

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO



### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

#### MODALIDAD: METODOLOGIA Y TECNOLOGIA AVANZADA

**Título:** La lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación básica, (preparatoria) en la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví - Simón Bolívar -Elvira Ortega, Latacunga.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Inicial

**Autor:** Borja Padilla Tania Margarita Lic.

**Tutor:** Cárdenas Quintana Raúl Bolívar Ph.D.

LATACUNGA –ECUADOR  
2020

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación básica, (preparatoria) en la unidad educativa Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar -Elvira Ortega, Latacunga” presentado por, Borja Padilla Tania Margarita, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, mayo 15, 2020

.....  
Cárdenas Quintana Raúl Bolívar Ph.D.  
CC. 0501401145

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación: La lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación básica, (preparatoria) en la unidad educativa Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar -Elvira Ortega, Latacunga), ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, mayo 15, 2020

.....  
Agnese Bosio  
1752553444  
Presidente del tribunal

.....  
Rosa Elvira Ramírez Naranjo  
0501389217  
Lector 2

.....  
Yolanda Paola Defaz Gallardo  
0502632219  
Lector 3

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo se lo dedico a todos los niños y niñas que conforman esta sociedad, porque son el presente y futuro del cambio y transformación social, a los maestros y padres de familia quienes son los que motivan a ser lectores, son los encargados de inculcar el hábito de la lectura, partiendo desde los más pequeños, para tener jóvenes y adultos cultos.

(Una nueva generación con hábitos a la lectura)

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a sus autoridades, por brindarme la oportunidad de enriquecerme en conocimientos, a quienes colaboraron de forma directa e indirecta en la elaboración del presente proyecto, a mi tutor el Dr. Raúl Cárdenas, por la acertada orientación y discusión crítica, que me permitió un buen aprovechamiento para la culminación del mismo, a la Ing. MSc. Verónica Tapia a los estudiantes de la carrera de Sistemas de la Información, Landeta Tapia Mayk, Tandalla Arequipa Franklin Eduardo, por compartir sus conocimientos y amistad, a la organización de Devotos y Donantes de la Merced, a las autoridades, maestros y padres de familia y en especial a los niños y niñas de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuvi - Simón Bolívar -Elvira Ortega, Latacunga; a todas aquellas personas que fueron partícipes activos para llegar a cristalizar un sueño, estoy segura que servirá de guía para maestros y padres de familia para motivar al niño y niña en el proceso de la lectura y aprendizaje de la Cultura, Mama Negra la Merced, el mismo que le orientará a ser un futuro lector y promotor de continuar en la conservación de la cultura; por todo ese apoyo incondicional de mi familia amigos y personas especiales que son parte de mi vida diaria, gracias.

Tania Margarita Borja Padilla.

## **RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA**

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, mayo 15, 2020

.....  
Tania Margarita Borja Padilla  
1002149282

## **RENUNCIA DE DERECHOS**

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, mayo 15, 2020

.....  
Tania Margarita Borja Padilla  
1002149282

## **AVAL DEL VEEDOR**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: La lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación básica, (preparatoria) en la unidad educativa Victoria Vásconez Cuvi - Simón Bolívar -Elvira Ortega, Latacunga, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, mayo 15, 2020

.....  
Agnese Bosio  
1752553444  
Presidente del tribunal



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

**Título: LA LECTURA PICTOGRÁFICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA, (PREPARATORIA) EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI - SIMÓN BOLIVAR -ELVIRA ORTEGA, LATACUNGA.**

**Autor:** Borja Padilla Tania Margarita

**Tutor:** Quintana Cárdenas Raúl Bolívar Ph.D.

### RESUMEN

En el presente trabajo se identificó, fortalezas y debilidades en la lectura, lo que permitirá a través de la pictografía se busca desbrozar el proceso de enseñanza aprendizaje, en los niños de primer año de educación básica, es por ello que se busca motivarlos a la lectura; se elaboraron estrategias metodológicas para desarrollar la lectura utilizando una aplicación móvil; en la investigación se utilizó el enfoque cuantitativo con el método deductivo basado en las teorías existentes, se trabajó con las dos variables, probar la teoría en la realidad y describir estadísticamente o predecir hechos, obteniendo datos cuantitativos y cuantificables, al examinar minuciosamente la propuesta se estima que el contenido es creativo, original e innovador, de fácil comprensión para las educadoras y para los niños, les permitió a las educadoras y a los niños involucrarse de una manera muy acertada y dinámica en el mundo de las tics, dándoles la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y fortalecer el desarrollo integral, al incorporar dos áreas como la tecnológica y la didáctica; para llegar a conformar el manual de usuario se utilizó diversas estrategias y lograr los objetivos y obtener un trabajo con bases teóricas que permitirán abordar la temática, la cultura de Latacunga como son los personajes principales de la Mama Negra del mes de septiembre, por esto se considera que la propuesta es dinámica y puede llegar fácilmente al estudiante, es una ventaja el uso de la aplicación móvil y la pictografía, para el proceso de enseñanza aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE:** Pictografía; Enseñanza aprendizaje; Aplicación Móvil.

**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI  
DIRECCION DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Title: (LA LECTURA PICTOGRÁFICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA, (PREPARATORIA) EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI - SIMÓN BOLIVAR -ELVIRA ORTEGA, LATACUNGA.**

**Author: Borja Padilla Tania Margarita**

**Tutor: Quintana Cárdenas Raúl Bolivar Ph.D.**

**ABSTRACT**

In the present work, strengths and weaknesses in reading were identified, which will allow, through pictography, to improve the teaching-learning process, in children of the first year of basic education, for this reason it aims to motivate them to read; methodological strategies were made to develop reading using a mobile application; In the research, the quantitative approach was used with the deductive method based on the existing theories, it worked with the two variables, testing the theory in reality and statistically describing or predicting facts, obtaining quantitative and quantifiable data, by carefully examining the proposal, believes that the content is creative, original and innovator, easy to understand for teachers and children, it allowed to get involved in a very successful and dynamic way in the world of ICTs, giving them the opportunity to acquire new knowledge and strengthen comprehensive development, by incorporating two areas such as technology and teaching; In order to form the user manual, many strategies were used to achieve the objectives and a work with theoretical bases that will allow addressing the theme, the culture of Latacunga, such as the main characters of the Black Mama in September, for this reason considers that the proposal is dynamic and can easily reach the student, the use of the mobile application and the pictography is an advantage for the teaching-learning process.

**KEY WORDS:** Pictography; Teaching learning; Mobile app.

Yo, Borja Padilla Sunilda Azucela con cédula de identidad número:040382847, Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Idiomas, con número de registro de la SENESCYT: 1015-11-1045488; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: (LA LECTURA PICTOGRÁFICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN BÁSICA, (PREPARATORIA) EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICTORIA VÁSCONEZ CUVI - SIMÓN BOLIVAR -ELVIRA ORTEGA, LATACUNGA de: Borja Padilla Tania Margarita, aspirante a Magister en, Educación Inicial.

Ciudad, mes, día, 2020

.....  
Borja Padilla Sunilda Azucena  
040382847

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	14
<b>Antecedentes:</b> .....	14
<b>CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA</b> .....	21
<b>1.1. Antecedentes.</b> .....	21
<b>1.2. Fundamentación epistemológica.</b> .....	23
<b>Teorías del Aprendizaje</b> .....	23
<b>1.2.1. Teoría del Conectivismo</b> .....	29
<b>1.2.2. Principios del Conectivismo</b> .....	31
<b>1.2.3. Aprendizaje</b> .....	32
<b>1.2.4. TIPOS DE APRENDIZAJE.</b> .....	34
<b>1.2.5. ESTRATEGIAS DIDACTICAS.</b> .....	37
<b>1.2.6. METODOS DIDACTICOS.</b> .....	41
<b>1.2.7. Material audiovisual.</b> .....	43
<b>1.2.8. RECURSOS TECNOLOGICO.</b> .....	44
<b>M-Learning</b> .....	44
<b>Premisas para su implementación del aprendizaje móvil.</b> .....	47
<b>Pictografía.</b> .....	48
<b>1.3. Fundamentación del estado del arte.</b> .....	48
<b>CAPÍTULO II. PROPUESTA</b> .....	53
<b>Título de la propuesta.</b> .....	53
<b>2.1. Objetivos:</b> .....	53
<b>Justificación.</b> .....	53

<b>Fundamentación teórica de la propuesta .....</b>	<b>55</b>
<b>Origen de la celebración de la Capitanía, Mama Negra o Santísima Tragedia.....</b>	<b>55</b>
<b>La Mama Negra.....</b>	<b>59</b>
<b>El Ángel de la Estrella.....</b>	<b>61</b>
<b>EL REY MORO.....</b>	<b>64</b>
<b>EL ABANDERADO.....</b>	<b>67</b>
<b>EL CAPITÁN.....</b>	<b>69</b>
<b>EL EMBAJADOR.....</b>	<b>67</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>73</b>
<b>Aplicaciones Móviles.....</b>	<b>74</b>
<b>Unity.....</b>	<b>74</b>
<b>Vuforia.....</b>	<b>75</b>
<b>Inskape.....</b>	<b>76</b>
<b>Metodología XP.....</b>	<b>76</b>
<b>Características XP.....</b>	<b>77</b>
<b>Blender.....</b>	<b>77</b>
<b>Realidad Aumentada.....</b>	<b>78</b>
<b>Animación 2D.....</b>	<b>79</b>
<b>Modelo Relacional.....</b>	<b>80</b>
<b>Explicación de la propuesta.....</b>	<b>81</b>
<b>Componentes de la propuesta.....</b>	<b>82</b>
<b>Menú Principal.....</b>	<b>82</b>
<b>Menú Juegos.....</b>	<b>82</b>
<b>Juegos “A”, (Mama Negra, Ángel de la Estrella, Rey Moro).....</b>	<b>82</b>
<b>Juego Mama Negra.....</b>	<b>82</b>
<b>Juego, Ángel de la Estrella.....</b>	<b>82</b>
<b>Juego Rey Moro.....</b>	<b>82</b>
<b>Escena Corazones.....</b>	<b>82</b>
<b>No restar Corazones.....</b>	<b>82</b>

Restar Corazones. ....	82
Escena Juego Terminado. ....	82
Menú Cuentos.....	82
Menú Seleccionar un cuento.....	82
Cuento Ángel de la Estrella. ....	82
Aceptar Test.....	82
Iniciar Test Ángel de la Estrella.....	82
Pregunta 1. ....	82
Interfaz prueba terminada. ....	82
Menús de Interacción. ....	82
“Manual de Usuario “App La Capitanía Mama Negra.” ....	83
1. Menú Principal. ....	83
2.- Menú Juegos. ....	85
2.5. Conclusiones. ....	94
3.1. Evaluación de expertos ....	95
3.2. Evaluación de usuarios ....	96
3.3. Evaluación de resultados.....	98
3.4. Resultados de la propuesta ....	100
Cuadro comparativo de la ficha de observación ....	101
Conclusiones III capítulo. ....	102
<b>CONCLUSIONES GENERALES.....</b>	<b>103</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>104</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>105</b>

# ÍNDICE DE GRÁFICOS

## INTRODUCCIÓN

### **Antecedentes:**

El presente trabajo de investigación está enmarcado en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi; signada: Tecnología de la Información anclada con la sub línea: Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas en preparatoria, lo que se busca es mejorar el aprendizaje a través de la lectura de la aplicación educativa; plasmado en pictogramas con la finalidad de fortalecer la cultura y motivar a la lectura; enfatizando a cada personaje su rol en la fiesta, los mismos que llaman la atención al niño y a la niña, dicha investigación se la aplicará en los niños de educación básica de la institución con la finalidad de conseguir un aprendizaje significativo.

La pictografía representada en los personajes principales de la Capitanía Mama Negra, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primer año de educación básica (preparatoria) en la “Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar – Elvira Ortega”, con la utilización de la herramienta tecnológica y el conocimiento de la Cultura de Latacunga como es la Mama Negra,

Dicha investigación también está enmarcada en la, Constitución de la República del Ecuador 2008 y en el Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida; 2017 - 2021, en donde señala lo siguiente.

De acuerdo a la Constitución de la República en el literal 1, establece que: “Son deberes primordiales del estado Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes”. (Constitución de la República, 20-oct-2008, art. 3 s.f.)

(La Constitución de la República del Ecuador 2008 s.f.) “En su artículo 26 estipula que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional”. (Currículo Educación Inicial 2014 s.f.)

Desde el punto de vista del desarrollo humano, (Cepal 2016 s.f.) Señala que “En la infancia en particular la primera infancia, es una etapa de especial relevancia: durante este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas”. (Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida 2017-2021, p.53 s.f.).

Por otra parte, la educación es la base del desarrollo de la sociedad como manifiesta la siguiente autora.

En este contexto, (Amartya Sen 2003 s.f.), Menciona que, el acceso a la educación inicial es un ámbito crítico para el desarrollo de los niños y niñas, en 2016, el 44,6% de menores de cinco años participaban en programas de primera infancia –públicos y privados, por lo que el reto importante es mejorar la calidad de este nivel de educación, así como el acceso y ampliación significativa de la cobertura. (Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida 2017-2021, p.53 s.f.).

Manifiesta que, (Cepal, 2016 s.f.) “En el eje 1: Derechos para Todos Durante Toda la Vida, resalta que el desarrollo humano en la primera infancia es una etapa de especial relevancia, en este período se sientan las bases para el futuro desarrollo cognitivo, afectivo y social de las personas”. (Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida 2017-2021, p.53 s.f.)

En el Objetivo 1: resalta que, Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas, en el caso de la educación, señala el acceso a los diferentes niveles (inicial, básica, bachillerato y superior) debe garantizarse de manera inclusiva, participativa y pertinente, con disponibilidad para la población en su propio territorio, se debe implementar modalidades alternativas de educación para la construcción de

una sociedad educadora en los niveles que mayor atención requieren. (Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida 2017-2021, p.53 s.f.)

En este contexto se formula el siguiente **problema de investigación**:

¿Cómo influye la lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primer año de educación básica (Preparatoria) en la “Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar – Elvira Ortega” Latacunga?

Para dar respuesta al problema detectado se presenta los **siguientes objetivos**:

Mejorar el aprendizaje a través de la lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primer año de educación básica (Preparatoria) en la “Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar – Elvira Ortega” Latacunga.

Los **objetivos específicos** se enmarcan en buscar y analizar la importancia de la pictografía en los procesos de enseñanza aprendizaje y su impacto en la lectura.

- Analizar epistemológicamente la pictografía en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura.
- Elaborar una estrategia para desarrollar el aprendizaje.
- Determinar el impacto de la aplicación de las estrategias metodológicas en la lectura pictográfica.

A continuación, se detalla las actividades que se realizarán durante la investigación del problema planteado, las mismas que se desarrollarán en los tiempos establecidos.



**Tabla 1. Actividades**

Objetivo	Actividad (tareas)
1. Objetivo específico 1: • Analizar epistemológicamente la pictografía en el proceso de enseñanza aprendizaje.	1. Compilar bibliografía.
	2. Sistematización.
	3. Redacción.
2. Identificar las fortalezas y debilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura.	1. Elaboración de instrumentos.
	2. Pilotaje de instrumentos y aplicación.
	3. Tabulación y conclusiones.
3. Elaborar una estrategia para desarrollar el aprendizaje.	1. Elaboración de un guion de la fiesta de la Capitanía (Mama Negra) Descripción de cada personaje.
	2. Elaboración de los Bocetos.
	3. Elaboración de la aplicación.
4. Determinar el impacto de la aplicación de las estrategias metodológicas en la lectura pictográfica.	1. Evaluación del impacto.
	2. Elaboración de instrumento de la aplicación.
	3. Tabulación y conclusiones.

*Elaborado por o fuente: Tania Borja*

Se enmarcará desde la historia de la escritura y las diferentes formas de comunicación a través de la pictografía a nivel de Europa, América y Ecuador.

*Tabla 2. Etapas*

<b>Etapas</b>	<b>Descripción</b>
1. Pre escritura en la institución	La escritura plasmada en diferentes medios como, piedra, cuero, papiro y papel.
2. Papiros	Historia de la escritura
3. Pictografía	La comunicación a través de los dibujos
4. Digital	Teoría del conectivismo.

*Elaborado por o fuente: Tania Borja*

El presente trabajo de investigación **se justifica**, con la finalidad de buscar una solución al problema planteado, es motivar a conocer la cultura y lograr que al niño le guste la lectura con el fin de mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales en casa y en las institución educativa, se lo realizará a través de la lectura pictográfica mediante el uso del aplicación móvil en el fortalecimiento de la identidad cultural; para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje con elevada sensibilidad en los niños y niñas de primer años de educación básica (preparatoria); es necesario, incentivar y motivar al infante a la lectura pictográfica mediante el uso del aplicación móvil, facilitando de este modo la comunicación, su imaginación y aprendizaje de las historias ancestrales de nuestros pueblos, en este caso, el conocimiento del rol de cada personaje de la fiesta de la Capitanía (Mama Negra) que se desarrolla cada 23 y 24 de septiembre de cada año en Latacunga, actividad que se relaciona con la región.

Es importante esta investigación ya que se permitirá que el docente pueda utilizar metodologías y técnicas apropiadas e innovadoras para el proceso de enseñanza de la lectura a través de la pictografía con la finalidad de que el estudiante se motive mediante la aplicación móvil con la finalidad de que el docente tome en cuenta que cada niño es un mundo diferente y tiene su propio estilo de aprendizaje.

Esta herramienta móvil, permitirá al docente y al padre de familia identificar las fortalezas /debilidades en el proceso de aprendizaje de la lectura a través de la utilización de la pictografía, con la finalidad de utilizar e implementar nuevas estrategias metodológicas para ser aplicadas dentro y fuera del escenario áulico, así

lograr un empoderamiento de la cultura y de la lectura elevando la sensibilidad de los niños de primer año de educación básica (Preparatoria).

Se busca elaborar una nueva estrategia, la misma que le servirá como apoyo al maestro y padre de familia, para la utilización diaria y objetiva, creativa con la finalidad de desarrollar la lectura y el aprendizaje en los niños y niñas de primer año de educación básica (Preparatoria), a través de la utilización de las herramientas tecnológicas, por la innovación y actualización, es por ello que debemos motivar a la lectura y el aprendizaje a través de la pictografía.

Se determinará el impacto mediante la recursividad móvil en la lectura pictográfica, considerando la edad cronológica para el aprendizaje, el maestro y padre de familia podrá hacerlo de forma práctica y evidenciará los cambios intrínsecos, intangibles en el proceso de desarrollo del niño determinando así un aprendizaje significativo.

El presente trabajo invita a tomar en cuenta el siguiente **proceso metodológico de investigación**, como son:

Por las características de la modalidad de investigación se utilizará también el enfoque cuantitativo con el método deductivo basado en la teoría existente, por lo que tiene causa y efecto, utiliza las dos variables es decir probar la teoría en la realidad, para describir estadísticamente o predecir hechos a través de las relaciones de las variables, en un proceso estructurado determinado por la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Con la fiabilidad de la aplicación de los instrumentos con los que se pretende medir a través de sus objetivos prácticos a través de las preguntas científicas obteniendo de esta manera datos cuantitativos y cuantificables, luego de la aplicación de los mismos que serán aplicados a maestros, padres de familia y observados a los niños, resultados obtenidos de muestras precisas de cálculos estadísticos en una selección aleatoria llegando de esta manera a obtener resultados de colección de datos de la población involucrada en el trabajo de investigación hasta llegar al análisis e interpretación de los mismos sin captar la realidad compleja, es decir en el menor tiempo.

El proceso de investigación tiene una modalidad de proyecto factible ya que consta de una propuesta, un capítulo de fundamento epistemológico, del diagnóstico y la propuesta, siendo esta una investigación aplicada en el nivel integrativo transitando por lo perceptual, aprehensivo y comprensivo ya que el objetivo de la investigación es cambiar o reemplazar el proceso de en la lectura pictográfica en la enseñanza aprendizaje en niños y niñas de primer año de educación básica (Preparatoria) en la “Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar – Elvira Ortega” donde se permitirá aplicar dicha investigación.

