



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”.

Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Autores/as:

Pogo Moreta Olivia Anabel

Cando Santo Henry Ismael

Tutor:

Msc. Mike Aguilar

LATACUNGA – ECUADOR

OCTUBRE – 2017



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

AUTORÍA

Nosotros, Pogo Moreta Olivia Anabel y Cando Santo Henry Ismael, **declaramos ser autores (as) del presente proyecto de investigación:** “DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”, siendo Msc. Mike Aguilar Director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

OLIVIA ANABEL POGO MORETA

CI.:

HENRY ISMAEL CANDO SANTO

CI.:



FORMULARIO DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES

En calidad de Miembros del Tribunal de Lectores aprueban el presente Informe de Titulación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes:

- Pogo Moreta Olivia Anabel
- Cando Santo Henry Ismael

Con el proyecto, cuyo título es: **“DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”**.

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Proyecto de Titulación II** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Octubre 2017

Para constancia firman:

LECTOR 1

Msc. Jeanette Realpe
CC: 1716569338

LECTOR 2

Msc. Ximena Parra
CC: 0108937299

LECTOR 3

Msc. Joselito Otáñez Balseca
CC: 0502039878



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”

de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Octubre 2017

MSc. Mike Aguilar

C.I. 070434676-6

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a dios por darnos salud y fortaleza para sobresalir ante todo problema, de antemano agradecemos a nuestros padres quienes fueron un pilar fundamental en el desarrollo personal y académico, siendo ellos quienes nos motivaron día a día con palabras de aliento, valores inculcados y sobre todo con amor y dedicación. Y dar un gran agradecimiento fraterno al Ing. Mike Aguilar quien fue nuestro tutor y gracias a su guía y dedicación logramos realizar este proyecto.

Pogo Anabel - Cando Henry

DEDICATORIA

Por aquellas noches en que dormí en tus brazos y por ayudarme después de cada tropiezo, por decirme “Hijo te amo” y por cuidarme hasta cuando estoy lejos, por todo eso papá yo te quiero, eres el mejor de todos.

Este proyecto lo dedicamos a nuestras familias quienes fueron el apoyo fundamental en todo este proceso, a nuestros docentes quienes impartieron sus conocimientos en todo este proceso de formación, y a nuestros amigos quienes estuvieron en buenos y malos momentos con palabras de aliento y superación.

Pogo Anabel - Cando Henry

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autores/as:

Pogo Moreta Olivia Anabel

Cando Santo Henry Ismael

RESUMEN

TEMA: “DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”.

En nuestro país existen cuentistas que poseen gran capacidad para generar obras literarias sobre cuentos, fábulas, leyendas y novelas; trabajos que aún, no han sido visibilizados en estudiantes de educación primaria a nivel local; por cuando son conciliados como referentes literarios; existe otros autores de gran nivel como Jorge Queirolo Bravo con el cuento titulado La mazorca de maíz. Por ello; la recopilación, de información teórica, diseño de una identidad gráfica básica y la aplicación de: técnicas de ilustración infantil, vectorial, aplicación de color, audio y maquetación del cuento interactivo mediante la metodología de Jacob Nielsen y la metodología de Jesse James Garrett quien establece el proceso a seguir como: estrategia, alcance, estructura, esqueleto e interfaces con un sistema de navegación lineal se unificarán para diseñar un material interactivo audiovisual, sobre un soporte gráfico (cd), permitiendo motivar el interés por la lectura en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa “Muyu Kawsay”, mejorando su proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre los niveles de conocimiento y presentación de información visual y como inicio de conocimiento de otros exponentes ecuatorianos.

Palabras clave: Identidad gráfica, ilustración infantil, interactividad, sistema de navegación, literatura, cuento.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

HUMAN SCIENCES AND EDUCATION DEPARTMENT

Authors:

Olivia Anabel Pogo Moreta

Henry Ismael Cando Santo

ABSTRACT

TOPIC: "DESIGN OF A CHILDREN'S INTERACTIVE STORY ILLUSTRATED MULTIMEDIA OF THE ECUADORIAN AUTHOR" JORGE QUEIROLO BRAVO ", TO MOTIVATE READING SKILL IN THE ECUADORIAN LITERATURE IN CHILDREN OF 7 TO 8 YEARS.

In our country there are storytellers who have a great capacity to generate literary works about stories, fables, legends and novels; works that have not been seen in elementary school students at the local level; when they are reconciled as literary referents; there are other authors of great level like Jorge Queirolo Bravo with the tale named "La mazorca de maíz". Thus; the compilation of theoretical information, design of a basic graphic identity and the application of: child illustration techniques, vectorial, color application, audio and interactive story using Jacob Nielsen methodology and Jesse James Garrett methodology who establishes the process to be followed as strategy, scope, structure, skeleton and interfaces with a equal navigation system will be unified to design an interactive audiovisual material, on a graphic support (cd), allowing to motivate the interest in reading in children from 7 to 8 years of the "Muyu Kawsay" Educational Unit, improving its teaching-learning process, on the levels of knowledge and presentation of visual information and as beginning of knowledge of other Ecuadorian exponents.

Keywords: Graphic identity, child illustration, interactivity, navigation system, literature, story.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por las señoritas Egresadas de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **POGO MORETA OLIVIA ANABEL** y **CANDO SANTO HENRY ISMAEL**, cuyo título versa “**DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS**”, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Octubre del 2017

Atentamente,

.....
Msc. Alison Mena Barthelotty

050180125-2

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

ÍNDICE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	i
AUTORÍA	ii
FORMULARIO DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE LECTORES	iii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	ix
1 INFORMACIÓN GENERAL	1
2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4.1 Beneficiarios directos:	4
4.2 Beneficiarios indirectos:	4
5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
6 OBJETIVOS.....	6
6.1 Objetivo general.....	6
6.2 Objetivos específicos	6
7 ACTIVIDADES Y TAREAS EN RELACIÓN A OBJETIVOS PLANTEADOS	7
7.1 Objetivos específicos, actividades y metodología	7
8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	8
8.1 Identidad corporativa	8
8.1.1 Imagetipo.....	8
8.1.2 Color.....	9
8.1.3 Tipografía	9

8.2	Multimedia.....	10
8.2.1	Elementos de la multimedia	11
8.2.2	Fases en el desarrollo de contenido multimedia interactivos	12
8.2.3	Elementos comunes en los materiales formativos de enseñanza	13
8.3	Interactividad	13
8.3.1	Interacción con materiales interactivos educativos	14
8.4	Cuentos infantiles	15
8.4.1	El cuento como recurso educativo.....	16
8.4.2	Los cuentos infantiles y el uso de las nuevas tecnologías	16
8.4.3	Las nuevas tecnologías e interactividad	17
8.4.4	Cuentos infantiles interactivos como medio educativo.....	18
8.4.5	Ilustración infantil	18
8.4.6	La ilustración como medio educativo	19
8.5	Material didáctico	19
8.6	Importancia del uso de material didáctico en la educación	20
8.7	Literatura.....	21
8.7.1	Literatura ecuatoriana.....	21
8.7.2	La lectura como medio de motivación por la literatura.....	22
8.7.3	Autor ecuatoriano Jorge Queirolo Bravo	23
9	PREGUNTAS CIENTÍFICAS	23
10	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	24
10.1	Tipo de investigación.....	24
10.1.1	Bibliográfica.....	24
10.1.2	Investigación de campo	24
10.2	Métodos de investigación	24
10.2.1	Método inductivo	24
10.2.2	Método descriptivo.....	24

10.3	Técnicas de investigación	25
10.3.1	La observación	25
10.3.2	La encuesta	25
11	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	25
11.1	Análisis de interpretación	25
11.1.1	Población	25
11.2	Operación de variables.....	25
11.2.1	Variable independiente.....	25
11.2.2	Variable dependiente	26
12	INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	45
13	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	45
13.1	Tema	45
13.2	Presentación del tema	45
13.3	Problema	46
13.4	Requerimiento de desarrollo	46
13.4.1	Factibilidad de desarrollo del cuento interactivo	46
13.5	Identidad gráfica básica	47
13.5.1	Usos correctos	47
13.5.2	Significado de los colores.....	48
13.5.3	Colores web.....	48
13.5.4	Tipografía	49
13.6	Requerimientos técnicos	49
13.6.1	Creación de los personajes	49
13.6.2	Creación de escenarios	51
13.6.3	Descripción de la propuesta	52
13.6.4	Sistema de navegación	52
13.7	Estructura	53

13.7.1	Prototipo de baja fidelidad	53
13.7.2	Diseño centrado en el usuario según Jese James Garrett.....	53
13.8	Packaging.....	59
13.9	Creación del empaque.....	59
14	IMPACTOS (SOCIALES, CULTURALES)	60
14.1	Social	60
14.2	Cultural	60
15	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	60
15.1	Recursos económicos.....	60
15.2	Recursos tecnológicos.....	61
15.3	Recursos indirectos	61
15.4	Costos de cuento infantil.....	62
15.5	Costos de producción.....	62
16	CONCLUSIONES.....	63
17	RECOMENDACIONES	64
18	BIBLIOGRAFÍA.....	65
19	Bibliografía.....	65
20	ANEXOS.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistema de trabajo	7
Tabla 2: Variables	26
Tabla 3: Género	27
Tabla 4: Edad.....	28
Tabla 5: Preparación académica.....	29
Tabla 6: Personalidad	30
Tabla 7: Motivación en clase.....	31
Tabla 8: Tipo de enseñanza	32
Tabla 9: Enseñanza-aprendizaje	33
Tabla 10: Lectura de un cuento	34
Tabla 11: Medios interactivos	35
Tabla 12: Uso de tecnología	36
Tabla 13: Uso de material didáctico interactivo.....	37
Tabla 14: Técnica de enseñanza	38
Tabla 15: Autores ecuatorianos	39
Tabla 16: Calidad	40
Tabla 17: Adquisición	41
Tabla 18: Cuentos multimedia.....	42
Tabla 19: Medios tecnológicos.....	43
Tabla 20: Complementos de enseñanza	44
Tabla 21: Identidad gráfica básica.....	47
Tabla 22: Usos correctos	48
Tabla 23: Significado de los colores	48
Tabla 24: Colores web.....	48
Tabla 25: Tipografía	49
Tabla 26: Proceso de boceto, aplicación de color e ilustración de personaje de María	50
Tabla 27: Proceso de boceto, aplicación de color e ilustración de personaje de Juan	50

Tabla 28: Proceso de boceto, aplicación de color e.....	51
Tabla 29: Creación de escenarios	52
Tabla 30: Sistema de navegación	53
Tabla 31: Prototipo de baja fidelidad	53
Tabla 32: Interfaz de inicio.....	54
Tabla 33: Escena 1	54
Tabla 34: Escena 2	55
Tabla 35: Escena 3	55
Tabla 36: Escena 4	56
Tabla 37: Escena 5	56
Tabla 38: Escena 6	57
Tabla 39: Escena 7	57
Tabla 40: Escena 8	58
Tabla 41: Escena 9	58
Tabla 42: Packaging del cd para el producto interactivo	59
Tabla 43: Packaging del cd para el producto interactivo	59
Tabla 44: Recursos económicos	60
Tabla 45: Recursos tecnológicos	61
Tabla 46: Recursos indirectos	61
Tabla 47: Costos de cuento infantil.....	62
Tabla 48: Costos de producción	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Género	27
Figura 2: Edad	28
Figura 3: Preparación académica	29
Figura 4: Personalidad.....	30
Figura 5: Motivación en clase	31
Figura 6: Tipo de enseñanza.....	32
Figura 7: Enseñanza - aprendizaje	33
Figura 8: Lectura de un cuento.....	34
Figura 9: Medios interactivos.....	35
Figura 10: Uso de tecnología	36
Figura 11: Uso de material didáctico interactivo	37
Figura 12: Técnica de enseñanza	38
Figura 13: Autores ecuatorianos	39
Figura 14: Calidad.....	40
Figura 15: Adquisición.....	41
Figura 16: Cuentos multimedia.....	42
Figura 17: Medios tecnológicos	43
Figura 18: Complementos de enseñanza.....	44

1 INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto

“DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”.

Tipo de Proyecto:

Identidad Nacional, cultura e interculturalidad que influye en la formación de los estudiantes de educación básica a través del diseño visual, lo que se revertirá en beneficios para toda la comunidad educativa.

Propósito:

Motivar a los niños de 7 a 8 años de la escuela Muyu Kawsay a acercarse a la lectura y a la indagación de la literatura ecuatoriana.

Fecha de inicio:

Febrero 2016

Fecha de finalización:

Octubre 2017

Lugar de ejecución:

La Victoria Alta - Guamaní -Quito - Provincia de Pichincha - Zona 3 – Unidad Educativa “Muyu Kawsay”.

Unidad Académica que auspicia

Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación.

Carrera que auspicia:

Licenciatura en Diseño Gráfico

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de investigación de la carrera de diseño gráfico “Apreciación de la literatura ecuatoriana”

Equipo de Trabajo:

Tutor: MSc. Mike Aguilar

Investigadores/as:

Pogo Moreta Olivia Anabel

Cando Santo Henry Ismael

Coordinadores del proyecto:**Área de Conocimiento:**

Ilustración- Animación Multimedia

Líneas de investigación:**Tecnologías de la información y comunicación (TIC´s) y diseño gráfico.**

Los proyectos de investigación que se enmarquen dentro de esta línea, tendrán como objetivos desarrollar tecnologías y herramientas informáticas de apoyo a la incorporación de planes y programas de desarrollo, utilizar las TIC´s para la optimización y sistematización de procesos y de esta forma desafiar tanto software como sistemas informáticos y métodos de inteligencia artificial. En el campo del diseño gráfico se busca optimizar los procesos de elaboración, presentación y propuestas gráficas y desarrollar proyectos innovadores de diseño gráfico aplicados a distintas áreas del conocimiento.

Cultura, Patrimonio y saberes ancestrales

Esta línea pretende fomentar investigaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias que reconozcan los saberes y conocimientos ancestrales, como parte del acervo cultural y del patrimonio histórico de las comunidades originarias, revalorizando el importante recurso que estos saberes constituyen para la sociedad y permitan proteger y conservar la diversidad cultural que caracteriza a nuestro entorno.

Sub línea:

Interculturalidad y Calidad de Vida

2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El estudio y aplicación de las herramientas más óptimas en el desarrollo de una identidad visual básica y el sistema de información, se plantea identificar el soporte gráfico adecuado para difundir el cuento interactivo audiovisual titulado “La mazorca de maíz”, del autor Jorge Queirolo Bravo, para motivar el interés por su obra literaria y como inicio en el conocimiento de la literatura ecuatoriana.

Para el desarrollo de este proyecto se ha tomado como referencia la metodología del diseño heurístico de Jack Nielsen y Joan Costa; el cual consiste en el desarrollo de imagen corporativa como un inicio para el desarrollo de un producto audiovisual.

No obstante, se realizó una investigación bibliográfica y de campo; logrando evidenciar los problemas de literatura ecuatoriana en cuentos infantiles sobre soportes gráficos (cd), que consta de una gran riqueza cultural literaria.

El aporte del presente proyecto de investigación aporta proporcionando está en proporcionar un soporte gráfico interactivo que permita dar a conocer cuento interactivo audiovisual titulado “La mazorca y el maíz”, del autor Jorge Queirolo Bravo, mediante información audiovisual como ilustraciones, audios, entre otros. La misma que se estructura por un sistema de navegación lineal basado en el proceso de heurístico de Jack Nielsen.

3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Los cuentos infantiles y recursos didácticos, forman parte del aprendizaje en contextos educativos del ser humano como una necesidad de comunicar; siendo que su intención ha sido desde siempre relatar historias, narrar cuentos o simplemente dar a conocer experiencias personales del autor.

