

LIBRO DIGITAL: LEYENDAS DE COLOMBIA

Desarrollador:

Carlos Alberto Poveda Linares

Directores Proyecto de Grado:

Jorge Luis Bandera Martinez

Daniel Martinez Molkes

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE MULTIMEDIA

BOGOTA D.C

2018

## **TABLA DE CONTENIDO**

1. INTRODUCCION
2. DELIMITACION TEMATICA
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
4. OBJETIVOS
5. MARCO REFERENCIAL
6. DISEÑO METODOLÓGICO
7. PROPUESTA DISCIPLINAR
8. CONCLUSIONES
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
10. ANEXOS
11. ANALISIS ALFA DEL PROTOTIPO

## 1. INTRODUCCIÓN

La lectura es una de las competencias académicas más importantes en el proceso de aprendizaje de todo estudiante. Sin embargo, según una encuesta realizada a los estudiantes de cuarto grado del Instituto Educativo Distrital Las Mercedes, los niños prefieren realizar otro tipo de actividades diferentes a la lectura durante su tiempo libre. Por esta razón, es necesario desarrollar herramientas que permitan que la enseñanza de la lectura en los niños de primaria pueda trascender los límites del colegio y llegar a los hogares.

El Libro Digital: Leyendas de Colombia busca, a partir del desarrollo de una herramienta multimedia, incentivar el aprendizaje de la lectura en los estudiantes de cuarto grado del I. E. D Las Mercedes durante sus actividades extracurriculares, tomando como base la identificación y el análisis de los intereses y las necesidades de estos niños.

Este proyecto busca además ayudar a que estos estudiantes puedan adquirir un gusto por la lectura para que de forma autónoma surja en ellos una comprensión de la importancia de leer. Así mismo, poder ampliar su visión en cuanto al papel importante que pueden jugar en la sociedad al adquirir un mayor conocimiento. Por último, que puedan ser libres ya que como escribió el escritor americano Frederick Douglass dijo “cuando aprendas a leer, serás libre para siempre”.

## **2.DELIMITACIÓN DEL TEMA**

El tema de investigación se limitará a analizar la forma en la que los niños de nueve a once años pueden, a partir del uso de dispositivos electrónicos, fortalecer las competencias cognitivas. Para este caso específicamente se desea conocer si al utilizar herramientas multimediales integrando conceptos como la transición de lo análogo a lo digital, así como las competencias cognitivas específicas para ese rango de edad y finalmente la influencia de los juegos en los procesos educativos, los estudiantes de cuarto grado del I.E.D Las Mercedes pueden desarrollar la comprensión de lectura.

### **3.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **Formulación del problema**

Después de realizar el análisis de los datos obtenidos tras la aplicación de una encuesta como método para recolectar información de el público objetivo se pudo llegar a la conclusión que los niños de cuarto grado del I.E.D Colsubsidio Las Mercedes no están leyendo y como resultado no están desarrollando competencias fundamentales para su vida que son inherentes a esta actividad como la comprensión de lectura. Esto debido a que prefieren dedicar el tiempo utilizando dispositivos electrónicos para realizar actividades que ellos encuentran más interesantes, tales como chatear, juegos de video, escuchar música, entre otras.

#### **Pregunta de investigación**

¿Cómo una herramienta multimedia puede incentivar a los niños de cuarto grado del I.E.D Las Mercedes a leer para que puedan desarrollar la comprensión de lectura?

## **4.OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Producir una herramienta multimedia que ayude a los estudiantes de cuarto grado del I. E. D. Las Mercedes a desarrollar la comprensión de lectura.

### **Objetivos específicos**

- Identificar los intereses en cuanto a la lectura y la imagen de los estudiantes del grupo objetivo a fin de obtener información empírica que permita realizar una propuesta de diseño acorde al grupo objetivo.
- Diseñar una herramienta multimedial en base a una combinación entre los intereses identificados del grupo objetivo.
- Evaluar mediante procesos de gamificación la comprensión de lectura de los contenidos en la herramienta multimedia.

