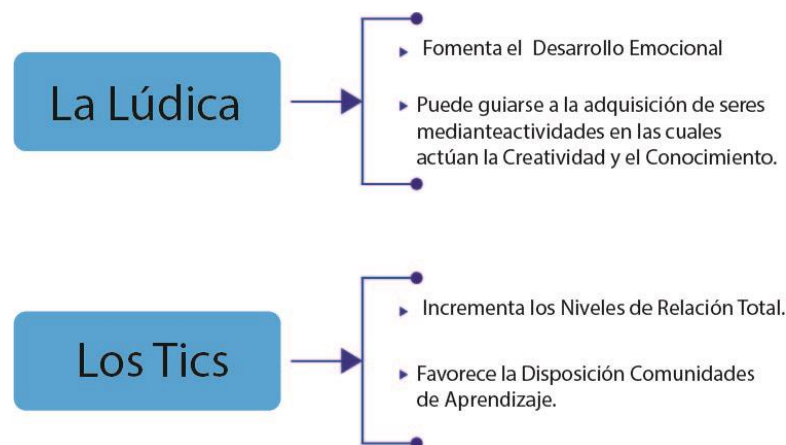
**Figura 19-1.** Uso de los tics

Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

“El uso de las tics envuelve conocerlas y usarlas para diversas tareas, pero sin un propósito curricular claro. Implica que los educadores y alumnos posean una cultura informática, usen las tecnologías para preparar clases, apoyar tareas administrativas. Son usadas para apoyar actividades educativas, a este nivel muchas veces le cuesta despegarse de una mirada donde la tecnología está al centro. En otras palabras, parte importante de este nivel corresponde a un enfoque más tecno céntrico del uso de la tecnología para apoyar el aprender” (Sánchez, 1998).

“Al utilizar las tics en forma habitual en las aulas para tareas variadas como escribir, obtener información, experimentar, simular, comunicarse, aprender un idioma, diseñar, todo ello en forma natural invisible, va más allá del mero uso instrumental de la herramienta y se sitúa en el propio nivel de innovación del sistema educativo” (Gross, 2000).

#### 1.5.2.1 Integración de las tics.



**Figura 20-1.** Tics, lúdicos

**Fuente:** Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

“A partir del análisis anterior se puede proponer una definición de Integración curricular de las tics: Integración curricular de tics es el proceso de hacerlas enteramente parte del curriculum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un

uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular.

Asimismo, la integración de las tics implica:

- Utilizar transparentemente de las tecnologías.
- Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender.
- Usar las tecnologías en el aula.
- Usar las tecnologías para apoyar las clases.
- Usar las tecnologías como parte del currículum.
- Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina.
- Usar software educativo de una disciplina.

Integración curricular de las tics es empapar en el currículum para un fin educativo específico, con un propósito explícito en el aprender.

Integrar curricularmente las tics implica necesariamente la incorporación y la articulación pedagógica de las tics en el aula. Implica también la apropiación de las tics, el uso de las tics de forma invisible, el uso situado de las tics, centrándose en la tarea de aprender y no en las tics. El centro es X y no Y. Es una integración transversal de las tics al currículo. El aprender es visible, las tics se tornan invisibles” (Sánchez, 2001).

## **1.6 La lectura**

Por otra parte, (SOLE, 2002) menciona “La lectura es un proceso de interacción que tiene lugar entre el lector y el texto, destacando, que el primero de ellos intenta, a través del texto, alcanzar unos objetivos los cuales tutelan su lectura.

De esta afirmación, se desprende el hecho de que cada lector, en base a los objetivos que sujete su lectura, llevará a cabo una interpretación diferente del texto, lo cual como resalta dicha autora, no significa por supuesto que el texto carezca de sentido, si no que éste tiene para el lector un significado seguramente diferente al que el autor le imprimió,

ya que el lector lleva a cabo su propia interpretación o construcción del texto, teniendo en cuenta sus objetivos, intereses, sus conocimientos previos”.

### ***1.6.1 La lectura en el aprendizaje.***

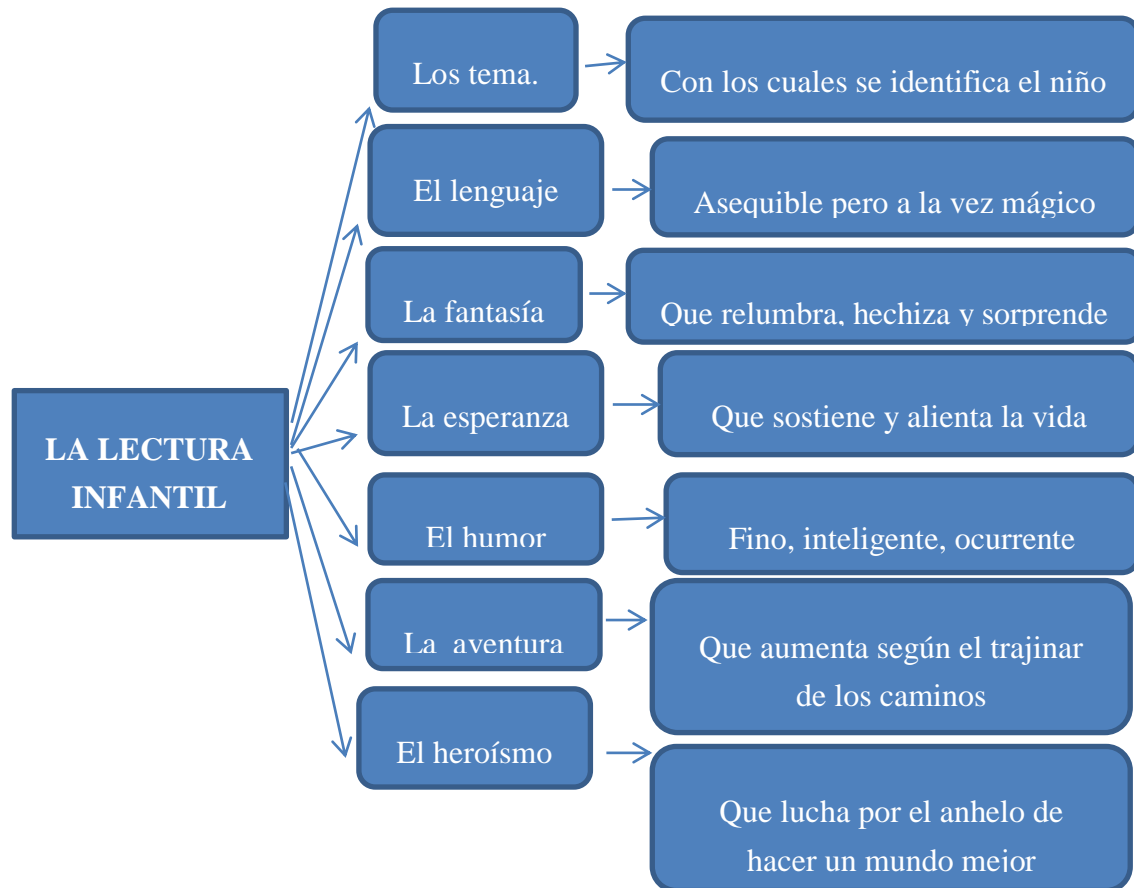
La lectura implica la participación activa de la mente, contribuyendo al desarrollo de la imaginación, la creatividad, enriqueciendo la expresión oral y escrita. No es solo interpretar lo que se encuentra escrito en un soporte ya sea digital o impreso, es dar paso a innumerables sensaciones que crea nuestro cerebro, técnicamente la lectura es un proceso de aprehensión de algún tipo de información almacenada en un soporte y transmitida mediante ciertos códigos. Dichos códigos puede ser visual, auditivo e incluso táctil, como el sistema Braille.

Según (La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora, 1997) manifiesta que “Aprender la lectura ha demostrado ser más fácil durante la niñez, usando la lengua nativa, mientras que es más difícil aprender a leer en un idioma foráneo durante la adultez. Como una curiosidad se sabe de casos de niños que han aprendido a leer por si solos, sin la intervención de una guía o educación formal; así de natural es la lectura y el leer para el ser humano. La mecánica de la lectura implica la puesta en marcha de varios procesos.

Por otra parte, por medio de la psicología se conoce el proceso mental que interviene durante la lectura, en la decodificación de caracteres, símbolos e imágenes así como también en la asociación de la visualización con la palabra”.

### 1.6.2 Importancia de la lectura en niños y niñas.

Los entes que definen la lectura infantil son los siguientes:



**Figura 21-1.** Características de la lectura infantil

Fuente: Realizado por NARVAY Mario 2016.

### 1.6.3 Lecturas por edades.

**Tabla 2-1:** La lectura por edades.

Cuando el Niño no sabe Leer.	Desde que nace hasta los 3 años	Remontarse a los primeros meses de la vida de un niño puede parecer exagerado, si de lectura se trata, sin embargo hay algo que se debe tener claro.
	Desde que los 3 años hasta los 6 años.	Utiliza lenguaje de forma diferente, construye frases muy sencillas al principio, y poco más largas y complejas

### Cuando el Niño si sabe Leer.

Desde que nace hasta los 7 a los 9 años.	En esta etapa el niño ya sabe leer y ha llegado a una cierta autonomía en la lectura, comprende textos cortos de lectura fácil.
Desde que los 9 años hasta los 11.	Va afianzándose con el hábito de la lectura, el estilo debe ser ágil con vocabulario sencillo.
Desde que los 11 años hasta los 15 años.	Es el momento de que aumente la comprensión lectora y se empiece a formar en el preadolescente un sano espíritu crítico.

**Realizado por:** PINDUISACA. Edison 2016.

**Fuente:** Lectura por edades

“La lectura no es una actividad mecánica, es un trabajo que precisa de atención y concentración, además de poner en juego el conocimiento previo para su comprensión. Para aprender el lenguaje escrito es imprescindible ponerse en contacto con él: mirar, tocar, hablar de libros.

El sentido de las primeras lecturas conjuntas, el placer que provoque en los niños y niñas, la emoción que produzcan, el tono afectivo que rodee la situación de leer, marcará la motivación de los niños y niñas hacia la lectura.