Las nuevas tecnologías de la información permitirán mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de formación básica; logrando a través de esta, captar mayor interés y motivación para con la lectura, esto se debe por la facilidad que prestan al mostrarse en soportes gráficos (cd). El aporte investigativo permitirá determinar la línea gráfica, técnica de ilustración

y animación; que, a través de la metodología del diseño heurístico de Jack Nielsen estructurado por: usabilidad, prototipado, evaluación heurística, análisis de contenido, diseño y aplicación se logra determinar la factibilidad de la propuesta.

El proyecto aporta a las líneas de investigación al estar ligado con la interculturalidad y calidad de vida en el proceso de educación a través de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia titulado “La mazorca de maíz”, del autor ecuatoriano Jorge Queirolo Bravo, como inicio ayudando a motivar por la lectura de literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa “Muyu Kawsay”, logrando optimizar el uso de materiales como: papel, tinta, solventes, que son elementos que contaminan el ambiente.

El cuento infantil es una herramienta educativa; por tanto, el desarrollo de un buen cuento infantil empleando ilustraciones aplicadas en la interactividad ayudará a mejorar los métodos de diversión, enseñanza, entretenimiento, motivación a la lectura y permitirá elevar las posibilidades del desarrollo de los pueblos a través de una educación básica con bases sólidas en literatura. El proyecto tiene como principales beneficiarios a: estudiantes, padres de familia y docentes de mencionada unidad de instrucción básica.

4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios directos:

Siendo beneficiarios directos del proyecto de investigación 100 estudiantes de educación básica entre 7 y 8 años y 15 docentes de la Unidad Educativa “Muyu Kawsay”.

4.2 Beneficiarios indirectos:

Quienes se beneficiarán indirectamente serán: El Director, el cuerpo docente, estudiantes que se encuentre en educación próximos a pasar y continuar con sus estudios de educación básica y 70 padres de familia.

5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En nuestro país existen importantes cuentistas ecuatorianos que poseen gran capacidad para relatar cuentos, fábulas, leyendas y novelas; trabajos que aún, no han sido visibilizados en estudiantes de educación primaria a nivel local y provincial; cabe mencionar, que en muchas de las provincias de Ecuador se destacan escritores e historiadores como es el caso de la región

costera, que posee a grandes exponentes de la literatura; sus trabajos no hacen presencia en soportes gráficos como nuevos medios de difusión digital interactivos, como una medio de motivación por el interés de la literatura ecuatoriana.

En las instituciones de educación primaria de la ciudad de Quito han empezado a mostrar interés en exponentes de lengua extranjera, como se puede identificar en sus libros de enseñanza, dejando de lado a destacados autores ecuatorianos; por tal razón, no se ha realizado un cuento infantil interactivo ilustrado como producto audiovisual multimedia que ayude a mejorar la situación de estos literatos y de esta manera motivar, realzar los valores y creencias culturales en los niños sobre la literatura a nivel de primaria.

La administración de la Unidad Educativa “Muyu Kawsay” cantón Quito, no tienen a su disposición material didáctico interactivo multimedia del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, que ayude a la enseñanza académica en niños de 7 a 8 años y motive a la literatura ecuatoriana; lo que ha ocasionado que disminuya los niveles de visibilización e interés por autores ecuatorianos; si todo da un giro de manera positiva, se aportará mejorando rasgos de visibilización, presentación, enseñanza y motivación de cuentos infantiles interactivos de literatura ecuatoriana.

Lo anterior mencionado, el presente trabajo de investigación, permite sustentar que el problema de investigación de la invisibilización del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, como inicio que ayude a motivar a la literatura de exponentes ecuatorianos en niños de 7 a 8 años de edad, que causa el desconocimiento de su riqueza cultural de producción literaria.

6 OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

- Diseñar un cuento interactivo mediante la ilustración infantil del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, para motivar el interés por la literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años de edad, favoreciendo a su proceso de enseñanza - aprendizaje.

6.2 Objetivos específicos

- Recopilar información teórica de un cuento del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, mediante la investigación bibliográfica para desarrollar la propuesta creativa.
- Identificar el método de ilustración infantil y multimedia en mejora del uso del cuento interactivo sobre el soporte gráfico.
- Elaborar el diseño de un cuento infantil interactivo, utilizando técnicas audiovisuales de ilustración idóneas a aplicarse en el cuento del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, incentivando en niños y niñas a adoptar el hábito de lectura.

7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

7.1 Objetivos específicos, actividades y metodología

Tabla 1: Actividades y sistema de trabajo

Objetivo	Actividades	Resultado de la Actividad	Descripción de la metodología por actividad
Recopilar información teórica de un cuento del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, mediante la investigación bibliográfica para desarrollar la propuesta creativa.	Revisión bibliográfica	Caracterización de un cuento del autor “Jorge Queirolo Bravo”	Análisis e identificación del cuento infantil
Identificar el método de ilustración infantil y multimedia en mejora del uso del cuento interactivo sobre el soporte gráfico.	Análisis de los métodos de ilustración y multimedia	Procesamiento de los métodos a utilizar	Identificación de los métodos de ilustración y multimedia
Elaborar el diseño de un cuento infantil interactivo, utilizando técnicas audiovisuales de ilustración idóneas a aplicarse en el cuento del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, incentivando en niños y niñas a adoptar el hábito de lectura.	Diseño audiovisual de identidad gráfica Boceto y vectorización de personajes y escenarios	Cuento interactivo ilustrado multimedia para incentivar el hábito de lectura	Ejecución del cuento interactivo audiovisual

8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1 Identidad corporativa

La Identidad Corporativa, Cultura Corporativa y la Personalidad Corporativa; considerados elementos que dan forma a uno de los instrumentos más específicos para el análisis de la imagen digital en productos multimedia, por ende:

La identidad corporativa hace referencia a la representación gráfica de la identidad visual, en forma de símbolos y señales como marcas, logotipos, decoración, estilo corporativo, etc. En cuanto a la identidad organizacional, existe un elevado consenso sobre su conceptualización, como aquello que los miembros perciben como lo central, distintivo y duradero en una institución educativa. Es decir, el término es utilizado para designar aquello que los miembros formales de las instituciones piensan y sienten respecto a ella. (Currás Pérez, 2010, p. 12)

La identidad corporativa de productos gráficos es un conjunto de características interdependientes de una organización, que le dan especificidad, estabilidad y coherencia y así la hacen identificable en el ámbito visual; definiéndola como el resultado de la interacción de cuatro vectores: identidad, acción, cultura y comunicación.

8.1.1 Imagotipo

Hace mención a la relación entre elementos gráficos, mismos que están separados, por el icono arriba y un texto debajo, al independientes, tienen mucha mayor libertad para formar diversas composiciones gráficas en apoyo de la identidad gráfica digital, sabiendo que:

La representación y conceptualización más cotidiana del imagotipo es el mismo que se reduce a unas cuantas manifestaciones. Sin embargo, comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual; implica también otros procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma, la conducta. En esta definición se nos incluye un nuevo elemento en relación a la imagen corporativa: el imagotipo; siendo, un elemento fundamental a formar parte de imagen corporativa. (Galán, 2008, p. 8)

Confirmando que, el imagotipo se establece por el texto e imagen separada, lo que influye en la construcción de la identidad de aplicaciones interactivas o hasta incluso de organizaciones que requieren identificarse en su entorno; siendo con mayor frecuencia elementos de texto que van por debajo del logotipo.

8.1.2 Color

El color es capaz de estimular y a su vez considerado como sensorial e individual; por tanto, puede generar alegría o tristeza en el usuario, favoreciendo a sensaciones o impresiones de orden o desorden. Disseny (2005) afirma “El color no sólo es sensación, sino que básica y principalmente es emoción. Sus atributos como significantes son apreciados no solamente por los artistas, sino también por publicistas, diseñadores, decoradores, científicos, educadores, políticos y agentes sociales y laborales, etc.” Identificandolo a lo masculino y lo femenino en relacion a la tecnología.

Por otra parte, es la impresión producida al incidir en la retina de los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos, cada uno de los colores tienen mayor consideración en la era digital, ya que forman parte de la enseñanza-aprendizaje del día a día.

8.1.2.1 Psicología del color

La importancia de los colores desde un punto de vista psicológico posee una expresión específica, siendo que están basados en el uso adecuado o inadecuado con las relaciones de las formas geométricas que se desea transmitir un mensaje en proyectos digitales, por ello:

Las funciones de psicología del color hacen referencia a respuestas activas, vivaces, animadas e intensas. Por el contrario, las funciones de oposición sugieren respuestas pasivas, depresivas y débiles. Las de adaptación son estimulantes y excitantes; las de oposición, sedantes y tranquilizadoras. Estas reacciones emocionales ante la percepción del color serían las que contribuirán a darles sus significados de acuerdo al uso. (Disseny, 2005, p. 2)

El color, por ello, no sólo es sensación, también se la considera como al rango de emociones por los atributos como significantes son apreciados por artistas, publicistas, diseñadores, decoradores, científicos, educadores, políticos, agentes sociales y laborales; por ende, el color primario de acuerdo a sus usos.

8.1.3 Tipografía

La tipografía es el arte de estructurar elementos con tipos movibles, o planchas de diversos materiales, fundidos o grabados en relieve. Llamase compositor tipográfico o tipógrafo al operario que ordena letras, caracteres o tipos formando palabras, líneas y páginas que serán impresas, mediante la aplicación de las reglas tipográficas, sin embargo:

Refiriendo que la tipografía es un instrumento esencial para la comunicación humana al igual que los signos visuales, al margen del procedimiento que determina su forma, representan la lengua, vehículo esencial de cualquier forma de interacción y tienen, por tanto, una función indiscutible en este intercambio informativo al igual que los tradicionales enfocados a la historiografía del diseño han tendido a integrar en exceso la tipografía con la arquitectura y el resto de las artes, desviando la atención sobre su verdadero sentido. Tal perspectiva insiste en exceso en los aspectos formales, y olvida que la escritura responde a un complejo proceso comunicativo que implica condicionantes psicofísicos y culturales. (Pero López, 2005, p. 6)

Se define a la tipografía como el arte y técnica de impresión a través de formas con relieve que recibe el nombre de tipos que serán aplicados sobre el papel o medios multimedia para obtener un trabajo impreso, documento, texto o digitales, entre otros soportes digitales.

8.2 Multimedia

La terminología multimedia resulta familiar y es frecuente leer cosas sobre las posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los distintos campos de la ciencia y la era digital, por ende:

Esto significa que, la multimedia suele presentarse como el último avance que, propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza. Sin embargo, el término no resulta nuevo para las ciencias de la educación: el convencimiento de la importancia de la comunicación multisensorial en el proceso didáctico, el principio didáctico de la redundancia y la reflexión que ha acompañado a cada aparición de un nuevo medio, han hecho que, si no el término, al menos el concepto sea usual en los ambientes educativos. (M. Salinas, 2005, p. 2)

Por ello, la multimedia se ha convertido hoy en día en la palabra talisman de los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje; sin embargo en el término no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de los iniciados de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación adquieran la sensación de ubicarse en ambientes totalmente nuevos.

8.2.1 Elementos de la multimedia

Con el desarrollo y evolución de las tecnologías de la información en los ambientes educativos se han desarrollado ampliamente un conjunto de aplicaciones denominadas aplicaciones multimedia interactivas (Belloch Ortí, 2008). Estos sistemas permiten interactuar con el ordenador utilizando diferentes códigos en la presentación de la información (texto, imagen, sonido). Muchas de estas aplicaciones son utilizadas en el campo educativo.

Por ende, se constituyen en ciertos elementos en apoyo al desarrollo de productos multimedia a continuación, se describe brevemente la función que pueden realizar cada uno de estos códigos de información como el texto, sonidos, gráficos e imágenes estáticas y dinámicas. Belloch Ortí (2008) puntualiza que:

Texto: La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel. En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la información gráfica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.

Sonidos: Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información clarificándola al igual pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador captando la atención del usuario, siendo relevantes para temáticas como el aprendizaje y sin lugar a duda, para las aplicaciones multimedia cuya finalidad es la intervención en problemas de comunicación y/o lenguaje.

Gráficos e iconos: Un elemento habitual en las aplicaciones multimedia son los elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo una representación esencial del concepto o idea a transmitir. (p.2-3)

El uso de los diferentes elementos en la que se presenta información de una guía multimedia viene determinado por la utilidad y funcionalidad de los mismos dentro del programa; por tanto, la inclusión de diferentes medios de comunicación auditivo y visual facilita el aprendizaje,

adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades con el fin de potenciar su memoria visual, comprensión visual y enseñanza-aprendizaje.

8.2.2 Fases en el desarrollo de contenido multimedia interactivos

El proceso de desarrollo de aplicaciones multimedia debe tener como propósito fundamental una producción de calidad que reúna los requisitos y satisfaga las necesidades del cliente y/o el usuario al que va dirigido; sin embargo, muchos de estos investigadores; García Sánchez & Torres Cosío (2016) coinciden que un proyecto multimedia presenta 4 etapas de desarrollo como: pre-producción, análisis, desarrollo e implementación del programa con el propósito de implementarlos en ambientes educativos que favorezcan al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Preproducción: Es la Descripción del proceso de desarrollo con la disponibilidad de recursos materiales y tiempo que se dedica a la investigación adjuntando diferentes elementos de multimedia a implementar en productos interactivos; por ello, es importante generar una aplicación multimedia que tenga beneficiarios. (García Sánchez, Vite Chávez, Navarrate Sánchez, García Sánchez, & Torres, 2016, p.219)

Análisis: La fase de análisis se compone de objetivos y metas de aplicación que definen los objetivos generales y específicos de investigación que se plantean para el diseño y generación de la aplicación multimedia interactiva. “La identificación de los elementos, procesos y actividades se analizan los tipos de elementos multimedia y las características que deben tener para presentar los contenidos acordes con el tema como textos, imágenes, videos y sonidos” (García, y Torres, C. 2016, p. 220). Mientras que, las estrategias, tareas, perfil de usuario, entornos, contenidos y requerimientos son entes fundamentales a consideración para el desarrollo del cuento interactivo multimedia.

Desarrollo: La fase de desarrollo comprende actividades de selección de las herramientas de desarrollo ante el manual técnico y de edición de los elementos multimedia que serán aplicados en cuentos interactivos, cada uno ellos destinados a la generación, programación y ensamblaje del producto multimedia en beneficio de la enseñanza-aprendizaje (García, y Torres, C. 2016, p. 220). Siendo estos tres elementos imprescindibles para un diseño funcional e interactivo.

Implementación: La fase de implementación aquella que se describe el proceso de aplicar el producto multimedia en un ambiente educativo, por tanto. “En esta etapa, con base en el diseño

pedagógico y físico, se procede a la generación de la interfaz e incorporación de los elementos multimedia, obteniendo las pantallas que comprenden la aplicación, las cuales se enlazan para generar el sitio multimedia turístico” (García, S., Vite C., Navarrate S., y Torres, C. (2016). La misma que consta de actividades a modo de prueba piloto, evaluación de contenido, de entorno general y de conocimiento con el propósito de comprobar si cumple o no con los estándares de calidad para su aplicación e implementación.

Por ende, los productos multimedia deben cursar por fases de aprobación para poder ser aplicados en los diferentes ambientes que lo requieran como: educativos, ambientales, laborales e incluso a nivel de institución.

8.2.3 Elementos comunes en los materiales formativos de enseñanza

En el diseño de materiales para la formación académica cada vez se han incorporado más elementos con el fin de facilitar la comprensión, la interacción y el recuerdo de la información por parte de los estudiantes. Cabero Almenara, y otros (2010) coinciden que “La selección de estos elementos se suele realizar a partir de su nivel de eficacia respecto a otros medios, como por ejemplo, los materiales digitales como una nueva forma de enseñanza” (p. 47). Del mismo modo se considera explorar las posibilidades de las estructuras de información hipertextual, de los sistemas multimedia e incluso de las redes desde el punto de vista de su eficacia formativa.