## **5.MARCO REFERENCIAL**

### **Estado del arte**

En lo que a realidad virtual se refiere IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) realizó en Alemania durante el mes de marzo lo que fue la 25th conferencia de realidad virtual y 3D. Entre los temas más importante estuvo la forma en la que se está aplicando la realidad virtual en la medicina y el avance que esta tecnología ha tenido en este campo desde hace veinte años, así como el importante impacto que se tendrá en el futuro. De igual manera se habló de la contribución que el desarrollo de esta tecnología ha tenido, tiene y tendrá en el sector industrial. Uno de los avances más importantes que se trató en esta conferencia fue como los dispositivos de high-fidelity touch feedback han avanzado. Se habló de cómo una combinación de sistemas electricos, mecanicos y computacionales ayudaban a que una persona pueda sentir algo virtual como si de hecho fuera real.

## **Marco teórico**

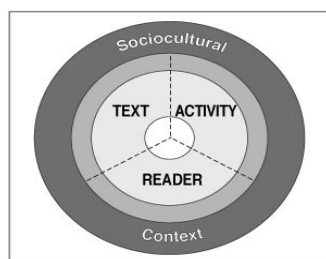
El tiempo que los niños pasan en sus actividades diarias usando dispositivos electrónicos se puede convertir en un aspecto positivo mediante el desarrollo de herramientas multimedia que les permita hacer lo que a ellos más les gusta: jugar, interactuar y divertirse mientras desarrollan sus competencias cognitivas. A fin de lograr esto, se analizará de forma teórica cómo se puede lograr una migración de la lectura análoga al ámbito digital, posteriormente los diferentes componentes de la comprensión de lectura, pasando por la importancia de la gamificación para finalizar con el diseño de la información y el diseño de la interfaz para multimedias educativos. Estos conceptos permitirán tener un fundamento teórico sólido que sumado a los hallazgos empíricos permitirá adaptar los intereses del público objetivo para realizar un diseño que permita cumplir con el objetivo general de la investigación.

En primer lugar, llevar cuentos, libros u otras lecturas de lo análogo a lo digital podría funcionar si se tienen en cuenta las características que una lectura de este tipo debería tener. En palabras de Nichols (2016) “Si los materiales en pantalla van a trascender verdaderamente la impresión, un conjunto de prácticas de diseño de aprendizaje debe ser adoptado”. Estas prácticas incluyen características a tener en cuenta cómo orientar las lecturas digitales hacia las habilidades específicas del lector mediante diferentes actividades, sugerir a los estudiantes la forma en las que ellos pueden ser atraídos por la lectura mediante instrucciones específicas, reconocer las capacidades que tiene el público objetivo, usar una interfaz gráfica limpia; evitando el uso de distracciones, minimizar el movimiento durante la navegación buscando que la lectura pueda ser más estacionaria y finalmente ser muy cuidadoso en general con todo el diseño del texto digital teniendo en cuenta entre otras características; dividir la lectura en pequeños segmentos de

tamaño similar, utilizar la mayor cantidad de diagramas e imágenes que sea posible y por último dar al lector actividades cada cierto número de palabras para recibir realimentación y ayuda, así como para reforzar conceptos e ideas del texto (Nichols,2016). Al tomar en cuenta estas sugerencias de diseño se espera poder lograr ver cómo la lectura trasciende el papel, llevándola a los nuevos medios de la forma más adecuada.

En segundo lugar, de la misma forma en que las actividades durante la lectura son clave al momento de hacer una migración de lo análogo a lo digital, estas lo son al momento de ayudar a los niños en el desarrollo de la comprensión de lectura, ya que hacen parte de uno de los tres elementos clave para la adquisición y el fortalecimiento de esta importante competencia lectora. El RAND Reading Study Group (s.f.) define la comprensión de lectura cómo “el proceso de extracción y construcción simultánea de significado a través de la interacción y la participación con el lenguaje escrito”. Así mismo ellos explican que “la comprensión de lectura consta de tres elementos: el lector, el texto y la actividad durante la lectura”(RAND,s.f.). El RRSRG desarrolló un modelo que muestra cómo estos tres elementos se interrelacionan entre sí dentro de un ambiente sociocultural en la comprensión lectora (**Ver Figura 1**). En un principio, el lector utiliza sus “capacidades cognitivas (atención, memoria, capacidad analítica, el proceso de inferir, visualización); motivación (un propósito para leer, interés en el contenido); conocimiento (vocabulario y conocimiento de temas, conocimiento de estrategias de comprensión); y experiencias”(RAND, s.f.). De esa manera el lector entra en escena con la disposición y el deseo de utilizar sus capacidades a fin de obtener el mayor provecho de la lectura. Ya que como lo expuso Piaget; “se asume que todo conocimiento y desarrollo cognitivo es producto, en último término, de la actividad constructiva del sujeto, una actividad que es tanto física como

