

ARTE INTERACTIVO: UNA ANIMACIÓN INMERSIVA PARA RESCATAR LA LITERATURA INFANTIL COLOMBIANA



**MARÍA ALEJANDRA BOLÍVAR VARGAS
ANGIE LORENA CÉSPEDES FORERO
MÓNICA CHÁVEZ TRÓCHEZ**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de:
INGENIERO EN MULTIMEDIA

Director:
LIC. MARÍA MARTHA GAMA CASTRO

**UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERÍA EN MULTIMEDIA
BOGOTÁ D.C.
JULIO DE 2018**

ARTE INTERACTIVO: UNA ANIMACIÓN INMERSIVA PARA RESCATAR LA LITERATURA INFANTIL COLOMBIANA

María Alejandra Bolívar Vargas, Angie Lorena Céspedes Forero, Mónica Chávez Tróchez

I. RESUMEN

Los avances tecnológicos brindan varios beneficios dentro del campo educativo y cultural; sacando provecho a esto, se desarrolla un proyecto que utiliza la literatura colombiana y uno de sus mejores exponentes como recurso para incentivar la recuperación de hábitos de lectura.

El uso excesivo de las herramientas digitales puede ocasionar efectos negativos en la lectura, siendo la población infantil el público más vulnerable. Este desinterés por leer ha ocasionado pérdida en la tradición cultural de Colombia y se considera necesario sumergir nuevamente al público, en este caso los niños, con nuevas alternativas que les revivan el interés por leer.

“El país más hermoso del mundo” de David Sánchez Juliao, es la obra que se está recreando a través de una aplicación interactiva, motivando al público objetivo a conocer de una forma lúdica la magia de la lectura y conseguir una inmersión en la literatura gracias a su alto contenido gráfico.

Palabras Claves

Narración digital; literatura infantil; lectura interactiva; literatura colombiana; medios digitales.

II. INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es utilizar como recurso la literatura colombiana para incentivar la recuperación de hábitos de lectura en el país que se han perdido con el paso del tiempo debido a la gran invención tecnológica. El gran desinterés en dichos hábitos ha hecho que la tradición cultural del país se debilite, se reconoce que es un problema que nace desde las edades más tempranas y por lo tanto se propone capturar la atención de la población infantil por medio de nuevas alternativas de lectura que lleguen

directamente a la imaginación y les genere un interés por la lectura.

La literatura infantil colombiana está perdiendo su valor al no ser divulgada como debería ser. Existen muchas formas para la promoción de la lectura, tales como programas de animación a la lectura (Colombia crece leyendo, clubes de lectura, Leer en familia, Paraderos para los niños, entre otros), Campañas de Promoción de la Lectura (La lectura nos transforma, Las letras van por Colombia, Año Nacional de la Lectura), ferias y festivales del libro y la lectura, apoyo a materiales didácticos y bibliotecas públicas. Sin embargo, hay un fallo en esta promoción puesto que los índices de lectura no parecen mejorar, los colombianos siguen sin leer en las proporciones que deberían comparado con otros países latinoamericanos. (Colombia Aprende, 2015). Además, las nuevas tecnologías han sido parte de las causas del desinterés de la lectura, ellas hacen parte de las actividades diarias y comunes de las familias colombianas, dejando de lado actividades como la lectura y especialmente la lectura tradicional.

Debido a que en la actualidad los avances tecnológicos forman parte fundamental del entorno en el que viven los niños, se propone utilizar diferentes herramientas multimedia para crear contenidos que permitan recrear el libro “El país más hermoso del mundo” de David Sánchez Juliao, a manera de cuento infantil, por medio de una aplicación interactiva, con el fin de conseguir en el público objetivo un acercamiento a la literatura colombiana y a los cuentos populares. La aplicación está dirigida a niños entre cinco y nueve años, por lo tanto, se hizo la elección del libro teniendo en cuenta las edades a las cuales iba dirigido, la capacidad de comprensión por parte de la población y la facilidad de adaptación para la intención propuesta.

III. METODOLOGÍA

Para esta investigación se emplea un tipo de investigación cualitativa con una metodología de investigación-acción participativa, dado que esta metodología permite la participación de los propios colectivos a investigar, en este caso los niños, para obtener resultados fiables y mejorar situaciones colectivas.

La primera fase de esta investigación es la problematización, se selecciona población y se identifican los síntomas, lo primero que se debe tener claro es qué se quiere estudiar y con ello crear un objetivo concreto para saber hacia donde llegar. Este tipo de metodología por medio de observaciones permite llegar a la interpretación, comprensión e intervención de datos significativos, arrojados por la realidad de la educación en Colombia. Con estos resultados se puede ver cómo las nuevas tecnologías son un espacio donde los niños puedan encontrar un campo de lectura. A partir de este se divide la investigación en tres grandes temas los cuales deben ser abordados: la literatura infantil colombiana, el desarrollo y aprendizaje de los niños, y las herramientas multimedia. Con ello se crean unos objetivos específicos que permiten desarrollar el objetivo general: examinar incentivos que incorporen y creen un espacio donde a partir de la lectura y la interacción del cuento, se logre rescatar el hábito de la lectura en los niños; inspeccionar los recursos multimediales que generen impacto en el lector y que lo lleven a crear imaginarios propios de la narrativa que se va contando e Identificar en la literatura colombiana cuentos infantiles que ayuden a rescatar la cultura colombiana.