Las consideraciones de preproducción en el desarrollo de cualquier producto multimedia depende mucho del análisis de la información a señalar de cualquier material interactivo a favor de la enseñanza por lo que para su posterior desarrollo e implementación en medios digitales.

8.3 Interactividad

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema de enseñanza como el grado de interactividad del producto; por tanto, viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales, mientras que otros exponentes refieren que:

La interactividad, entendida bajo esta perspectiva, debería ser una característica intrínseca de los materiales de enseñanza multimedia (accesibles, o no, a través de la red) que incrementase, cualitativa y cuantitativamente, la capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo de las posibilidades que ofrecen los programas de manera que se pudiesen mejorar sus posibilidades

de trabajo y de aprendizaje. De este modo, se podrá considerar que un programa que solo pretenda hacer una presentación-demostración, en la que el usuario actúe como espectador, el nivel de interactividad será muy bajo (probablemente su intervención se reduzca, como mucho, a avanzar o retroceder en la presentación de la información. (Meritxell, 2009, p. 4)

Con la posibilidad de que el usuario intervenga o modifique desarrollo de un determinado soporte audiovisual se ha experimentado un cambio en el rol que se otorgaba a los usuarios de productos tecnológicos; siendo la única posibilidad de escoger entre poner en marcha o desactivar un determinado instrumento emisor (producto interactivo), se ha pasado a requerir su intervención para alcanzar la óptima funcionalidad del producto.

8.3.1 Interacción con materiales interactivos educativos

Cuando el usuario emplea un material interactivo educativo establece una comunicación entre el sujeto y el producto multimedia; una interacción resultante de la presentación de unos estímulos a través del ordenador, ante los cuales el sujeto emite una determinada respuesta, a la que el programa reacciona presentando una nueva situación perceptiva. Meritxell (2009) afirma:

Para que se establezca esta comunicación entre sujeto y materiales de enseñanza es necesario que el código simbólico que utiliza el material sea comprendido por el usuario. Por ende, esta actuación (observable externamente) sea fruto de una elaboración cognitiva consciente e intencional (interna) siendo de esta manera, los productos multimedia emplean nuevos códigos simbólicos (nuevos elementos con significación: iconos, hipertextos, enlaces,) las personas desarrollaran nuevas estrategias para interpretar los mensajes que se vinculan través de ellos (p. 28)

Por ello, para canalizar las informaciones a través de los nuevos materiales y procurando comprender por qué los niños se sienten tan fácilmente identificados con ellos, se considera establecer una relación de similitud entre la manera en que se presentan los elementos y la manera en que las personas conectan las informaciones en su pensamiento.

8.3.1.1 Usabilidad

La medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado

8.3.1.2 evaluación heurística

El proceso de evaluación heurística es de las técnicas de evaluación centradas en el usuario con el fin de determinar diferentes aspectos y funciones de una web o de productos multimedia; por ello:

La evaluación heurística, consiste en que un grupo de profesionales en el área valore si los elementos de la interfaz del usuario de una aplicación se corresponden con los principios de usabilidad establecidos a partir de una lista de principios o heurísticas. Esta técnica consiste en detectar un gran número de problemas de usabilidad en aplicaciones multimedia con un menor coste que las técnicas que involucran usuarios. (Marcos & Vall, 2012, p. 2)

Para la elaboración se toma como punto de partida, los principios heurísticos de Nielsen siendo el resultado una guía de evaluación heurística como una metodología de evaluación de la adecuación de sitios web y productos multimedia. Revisando estándares y recomendaciones a materiales didácticos en el área del aprendizaje.

8.4 Cuentos infantiles

El cuento es la forma habitual en que un grupo social relata un acontecimiento. Se trata del relato corto de un hecho, con unas reglas sencillas y un ritmo fácil que permita la comprensión por un público amplio, refiriendo que:

Las civilizaciones basadas en la comunicación oral, basaban en el cuento la transmisión de las más diversas enseñanzas y concentraban en él, la memoria histórica del grupo. Siendo que los cuentistas eran bardos que acompañaban sus narraciones con expresiones, música, teatralizaciones y determinadas carencias rítmicas, por ejemplo, una rima o sonoridad determinada a la hora de contar sus relatos. Podían ser profesionales y en ciertos casos, cumplían funciones sacerdotales ya que incluso podían entrar en transe al contar sus historias y ser inspirados directamente de manera directa. (Perceval Verde & Tejedor, 2006, p. 178)

Por tanto, el cuento infantil puede considerarse como un recurso didáctico con la intención de facilitar al maestro su función y a su vez la del alumno. Los recursos educativos o didácticos tienen diversas funciones y características, funcionando como un ayuda que proporciona o facilita información al alumnado, ya que estos son una guía para el aprendizaje, pues ayudan a organizar la información a transmitir.

8.4.1 El cuento como recurso educativo

Se pueden considerar los cuentos como una pequeña narración breve dirigida a un grupo reducido de estudiantes y que normalmente tienen un argumento sencillo; sin embargo, los cuentos pueden narrar tanto hechos reales como fantásticos, pero la base de la que surge el cuento, es el hecho simbólico; por ello:

El cuento como recurso educativo puede ser una herramienta muy útil para trabajar diversas áreas y contenidos. Es muy común que los docentes pidan a sus alumnos que escriban historias a partir de sus vivencias personales, sobre aquello que más les gusta, sobre cuál sería su excursión preferida; sin embargo, en este caso se va a ir un poco más allá y se va a abordar la cuestión de cómo utilizar el cuento para el aprendizaje; por ello, el cuento permite trabajar de forma interdisciplinar es decir que esta actividad puede variar de muchas maneras. Por tanto, es conveniente que la enseñanza de la asignatura de Conocimiento del medio se nutra de diversos recursos, entre los cuales se puede encontrar el cuento. (Pérez Molina, Pérez Molina, & Sánchez Serra, 2010, p. 4)

Si bien, cualquier cuento no es apropiado. El docente ha de tener la capacidad para elegir el cuento más conveniente para aquello que quiera trabajar. Además, también es muy importante que cuando lo cuente, no se limite simplemente a narrarlo, sino que ha de centrarse en transmitirlo, es decir, adentrarse en el mundo fantástico del cuento y conseguir que los alumnos viajen junto con él a través de la historia; además, esta herramienta es muy adecuada para la Educación Primaria, pues en ella muchos niños viven inmersos en su mundo imaginativo y esto les permite adentrarse en los cuentos, identificarse con los personajes y, de esta manera, aprender muchos contenidos nuevos.

8.4.2 Los cuentos infantiles y el uso de las nuevas tecnologías

En sus inicios, la comunicación o trasmisión de la literatura infantil era netamente oral-gestual ya que muy pocos tenían la capacidad de memorizar las historias y transmitir las. Por

consiguiente, el cuento llegó a la imprenta convirtiéndose en la mejor manera de recopilar historias que seguramente con el tiempo se habrían olvidado, sin embargo:

Un cuento infantil sea cual sea su formato, ha de tener historias y diseños que diviertan, enseñen, entretengan y motiven a sus lectores a conocer más, incentivando a la búsqueda de nuevas historias y nuevos personajes; por ende, con la llegada del internet, los cuentos infantiles atraviesan por otro cambio: dejan de ser propios de la imprenta y llegan al mundo audiovisual, donde la narración vuelve a tomar lugar en el cuento multimedia interactivo, presentando una serie de características que, tanto de forma separada como de conjunto, lo convierte en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria. (Arango, 2014, p. 31)

Un cuento infantil sea cual sea su formato, ha de tener historias y diseños que diviertan, enseñen, entretengan y motiven a sus lectores a conocer más, deberá incentivar la búsqueda de nuevas historias y nuevos personajes; siendo que en este punto aparece el cuento interactivo como una herramienta que almacena contenidos literarios en formato audiovisual.

8.4.3 Las nuevas tecnologías e interactividad

La tecnología digital ha sido la promotora de este concepto, ya que ha permitido diseñar ambientes y experiencias en cuanto a la participación del estudiante puede interactuar de diversas formas en su proceso de enseñanza-aprendizaje, otras interpretaciones refieren que:

Es esencial que en el momento en el que se dé la interacción entre el usuario, es decir el niño y el producto multimedia, en este caso el cuento, el niño se sienta protagonista del acontecimiento, ya que de su participación depende el funcionamiento del dispositivo. Por lo que, en la sociedad del siglo xxi, este tipo de herramientas, que le permiten al usuario tomar decisiones, actuar, hacer, mover o simplemente participar, le brinda una sensación de autonomía. (Arango, 2014, p. 33)

Las nuevas tecnologías e interactividad conllevan varias implicancias, y se afirma que, para que exista interactividad, debe haber una intervención por parte del usuario sobre el contenido audiovisual, el espectador deberá transformarse en actor y las acciones deben ser recíprocas entre el usuario y el cuento multimedia.

8.4.4 Cuentos infantiles interactivos como medio educativo

Un cuento infantil interactivo sobre un soporte gráfico que se va presentar en su ordenador, le ofrece al niño interactividad, es necesario conocer más de cerca esta herramienta, por ello:

Si bien ya se ha dicho que el cuento se transforma al pasar del papel a la pantalla, resulta pertinente exponer la forma en la que el cuento se adapta para llegar al lector por medio de un producto multimedia para ordenadores, lo que sostiene que es estéticamente atractivo y, primordialmente, se vale de la funcionalidad y la innovación para crear un desarrollo de aprendizaje logrando de esta manera interactuar, escuchar música, ver videos, disfrutar de juegos, leer libros electrónicos y todo mediante una experiencia nueva: sus dedos. (Arango, 2014, p. 35)

Estas opciones ofrecen una nueva manera de comunicarse, capaz de entretener desde los más chicos hasta los más grandes, por su minimalismo y simplicidad. Indudablemente, para esta investigación se analiza el soporte gráfico en la que el niño puede interactuar con el cuento, conocer sus características y profundizar en temas de diseño como la estética, la simpleza, los detalles, el material, los colores, tipografías y su funcionalidad. Todo esto en beneficio de la enseñanza-aprendizaje del niño.

8.4.5 Ilustración infantil

La ilustración infantil tiene como punto de partida dentro de la historia el comienzo de los libros y cuentos infantiles, la literatura infantil data su principio en el siglo xvii donde la fantasía empieza a tomar fuerza en las obras literarias, los cuentos y mitos de las regiones, fueron transcritas y pasaron de ser cuentos verbales a ser literatura, interpretándola como:

La ilustración es uno de los campos en donde toma vida un texto infantil es donde los textos pasan a tomar forma que va llevada visualmente con el diseño de diagramación, un texto infantil sin ilustración simplemente no sería texto infantil, no se puede hablar de psicología ni de metodología de aprendizaje sin tener imágenes a donde recurran los niños, hay muchas teorías de ilustración infantil que se dividen en cada punto de los componentes de la misma. (Torres Díaz & Pacheco Vintimilla, 2015, p. 45)

Por ello, la ilustración infantil se la considera como una expresión artística que cumple una función la de comunicación que trasmite la idea deseada por el escritor. Con el pasar de los

tiempos siempre ha ido cambiando en forma y estilo; el estudio de las nuevas tendencias que hay y que irán apareciendo tienen como punto de partida una misma teoría y un mismo concepto dentro del campo de la educación y de los métodos de aprendizaje infantil, que de igual manera han evolucionado.

8.4.6 La ilustración como medio educativo

La ilustración es un medio visual por el cual el niño complementa los textos y comunica, es por ello que la ilustración infantil debe ser manejada y ejecutada con responsabilidad ya que es un medio por el cual el niño puede aprender o ser influenciado, sin embargo:

La responsabilidad del ilustrador a transmitir un material educativo es la de reflejar valores éticos y morales en cada una de las ilustraciones en las que uno realiza hacia el medio, al igual que las imágenes deben aportar con la buena conducta y acciones positivas en las mismas pues los avances de la pedagogía tanto en el campo educativo como en el emocional nos indica que las imágenes positivas recreando acciones positivas. (Torres Díaz & Pacheco Vintimilla, 2015, p. 55)

La ilustración infantil es uno de los puntos más importantes a ser tomado en cuenta en el proceso de formación académica, todo niño se encuentra en una formación no solo de conocimientos de las distintas ramas de las ciencias básicas sino también de la preparación y aprendizaje en el campo de la literatura, es de esta manera que el ilustrador tiene bajo su responsabilidad el aportar con la creación de estos conocimientos, inculcados en los niños mediante las imágenes y de su forma de comunicación visual.

8.5 Material didáctico

Los materiales didácticos son un tipo particular de medios de información, de los medios de comunicación que existen en nuestra sociedad; siendo una especie de soporte físico que registra, guarda información y que no está almacenada en la mente humana, por ello:

Los medios o materiales didácticos son elementos curriculares que, por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo de destrezas en los estudiantes, en un contexto, determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propician aprendizajes; además, los materiales didácticos son tan importantes

ya que radica en que son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utilizan para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva del estudiante.

El material didáctico es el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, que despiertan el interés y capten la atención de los estudiantes, que presenten información adecuada con experiencias simuladas cercanas a la realidad, logrando influir favorablemente en la motivación, retención y comprensión por parte del estudiante, facilitando la labor docente por ser sencillos, consistentes y adecuados a los contenidos.

8.6 Importancia del uso de material didáctico en la educación

La educación, como proceso de formación en la vida de los estudiantes, implica aprender y desaprender constantemente; la misma que consta de una variedad de recursos y estrategias que facilitan y producen aprendizajes en el ente de estudio. Por ello, las instituciones educativas permiten el acceso a materiales didácticos interactivos para que los docentes hagan uso de ello en el aula de clase, propiciando una educación más dinámica y eficaz, en ese sentido se considera que:

En la actualidad se habla de un aprendizaje más dinámico con los infantes, puesto que su mayor atracción es el juego, por lo tanto, la motivación y la planificación de las clases deben girar en torno a ello, es decir, buscar que, a través del juego e interacción con los materiales didácticos interactivos, el estudiante adquiera las habilidades requeridas en su proceso formativo; sin embargo, la pedagogía actual cuenta con una diversidad de elementos didácticos para poner al servicio de la docencia en la transmisión de los nuevos saberes; por ende, es evidente la carencia de estos elementos en la labor educativa, debido a que las prácticas pedagógicas que generan los docentes están enraizadas en modelos pedagógicos de corte tradicional que, en la mayoría de los casos, se limitan a la tiza, la voz y el tablero; sabiendo que, los materiales didácticos no se limitan al enriquecimiento o evaluación de los saberes transmitidos, sino que son un soporte de ese proceso de aprendizaje didáctico o dinámico. (Manrique Orozco & Gallego Henao, 2012, p. 102)

Por ello, las concepciones que tienen los docentes del nivel preescolar sobre el material didáctico interactivo e identificar el uso que le dan dichos docentes al material didáctico y su relación con el aprendizaje significativo. De esta manera, la implementación de materiales interactivos en los procesos escolares, conlleva una transmisión de conocimientos. A partir de esta dinámica se le autoriza al estudiante interactuar de manera más práctica y lúdica con los saberes requeridos en su formación generando interés de lectura y por ende la exploración de nuevos ámbitos literarios.

8.7 Literatura

La literatura hace referencia a la vida por consiguiente realmente vivida, es la literatura: ésa que, en un sentido, habita a cada instante en todos los hombres tanto como en el artista, sabiendo que otras consideraciones exponen que:

La palabra “literatura” es un término del latín litterae, que significa letras y se usaba para designar, de manera general, los “escritos” e incluso, “el saber libresco”; sin embargo, la idea moderna del término data del siglo xix, a partir de la cual se engloban los textos poéticos, narrativos y dramáticos o hasta cuentos. se trata de una categoría inestable, imposible de definir con precisión, ya que los criterios que sirven para denominar de tal manera a ciertos textos cambian de acuerdo con la cultura o el momento histórico en los cuales éstos son leídos e interpretados por la juventud en su formación académica. (Ochoa, 2006, p. 4)

Y es que lo literario no se refiere a ninguna esencia o característica particular de los textos, sino que es el resultado de una red de relaciones entre una estructura textual, las distintas concepciones del mundo y de la literatura que expone el literato; el mismo que, forma parte desde los inicios en los procesos pedagógicos de enseñanza.