Es fundamental una selección de lecturas adecuadas a cada edad, sin que ello conlleve una obligatoriedad: se trata de orientar en la elección. Los fracasos en las primeras lecturas tienden a crear una barrera, de difícil superación posterior, entre los libros, los niños y niñas.

### **La necesidad de orientar viene determinada por varios factores:**

1. Edad.
2. Formación o madurez.
3. Momento personal.
4. Calidad literaria.
5. Valores que pretende el libro.

Está fuera de toda duda que la edad condiciona el tipo de lectura que se puede ofrecer a un niño o niña. Pero aun así la edad no es determinante. No todos los niños o niñas de siete u ocho años tienen el mismo grado de madurez, ni la misma formación. Los valores humanos que presenta el libro también es un aspecto que hay que tener en cuenta. Dependerá del momento por el que esté atravesando el niño o niña el que convenga darle un tipo de literatura u otro. Si ellos están atravesando una época de miedos nocturnos, por ejemplo, lo más conveniente no es darle libros que puedan potenciar ese estado, entonces habrá que buscar libros que presenten valores positivos, que le ayuden a formar un criterio ante la realidad” (HERTFELDER, 1991)

#### ***1.6.4 Lectura en niños de 7 a 9 años de edad.***

“El niño a partir del siete años hasta los doce, aproximadamente, aunque su forma de pensamiento sigue ligada a los hechos concretos, no a las ideas, ya es capaz de utilizar la lógica en sus deducciones.

Aunque cada vez tiene mayor dominio, los límites entre la fantasía y la realidad todavía no son muy precisos, sobre todo cuando más cerca está de los siete años. Pero ahora su modo de conocimiento de la realidad ya no es el juego y la fantasía.

El niño acaba de descubrir el “mundo”. Se trata de un mundo real, lleno de gente, animales, costumbres, inventos.

Por otra parte, los amigos empiezan a tener importancia. La pandilla ejerce una influencia decisiva en el descubrimiento de lo que significan el sentimiento de la amistad y la justicia.

A esta edad reconoce la existencia de opiniones distintas a las suyas. Desarrolla preferencia por los temas realistas y pide que le expliquen el reglamento de las cosas, por ejemplo de los juegos.

En esta etapa el niño ya sabe leer y ha llegado a una cierta autonomía en la lectura,



comprende textos cortos de lectura fácil.

Facilita la lectura el que la tipografía de los libros sea grande, el que haya muchas ilustraciones, que la narración sea breve para que la pueda leer de un tirón (esto le proporciona una recompensa inmediata al esfuerzo realizado).

El argumento debe ser ágil y dinámico. Los diálogos se deben alternar con la acción de una manera equilibrada.

Las descripciones largas y minuciosas suelen aburrirles. Los ambientes y los personajes deben estar bien definidos desde el principio.

Temáticamente le atraen los cuentos fantásticos, los libros de aventuras son esenciales, aventuras en otros países, con otras gentes.

La realidad se va imponiendo, y el concepto de tiempo y su valor cobran significado preciso. Le empiezan a interesar algunas ficciones históricas, el mundo del deporte, el arte.

Le interesarán libros sobre otros niños de su misma edad. Pandillas bien formadas, donde el niño encuentre personajes con los que se pueda fácilmente identificar y que le proporcionen modelos positivos de conducta, valores humanos que merece la pena copiar, ideas para sus juegos” (HERTFELDER, 1991).

## **1.7 Motivación.**

“La motivación en el proceso afectivo, a través del cual se experimenta una necesidad o deseo específico dirigiendo la conducta hacia una meta. En la prueba de motivación se encarga de medir el nivel de interés que presenta cada niño(a) al momento de ejecutar el protocolo, es decir, el estado de ánimo, ya sea positivo o negativo.

En esta obra se estudian los modelos de motivación académica que se consideran más

relevantes en la actualidad, motivación intrínseca, orientación general a metas, interés, formulación y consecución de metas, auto concepto, autoeficacia, atribución causal, valor subjetivo de las tareas y motivación social. En cada uno de ellos se desarrollan sus conceptos básicos, sus condicionantes y consecuencias, y sus relaciones con el rendimiento académico. También se presentan sugerencias para la intervención y se resumen programas basados en ese modelo.

Finalmente, se revisan algunos de los instrumentos de evaluación más utilizados, por eso el libro pretende ser una introducción al tema, una guía para navegar en el intrincado campo de la motivación académica, una ayuda para la comprensión de los numerosos términos relacionados con ella y un punto de partida para la reflexión previa a la intervención en diferentes contextos de aprendizaje. Es, asimismo, en buena medida, fruto de la experiencia, la reflexión y la investigación de su autor, Antonio González Fernández, durante dos etapas sucesivas y complementarias: como maestro de la antigua EGB en la Comunidad de Madrid y en Galicia, y como profesor titular de Psicología Básica en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Vigo (campus de Ourense)” (HERTFELDER, 1991).

### ***1.7.1 Motivación a la lectura.***

Animar a leer es estimular el deseo de acercarse a un libro y leerlo libremente, es una de las actividades que más contribuyen a la comprensión de un texto, hacer de la lectura una práctica feliz, trascendente y deseable es su objetivo. La noción del juego despierta tantos apasionamientos como desconfianzas, se alaba al juego como uno de los medios más libres e imaginativos de los seres humanos en especial los niños y niñas para entender y relacionarse con el mundo. La animación a la lectura ha sido a menudo descalificada por su vinculación con el juego ya que dentro de las aulas existe una estricta separación entre el juego y el aprendizaje. El juego, entendido con seriedad, es inherente a la lectura y bien utilizado puede despertar el deseo de leer.

En la obra “Libro – Fórum” escrito por Carmen Barrientos (1982) se habla de la

animación a la lectura como un método para:

*“Hacer que los niños se conviertan en lectores que leen para sí, para obtener respuesta a sus interrogantes más vitales, para divertirse, en fin para sentirse inmersos dentro de la gran aventura que lleva consigo la lectura recreativa”* (Barrientos 1982 p.7).

## CAPÍTULO II

### MARCO INVESTIGATIVO

#### 2.1 Tipo de investigación cualitativa

La investigación cualitativa es la que permitirá conocer y analizar las cualidades que tienen los niños, frente a un recurso multimedia y pop up como materiales lúdicos y la capacidad de la lectura, en niños cursan el 3ero Educación General Básica de la Escuela Corazón de Jesús de la Parroquia San Luis.

#### 2.2 Contexto de la investigación

##### 2.2.1 *Determinación de la institución.*

La **Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús** pretende formar niños y niñas con espíritu equilibrado, abiertas a su tiempo y al futuro, intelectualmente competente, capaz de un compromiso solidario en la construcción de una mejor sociedad, el 22 de septiembre de 1995 el Sr. Pedro Bagua Buñay, Director de la Educación Intercultural Bilingüe de Chimborazo, crea la Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús perteneciente a la Parroquia Rural San Luis del cantón Riobamba.

Situado en la comunidad del mismo nombre Corazón de Jesús a 6 km de la cabecera Cantonal, vía Macas. La Institución se inauguró por disposición del Sr Ministro de Educación Cultural en el año lectivo 1995 - 1996, el 10 de Octubre de 1995. El Director de la Escuela el Licenciado José Salvador Yunga Ortega una persona trabajadora que vela por el bienestar de la Institución y sus alumnos indica que está trabajando en la actualidad con 44 niños entre la edad de 7 a 11 años, que cursan el tercer, cuarto, quinto y sexto año de Educación General Básica.

## **Misión**

La Escuela Corazón de Jesús, garantiza la formación integral de niños y niñas estudiantes capaces de diseñar y construir su proyecto de vida, mediante la aplicación de sus capacidades intelectuales, procedimentales y valorativas; para que se constituyan en agentes positivos de cambios y sean protagonistas del desarrollo social, político, económico, cultural y científico, con la participación de docentes de un elevado nivel ético y profesional.

## **Visión**

Ser una institución educativa básica donde se imparta una educación integral, que cumpla y sirva de base para el interés de los alumnos, logrando una formación integral como seres humanos para un desarrollo pleno y armónico; siendo críticos, analíticos y reflexivos, con valores sólidos que le sirvan para enfrentar los retos de la vida futura tales como la: responsabilidad, eficacia, libertad, justicia, disciplina, patriotismo, ecología, entusiasmo, entre otros; con una planta de docentes capacitados y comprometidos con el devenir de la educación de la niñez Ecuatoriana, padres de familia enterados, motivados y colaborativos; los estudiantes conocerán su ambiente escolar y lo que se espera de ellos para el éxito de todos. A la vez, contar con la infraestructura necesaria para impartir una educación de calidad. (Hugo Sánchez 1995).

### **2.2.2 Institución**

#### *2.2.2.1 Institución educativa: Escuela fiscal mixta Corazón de Jesús – 06H00504*

Régimen: Sierra

Año Lectivo 2016-2017

Jornada: Matutina

Año escolar: 3ero de EGB.

Paralelo: A

**Tabla 1-2:** Estados actual de la escuela año lectivo 2016-2017.

Año lectivo: 2016-2017.	Número de niños matriculados
Educación Inicial	16
Primero de Básica	10
Segundo de Básica	16
Tercero de Básica	15
Cuarto de Básica	14
Quinto de Básica	7
Sexto de Básica	8

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

**Fuente:** Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús – 06H00504

*2.2.2.2 Lista de los maestros laborando durante el año lectivo 2016-2017.*

**Tabla 2-2:** Listado de maestros para el presente año lectivo 2016-2017.

Profesores	Cargo	Especialización	Grado
Ana Isabel Pilataxi Pilataxi	Licenciada ciencias de la educación	Supervisión y administración educativa	Inicial
Liliana Narcisa Fuentes Yanes	Licenciada ciencias de la educación	Educación básica.	Primer y segundo de básica
Fabiola del Rocío Guerrero Bonilla	Licenciada ciencias de la educación	Supervisión y administración educativa	Tercer y cuarto de básica

José Salvador Yuga Ortega (Director)	Licenciado ciencias de la educación	Doctor administración educativa.	Quinto y sexto de básica
Blanca de los Ángeles Velazco	Licenciada ciencias de la educación	Maestría en idiomas	Lenguaje extranjero

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

**Fuente:** Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús – 06H00504

### 2.2.2.3 Plan de estudios para el nivel de educación general básica (EGB).

**Tabla 3-2:** Plan de estudios año lectivo 2016-2017.

Subniveles de Básica		Elemental	Media	Superior
Áreas	Asignaturas	Horas de Pedagogía por grado	Horas de Pedagogía por grado	Horas de Pedagogía por grado
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	10	8	6
Matemática	Matemática	8	7	6
Ciencias Sociales	Estudios Sociales	2	3	4
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales	3	5	4
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	2	2	2
Educación Física	Educación Física	5	5	5
Lenguaje Extranjera	Inglés	3	3	5
Proyectos Escolares	Proyectos Escolares	2	2	3
<b>Horas Pedagógicas Totales</b>		<b>35</b>	<b>35</b>	<b>35</b>

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

**Fuente:** Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús – 06H00504

Se tomó esta materia de Lengua y literatura porque en esa materia se desarrolla la expresión de lenguaje, tal como el reconocimientos de palabras letras y fonemas, ya que se aplica el mayor tiempo de hora a esta clase.