La siguiente fase es un diagnóstico, se elige una muestra no probabilística de la población, donde se hace la recolección de información pertinente para dejar un diagnóstico claro de la situación, esta recopilación debe mostrar el punto de vista de las personas implicadas, sus acciones y cómo se han desarrollado, y ver como esas personas entienden y viven la situación que se investiga.

En seguida viene la fase de la programación, se desarrolla el diseño de una propuesta de cambio, después de haber analizado la información recolectada y haber hecho un proceso de

observación participativa, se hacen propuestas y diversas alternativas de actuación para abordar el problema, y pensar en sus posibles consecuencias. Este análisis es el que permite llegar a diseñar la propuesta de mejoramiento, así mismo se debe anticipar los indicadores y metas que darán cuenta del logro de la propuesta.

Luego se hace la aplicación de la propuesta, después de que ya la propuesta de acción esté diseñada, se lleva a cabo teniendo en cuenta a todas las personas involucradas en la investigación. Se realiza el trabajo de campo, se desarrollan las tareas programadas en el cronograma y cada paso necesario para la realización de la propuesta.

Finalmente se hace una evaluación de la aplicación, esto da paso a otro ciclo de la investigación-acción, se van encontrando las evidencias del alcance y las consecuencias de las acciones hechas. Puede que surjan cambios en la investigación a partir de estas consecuencias, ya sea por una redefinición del problema, porque han surgido otros problemas de mayor urgencia o porque se descubren nuevos focos de atención que se necesitan abordar para el problema inicial. Es necesario que al final de cada ciclo haya una retroalimentación a todo el proceso, es así como se forma un ciclo que no tiene fin, pero esta es la manera de encontrar la mejor solución al problema.

IV. MARCO TEÓRICO

El problema de investigación está enfocado en la literatura infantil colombiana, pese a que se ha perdido la lectura en niños, y por esta razón los índices de lectura son cada vez más bajos en nuestro país, por eso se hace necesario abordar temas como la literatura infantil, al igual que lectura en niños. Puesto que la investigación está basada en niños, se ve la necesidad de abordar en el tema de la psicología infantil basadas en el desarrollo cognitivo según Jean Piaget y en la teoría de la personalidad de Erik Erikson. De esta manera el proyecto está centrado en tres temas específicos que son: Literatura infantil y lectura en niños, psicología infantil, y medios digitales y narrativas digitales.

Literatura infantil y lectura en los niños

La lectura es una actividad que necesita tener un proceso de aprendizaje, no es una actividad mecánica. El ser humano va desarrollando diferentes factores a medida que se va formando y a través del tiempo, los va implementando para poder realizar esta actividad, factores como la concentración y la atención. Es por ello que es de gran importancia definir los rangos de edad con claridad para que la implementación de la investigación sea exitosa, es necesario conocer las necesidades y las motivaciones del usuario para poder generarles una atracción hacia la lectura.

Debido a que la investigación va enfocada a la difusión de la literatura infantil colombiana, el público objetivo son los niños, pero es necesario delimitar más a esta población conociendo los factores que intervienen en cada rango de edad, ya conociendo esto se puede tomar esta información como referencia para satisfacer las expectativas del usuario.

Es así como el primer factor que se estudia es cómo debería ser contada una historia que va dirigida a niños a manera de cuento. Para que la historia atraiga al público infantil, se deben reunir las siguientes características:

- **Acción ágil y rápida:** Las acciones que los personajes hacen.
- **Lo fantástico:** Con todos los seres que componen la historia, se crea en un marco conocido por los niños, su propio mundo.
- **Repeticiones:** Algunos elementos como una frase, un suceso o un objeto, se repetirán constantemente. Las repeticiones ayudan a centrar la atención a la vez que divierten al niño.
- **Temas:** Cuentos extraídos de leyendas populares, cuentos tradicionales de hadas, fábulas, cuentos de animales personificados, cuentos humorísticos.
- **Expresiones:** Los niños deben entender que los cuentos no ocurren en la realidad. Se deben usar principios como: érase una vez, había una vez, alguien me contó que hace mucho tiempo, hace mucho tiempo en un país muy lejano. Estos principios son buenos para sacar la acción de la realidad del mundo del niño.
- **Personajes:** Los personajes deben ser pocos, concretos, que tengan pocos rasgos

muy característicos. Hasta los siete años, incluso después, al niño le gustan los cuentos en los que los protagonistas son animales u objetos que hablan y actúan como personas. También les gusta que los protagonistas sean niños como ellos, les suele divertir que ellos mismos sean los protagonistas. Se debe identificar el bien del mal, los buenos deben ser buenos, y los malos deben ser reconocidos en el cuento como malos sin ninguna dificultad. Al niño no se le puede confundir presentándole como buenas y deseables conductas que luego resultan ser perjudiciales.