8.7.1 Literatura ecuatoriana

El país tiene un nombre que no define la historia, sino el azar: Ecuador. Si alguien toma el diccionario para saber algo de él, se encontrará con que Ecuador es el círculo máximo de la Tierra, perpendicular a la línea de los polos; el mismo que cuenta con negros, indios, cholos, mulatos, mestizos, blancos, desde donde han salido un arte y una literatura múltiples que ahora paso a narrarles, sin embargo:

De una manera vacilante, como cuando el niño empieza a caminar, la literatura ecuatoriana inicia su camino a pie, pero bajo la sombra tutelar, libertaria, polemista, del indio quiteño Eugenio Espejo quien, desde 1770, entre, libros y periódicos, asumió su valiente actitud anticolonialista, que finalmente le costaría la vida a este conspirador e inspirador de la Independencia al igual de algunos literatos de Guayaquil como Jorge Queirolo Bravo en el último cuarto del siglo xix, la literatura ecuatoriana empezará a caminar bajo un optimismo racionalista, un mundo incommovible, prefigurado, quieto, ordenado, feudal y conservador. (Pérez Torres, 2009, p. 18)

Por caunto, los personajes de esta literatura son del pueblo, y muchos escritores desde una esfera superior muchas veces aportan por obras literarias sobre cuentos, experiencias y hasta literatura vivencial; por ello, el humor es concebido aquí como el trasfondo de una conciencia de clase privilegiada que desprecia lo popular.

8.7.2 La lectura como medio de motivación por la literatura

En la sociedad actual, la lectura no es un ejercicio normalizado, porque no es entendida ni aceptada como un derecho ciudadano de primera necesidad; siendo que, en sus preferencias de ocio, colocan a la televisión en primer lugar, apareciendo la lectura en penúltimo lugar, sólo por delante de no hacer nada, por ello:

La motivación a la lectura a través de la Literatura Infantil, persigue, como objetivo fundamental hacer una reflexión sobre el mundo de la lectura en el ámbito escolar, proponiendo recursos interactivos, actividades y estrategias para el fomento de los hábitos en lectores infantiles; por ello, el motivar a leer en los primeros estadios educativos nos podemos encontrar con dos problemas: la necesaria convivencia de la lectura obligatoria y la lectura voluntaria, por un lado; y, por otro, la selección de esas lecturas, de modo que pueda producirse una relación de empatía entre el lector y el cuento ilustrado. (Secretaria General , 2006, p. 4)

Las lecturas igual que otras actividades y conocimientos escolares, e igual de obligatorias que otras normas de la vida social cotidiana. Son lecturas que exigen esfuerzo, disciplina, tiempo y dedicación; por ende, la elaboración de un cuento infantil interactivo será de gran aporte para generar mayor interés en el infante con el propósito de incentivar a la lectura, optimizando tiempos y materiales clásicos de lectura.

8.7.3 Autor ecuatoriano Jorge Queirolo Bravo

Jorge Queirolo Bravo, es un novelista, traductor y editor ecuatoriano quien nació el 26 de octubre de 1963 en la ciudad de Guayaquil. También ha escrito artículos periodísticos, ensayos y entrevistas, principalmente a otros escritores de habla hispana, conocidos suyos. Su obra literaria comprende los siguientes géneros: novela, cuento, ensayo, historia y narrativa de viaje, todos estos estudios relacionan que:

Jorge Queirolo comenzó escribiendo narrativa de viaje, de donde derivó hacia la novela y el cuento. Su primer cuento fue "La mazorca de maíz", que es un texto breve en el que narra la historia de una familia que al poco tiempo de mucho trabajo y dedicación salió adelante. Primero escribió un borrador del mismo, que fue impreso con una impresora casera. Después sacó copias, las anilló y vendió. La segunda etapa comprendió una mini edición en formato carta, impresa y fotocopiada de la misma manera, pero empastada en tapa dura y que también se vendió rápidamente. (Wiki, 2012, p. 1)

Como cuentista generalmente lo asocia con crítica social. Son libros que, de alguna manera, se vinculan estrechamente con el género de la novela negra, pero sin llegar a penetrar completamente dentro de esa clasificación. Los protagonistas de los cuentos de Jorge Queirolo tienen a veces características muy peculiares y llamativas, que los convierten en seres rebeldes y muy combativos.

9 PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Cómo el diseño de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia del autor ecuatoriano "Jorge Queirolo Bravo"; ayuda a motivar a la lectura de autores ecuatorianos en niños de 7 a 8 años de edad de la Unidad Educativa "Muyu Kawsay"?

¿Cuál es la línea gráfica que permitirá realizar este producto multimedia?

¿Qué metodologías y herramientas son necesarias para el diseño, estructuración y desarrollo de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia?

10 METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 Tipo de investigación

10.1.1 Bibliográfica

Se desarrolló una búsqueda bibliográfica en diferentes sitios web como: google académico, artículos científicos; al igual se realizó un viaje a la unidad educativa “Muyu Kawsay” en búsqueda de información donde se obtuvo un cuento del autor ecuatoriano Jorge Queirolo Bravo titulado “La mazorca de maíz”, el mismo que ayuda argumentar la información y al desarrollo de la propuesta creativa.

10.1.2 Investigación de campo

Mediante la investigación de campo se pudo evidenciar el lugar de investigación, realizando un recorrido e identificando un laboratorio de computación en beneficio de los niños de 7 y 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay”.

10.2 Métodos de investigación

10.2.1 Método inductivo

El método inductivo ha sido de gran aporte, siendo que se aplicó entrevistas a una muestra de 15 docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”; posteriormente se realizó un análisis detallado de los resultados obtenidos, haciendo referencia que el desarrollo de este producto multimedia resulta favorable para motivar el interés por la lectura del cuento del autor “Jorge Queirolo Bravo”, hacia producciones literarias ecuatorianas.

10.2.2 Método descriptivo

El método descriptivo ha sido frecuente en esta investigación por su aplicación en el análisis de encuestas a 15 docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, consiguiendo información verás para obtener un cuento infantil ilustrado multimedia sostenido y aplicable.

10.3 Técnicas de investigación

10.3.1 La observación

Mediante la aplicación de la técnica de observación en la unidad educativa “Muyu Kawsay” ubicada en La Victoria Alta - Guamaní - Quito - Provincia de Pichincha; el mismo que consta, de un grupo de estudiantes de niños entre 7 y 8 años de edad, que hacen uso de laboratorios conjuntamente con sus maestros; sin embargo, el cuerpo docente no tiene a su disposición de material didáctico sobre cuentos interactivos ilustrados multimedia; con el propósito de motivar el interés por la lectura del cuento del autor Ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, hacia producciones literarias ecuatorianas.

10.3.2 La encuesta

La técnica de la encuesta es aplicada en la unidad educativa “Muyu Kawsay”, ubicada en La Victoria Alta - Guamaní - Quito - Provincia de Pichincha; en la que colaboraron 15 docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, quienes colaboraron de manera escrita y dando respuesta a las preguntas planteadas con veracidad; logrando identificar los intereses del docente por la interfaz gráfica interactiva.

11 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1 Análisis de interpretación

11.1.1 Población

La población involucrada en la presente investigación para las respectivas encuestas, se aplica a 15 docentes de la Unidad Educativa “Muyu Kawsay”, incluyendo preguntas cerradas; mismas que se encuentran detalladas en las siguientes tablas de datos y análisis.

11.2 Operación de variables

11.2.1 Variable independiente

Motivar la lectura en la literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años de edad.

11.2.2 Variable dependiente

Diseño de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”.

Tabla 2: *Variables*

VARIABLES	INDICADORES
Motivar la lectura en la literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años	Producto multimedia audiovisual
Diseño de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia	Diseño de producto multimedia

A continuación, se presenta el modelo de encuesta a aplicar en la unidad educativa “Muyu Kaysay”, ubicada en La Victoria Alta - Guamaní - Quito - Provincia de Pichincha.

ENCUESTA APLICADA

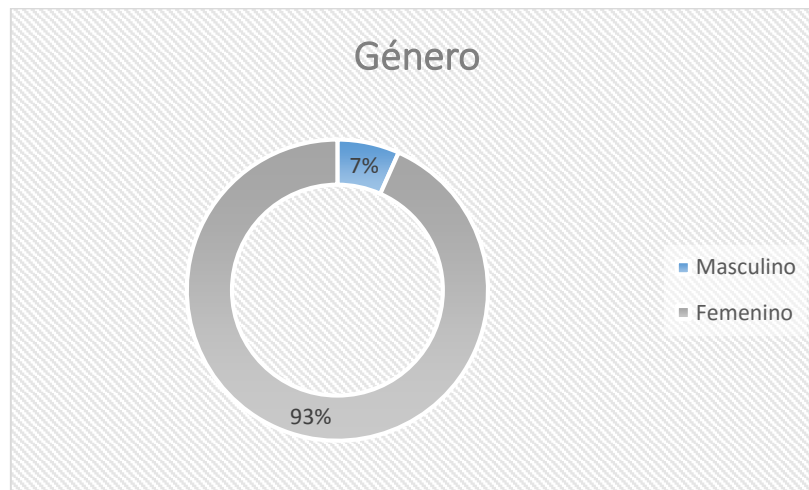
Género

Tabla 3: Género

GÉNERO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Masculino	1	7%
Femenino	14	93%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 1: Género



Interpretación de resultados

El 93% de los docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, es de género femenino; mientras que el 7% restante pertenece al género masculino, mencionando que el desarrollo de un cuento infantil ilustrado multimedia del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, siendo de mayor beneficio para su uso con el propósito de incentivar a la lectura de literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años de esta institución.

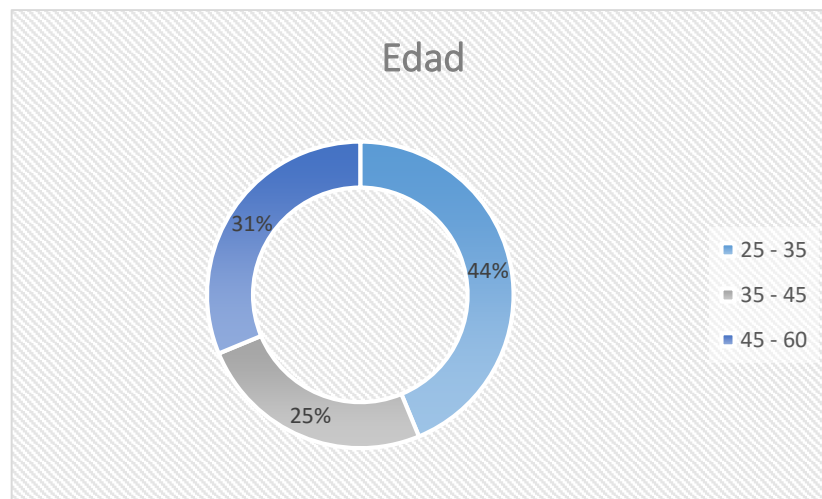
Edad

Tabla 4: *Edad*

EDAD	CANTIDAD	PORCENTAJE
25 - 35	7	44%
35 - 45	4	25%
45 - 60	5	31%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 2: Edad



Interpretación de resultados

El 31% de los docentes encuestados se encuentran en un rango de edades a personas adultas mayores de entre 45 y 60 años, mientras que el 25% corresponde a personas adultas de entre 35–45, mientras que el 44% correspondiente entre 25–35 años; por ende, el desarrollo de un cuento infantil ilustrado multimedia será de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de esta institución.

Preparación académica

Tabla 5: Preparación académica

INSTRUCCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Licenciatura	14	93%
Especialista	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 3: Preparación académica



Interpretación de resultados

Un 93% de los docentes encuestados, señalan que su preparación académica es superior con mención en licenciatura; sin embargo, un 7% asegura que tiene una especialidad. Por ello, se considera óptimo desarrollar y facilitar el producto multimedia al personal de enseñanza por su familiarización con la tecnología, de esta prestigiosa unidad educativa.

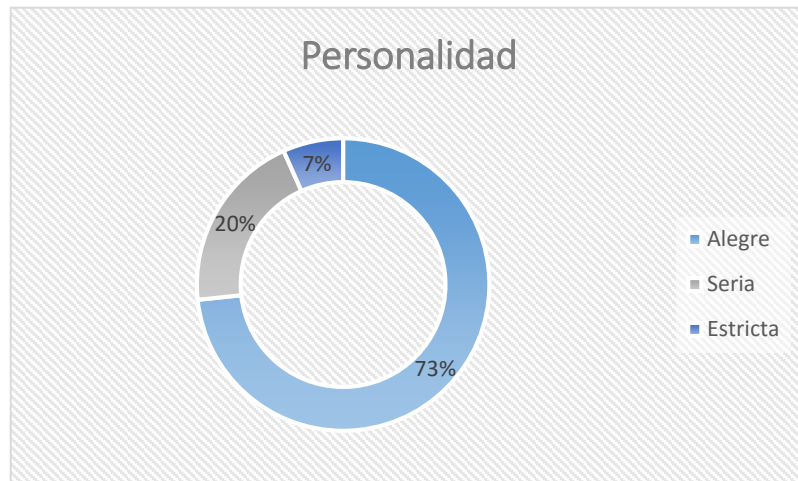
1.- ¿Usted se considera una persona:

Tabla 6: *Personalidad*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Alegre	11	63%
Seria	3	20%
Estricta	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 4: Personalidad



Interpretación de resultados

11 docentes encuestados de esta unidad educativa “Muyu Kawsay”, representado por el 63% señalan que tienen un estado de ánimo alegre en el ambiente educativo; sabiendo que un 20% correspondiente a 3 elementos, aseguran que su carácter es serio; mientras que un 7% afirma que su carácter es estricto para con sus estudiantes. Por ello, se puede identificar que gran parte de los educadores mantienen un ánimo positivo, lo que facilitaría el uso y transmisión de conocimientos en relación al material multimedia.

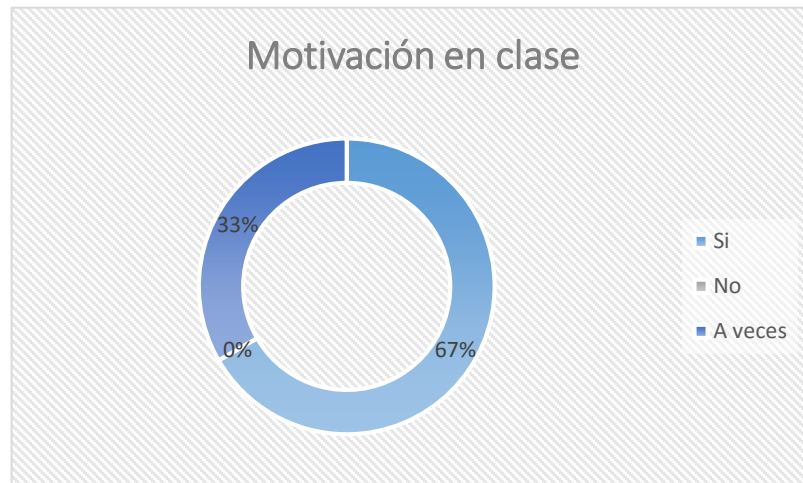
2.- ¿Antes de iniciar la clase motiva a los estudiantes con frases o palabras agradables?

Tabla 7: Motivación en clase

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	10	67%
No	0	0%
A veces	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 5: Motivación en clase



Interpretación de resultados

El 67% de los maestros afirman que antes de dar inicio a sus clases, siempre empiezan motivando a los estudiantes con frases o palabras agradables; sin embargo, un 33% del cuerpo docente lo hace muy pocas veces en lo que va del año lectivo. Por ello, resulta factible implementar este tipo de material didáctico audiovisual como una forma de incentivar a la lectura de literatura ecuatoriana.