#### 2.2.2.4 Subniveles de básica preparatoria.

**Tabla 4-2:** Plan de estudios subniveles de básica preparatoria año lectivo 2016-2017.

Subniveles de Básica Preparatoria		
Áreas	Asignaturas	Carga Horaria
Currículo Integrador por ámbitos de Aprendizaje		25
Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	3
Deportes	Educación Física	5
Proyectos Escolares		2
<b>Totales</b>		<b>35</b>

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

**Fuente:** Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús – 06H00504

### 2.3 Alcáncense de la investigación en relación al problema.

### 2.4 Técnicas e instrumentos

#### 2.4.1 Entrevista



#### *2.4.1.1 Objetivo momento*

La entrevista realizada a la Licenciada Fabiola del Rocío Guerrero Bonilla, docente de la escuela Corazón de Jesús, se desarrolló el 10 de septiembre a las 10:15 am, para obtener la información y conocer las técnicas y recursos que utiliza la maestra al momento de impartir sus conocimientos y la práctica y motivación a la lectura.

#### *2.4.2 Encuestas*

##### *2.4.2.1 Objetivo momento*

El 17 de septiembre 2016, se realizó las encuestas a los 15 estudiantes, con el propósito de conocer sus gustos hacia la práctica de la lectura, y conocer los personajes que se identifican, para analizar y poder determinar las características y recursos para poder desarrollar un producto multimedia que sea atractivo, interactivo y funcional.

## CAPÍTULO III

### MARCO RESULTADOS.

En este capítulo se realizará el análisis de los resultados de la entrevista realizada a la profesora del 3ero de Educación Básica Fabiola del Rocío Guerrero Bonilla como de las encuestas a los niños del mismo año escolar, para cuantificar resultados y conocer si el problema buscado ha sido resuelto.

#### 3.1 Análisis de las entrevistas:

Se realizara el análisis de la entrevista elaborada a la profesora con el fin de cuantificar resultados coherentes para nuestra investigación.

#### 3.2 Análisis de las entrevistas:

**Tabla 1-3:** Análisis entrevista a la docente de la institución.

<b>Nombre del entrevistado</b>	<b>Análisis de la entrevista</b>	<b>Nivel de confianza</b>
Licenciada del Fabiola del Rocío Guerrero Bonilla, <b>Edad:</b> 64 Años Años en la Institución: 3	Con las respuesta de la entrevistada se puede confirmar que los niños de esta edad son distraídos e inquietos, y se adaptan con facilidad al medio que los rodea, y así como puedo afirmar mediante la teoría de (Leonardo M, 2012). El desarrollo psicológico de la educación se inicia cuando los niños logran relacionarse con el medio; siendo así en el aula donde están reunidos muestran carteles y gráficos, como mapas abecedarios etc. También se puede ratificar las técnicas que se utiliza para la enseñanza a la lectura lo cual lo menciona, Solé	100%

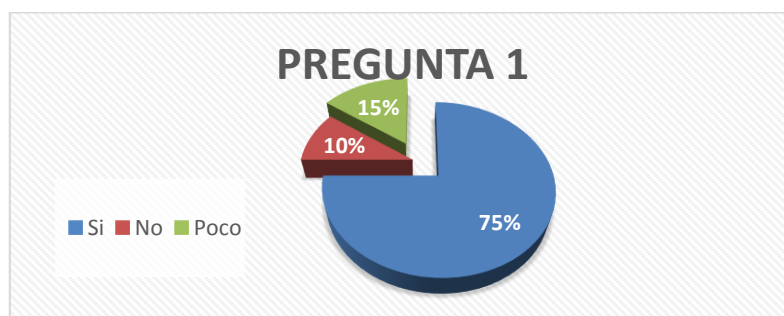
<p>Años.</p> <p>Viene laborando hace 2 años con el 3ro EGB.</p>	<p>(2002) La lectura es un proceso de interacción que tiene lugar entre el lector y el texto. Se ha tomando en cuenta y lo Considera (La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora, 1997)</p> <p>“Aprender la lectura ha demostrado ser más fácil durante la niñez, usando la lengua nativa. Y se puede establecer que en base a la repuesta de la entrevista se ha podido conocer las habilidades de los niños en esa edad, teniendo una motricidad fina muy buena. (González, 1998). Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.</p>	
---	---	--

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

**Fuente:** Escuela Fiscal Mixta Corazón de Jesús – 06H00504

### 3.3 Análisis e interpretación de resultados de las encuestas a los niños:

1¿Te gusta la lectura?

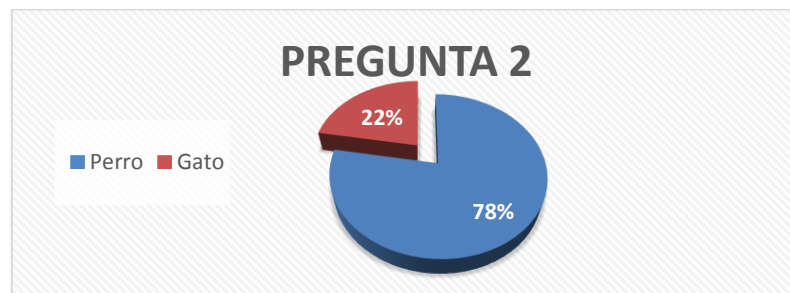


**Figura 22-3.** Pregunta N° 1 (Ver Anexo B)

**Realizado por:** NARVAY Mario 2016.

El 75% de los niños que cursan el 3ero año de educación general básica, quienes fueron encuestados les gusta la práctica de lectura, según la teoría de la Psicología infantil a esta edad ellos tienen más confianza de preguntar, analizar y desenvolverse en la educación, mientras a un 15% poco y un 10% prácticamente no les gusta la lectura.

2¿Qué mascota te gustaría tener en casa?

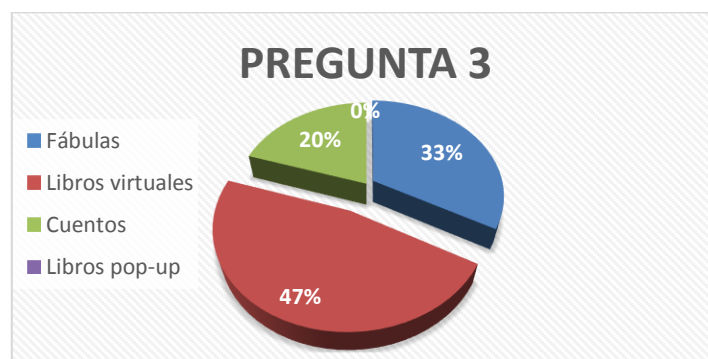


**Figura 23-3.** Pregunta N° 1 (Ver Anexo B)

Realizado por: NARVAY Mario 2016.

Según la respuesta de los niños a ellos les gustaría tener un perrito como mascota ya que para que les acompañe a jugar con ellos, les consideran los mejores amigos. Un 78% de los niños les gustaría tener a un perrito mientras que un 22% les gusta a un gato como su mascota favorito.

3¿Qué tipos de libros te gustaría leer?

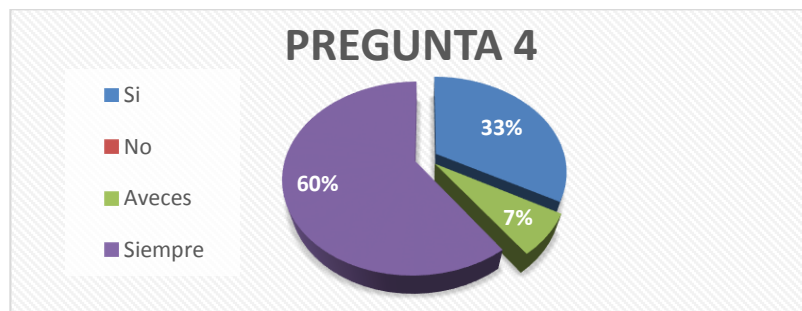


**Figura 24-3.** Pregunta N° 3 (Ver Anexo B)

Realizado por: NARVAY Mario 2016.

En esta pregunta se puede observar que el 47% de los niños encuestados les gustaría leer los libros virtuales, mientras que a un poco les gusta las fábulas con un 33%, lo que hace notar que los libros de cuentos no son de su agrado para los niños.

4¿La maestra te motiva cuando pone en práctica la lectura?

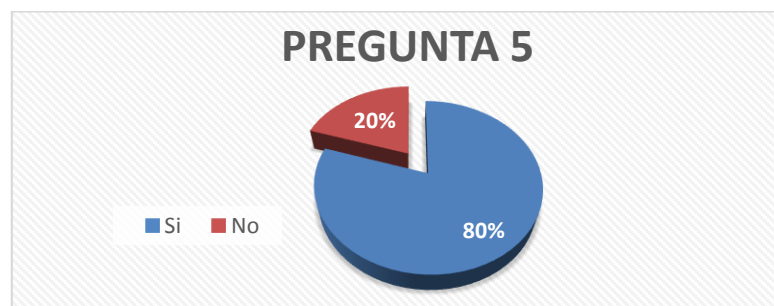


**Figura 25-3. Pregunta N° 4 (Ver Anexo B)**

Realizado por: NARVAY Mario 2016.