- **Un final feliz:** Se trata de mostrarle al niño que, con esfuerzo y lucha constante el bien acaba triunfando. El mal tiene que ser destruido para evitar los temores de su reaparición. El castigo de los malos tiene como contrapartida la recompensa de los buenos. Aquí entra en juego la educación en valores, ya desde temprana edad, aprendiendo los principios morales de justicia y equidad.

Dentro del aprendizaje de lectura en un niño es importante acompañarlo en su procedimiento por medio de contar y leer cuentos. Contar cuentos puede resultar más espontáneo, más flexible, permite adaptarse mejor al oyente que se tiene en frente. Pero es igual de importante, leer cuentos de vez en cuando al niño, debido a que él debe establecer cuanto antes la conexión entre cuento y libro. Si el cuento es algo gratificante para él, el libro algún día lo será, cuando él solo pueda leer esos libros.

Es así como alrededor del libro se van creando una serie de expectativas, es importante que haya libros en casa que los pequeños que no saben leer puedan mirar. No inventarse siempre los cuentos narrados, sino enseñar al niño que esas historias tan fascinantes están encerradas en los libros, esperando sólo que él llegue a abrirlo. Ilusionarle con que cuando el niño sepa ya leer no necesitará esperar a que ningún mayor quiera contarle un cuento y que un mismo cuento puede leerse tantas veces como uno quiera, cuando ya se sabe leer.

Psicología infantil

Desarrollo cognitivo según Jean Piaget

Jean Piaget fue un psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo del siglo XX. Fue uno de los psicólogos e investigadores más importantes de la historia ya que a él se le debe gran parte de lo que se conoce de la psicología del desarrollo hoy en día. Dentro de sus mayores investigaciones, logró conocer cómo evoluciona el conocimiento humano dependiendo de su entorno, estudió los patrones de pensamiento según la etapa de crecimiento en la que se encuentra, y propuso definir varias etapas de desarrollo cognitivo por las que cualquier ser humano pasa a medida que crece.

Piaget expone unas fases del desarrollo que forman una secuencia de cuatro etapas principales del desarrollo cognitivo:

- **Etapa sensorio-motora o sensomotriz:**
Esta primera etapa está entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples, es decir, de cero a dos años de edad. El infante obtiene el conocimiento a partir de la interacción física con su entorno inmediato y su desarrollo se estructura por medio de juegos de experimentación. En estas edades, el ser humano tiende a tener un comportamiento egocéntrico, los bebés juegan para satisfacer sus necesidades por medio de transacciones entre ellos mismos y su ambiente.
- **Etapa preoperacional:**
La segunda etapa se encuentra entre los dos y los siete años de edad. Los niños empiezan a entender lo que es ponerse en el lugar de los demás, entienden el papel de los roles ficticios entonces empiezan a actuar y a jugar por medio de ellos, y utilizan objetos que representen algo simbólico. El egocentrismo sigue estando en pie, lo cual puede generar dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto. Hallan un pensamiento mágico que se basa en asociaciones simples y arbitrarias, esta es la forma de comprender e interiorizar la información de cómo funciona el mundo.
- **Etapa de las operaciones concretas:**
Esta etapa está ubicada entre los siete y los doce años de edad donde se accede al estado de las operaciones concretas. Los

niños comienzan a usar la lógica para encontrar conclusiones válidas, teniendo en cuenta que las premisas sean situaciones concretas y no abstractas. Una de las maneras más sencillas de identificar si un niño ha alcanzado esta etapa es que sea capaz de inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

- **Etapa de las operaciones formales:**
Esta etapa aparece a la edad de doce años y continúa hasta la vida adulta. Aquí se gana la capacidad de utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. A partir de este momento es posible analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo.

Teoría de la personalidad de Erik Erikson

Erikson fue un psicólogo estadounidense (de origen alemán) del siglo XX, que aceptaba las ideas de Freud del desarrollo psicosexual como básicamente correctas, aunque Erikson se orientaba más hacia la sociedad y la cultura. Él entendió el desarrollo de la personalidad del ser humano por medio de ocho estadios desde que la persona nace hasta que llega a su adultez.

Dentro de estos estadios el estadio IV habla de las edades entre los seis y los doce años, donde se encuentran varios aspectos necesarios, como:

- **Crisis psicosocial:** Laboriosidad vs. inferioridad.
- **Relaciones Significativas:** Padres, vecindario y escuela.
- **Modalidades Psicosociales:** Hacer cosas juntos.
- **Virtudes Psicosociales:** Competencia.
- **Maladaptaciones y Malignidades:** Virtuosity, Unilateral e Inercia.