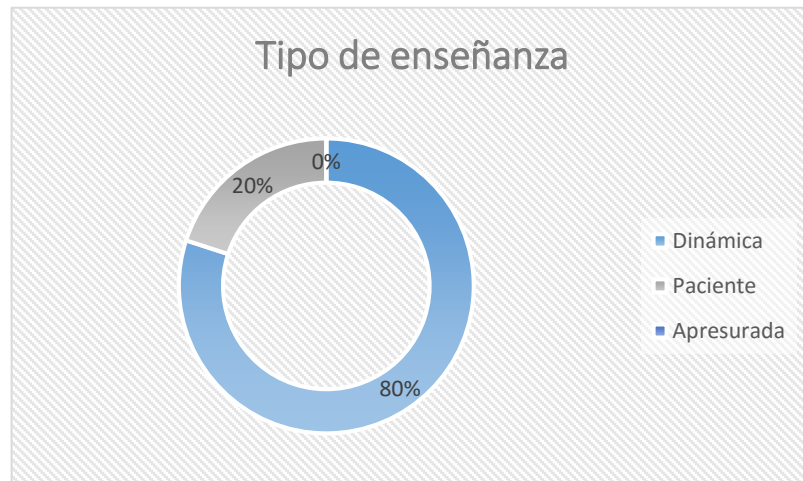
3.- ¿Fortalece la enseñanza en sus estudiantes de una manera?

Tabla 8: Tipo de enseñanza

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Dinámica	12	80%
Paciente	3	20%
Apresurada	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 6: Tipo de enseñanza



Interpretación de resultados

La figura 6 refleja que el 80% de docentes encuestados de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, señalan que por su parte fortalecen sus clases de una manera dinámica; sin embargo, el 20% refieren que su forma de enseñanza es paciente, sabiendo que ninguno lo hace de una manera apresurada, haciendo mención que el desarrollo de un cuento infantil ilustrado multimedia sea un material de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje por la literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años.

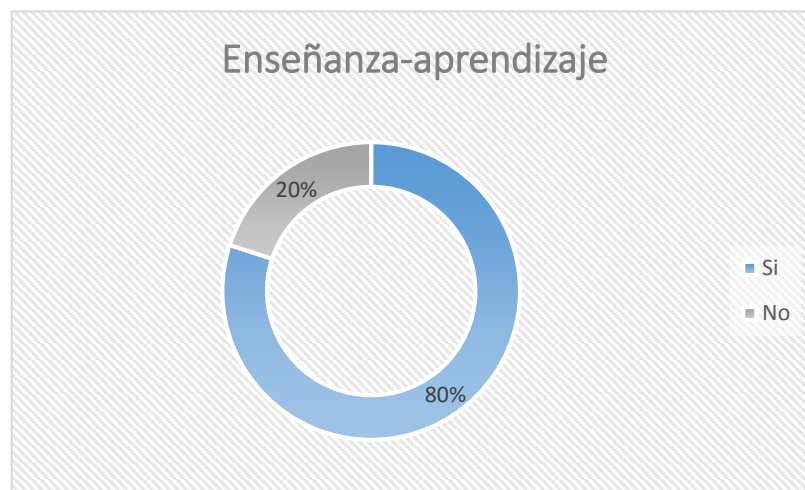
4.- ¿Considera que el espacio o herramienta de trabajo a su disposición (considerando herramientas como computador, proyector, laboratorios etc.) mejoraran la enseñanza-aprendizaje?

Tabla 9: Enseñanza-aprendizaje

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	12	80%
No	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 7: Enseñanza - aprendizaje



Interpretación de resultados

La encuesta realizada a una población con una muestra de 15 docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, señalando el 80% que las herramientas tecnológicas como: computador, proyector y laboratorios a su disposición son entes en mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, el 20% consideran lo contrario. Por ello, es una buena opción diseñar un cuento infantil ilustrado multimedia como medio de motivación a la literatura ecuatoriana por la facilidad que tiene el cuerpo docente a las herramientas tecnológicas.

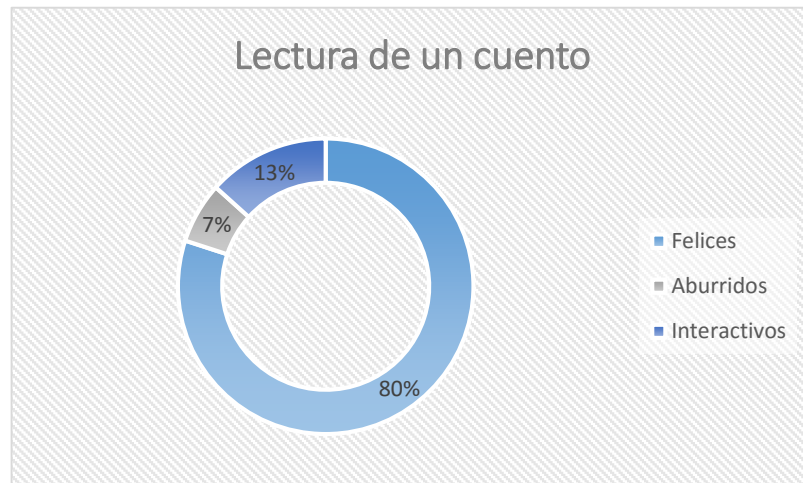
5.- ¿Cómo cree que se sienten los niños al iniciar a leer un libro o cuento?

Tabla 10: Lectura de un cuento

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Felices	12	80%
Aburridos	1	7%
Interactivos	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 8: Lectura de un cuento



Interpretación de resultados

Un 80% de los encuestados coinciden que los niños se sienten alegres al iniciar la lectura de un libro o cuento, al igual que un 13% han notado que en su proceso de lectura son interactivos; sin embargo, un 7% representado por un encuestado hace mención que los estudiantes se sienten aburridos al dar inicio a la lectura de libros o cuentos. Por ende, se considera necesario generar un producto multimedia con el propósito de aportar al interés por la lectura de autores ecuatorianos.

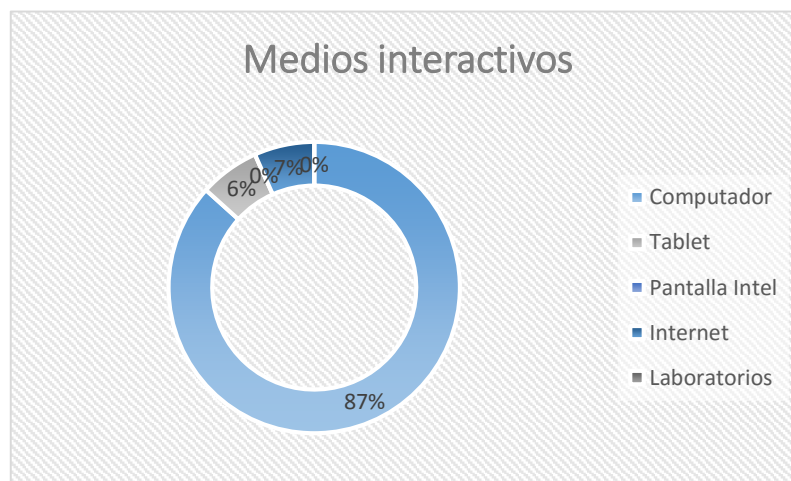
6.- Cuáles de estos medios interactivos es el que más utiliza en el aula para impartir la clase?

Tabla 11: Medios interactivos

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Computador	13	86%
Tablet	1	7%
Pantalla Intel	0	0%
Internet	1	7%
Laboratorios	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 9: Medios interactivos



Interpretación de resultados

La figura 9 refleja que el 87% de encuestados apuntan que el computador es el medio tecnológico más utilizado por ellos para impartir sus clases; al igual que, un 7% coinciden que otra de las maneras para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje son las tablets y el internet dejando de lado a pantallas intel. Por ello, se considera necesario generar un cuento infantil ilustrado multimedia como medio de visibilización de la literatura ecuatoriana.

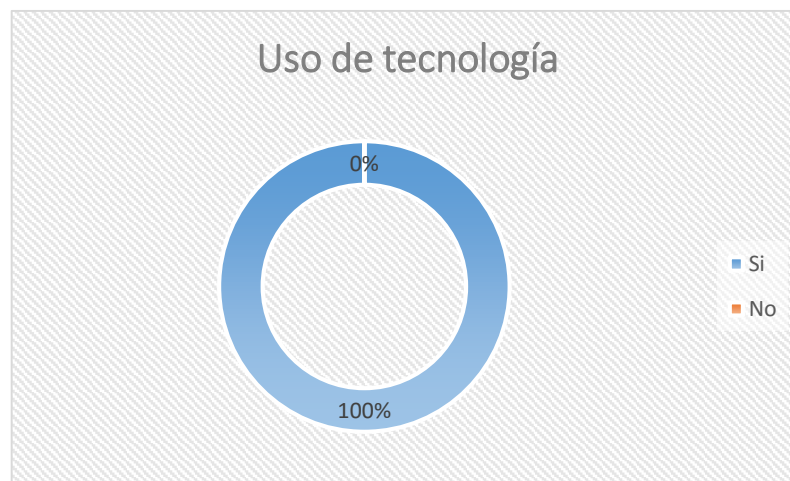
7.- ¿Considera que el uso de la tecnología es importante en el aprendizaje de los niños?

Tabla 12: *Uso de tecnología*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	15	100%
No	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 10: Uso de tecnología



Interpretación de resultados

El cuerpo docente de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, coinciden en las encuestas con un 100% que el uso de la tecnología es importante en el aprendizaje de los niños ayudando a que sean creativos y activos, mientras que un 0% señalan lo contrario. Por ende, se considera necesario generar este producto multimedia con el propósito de desarrollar sus habilidades mediante la interacción entre estudiantes y docentes con el material didáctico multimedia.

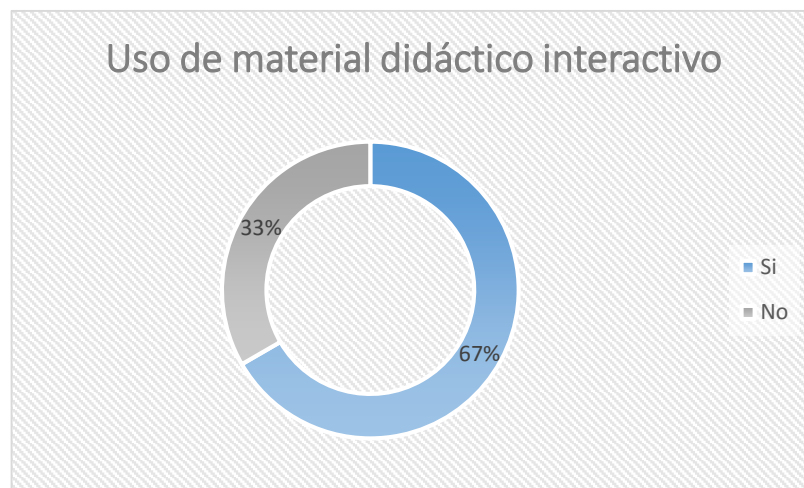
8.- ¿Usted utiliza material didáctico interactivo para el desarrollo de sus clases?

Tabla 13: *Uso de material didáctico interactivo*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	10	67%
No	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 11: Uso de material didáctico interactivo



Interpretación de resultados

El 67% de encuestados coinciden que hacen uso de material interactivo para el desarrollo de sus clases, sin embargo, un 33% señalan que no recurren a este tipo de material en sus clases. Por ende, el resultado es favorable siendo que la mayoría del cuerpo docente para dar inicio en el progreso de sus horas clase hacen uso de material didáctico con el propósito de despertar el interés en los niños por la literatura.

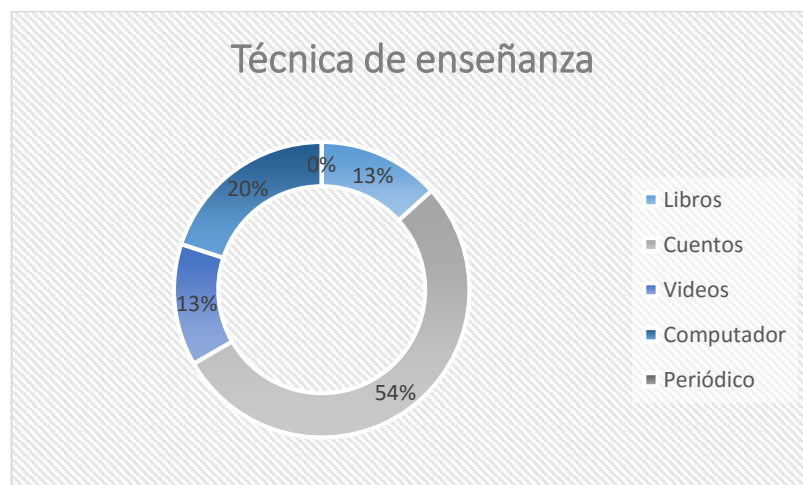
**9.- ¿Cuál es la técnica de enseñanza que Ud. utiliza para mejorar la destreza de lectura?
Elija hasta dos opciones.**

Tabla 14: *Técnica de enseñanza*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Libros	2	13%
Cuentos	8	54%
Videos	2	13%
Computador	3	20%
Periódico	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 12: *Técnica de enseñanza*



Interpretación de resultados

El 54% de encuestados señalan que los cuentos infantiles es la mejor manera de mejorar la destreza por la lectura en los niños; sin embargo, 4 docentes representados por el 26% coinciden que tanto libros como videos es otra de las formas en perfeccionar su destreza por la lectura; por otro lado, un 20% apunta que una de las maneras en mejorar sus habilidades de lectura es el computador. Por ende, se puede mencionar que generar un producto multimedia es una alternativa de mejorar destrezas y habilidades por la lectura en los niños y niñas.

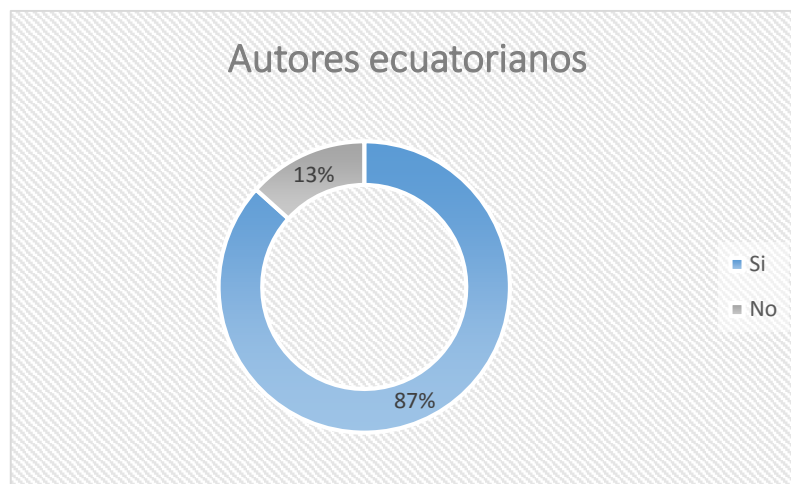
10.- ¿Conoce algún cuento o libro que sea de autores ecuatorianos?

Tabla 15: Autores ecuatorianos

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	13	87%
No	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 13: Autores ecuatorianos



Elaborado por: Pogo Olivia / Cando Henry

Interpretación de resultados

El cuerpo docente de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, coinciden en las encuestas con un 87% señalando que tienen conocimiento de cuentos de autores ecuatorianos; sin embargo, un 13% desconoce de la existencia de estos importantes literatos. Por ende, se considera necesario generar este cuento infantil ilustrado multimedia con el fin de mejorar los niveles de visibilización de literatos ecuatorianos.