La presente investigación tiene un nivel de profundidad descriptivo y diagnóstico. Descriptivo porque se va a conocer los métodos, procedimientos, técnicas y recursos que son utilizados en la enseñanza de la iniciación a la lectura pictográfica en primer año de educación básica (Preparatoria) y el conjunto de conclusiones a las que se llegan es el diagnóstico sobre la situación real de la investigación, de acuerdo al siguiente recurso didáctico.

El recurso didáctico es una herramientas que utilizó la maestra para hacer de la lectura un ejercicio placentero, permanente y progresivo que conduzca al engrandecimiento del intelecto humano que todos poseemos, para despertar en las niñas y niños de primer año de educación básica (Preparatoria) un verdadero gusto por la lectura y lograr que perdure, se debe contar con una serie de factores positivos que ayuden a ello, como es la pictografía y las herramientas tecnológicas con las que contamos en la actualidad, las mismas que son de mucha utilidad para el inicio del aprendizaje en este caso para la lectura y conocimiento de la historia y la Cultura de Latacunga la Capitanía, Mama Negra.

## **CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA**

### **1.1. Antecedentes.**

Se ha evidenciado información relevante de los proyectos encontrados en los repositorios de diferentes universidades, los mismos que fueron estudiados y analizados, en algunos casos fueron aplicados y el medio fundamental fue la utilización de los pictogramas como un elemento de relevancia para la enseñanza y aprendizaje en niños, tanto en Europa, Latinoamérica, Ecuador y local.

El proyecto de mayor relevancia que permite tomar ciertos antecedentes para la elaboración del presente proyecto fue el de la Universidad Técnica de Cotopaxi con su autora la señorita Guanoluisa Amores Mónica Alexandra, con el tema : La Lectura a Través de Pictogramas en Educación Inicial, La metodología que utilizo para dicha investigación es de tipo cuantitativa y cualitativa; esta investigación es propensa para la investigación de problemas sociales que se basan en principios teóricos que por medio de la observación buscar detectar las causas y establecer posibles soluciones que disminuyan el problema en gran porcentaje. (Guanoluisa Alexandra, 2017.p.14).

Guanoluisa concluyendo de que el docente no utiliza los pictogramas como una estrategia fundamental para el proceso de enseñar y el niño de aprender a crear a imaginar a soñar, además concluye que. Los niños han adquirido un nivel considerable de lectura los mismos que han desarrollado interés, atención por la lectura y procesos de aprendizaje como la observación, identificación, asociación, comparación.

Los beneficios obtenidos mediante el uso de pictogramas, las estrategias han sido importantes porque les permitió elaborar oraciones cortas y largas, descripción de características, resumir textos con sus propias palabras, es decir, se mejora la adquisición de la lectura y las habilidades comunicativas.

Es tan importante señalar la siguiente investigación realizada en Universidad Nacional de Chimborazo previo a la obtención de **magister** en desarrollo de la inteligencia y educación de Cecilia Verónica Carvajal Domínguez con el tema: “Elaboración y aplicación de una guía sobre Lectura Pictografía para desarrollar la inteligencia Lingüística”, la metodología de la investigación utilizada es cuasi experimental porque se realizó un estudio entre el antes y el después de la aplicación de la Guía de Lectura Pictográfica; misma que llega a las siguientes conclusiones:

La aplicación de la Guía de lectura pictográfica en los niños y niñas de 5 años del Jardín de Infantes Dolores Veintimilla de Galindo, ayudó a desarrollar la inteligencia lingüística ya que adquirieron una adecuada pronunciación, y utilización del idioma a través del uso de cuentos, trabalenguas y poesías con pictogramas.

La utilización de cuentos con pictogramas permitió que los niños y niñas fortalezcan sus destrezas de descripción y narración usando sus propias palabras lo que permitió que poco a poco puedan utilizar el lenguaje de manera adecuada enriqueciendo su vocabulario con palabras nuevas, las mismas que eran utilizadas después en conversaciones.

Marcela Alexandra Espinel Peñafiel, Universidad Nacional de Chimborazo En su investigación, previo a la obtención del grado de magíster desarrolló el siguiente tema; la lectura pictográfica en el desarrollo de la inteligencia lingüística, la misma que utiliza la metodología no experimental y cualitativa, llegando a las siguientes conclusiones:

La realización de la lectura de cuentos utilizando pictogramas permitió a los niños y niñas del Primer año de Educación Básica abrir espacios de comunicación a través de la observación, interpretación y relato secuencial siguiendo las imágenes o símbolos en donde desarrollan la inteligencia lingüística con procesos de análisis y reflexión.

Se pudo evidenciar que la ejecución de la lectura pictográfica a través de canciones permitió a los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica fortalecer su nuevo vocabulario con términos diferentes, identificar el mensaje que trae cada canción y

principalmente aprenderse la letra para relacionar con las imágenes en procura de cantar poniéndole ritmo y a su vez realizar el movimiento corporal y gestual, Martha Cecilia Calero Trujillo En su investigación realizada en Universidad Nacional de Chimborazo previa a la obtención del grado de magíster en educación parvularia, con el tema de lectura pictográfica y lenguaje oral, llega a las siguientes conclusiones:

Los cuentos mediante los pictogramas influyen de una manera significativa en el lenguaje oral de los niños, demostrando la comprensión del significado de frases mediante los gráficos, es decir, se obtienen mayores beneficios en el desarrollo del lenguaje oral pudiendo presentar con facilidad animales y personajes de los cuentos.

En cuanto a la lectura pictográfica a través de fábulas no aparecen como algo independiente pues mediante los gráficos los personajes y escenas cobran vida, de tal manera que le dan dinamismo a la lectura, disfrutando el niño de la lectura de las fábulas, pidiendo que le repitan las de su mayor agrado, es importante contar con una guía de actividades empleado cuentos, fábulas y cómics, que contribuyan al desarrollo del lenguaje oral de los niños del Centro Infantil del Buen Vivir “Gotitas de Dulzura”. Riobamba, 2016.

## **1.2. Fundamentación epistemológica.**

**Teorías del Aprendizaje.** - Baquero (1997.p.1) señala a "Vigotsky" en sus estudios de la Zona de Desarrollo Próximo, la categoría central en la que se han basado, o sobre la que han girado, diversos intentos referidos al análisis de las prácticas educativas o al diseño de estrategias de enseñanza ha sido, sin duda, la de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

La Zona de Desarrollo Próximo y el juego, los procesos de adquisición de la escritura, que el juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño, Vigotsky señala el carácter central del juego en la vida del niño, su

valor expresivo, de su carácter elaborativo, como una de las maneras de participar el niño en la cultura, el juego que interesa a efectos de ponderar el desarrollo del niño en términos de su apropiación de los instrumentos de la cultura, es un juego regulado más o menos ostensiblemente por la cultura misma, esto no agota los sentidos posibles y la variedad de formas de la actividad de juego del niño, sólo pretende acotar en cuáles de esos sentidos o variedades el juego protagoniza un rol central en el desarrollo del niño, en qué condiciones o cuáles de sus procesos implican la creación de Zonas de Desarrollo Próximo. (Baquero 1997, 18).

Por otro lado, Chaves Salas 2001. P.14 indica de que Lev Semionovich Vigotsky (1885-1934), psicólogo soviético que se interesó por estudiar las funciones psíquicas superiores del ser humano, memoria, atención voluntaria, razonamiento, solución de problemas, formuló una teoría a fines de los años veinte, en la que planteaba que el “desarrollo ontogenético de la psiquis del hombre está determinado por los procesos de apropiación de las formas histórico-sociales de la cultura; es decir Vigotsky articula los procesos psicológicos y los socioculturales.

Bajo el pensamiento de Vigotsky en articular los procesos psicológicos y lo sociocultural, es fundamental porque es donde se desarrolla el ser humano en una sociedad multiétnica y pluricultural y lo que buscamos es que el niño y niña se apropie de ella.

Vigotsky (1978 p.40) señala que en el desarrollo psíquico del niño y la niña toda función aparece en primera instancia en el plano social y posteriormente en el psicológico, es decir se da al inicio a nivel intersíquico entre los demás y posteriormente al interior del niño y de la niña, en esta transición de afuera hacia dentro se transforma el proceso mismo, cambia su estructura y sus funciones, este proceso lo llamó “Ley genética general del desarrollo psíquico (cultural)”, donde el principio social está sobre el principio natural-biológico, por lo tanto las fuentes del desarrollo



psíquico de la persona no están en el sujeto mismo sino en el sistema de sus relaciones sociales, en el sistema de su comunicación con los otros. (Chaves Salas 2001) p.12.

Es por ello que coincidimos con el pensamiento de Vigotsky en donde el niño debe apropiarse de la cultura e interiorizarla y una vez comprendida la comparte con la sociedad a través de diferentes medios que el maestro puede utilizar, en este caso como planteamos en el presente proyecto la utilización de pictografía.

Vigotsky considera que el momento más significativo en el desarrollo del infante, es cuando el lenguaje y la actividad práctica convergen, siendo anteriormente dos líneas de desarrollo totalmente independientes, “en un momento dado se unen y el lenguaje se vuelve racional y el pensamiento verbal. (Chaves Salas 2001) p.19.

Vigotsky señala que el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo, en el aprendizaje y en su inteligencia y lo fundamental es la interacción del ser humano que está en proceso de desarrollo con la sociedad.

Así mismo Reyes 2005 p.20. Indica que las razones para hablar del proceso lector en el sentido amplio del lenguaje y la comunicación humana se sustentan en los paradigmas que, desde diversas disciplinas como la semiótica, la lingüística, la psicología, la pedagogía y la literatura, entre otras, consideran el acto lector como un proceso complejo de construcción de sentido.

De igual manera, de acuerdo con la teoría de Vygotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo, este principio de Vigotsky refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo del niño. (Rafael 2008) p.28. En suma las corrientes de pensamiento socio-constructivistas que, cada vez están presentes sobre las aplicaciones de las tecnologías en la educación, muestran que las NTIC permiten poner en práctica

principios pedagógicos que suponen que el estudiante es el principal actor en la construcción de sus conocimientos. (Casanova Guillermina may. 2002)

Es tan importante partir de la experiencia personal del niño para el desarrollo de su aprendizaje, en este caso motivar a la lectura y conocimiento de su cultura.

Rosalía Montealegre 2006 p.14 “El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño Vigotsky, 1931/1995”. Sin embargo, los trabajos sobre lectura en la primera infancia son relativamente recientes, se ha evidenciado durante la última década un interés creciente por situar la iniciación del lector en las primeras etapas de la vida y este interés ha generado diversas propuestas, generalmente situadas en ámbitos no convencionales de educación inicial”.

Isabel Cantón Mayo, 2004 p.3. De acuerdo con Vigotsky, el niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la **percepción**, la **atención** y la **memoria**, gracias a la interacción con compañeros y adultos más conocedores, estas habilidades innatas se transforman en funciones mentales superiores. (Rafael 2008)p. 5. Igualmente la lectura en la primera infancia no se limita, a ser simplemente una herramienta para poner en marcha competencias básicas que definan el éxito alfabético, pues su máximo potencial está ligado al desarrollo emocional. (Reyes 2005). P.20.

La **percepción** es el primer proceso cognitivo, los seres humanos percibimos el exterior a través de los sentidos y de las experiencias vividas, nuestros sentidos son bombardeados por múltiples estímulos del medio, cuando un estímulo específico activa a un órgano determinado, la información es enviada al cerebro (fase fisiológica), sobre la base del aprendizaje, **memoria**, **pensamiento y atención**, se procesa e interpreta la información (fase psicológica), por lo que la atención es la que se caracteriza por un conjunto de conjuntos cognitivos y metas cognitivas que implican la atención sostenida, la inhibición de interferencias, la planificación el control de la conducta y la

flexibilidad cognitiva, por último la información procesada es enviada a un órgano determinado que reaccionará frente al estímulo,

Si partimos motivando al niño por la lectura, utilizando varias estrategias como es la pictografía para el inicio de la lectura, serán niños que interactúen de mejor manera en la sociedad, el maestro y padre de familia deben ser quienes guíen su desarrollo y a la vez permitirle potencializar sus habilidades innatas con las que él nace, las funciones psicológicas superiores, a pesar de que tengan su origen en la vida sociocultural del hombre, sólo son posibles porque existen actividades cerebrales.

Cuando un adulto lee al niño pequeño, el niño está aprendiendo a utilizar un sistema de conteo que le permite ordenar los objetos, los símbolos son ejemplo de herramientas psicológicas, los mapas los géneros literarios y los dibujos, según Vigotsky, toda cultura posee sus propias herramientas técnicas y psicológicas que transmite a los niños por medio de las interacciones sociales y las herramientas culturales moldean la mente del niño” (Reyes 2005)p.14.

Por otra parte, Anamaría Hurtado Rojas 2018 p.35 manifiesta que la psicología de Vygotsky pondera la actividad del sujeto, y éste no se concreta a responder a los estímulos, sino que usa su actividad para transformarlos. Para llegar a la modificación de los estímulos el sujeto usa instrumentos mediadores. Es la cultura la que proporciona las herramientas necesarias para poder modificar el entorno; además, al estar la cultura constituida fundamentalmente por signos o símbolos, estos actúan como mediadores de las acciones.

Por último, a Joram Martínez Narvaez 2016 p.30, menciona que, el pensamiento psicológico de Vygotsky surge como una respuesta a la división imperante entre dos proyectos: el idealista y el naturalista, por ello propone una psicología científica que busca la reconciliación entre ambas posiciones o proyectos. Sus aportaciones, hoy toman una mayor relevancia por las diferencias entre los enfoques existentes dentro de

la psicología cognitiva. Vygotsky rechaza la reducción de la psicología a una mera acumulación o asociación de estímulos y respuestas.

“Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa, el contexto forma parte del proceso de desarrollo y en tanto moldea los procesos cognitivos, el contexto social debe ser considerado en diversos niveles”:

- 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien el niño interactúa en esos momentos.
- 2.- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela.
- 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología.

La influencia del contexto es determinante en el desarrollo del niño; por ejemplo: un niño que crece en un medio rural, donde sus relaciones solo se concretan a los vínculos familiares va a tener un desarrollo diferente a aquel que esté rodeado por ambientes culturales más propicios, el niño del sector rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo; el del medio urbano tendrá mayor acercamiento a aspectos culturales y tecnológicos.

Los aspectos fundamentales que se debe tomar en cuenta en la actualidad es enlazar la potencialidad con la que nace el niño y donde se desarrolla y aprende, a esta el conocimiento de la lectura a través de la utilización de la tecnología para lograr un conocimiento y apropiación de la cultura.

### 1.2.1. Teoría del Conectivismo.

La escuela está sufriendo en los últimos tiempos cambios tan fuertes, como no había ocurrido en siglos pasados, en las funciones a desempeñar en el nuevo modelo de sociedad, en los roles a desempeñar por los participantes en el proceso formativo, en las TIC puestas a nuestra disposición para desarrollar el quehacer docente, en la percepción de que se amplían los contextos donde se realiza la formación, algunas de estas transformaciones se deben, a la penetración que las TIC han tenido en los últimos tiempos en las estancias educativas. (Cabero Almenara 2015)p.4.

Sin embargo, Martín afirma en la actualidad el aprendizaje requiere la puesta en acción por parte del estudiante de diferentes competencias que supere la nemotécnica, clave en la escuela de la sociedad postindustrial, y que implica: hacer cosas, pensar sobre conexiones, pensar sobre conceptos, criticar y evaluar, crear conocimiento, y compartir el conocimiento. Ante estas nuevas situaciones creadas por las TIC, las teorías del aprendizaje que tradicionalmente se han movilizad para fundamentar el aprendizaje se presentan como parciales, y se requieren otras nuevas, Martín, Díaz (2011) p.9

Finalmente, lo tradicional, lo activo y lo crítico son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales, estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología, en los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. (Siemens 2004) p.22.

Siemens, George (2004 p.18), el punto de partida del conectivismo es el individuo, el conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos, este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante

las conexiones que han formado. No obstante Moravec, Cristóbal Bobo y John W. (2011 p,29), Manifiesta que el aprendizaje invisible es una llamada a construir de manera conjunta un paradigma de educación que resulte inclusivo, que no se anteponga a ningún planteamiento teórico en particular pero que ilumine áreas del conocimiento hasta ahora desatendidas, aprendizaje invisible no pretende proponer una teoría como tal, sino una metateoría capaz de integrar diferentes ideas y perspectivas, es por ello que se ha denominado un protoparadigma, que se encuentra en fase beta y en plena etapa de construcción, una especie de work-in-progress abierto a las contribuciones de diferentes aprendizaje invisible.

Por último, Karen Stephenson (2016 p.15.) indica que una teoría alternativa, la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital, ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar, ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones.

Se tomó como referencia el aprendizaje invisible de Cobo & Moravec, en donde resaltan sobre la evolución y transformación de una nueva sociedad en busca las nuevas propuestas de enseñanza y aprendizaje.

Cobo & Moravec (2011 p,20), manifiesta que, en distintos rincones del planeta se están desarrollando prometedoras ideas que buscan crear puentes hacia una educación que responda a las necesidades de una sociedad cambiante, se destacará algunas de estas iniciativas, pero hay muchas propuestas valiosas de enseñanza y aprendizaje que aún están en la invisibilidad y que es necesario iluminar, debido a este y otros factores no es de extrañar que aumente la temperatura cuando se habla de repensar el papel de las instituciones educativas; no se trata de que el modelo tradicional vaya a desaparecer por completo, pero resulta insuficiente y en muchos casos, tampoco adecuado, su función catalizadora está llamada a replantearse, los tiempos actuales demandan nuevas aproximaciones y nuevos modos de enfocar la formación en capital humano.

No obstante, George (Siemens 2004)p20, menciona que La experiencia ha sido considerada la mejor maestra del conocimiento, dado que no podemos experimentar todo, las experiencias de otras personas y por consiguiente otras personas, se convierten en sustitutos del conocimiento. Por último el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización, el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo, el aprendizaje puede residir fuera de nosotros, está enfocado en conectar conjuntos de información especializada y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento y enuncia sus principio. (Siemens 2004).

#### 1.2.2. Principios del Conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

Es por ello que en el presente proyecto nos enmarcamos en la nueva era tecnológica, con la finalidad de llevar la historia de la cultura de Latacunga a los más pequeños y su población a través de la creación de una aplicación móvil.

### 1.2.3. **Aprendizaje.**

En su artículo menciona que el aprendizaje es un el proceso de alojamiento y asimilación de la información, resultan vitales, la experiencia directa, las equivocaciones y la búsqueda de soluciones, la manera en la que se presenta la información es de suma importancia, cuando la información es introducida como una forma de respuesta para solucionar un problema, funciona como una herramienta, no como un hecho arbitrario y solitario, (Hernández Requena, Stefany.2008. p.28).

Por otro lado, menciona que es el proceso o conjunto de procesos a través del cual, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación, este proceso se lo puede adquirir de varias maneras como lo menciona el autor, puede ser empíricamente, científicamente o por la experiencia que se adquiere en la vida diaria, (Zapata-Ros, 2015. P.85).

Así mismo, muchas de las habilidades a las que recurrimos cotidianamente dependen de procesos de aprendizaje de destrezas motoras que nos permiten realizar sin esfuerzo aparente complejas secuencias complejas secuencias de movimientos, igualmente importante son los procesos a través de los cuales el modo en que percibimos ciertos estímulos complejos va volviéndose más eficaz. (Aguilar 2001) p.8.

Por último, es importante señalar la pedagogía crítica según lo señala **Paulo Freire** dentro de la presente investigación, el papel que cumple la educación en la autoafirmación o no de los colectivos, y cómo esta es utilizada por parte de algunos sectores –en este caso, los patrones– para desacreditar a los otros no escolarizados. Esto



debe entenderse como reflejo de una sociedad en la que se define que el conocimiento válido es el conocimiento de los opresores, por lo que se aprende, por ejemplo, la historia oficial de los opresores, sus presidentes, sus logros, sus referentes de identidad nacional. Lo perverso de la situación es que, en tanto un oprimido conozca sólo la historia y el saber generado por los opresores que es plasmado en el currículum educativo, y desconozca su propia historia, le es más difícil comprender su situación y emprender acciones de cambio. Esta omisión de la historia y el conocimiento generados desde los oprimidos en la educación oficial implica una forma profunda de desacreditar y negar la experiencia de vida y el conocimiento generados desde estos sectores, por lo que tiene una intencionalidad claramente ideológica en tanto falsa conciencia. (Paulo 2008 )p.22.