Como en esta etapa el niño está en una etapa escolar, la tarea principal es desarrollar una capacidad de laboriosidad al tiempo que se evita un sentimiento excesivo de inferioridad. Los niños deben comenzar a trabajar en su imaginación, dedicarse a la educación y a aprender las

habilidades necesarias para cumplir las exigencias de la sociedad.

Medios digitales y narrativa digital

La animación

Los recursos multimediales ayudan al proceso de aprendizaje de un niño. Con el gran avance tecnológico, el uso de múltiples modalidades en procesos de educación y aprendizaje ayudan a conseguir mejores resultados en el alumno. Tanto así que el uso de estas herramientas se ha convertido en una necesidad para que el aprendizaje sea el más exitoso, usando recursos combinados como vídeo, audio, gráficos y simulaciones, entre otros. La comprensión de los alumnos puede mejorar si se añaden representaciones no verbales a las explicaciones verbales. Es recomendable que los entornos de aprendizaje usen esas representaciones verbales y no verbales con diferentes medios auditivos, visuales y táctiles, es decir, objetos multimodales.

La animación se convierte entonces en una herramienta multimedia que logra generar un impacto en el lector gracias a que usa una combinación de audio, texto, imagen, y vídeo, y crea un lenguaje hipertexto que va más allá del lenguaje tradicional. Un recurso como este, permite no solo utilizar recursos visuales sino que aprovecha la inclusión de los otros recursos como el audio y demás elementos ya mencionados. Es por eso que la creación de un audiolibro que sea interactivo, le permitirá al lector una mayor comprensión, haciendo que las representaciones verbales y pictóricas creen un nuevo impacto en el lector y jueguen un papel importante en la mente de este.

Narraciones digitales

La narración digital es la práctica de mezclar narraciones con cualquier tipo de contenido digital, como imágenes, sonido y vídeo, para crear un contenido multimedial. Es posible agregar diferentes elementos interactivos a estas historias digitales debido a la facilidad del uso de la tecnología para su desarrollo.

Una narración digital debe empezar por un guión claro para saber elegir los elementos multimedia que enriquezcan y soporten las ideas y las emociones que se quieren generar en el usuario, como la música u otros efectos de sonido,

imágenes, animaciones o vídeos, entre otros elementos.

V. ETAPA DE DESARROLLO

Teniendo en cuenta el objetivo de incentivar la literatura infantil y el hábito de lectura en los niños, se escogió como historia a desarrollar “El país más hermoso del mundo”, un texto escrito por David Sánchez Juliao; autor colombiano, nacido en Lórica, Córdoba en 1945. Este cuento dirigido a niños de siete a nueve años, centra su narrativa en algo fantástico, permitiendo que el público objetivo llegue a crear imaginarios propios de la narrativa. Aprovechando herramientas como lo es el ritmo de la narrativa, el alto contenido gráfico que se puede llegar a implementar y demás herramientas que ofrece este cuento, resulta interesante recrear la obra por medio de una aplicación que tenga como objetivo sumergir totalmente a los lectores en la magia de la lectura, dando otro soporte que sea llamativo para ellos a la hora de leer.

El mundo fantástico de este cuento, da facilidades para recrear espacios que realmente impacten al lector, además que tiene una temática que resulta ser muy interesante para la edad a la cual va dirigida el proyecto. Cabe resaltar que este cuento rescata muchas de las tradiciones culturales de Colombia, y deja ver lo mágico y maravilloso de este país, en una narrativa que envuelve totalmente a los niños en la magia de un viaje, que muestra la esencia cultural de Colombia.

Para los intereses de esta investigación se realizó un prototipo del producto con el prefacio del libro.

Adaptación de la historia y guión

Se hizo la adaptación de la historia completa teniendo en cuenta la conservación de la oralidad del autor, dejando la narración en tercera persona, eliminando los diálogos y se propuso dividir el texto de tal manera que cada párrafo se convirtiera en una escena. (Ver Fig. 1)

EL PAÍS MÁS HERMOSO DEL MUNDO

EL ENCUENTRO CON EL SOL

Había una vez una familia que vivía en una casa a orillas de un arroyo, que nacía de una montaña que se alzaba detrás de la casa.

En esta familia habían dos niños, la niña se llamaba Tala y el niño se llamaba Lalo. La mamá era doctora y trabajaba en el hospital cuidando a niños, a hombres y a mujeres. El papá era escritor y trabajaba desde la casa, porque los escritores no tienen oficina.

Los padres de Tala y Lalo eran amigos del Sol, todas las mañanas disfrutaban su calor mientras caminaban por el campo haciendo ejercicio. También eran amigos de la Luna porque todas las noches tomaban el café en la terraza. Así pues, Lalo y Tala eran amigos del Sol y de la Luna, porque uno es amigo de los amigos de sus amigos, y Lalo y Tala eran amigos de sus papás.