Mediante esta pregunta se puede conocer, que el 60% de los encuestados respondieron que la maestra les motiva a la práctica de la lectura, y también se confirma mediante la teoría de la lectura, que por medio de la combinación de la motivación y el juego, puede despertar el deseo de leer.

5¿Te gustaría que tu profesor utilice la tecnología, para motivar a la lectura?



**Figura 26-3. Pregunta N° 5 (Ver Anexo B)**

Realizado por: NARVAY Mario 2016.

Se puede analizar que a un 80% de los niños les gustaría la tecnología, en base a ella ofrece la posibilidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños.

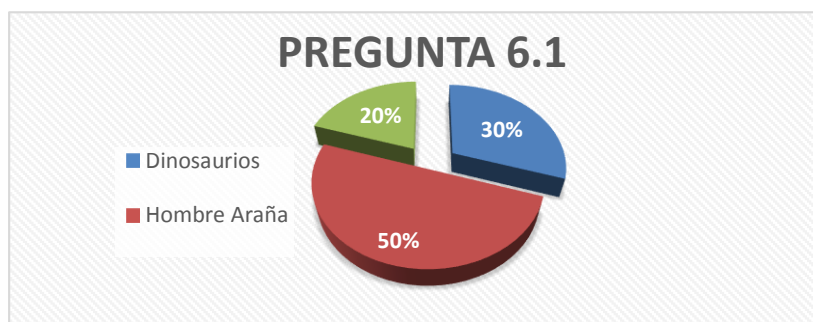
6¿Te gustaría que un libro multimedia interactivo y pop-up tenga un personaje? ¿Cuál personaje te gustaría?



**Figura 27-3.** Pregunta N° 6 (Ver Anexo B)

Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

Mediante esta pregunta y al hacer el análisis se puede conocer que 90% de los niños les gusta o se identifican con un personaje o con un súper héroe, y es así que los personajes que se nombran son los más destacados por ellos o los más vistosos en su programa de televisión, y tiene un gusto hacia ellos.

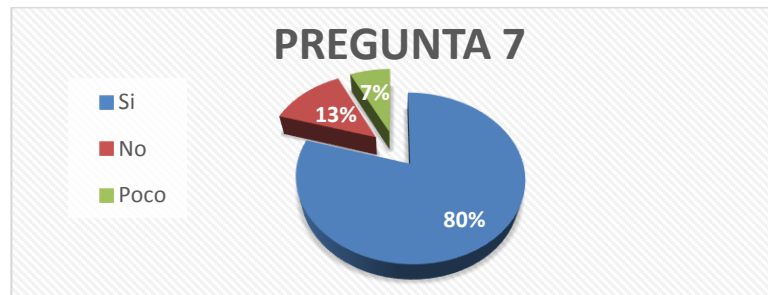


**Figura 28-3.** Pregunta N° 6.1 (Ver Anexo B)

Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

Al analizar estos datos obtenidos podemos observar que a ellos les gusta el hombre araña, ese tipo de personajes los encuentran más divertidos se sienten identificados, también los dinosaurios tiene una buena aceptación, que está más cerca del porcentaje ganador mientras que la caperucita roja esta tiene acogida pero no como se hubiese esperado.

7¿Te gustaría que tu maestra te imparta las clases con juegos didácticos?

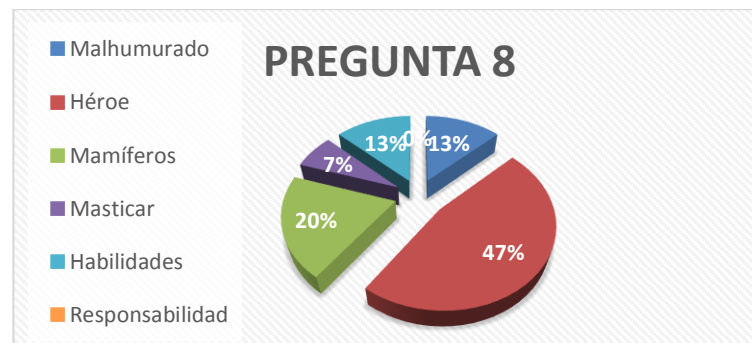


**Figura 29-3.** Pregunta N° 7 (Ver Anexo B)

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

A analizar los datos obtenidos en esta pregunta que obtuvo el 80% de aceptación se puede comprobar que los niños utilizan material didáctico, ya que la profesora lo practica para motivar y mejorar la atención y el interés, para que la clase no se aburra.

8¿De este listado cuál de estas palabras son las más complicadas para pronunciar y recordar?

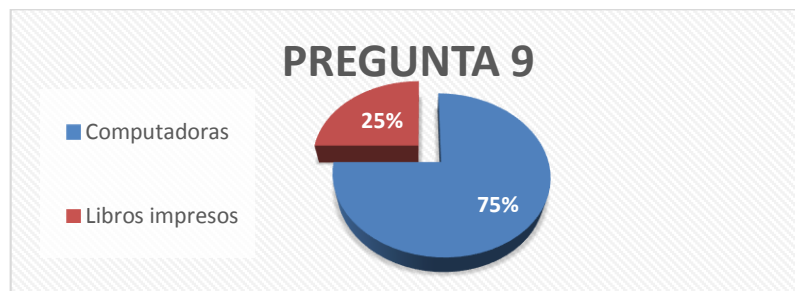


**Figura 30-3.** Pregunta N° 8 (Ver Anexo B)

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2016.

Se comprueba que los niños de esta edad tienen un nivel de complejidad al momento de leer, según la lectura por edades, en esta etapa los niños comprenden y recuerdan textos cortos y fáciles de pronunciar, mediante la práctica pueden mejorar su pronunciación y comprensión lectora.

9¿Le gustaría leer mediante libros impresos o mediante una computadora?



**Figura 31-3.** Pregunta N° 9 (Ver Anexo B)

Realizado por: PINDUISACA Edison 2016.

En esta pregunta se puede observar que un 75% de los niños encuestados les gusta la computadora, y se afirmó mediante la entrevista realizada a su profesora, que les llama la atención y disfrutan cuando se encuentran frente a un computador, mientras que con los libros impresos se distraen fácilmente.



### **3.4 Conclusiones.**

Con los resultados de la entrevista realizado a la profesora se puede conocer que no les gusta y no se sienten atraídos por los libros impresos, y pop-up ya que tienen poco conocimiento por tal motivo se ha decidido desarrollar un multimedia y complementar con el pop-up que va resolver el problema de aprendizaje e incentivar la capacidad lectora en los niños.

Al analizar los datos obtenidos se puede decir que los niños les gustaría la utilización del material didáctico, porque a ellos a esta edad se van encaminados al aumento de motivación, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, y al mismo tiempo de hacer uso y fortalecer el desarrollo de los sentidos y las habilidades cognitivas.

Mediante los resultados y el análisis de la investigación de las encuestas se puede conocer que los niños de 3ero año de Educación General Básica les gusta la lectura ya que mediante ello se podrá mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, siendo así su mayor motivación frente a un computador, los libros impresos tienen buena aceptación, pero los niños tienen más motivación y aceptación frente a un material multimedia.

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA DE DISEÑO.

#### 4. PROCESO PROYECTUAL HORST RITTEL

Horst Rittel (1973) detalló estos primeros planteamientos como "la investigación sistemática de la primera generación", cuyas hipótesis de base consistían en hacer factible la posibilidad de dividir el proceso proyectual en pequeños pasos:

##### *4.1.1 Conocer y definir la misión.*

La realización de un multimedia y un pop-up educativo que incentive la lectura en los niños.

##### *4.1.2 Recolección de información.*

Toda la información adquirida mediante las encuestas y la entrevista, dotaron de mucha información; como su motricidad fina para la creación del pop-up y personajes con los que se sienten identificados, así mismo como palabras difíciles de pronunciar.

##### *4.1.3 Analizar la información adquirida.*

En este punto se hace el análisis de las figuras y objetos que se van incluir tanto en el multimedia como en el pop-up, así como el color la fuente y el tamaño del texto.

#### ***4.1.4 Crear soluciones alternativas.***

Se diseña inicialmente el interfaz del multimedia, que vaya acorde al target investigado para luego pasar a la comprobación de usabilidad y accesibilidad de la página de inicio y a continuación la creación de las demás escenas que están involucradas.

#### ***4.1.5 Juzgar.***

En este punto se valora los recursos disponibles como el software utilizado que soporte grandes imágenes y sonidos, así como en el pop-up escoger el material adecuado.

#### ***4.1.6 Hacer pruebas y poner en práctica.***

Se comprueba que su funcionamiento este al 100%, para pasar a que los usuarios lo manipulen y den su punto de vista.

### **4.2 Colores utilizados.**

Según la psicología del color los colores pueden influir en las emociones y en la conducta de las personas y se tiene mucha mayor influencia en los niños, quienes son los mayores receptores de todos los estímulos que transmiten.

Los colores con que se trabajó los más utilizados son, los colores primarios y secundarios como amarillo, azul y rojo, verde celeste, café, ya que los colores tienen su respectivo significado como energía, vitalidad, estimulación, equilibrio, tranquilidad, serenidad y bienestar. Por ese motivo se recomienda trabajar por ejemplo en libros infantiles, para niños ya que impulsan la actividad intelectual.

### **4.3 Estilo tipográfico.**

Debido a la falta de material especializado que explique el uso correcto de la tipografía en los niños, se realizó un análisis de los libros con los que actualmente trabajan en la institución, analizando los textos del Ministerio de Educación del Ecuador.