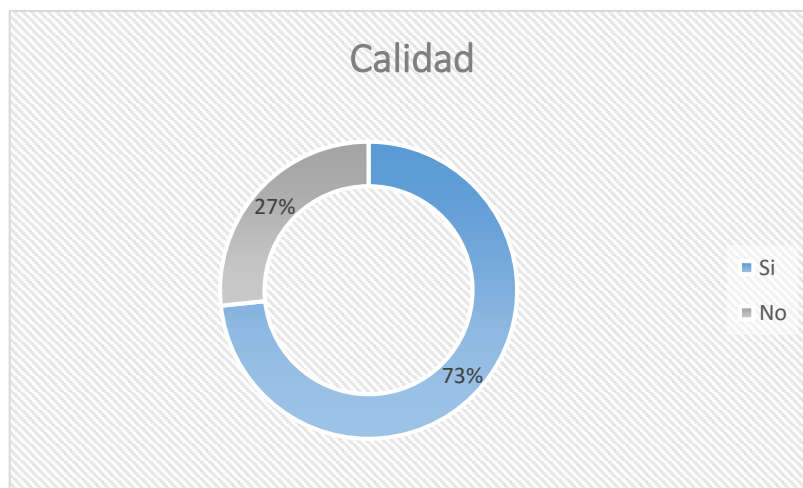
11.- ¿Considera Ud. que la bibliografía ecuatoriana es de calidad?

Tabla 16: *Calidad*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	11	73%
No	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 14: Calidad



Interpretación de resultados

Un 73% del cuerpo docente encuestado señalan que la trascendencia de bibliografía de autores ecuatorianos es de gran calidad; sin embargo, un 27% coinciden que muchos de estos literatos no los son. Por ende, se considera necesario generar un producto multimedia en mejora a la visibilización de la literatura ecuatoriana mediante el desarrollo de un cuento infantil interactivo ilustrado del autor “Jorge Queirolo Bravo” como inicio de lectura de otros literatos

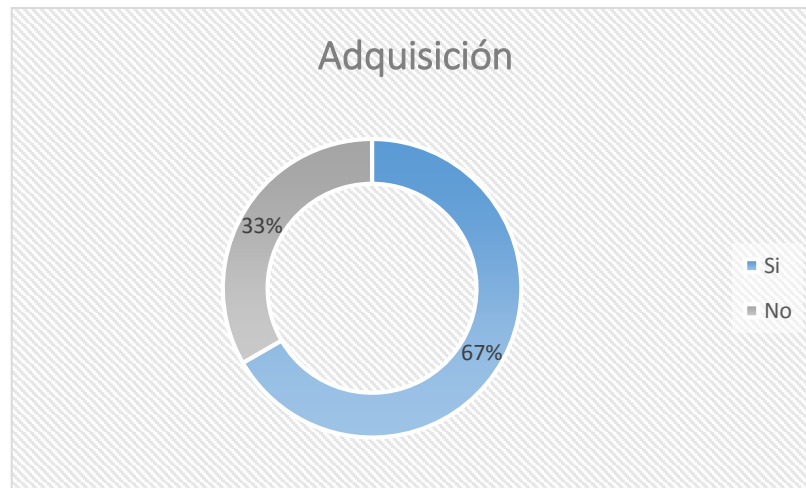
12.- ¿Conoce Ud. dónde puede adquirir o encontrar libros o cuentos de autores ecuatorianos?

Tabla 17: *Adquisición*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	10	87%
No	5	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 15: Adquisición



Interpretación de resultados

El 87% del cuerpo docente encuestado señalan que conocen dónde puede adquirir o encontrar libros o cuentos de literatura ecuatoriana, mientras que un 33% refieren lo contrario. Por ende, se considera necesario generar un producto multimedia como inicio en mejorar los niveles de conocimiento de cuentos infantiles ilustrados multimedia de autores ecuatorianos.

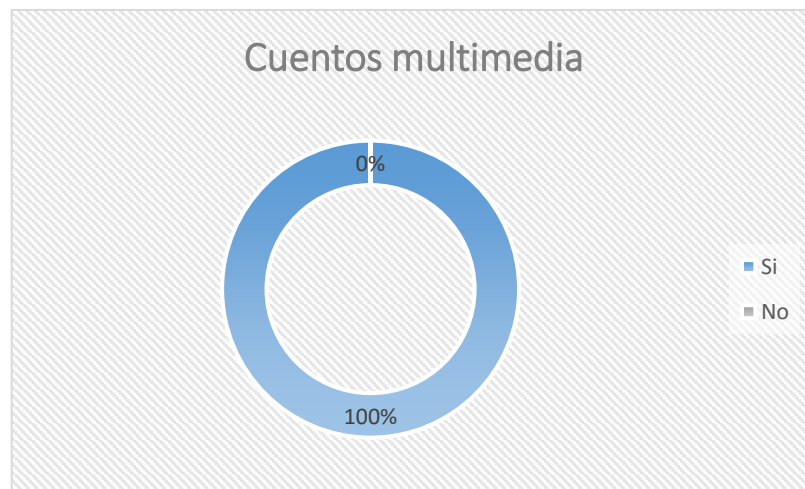
13.- ¿Cree usted que los cuentos multimedia (medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información) motivarán a la participación del niño en clase?

Tabla 18: *Cuentos multimedia*

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	15	100%
No	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 16: Cuentos multimedia



Interpretación de resultados

La figura 16 los docentes encuestados coinciden en un 100% señalando que los cuentos multimedia tanto físicos como digitales son de mayor utilidad para la comunicación informativa ayudando a la participación del niño en clase; sin embargo, un 0% mencionan lo contrario. Por ello, se considera necesario el desarrollo del producto multimedia con el propósito de generar mayor interés por la lectura de cuentos ecuatorianos.

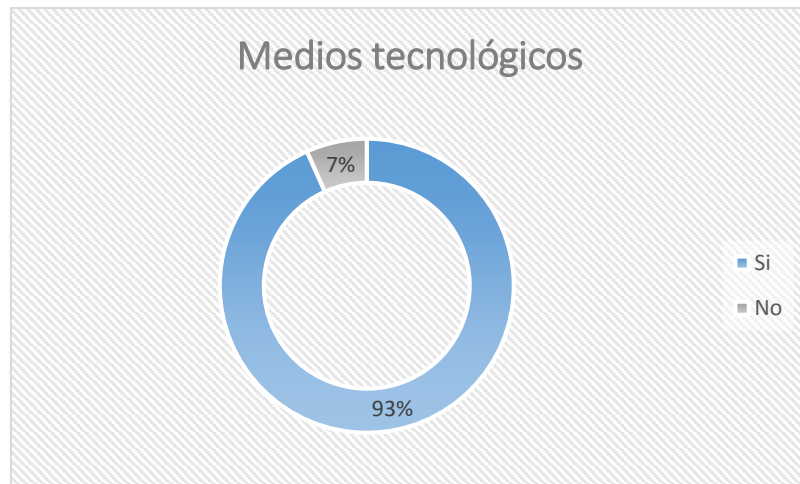
14.- ¿Usted estaría dispuesto a utilizar medios tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje?

Tabla 19: Medios tecnológicos

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	14	93%
No	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 17: Medios tecnológicos



Interpretación de resultados

El 93% de los encuestados están dispuestos a utilizar medios tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje de los niños de esta unidad educativa; sin embargo, un 7% refiere lo contrario. Por ende, se puede mencionar que generar un producto multimedia es una alternativa de mejorar el proceso de formación académica en niños de 7 a 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, mediante el uso de medios tecnológicos.

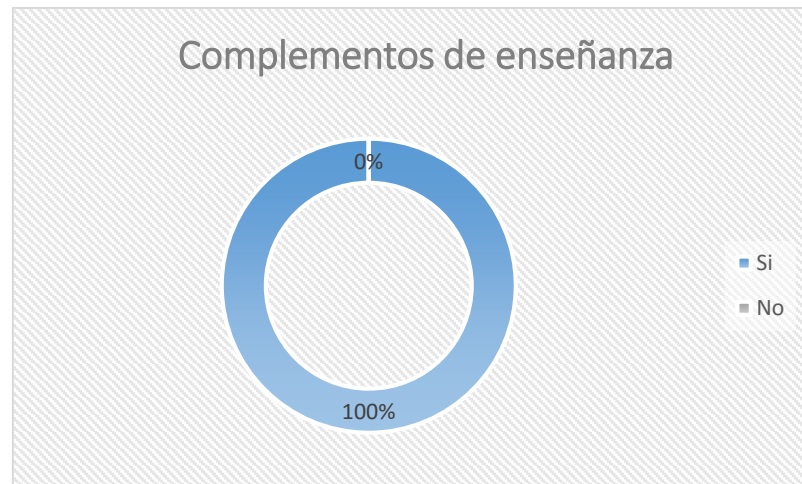
15.- ¿Usted complementaria sus métodos de enseñanza utilizando cuentos o libros interactivos ecuatorianos?

Tabla 20: Complementos de enseñanza

OPCIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Sí	15	100%
No	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Unidad Educativa “Muyu Kawsay”

Figura 18: Complementos de enseñanza



Interpretación de resultados

Luego de aplicar las encuestas en el gráfico 18, hace referencia al 100% de los docentes coincidiendo que complementarían sus métodos de enseñanza utilizando cuentos o libros interactivos ecuatorianos; mientras que, un 0% menciona que no es un buen medio de complementar sus métodos de enseñanza. Por ello, se puede mencionar que el diseño de un cuento interactivo multimedia ayudaría en los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje de los niños de esta unidad educativa.

12 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Gran cantidad de obras ecuatorianas son consideradas producciones de gran nivel literario; sin embargo, no tienen presencia en soportes gráficos audiovisuales (cd), que evidencie de su existencia; por ello, un grupo de 15 docentes encuestados de la unidad educativa, “Muyu Kawsay”, consideran que el uso de cuentos infantiles ilustrados multimedia en los medios tecnológicos “computadora”, de la institución educativa es la mejor forma de motivar el interés por la literatura ecuatoriana mediante el desarrollo de un cuento “La Mazorca de Maíz” del autor Jorge Queirolo Bravo; siendo que, no tienen a su disposición de material educativo interactivo, el mismo que se utilizaría para mejorar los niveles de enseñanza-aprendizaje en niños de 7 a 8 años de edad de primaria y por ende incrementará el interés por la lectura de autores ecuatorianos.

La accesibilidad de la tecnología está al alcance de los docentes; sin embargo, no disponen de un cuento infantil interactivo puesto que con la presencia del cuento de “Jorge Queirolo Bravo” mejorando sus actividades de clase en el área de literatura ecuatoriana en los niños de la unidad educativa “Muyu Kawsay”.

13 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

13.1 Tema

Diseñar un cuento interactivo audiovisual mediante Adobe Muse, para motivar el interés por la literatura ecuatoriana.

13.2 Presentación del tema

Para desarrollar la propuesta creativa, se toma como referencia la metodología de Jesse James Garrett, quien establece el proceso a seguir como: estrategia, alcance, estructura, esqueleto e interfaces a seguir para el desarrollo de un cuento interactivo ayudando que sea de mejor calidad para la usabilidad del usuario.

Este método, se enfoca en motivar el interés por la lectura de exponentes literarios ecuatorianos; el mismo que se realiza mediante el cuento “La Mazorca de Maíz”, del autor Jorge Queirolo Bravo.

Aplicando la metodología de imagen corporativa de Joan Costa quien refiere que toda imagen o producto debe tener una identidad gráfica.

13.3 Problema

Desconocimiento de cuentos de autores ecuatorianos en soportes gráficos “cd” sobre las tecnologías de la información, causa el desinterés por la lectura de su producción literaria en niños de 7 a 8 años de edad de la unidad educativa “Muyu Kawsay”.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un cuento interactivo del autor ecuatoriano Jorge Queirolo Bravo, mediante la ilustración infantil, que motive el interés por la lectura en niños de 7 a 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay”.

Objetivos específicos

- Estructurar un cuento interactivo mediante la metodología de Jacob Nielsen.
- Establecer elementos gráficos como: íconos y vectorización de personajes y escenarios mediante el uso de adobe ilustrador a aplicarse en el cuento interactivo.
- Difundir el cuento interactivo titulado “La mazorca de maíz”; mediante un soporte gráfico “cd”, sobre las tecnologías de la información, con el propósito de motivar el interés por la literatura de autores ecuatorianos.

13.4 Requerimiento de desarrollo

13.4.1 Factibilidad de desarrollo del cuento interactivo

El desarrollo del cuento interactivo titulado “La mazorca de maíz”; cuenta con el apoyo, respaldo y colaboración de los docentes de la unidad educativa “Muyu Kawsay”, quienes coinciden tener conocimiento de cuentos ecuatorianos, como el caso de Jorge Queirolo Bravo; importante material para motivar el interés por su literatura y como inicios de lectura de otras obras literarias ecuatorianas.

La línea gráfica básica se realizó basándose a formas básicas circulares, dejando de lado el uso de rectilíneas.

El uso de herramientas de diseño gráfico del paquete adobe han sido entes de apoyo para el desarrollo del cuento interactivo ilustrado y de la línea de identidad visual básica.

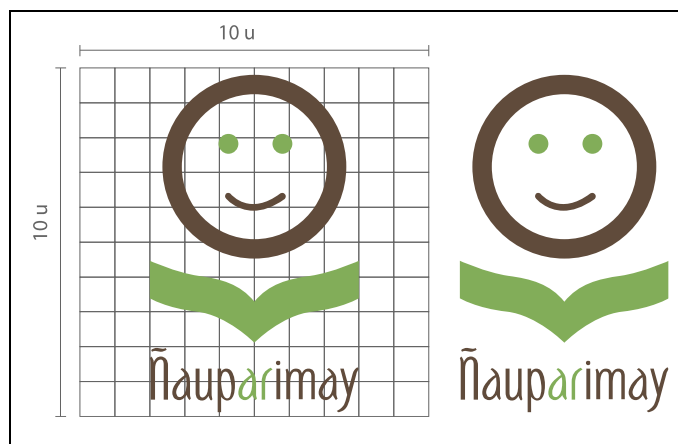
13.5 Identidad gráfica básica

La línea de identidad gráfica básica expone elementos que constituyen la Identidad visual de “Ñawparimay Interactivo”, el mismo caracterizan pautas de: construcción, uso tipográfico y aplicaciones cromática; fortaleciendo al criterio de comunicación y difusión pública del producto y marca.

El imagotipo está conformado por dos palabras, “Ñawparimay” que en idioma kichwa nativo ecuatoriano significa cuentos, haciendo referencia a la cultura ecuatoriana y su literatura.

Ñawparimay es una empresa creada por jóvenes emprendedores, caracterizando a los cuentos con esencia andina, rescatando valores sobre literatura ecuatoriana, los mismos que reflejan: compromiso, equilibrio, confiabilidad, amigable al entorno y refrescante en cada uno de los cuentos; por ende, el imagotipo es: memorable y aplicable.

Tabla 21: *Identidad gráfica básica*



La cuadrícula representada de 10 x 10 (u) constituida en el plano verticalmente y horizontalmente.

13.5.1 Usos correctos

El imagotipo representado por los colores: café y verde sobre fondo blanco; a continuación, se incluye una serie de combinaciones que pueden considerarse dentro de la norma básica, debido a los distintos soportes que puedan presentarse.

Tabla 22: Usos correctos



13.5.2 Significado de los colores

Se establece el significado de acuerdo a su uso; siendo, cada uno de ellos diferentes y a su vez indistintos en su aplicación. A continuación, se describe los colores que representan al imagotipo.

Tabla 23: Significado de los colores

	Caracterizado por poseer habilidades sedantes, ayudando al reposo y fortifica la vista, muy utilizado en ambientes naturales con el propósito de llamar la atención.
	Representa salubridad y rehabilitación, es un color estable y puede ser asociado con experiencia y comodidad.