Un día Tala y Lalo les pidieron a sus papás que querían pasar vacaciones con el Sol pues era grande y hermoso, tenía luz y volaba muy alto. Así que hablaron con el Sol y él dijo que sí, pues amaba a los niños.

Era la mitad de diciembre y faltaban 11 días para la navidad. Lalo y Tala se despidieron de sus padres al pie del arroyo, atravesaron un camino largo y empezaron a subir la montaña porque arriba los estaba esperando el Sol.

Cuando alcanzaron la cima el Sol llamó entonces a una nube amiga para que lo cubriera, pues no quería que su calor fuera a quemar a los niños.

Como les quedaban 11 días de vacaciones, el Sol decidió recorrer el año, país por país con ellos. Los niños saltaron de la montaña y cayeron sobre un colchón pues la nube se había extendido sobre la barriga ardiente del Sol.

El sol se empezó a elevar, y Lalo y Tala vieron por primera vez el mundo desde las alturas muy pequeño. Los arroyos y los ríos parecían hilos de agua. Los campos de siembra parecían la colcha de retazos que sobre la cama ponían sus papás. Y las casas eran como casitas de hormigas.

El sol los dejó en el corazón del país de Enero prometiendo verlos en el mismo lugar al amanecer del siguiente día. La gente de Enero los esperaba.

Fig. 1. Adaptación del prefacio del libro.

Diseño de personajes y estilo gráfico

El estilo gráfico de las ilustraciones originales del libro no fue tomado en cuenta debido a que este estilo resulta ser confuso para los niños, no se comprende fácilmente, y al no tener colores, pierde la atracción que se quiere buscar para este proyecto. (Ver Fig. 2)

Es por esto que se decidió hacerle un cambio al estilo gráfico de la historia, la cual cuenta con dos personajes principales Tala y Lalo, por lo tanto se hizo el diseño de estos (Ver Fig. 3) y además se diseñaron personajes secundarios del prefacio como el Sol, la Nube, la Luna, (Ver Fig. 4) el Papá y la Mamá. (Ver Fig. 5)

Para el diseño de personajes se tuvo en cuenta una morfología adecuada que fuera agradable para los niños, fuera colorida para atraer la atención del público y tuviera una composición sencilla para animar.



Fig. 2. Ilustraciones originales del libro *El país más hermoso del mundo*.



Fig. 3. Diseño de Tala y Lalo.

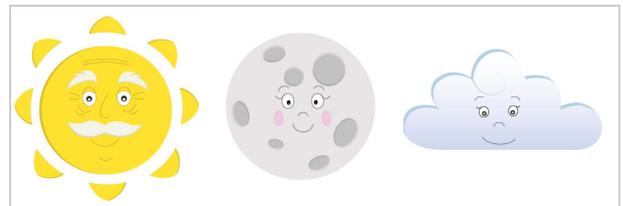


Fig. 4. Diseño del Sol, la Luna y la Nube.

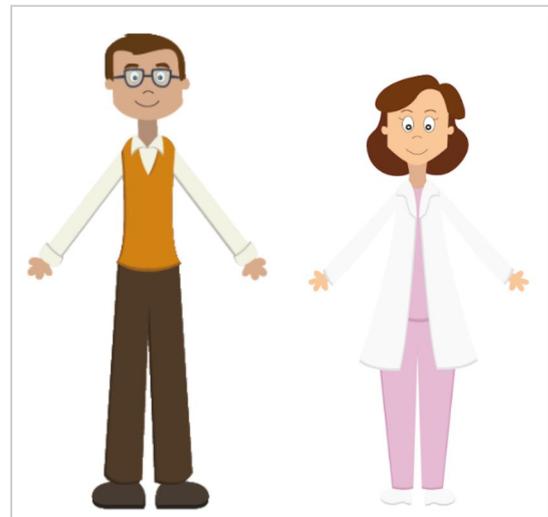


Fig. 5. Diseño del Papá y la Mamá.

Storyboard

Con la ayuda de la adaptación de la historia, el prefacio se dividió en ocho párrafos los cual debían ser convertidos en ocho escenas. Es así como se realizó un storyboard para definir qué elementos iban a acompañar cada párrafo para que los gráficos ayudaran en la narrativa. Cada escena se pensó de tal manera que pudiera ser animada y que esta animación fuera cíclica, así no se convertía en una distracción para el lector, sino que sólo funciona como un apoyo al texto. (Ver Fig. 6 y 7)