Los libros del Ministerio de Educación del Ecuador, trabajan con una tipografía calibri-regular de 15pts, la tipografía con la que se trabajó es comic sans MS regular, ya que es sencilla, por lo que se llega a la conclusión de que es factible utilizar tipografías sin serifa con formas circulares siendo una buena elección ya que son amables y cálidas, en cuanto al tamaño dependería mucho de la fuente pero se menciona una referencia de 12 pts.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z.**

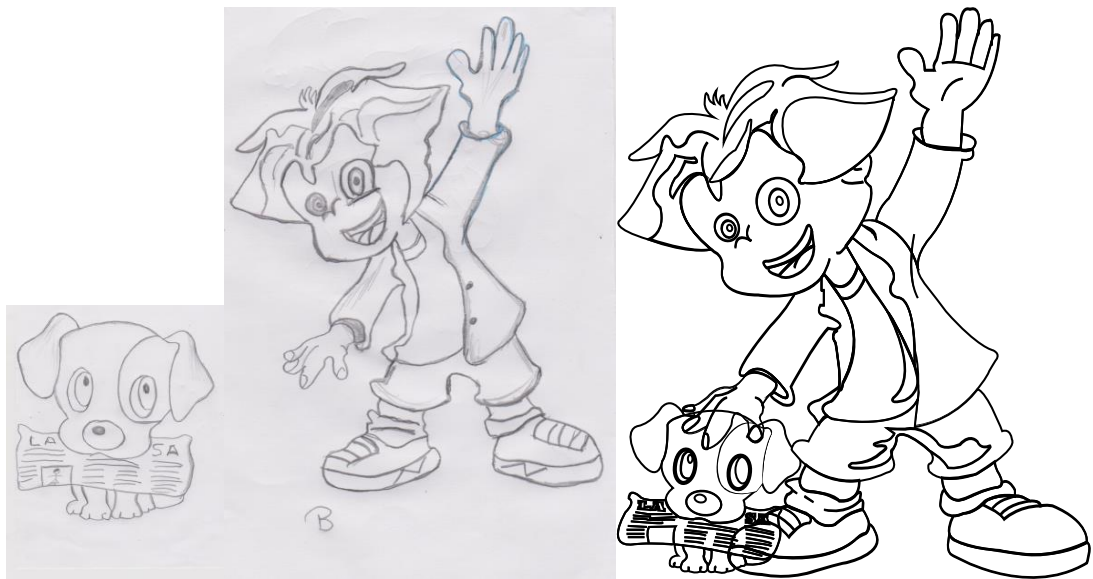
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z.**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0.**

### **4.4 Ilustración**

La guía de uso del multimedia contiene simples ilustraciones, acompañado de textos, no cabe duda de que, para los niños y niñas, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito, la ilustración se realizó con un estilo sencillo con líneas de diferente grosor, para luego redibujarlo en el programa y pintar utilizando los colores ya analizados.

#### 4.4.1 Bocetos e ilustración mejor amigo.



**Figura 32-4.** Bocetos el mejor amigo.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.



**Figura 33-4.** Ilustración el mejor amigo.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.4.2 Boceto el niño araña.



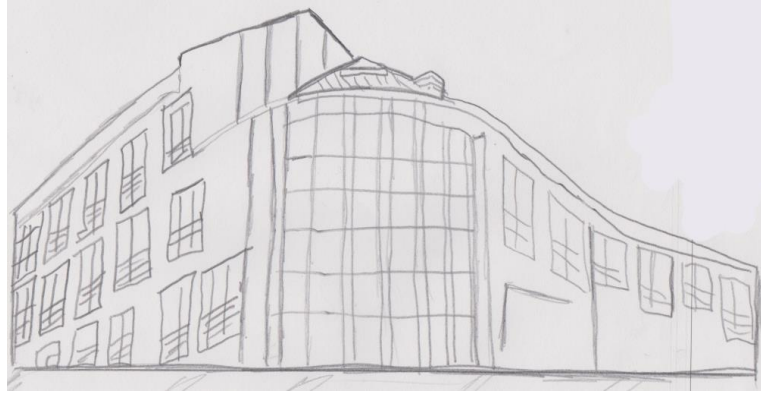
**Figura 34-4.** Boceto el niño araña.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.



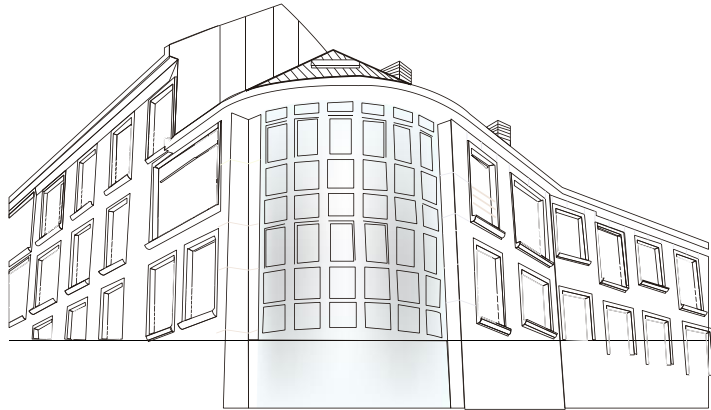
**Figura 35-4.** Ilustración el niño araña.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.



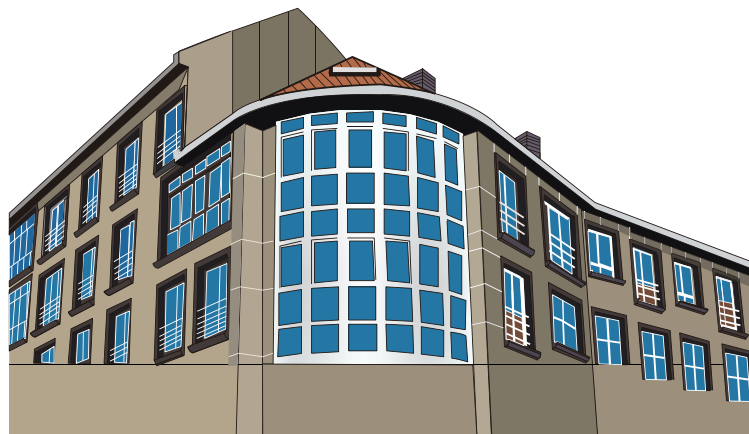
**Figura 36-4.** Boceto edificio del niño araña

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.



**Figura 37-4.** Boceto edificio del niño araña

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.



**Figura 38-4.** Ilustración edificio del niño araña

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.4.3 Bocetos los dinosaurios.



**Figura 39-4.** Bocetos los dinosaurios

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.



**Figura 40-4.** Ilustración los dinosaurios

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.



#### 4.5 Guía pop up.

Para realizar el guía de uso del multimedia, como material lúdico, para la motivación a la lectura, se realizó una entrevista a los niños con la finalidad de conocer con que personajes se sienten identificados, así mismo como palabras difíciles de pronunciar.

Donde los niños se identifican mucho con un perrito o les gustaría tener como mascota, en una de las preguntas de las encuestas, los personajes con los que más se identifican ellos son, el hombre araña y los dinosaurios, entonces de ahí se tomó una referencia para trabajar con personajes creados e ilustrados.

#### 4.6 Organización y planificación.

Para el desarrollo del diseño y creación del guía de uso del multimedia se trabajó de la siguiente manera:

**Tabla 1-4:** Organización y planificación.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>TIEMPO</b>
Diseño guía pop up	Edison Pinduisaca	30 días
Diseño animación, guía pop up	Mario Narvay	30 días
Armado de guía pop up	Edison Pinduisaca y Mario Narvay	15 días
Realización prototipos	Edison Pinduisaca y Mario Narvay	30 días

**Realizado por:** PINDUISACA Edison 2017.

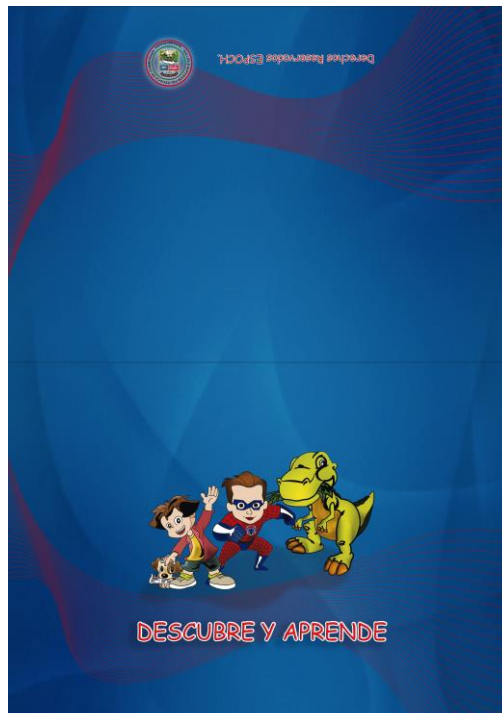
## 4.7 Diseño gráfico

El guía de uso del multimedia pop up en su totalidad esta armada e impreso las impresión en papel couche; en el caso de la portada y contraportada se emplástico con material transparente para evitar el desgaste que se produce debido a la manipulación; en las páginas internas, las fachadas, solapas, textos y texturas están impresas en papel couche de 300 gr. por ser un poco grueso y resistente para su manipulación y buen funcionamiento.

A continuación se describe el proceso de creación de todas las partes que conforman el guía pop up para la ayuda del Multimedia:

### 4.7.1 Portada:

En la portada se utilizó personajes los colores azul y rojo en su tipografía obtenidos de la investigación al segmento de mercado.

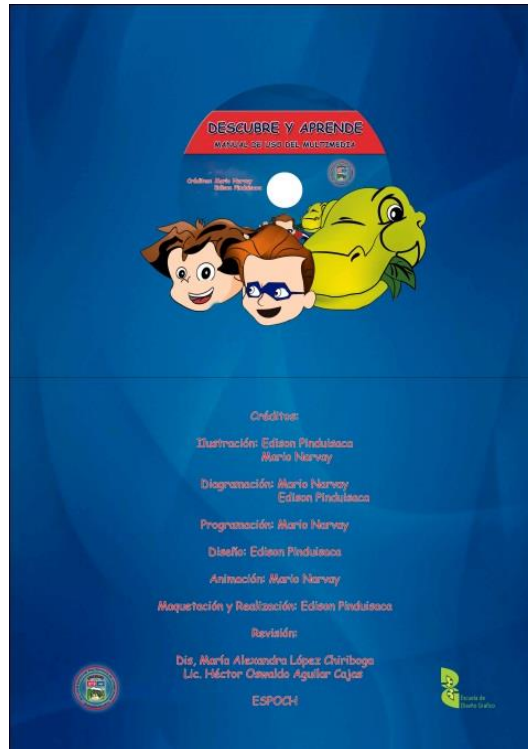


**Figura 40-4.** Portada guía pop up

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.7.2 Créditos:

Diseño sencillo obtiene todos los créditos la institución y el cd del guía de uso del multimedia.