Que importante es que el estudiante desde tempranas edades conozca la historia de sus pueblos y su identidad, para de ello emprender nuevas formas de conocimiento de la historia, lo mismo que puede llevar a emprender acciones de cambio y crear conciencia en el niño de su cultura.

La pedagogía crítica busca un cambio social, partiendo desde las aulas de clase, la misma que sostiene que las prácticas escolares deber ser imbuidas de una filosofía pública que apunte, dice Giroux, a construir condiciones ideológicas e institucionales en las cuales el rasgo definitorio de la escuela sea la experiencia de empoderamiento vivida por la gran mayoría de los estudiantes. Desde esta perspectiva, la pedagogía crítica pretende:

- Crear nuevas formas de conocimiento a través de su énfasis en romper con las disciplinas y en crear conocimiento interdisciplinario.
- Plantear preguntas sobre las relaciones entre la periferia y los centros de poder en las escuelas; se preocupa sobre como proporcionar un modo de leer la historia como parte de un proyecto más amplio para recuperar poder e

identidad, en particular considerando que estos toman forma alrededor de las categorías de raza, género, clase y etnia.

- Rechazar la distinción entre cultura superior y cultura popular, de manera que el conocimiento curricular responda al conocimiento cotidiano que constituye las historias de vida de las personas de manera diferente.
- Destacar la primacía de lo ético al definir el lenguaje que los maestros y otras personas usan para producir prácticas culturales particulares. (Abraham 2003)p.21.

La manera en que los estudiantes interactúa de forma participativa y esto se convierte en un aprendizaje significativo, cuando el interactúa con el mundo que le rodea, esto significa que se debe enfatizar en menor grado los ejercicios de habilidades solitarias, que intentan enseñar una lección, los estudiantes que se encuentren en aulas diseñadas con los diferentes métodos llegan aprender las lecciones y les resulta más fácil el aprendizaje, si el maestro utilizaría diferentes estrategias y al tiempo se encuentran comprometidos con actividades significativas que ejemplifiquen lo que se desea aprender.

#### **1.2.4. TIPOS DE APRENDIZAJE.**

En este tipo de aprendizaje (B. C. Alejandra 2011)p.5. El alumno tiene una gran participación, el docente no expone los contenidos de un modo, su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los alumnos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. Por otra parte, (Arias Gallegos 2014)p.7 puede decirse que la teoría del aprendizaje por descubrimiento tiene sus raíces en la filosofía socrática, para Sócrates las personas ya vienen con todos los conocimientos al momento de nacer, pues para Sócrates aprender era solo recordar, su metodología no consistía en darle a sus discípulos las respuestas, sino más bien en hacerles reflexionar sobre diversas cuestiones a través de preguntas dirigidas.

Finalmente **Paulo Freire** (2015 p.2) señala, que a pesar de la relación dialéctica entre enseñar y aprender, ha sido un error histórico asumir el acto educativo privilegiando la perspectiva de la enseñanza sobre el aprendizaje; propone, por ello, razones justificadas para conceptualizar que un cambio en la posición de los términos no es un simple juego de palabras, sino que responde a una lógica diferente, al considerar que enseñar debe ser concebido en razón del aprender y no en razón de la presentación de los contenidos que se asume deben ser aprendidos por el educando, lo que conlleva un cambio de paradigma tanto para docentes como para discentes.

La investigación debe promover el tomar consciencia de sus actos y sus implicaciones, elemento clave para desarrollar la labor educativa desde una posición ética, de compromiso, ya sea por la transformación o el sostenimiento del modelo de sociedad en el cual participa. Freire establece que la labor docente requiere de al menos nueve saberes, los cuales son:

- 1.- Seguridad, competencia profesional y generosidad.
- 2.- Compromiso.
- 3.- Comprensión de que la educación es una forma de intervención en el mundo.
- 4.- Libertad y autoridad.
- 5.- Una toma consciente de decisiones.
- 6.- Saber escuchar.
- 7.- Reconocer que la educación es ideológica.
- 8.- Disponibilidad para el diálogo.
- 9.- Querer bien al estudiantado.

En este tipo de aprendizaje el alumno tiene una gran participación, el docente no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los alumnos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.

En otras palabras, el aprendizaje que imparte el docente es facilitar las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.

Constituye un aprendizaje muy efectivo, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

Estos saberes no dependen de la posición ideológica o política de la persona docente, sino de su actitud ética porque: “son saberes demandados por la **práctica** educativa en sí misma, cualquiera que sea la opción política del educador o educadora” (Freire, 1998, p. 23).

Tales saberes parten de dos premisas:

- a. No hay docentes sin discentes
- b. Enseñar es mucho más que transmitir conocimientos.

Ello hace que la propuesta educativa de Freire consista en una práctica educativa horizontal, donde docente y discente participan en igualdad de condiciones, pero con roles diferentes, por cuanto: “quien forma se forma y re-forma al formar y quien es formado se forma y forma al ser formado” (Freire, 1998, p. 25).

Para alcanzar los saberes necesarios para que la práctica educativa logre que el estudiantado alcance su autonomía, se requiere que el cuerpo docente tenga presente que esta se basa en cinco aspectos fundamentales, que aparecen a lo largo de toda la obra en calidad de ejes transversales; así, la práctica educativa:

1. A pesar de su unidad dialéctica, debe partir del aprendizaje y no de la enseñanza.
2. Debe tomar en cuenta la importancia de los aspectos emocionales.
3. Es una práctica política.

4. Implica que enseñar es más que informar/adiestrar.

5. Es un compromiso ético.

### **1.2.5. ESTRATEGIAS DIDACTICAS.**

El aprendizaje basado en problemas por, Patricia Morales Bueno y Victoria Landa Fitzgerald los realizan un análisis del aprendizaje basado en problemas que los descubrimientos de la psicología cognitiva proporcionan una base teórica para el mejoramiento de la instrucción en general y para el aprendizaje basado en problemas en particular. Se considera como una premisa básica que el aprendizaje es un proceso de construcción del nuevo conocimiento sobre la base del conocimiento previo. De acuerdo, a Glaser (1991), se pueden establecer claramente tres principios relacionados con el aprendizaje y los procesos cognitivos: el aprendizaje es un proceso constructivo y no receptivo, el proceso cognitivo llamado metacognición afecta el uso del conocimiento, y los factores sociales y contextuales tienen influencia en el aprendizaje.

Finalmente, Paulo Freire (2016.p.6) menciona que, Las personas aprenden no tanto para una interacción social sino más bien en medio de una interacción social, lo cual hace que el aprendizaje sea condicionado, donde por más racional que parezca, siempre estará cargado de aspectos emocionales, esto sucede porque el aprendizaje depende de los intereses o necesidades de las personas, aspectos que están mediados por las emociones, esto no pasa desapercibido para Freire, quien indica: “La práctica educativa es todo eso: afectividad, alegría, capacidad científica, dominio técnico al servicio del cambio.

Por ello, de acuerdo a la teoría de Freire es considerar y tomar en cuenta los aspectos emocionales durante el proceso de aprendizaje enseñanza es una necesidad, por cuanto estos aspectos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del estudiante y un aprendizaje para cambio y transformación social.

El aprendizaje colaborativo de acuerdo a, (Luisa, Carrión 2007) p.12. Menciona que el aprendizaje colaborativo es una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada en los conceptos de cooperación, trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad, la cooperación se realiza mediante tareas que son realizadas y supervisadas por todo el grupo, cuyos miembros han de actuar como ejecutores y evaluadores de las propuestas.

Sin embargo, Néstor Daniel Roselli (2011p.10), el enfoque colaborativo destinado al aprendizaje se puede plantear desde dos puntos de vista o modalidades, una de las modalidades es en la que colaboran distintos profesores para ofrecer herramientas de trabajo a los estudiantes, se trata de colaborar conjuntamente en la elaboración de material para que los aprendices tengan una visión multidisciplinaria de los conceptos que les están enseñando, para llegar a que este aprendizaje sea totalmente colaborativo, incluso los conceptos en el aula deberían de enseñarse de forma conjunta entre varios docentes, para que en una misma asignatura se pudieran tener distintos puntos de visto, como podemos observar, el objetivo de este tipo de aprendizaje cooperativo es facilitar a los aprendices una enseñanza colaborativa pero como herramienta que se utiliza en clase, no como medio de aprendizaje.

En síntesis, Según Freire (2016 p.7), la educación debe partir de la realidad, lo que implica aceptar el reto de su transformación en razón del bien común y no de intereses egoístas, la “realidad” no es igual para todos los individuos, depende de la visión de mundo que cada quien posea: “Quien observa lo hace desde un cierto punto de vista, Freire consideró que, a través de la educación y la política, las personas se insertan en el mundo para su transformación o mantenimiento.

El trabajo en equipo es fundamental, pero a diferencia del aprendizaje grupal, en el aprendizaje colaborativo no existe un líder, sino que cada uno actúa como líder en la tarea que le ha designado el grupo, cada responsable de una tarea después la expone al equipo que actúa como evaluador, por ello la comunicación es de vital importancia en este tipo de aprendizaje, en evaluación ha de realizarse de forma compartida e

incorporando aquellos aspectos que el grupo considere pertinentes después de discutirlos en su conjunto, de nuevo la existencia de una comunicación clara y directa dentro del grupo de trabajo es esencial para el éxito de este tipo de aprendizaje.

El aprendizaje basado en proyectos, Para Badia, Antoni García,(2016 p.15) Consuelo, el aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC) puede definirse, de una manera muy genérica, como una metodología didáctica que organiza el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la elaboración de proyectos de forma colaborativa en grupos de estudiantes, en esta metodología didáctica, el concepto de proyecto puede aplicarse tanto al proceso de aprendizaje que el grupo de estudiantes debe seguir como al resultado que tiene que obtener de dicho aprendizaje.

Sin embargo, para López Miller, Zoila (2016 p.19) en relación con el proceso colaborativo del grupo de estudiantes, la elaboración de proyectos significa la propuesta al grupo de estudiantes de la resolución de problemas o la búsqueda de respuestas a cuestiones complejas para la cual deben diseñar un plan de actuación, ponerlo en práctica tomando decisiones a lo largo de la aplicación y resolver los problemas que vayan surgiendo.

Sin duda, para Freire (2016 p.11), el aprendizaje las cosas, el personal docente debe decidir si su acto educativo se orienta hacia contribuir a que sus estudiantes logren un pensamiento crítico y reflexivo, capaz de ver en el mundo oportunidades para hacer de él un lugar mejor y ser sujetos de su propia historia, o si contribuye a que los mismos se conviertan en objetos ligados al aparato productivo merced al adiestramiento que propone la globalización, por cuanto, si educar tiene que ver con “formar” y: “formar es mucho más que simplemente adiestrar al educando en el desempeño de destrezas” debe preservarse la esperanza de que el acto pedagógico se pueda orientar hacia el ser humano y no hacia el aparato productivo.

La autogestión o autoaprendizaje, Par Fernández Aedo y Raúl Rubén, (2015 p.28) mencionan que las nuevas exigencias del contexto, favorecidas por la dinámica de cambio del mundo actual y las expectativas del futuro que se construye, bajo la impronta de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), surge la necesidad del redimensionamiento de las funciones y objetivos del proceso formativo, y por ende el replanteamiento de las categorías y leyes o regularidades didácticas que lo explican.

En cuanto, Almudena Martínez García (2014 p. 22) las TIC en el ámbito de la educación y del resultado de su empleo ha permitido corroborar, que pese a sus logros y potencialidades éstas no han propiciado el efecto transformador esperado, debido a que de modo general la introducción de las mismas se ha efectuado de manera conjunta al modelo educativo existente. Por lo anterior, se considera que las reales potencialidades de las TIC sólo serán apreciables en la medida en que el nuevo modelo de enseñanza, en que éstas se inspiren, se formule en respuesta a las exigencias del mundo del futuro y en correspondencia con los nuevos principios y regularidades didácticas que caracterizan dicho proceso.

En conclusión, para Paulo Freire (2016 p.18) mediante el uso de las tecnologías digitales, se han propuesto modelos educativos cuya finalidad es la de condicionar y adoctrinar desde las etapas más tempranas de la vida, al estudiantado con la finalidad de poder “atarlos” a un modelo de producción de manera acrítica, suprimiendo su carácter humano y convirtiendo a la persona en una especie de anexo de las máquinas, esto fue pre-visto por Freire, de ahí que en Pedagogía de la autonomía hace una crítica razonada.

Las posibilidades de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el proceso de formación de los profesionales favorecen la motivación de los contenidos y propicia la disposición e interés de los estudiantes para aprender, contribuyendo, a la vez, a una mejor comprensión de los contenidos.



### **1.2.6. METODOS DIDACTICOS.**

El Método expositivo de acuerdo a Reibelo Martín Juan D. menciona que esta técnica de Enseñanza Expositiva responde al aprendizaje por asimilación para conseguir un aprendizaje significativo, con ello pretendemos que el alumno domine el tema, alcance objetivos comprensión a través de la comunicación con el profesor, ya que este presenta los contenidos, su estructura, organización actividades, etc, para que el alumno los asimile y relacione con sus ideas previas. Las actividades que se proponen en esta suponen una ayuda y un recurso para alcanzar los objetivos previstos. (Daniel 1997)p.15.

Por lo tanto, de acuerdo a Roberto Gómez López (2015 p.37) Los objetivos de la técnica expositiva son la transmisión de conocimientos, ofrecer un enfoque crítico de la disciplina que conduzca a los alumnos a reflexionar y descubrir las relaciones entre los diversos conceptos, formar una mentalidad crítica en la forma de afrontar los problemas y la capacidad para elegir un método para resolverlos. “Finalmente Freire menciona que, el profesor que realmente enseña, es decir, que trabaja los contenidos en el marco del rigor del pensar acertado”. (Freire, 1998)

Esta metodología se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia y objeto de estudio.

De acuerdo a Bustamante Martínez & Mariela sostiene que, el método demostrativo es el que se combina la exposición del profesor con la participación de los alumnos implicando a los participantes en la dirección de la clase, la demostración puede considerarse uno de los métodos más afectivos para la enseñanza de habilidades y destrezas motoras propias, en la demostración aprende el estudiante “haciendo”; es decir hacer cosas que produce aprendizaje, adquiere confianza y sensación de éxito,

participa y se entrena en el uso de instrumentos, modelos, equipos, máquinas y herramientas que le deben ser familiares. (Bustamante Martínez 2011)p.10.

El método por descubrimiento, Para Barrón Ruiz, A. es entendido como actividad auto reguladora de resolución de problemas, que requiere la comprobación de hipótesis como centro lógico del acto de descubrimiento. (Ruíz 1993)p.8. en tal sentido, el sujeto del descubrimiento es una totalidad sistémica y comunicativa, dotado de capacidad para autorregular su comportamiento, gracias a lo cual puede desarrollar experiencias de aprendizaje por descubrimiento, al caracterizarlo como totalidad queremos recalcar que en el proceso de aprendizaje participa el sujeto integral, no sólo sus aspectos intelectivos, sino también afectivos, psicomotores, morales, sociales, la capacidad de autorregulación se desarrolla cuando el sujeto aplica sus sistemas cognitivo, comprensivo y actuacional, mediante los que el sujeto interpreta la realidad, elabora sus expectativas, objetivos y autorregula su intervención.

En síntesis, se puede resaltar que Moreno-Pinado, Wilfredo (2017 p.10) es el resultado del descubrimiento es una construcción intrapsíquica novedosa para el sujeto, aunque no lo sea para la colectividad social, se trata de un descubrimiento asimilativo, que implica la reconstrucción de un significado novedoso para su sistema cognitivo, en tanto que construcción, todo descubrimiento emerge de una serie de conocimientos previos, que son diferenciados y coordinados con nuevos elementos, para configurar significados novedosos (Piaget 1970, Kelly 1955).

Cuando hablamos de recursos didácticos en la enseñanza estamos haciendo referencia a todos aquellos apoyos pedagógicos, que se refuerzan en la actuación docente optimizando el proceso de enseñanza aprendizaje tales como:

### **1.2.7. Material audiovisual.**

Los medios informáticos, de acuerdo a Francisco Rodríguez Mondejar, en esta era marcada por el auge de las Nuevas Tecnologías en la que las innovaciones se multiplican conforme se aceleran los cambios en la sociedad y no pudiendo la educación quedarse al margen, ampliándose las funciones de los profesores, debiendo enfrentarse a nuevos problemas y obligaciones bajo la presión de una sociedad cada vez más insatisfecha con los resultados de su sistema educativo, las reformas educativas exigen un cambio en el quehacer diario del profesor, que debe adoptar roles de facilitador frente al de mero instructor, así como adquirir nuevos conocimientos que le posibiliten esta actuación. (Francisco 2000)p.18.

Mientras tanto, las TIC pueden definirse como el conjunto de procesos y productos vinculados a las nuevas herramientas electrónicas (hardware y software) que son utilizados como soportes de la información y canales de comunicación relacionados con la recolección, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión digitalizados de la información, permitiendo de esta forma ser un apoyo didáctico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. (Chaparro 2013)p.3. En consecuencia, construir y compartir se convierten en objetivos transversales que dan sentido al uso de las TIC en el desarrollo curricular y la formación de los estudiantes, las TIC tienen el papel de ofrecer nuevas posibilidades de mediación social, creando entornos (comunidades) de aprendizaje colaborativo que faciliten a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta, actividades integradas con el mundo real, planteadas con objetivos reales. (García Valcárcel 2014)p.3.

El caso de la introducción de la informática en los centros no es una excepción, como tampoco lo es la necesidad de conocer las demandas de los profesores y las direcciones de actuación más adecuadas, así como comprender qué creencias y actitudes poseen frente a este fenómeno innovador.

Hoy se piensa que los cambios en educación dependen de lo que los profesores piensan y hacen, en y desde su práctica escolar cotidiana, como consecuencia de ello, diferentes líneas de investigación basadas en el enfoque didáctico curricular han centrado su objeto de estudio en la figura del profesor y su perspectiva de los medios, en nuestro caso del medio informático.

#### **1.2.8. RECURSOS TECNOLOGICO.**

El aprendizaje móvil es la educación que implica el uso de dispositivos móviles que permiten aprender en cualquier momento y en cualquier lugar, mediante el aprendizaje móvil, existe la posibilidad de extender la educación sin un límite predeterminado, lo cual lo lleva a conjugarse con el aprendizaje ubicuo, cuando las personas pueden acceder a contenidos para el aprendizaje prácticamente desde cualquier lugar en cualquier momento. (Quijada 2014)p.40. Por otro lado, la mayor cantidad de dispositivos electrónicos se clasifican actualmente como dispositivos móviles, desde teléfonos hasta tablets, pasando por dispositivos como lectores de RFID. Con tanta tecnología clasificada como móvil, puede resultar complicado determinar cuáles son las características de los dispositivos móviles. (Pozo 2011). p.10.

Sin duda, un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales. (A. Baz 2011)p.17.

En la actualidad los dispositivos móviles están al alcance de las sociedades a los mismos que podemos darles la utilidad necesaria para lograr un aprendizaje en los más pequeños, como el inicio de la lectura.

M-Learning. - El extraordinario avance tecnológico registrado en los últimos sesenta años, en especial el vinculado con el desarrollo de las telecomunicaciones y las redes de datos, ha dado origen a un nuevo concepto, que es el de m-learning. Se entiende el m-learning o “aprendizaje electrónico móvil” como una metodología de enseñanza y

aprendizaje que se vale del uso de pequeños dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, PDA, tabletas, PocketPC, iPod y todo otro dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica. (A. F. Raul Santiago 1998)p.45. Dicho de otro modo, el mobile-learning (m-learning), es el aprendizaje basado en el uso de dispositivos móviles como smartphones (teléfonos inteligentes) o tabletas y el aprendizaje en movilidad: en cualquier momento y en cualquier lugar. (Aulablog 2014.)p.7

El Aprendizaje Móvil es único en su género y ofrece una modalidad flexible en cuanto al acceso a la información, se basa en el aprendizaje o enseñanza mediante un dispositivo inteligente y es tan útil que se puede ingresar fácilmente a diferentes tipos de información mediante estas tecnologías actuales.