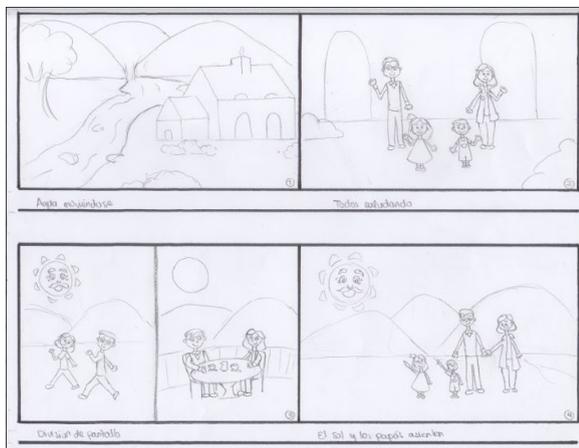


Fig. 6. Storyboard del prefacio parte 1



Fig. 7. Storyboard del prefacio parte 2

Interfaz gráfica de usuario

Al profundizar y estudiar en la creación de contenido dirigido a un público infantil, se propone la creación de una interfaz con colores llamativos, con manejo de una fuente clara y de un tamaño grande acorde a cada página, con ilustraciones amplias que llamen por completo la atención de los niños y una interfaz que utilice movimientos intuitivos para su interacción. (Ver Fig. 8 a Fig. 18)



Fig. 8. Icono de la aplicación del libro digital



Fig. 9. Elegir entre estas opciones "autor" o "Leer"



Fig. 10. Opción "Autor"



Fig. 11. Opción "Leer" páginas 1-2



Fig. 12. Opción "Leer" página 3

hacer las pruebas con un prototipo casi exacto a la aplicación real que se quería lograr. También permitió agregar interactividades en áreas para que el usuario pudiera hacer un toque y así se pudiera obtener una retroalimentación a partir de botones y de transiciones.

Esto ayudó mucho para hacerle las pruebas a los niños, de tal forma que podían interactuar de una manera completa con la aplicación. Mientras los niños avanzaban dentro de la aplicación e interactuaban con ella, se les hacían ciertas preguntas que permitían evaluar el correcto funcionamiento de la aplicación, y además aspectos visuales como los colores, la tipografía, entre otros.

Para poder mostrar los resultados de forma cuantitativa, se hicieron siete preguntas cerradas para limitar la prueba de esta manera:

1. ¿El tipo de fuente es clara y adecuada para la lectura del niño?
2. ¿Fue motivante la lectura?
3. ¿Es entendible la idea del primer capítulo del libro El país más hermoso del mundo?
4. ¿Son llamativas las ilustraciones utilizadas en el libro?
5. ¿Es clara la página en la que se encuentra?
6. ¿Fueron claras las acciones necesarias para la interacción?
7. Comentarios adicionales.

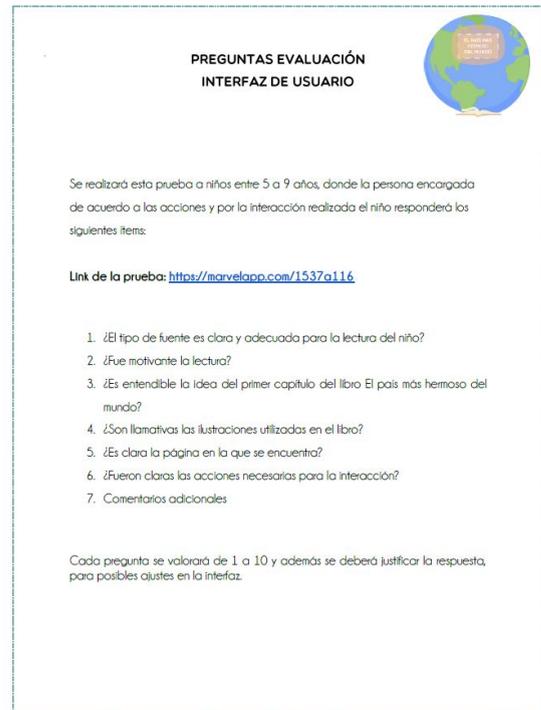


Fig. 20. Preguntas evaluación interfaz del usuario

Dando como resultados lo siguiente:

Preguntas de contexto:

- Nombre

Miguel Angel Molina Tovar
Tomás Roa Vargas
Juan David Ospina Sánchez
Mariana Fernandez
Gabriel Fernandez
Sara Gabriel Martinez
Felipe Morales
Paula Andrea Tovar
Samuel Felipe Garcia
Salome Escovar

Fig. 21. Nombre de los niños evaluados

- Edad

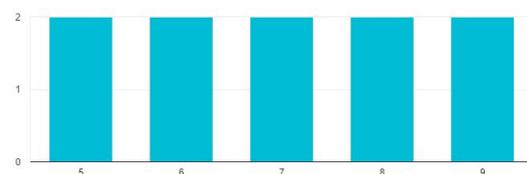


Fig. 22. Cantidad de niños evaluados en las diferentes edades

- Sexo

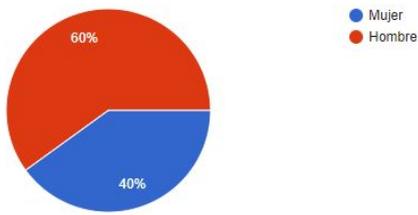


Fig. 23. Relación entre la cantidad de niños y niñas evaluados

Cada pregunta que se realizó en la prueba fue valorada de 1 a 10 y además se debería justificar la respuesta, para posibles ajustes en la interfaz.