**Figura 41-4.** Créditos guía pop up.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.7.3 *Página interna inicio la guía del multimedia.*

Para el armado de las páginas internas, se analizó la guía para el recurso multimedia, la misma que contiene el nombre de los iconos para que los niños no se pierdan y puedan utilizar y navegar con facilidad.



**Figura 42-4.** Página de inicio guía pop up.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017

#### 4.7.4 *Página interna “El Mejor Amigo”.*

En esta página como la anterior el mejor amigo, contiene los nombres de los iconos, para la facilidad del uso de la misma, la técnica se llama imágenes transformables además contiene un libro pequeño con la historia de Danny y de su mejor amigo que se llamaba Tobi.



**Figura 43-4.** Página el mejor amigo guía pop up

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.7.5 *Página interna “El Niño Araña”.*

El niño araña esta página esta trabajada con la técnica del pop up como es imágenes transformables, contiene también un libro pequeño donde está la historia del niño araña, los poderes que posee para que así motive a la lectura en los niños.



**Figura 44-4.** Página el niño araña guía pop up

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.7.6 *Página interna “Los Dinosaurios”.*

En esta página esta trabajado con la técnica de las solapas una técnica sencilla, ya que al abrirse el manual se transforma figuras planas, contiene adicional un libro pequeño donde se puede encontrar la información de los dinosaurios su extinción.



**Figura 45-4.** Página los dinosaurios araña guía pop up.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

#### 4.7.7 Diseño portada cd.



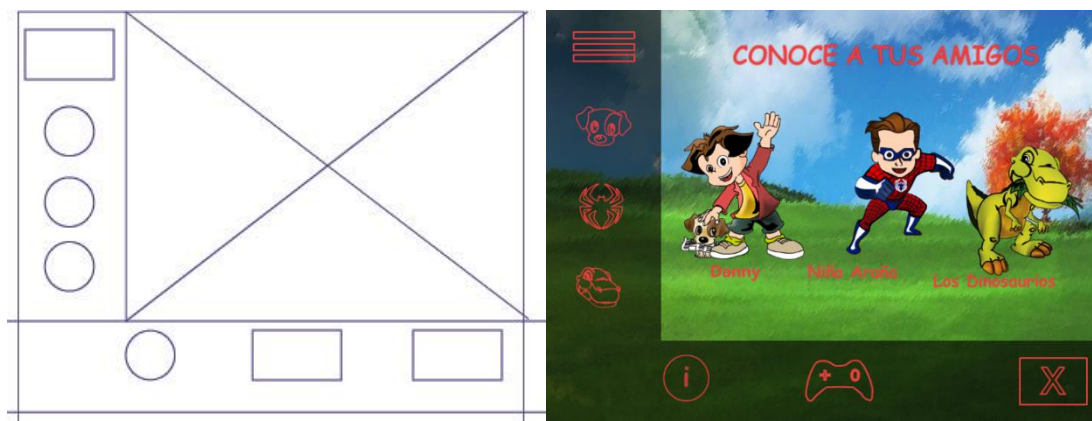
**Figura 46-4.** Portada cd.

Realizado por: PINDUISACA Edison 2017.

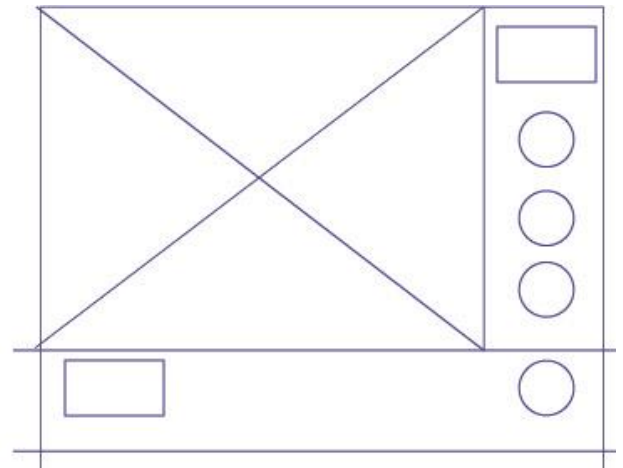
#### 4.8 Realización y diseño del multimedia

Para iniciar el proceso de la creación del producto multimedia, y ya con los elementos obtenido antes se pasó a la diagramación de la página con una medida de pantalla de 1024 por 768 apta para los monitores más utilizados en la actualidad.

Este tipo de diagramación es utilizada en tres escenas siguientes como son las del mejor amigo, el niño araña y los dinosaurios



Este tipo de diagramación es utilizada en una sola escena la misma que contiene el juego atrapa palabras.



**4.8.1 Diagrama de utilización de los botones de navegación de la página principal del multimedia descubre y aprende.**



**4.8.2 Diagrama de utilización de los botones de navegación de la página el mejor amigo del multimedia descubre y aprende**



**4.8.3 Diagrama de utilización de los botones de navegación de la página el niño araña del multimedia descubre y aprende.**



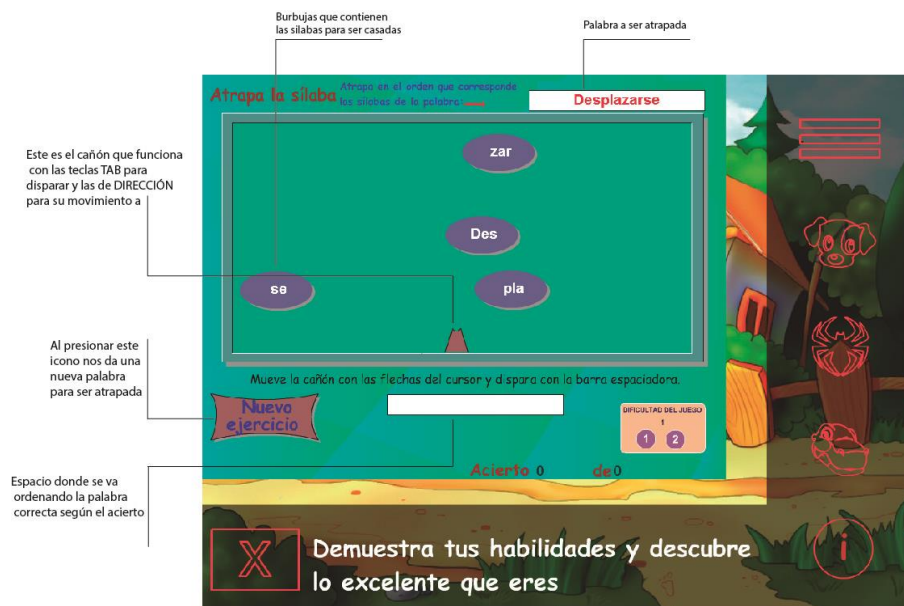


**4.8.4 Diagrama de utilización de los botones de navegación de la página los dinosaurios del multimedia descubre y aprende.**



**4.8.5 Diagrama de utilización de los botones de navegación de la página del juego casa palabras del multimedia descubre y aprende.**

Cabe recalcar que para este juego se necesita de la ayuda de la tecla **TAB** y las flechas de **DIRECCIÓN** del teclado del computador, el mismo contiene 20 palabras que se seleccionó de las encuetas y de los textos que contiene la historia de cada personaje las misma que están de color rojo en el manual pop-up



#### **4.9 Evaluación de funcionalidad del proyecto.**

Se realizó la visita al lugar objeto de estudio, con el fin de verificar el uso y el funcionamiento del recurso multimedia y el complemento lúdico, pop-up tanto el uso como su legibilidad, en los niños de 3ero de educación general básica de dicha escuela.



**Figura 47-4.** Funcionalidad del proyecto.

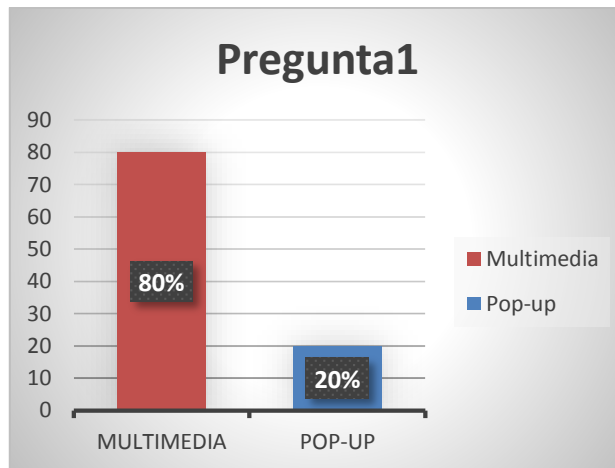
**Realizado por:** NARVAY Mario 2017.

Luego que los niños utilizaron tanto la guía pop-up como el multimedia en el laboratorio de computación de la institución, se procedió a realizar una pequeña encuesta para conocer si dichos productos cumplen con las expectativas ya planteadas.

**Teniendo como resultado el siguiente análisis:**

**Análisis e interpretación de resultados de las encuestas a los niños:**

1.- ¿Qué te llamo más la atención?

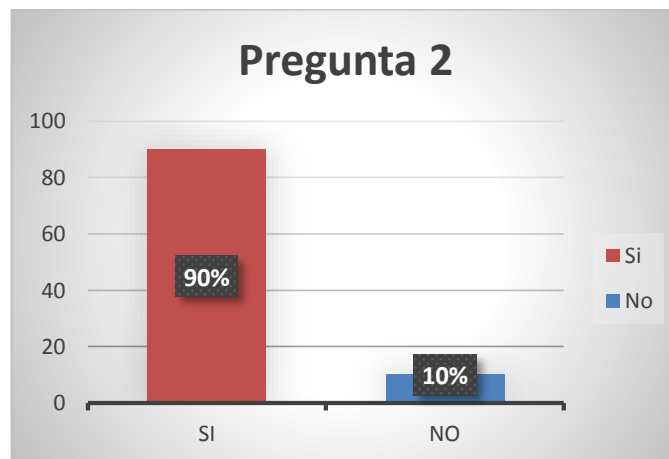


**Figura 48-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

Mediante esta pregunta se pudo conocer, que el recurso multimedia tiene mayor aceptación en los niños, porque prefieren estar frente a un computador en lugar de manipular otra clase de materiales.