En la actualidad, las aplicaciones móviles son comúnmente usadas en su mayoría de hogares, e instituciones educativas por lo cual se propone desarrollar una aplicación móvil con contenido pictográfico de los personajes principales de las fiestas de la Capitanía Mama Negra del barrio la Merced las mismas que se celebran el 23 y 24 de septiembre de cada año, que sirva como medio de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de la institución.

Este método debería ser utilizado ampliamente en las unidades educativas, por lo que ofrece muchas ventajas como es el caso de poder adquirir la información inmediatamente y al momento que se necesita, el uso de los dispositivos móviles como método de enseñanza transmite de manera intuitiva el conocimiento a los receptores logrando en los estudiantes un mayor porcentaje de aprendizaje.

La propuesta tecnológica está orientada al desarrollo de una aplicación móvil la misma que está desarrollada en el motor de video juegos Unity el cual nos permite utilizar muchas herramientas externas como los son Blender, Vuforia, entre otras para poder exportar aplicaciones en diferentes plataformas como son Android, IOS, Windows Phone, Etc. Unity además es muy eficaz a la hora de realizar interfaces por el motivo que permite modelar y animar cada objeto necesario para la interfaz.

Para las operaciones lógicas se ha utilizado C# y para conectar con la base de datos MySQL se ha utilizado PHP, se utiliza base de datos con la intención de tener datos estadísticos del avance de cada niño en su aprendizaje.

Unity junto con Vuforia permiten utilizar Realidad Aumentada, esto con el propósito de hacer más llamativa e interactiva a la aplicación, se la utiliza con Modelos 3D de personajes referenciados de las fiestas de la Capitanía Mama Negra, cada personaje con su respectiva historia.

Para que las interfaces sean más animadas se ha utilizado la herramienta Inkscape que esta permite diseñar en 2D, y exportarlas en el formato necesario para montarlas a Unity.

Dicho aplicativo móvil será aplicado en los niños y niñas del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví de la Ciudad de Latacunga, el mismo que ayudara a los maestros padres de familia y niños por lo que se ha detectado dificultades que afectan el desarrollo en el proceso de aprendizaje; una de estas dificultades es la apatía a la lectura, poca comprensión lectora, situación que obstaculiza cualquier proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Mediante el desarrollo de este proyecto se busca un nuevo proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando las nuevas tecnologías de la información que hoy en día son utilizadas por la población por distracción, comunicación y como aprendizaje.

El presente proyecto será de utilidad e importancia porque se realizará una aplicación móvil con contenido pictográfico, la cual ayudará a los niños a comprender de mejor manera la lectura, al momento de enseñar y aprender, el maestro y padre de familia cuando trabajen con la aplicación móvil no se tendrá el problema de distracción por parte de los niños por lo que la aplicación mencionada les resultará entretenida la misma que será didáctica y de fácil comprensión.

Igualmente se busca brindar una herramienta de fácil acceso a los niños con la intención que ellos puedan acceder a esta herramienta desde un dispositivo muy común, a la vez dar un apoyo al docente para que este pueda impartir sus conocimientos

y dar un seguimiento en conjunto maestros y padres de familia del progreso que tienen los estudiantes, el proyecto está sujeto al currículo de Educación Inicial en sus Ámbitos, Objetivos y Destrezas que debe seguir el docente, tomando como referencia el cuaderno de trabajo #3 página 43 menciona; Celebraciones importantes de mi país, Identifica manifestaciones culturales del país a través de la participación y vivencia con las festividades.

### **Premisas para su implementación del aprendizaje móvil.**

Se pondrá en práctica el aprendizaje móvil por los siguientes elementos: El aprendizaje móvil es la educación que implica el uso de dispositivos móviles que permiten aprender en cualquier momento y en cualquier lugar, mediante este aprendizaje, existe la posibilidad de extender la educación sin un límite predeterminado, lo cual lo lleva a conjugarse con el aprendizaje ubicuo, cuando las personas pueden acceder a contenidos para el aprendizaje prácticamente desde cualquier lugar en cualquier momento.

Este método debería ser utilizado ampliamente en las unidades educativas, porque ofrece muchas ventajas como es el caso de poder adquirir la información inmediatamente y al momento que se necesita, el uso de los dispositivos móviles como método de enseñanza transmite de manera intuitiva el conocimiento a los receptores logrando en los estudiantes un aprendizaje significativo.

En la actualidad se puede constatar que en la mayoría de hogares existe por lo menos un dispositivo móvil, este dispositivo se ha convertido por lo general en una herramienta de entretenimiento además permite al usuario comunicarse y otras actividades más, valdría la pena incentivar a los usuarios a que ocupen dichos dispositivos como herramientas de educación ya que estos equipos se los puede trasladar ligeramente a cualquier lugar y por ende la pictografía en dicho aparato es importante para su aprendizaje.

## **Pictografía.**

La pictografía es un gráfico o dibujo que ha sido creado con una finalidad comunicativa, las pictografías pueden cumplir varias funciones: pueden usarse como ayudas para la memoria, o bien representar una idea o un significado concreto, en cuyo caso suelen ser denominadas ideogramas. (Civallero 2017)p.23. No obstante, un pictograma es una representación de composición gráfica que incluye un símbolo más otros elementos gráficos, como un borde, un diseño de fondo o colores con la intención de transmitir información específica, en términos más sencillos, un pictograma es una imagen más un borde utilizados para transmitir información. (A. Jiménez 2007)p.21.

Sin duda, desde el enfoque sociohistórico-cultural, el primer contacto con el lenguaje escrito se produce antes de que el niño esté alfabetizado, este primer acercamiento se produce a través de las experiencias tempranas en el ámbito familiar y social, es decir, en contextos naturales fuera del ámbito educativo, el niño coge un libro y pasa sus páginas contemplando las imágenes y el texto, observa las etiquetas de los envases o los logotipos, la acción mediadora del adulto cuando le lee un cuento, el niño participa en la lectura con la persona mayor produciéndose una interacción. (Pérez Espinosa 2017) p.2.

Se puede decir que la pictografía es un método sumamente importante y útil para transmitir una idea, este método comúnmente se utiliza para la enseñanza en los centros de educación inicial a través de la cual los niños captan de mejor manera las enseñanzas que sus maestros les transmiten, razones por la que el proyecto a desarrollar se basa específicamente en contenido pictográfico e intuitivo.

### 1.3. Fundamentación del estado del arte.

Se puede resaltar la investigación realizada por, Cecilia Verónica Carvajal Domínguez de Universidad Nacional de Chimborazo, con el tema elaboración y aplicación de una guía sobre lectura pictográfica para desarrollar la inteligencia lingüística en los niños/as de 5 años.



El aporte a la lectura pictográfica, con la finalidad de contribuir en el proceso de enseñanza y aprendizaje: los mismos que manifiestan lo siguiente.

Todo ser humano siente la necesidad de otorgar un nombre a las cosas o los objetos que ve a su alrededor, para poder identificarlos, a través de las palabras, puede transmitir sus deseos, necesidades, pensamientos, sentimientos, a los demás, por tal razón cuando el niño está en proceso de crecimiento es mucho más fácil trabajar con imágenes para desarrollar la inteligencia lingüística, porque es más factible realizar actividades apropiadas para los niños que pueden ver y tocar las imágenes y así se crea una ambiente donde reina la interacción. (Domínguez 2015)p.3.

Los seres humanos nacen equipados con una serie de elementos que les permite adquirir los conocimientos necesarios para enfrentarse a la vida, siendo una de los más importantes la adquisición del lenguaje primordial para establecer interacción social y por ende es necesario que el aula cuente con recursos didácticos necesarios para que puedan desarrollar la inteligencia lingüística y así alcanzar una formación integral. (Domínguez 2015)p.3.

De ahí que existe la necesidad de que el docente utilice recursos como las pictografías para garantizar que el desarrollo de este elemento sea apropiado, y en un futuro pueda ser utilizado de forma que facilite la convivencia social. Se debe tener presente que para el preescolar en esta edad cada vivencia es un problema a resolver, sobre todo si no se cuenta con destrezas lingüísticas desarrolladas, convirtiéndose esto en una preocupación constante. (Domínguez 2015)p.7.

La lectura es una actividad que consiste en interpretar y descifrar, el valor fónico de una serie de signos escritos, ya sea mentalmente (en silencio) o en voz alta (oral). Esta actividad está caracterizada por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases dotadas de significado, una vez descifrado el símbolo se pasa a reproducirlo. La lectura es hacer posible la interpretación y comprensión de los materiales escritos, evaluarlos y usarlos para nuestras necesidades. (Domínguez 2015)p.24.

Es la utilización de imágenes unidas a las letras y a la música, que facilita el aprendizaje. Por un lado, ayudan a la memoria, pues las imágenes se retienen con mayor nitidez asociada a la idea. Al ser representada visualmente, queda fijada a su expresión lingüística. Además, los estímulos visuales transmiten el significado de una palabra o frase. Por otro lado, el ritmo, rima y la cadencia favorecen la pronunciación y la memorización de manera clara. (Domínguez 2015)p.28.

La investigadora puedo acotar que la utilización de los pictogramas mejora la atención de los niños, ya que los dibujos, imágenes, entre otras motivan a que siempre estén atentos con el afán de aprender algo nuevo o novedoso y es así que en los establecimientos que se aplique este modelo se puede tener un nutrido lenguaje, generalmente, la pictografía no busca un efecto estético sino de economía comunicativa, abreviando los detalles de la misma forma en que los dibujos infantiles de animales omiten partes que el niño no ha juzgado significativas. (Domínguez 2015)p.44.

En el diseño de la investigación realizada por Cecilia Verónica Carvajal Domínguez en el 2015 utilizo los siguientes pasos para obtener los resultados deseados.

Esta investigación es cuasi experimental porque se realizó un estudio entre el antes y el después de la aplicación de la Guía de Lectura Pictográfica, ya que es de carácter educativo, la misma que se realizó en el Jardín de Infantes Dolores Veintimilla de Galindo de la ciudad de Riobamba. Se investigó los efectos de la inteligencia lingüística de los niños, después de aplicar la guía de lectura pictográfica. Para su diseño primero se inició con la investigación teórica correspondiente y el acercamiento de lo que abarca los la inteligencia lingüística en los niños y niñas de 5 años para que su aplicación sea práctica e interactiva y de mayor facilidad. (Domínguez 2015)p.58.

El criterio fundamental de la autora en la propuesta es por la siguiente causa.

En nuestro país se ha visto la necesidad de plantearse nuevos objetivos educativos para alcanzar una mejor calidad, por tal razón hay que buscar nuevas técnicas para que los niños

y niñas puedan desarrollar su inteligencia lingüística en los primeros años de vida escolar, tomando en cuenta que el inicio en la lectura y escritura son elementos de gran importancia que permite el acceso al vasto conjunto de información disponible en diversos medios escritos y digitales. (Domínguez 2015)p.63.

En su análisis e interpretación de la ficha de observación llega al siguiente criterio. Después de la aplicación la autora llega a la siguiente conclusión de resultados obtenidos.

Se puede observar que después de la aplicación de la guía de lectura pictográfica a través del uso de cuentos pictográficos, trabalenguas y poesías con pictografías los estudiantes han superados los problemas de inteligencia lingüística, se pueden expresar de mejor manera usando correctamente las palabras, se ha visto una mejora en la pronunciación de consonantes dificultosas como la r, rr, l y ll, siendo esto de gran ayuda, ya que se mejoró la comunicación entre ellos y la expresión oral.

Los niños y niñas son capaces de leer cuentos y poesías con pictogramas, lo que ha permitido que enriquezcan su vocabulario con palabras nuevas, ha incrementado su imaginación, creatividad e inventiva, siendo esto de gran ayuda para el inicio de la lectura y de la escritura. Han fortalecido sus habilidades de narración y descripción de objetos, situaciones, vivencias. Pueden comunicar ideas claramente gracias a la repetición de trabalenguas lo que ayudo a que emitan los sonidos de las consonantes correctamente y esto ha elevado su autoestima, al ver que las otras personas les comprenden. El trabajo realizado con la docente ha servido para que los estudiantes dialoguen con otras personas lo que ha mejorado sus relaciones sociales. (Domínguez 2015)p.73.

#### **1.4. Conclusiones Capítulo I.**

**1.-** La importancia de resaltar las diferentes teorías, estrategias, medios, recursos, de enseñanza aprendizaje, en tal virtud de su utilidad actual, cada uno de estos elementos juegan un papel fundamental en el momento de enseñar y aprender, en especial en los más pequeños, sin dejar de lado la teorías anteriores como el conductismo,

cognitivismismo entre otras, se puede resaltar que en su tiempo tuvieron su utilidad y en la actualidad se debe tomarlas como referencia para el cambio de conducta y aprendizaje en el aula y en casa.

**2.-** La teoría del aprendizaje significativo según Ausubel es de suma importancia en el aprendizaje del estudiante ya que depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, que el material que aprende debe ser potencialmente significativo para él, es decir que sea relacionable con su estructura de conocimiento sobre la base y su experiencia del entorno.

**3.-** Es necesario orientar a los niños al mundo maravilloso de la lectura desde sus primeros años de formación, como una actividad agradable y significativa con el propósito fundamental de que ellos la disfruten, comprendan, interpreten y conozcan la cultura a través de la pictografía.

**4.-** La teoría conectivista actual nos brinda esa facilidad de la era, esta teoría se analiza en los diferentes ámbitos las mismas que deben ser utilizadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, partiendo desde los más pequeños ya que son la base fundamental de cambio de paradigmas, para llegar a una sociedad lectora en el mundo cibernético.

**5.-** Tomando como base la teoría del Conectivismo y el aprendizaje invisible y a la vez varias investigaciones Internacionales, nacionales y locales nace la iniciativa de brindar a la sociedad entre ellos a los pequeños que ya nacen en la era de la tecnología en el manejo y manipulación de las mismas, con la finalidad de llegar a ellos con un aplicación móvil de la lectura pictográfica de la historia de la Capitanía Mama Negra del 23 y 24 del mes de septiembre de cada año, con la finalidad de motivar a aprender la importancia de la cultura que nos identifica como Ecuatorianos y Latacungueños.

## **CAPÍTULO II.**

### **PROPUESTA**

#### **Título de la propuesta.**

La pictografía en la tecnología.

Aplicación móvil para la lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños y niñas del primer año de educación básica en la Unidad Educativa Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar -Elvira Ortega de la Ciudad de Latacunga.

#### **2.1. Objetivos:**

Motivar a la lectura pictográfica a través del aplicativo móvil en el proceso de enseñanza aprendizaje para el reconocimiento de la identidad cultural.

Potenciar el área visomotriz en los y las niños de educación inicial mediante de la lectura pictográfica con el uso de la tecnología.

Integrar los procesos culturales en el proceso enseñanza aprendizaje.

#### **Justificación.**

Según los resultados obtenidos en la lista de cotejo aplicada a los niños y a la encuesta aplicada a los maestros y padres de familia, de educación inicial de preparatoria, responden lo siguiente:

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños podemos evidenciar que en un 30% de los niños describe oralmente los pictogramas observados, el 12 % asumen el papel de algún personaje observado, y el 15% describen oralmente las fiestas de su lugar de origen, con un 36%, el niño describe con facilidad actividades realizadas en casa y en la escuela, se presenta un 27% de los niños pueden contar un cuento en base

a pictogramas presentados, el 39% de los niños se evidencia la capacidad imaginativa una vez presentado pictogramas, se evidencia que 33% de niños presenta ideas propias, el 5% describen pictogramas observados en una aplicación móvil, el 30% estructura cuento de imágenes presentadas y el 27% de niños arman un cuento a través de una aplicación móvil.

Por lo tanto estos resultados aportan en que los niños y niñas en su mayoría no pueden describir oralmente los pictogramas observados, esto permite potencializar su capacidad imaginativa y creativa con facilidad de lograr nuevos procesos de aprendizajes e incrementar el vocabulario y sus oraciones sean más elaboradas por lo que nos permite continuar con el proyecto planteado de enseñarle al niño a través de un aplicativo móvil a cumplir retos para conocer la cultura de Latacunga como son los personajes principales de la Capitanía Mama Negra y motivar a la lectura a través pictográfica,

Una vez aplicada la encuesta a los padres de familia se logra llegar al siguiente análisis, se encuentra que los niños y niñas describen en un 44% oralmente los pictogramas observados y un 20% el niño puede asumir a veces el papel de algún personaje observado, un 28% de los niños describen oralmente las fiestas de su lugar de origen, un 20% comentan las actividades que realizan en casa o en la escuela, el 36% recuerdan pequeñas partes de un cuento que sus padres o maestra les contaron en días anteriores, en un 44% de niños se observa la capacidad imaginativa cuando se le presenta pictogramas, un 32% de los niños establece ideas propias después de realizar actividades en casa, se evidencia que un 40% de los niños describen pictogramas observados en una aplicación móvil, el 36% de los niños estructuran cuentos de imágenes presentadas, el 24% arma un cuento a través de una aplicación móvil, estas se convierten en acciones positivas que pertinente continuar con la propuesta de investigación; con la finalidad de que la lectura pictográfica servirá para fortalecer sus habilidades de comunicación para un mejor desenvolvimiento e independencia.

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes se puede evidenciar lo siguiente, que es el 50% de los niños pueden describir oralmente los

pictogramas observados en el aula o en casa, el 50% de los niños pueden describir oralmente los pictogramas observados en una lámina o en una aplicación móvil, el 25% de los niños pueden contar a través de pictogramas las actividades que realiza en casa, el 25% de los niños pueden contar un cuento en base a los pictogramas presentados en clase, el 100% de los docentes piensan que mediante los pictogramas los niños pueden potencializar su capacidad imaginativa y creativa, el 75% de los docentes piensa que cuándo los niños describen los pictogramas esto permite que su vocabulario y sus oraciones sean más elaboradas, el 100% de maestros piensan que a veces los estudiantes en su pronunciación es correcta cuándo muestra pictogramas, y el 100% de maestros piensa que al mostrarle pictogramas dentro y fuera el aula los niños incorporan palabras nuevas a su vocabulario, el 100% piensa que los niños muestran interés al momento de mostrarle pictogramas, el 100% de maestros responden que los niños recuerda partes de un cuento que el maestro le contó anteriormente, el 50% cree que los niños podrán armar un cuento a través de una aplicación móvil, el 25% ha trabajado con pictogramas relacionados a la cultura a la que pertenecen los niños, el 50% considera que los niños lograrán reproducir oralmente sus tradiciones y la cultura a que pertenecen.

Con todos los antecedentes y resultados evidenciados en las encuestas y lista de cotejo aplicadas a maestros, padres de familia y niños nos da la seguridad de continuar con la presentación y ejecución del presente proyecto, con la finalidad de motivar a la lectura a través de la pictografía y conocer la cultura de la ciudad de Latacunga.

### **Fundamentación teórica de la propuesta.**

#### **Origen de la celebración de la Capitanía, Mama Negra o Santísima Tragedia.**

La leyenda que predomina en el imaginario de los pobladores de Latacunga, cuenta que la señora Gabriela Quiroz, propietaria de la hacienda Cunchibamba, junto con los indígenas que trabajaban en su asentamiento, rezaron a la Virgen de la Merced para que aplaque la ira del volcán, en la erupción que ocurrió en 1742, apareció un destello

sobre el cráter del volcán, siendo la imagen de la Virgen María cargada a su niño, quien levanto su mano y calmo la furia del coloso Cotopaxi. (Mayra 2014)p.10

Para entender el marco social y económico en el cual aparece la celebración religiosa, es necesario realizar un acercamiento histórico al siglo XVIII, tiempo en el cual se conjugan los elementos colonizadores, la situación de los indígenas de la zona, la relación hombre y naturaleza, para tratar de explicar el porqué de las caracterizaciones negras de los personajes de la Mama Negra.

Eduardo Paredes Ortega, considera que, para 1730, existían alrededor de 200 negros en Cotopaxi, datos numéricos más concretos sobre la existencia de población afro ecuatoriana en Latacunga no se pueden obtener debido a los escasos registros en los archivos históricos que no se refieren, (Zúñiga 1982: 235).p.160, Mientras tanto, Zúñiga (1982) menciona que en el siglo XVII un grupo de esclavos que llegaron a Latacunga, fueron bautizados por los mercedarios y finalmente llevados a las minas de plata en Sarapullo, que pertenecían a un español de nombre Vicente de la Rosas (p.149). (Mayra 2014)p.31.