1. ¿El tipo de fuente es clara y adecuada para la lectura del niño?

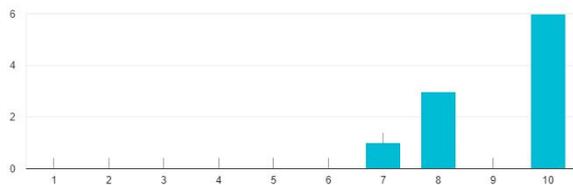


Fig. 24. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

2. ¿Fue motivante la lectura?

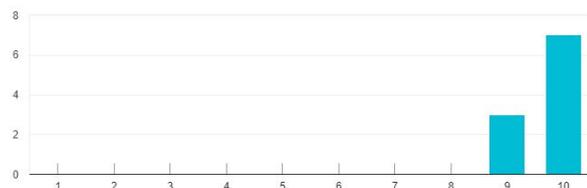


Fig. 25. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

3. ¿Es entendible la idea del primer capítulo del libro El país más hermoso del mundo?

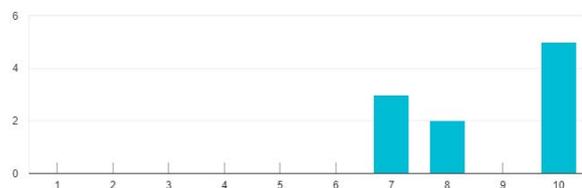


Fig. 26. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

4. ¿Son llamativas las ilustraciones utilizadas en el libro?

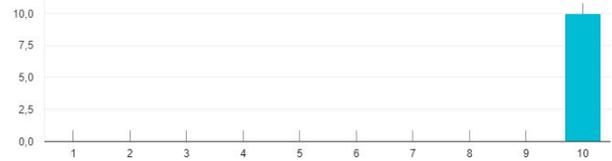


Fig. 27. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

5. ¿Es clara la página en la que se encuentra?

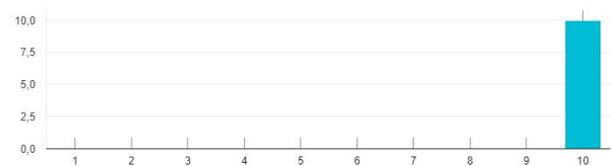


Fig. 28. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

6. ¿Fueron claras las acciones necesarias para la interacción?

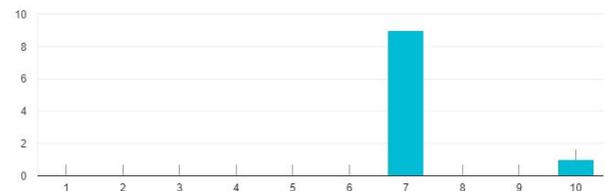


Fig. 29. Valoración de 1 a 10 y la cantidad de niños que dieron la respuesta de cada valoración

7. Comentarios adicionales.

fue motivante la lectura, dado que leyó todo. Pero no fue llamativa la parte donde se especifica el autor dado que lo leyó con aburrimiento y no terminó su lectura.

Le gustaron mucho las ilustraciones porque lo apoyaron en la lectura y fue fácil identificar lo que estaba pasando en la historia como también los personajes, para él fueron bastante claros.

La letra debe ser más grande.

Las flechas que indican atrás/adelante deben estar en todo el libro, o no colocarlas en ninguna parte para que no haya confusión.

Para él fue muy fácil entender la temática del capítulo, tanto que contaba con facilidad pequeños detalles que requieren comprensión al ser muy específicos. Al iniciar hizo caso omiso al autor, dando a entender que le interesaba era el libro y lo que contenía.

Fue fácil entender la temática del capítulo, sin embargo, no se detuvo a leer la información, sino que siguió con la lectura del libro.

Las ilustraciones fueron muy importantes para él, ya que apoyaron e ilustraron lo que sucedía en la lectura. Es necesario colocar alguna señal que le indique pasar o devolver la página.

Al iniciar, no se detuvo a leer la información del autor, siguió con la lectura. Las ilustraciones le sirvieron de gran apoyo para saber que era lo que estaba sucediendo en la historia.

Las ilustraciones fueron muy importantes para apoyar la lectura ya que eran atractivas a lo que estaba sucediendo en la historia.

Las ilustraciones fueron de gran apoyo durante toda la lectura.
La letra debe ser de mayor tamaño.

La letra debe ser más grande.
Las ilustraciones son de gran apoyo para guiar la lectura e identificar lo que sucede en la historia.

Debe haber algo que le indique como devolver o pasar la página.
Las ilustraciones que se presentaron son de gran apoyo para seguir la lectura y entender lo que sucede.