2.- ¿Te gustaría aprender con este tipo de material?

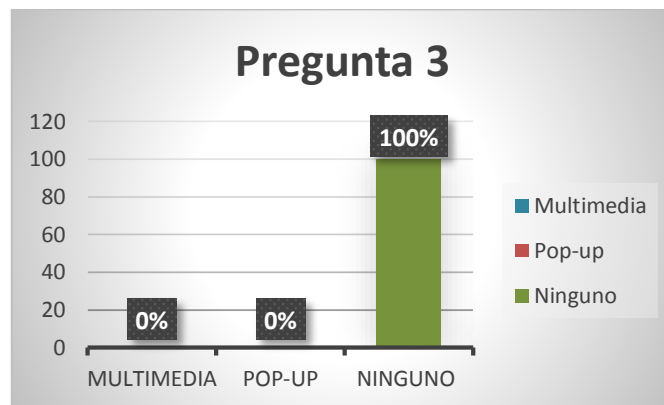


**Figura 49-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

Evidentemente los niños de hoy van a la par de la tecnología, por tal razón les motiva aprender con nuevas herramientas de aprendizaje.

3.- ¿Cuál de los dos te parece difícil de manipular?

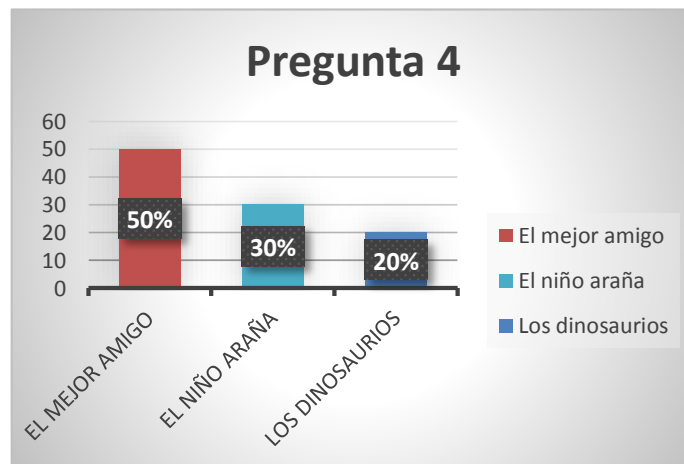


**Figura 50-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

La mayoría de los niños optaron que ninguno de estos recursos les pareció difícil de manipular, porque los niños contaban con toda la información requerida.

4.- ¿De las lecturas expuestas cual te pareció más interesante?

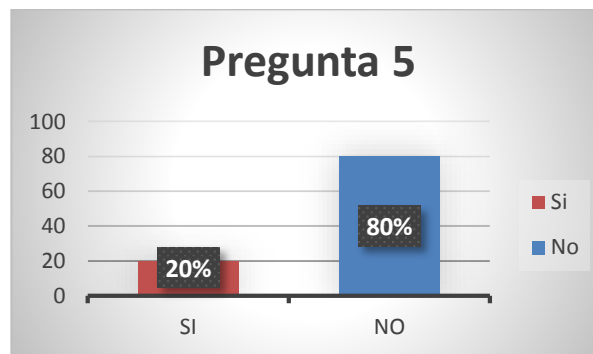


**Figura 51-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

De las lecturas expuestas la que más les llamo la atención fue: el mejor amigo, ya que se identifican con las mascotas que poseen en cada uno de los hogares.

5.- ¿Tenias dificultad al leer los textos?

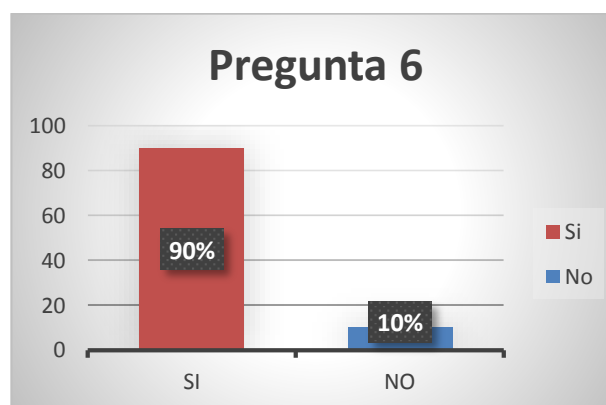


**Figura 52-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

En esta pregunta se pudo conocer que a los niños no les es difícil de leer ningún texto ya que se hizo el análisis de la tipografía que se utilizaría para este tipo de público objetivo, mientras que un pequeño porcentaje tuvo dificultad al leer las palabras que se encuentran en el material lúdico pop-up.

6.- ¿Te ayudó el pop-up para que sea más rápido el uso del multimedia?



**Figura 53-4.** Análisis funcionalidad del proyecto.

Realizado por: NARVAY Mario 2017.

Primero se entregó a los niños el manual pop-up, comunicándoles que es una guía para el ingreso al multimedia, el mismo que le ayudo para facilitarles la navegación.

## **CONCLUSIONES**

**1.-** Al analizar la pedagogía de la enseñanza se obtuvo que la mayoría de los educandos siguen una planificación específica para el ciclo formativo, cabe recalcar que emplean métodos aprendidos en su preparación profesional que permite interactuar con los niños. Además tiene que seguir con lo previsto dispuesto por los distritos de educación, teniendo así el uso de libros y material lúdico para la enseñanza.

**2.-** Se determinó el tipo de características que va a poseer un producto multimedia, así como de un pop up, cuál es su capacidad de transmitir un mensaje, su fácil uso, versatilidad y calidad técnica.

**3.-** Se diseñó un producto multimedia, atractivo y funcional que va con los requerimientos para público objetivo determinado, con el uso de programas gráficos para su desarrollo.

**4.-** Se realizó la guía pop up como material lúdico, para la ayuda en el uso del recurso multimedia, para que los niños puedan utilizarlo con facilidad.

**5.-** Se evaluó la funcionalidad del producto multimedia y la guía pop-up, como complemento en el aprendizaje y a la vez como material lúdico para que los niños se incentiven en la lectura, también el alcance de aceptación por parte de los profesores, de la escuela Corazón de Jesús.

## **RECOMENDACIONES**

**1.-**A los educadores de esa área utilizar nuevos recursos de enseñanza, para que los niños tengan más atención y descubran muchas cosas nuevas, porque no solo tiene que guiarse en lo que aprendieron en su preparación profesional si no que sean capaces de inventar nuevas formas de llamar la atención a los niños que están cursando este nivel de estudio.

**2.-**Especificar las características de un producto multimedia según al público que se dirige, ya que se debe diferenciar tanto en edades como en temas, para que la información sea comprensible y accesible.

**3.-** Evaluar los recursos informáticos, en el momento de producir un multimedia, tanto el software como el hardware para trabajar de una manera eficiente y seguir la planificación establecida.

**4.-** Es necesario que los diseñadores gráficos apliquen nuevas técnicas en la creación de material didáctico para ejercitar habilidades, despertar, potenciar y mantener el interés de los estudiantes tomado en cuenta que al ser innovador será motivador.

**5.-**Se recomienda para la evaluación de un producto multimedia complementado con un material lúdico como es un pop up, tener los recursos necesarios como es un computador básico que puede ser con 1 giga de Ram una dual core, que funcionen bien la salida de audio etc. Para que en la evaluación del producto multimedia no se deje pasar por alto ningún detalle de funcionalidad y su estética, tanto del producto multimedia como el pop-up.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Impredecibilidad:** Que no se puede conocerse de manera anticipada.

**Multisensorial:** Perteneciente a la integración de la información de diferentes modalidades sensoriales.

**Hipertextuales.** Es una DF. Es una herramienta con estructura secuencial, que permite crear agregar, en lanzar y compartir información.

**Franelógrafo.** Trozo de franela o tela afelpada, que se usa en las aulas para mostrar figuras.

**Hipervínculos.** Vinculo asociado a un elemento de un documento con hipertexto.

**Astound, Asombro.**

**Feed-back.** Retroalimentación, conjunto de reacciones o respuestas que manifiestan un receptor respecto a la actuación del emisor.

**Origami.** De Origen Japonés que consiste en el plegado del papel sin usar tijeras.

**Curriculum.** Datos personales en historia profesional que presentan el aspirante a un cargo o puesto de trabajo.

**Tics.** Se imaginan como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales tecnologías de comunicación

**Didáctica.** Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.



## BIBLIOGRAFÍA

**AYALA, Francisco.** *El proceso educativo*, Año 2012 [En línea].

[Citado el: 04 de Febrero del 2016].

Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/97230741/En-que-consiste-el-proceso-educativo>

**ALVAREZ, GUARICELA. Mery Jacqueline.** *Material Didáctico*. Cuenca Ecuador. Año 2010.

**ALBARRACÍN, Fernando.** UNIVERSIDAD DE CUENCA. *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. [En línea] 15 de Abril de 2013.

[Citado el: 22 de Febrero de 2016].

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4710/1/tesis.pdf>.

**ARCEO, Frida Díaz Barrig.** *Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo*. Ciudad México: Interamericana. Año 1998.

*Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo*. México : Interamericana, 1998.

**BARTOLOMÉ, A.** *Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación*. s.l. Editorial: Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Año 1994. Páginas 5-14.

**BARTOLOMÉ, Antonio R. En Sancho, J.** *Sistemas Multimedia*. Barcelona: Editorial. Para una tecnología Educativa. Año 1994.

**BOSCO, J.** *Interactive video: Educational Tool or Toy*. Englewood Cliffs: Editorial. Educational Technology Publications Inc. Año 1989.

**CARTER, D. Diaz, J.** *Los Elementos del Pop-up*. Barcelona España: Editorial. Combel Editorial. Año 2010. Páginas 70.

**CUBO, S. GONZÁLEZ, J. J. Lucero, M.** *Perspectiva pedagógica de los multimedia.* s.l.: Editorial. Revista Española de Pedagogía. Año 2003.