La presencia de representantes negros engloba una serie de suposiciones como que tratan de explicar el significado de la presencia negra en esta festividad. Para Karolys (1987) “las máscaras negras de la Mama Negra provienen de un culto prehispánico y originalmente recibieron el nombre de tiznados, debido a que éstos se pintaban el rostro de negro”. Por lo tanto, según Schneider (2007) se podría deducir que las máscaras negras aparecen “en escena primero únicamente en el desfile de los tiznados, posteriormente debido a su popularidad fueron incorporadas al desfile de los blancos, para que finalmente la entera festividad recibiera el nombre de la figura más destacada, la Mama Negra. Al no poder explicar la presencia negra, han surgido una serie de leyendas que, si la Mama Negra fue cocinera de la Virgen, mientras otro de los mitos, describe el desfile de las máscaras negras como el Éxodo de los moros expulsados de Granada y a la mama negra como esposa del rey moro. O que la mama negra representa a una esclava liberada de las minas, que agradece a la Virgen María por su ayuda (Paredes, 1998). (Mayra 2014)p.31



Patricio Guerrero comenta en su libro *Usurpación simbólica*, que La celebración de la fiesta de la Mama Negra, ha sido tradicionalmente un acto de religiosidad popular que se ha venido celebrando desde tiempos coloniales en la ciudad de Latacunga durante los días 23 y 24 de septiembre de cada año en honor de la Virgen de Mercedes, patrona de la ciudad, por considerar que esta la ha salvado por varias ocasiones de la furia del volcán Cotopaxi y ha detenido sus erupciones. Dicha celebración actualmente es organizada por sectores campesinos urbanos, que se dedican a la venta de carne en los mercados de El Salto y La Merced y sigue manteniendo su contenido de religiosidad popular. La fiesta sigue siendo un acto ritual mediante el cual, las vivanderas de los mercados agradecen a la Virgencita por lo favores recibidos y piden las bendiga y las ayude durante todos el año en sus negocios. (Guerrero Arias Patricio 2004)p.1.

La fiesta de septiembre es la propia tradicional en la que se manifiesta la cultura propia del pueblo y la fiesta de noviembre es una fiesta en la cual las autoridades y la gente de poder económico de aquí de la ciudad de Latacunga ostenta todo lo que tienen mediante los personajes, tomándose como parte de ellos unos personajes que no les pertenecen, entonces de esa forma ostentan un poder, ostentan una ubicación dentro de la sociedad, por lo general los personajes luego de representar a cualquiera de estos personajes que se dan en la Mama Negra, luego de un tiempo están en candidaturas políticas para Concejales, Alcaldes, Prefectos y Diputados. (Guerrero Arias Patricio 2004)p.44.

Para Quintero López, Rafael Bernardino, esta celebración se institucionalizó el 24 de septiembre, día del equinoccio de otoño y día en que la Iglesia Católica conmemora a la Virgen de la Merced o Nuestra Señora de las Mercedes, esta fiesta popular llamada también “Santísima Tragedia o de la Capitanía” la realizan las vivanderas del mercado de la Merced, en honor a la abogada y patrona del volcán y tiene por objeto agradecerle por los favores recibidos; las vivanderas de "El Salto" replican esta celebración los días domingo y lunes siguientes al 24 de septiembre. (Quintero López 2014)p.23

### 2.1.1. Personajes Principales de la Capitanía Mama Negra.

El sincretismo de esta fiesta popular se evidencia sin duda alguna, en el componente de los actores, signos y símbolos, que integran la comparsa que conjuga actos paganos y religiosos, de lo indígena, afro descendiente y español, que dan como resultado una espectacular teatralización, que se ha convertido en una representación del folclor y en parte importante de la identidad del pueblo latacungueño. (Quintero López 2014)p.23

Destacaremos en la siguiente investigación a los personajes principales de la fiesta como: Mama Negra, Ángel de la Estrella, Abanderado, Rey Moro, Embajador y Capitán quienes son los que juegan un papel principal en el desfile en honor a la Virgen de la Merced.

Durante las entrevistas realizadas a cada uno de los personajes como es el caso Luis Chacón, Mama Negra 2019, personaje principal de la fiesta se refiere que: esta fiesta se la realiza desde 9 de diciembre de 1942 después de una furiosa erupción del volcán Cotopaxi, se organizó una procesión con la sagrada imagen de la virgen y un desfile de los negros tiznados como un agradecimiento a la virgen, en esa época no se la llamaba Mama Negra sino la fiesta de los tiznados: de acuerdo a los historiadores como Paredes y Carolis comentan que es un ritual que hacían los indígenas por la liberación de los esclavos. (Entrevista en Radio UTC. 20 de septiembre)

Esta fiesta es organizada por la directiva principal que conforman la asociación de Devotos y Donantes de la Merced en conjunto con las familias de cada personaje, las jocha inician a partir del mes de enero a cada una de las familias para la participación en la fiesta en honor a la Virgen de las Mercedes.

Cada uno de los personajes desempeña un papel importante en estas fiestas del 2019.

**Señor Luis Chacón** representará a la Mama Negra.

Luis Chacón quien representa hace 13 años al personaje principal de la Mama Negra, es por la tradición de la familia motivado por su vis abuela que fue vivandera del

mercado el salto, a la edad de 6 años representó al embajador, después de poco tiempo representó al Rey Moro y en la actualidad a la Mama Negra, , cabe recalcar que la muñeca que lleva la Mama Negra en sus brazos su nombre real es María Mercedes la hija más pequeña, el menciona que objetivo principal es mantener ese compromiso para seguir conservando la cultura.

Durante el desfile el personaje principal es acompañado alrededor de 100 personas, entre comparsas, bandas y ashangueros,

Los personajes como Rey Moro, Ángel de la Estrella y el Embajador representan niños por considerarles puros e inocentes, el Capitán el Abanderado y la Mama Negra representan personas adultas, todos los personajes el 23 septiembre rinden honores a la Virgen de las Mercedes en el atrio de la iglesia, una vez que cada personaje rinde el homenaje a la virgen, empiezan el recorrido, la primera salida se la realiza a partir de las 9 de la mañana y realizan el recorrido pertinente hasta llegar al barrio el calvario en donde realizan honores a los pies de la virgen, el segundo recorrido inicia a la 15hoo y se termina a la 20hoo, luego se realiza las vísperas organizada por los devotos fuera de la iglesia, el 24 que es la segunda salida se realiza la misa a las 11hoo fuera de la iglesia y se sale en un solo un recorrido a partir de la 13hoo hasta las 21hoo.

### **La Mama Negra.**

La Mama Negra conocida como la Santísima Tragedia, esta fiesta es en honor a la Virgen de las Mercedes "Patrona contra la Furia del Volcán"

**Mama Negra** Es una celebración que consiste en un desfile de varios personajes pintorescos que realizan una comparsa por las calles de Latacunga.

**La Mama Negra** Es la figura Central de la fiesta que va cabalgando con elegancia. Su vestimenta es típica del poblado y colorida, compuestos de grandes faldones Blusa bordada, adornos y hermosas chalinas que son cambiados en cada esquina del recorrido.

La Mama Negra va siempre a caballo

En las alforjas del caballo van introducidos dos niños que representan a los hijos de Mama Negra.

La Mama Negra es guiada por el negro Trota frenos

La Mama Negra siempre será un hombre disfrazado de mujer

Utiliza una careta negra que muestra una gran sonrisa y una dentadura blanquísima

En la mano derecha lleva una muñeca negra (su hija menor Mercedes) a la que hace bailar al ritmo de la banda del pueblo que la acompaña.

Con la mano izquierda, arroja leche con agua a los espectadores.

Hay fuegos artificiales y las estruendosas bandas de música.

La Mama Negra durante todo el recorrido se pasea por todas las comparsas saludando a los espectadores.

*GRÁFICO 1: MAMA NEGRA*



*Ilustración: Mama Negra, Aguilar José*

GRÁFICO 2: MAMA NEGRA LA MERCED, LUIS CHACÓN



2Ilustración: Mama Negra, Aguilar José

### **El Ángel de la Estrella.**

Quien representará al Ángel será siempre una niña y esta vez la representará Valentina Basantes ella nos comenta lo que conoce:

El Ángel Gabriel es quien le anuncio a maría que Jesús iba a nacer.

El día de la fiesta el Ángel lleva puesto, viste un vestido blanco con un bordado en el pecho con una estrella dorada.

Una capa blanca con un filo dorado que tiene mi nombre y bordado a la virgen de la Merced

A la espalda lleva un par de alas blancas hechas con plumas de ganso.

El cetro tiene una estrella con perlas y un espejo, el mismo que representa, lo que hace muchos años el volcán Cotopaxi exploto y la gente corrieron a la iglesia donde

se encontraba la Virgen para sacarla y de pronto calmo la furia del volcán y deajo de erupcionar y se cree que lo hizo la Virgen con ayuda del Ángel.

Una corona que está decorada con piedras y combina con el cetro.

Va montada en un caballo blanco.

El Ángel durante las fiestas es quien realiza los honores a la Virgen de la Merced en el sector del Calvario y en la iglesia donde se encuentra la Virgen.

Recorre todas las comparsas y saluda a los espectadores.

Es la encargada de hacer el ofrecimiento a la Virgen y recitar el discurso ritual en su honor.

Pide por varias ocasiones que entonen una melodía a la banda que los acompaña.

Pide por el bienestar de los participantes y de todo el pueblo.

Es la protectora del prioste o Capitán cuyo bienestar salvaguardará y solicitará a la Virgen que lo bendiga y ayude.

Al Ángel en el momento de los honores a la Virgen emite las siguientes plegarias.

Virgen del cielo

Madre del Dios

Cuida a tus devotos que te quieren con el corazón.

Virgencita de las mercedes

Cúbrenos con tu manto lleno de amor

Y danos tu protección

Virgencita de las mercedes

hoy tus hijos te vienen a cantar

y a pedirte en este canto que protejas a nuestra ciudad

Pide por varias ocasiones que entonen una melodía a la banda que los acompaña.

Valentina desea dejar un mensaje a los participantes de la fiesta, a los niños y a maestros.

Que los personajes deben llegar puntuales y sobre todo el Ángel ya que es la encargada de hacer el ofrecimiento a la Virgen y recitar el discurso ritual en su honor.

A los niños de mi ciudad que salgan en la Mama Negra y que participen con el Ángel de la estrella o a su vez que participen de lo que ellos tengan la oportunidad.

A los maestros que les enseñen sobre el Ángel de la estrella, que les explique un poco más sobre la Mama Negra y sobre la Virgen de la Merced.

Si me solicitan de que represente a otro personaje lo haría de lo que haya la oportunidad de chola, de guaco, de Loera.

Al culminar la fiesta me sentiré feliz, que no ha pasado nada en la fiesta, que no ha ocurrido nada de malo y que la virgencita nos siga dando muchas bendiciones.

El mensaje que les doy a todos los que participan en la mama negra, a los de la Asociación de Devotos y Donantes de la Virgen de la Merced y a las personas que salen a ver el desfile que.

Respeten a la virgen de la merced

Y más que todo que se interesen por lo que es la Mama Negra, el rey moro, el capitán y además el ángel de la estrella que es uno de los personajes principales de esta festividad.

*GRÁFICO 3:ÁNGEL DE LA ESTRELLA*



*Ilustración: Ángel de la Estrella, Aguilar José*



*Ilustración: Ángel de la Estrella, Aguilar José*

## **EI REY MORO.**

El niño que representará al Rey Moro es Darwin Alejandro Carrión Toapanta tiene 8 años.

Siempre está muy arreglado para representar a un rey, es el encargado de adornar la procesión.

El rey Moro rinde culto a la Virgen

Viste un traje amarillo, guantes blancos

Viste una capa de vistoso color negra la misma que lleva bordada la imagen de la Virgen, adornada con pedrería variada

Monta a un caballo cubierto también por una capa negra.

Lleva cubierta su cabeza por una zopirote podemos encontrar perlas, diamantes, plumas, estrellas corona alta y ovalada cubierta de tela y adornada de piedras preciosas.

Lleva un cetro adornado con cintas de varios colores

Es el encargado de pronunciar con solemnidad un discurso ritual en honor a la virgen



Tiene un sello en su vestimenta que representa a su familia  
El mensaje es escuchado atentamente y con devoción por todos.  
El Rey Moro desde su caballo lanza al aire una paloma blanca  
Recibe la bendición de la capitanía.

El mensaje que deja Darwin a los niños y maestros que me conozcan, que soy el rey moro, que todos los niños se porten bien con su familia, que no olviden que la virgen es parte de todos nosotros y a los docentes que les enseñen sobre la importancia de todos los personajes de la mama negra en especial del rey mor.

El sello que lleva el traje del rey Moro es el símbolo familiar, en relación a los apellidos de la familia, este símbolo se lo lleva hace dos años fue realizado por un primo que es diseñador y representa a los apellidos Tuapanta Disciplina.

Interrumpe varias veces para pedir música a la banda.  
Recorre todas las comparsas saludando a los espectadores.

Virgencita de las Mercedes  
Yo te vengo a saludar  
Al lado del rey moro  
Que me lleves a cantar  
Ahora que me estoy yendo  
Con que corazón me iré  
Sabiendo que mi Madre de la Mercedes se queda triste  
Por el mismo camino volveré  
¡¡¡Banda!!!

GRÁFICO 5: REY MORO



5Ilustración: Rey Moro, Aguilar José

GRÁFICO 6: REY MORO LA MERCED, DARWIN CARRIÓN



6Ilustración: Rey Moro, Aguilar José

## **EL EMBAJADOR.**

El Embajador es el encargado de pronunciar el discurso en homenaje a la virgen y al Capitán en el ceremonial, es un niño que va montado a caballo, este personaje es quién vigila que se cumpla con la liberación de los esclavos y que no exista más esclavitud. Recorre todas las comparsas y saluda a los espectadores.

El embajador representará el niño Camilo Sebastián Moreno Vásquez, tiene 9 años. Camilo manifiesta que se siente alegre por bailar y representar como embajador en honor a la Virgen de las Mercedes, desde muy pequeño ha participado de negrito.

Mi vestuario se parece al del capitán, es un traje de color azul, tiene una pechera, llevo un sable, una banda y una chistera con un sello que representa el símbolo de la espada mercenaria y adornos y plumas sobre ella.

En la banda va la imagen de la Virgen de las Mercedes, decorativos y el nombre de Embajador bordado en ella.

La chistera está compuesta de plumas, piedras de colores, encaje y el símbolo de mi familia. Camilo da un mensaje a los niños y maestros, que los niños que deseen participar lo hagan si no pueden en esta ocasión lo hagan el próximo año; y que a los maestros enseñen a los niños lo que representan los personajes de la Mama Negra. Loas que Camilo se las sabe y las dice el día de rendir honores a la Virgen.

### **Loa**

Virgen de las vírgenes

María de los cielos

Bendice a todos con el amor eterno

Y acompaña a todos los que sufren y tienen miedo.

### **Loa**

En estas fiestas mercenarias

De belleza y tradición

Santa virgen de las mercedes

Danos tu santa bendición

### **Loa**

Santísima virgen de las mercedes

Vengo con devoción

Y a través de mi oración

Te entrego mi corazón

*GRÁFICO 7: EMBAJADOR*



*Ilustración: Embajador, Aguilar José*

GRÁFICO 8: EL EMBAJADOR LA MERCED, CAMILO MORENO



*Ilustración: Embajador, Aguilar José*

## **EI CAPITÁN.**

Este es el prioste mayor

El que se gasta la fiesta

Camina “elegantemente” uniformado y con espada a la mano.

Es el único personaje que puede bailar con la Mama Negra.

Se ubican frente a la imagen de la Virgen de la Merced para hacer los honores

OH Madre mía de "Las Mercedes"

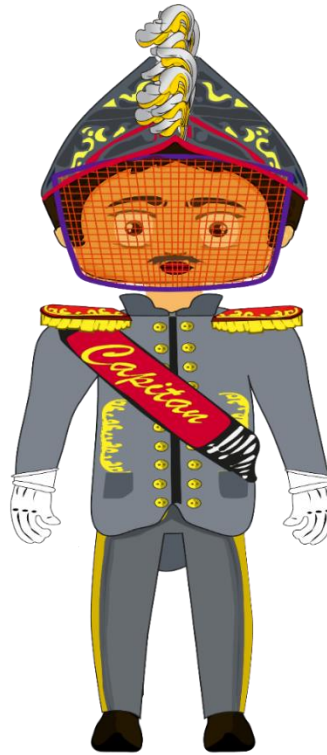
Con mucha devoción me postro a tus pies

Para darte gracias por permitirme estar un año más contigo,

Inclinado y reverente te imploro que, a través de mi mano,

Llegue tu santa bendición a todos tus devotos.

GRÁFICO 9:EL CAPITAN



9Ilustración: Capitán, Aguilar José

GRÁFICO 10:EL CAPITÁN DE LA MERCED, GUILLERMO GARZÓN



10Ilustración: Capitán, Aguilar José

## **EL ABANDERADO.**

Es un personaje importante de la fiesta

Representa la unidad de todos los latacungueños.

Viste un traje tipo militar.

Su rostro está cubierto por una careta de malla.

Lleva en sus manos una bandera, formada por pequeños y variados cuadros de diferentes colores.

Es hondeada y batida frecuentemente para ir “barriendo” los pecados de todos los devotos.

Hace honor y homenaje a la Virgen de la Merced.

El abanderado cierra el recorrido flameando su bandera.

Virgen de las Mercedes

te saludo con fe y mucha devoción

A ti que eres Madre, protectora de nuestro volcán

Recibe este homenaje en este tu día

Recoge nuestras culpas y pecados

Y alcánzanos de tu hijo Jesucristo

El perdón de nuestras faltas.

*GRÁFICO 11: EL ABANDERADO*



*Ilustración: Abanderado, Aguilar José*

GRÁFICO 12: EL ABANDERADO DE LA MERCED, EDUARDO LEMA



Ilustración: Abanderado, Aguilar José



## **2.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.**

### **Créditos:**

El presente proyecto se lo desarrollo con la participación de la Ing. MSc. Verónica Consuelo Tapia Cerda docente y Landeta Mayk, Tandalla Franklin, estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales son quienes desarrollaron la aplicación móvil, por lo expuesto es un proyecto multidisciplinario, entre la Maestría de Educación Inicial y la Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **2.4.1 Elementos que la conforman.**

Partiremos señalando algunos elementos importantes para el desarrollo de la propuesta, se tomará en cuenta como parte fundamental la experiencia del niño, para encaminar al reconocimiento de cada uno de los personajes más relevantes que conforman esta fiesta de la Capitanía Mama Negra que se la vive cada 23 y 24 de septiembre de cada año en Latacunga, como identidad cultural, con la finalidad de que se sienta identificado con su cultura y guiar en el proceso de la lectura a través de pictografía.

### **Objetivos.**

Describir a cada uno de los personajes, partiendo desde su experiencia, con la finalidad de empoderarse de la cultura de Latacunga.

- Motivar a la lectura a través de la pictografía de los personajes principales de la Capitanía Mama Negra, para desarrollar su creatividad y el lenguaje.

- Contar un cuento en base a sus imágenes observadas en el aplicativo siguiendo la secuencia de las páginas, para desarrollar
- Presentaremos a cada personaje y su participación en las fiestas de la Capitanía.

### **Aplicaciones Móviles.**

(Navarro 2014) p.30. Una aplicación (también llamada app) es simplemente un programa informático creado para llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo informático.

Es una herramienta diseñada para desarrollar una función específica en una plataforma concreta: móvil, tablet, tv, pc, entre otros. El término se deriva de la palabra en inglés application, lo que significa Aplicación (App), se puede descargar o acceder a las aplicaciones desde un teléfono o desde algún otro aparato móvil como por ejemplo una tablet o un reproductorMP3. (López 2014)p.12.

Hoy en día se desarrollan un sin número de aplicaciones móviles ya que la demanda de los mismos es cada vez más, razones por la cual se debería desarrollar aplicaciones que contribuyan a la sociedad por ejemplo el desarrollo de una aplicación educacional proporciona un avance en el proceso de enseñanza en los niños que van adquiriendo sus conocimientos de poco a poco.