Fig. 30. Comentarios hechos por los niños

VII. CONCLUSIONES

Para poder rescatar hábitos tan importantes como lo es la lectura tradicional, se ve necesario la creación de contenido innovador, teniendo en cuenta el contacto con el libro en un espacio tecnológico donde la interacción debe hacerse de una manera diferente, por lo cual es necesario incluir ciertos elementos indispensables que capten la atención completa de los usuarios a quienes va dirigido el proyecto, en este caso, niños entre 5 a 9 años. En esta etapa se ve la importancia de todo lo que abarca la parte investigativa previa a la creación de la herramienta que se visualizó inicialmente.

La inclusión de las narrativas transmedia en el proyecto de investigación, permitió construir una historia de forma interactiva a partir de la combinación de varios medios, (realidad, medios digitales como: imágenes, texto, animación), esto permitió adaptar la historia de una mejor manera. En esta parte de la adaptación también se tuvo en cuenta la categorización de los lectores en las etapas del desarrollo cognitivo. La etapa preoperacional y la etapa de las operaciones concretas muestra que es necesario utilizar pensamientos mágicos y que se puede utilizar contenido lógico para llegar a conclusiones válidas, dando una certeza que el contenido será entendible para el niño.

El medio digital utilizado principalmente fue la animación 2D, donde a través de las pruebas, se comprobó que fue un apoyo no solo para el texto que estaba presente en cada página, sino también brindaba un apoyo visual a lo que el niño estaba leyendo, creando una relación importante para su comprensión lectora.

Es importante recrear una interfaz fácil de utilizar, para ello se debe tener claro el rango de edad al que está dirigido la aplicación. El manejo de colores, imágenes grandes y todo lo que capte la atención del niño, es fundamental para el éxito de la lectura. Para crear esta motivación de leer en los niños, la narrativa debe tener acciones ágiles y rápidas, manejo de algo fantástico, repeticiones, expresiones que dejen ver que el cuento no es realidad, pocos personajes y que tengan características claras y un final feliz.

Finalmente teniendo presentes todas las características, se puede empezar a crear el producto multimedia como tal para empezar a desarrollar pruebas que alimenten el proyecto y lo haga más efectivo, así el resultado final es exitoso, creando una necesidad en el niño, por interactuar y querer descubrir el mundo que ofrece la literatura colombiana.

VIII. REFERENCIAS

- Arévalo, J. P. (2013). *La literatura infantil un mundo por descubrir*. Madrid: Visión libros.
- Boeree, D. (1998). *Teorías de la Personalidad*. Recuperado el 8 de Mayo de 2017, de <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/erikson.html>
- Colombia Aprende. (2015). *Leer Libera. Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas*. Obtenido de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-204015_archivo1.pdf
- DANE. (9 de Diciembre de 2016). *Encuesta de Consumo Cultural - ECC. Colombia*.
- Educase Learning Initiative. (2007). *7 things you should know about... Digital Storytelling*. Recuperado el 09 de mayo de 2017, de <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7021.pdf>
- Hurtado, M. C. (Junio de 2014). *La literatura infantil en la era digital: El acercamiento a las nuevas tecnologías*. Universidad de Jaén. Obtenido de Universidad de Jaén:

http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1021/7/TFG_CidfuentesHurtado,MariaCarmen.pdf

Jaramillo, B. y Monak, L. (2013). *Comportamiento lector y hábitos de lectura. Una comparación de resultados en algunos países de América Latina*. Colombia: Cerlalc.

Ministerio de educación. (2010). *Leer para aprender. Leer en la era digital*. España.

Ohler, J. (1 de Febrero de 2008). *Narración digital en el aula*. Eduteka. Obtenido de Universidad ICESI:

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales2>

Ortiz, A. J. (Julio de 2011). *Narrativas digitales. El arte de la narración en la cibercultura*. Repositorio Universidad Javeriana. Obtenido de Universidad Javeriana:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6485/tesis275.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parra, O. (2007). *Lo trascendente en la literatura infantil. Una narrativa crítica de la narrativa de Jairo Aníbal Niño*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Ramírez, B. A. (2011). *¿Narrativa Digital o Digitalización de la narrativa?*. Repositorio Institucional Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de :

<http://www.bdigital.unal.edu.co/5218/1/396245.2011.pdf>

Singo, F. (2014). Objetos de aprendizaje multimodales. En Vadeni, J., Singo, F., Canto, A., Müller, T. & Silva, F. (Eds.), *Objetos de aprendizaje multimodales. Diseños y aplicaciones*. Barcelona, España. UOC.

Triglia, A. (s.f.). *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget*. Recuperado el 8 de Mayo de 2017, de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget#>

Wolffheim, N. (1985). *Psicoanálisis y pedagogía infantil* (3ª ed.) (Trad. L. Lalucat). Barcelona: Icaria.