**DABNER, David.** *Diseño Gráfico: Fundamentos y Practicas,* Barcelona - España, 2005, p.54-58

**GARCÍA, María Luisa Sevilla.** *Didáctica en el Siglo XXI.* España: Editorial Fareso, S.A. Año 2005. Páginas. 83-84.

**GAYESKY, D.** *Making Sense of Multimedia.* s.l. : Editorial Educationa Technology, 32(5). Año 1992. Páginas 9-13.

**GARASSINI, M. E.** *Diseño de un software para el aprendizaje de la lengua escrita desde un enfoque comunicativo funcional.* s.l. : Editorial Revista de medios y educación, (30). Año 2007. Páginas 49-60.

**HERTFELDER, Cynthia.** *Las lecturas de tus hijos.* Ciudad Madrid: Editorial Ediciones Palabra. Año 1991. Páginas 45-46.

**IDROBO, Ximena.** *Texto básico de Diseño Bidimensional,* Riobamba-Ecuador, ESPOCH, 2008, p.83, 84, 96, 117

**JONASSEN, D.** *Hypertext/Hypermedia. Educational Technology Pub* New Jersey. Editorial:Englewood Cliffs. Año 1989. Páginas 105-109.

**RALSTON, G.** *Hypermedia... not Multimedia.* s.l.: Editorial: The Expanded Desktop. 1(4). Año 1991.

**SALINAS, J.** *Hipertexto e hipermedia en la enseñanza universitaria.* s.l. Editorial: Revista de Medios y Educación, 1. Año 1994. Páginas 15-29.

**SALINAS, Jesús.** *Multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje. Elementos de discusión.* Editorial: Revista de Medios y Educación, 1. Santiago de Chile. : s.n., 1996.

**SEVILLANO GARCÍA, María luisa.** *Medios, recursos didácticos y tecnología educativa.* Madrid - España, Pearson, 2011, p.30, 32,33

**WONG, Wucius.** *Fundamentos del diseño,* Barcelona - España, Editorial Gustavo Gili, 2005, p.49

# **ANEXOS**

**ANEXOS A:**

**Guión de Entrevista.**

**Entrevistador:** Mario Rubén Narvay Lema.

**Entrevistado:** Lic. Fabiola del Rocío Guerrero Bonilla.



## **Entrevista a la maestra de la Escuela Corazón de Jesús.**

Primeramente buenos días tenga un cordial saludo, somos estudiantes de la escuela de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Nuestra presencia ante usted, es con el fin de obtener información para el proyecto de titulación que se está realizando, el propósito es conocer cuánto incide los recursos multimedia y pop-up en la lectura de los niños que cursan el 3ero año de Educación Básica en esta Institución.

### **1. ¿Usted tiene otra función aparte de ser profesora de 3ero año de Educación Básica?**

Primeramente un saludo cordial a usted y deseándole éxitos en este nuevo proyecto que lo van a realizar en beneficio de nuestra institución como es escuela “Corazón de Jesús” contestando a su pregunta le diría que aparte de ser maestra de 3ero año de EGB cumplo como docente de 4to y 5to grado ya que nuestra escuela es Pluridocente.

### **2. ¿Entrando más en el tema usted conoce las características que tienen en este nivel de estudios niños?**

Las características que tienen los niños en este nivel en un promedio general Muy Bueno.

### **3. ¿Cuál es la motricidad fina que ellos poseen en esta edad?**

La motricidad fina que ellos poseen en esta edad ejercitan sus manos y desarrollan la coordinación ojo-mano utilizan masa y plastilina y desarrollan diferentes dibujos, la dactilo pintura.

### **4. ¿Usted tiene alguna técnica que motive a los niños a leer, o como usted practica la lectura con ellos?**

La técnica que se ha utilizado para la lectura en este año de EGB es con la observación del gráfico y sacar una lluvia de ideas de todos los niños, luego la muestra lee con la debida modulación de voz para que posteriormente lean los alumnos en forma grupal.

**5. ¿Utiliza material didáctico para compartir sus conocimientos, para que los niños entiendan de la mejor manera del tema que se está tratando?**

Por lo general se utiliza un cartel o gráficos individuales de la lectura.

**6. ¿Piensa usted que los recursos multimedia que utilizan en esta Institución aportan a que los niños se motiven a leer y a la vez aprender?**

La tecnología ha avanzado mucho entonces los niños por medio de los recursos multimedia se motivan más y hay mayor atención y es muy fructífera cuando se utiliza estos recursos.

**7. ¿Cuál es la técnica de lectura que usted practica con los niños, se entiende que existen diversas formas?**

Hay diferentes técnicas para incentivar a los alumnos para la animación a la lectura, aquí depende del maestro buscar las más adecuadas para que los niños pongan interés en la misma como se había manifestado en la pregunta numero 4 esa es la técnica que he utilizado y me ha dado resultado.

**8. ¿Cree que las actividades lúdicas sirve para que los niños aprendan mucho más rápido?**

Si las actividades rítmicas de expresión tienen un doble enfoque: por un lado, mejorar la competencia motriz es más competente no solo quien es más ágil o fuerte, sino también aquel cuyo movimiento es más creativo y expresivo. Por ello el niño, a través de juego aprende mucho más rápido.

- 9. ¿Cree usted que la técnica Pop-up haga en los niños tomar una decisión por si solos leer, al ver un libro o una tarjeta tenga contenido Pop-up o descubrir por medio de la curiosidad que en esta edad la tienen?**

La verdad esa técnica no se ha realizado pero si lo implementaríamos tengo la seguridad que los niños les gustaría practicar ya que ellos son curiosos y les gusta realizar trabajos novedosos.

- 10. ¿Usted al pasar un año con ellos debería ya conocerlos muy bien y saber qué es lo que pasa cuando un niño atiende o esta distraído cuáles son esas causas posibles?**

Las causas posibles de un niño que no atiende o esta distraído pueden ser muchos los factores negativos que está cruzando por la mente del niño como mucho tiempo en la computadora, la Tv problema de los padres no controla en casa.

- 11. ¿Al ver que los niños están distraídos, cuál es su acción a tomar para que ellos tomen de nuevo la atención?**

En el momento que se les ve distraídos se realiza un juego o una dinámica para que el niño vuelva en si a la clase.

- 12. ¿Tiene alguna actividad para contarles las historias para que un texto o complemento sea entendido de manera más fácil?**

Yo siempre me baso en anécdotas durante mi labor como Docente, de esa manera a ellos les llama la atención y se les hace más fácil atender.

- 13. ¿Considera usted que el tiempo dedicado al trabajo en la lectura en el aula de clases es suficiente?**



Yo pienso que sí y espero y aspiro que en este año pongan mucho amor a la lectura ya que por medio de ello serán unos alumnos razonadores y con facilidad de palabra y afrontar y expresarse libremente ante un público y una sociedad.

Bueno muchas gracias a la Licenciada en Ciencias de la Educación Fabiola Rocío Guerrero Bonilla de 3ero año de Educación General Básica por la colaboración por el tiempo que nos han brindado y sus conocimientos ya servirá de mucho para poder sacar conclusiones y tomarlos mejores decisiones para el desarrollo de nuestra Investigación

## **ANEXOS B:**

### **Encuestas.**

Las encuestas pueden ser verbal o escrita, entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y los entrevistados que contestan. Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, la recogida de información cuantitativa que consiste en interrogar a que los miembros de una muestra, sobre la base de un cuestionario perfectamente estructurado.

Una entrevista no es casual sino es un diálogo interesado, con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes.

### **Ventajas.**

-Es la técnica más utilizada para la obtención de información de casi cualquier población.

-Permite obtener información sobre hechos pasados de los encuestados.

-Gran capacidad de estandarizar datos, los que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.

**Modelo de encuestas para niños de la escuela Corazón de Jesús:**



Esta encuesta esta realizado con el propósito de analizar sobre la incidencia y el interés y la motivación por medio de la lectura y los recursos multimedia y pop-up lúdicos.

**1. ¿Te gusta la lectura?**

Si  no  poco

**2. ¿Qué mascota te gustaría tener en casa?**

Perro  gato

**3. ¿Qué tipos de libros te gustaría leer?**

Cuentos  Fábulas  Libros virtuales  ros Pop-up

**4. ¿La maestra te motiva cuando pone en práctica la lectura?**

Si  no  A veces  siempre

**5. ¿Te gustaría que tu profesor utilice la tecnología, para motivar a la lectura?**

Si  no

**6. ¿Te gustaría que un libro multimedia interactivo y pop-up tenga un personaje?**

**¿Cuál personaje te gustaría?**

Si  no

- **Si su respuesta fue afirmativa**

Dinosaurios  Hombre araña  los pitufos   
La caperucita Roja

**7. ¿Te gustaría que tu maestra te imparte las clases con juegos didácticos?**

Si  no  Poco

**8. ¿De todas las palabras cuál es la más complicada para recordar y pronunciar?**

Malhumorado  Héroe  Mamíferos

Masticar  Habilidades  Responsabilidad

**9. ¿Le gustaría leer mediante libros impresos o mediante una computadora?**

Libros Impresos  Computadoras

## ANEXOS C:

### Encuestas para la evaluación y funcionalidad del proyecto.

Se realizó las encuestas para la evaluación y funcionamiento del proyecto visitando a los docentes y los niños, con el fin de verificar el uso y el funcionamiento del recurso multimedia y del material lúdico, pop-up tanto el uso como su legibilidad, en los niños de 3ero de educación general básica.

### Modelo de encuestas para la evaluación del proyecto realizado a los niños de la escuela Corazón de Jesús:



1. ¿Qué te llamo más la atención?

Multimedia

Pop-up

2. ¿Te gustaría aprender con este tipo de material?

Sí

No

3. ¿Cuál de los dos te parece difícil de manipular?

Multimedia

Pop-up

Ninguna

4. ¿De las lecturas expuestas cual te pareció más interesante?

El mejor amigo  el niño araña  los dinosaurios

5. ¿Tenías dificultad al leer los textos?

Sí  No

6. ¿Te ayudó el pop-up para que sea más rápido el uso del multimedia?

Sí  No

#### ANEXOS D:

#### Fotografías Escuela Corazón de Jesús.