### **Unity**

(Herr 2013) p.15. Pues bien, UNITY es un motor de desarrollo para la creación de juegos y contenidos 3D interactivos, con las características que es completamente integrado y que ofrece innumerables funcionalidades para facilitar el desarrollo de videojuegos.

Está programado en C, C++ y C Sharp y es compatible en sistemas tanto Microsoft Windows, Mac OS X como Linux.

Esta herramienta permite desarrollar aplicaciones para los dispositivos móviles, pero más se orienta al desarrollo de videojuegos, ofreciendo una gran variedad de herramientas dentro del software, como es el caso de la animación 3D y acoplándose fácilmente a la realidad aumentada que es muy común hoy en día.

### **Vuforia**

(Pérez 2015) p.14. Ofrece una plataforma comercial para desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada, proporcionando un SDK para dispositivos iOS y Android, con capacidades para reconocimiento de objetos 3D, texto, imágenes y marcadores.

Vuforia es una plataforma de software para Android y iOS que permite a su aplicación ver imágenes desde una base de datos de objetivos Vuforia en el dispositivo o en la nube. Cuando se reconoce un objetivo, su aplicación genera experiencias de AR.

Según su propia descripción, una aplicación basada en el SDK de Vuforia utiliza la pantalla del dispositivo móvil con la intención de proyectar las imágenes. La aplicación renderiza la imagen previsualizada en la cámara y superponen objetos virtuales 3D. C#.

De acuerdo a, (González 2015) p.20. Es el nuevo lenguaje de propósito general diseñado por Microsoft para su plataforma .NET. Sus principales creadores son Scott Wiltamuth y Anders Hejlsberg, éste último también conocido por haber sido el diseñador del lenguaje Turbo Pascal y la herramienta RAD Delphi. Aunque es posible escribir código para la plataforma .NET en muchos otros lenguajes, C# es el único que ha sido diseñado específicamente para ser utilizado en ella, por lo que programarla usando C# es mucho más sencillo e intuitivo que hacerlo con cualquiera de los otros lenguajes ya que C# carece de elementos heredados innecesarios en .NET. Por esta razón, se suele decir que C# es el lenguaje nativo de .NET. La sintaxis y estructuración de C# es muy similar a la C++, ya que la intención de Microsoft con C# es facilitar la migración de códigos escritos en estos lenguajes a C# y facilitar su aprendizaje a los desarrolladores habituados a ellos. Sin embargo, su sencillez y el alto nivel de productividad son equiparables a los de Visual Basic.

C# en definitiva es un Lenguaje de Programación para crear aplicaciones de escritorio robustas y para integrarlo con otras tecnologías, entornos de desarrollo y lenguajes de programación.

### **Inskape**

Inkscape es un programa orientado especialmente para que lo utilicen diseñadores gráficos, se pueden crear tarjetas, almanaques, catálogos, afiches, banners para la web, logotipos, entre otros. También se pueden crear ilustraciones y dibujos, vectorizar fotografías. (Ponce s.f.). De este modo, Inkscape es una herramienta de dibujo que permite realizar gráficos vectoriales, es además de código abierto y puede descargarse desde la página. El formato de fichero de Inkscape es SVG (Scalable Vector Graphics, gráfico vectorial es escalables) y fue de finido por el W3C (World Wide Web Consortium). Aparte de este formato estándar el programa permite exportar a otros ficheros propietarios como. aide Adobe Illustrator o. wmfde Windows Meta file. (E. Á. Sáiz 2012)p.15.

Por consiguiente, el objetivo principal de Inkscape es ser una herramienta de dibujo potente y cómoda, totalmente compatible con los estándares XML, SVG y CSS. También mantener una próspera comunidad de usuarios y desarrolladores siendo un sistema de desarrollo abierto y orientado a las comunidades, Inkscape busca ser fácil de aprender, de usar y de mejorar para usuarios principiantes.

### **Metodología XP**

La Programación Extrema es una metodología ligera de desarrollo de software que se basa en la simplicidad, la comunicación y la realimentación o reutilización del código desarrollado. (Gerardo 2002), Mientras tanto, XP es una metodología ágil para el desarrollo de software y consiste básicamente en ajustarse estrictamente a una serie de reglas que se centran en las necesidades del cliente para lograr un producto de buena calidad en poco tiempo, centrada en potenciar las relaciones interpersonales como clave para el éxito del desarrollo de software. La filosofía de XP es satisfacer al completo las necesidades del cliente, por eso lo integra como una parte más del equipo de desarrollo. (Borja 2013)p.40.

Es una Metodología ligera de desarrollo de aplicaciones que se basa en la simplicidad, la comunicación y la realimentación del código desarrollado.

La programación extrema usa un enfoque orientado a objetos como paradigma preferido de desarrollo y engloba un conjunto de reglas y prácticas que ocurren en el contexto de cuatro actividades estructurales: planeación, diseño, codificación y pruebas.

### **Características XP**

Metodología basada en prueba y error para obtener un software que funcione realmente.

Fundamentada en principios.

Está orientada hacia quien produce y usa software (el cliente participa muy activamente).

Metodología Ágil Programación Extrema XP

Reduce el costo del cambio en todas las etapas del ciclo de vida del sistema.

Combina las que han demostrado ser las mejores prácticas para desarrollar software, y las lleva al extremo.

Grupo pequeño y muy integrado (2-12 personas)

### **Blender**

Blender es un potente programa de creación, renderizado y animación de gráficos tridimensionales, de código abierto. El uso de este tipo de programas es, a priori, de los más difíciles entre las diversas herramientas de creación multimedia. Trabajar un mundo tridimensional en una pantalla bidimensional, desplazando un ratón sobre una mesa, de nuevo, en dos dimensiones, exige un esfuerzo de abstracción considerable. Blender es un software destinado, en primera instancia, al modelado 3D de objetos para después hacer representaciones de ese modelado. Incorpora la posibilidad de dar

texturas y materiales, iluminar la escena... Incluye las tecnologías más utilizadas en el diseño 3D: mallas, textos, meta-objetos, curvas, superficies y modelado escultórico.

Blender es un programa informático multiplataforma, que puede usarse en las diferentes arquitecturas (Windows, Mac OS, Linux entre otros) dedicado al modelado, animación y creación de gráficos tridimensionales e interactivos. (Córcoles 2016)p.12.

### **Realidad Aumentada**

La realidad aumentada es una tecnología que integra señales captadas del mundo real (típicamente video y audio) con señales generadas por computadores (objetos gráficos tridimensionales); las hace corresponder para construir nuevos mundos coherentes, complementados y enriquecidos – hace coexistir objetos del mundo real y objetos del mundo virtual en el ciberespacio-.Esta tecnología aprovecha las tecnologías derivadas de la visualización para construir aplicaciones y contenidos con las cualidades que estas áreas han madurado en las últimas décadas.

Del procesamiento de imágenes toma la cualidad de resaltar aspectos en las imágenes captadas por la cámara de video, estos rasgos son analizados por procesos de visión para extraer propiedades geométricas del entorno y los objetos (posición tridimensional, patrones fiduciaros para el reconocimiento y ubicación de objetos susceptibles a sustitución, etc.). De los gráficos por computadora toma la síntesis de objetos tridimensionales y sus transformaciones, mientras que gracias a la teoría de interfaces gráficas ha sido posible la construcción de nuevas metáforas dentro de estos mundos mixtos. (Lara 2004)p.12.

El concepto que se utiliza para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales creando así una realidad mixta en tiempo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que sob reimprime datos virtuales al mundo real. (Rigueros 2017.)p.15.

Entonces podemos definir la realidad aumentada como el entorno real mezclado con lo virtual la realidad aumentada puede ser usada en varios dispositivos desde computadores hasta dispositivos móviles, Android e iPhone los dispositivos que ya están implementando esta tecnología.

### **Animación 2D.**

Animar un objeto es hacer que se mueva de una manera realista. El término se aplica más específicamente a objetos vivientes u orgánicos que a los inanimados. Al mismo tiempo, animar seres vivos es mucho más difícil que animar objetos mecánicos. Por ejemplo, animar un caballo corriendo es más complicado que animar un aeroplano. Cuando un caballo corre, sus patas se mueven de una manera específica en relación con su cuerpo, mientras que un aeroplano es una pieza maciza de metal con relativamente pocas partes móviles visibles.

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Los cuadros de una animación se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Se le llama así a la técnica de animación tradicional en la cual se produce el efecto de movimiento a través de una sucesión de imágenes cuadro por cuadro, normalmente mediante dibujos, aunque también se pueden utilizar otros medios como fotografías

El SQL es el lenguaje estándar ANSI/ISO de definición, manipulación y control de bases de datos relacionales. Es un lenguaje declarativo: sólo hay que indicar qué se quiere hacer. En cambio, en los lenguajes procedimentales es necesario especificar cómo hay que hacer cualquier acción sobre la base de datos. El SQL es un lenguaje muy parecido al lenguaje natural; concretamente, se parece al inglés y es muy expresivo. Por estas razones y como lenguaje estándar, el SQL es un lenguaje con el

que se puede acceder a todos los sistemas relacionales comerciales. (Sheldon 2013)p.10.

El lenguaje de consulta estructurado (SQL) es un lenguaje de base de datos normalizado, utilizado por los diferentes motores de bases de datos para realizar determinadas operaciones sobre los datos o sobre la estructura de los mismos.

Se puede definir como un lenguaje de acceso a bases de datos que explota la flexibilidad y potencia de los sistemas relacionales y permite así gran variedad de operaciones.

### **Modelo Relacional.**

Una relación es un conjunto de columnas y filas reunidas en una estructura en forma de tabla que representa una entidad única formada por los datos relacionados. Una entidad es una persona, lugar, cosa, evento o concepto sobre el cual los datos son recolectados, como un artista, un libro o una transacción de ventas. Cada relación comprende uno o más atributos (columnas). Un atributo es un hecho simple que describe o caracteriza una entidad de alguna manera.

El lenguaje PHP es un lenguaje de programación de estilo clásico, es decir, es un lenguaje de programación con variables, sentencias condicionales, bucles y funciones, cercano a C o a JavaScript. No es un lenguaje de marcas como podría ser HTML, XML o WML. PHP (acrónimo de “Hypertext Preprocessor”) es un lenguaje "open source" interpretado de alto nivel embebido (introducido) en páginas HTML y ejecutado en el servidor. Es decir, lo que distingue a PHP de la tecnología Javascript, la cual se ejecuta en la máquina cliente, es que el código PHP es ejecutado en el servidor. Por ejemplo, al acceder a una página escrita en PHP, el cliente solamente recibirá el resultado de la ejecución de esta en el servidor, sin ninguna posibilidad de determinar que código ha producido el resultado recibido. (Sheldon 2013)p.5.

Es un lenguaje interpretado especialmente usado para crear contenido dinámico web y aplicaciones para servidores.



## **Explicación de la propuesta.**

La importancia de implementar a través de un aplicativo móvil la historia de cada personaje de la Capitanía Mama Negra es de que el niño conozca la cultura de Latacunga y rescatar sus valores y creencias, se propone a través de ella incentivar a la lectura pictográfica; por encontrarnos en la era tecnológica se utilizará con un fin de aprendizaje, en dicha aplicación se podrá escuchar, memorizar cada uno de los personajes y su parte relevante que son los trajes multicolores que ellos utilizan durante esta fiesta, una vez que ingre al aplicativo deberá enfocar la tarjeta con sello de la Universidad Técnica de Cotopaxi con el fin de visualizar a cada personaje en 3D, seleccionará al personaje que le llame la atención, escuchara la leyenda del mismo y cumplirá retos como:

Vestirle al personaje con su traje que lo identifica en un tiempo establecido, una vez cumplida la primera fase, pasará al siguiente reto que consiste en superar algunos obstáculos, una vez cumplido el segundo se preparará para la tercera prueba que es responder algunas preguntas que tiene que ver con el personaje seleccionado, para cumplir cada uno de estos retos tendrá tres oportunidades, pudiendo esto desarrollarlo con uno o todos los personajes que intervienen en la Capitanía de la Mama Negra.

Al cumplir los cuatro momentos de inducción (inductivo) que exige la aplicación se alcanza la abstracción, desarrollando de esta manera a través del análisis, síntesis y creatividad del niño, en el fomento de su identidad cultural, mediante la pictografía.

**Componentes de la propuesta.**

**Menú Principal.**

**Menú Juegos.**

Juegos “A”, (Mama Negra, Ángel de la Estrella, Rey Moro).

**Juego Mama Negra.**

**Juego, Ángel de la Estrella.**

**Juego Rey Moro**

**Escena Corazones.**

**No restar Corazones.**

**Restar Corazones.**

**Escena Juego Terminado.**

**Menú Cuentos.**

**Menú Seleccionar un cuento.**

**Cuento Ángel de la Estrella.**

**Aceptar Test.**

**Iniciar Test Ángel de la Estrella.**

**Pregunta 1.**

**Interfaz prueba terminada.**

**Menús de Interacción.**

## **DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **Créditos:**

El presente proyecto se lo desarrollo con la participación de la Ing. MSc. Verónica Consuelo Tapia Cerda docente y Landeta Mayk, Tandalla Franklin, estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales son quienes desarrollaron la aplicación móvil, por lo expuesto es un proyecto multidisciplinario, entre la Maestría de Educación Inicial y la Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Para el desarrollo del manual se tomó en cuenta los ámbitos y objetivos de aprendizaje, que están relacionados con el medio natural y cultural del Currículo de Educación Inicial.

### **“Manual de Usuario “App La Capitanía Mama Negra.”**

#### **1. Menú Principal.**

El Menú Principal Consta de tres opciones las cuales son: Cuentos, Juegos, Retos.

Al seleccionar cualquier opción de las presentadas procederá dirigirse al siguiente menú de acuerdo a su selección.

**Objetivos de aprendizaje.** - Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

**Destrezas.** - Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.

En este caso seleccionará la opción Juegos que le enviará al Menú Juegos.



GRÁFICO: 1: Menú Principal, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

**Nota.**

Luego de este menú re-direccionará al menú de interacción con el usuario, deslizar el dedo a la izquierda o a la derecha en este nuevo menú para más opciones.

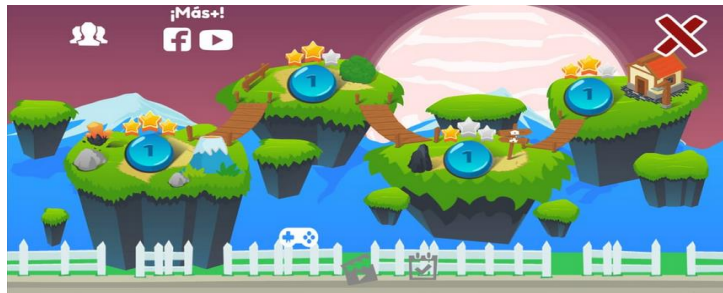


Gráfico: 2 Menú de Interacciones, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

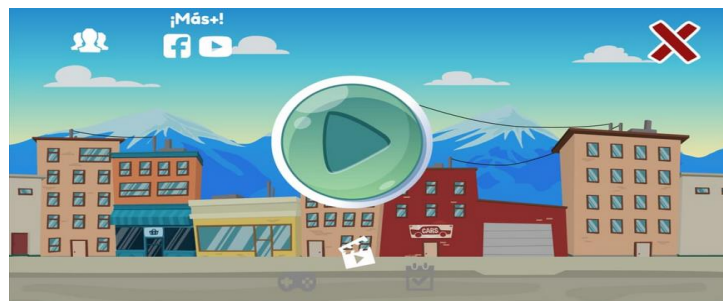


Gráfico: 3: Menú para opciones, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

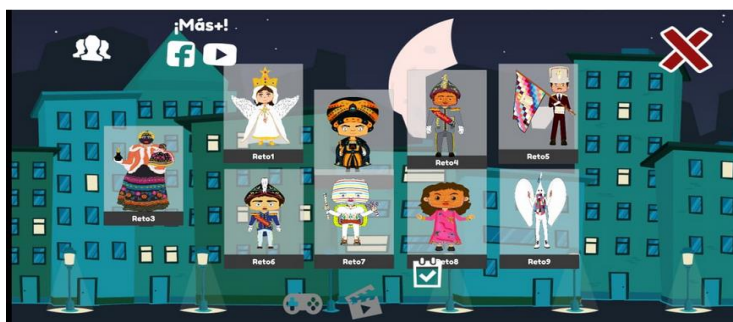


Gráfico: 4: Menú varios elementos, Landeta Mayk, Tandalla Franclin

## 2.- Menú Juegos.

El Menú Juegos contiene 4 opciones de niveles que redirigirán a los mini-juegos de los personajes.

Al escoger una opción mostrará otra interfaz gráfica donde comenzará los tres mini-juegos de la opción escogida.

Selecciona el Nivel A que enviará a los Juegos A.

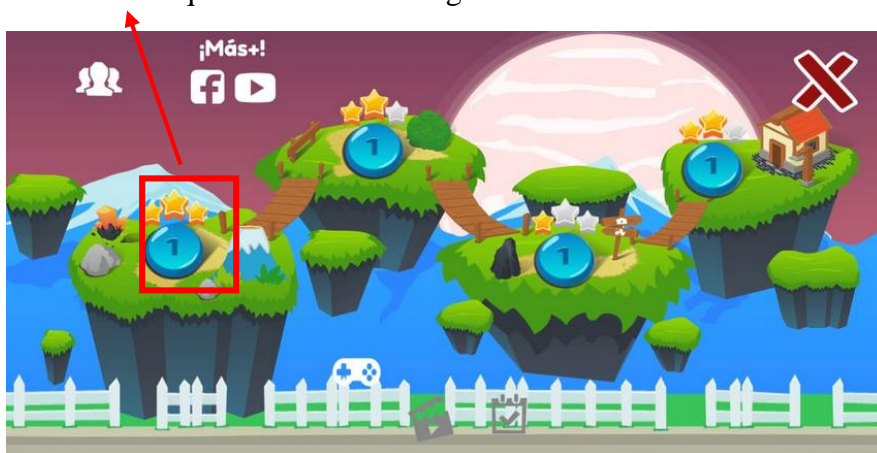


Gráfico: 5: Menú juegos, Landeta Mayk, Tandalla Franclin

### 2.1. Juegos “A”, (Mama Negra, Ángel de la Estrella, Rey Moro)

**Objetivos de aprendizaje.** - Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fomentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.

**Destreza.** - Identificar prácticas socioculturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.

## 2.2. Juego Mama Negra.

Inclinar el dispositivo de un lado a otro con la finalidad de mover al personaje Mama Negra y evitar que María Mercedes su hija toque el suelo, al completar satisfactoriamente el mini-juego pasará al siguiente mini-juego correspondiente automáticamente, caso contrario si no se cumplió se repetirá el mini-juego.

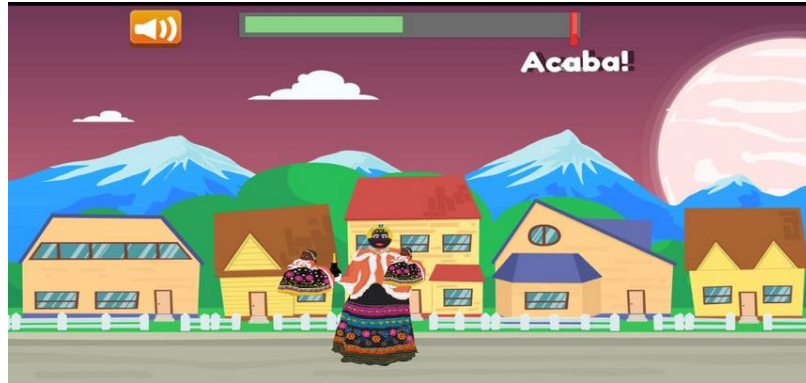


Gráfico: 6: Juego la Mama Negra, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

## 2.3. Juego, Ángel de la Estrella.

Tocar la pantalla varias ocasiones para que el personaje vuele y evite obstáculos, al completar satisfactoriamente el mini-juego pasará al siguiente mini-juego correspondiente automáticamente, caso contrario si no se cumplió se repetirá el mini-juego.



Gráfico: 7: Juego Ángel de la Estrella, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

## 2.4. Juego Rey Moro.

Arrastrar las piezas del lado izquierdo al lado derecho según correspondan con la finalidad de resolver el puzle propuesto antes que se cumpla el tiempo, al completar satisfactoriamente el mini-juego pasará al siguiente mini-juego correspondiente, caso contrario si no se cumplió se repetirá el mini-juego.