13.5.3 Colores web

Colores web, aplicados en el cuento interactivo multimedia.

Tabla 24: Colores web

web			web		
R	G	B	R	G	B
130	173	89	96	75	59

13.5.4 Tipografía

Always in my Heart: El uso de esta tipografía presenta curvas y remates que los niños suelen utilizar al momento de aprender a escribir; por ello, en varios cuentos infantiles utilizan este tipo de tipografía sean on-line o impresos.

Tabla 25: *Tipografía*

Always in my Heart
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z
., ;, - _ ^ ! " ' . \$ % & / () = ? ¿
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

13.6 Requerimientos técnicos

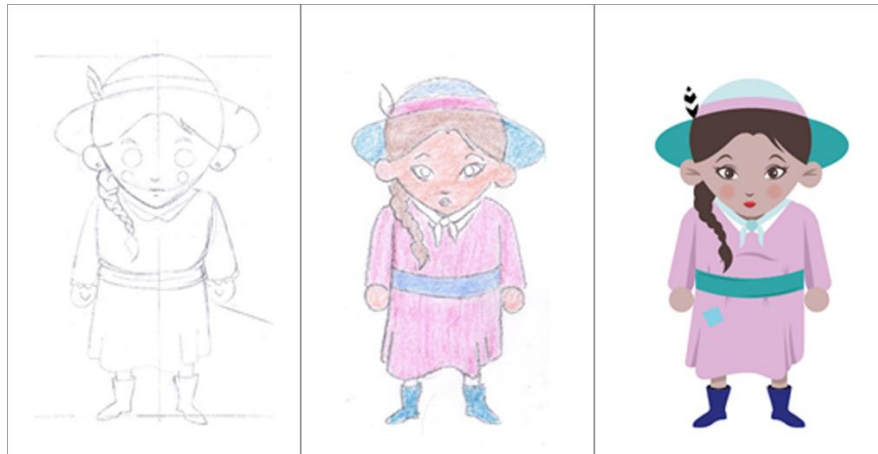
13.6.1 Creación de los personajes

Los personajes del cuento interactivo “La mazorca de maíz”, tuvieron un proceso de boceto, técnica de pintado con lápices de colores para luego culminar con el proceso de vectorización de cada elemento que interviene en el material didáctico audiovisual para niños del autor “Jorge Queirolo Bravo”, mejorando el interés por la lectura de exponentes ecuatorianos.

13.6.1.1 Personaje de María

El personaje que más destaca en el cuento, siendo María una mujer muy trabajadora y al pendiente de sus hijos.

Tabla 26: Proceso de boceto, aplicación de color e ilustración de personaje de María



13.6.1.2 Personaje de Juan

Muy característico en el material audiovisual; siendo que, Juan es el personaje que interviene sin apoyo en el trabajo con María; sin embargo, en un momento determinado cambió su actitud en beneficio de los suyos.

Tabla 27: Proceso de boceto, aplicación de color e ilustración de personaje de Juan



13.6.1.3 Personajes de los pequeños hijos

Personajes como parte de la familia constituido por 5 niños y niñas que vivían en un pueblo junto a sus padres Juan y María.

Tabla 28: *Proceso de boceto, aplicación de color e ilustración de personaje de los hijos de Juan y María*



13.6.2 Creación de escenarios

Para la creación del cuento interactivo audiovisual de basa en un escenario propio del paisaje ecuatoriano en donde se resalta las montañas y en si la naturaleza viva donde se siembra y cosecha alimentos que se dan en nuestro país; como el cultivo de maíz en el cuento titulado La mazorca de maíz del autor “Jorge Queirolo Bravo”.

Escenarios donde los personajes realizan sus actividades en el campo con el propósito de generar mayor interés por la literatura ecuatoriana.

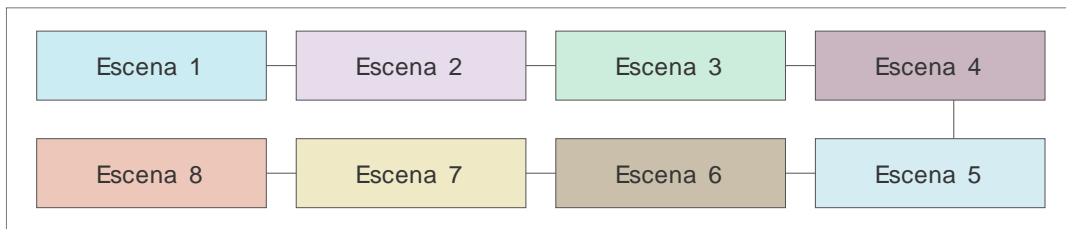
Tabla 29: *Creación de escenarios*

13.6.3 Descripción de la propuesta

La propuesta se basa en el relato del cuento ecuatoriano denominado “La mazorca de maíz”, el niño tiene distintas opciones para poderlo leer y a la vez interactuar; sin embargo, el cuento posee una serie de herramientas que guiarán al niño a seguir leyendo y por ende interactuando. Por ello, su estructura es de forma oral y a la vez escrita para que el niño escuche y observe la escritura este relato se lo desarrollara de manera lineal con la finalidad de que el niño siga la secuencia del juego y del cuento escena por escena, interpretándolo de manera fácil y sencilla.

13.6.4 Sistema de navegación

El sistema de navegación del cuento interactivo del autor Jorge Queirolo Bravo tiene una estructura lineal, por su facilidad de interacción en la interfaz multimedia. con el fin de dar libertad de selección por parte del usuario y organización de la información; a continuación, se presenta una ilustración gráfica de este sistema.

Tabla 30: Sistema de navegación

13.7 Estructura

13.7.1 Prototipo de baja fidelidad

Para el desarrollo del cuento interactivo ilustrado se aplicó prototipos de baja fidelidad realizados en papel, permiten realizar los primeros test de usabilidad obteniendo resultados finales de la propuesta creativa.

Tabla 31: Prototipo de baja fidelidad

13.7.2 Diseño centrado en el usuario según Jese James Garrett

El método de Jese James Garrett busca definir un diseño centrado en el usuario y como tal ayuda al problema propuesto en el proyecto, esto se realiza mediante una descripción del contenido digital.

13.7.2.1 Descripción de los botones

Interfaz de inicio

La interfaz de inicio consta de 3 botones como: iniciar, créditos y salir en los que el usuario puede optar por alguna alternativa.

Tabla 32: *Interfaz de inicio*



Escena 1

En las hermosas y lejanas tierras del Ecuador, vivía una pareja con 4 hijos pequeños; su vida era bastante dura y no podían permitirse ningún lujo.

Tabla 33: *Escena 1*



Escena 2

La familia salía adelante gracias al cultivo de maíz, en un pequeño terreno que tenían muy cerca de su hogar.

Juego de colorea los elementos faltantes: El niño deberá colorear con los colores que se encuentran en forma de nube, el mismo que al seleccionar y arrastrar pintará los objetos que están en color blanco; al finalizar la carita triste se pondrá feliz para pasar al siguiente nivel.

Tabla 34: *Escena 2*



Escena 3

Cada mañana María molía el maíz para hacer pan y tortas para dar de comer a sus hijos y si quedaba algo de la cosecha lo vendía por la tarde y regresaba con un par de monedas a casa.

Juego de selección múltiple: El juego está constituido por 2 preguntas, donde el niño deberá seleccionar la respuesta correcta.

Tabla 35: *Escena 3*



Escena 4

De tanto trabajar de sol a sol, María estaba agotada; mientras que, su marido no hacía nada, se pasaba el tiempo holgazaneando.

Juego drag and drop: El niño deberá seleccionar los elementos indicados y colocarlos a su derecha, en el área de las sombras; una vez colocados podrá continuar al siguiente nivel.

Tabla 36: Escena 4



Escena 5

Un día María se puso a limpiar las mazorcas que había recogido durante la jornada; observando que eran grandes sintiéndose feliz, pero comprobó que no había suficiente cantidad para hacer pan y mucho menos para vender.

Juego de ordena las palabras: El niño deberá seleccionar las palabras correctas y ordenarlas en los recuadros con la respuesta correcta; al culminar la frase la carita triste se pondrá feliz y podrá pasar al siguiente nivel.

Tabla 37: Escena 5

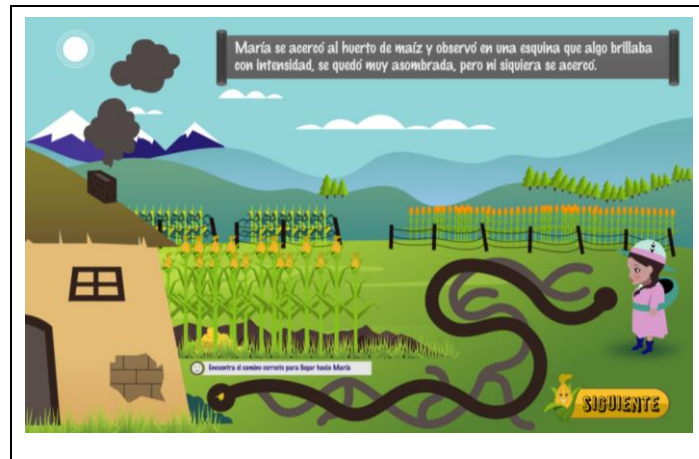


Escena 6

María se acercó al huerto de maíz y observó en una esquina que algo brillaba con intensidad, se quedó muy asombrada, pero ni siquiera se acercó.

Juego del laberinto: El niño deberá seleccionar la mazorca de maíz y deberá llevarla por el camino café oscuro hasta llegar donde María sin tocar el otro camino y ahí finaliza el juego, podrá pasar al siguiente nivel.

Tabla 38: Escena 6



Escena 7

María se acerca al sitio brillante y se sorprendió enormemente; cuando descubrió que era una enorme mazorca de maíz dorada, ¡No lo podía creer! Sus granos eran de oro puro.

Juego de estados de botón con audio: Contiene 4 expresiones de llanto, grito, asombro; por ende, el niño deberá seleccionar cada palabra hasta identificar la expresión de María.

Tabla 39: Escena 7



Escena 8

Con voz temblorosa conto a Juan lo sucedido y el por primera vez se sintió avergonzado y comprendió que su esposa había cargado siempre con la responsabilidad de la casa, de sus hijos y del duro trabajo del campo.

Juego de selección de cartas: Constituido por 6 cartas con 3 imágenes iguales, en el cuál el niño deberá seleccionar dos cartas iguales y estas desaparecerán; esto deberá hacer hasta que no quede ninguna.

Tabla 40: Escena 8



Escena 9

A partir de ese día Juan cambió para siempre. Vendieron la mazorca de oro y compraron un terreno más grande y sus niños crecieron sanos y felices y nunca más volvió a faltarles nada.

Juego de rompecabezas: Constituido por 4 cuadros de una casa, donde el niño deberá seleccionar una a una y colocarlas abajo en el recuadro blanco hasta armar la casa del rompecabezas; sin embargo, si desea jugar de nuevo deberá seleccionar reiniciar para jugar de nuevo en el rompecabezas.

Tabla 41: Escena 9



13.8 Packaging

El cuento interactivo audiovisual tendrá lugar en la creación de una portada para el cd; y un empaque relacionando a elementos del imagotipo, como se puede observar en las siguientes tablas.

13.9 Creación del empaque

Tabla 42: *Packaging del cd para el producto interactivo*



Tabla 43: *Packaging del cd para el producto interactivo*



14 IMPACTOS (SOCIALES, CULTURALES)

14.1 Social

La presente investigación tiene un impacto social, puesto que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en niños de 7 a 8 años de edad de la unidad educativa “Muyu Kawsay”; a través, de un cuento interactivo multimedia a nivel local contribuyendo con la niñez para promulgar el conocimiento.

14.2 Cultural

El impacto cultural que genera el presente trabajo de investigación se evidenciará en el conocimiento de los niños y su riqueza cultural sobre otras literaturas ecuatorianas; fomentando de esta manera su proceso de aprendizaje.

15 PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

15.1 Recursos económicos

Tabla 44: *Recursos económicos*

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL \$
Resma papel bond	2	4,00	8,00
Uso de internet	50/horas	0.60	30,00
Lápices	2	0,50	1,00
Cuadernos	2	1,50	3,00
Esferos	4	0,50	2,00
Impresiones	1.000	0,10	100,00
Copias	100	0,05	5,00
Anillados	4	2,00	8,00
Empastados	2	10,00	20,00
TOTAL		177,00	

15.2 Recursos tecnológicos

Tabla 45: *Recursos tecnológicos*

RECURSOS TECNOLÓGICOS	
DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Computadora	500,00
Flash memory 8gb	10,00
Cámara fotográfica	400,00
TOTAL	910,00

15.3 Recursos indirectos

Tabla 46: *Recursos indirectos*

COSTOS INDIRECTOS	
DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Alimentación	100,0
Transporte	100,00
Imprevistos	75,00
TOTAL	275,00

15.4 Costos de cuento infantil

Tabla 47: *Costos de cuento infantil*

COSTOS DE CUENTO INFANTIL	
DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Software (Adobe lustrador, Photoshop, Animate)	20,00
Diseño	200,00
TOTAL	220,00

15.5 Costos de producción

Tabla 48: *Costos de producción*

COSTOS DE PRODUCCIÓN	
DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Recursos económicos	177,50
Recursos tecnológicos	910,00
Recursos indirectos	275,00
Costos de cuento infantil	220,00
TOTAL	1.582,50

16 CONCLUSIONES

- La investigación realizada, permitió recopilar e identificar información teórica, visual, técnica de ilustración infantil y animación a aplicarse en el cuento titulado “La mazorca de maíz”, del autor Jorge Queirolo Bravo a fin de desarrollar un cuento interactivo, con el propósito de mejorar el interés por la literatura de exponentes ecuatorianos en niños de 7 a 8 años de edad de la unidad educativa “Muyu Kawsay”
- El desarrollo de un cuento interactivo audiovisual estructurado por elementos visuales como: audio, ilustración y maquetación se proyecta como una alternativa en mejorar el interés por la literatura en niños de 7 a 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay” y como inicio de conocer otras obras literarias de exponentes ecuatorianos.
- La elaboración de un material didáctico interactivo audiovisual mediante técnicas como: ilustración infantil, animación y la aplicación de identidad gráfica de Joan Costa a aplicarse en la metodología de James Garrett en procesos de desarrollo de productos digitales como material de apoyo de los docentes de la unidad educativa mencionada permitirá mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en niños de 7 a 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay”

17 RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar este proyecto en futuros trabajos investigativos con el apoyo de profesionales activos en el campo de literatura, logrando analizar, identificar nuevos exponentes ecuatorianos y generar nuevos materiales didácticos educativos en favor del interés por la lectura.
- Es recomendable aplicar nuevas técnicas de ilustración infantil a aplicar en nuevos materiales didácticos interactivos en beneficio de los docentes como material de apoyo educativo ayudando a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en niños de 7 a 8 años de edad de la unidad educativa “Muyu Kawsay”.
- Considerando que la técnica de ilustración infantil, animación y el proceso de James Garrett en procesos de desarrollo de productos digitales interactivos, es recomendable aplicar este producto digital en niños de 7 a 8 años de la unidad educativa “Muyu Kawsay” ubicado en la Victoria Alta - Guamaní – Quito con el propósito de mejorar su proceso de enseñanza - aprendizaje.