Gráfico: 8: Juego Rey Moro, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 2.5. Escena Corazones.

### 2.6. No restar Corazones.

Luego de cada mini-juego realizado exitosamente mostrara la interfaz no restar corazones, donde no se restan corazones al usuario.

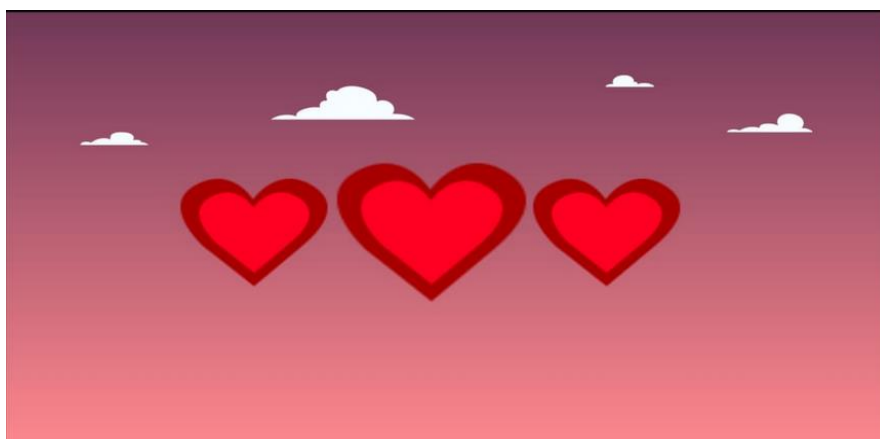


Gráfico: 9: Interfaz sin errores en el juego, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 2.7. Restar Corazones.

Luego de cada mini-juego que no se haya realizado exitosamente mostrara la interfaz restar corazones, se restará un corazón hasta completar los tres corazones perdidos.

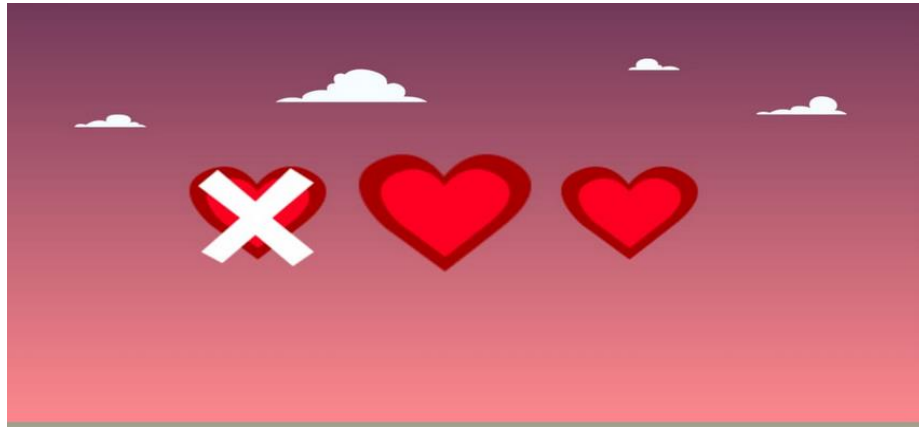


Gráfico: 10: Interfaz con errores en el juego, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 2.8. Escena Juego Terminado.

Al completar los tres corazones perdidos o haber realizado exitosamente el último mini-juego de cada nivel, aparecerá la escena de juego terminado mostrando todas las estrellas que se consiguieron, luego automáticamente nos reenvía nuevamente al menú Juegos para otra selección.

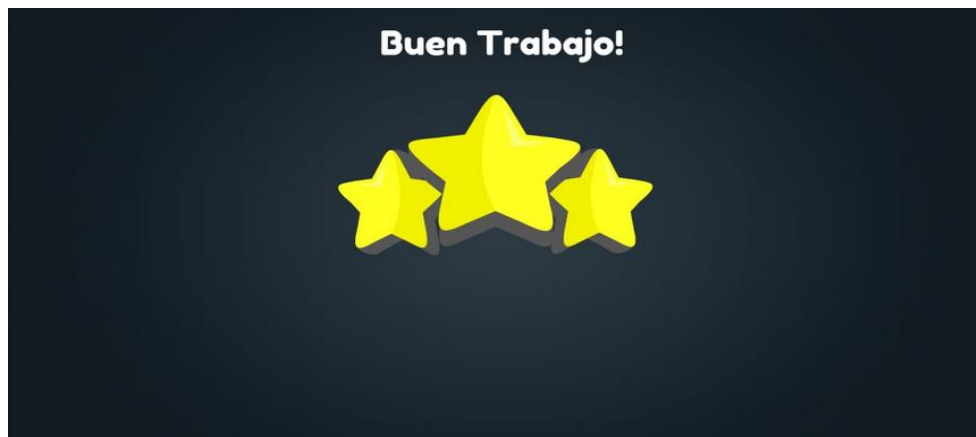


Gráfico: 11: Interfaz juego terminado, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 3. Menú Cuentos.

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje:

**Objetivos de aprendizaje.** - Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.



**Destreza.** - Relatar cuentos, narrados por el adulto, manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto.

Al seleccionar la opción Cuentos le enviara a la interfaz donde se encuentran todos los cuentos de los personajes.



Gráfico: 12: Interfaz, Cuentos, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 3.1. Menú Seleccionar un cuento.

En este menú seleccionará una opción y de acuerdo a la opción seleccionada, será enviado a los relatos del personaje, en este caso el ángel de la Estrella.



Gráfico: 13: Menú Cuentos, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 3.2. Cuento Ángel de la Estrella.

En esta pantalla podremos visualizar y escuchar varios datos acerca de este personaje, son tres pantallas por las cuales puede ir navegando, al terminar las tres pantallas seremos enviados a la pantalla para aceptar y realizar el Test.



Gráfico: 14: Interfaz narra cuentos, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

Nota: Enfocar al logo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

**Objetivos de aprendizaje.** - Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

**Destreza.** - Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.

### 3.3. Aceptar Test.

Luego de navegar, por las tres pantallas del cuento del personaje y pasar a la cuarta aparecerá la interfaz, para aceptar y realizar el test, al tocar en el botón Iniciar comenzaremos el test.



Gráfico: 15 Interfaz test, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 3.4. Iniciar Test Ángel de la Estrella.

#### 3.4.1. Pregunta 1.

Arrastrar la respuesta correcta al cajón de la parte de abajo y presionar el botón confirmar, para dirigirse a la siguiente pregunta.



Gráfico: 16 Interfaz iniciar test, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

#### Nota.

En caso de que la respuesta sea correcta aparecerá la siguiente imagen sobrepuesta.



Gráfico: 17 Interfaz culminación de test correcto, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

En caso de la que la respuesta sea Incorrecta aparecerá la siguiente imagen sobrepuesta.

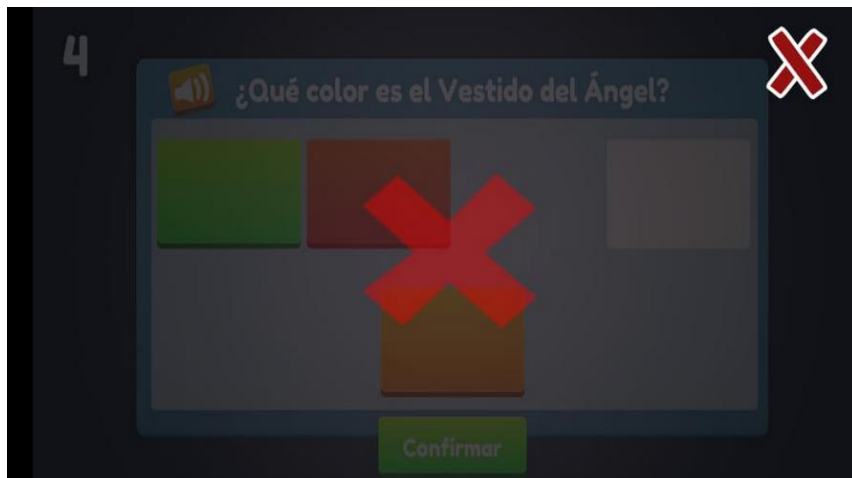


Gráfico: 18 Interfaz de test incorrecto, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

### 3.5. Interfaz prueba terminada.

Luego de resolver las 4 preguntas ya sea correctamente o incorrectamente, se procede a mostrar esta interfaz, donde se visualiza todos los aciertos y errores que tuviste en las preguntas, se procede a tocar en el botón listo para ser redirigido al menú cuentos.



Gráfico: 19 Interfaz prueba terminada, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

#### 4. Menú de Interacción.

Al tocar en el botón, play re-direccionará al Menú y Seleccionará un cuento.

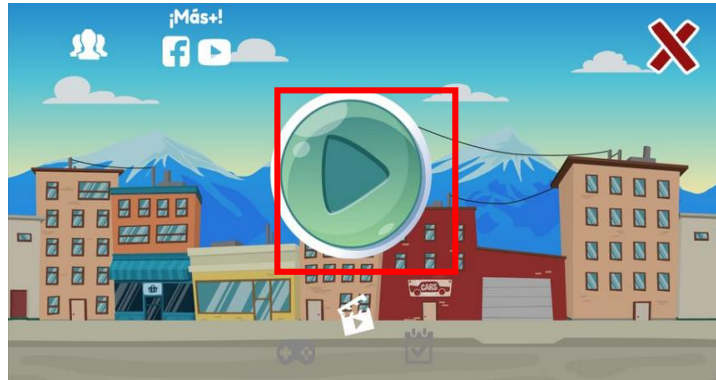


Gráfico: 20 Interfaz menú de interacción, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

Al tocar en cualquier personaje, re-direccionará al test del personaje escogido.



Gráfico: 21 Interfaz test, Landeta Mayk, Tandalla Franklin

## **2.5. Conclusiones.**

**1.-** De acuerdo a la aplicación de las encuestas y lista de cotejo, se puede evidenciar que el planteamiento de la propuesta es factible por los resultados obtenidos y tomando en cuenta que no estamos alejándonos del currículo de Educación Inicial tanto en sus ámbitos, objetivos y destrezas y a la vez se debe considerar que con esta aplicación desarrollaremos lo cognitivo y psicomotriz en los niños y niñas.

**2.-** Podemos resaltar la importancia de la utilización de los pictogramas en una aplicación móvil para el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando el método pictográfico el mismo que es sumamente importante y útil para transmitir una idea, este método no debe estar alejado de los centros de educación inicial, porque a través de este método los niños y niñas captan de mejor manera la enseñanza que sus maestros les transmiten, razones por la que el proyecto a desarrollar se basa específicamente en contenido pictográfico e intuitivo.

**3.-** El juego es uno de los elementos principales de la primera infancia, sin embargo, no se le otorga el espacio que se merece en las escuelas debido a la concepción de la educación Infantil; hoy en día gracias al avance tecnológico y a los dispositivos móviles los videojuegos se han ido inmiscuyendo más y más en la sociedad infantil, por lo que es importante el desarrollo de videojuegos que potencien el aprendizaje de los niños y niñas, mediante estas herramientas se pueden ir incrementando los conocimientos de los infantes y a la vez ampliando sus destrezas en las diferentes áreas y motivando a conocer su cultura y su identidad.

## **CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Evaluación de expertos**

Para obtener una aprobación de la propuesta presentada en el capítulo II se requirió de la respectiva revisión por parte de expertos en el área de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, estos especialistas por su nivel de experticia constituyen un aval para la investigación donde las exhaustivas revisiones y posteriores recomendaciones dan a la propuesta planteada una validez.

Para esta evaluación se utilizó un instrumento de validación que reúne criterios tales como: la importancia, validez, estructuración, el nivel de investigación, nivel de argumentación, originalidad, reflexiones, las referencias, la solidez, la redacción y el vocabulario utilizado, cada uno de estos criterios de evaluación se evaluaron con las opciones: excelente, aceptable y deficiente. Los expertos que dieron validez a la propuesta presentada son:

La Magister en Educación Parvularia, Constante Barragán María Fernanda, Directora de la Carrera de Educación Inicial, docente Investigadora y docente de aula de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con 9 años de experiencia, con cédula de identidad 050276795-7 valoró como excelente al trabajo presentado en la propuesta, tras su evaluación determinó que el material presentado es un aporte válido y factible para el ámbito educativo, con una estructura y argumentación sólida, la propuesta tiene un impacto regional y considera que la propuesta guarda una estrecha relación entre el problema, la metodología y el aporte del manual de usuario a utilizar para el proceso de enseñanza aprendizaje a la lectura a través de la pictografía, misma que presenta una redacción adecuada pues se utiliza una terminología acorde al grado requerido sin caer en ambigüedad. Considera que el trabajo tiene como ventaja su fácil aplicación y comprensión, pues puede ser entendido por lectores en formación y lectores con experiencia, por último, se recomienda que el manual de usuario sea socializado a nivel

regional para su posible implementación en las instituciones educativas del distrito zona.

Finalmente la Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, Culqui Cerón Catherine docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se ha desempeñado como, Coordinadora de la Carrera de Educación parvularia, docente investigadora y docente de aula por el tiempo de 10 años, con cédula de identidad 0502828619, al examinar minuciosamente la propuesta estima que el contenido de la propuesta son creativos, originales e innovadores, de fácil comprensión para las educadoras y fácil aplicación a los niños de educación inicial, por lo que es innovadora que les permite a las educadoras y a los niños involucrarse de una manera muy acertada y dinámica en el mundo de las Tics, dándoles la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y fortalecer el desarrollo integral, la ventaja de esta propuesta es muy importante frente a otros trabajos realizados ya que permite incorporar dos áreas muy importantes en la educación como la tecnológica y la didáctica.

Tras la revisión y aprobación de los expertos en educación, se concluye que existe factibilidad y viabilidad de la propuesta, denotando en los resultados tras la valoración de los criterios los cuales en su mayoría consideraron como excelente el trabajo realizado y los aportes cualitativos consideraron como apropiado y aplicable dentro de la educación inicial.

### **3.2. Evaluación de usuarios**

La evaluación de usuarios se realizó a las docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega”, para dicho proceso se proporcionó un documento de validación donde evaluaron la argumentación y estructuración de la propuesta, la importancia de la metodología y el manual de usuario propuesto para el desarrollo de la lectura pictográfica y el conocimiento de los personajes principales de la Capitanía Mama Negra la que se celebra el mes de septiembre de cada año, la facilidad para su implementación, la valoración y conocimiento de la cultura. La valoración de este instrumento fue de forma cuantitativa y cualitativa, dando como



resultado lo siguiente: que se verifica que habido avances significativos en el proceso de investigación y a la vez menciona que tiene estructura y la comunidad educativa tendrá grandes impactos con este proyecto; es selectivo porque representa la identidad y la cultura; el presente proyecto tiene ventajas positivas en los ámbitos socio emocionales.

La licenciada Jiménez Rubio Silvia Ipatia, con cédula de identidad 0501242960 y tras evaluar la propuesta consideró que es un trabajo muy acertado y lo evalúa como excelente por cumplir con los parámetros establecidos ya que denota un trabajo investigativo sólido y fundamentado constituyéndolo en un gran aporte para el área de educación inicial; la información y el contenido son relevantes y significativos con estrategias novedosas, entendibles y fáciles de aplicar, también felicita el trabajo realizado por la estructura acorde y adecuada al nivel de desarrollo de los niños, y considera que el impacto del trabajo investigativo debería ser nacional, por lo que recomienda que el trabajo sea aplicado con temporalidad ya la vez manifiesta que hacer lectura pictográfica ayuda mucho al educando.

De la misma manera, la licenciada Magister en Educación Parvularia, Romero Novoa Carmen Yolanda, con cédula de identidad 1600120206, evaluó la propuesta como excelente, pues considera que es un material con aporte significativo que guía adecuadamente el proceso educativo, donde las estrategias, técnicas y actividades propuestas abordan el desarrollo del niño de manera integral contribuyendo a la educación de calidad de los niños; la argumentación y estructuración del manual de usuario propuesto responden al nivel educativo de cuarto nivel, se considera además que la propuesta tiene lógica en su redacción y organización, considerando al modelo importante dentro de la educación, que el impacto del trabajo investigativo debería ser regional.

Finalmente, la licenciada, Obando Morales Magali Fernanda con cédula de identidad 0502512692, tras la valoración de la propuesta concluye que el contenido de la misma es certero para la problemática que se presenta constantemente en los niños de educación inicial, por ello valoró la propuesta como excelente y recalca el gran trabajo

investigativo que ha realizado el autor para llegar a conformar el manual de usuario con diversas estrategias para lograr el objetivo, por tal considera válido, pertinente y un trabajo con bases teóricas que permitirán abordar la temática. Existe una argumentación apropiada y clara, facilidad de implementación con una adecuada estructuración y argumentación, por todo esto considera que la propuesta es dinámica y que puede llegar fácilmente al estudiante, y a la vez considera que es una ventaja el uso de la aplicación móvil que los niños están al día en la tecnología y considera que es un medio de aprendizaje, que el impacto del trabajo investigativo debería ser nacional.

Concluyendo que las docentes de educación inicial como usuarias del manual de usuario para el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la lectura pictográfica, es una estrategia para que los niños aprendan los personajes principales de la Capitatía Mama Negra que se la festeja en honor a la Virgen de las Mercedes cada 23 y 24 de septiembre en Latacunga, a través del aplicativo móvil con la finalidad de que el niño le tome el gusto a la lectura desde tempranas edades y así lograr un desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años consideran a la propuesta como un aporte significativo, valedero y aplicable que cumple con los estándares necesarios y acordes a la educación inicial para ser aplicado dentro de las instituciones educativas, pues las estrategias utilizadas en cada sesión promueven el desarrollo integral de los niños a partir del conocimiento e identidad de su cultura, por ultimo consideran que el manual de usuario les servirá para guiar a estudiantes y padres de familia y llevar a cabo su labor docente estas actividades propuestas.

### **3.3. Evaluación de resultados**

Se realizó un taller de socialización del manual de usuarios dirigido a las docentes del nivel inicial de la institución con el objetivo de dar a conocer la propuesta, sus objetivos, el aporte científico, la estructura y las estrategias lúdicas por las que se encuentra conformada, de manera que pueda ser entendida y aplicable con los niños de

educación inicial. Dentro del taller se impartió a las docentes la importancia y trascendencia del desarrollo del **“Manual de Usuario “App La Capitanía Mama Negra.”** con el objetivo de que el niño describa a cada uno de los personajes, partiendo desde su experiencia, con la finalidad de empoderarse de la cultura de Latacunga.

El taller fue teórico práctico, en la parte teórica se compartió el manual de usuarios con los personajes y los pasos a seguir en el momento de ingresar al aplicativo móvil y entender la importancia de conocer la cultura de Latacunga la que se celebra los días 23 y 24 de septiembre, la misma que se debe enseñar en edades tempranas a través de pictogramas de cada uno de los personajes principales, tomando en cuenta su experiencia, partiendo de esta importancia se dio a conocer la propuesta y sus beneficios, analizando la propuesta se conformó grupos de trabajo para exponer lo desarrollado durante el taller. Mientras que, en la parte práctica se efectuó una de las sesiones de la guía con el objetivo de demostrar a las docentes la validez, originalidad, facilidad y las ventajas de esta propuesta demostrando que cada una de las actividades causan placer, diversión y aprendizaje de cada uno de los personajes.

Concluido el taller se proporcionó a cada docente la propuesta para una revisión exhaustiva acompañado del instrumento de validación que dio solidez y factibilidad al proceso investigativo y una ficha de observación para la aplicación a los niños permitiendo así obtener resultados que den credibilidad a las actividades propuestas.

Dentro de la ficha de observación se consideraron aspectos como: si el niño tiene interés en manejar un dispositivo móvil, identifica fácilmente la aplicación instalada en el teléfono, logra cumplir con las metas de los juegos, describe oralmente los pictogramas que observa en la aplicación, cuyo ámbito está relacionado con el medio natural y cultural, sus objetivos y destrezas provienen del currículo de Educación Inicial.

### **3.4. Resultados de la propuesta**

Como parte de este proceso se aplicó la lista de cotejo, que contiene ítems de valoración desde siempre representa con (3) a veces representa con (2) y nunca se lo representa con (1). Tras la aplicación a las docentes de educación inicial y la tabulación de resultados se obtuvo que:

Las usuarias consideran que el manual de usuario es novedoso, entendible, aplicable y propicia para ser aplicada con los niños del nivel, además tienen coherencia, organización y secuencia, con una metodología aplicable al nivel inicial y con recursos de fácil acceso.

Los datos obtenidos dan a conocer que las docentes consideran a las secciones de la guía más efectivas que las actividades sueltas realizadas cotidianamente pues abordan de manera integral los ejes del currículo de Educación Inicial, considerándola como novedosa y original al integrar la lectura pictográfica y las Tics, al final de la aplicación de cada una de las actividades que se encuentran en el aplicativo móvil resulto un medio de aprendizaje de la cultura de Latacunga.

Por otro lado, la aplicación móvil, aplicada en los niños por parte de las docentes permitió obtener los siguientes resultados:

Se evidencia que el niño tiene el interés de utilizar un dispositivo móvil y a vez es hábil utilizando un teléfono, en el cual identifica los personajes principales de la Mama Negra, la mayoría de los niños logran identificar con facilidad la aplicación instalada en el teléfono y completar los juegos y retos señalados en el mismo, le parece entretenido, divertido en completar cada uno de los retos, pone en práctica la atención, la memoria y sobretodo el aprendizaje y el reconocimiento de cada personaje.

El niño interactúa con la aplicación y resulta fácil identificar a los personajes de la Mama Negra, por experiencias propias en las cuales en algunas ocasiones él ha sido participe de esta fiesta o en otras él fue espectador, lo cual se puede ver reflejado en la

construcción de rompecabezas y la respuesta a cada una de las preguntas planteadas en el test y logra cumplir con las metas planteadas en los juegos.

Finalmente, se ha visto que el niño no se complica con los obstáculos que tienen los juegos y describen con facilidad los pictogramas que observa y lo más importante de resaltar es que le parece importante y entendible la aplicación, divertida y le llama mucho la atención al niño y logra cumplir todos los retos establecidos en cada uno de los juegos.

Las docentes manifiestan que para el desarrollo del manual se tomó en cuenta los ámbitos y objetivos de aprendizaje, que están relacionados con el medio natural y cultural del Currículo de Educación Inicial, las técnicas y estrategias utilizadas en la aplicación han permitido que el grupo aprenda y reconozca a cada personaje de la Mama Negra con facilidad y a la vez se empodere de su cultura, le resulta fácil descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos, y a la vez explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación, la completación de las actividades señaladas, disfruta de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fomentando de esta manera el descubrimiento y respeto de las prácticas y tradiciones, le permite a la vez comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

### **Cuadro comparativo de la ficha de observación**

*Tabla 1. Cuadro comparativo de la ficha de observación*

<b>Niños que responden en el diagnóstico</b>	<b>Niños que responden luego de la aplicación de la propuesta</b>
Se pudo observar que solo un 30% de los niños describe oralmente los pictogramas observados	El 100% de niños tienen el interés de describir oralmente los pictogramas y usar un dispositivo móvil.
El 12 % asumen el papel de algún personaje observado en un pictograma.	El 76% de los niños, es hábil utilizando un teléfono y hacer el papel de algún personaje que se evidencia en la aplicación.

El 15% describen oralmente las fiestas de su lugar de origen a través de pictogramas.	El 79% describen oralmente las fiestas de su lugar de origen a través de pictografías instaladas en aplicación móvil.
El 36%, de los niños describen actividades realizadas en casa y en la escuela usando pictogramas.	El 85% de niños describen actividades que realizan en casa y en la escuela usando pictogramas a través de la aplicación móvil.
El 27% de los niños pueden contar un cuento en base a pictogramas presentados.	El 73% de los niños pueden contar un cuento en base a pictogramas presentados e interactúa con facilidad con la aplicación móvil.
En un 39% de los niños se evidencia la capacidad imaginativa después de presentarle pictogramas.	El 76% de los niños presentan la capacidad imaginativa a través pictogramas y logran cumplir con las metas de los juegos propuestos en la aplicación móvil.
El 33% de niños presentan ideas propias, en base a pictogramas observados.	Un 91% de niños presentan ideas propias, en base a pictogramas observados, no se complica con los obstáculos que contienen los juegos en la aplicación.
El 5% de los niños describen pictogramas observados en una aplicación móvil.	El 91% de los niños, describe oralmente los pictogramas que observa en la aplicación móvil.
El 30% estructuran cuentos de imágenes presentadas.	El 100% de los niños estructuran cuentos de imágenes presentadas y les parece interesante la aplicación.
El 27% de niños arman un cuento a través de una aplicación móvil.	El 100% de niños arman cuentos a través de una aplicación móvil, y consideran que es entendible y usable.

*Elaborado por: Tania Borja*

### **Conclusiones III capítulo.**

El instrumento de diagnóstico y validación revisado, tanto por expertos como de usuarios permitió la aplicación correspondiente, el mismo que contenía información teórico, sistemático, ordenado, accesible y válido para su implementación en las instituciones educativas por su flexibilidad, solidez, actualidad de conocimientos y

empoderamiento de la Cultura de Latacunga y el inicio en la lectura a través de la pictografía.

La propuesta es el resultado de una ardua investigación, análisis y síntesis, obteniendo un instrumento válido e innovador dentro de la educación inicial, pues las docentes consideran este tipo de estrategias importante para el inicio en el gusto de la lectura a través de la pictografía y la utilización de las Tics, en la nueva era tecnológica y poder lograr su identidad y conocimiento de los personajes principales de la Capitanía Mama Negra la que se festeja el 23 y 24 de septiembre de cada año, logrando a través de la aplicación móvil se dé una interacción de juegos y retos que cumplir, lo que le parece a las maestras y niños algo innovador.

Al realizar una comparación entre los datos obtenidos antes de la aplicación de la propuesta y los datos obtenidos después de la aplicación de la propuesta se constató que el contenido de la propuesta tuvo un impacto en el campo educativo pues los resultados fueron positivos y la gran mayoría de niños demostraron mayor dominio en cada una de las actividades planteadas en la aplicación móvil.

### **Conclusiones generales**

El trabajo investigativo y la búsqueda de información pertinente, Mejorar el aprendizaje a través de la lectura pictográfica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primer año de educación básica (Preparatoria) en la “Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega” Latacunga, la misma que es válida y actualizada, y a la vez permitió dar cumplimiento a la fundamentación epistemología que requería la investigación para lograr el impacto deseado.

El trabajo de campo desarrollado en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega” de la ciudad de Latacunga, permitió determinar las fortalezas y debilidades en el desarrollo del inicio de la lectura pictográfica y el reconocimiento de los personajes principales de la Capitanía Mama Negra y su identidad cultural, en los niños de cuatro a cinco años.

La experiencia, permitió analizar epistemológicamente la pictografía en el proceso de enseñanza aprendizaje y el diagnóstico realizado permitió desarrollar una propuesta acorde a las necesidades de las docentes de parvularia que les permita innovar y mejorar su labor educativa para brindar a los niños una educación de calidad y calidez.

La socialización del trabajo investigativo permitió determinar el impacto de la aplicación de las estrategias metodológicas en la lectura pictográfica, las docentes y la aplicación de la guía por parte de las mismas permitió obtener resultados que permitan contrastar el desarrollo de las habilidades en el proceso de la lectura y la motivación hacia su identidad cultural.

### **Recomendaciones**

Se puede hacer uso de la información plasmada en este trabajo investigativo por profesionales y estudiantes del campo educativo y campos afines.

El manual de usuario presentado en este trabajo puede ser aplicada en cualquier contexto educativo, pues la flexibilidad de la utilización de equipos móviles puede el niño utilizar en la escuela o en casa y es adaptable a cualquier institución educativa.

Lo representado en el presente trabajo en estos tres capítulos da cumplimiento a los estándares establecidos por la Universidad Técnica de Cotopaxi asegurando que la investigación cuenta con información trascendental para futuros educandos y educados.

Se debe motivar a los estudiantes de grado y posgrado, en continuar trabajando en aplicar los conocimientos adquiridos en las aulas de clase, con la finalidad de brindar el apoyo a las instituciones educativas y a los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje y motivar desde muy temprano a la lectura, con el objetivo de conocer y adentrarse en su cultura e identidad; es por ello que continuaremos trabajando en cuentos pictográficos de cada uno de los personajes de la Capitanía Mama Negra la Merced.





- Aulablog, "Bloque 0. «Qué entendemos por mobile learning.» *licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional*, 2014.: 26.
- Baquero, Ricardo. *Vigotsky y El Aprendizaje Escolar* . Argentina: Aique Grupo Editor S.A., 1997.
- Bertola López, Elisabetta. *info:eu-repo/semantics/doctoralThesis*. 15 de febrero de 2018. <http://hdl.handle.net/10201/56121>.
- Borja, Y. «Metodología Ágil de Desarrollo de Software.» *Espe Mevast*, 2013: p. 10.
- Bustamante Martínez, Mariela. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2794>. 2011. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/2794>.
- Cabero Almenara, Julio. «Tecnologías de la Información y la Comunicación.» *Lasallista de Investigación*, vol. 12, 2015: 15.
- Calero Trujillo, Martha Cecilia. «<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3646>.» 2017. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3646>.
- Casanova Guillermina, Waldegg p4. «El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias.» *Revista electrónica de investigación educativa*, may. 2002: 22.
- Cepal 2016. s.f.
- Cepal, 2016 . s.f.
- Chaparro, Escalante. «LAS TIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.» *REVISTA CUIDADO Y OCUPACIÓN HUMANA*, 2013: 14.
- Chaves Salas, Ana Lupita. «IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LA TEORÍA.» *Revista Educación*, 2001: p.8.
- Civallero, E. «Pictografías indígenas.» 2017.
- Constitución de la República, 20-oct-2008, art. 3. s.f.
- Córcoles, C. «Manual de Introducción a Blender.» *Manual de Introducción a Blender*, 2016.
- Currículo Educación Inicial 2014. s.f.
- Da Silva Suárez, Joanna Stefanía. «El diseño gráfico en la elaboración de materiales didácticos interactivos para niños con síndrome de down.» *DISEÑO GRÁFICO;SÍNDROME DE DOWN;MATERIALES DIDÁCTICO;JUEGO COSMO*, 2014.
- Daniel, Reibelo Martín Juan. «Unidad didáctica de Ciencias Sociales.» *Dialnet*, 1997: 24.
- David, Ausubel. «TEORIA DEL APRENDIZAJE.» <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>, 1983: 10.

- Delannoy, L. «La percepción.» *Neuroartes*, 2019: pp. 67–218.
- Domínguez, Cecilia Verónica Carvajal. *Maestría en Desarrollo de la Inteligencia y Educación*. 2015. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2604>.
- E. Á. Sáiz, C. D. E. «Contenidos, and E. Á. Sáiz, “MULTIMEDIA.» 2012.
- Educación, Ministerio de. *Currículo de Educación Inicial*. Quito: [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec), 2014.
- Espinel Peñafiel, Marcela Alexandra. «<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3400>.» <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3400>. 2016. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3400>.
- Francisco, Rodríguez Mondejar. «LAS ACTITUDES DEL PROFESORADO HACIA LA INFORMÁTICA.» *Revista de Medios y Educación*, 2000: 11.
- Gálvez, Inmaculada Egado. «La educación inicial en el ámbito internacional:» *Revista IBERO AMERICANA Número 22*, Enero - Abril 1999: 154.
- García Valcárcel, Ana. «Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria.» *Red de Revistas Científicas de América Latina*, 2014: 11.
- Gerardo, F. «Introducción a Extreme Programming Ingeniería del Software II Fases de la metodología XP Introducción a la Prueba Unitaria del software Conclusiones.» 2002.
- Ginneken. s.f.
- González, José Antonio. «El lenguaje de programación.» *El lenguaje de programación*, 2015: pp. 260.
- Guanoluisa Alexandra, Amores Mónica. «LA LECTURA A TRAVÉS DE PICTOGRAMAS EN EDUCACIÓN INICIAL.» Latacunga, 2017.
- Guanoluisa Amores, Mónica Alexandra. «LA LECTURA A TRAVÉS DE PICTOGRAMAS EN EDUCACIÓN INICIAL.» agosto de 2017. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3889>.
- Guerrero Arias Patricio. *Usurpación simbólica identidad y poder*. Quito: ABYA-YALA, 2004.
- Hernández, Diaz A. y. «Constructivismo y aprendizaje significativo.» *Espacio de Formación Multimodal*, 1999: 33.
- Herr, J. «Trabajando con,” Development.» *Trabajando con,” Development*, 2013.
- Herrera, Bryan Montero. «Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza.» *Rev. Invest. (Guadalajara)*, 2017: p. 92.
- Ingenier, E. «Entornos de programación.» *Entornos de programación*, 2005: pp. 1–20.

- J. C. Sánchez-prieto, S. Olmos-migueláñez, and F. J. García-peñalvo. «Motivación e innovación.» *RIED. Rev. Ibe*, 2017: 292.
- Jiménez, A. «Sistema Globalmente Armonizado.» (*GHS*, 2007: pp. 1–3.
- Jiménez, R. López Menéndez de. «etodologías ágiles de desarrollo de software aplicadas a la gestión de proyectos empresariales.» *Rev. Tecnológica*, vol. 8, 2015: pp. 6–11.
- La Constitución de la República del Ecuador 2008. s.f.
- Lara, J. L. V. B. L. H. «Una Tecnología en Espera de Usuarios.» *Rev. Digit. Univ.*, vol. 5, no. 7, 2004: pp. 1–9.
- Leiva, Carlos. «Conductismo, cognitivismo y aprendizaje.» *Tecnología en Marcha. Vol. 18 N.º 1.*, 2005: 9.
- López, A. Cruz Barragán and A. D. Barragán. «Aplicaciones Móviles .» *Exp. la práctica* , vol. 1, 2014: 57.
- Luisa, Carrió Pastor María. «Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo .» *Revista Iberoamericana de Educación*, 2007: 10.
- Mayra, Jiménez Zambrano. *Representación Simbólica y Social del personaje de la Mama Negra*. 2014. [www.dspace.uce.edu.ec › bitstream › T-UCE-0013-4](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/T-UCE-0013-4).
- Monserrath, G. Mancero and G. «“Elaboración de cuentos pictográficos para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años del CDI Manitos Creativas .» *Manitos Creativas*, 2018.
- Moravec, Cristóbal Bobo y John W. «Aprendizaje Invisible.» En *Aprendizaje Invisible*, de Cristóbal Bobo y John W. Moravec, 239. Barcelona España: Universidad Internacional de Andalucía, 2011.
- Morejón Chonillo, Zaidy Mercedes. «<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8217>.» <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8217>. 22 de octubre de 2015. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8217>.
- Navarro, R. L. Artica. «Desarrollo de aplicaciones móviles.» *Luis Honorato Pita Astengo*, 2014.
- Ortiz Benalcázar, Francis. «Percepción visual y habilidad escrita en los estudiantes desde segundo a cuarto año de educación básica de la Escuela San Jose la Salle.» *revista científica* , 2018: vol.2.
- Ortiz Freire, Flor Marlene, Yancha Quintiguiña, Katherine Gissela. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23413>. 1 de Julio de 2016. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23413>.

- Palate Chaglla Mary Jacqueline, Mayorga Ases, María José.  
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26158>. 1 de Septiembre de 2017. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26158>.
- Patricio, Guerrero Arias. *Usurpación Simbólica identidad y poder* . Quito: Corporación Editora Nacional, 2004.
- Paulo, Freire. *Contribuciones para la pedagogía*. Buenos Aires, 2008 .
- Pérez Espinosa, María. «Los pictogramas en el proceso de enseñanza/aprendizaje de la lectoescritura.» *Publicaciones Didácticas*, 2017: 22.
- Pérez, W. Nava González and J. A. Breceda. «México en el contexto internacional de solución de controversias en línea de comercio electrónico.» *Anu. Mex. Derecho Int.*, vol. 15, 2015: pp. 717–738.
- Plan Nacional de Desarrollo - Toda una Vida 2017-2021, p.53. s.f.
- Ponce, G. «Iniciándonos en la edición de gráficos vectoriales con Inkscape.» s.f.: pp. 1–30.
- Pozo, J. D. Morillo. «Introduccion a los dispositivos moviles.» *Univ. Oberta Catalunya*, 2011: 56.
- Quijada, V. C. «Experiencias y nuevas perspectivas.» *Congr. Iberoam. Ciencia, Tecnol. Innovación y Educ*, 2014: pp. 1–24.
- Quintero López, Rafael Bernardino. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/2467>. 2014. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/2467>.
- Rafael, Linares Aurelia. «Desarrollo Cognitivo las Teoris de Piaget y Vigotsky.» *Universidad Autónoma de Barcelona*, 2008: 29 páginas.
- Reina Chila, Ruth Elizabeth. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/668>. 5 de mayo de 2016. <http://hdl.handle.net/123456789/668>.
- Reyes, Yolanda. *LA LECTURA EN LA PRIMERA INFANCIA*. Bogotá, 31 de agosto de 2005.
- Rigueros, C. «Augmented reality: what we need to know,” *Tecnol.*» *Acad.*, vol. 5, no. 2., 2017.: pp. 257–261 .
- Rosalía Montealegre, Luz Adriana Forero. «DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA: ADQUISICIÓN Y DOMINIO.» COLOMBIA, 2006.
- Ruiz García Jesus, Baño Gimeno Pilar, Secadas Marcos Francisco. *EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA ESCRITURA*. 1985. <http://hdl.handle.net/10366/79391>.
- Ruiz García Jesus, Pilar Baño Gimena, Francisco Secadas Marcos. «EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA ESCRITURA.» *GREDOS*, 1985 : 23.
- Ruíz, Barrón. «APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.» *Universidad de Salamanca*, 1993: 9.

- Sabaté, T. S. Rodié and J. C. i. *En la escuela*. París: Esc. Univ. Trab. Soc., , 1999.
- Según Nisbet Schuckermith 1987. s.f.
- Según Schindler . s.f.
- Senner., Wayne M. *Los orígenes de la escritura. Siglo XXI*. Méjico D.F, 2001.
- Sheldon, A. Opper and R. «Fundamentos de SQL.» *Fundamentos de SQL*, 2013.
- Siemens, George. «Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era.» 2004.
- Stefany, Hernández Requena. «El modelo constructivista con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje .» *Revista de Universidades y Sociedad del Conocimiento*, 2008: 11.
- Swinth, Y. «Tecnología Como Instrumento Para El Juego Y El Aprendizaje.» *Igarss*, 2014: pp. 1–5.
- Taylor, S.J., y R. Bodgan. *La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1984.
- Toda una Vida; Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, p. 49. s.f.
- Torres, C. Minerva. «Educere .» *Revista Venezolana de Educación*, 2002: vol. 6, no. 19.
- UNESCO. «“Instituto de estadística de unesco,” .» “*Instituto de estadística de unesco*,” , 2017: 1-5.
- UNIDAS, NACIONES. *PUBLICACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS LC*. Santiago de Chile.”: P Copyright, 2007.
- Velázquez, Elvia Carreño. *El Libro Antiguo*. México: Impreso en México, Segunda Edición 2013.
- Verónica, Carvajal Domínguez Cecilia. «<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2604>.» <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2604>. 2015. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2604>.
- VIDA, PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2017- 2021 TODA UNA. «[https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf).» [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf). 2017. [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf).
- Vida, Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una. [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf). 2017 Quito - Ecuador. [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_OK.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf).

Viera Torres, Trilce. «El aprendizaje verbal significativo de Ausubel.» *Unión de Universidades de América Latina y el*, 2003: 8.

William, Perdomo Rodríguez. «ESTUDIO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.» *Revista Electrónica de Tecnología Educativa.* , 2016: 17.

Yancha Quintiguiña, Katherine Gissela. «“LOS CUENTOS PICTOGRÁFICOS EN LA LECTURA TEMPRANA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 Los cuentos pictográficos en la lectura temprana en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.» 01 de Julio de 2016.  
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23413>.

Yolanda, Reyes. Bogotá, 31 de agosto de 2005.

Zapata-Ros, M. «Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuo.» *Eks*, vol. 16, no. 1, 2015.: pp. 69–98.