18 BIBLIOGRAFÍA

19 Bibliografía

- Arango, S. (12 de Diciembre de 2014). Cuentos Infantiles Interactivos. *Diseño y Comunicación*, 1(1), 1-117. Recuperado el 25 de junio de 2017, de <https://mega.nz/#!aVAwDSqT!S7hjZwgrmJ60B0YCUV4E6BoNtHmUZPt4TXnvpV1oGal>
- Belloch Ortí, C. (2008). APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVAS: CLASIFICACIÓN. *Unidad de Tecnología Educativa.*, 2, 1-7. Recuperado el 20 de junio de 2017, de <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>
- Cabero Almenara, J., Gisbert Cervera, M., Barroso Osuna, J., Cárdenas, G., Domínguez, M., & Fandos Garrido, M. (2010). MATERIALES FORMATIVOS MULTIMEDIA EN LA RED. GUÍA PRÁCTICA PARA SU DISEÑO. *SAV (Secretariado de Recursos Audiovisuales)*(1), 4-130. Recuperado el 25 de junio de 2017, de http://eduformacion.us.es/proman/pdfs/apuntes_de_clase/2014-2015-TFG/TFG-Materiales-formativos-multimedia-en-la-red.pdf
- Currás Pérez, R. (2010). Identidad e imagen corporativas: revisión conceptual e interrelación. *Teoría y Praxis*(7), 9-34. Recuperado el 15 de Junio de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=456145285002>
- Disseny, V. (2005). PSICOLOGIA DEL COLOR. *Escola dart y superior disseny de vic*, 2, 2-10. Recuperado el 18 de junio de 2017, de <http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>
- Galán, J. (2008). GESTIÓN VECTORIAL DE LA IMAGEN CORPORATIVA. *Razón y Palabra*, 13(35), 1-14. Recuperado el 18 de junio de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520724022>
- García Sánchez, E., Vite Chávez, O., Navarrate Sánchez, M., García Sánchez, M., & Torres, V. (julio-diciembre de 2016). Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME CPU. *Revista de Investigación Educativa*, 23, 216-226. Recuperado el 22 de junio de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283146484011>

- M. Salinas, J. (2005). MULTIMEDIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: ELEMENTOS DE DISCUSION. *Universidad de las Islas Baleares*, 5(2), 1-15. Recuperado el 20 de junio de 2017, de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/gte20.pdf>
- Manrique Orozco, A., & Gallego Henao, A. (17 de julio de 2012). EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS. *Fundación Universitaria Luis Amigó*, 4, 101-108. Recuperado el 28 de junio de 2017, de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf
- Marcos, M., & Vall, M. (mayo-junio de 2012). Evaluación de los sitios web multilingües: metodología y herramienta heurística. *El profesional de la información*, 1(4), 17. Recuperado el 218 de junio de 2017, de <https://Evaluación de sitios web multilingües: metodología y herramienta heurística.pdf>
- Meritxell, E. (2009). INTERACTIVIDAD E INTERACCIÓN. *REVISTA LATINOAMERICANA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA*, 1(1), 1-10. Recuperado el 22 de junio de 2017, de <http://relatec.unex.es/article/view/2/1>
- Ochoa, A. (2006). Conocimientos Fundamentales de la Literatura. En A. d. Ochoa, *Conocimientos Fundamentales de la Literatura* (Vol. 1, págs. 1-25). México, México: Colección conocimientos fundamentales. Recuperado el 28 de junio de 2017, de <http://www.conocimientosfundamentales.unam.mx/vol1/literatura/pdfs/interior.pdf>
- Perceval Verde, J., & Tejedor, S. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Revista científica de Comunicación y Educación*, 1(26), 177-182. Recuperado el 25 de junio de 2017, de http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/245/Pineda_Cardon_a_Margarita_Maria_2007.pdf?sequence=4
- Pérez Molina, D., Pérez Molina, A., & Sánchez Serra, R. (2010). EL CUENTO COMO RECURSO EDUCATIVO. *THE STORY AS AN EDUCATIONAL RESOURCE - Revista de investigación*, 1(1), 2-30. Recuperado el 25 de junio de 2017, de http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/245/Pineda_Cardon_a_Margarita_Maria_2007.pdf?sequence=4
- Pérez Torres, R. (Octubre-diciembre de 2009). Breves apuntes sobre la literatura ecuatoriana. *Casa de las Américas*(257), 18-26. Recuperado el 28 de junio de 2017, de <http://www.casa.co.cu/publicaciones/revistacasa/257/hechosideas.pdf>

- Pero López, A. (2005). Introducción a la tipografía. *Cronicas de los reyes de Castilla*(2), 4-90. Recuperado el 20 de junio de 2017, de <http://www.infolio.es/paidos/upm/type.pdf>
- Secretaría General, d. (2006). LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA A TRAVÉS DE LA LITERATURA INFANTIL. *LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA A TRAVÉS DE LA LITERATURA INFANTIL*, 2(1), 1-24. Recuperado el 28 de junio de 2017, de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12188.pdf&area=E>
- Torres Díaz, E., & Pacheco Vintimilla, J. (2015). Ilustración infantil en Cuenca. *Facultad de Artes*, 1, 1-86. Recuperado el 28 de junio de 2017, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22245>
- Wiki, L. (15 de julio de 2012). *Fandom*. Recuperado el 20 de julio de 2017, de Power por wikea: http://ulegid.unileon.es/admin/UploadFolder/acta_de_congreso.pdf

20 ANEXOS



- Mike Aguilar Orozco
- 34 años, Soltero
- Nacionalidad, Ecuatoriano
- Quito - Ecuador
- +593 - 0986124431
- mouseaguilar@gmail.com

REVISTA POSTAL DEL SUR
Ene. 2005 / Dic. 2007
AREA DE
COMUNICACIÓN
Machala - Ecuador



FULL COLOR CIA. Ltda.
Ene. 2008 / Dic. - 2010
DISEÑADOR GRAFICO
Machala - Ecuador



FUNGI VISUAL MEDIA
Empresa Propia
DISEÑADOR AUDIOVISUAL
Cuenca - Ecuador



INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS NACIONALES DEL ECUADOR
Enero - 2014 / Dic. - 2014
DISEÑADOR AUDIOVISUAL
Quito - Ecuador

FORMA
Centro de Educación Continua

FORMA
Centro de Educación Continua
Enero - 2014 / Dic. - 2014
DISEÑADOR MULTIMEDIA
Quito - Ecuador

MASTER EN MULTIMEDIA / DISEÑADOR GRÁFICO / DESARROLLADOR DE VIDEO MAPPING DIGITAL

DIRECTOR DE MAQUETACIÓN Y PUBLICIDAD

- Diagramación y diseño de publicidades para la revista
- Maquetación y creación de revistas digitales
- Marketing publicitario para la revista

DIRECTOR CREATIVO & MARKETING

- Creación de servicios publicitarios
- Creación de Marcas
- Diseño de papelería
- Retoque fotográfico
- Creación de productos publicitarios
- Impresión laser sobre distintas superficies

EMPRESA PROPIA (Freelance)

DISEÑO WEB & VIDEOMAPPING;

- Maquetación Web
- Animación 2D
- Elementos Multimedia
- Diseño Gráfico en general
- Videomapping Digital sobre figuras 3D y Estructuras Arquitectónicas
- Edición y Post - Producción de Videos Publicitarios.

DISEÑADOR AUDIOVISUAL

- Diseño Gráfico
- Publicidad para web
- Creación y animación de personajes en 2D
- Motion Graphics
- Post producción para videos publicitarios.

DISEÑO MULTIMEDIA / ANIMACIÓN

- Maquetación web
- Animación 2D, animación de personajes
- Motion graphics
- Post producción de videos publicitarios, efectos visuales para proyectos, video mapping digital para eventos.
- Creación de e-books (libros digitales y revistas interactivas),
- Elaboración de diseños para plataformas interactivas.

 **CEC-IAEN**
CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA (IAEN)
DISEÑADOR MULTIMEDIA
2015 - 2016

UNIVERSIDAD
Ene. 2005 / Dic. 2007
Ldo. Diseño Gráfico
Machala - Ecuador



MASTERADO
DISEÑADOR MULTIMEDIA
Cuenca - Ecuador

 **MUCA**
TALLER:
"BRANDBOOK",
Por Latinbrand.
Guayaquil - Ecuador

 **CCE**
BENJAMIN CARRION

CONFERENCIA:
Responsabilidades creativas en el diseño de marcas
Machala - Ecuador

CONFERENCIA:
Como ganar afuera sin perder adentro.
Machala - Ecuador



TALLER:
ADOBE AFTER EFFECTS
Cuenca - Ecuador



TALLER:
ADOBE AFTER EFFECTS CC 101 Essential
Cuenca - Ecuador

- Diseño web
- Animación 2D, animación de personajes
- Diseño grafico en general
- Motion graphics
- Post producción de videos publicitarios, efectos visuales
- Creación de e-books (libros digitales y revistas interactivas),
- Animación de recursos gráficos interactivos para web.

EDUCACIÓN:

Universidad: Registro Senescyt 1052-10-977511 - fecha: (2010-02-22)

UTSAM, Titulo (Lic. Diseño Gráfico)

Diseño gráfico publicitario, Diseño de editorial, Diseño web, Fotografía, marketing, diseño de empaque o material POP.

Masterado: Registro Senescyt 1033-16-86076423 - fecha: (25/01/2016)

UDA, "Universidad del Azuay"

Título, (Master en Diseño Multimedia)

Narración Audiovisual, Creación de Material virtual, Desarrollo Web, Post Producción, Animación 2D, Maquetación web, Sonido, Video y Video Mapping Digital.

CAPACITACIONES / CONFERENCIAS:

MUCA (Ciclos Creativos en Ecuador), Dictado por;

La Universidad Santa María.

Tema: Branding a Colores.

Marzo, 2011.

CCE (Casa de la Cultura Ecuatoriana, Benjamin Carrion Nucleo el Oro) & Vision (Organización Empresarial)

Mayo, 2011.

Dictado por: **(Peter Mussfeldt)** Diseñador y creador de importantes marcas en el País.

"Alemán - Ecuatoriano, Diseñador Gráfico, Grabador y Serigrafista".

Junio, 2011.

(Introduccion a las expresiones y novedades de la suite CS6)

Dictado por: Jorge Monchón Urango "Certificado en Instructor de Adobe"

Octubre, 2012.

AFTER EFFECTS CC 101 Essential

UDA, Facultad de Diseño, Cuenca

Dictado por: Jorge Monchón Urango "Certificado en Instructor de Adobe"

Octubre, 2014

SEMINARIO:
 "IAEN - RED ESTRADO -
 RED LIPUS - C.N. INVESTI-
 GACIONES SOCIALES Y
 EDUCATIVAS"
 Quito - Ecuador



SEMINARIO:
 "MOOC IAEN"
 Quito - Ecuador



CURSO:
 "IAEN"
 Quito - Ecuador



CONGRESO:
 "MOOC"
 Quito - Ecuador



CONGRESO:
 "MOOC"
 Quito - Ecuador

**TÉCNICA
 EXPERIMENTAL:**
 Dominio de Programas
 hasta la actualidad

"II SEMINARIO DE LA RED ESTRADO Y III ENCUENTRO DE LA RED KIPUS "Políticas públicas, trabajo y formación docente en el Ecuador y en América Latina"

Junio 2014

Congreso "MOOC"

Instituto de Altos Estudios Nacionales - Ecuador
 "CONSTRUCTIVISMO PLASMADO EN TÉCNICAS PARA LA PREPARACIÓN DE CLASES PRESENCIALES ACTIVAS"

Instituto de Altos Estudios Nacionales del Ecuador
Octubre, 2014

Curso "IAEN"

Instituto de Altos Estudios Nacionales - Ecuador
 "GESTIÓN DE PROYECTOS"

Octubre, 2014

Congreso "MOOC-MASSIVE OPEN ONLINE COURSES"

Instituto de Altos Estudios Nacionales - Ecuador
 "CONGRESO MOOC IAEN"

Noviembre, 2014

Taller "MOOC-MASSIVE OPEN ONLINE COURSES"

Instituto de Altos Estudios Nacionales - Ecuador
 "TALLER DE ESTÁNDARES MOOC"

Noviembre, 2014

DOMINIO DE PROGRAMAS PARA DISEÑO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA:

- Adobe Edge Animate
- Adobe An (Animate)
- Adobe Muse
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere Pro
- Adobe After Effects
- Adobe Fireworks
- Adobe Dreamweaver (Intermedio)
- Final Cut Pro
- Adobe Audition

**Programas para Visuales y Video Mapping Digital:**

- VDMX5
- Troikatronix / Isadora
- Resolume Arena/Avenue
- Modul 8
- Mad Mapper

IDIOMAS:

Castellano (Nativo)

Ingles (Intermedio)

C.I.: 0704346766

Solicitar referencias si es necesario.

OLIVIA
ANABEL POGO
 MORETA

Número de C.I.: 172340236-6
 Fecha de nacimiento: 7 de Diciembre de 1991
 Edad: 25 años
 Estado Civil: Soltera
 Dirección: Tambillo Viejo "Barrio 20 de Julio"
 Telefono: 0992592737
 E-mail: anitaestef_a@hotmail.com



EDUCACIÓN

- **PRIMARIA**
Escuela Fiscal Mixta América y España
Parroquia de Tambillo
- **SECUNDARIA**
Colegio Técnico Humanístico
Experimental "Quito"
- **SUPERIOR**
Universidad Técnica de Cotopaxi

CERTIFICADOS

- **Curso de Inglés** en Inglés (2016)
- **Taller Diseño Editorial, EL MUNDO EDITORIAL, DISEÑO DE REVISTAS Y MANEJO PUBLICITARIO** (2012).
- **Panzaleo Rediseñando nuestro pasado Herencia Ancestral y Milenaria** (2014)
- **III SEMINARIO INTERNACIONAL "LA UNIVERSIDAD DEL TERCER MILENIO"** (2012)

HABILIDADES

- Modelado 3D
- Diseño Editorial
- Identidad Corporativa
- Diseño Básico
- Dibujo
- Pintura

Henry Ismael Cando Santo

24/07/1991

Contacto

Dirección: Latacunga – Tel. 0998287217 / 2 252-298
San Felipe

Calle: 10 de Agosto y Email: henrysp_5233@hotmail.es
Mexico



Mi Perfil

Objetivo

Otener mi Ingeniería, mi aspiración es desarrollarme tanto profesional como personalmente en las tareas asignadas. Tengo deseos de aprender y adaptarme a demandas laborales de diversas índoles ya que soy muy emprendedor y me gusta perfeccionarme cada vez. Tengo conocimientos de inglés, excelente dominio del paquete office, internet, outlook Adobe, diversas herramientas informáticas y Tecnológicas.

Formación

Superior:	Universidad Técnica de Cotopaxi Ing. Diseño Gráfico
Segundaria:	Instituto Tecnológico “Ramón Barba Narango” Técnico Electrónica de Consumo
Primaria:	Escuela Mixta Manuel Salcedo Educación Básica

Experiencia

Universidad Técnica de Cotopaxi
Cargo Desempeñado
Encargado de dirigir administrar las áreas de laboratorios y talleres, diseñador de materiales informativos como afiches, invitaciones, logotipos etc.

Lubrilavadora
Cargo Desempeñado
Encargado del área administrativa y financiera, verificación de productos para automotores como aceite, filtros, aditivos, etc. Cierre de caja mediante libro diario.

14 de Diciembre
Cargo Desempeñado/
Conductor de camión, aperador de camiones de categoría licencia profesional tipo C, Cursando licencia tipo E trayectorias Riobamba – Ambato- Latacunga – Quito

INFORMACIÓN

Lugar de Nacimiento : Latacunga
Edad: 25 Años
Estado Civil: Soltero

IDIOMAS

- Inglés:
 Dominio: Medio
 Escritura: Medio
 Lectura: Buena
- Español: Nativo
 Dominio: Buena
 Escritura: Buena
 Lectura: Buena

CERTIFICADOS

“Seminario Taller Diseño Editorial , EL MUNDO EDITORIAL,DISEÑO DE REVISTAS Y MANEJO PUBLICITARIO”(2012)

Panzaleo Rediseño nuestro pasado herencia ancestral y milenaria. (2014)

“III SEMINARIO INTERNACIONAL LA INIVERCIDAD DEL TERCER MILENIO”. (2012)

SUFICIENCIA EN INGLES. (2016)