intelectual”(Saldarriga, Bravo, Loo;2016). Por otra parte parte, “Las características de cualquier texto escrito tienen un gran impacto en su comprensión. En el curso de la lectura, el lector construye diversas representaciones del texto que son importantes para la comprensión del mismo”(RAND, s.f.). En el ámbito local, el Ministerio de Educación Colombiano definió las características que deben poseer las lecturas para los estudiantes de cuarto grado: textos descriptivos, informativos, narrativos, explicativos y argumentativos, así como, diversos tipos de textos literarios entre los que se encuentran relatos mitológicos, leyendas, cuentos, fábulas, poemas y obras teatrales. Por último, la actividad que se propone durante de la lectura comprende uno o más propósitos o tareas, así como los resultados de estas actividades. Estos resultados pueden verse reflejados tanto a largo como a corto plazo; en la solución de problemas, incremento del conocimiento, mejoramiento en la comprensión de lectura, entre otros(RAND, s.f.). Basados en la teoría de Piaget, las actividades incluidas en la lectura deben buscar el desarrollo de las operaciones lógicas concretas. Dentro de dichas habilidades encontramos operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. Es de esa forma cómo la comprensión de lectura se puede desarrollar si se logra llegar a una interacción adecuada entre el lector, la lectura y la actividad propuesta dentro de la lectura.



(Figura 1) Modelo de interrelación de un ambiente sociocultural de la comprensión de lectura

(RAND, s.f.).

En tercer lugar, como ya se ha mencionado anteriormente, una parte crucial para lograr cumplir con el objetivo general de la investigación, son las actividades que se diseñan para ayudar a los niños en su aprendizaje de la lectura. Es en esta parte del proyecto donde la gamificación ocupa lugar trascendental para el buen desarrollo del proyecto, esto debido a que como argumentó Nicholson(2012) “es clave para los lectores tener una motivación interna para realizar una actividad”(citado en Martens,2014 ). En una encuesta realizada a los estudiantes de 4to grado del I.E.D Las Mercedes, un poco más del 48% de los estudiantes prefieren jugar durante los fines de semana, en lugar de realizar otras actividades como leer un libro. Los juegos no son meramente entretenimiento, sino que estos contienen un aspecto pedagógico importante. Según Campo Sánchez (2000) “el espacio infantil es por excelencia un espacio de juego, en este espacio vital el niño se apropia del mundo y de los conocimientos al tiempo que se apropia de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico, intelectual y socioafectivo”. Hay una relación importante entre el juego y la educación que Piaget lo expone al decir que “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándose para vivirla, dominarla o compensarla”. Adicional a esto Vigotsky(1978) señala que “el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico”. Finalmente un aspecto a tener en cuenta es que cómo lo recomendó Nicholson(2012) es muy importante enfocarse mucho en la importancia que tiene el juego para el usuario en lugar de la cantidad de puntos que pueden obtener en una actividad, y el escalafón que se puede ocupar, debido a que un sistema de ganadores y perdedores puede ser desmotivante(citado en Martens,2014). Por estas razones, que

la actividad incluida en la lectura sea un juego será un componente importante al momento de incentivar a los niños a leer.

En cuarto lugar, una vez enunciados los conceptos que se quieren aplicar, es imperativo conocer la forma en la que estos se van a transmitir al público objetivo. El diseño de la información según el Design Council on Information Design(s.f.) “se concibe como la transformación de datos en información, haciendo de lo complejo algo fácil de entender y usar”. En esto se deben incluir “procesos de selección, estructuración y presentación de la información del mensaje en base a propósitos, habilidades, experiencia, preferencias y circunstancias del público objetivo” (Design Council on Information Design, s.f.). Estos lineamientos permiten conocer la forma efectiva para presentar la información de una manera eficaz en pro de lograr el objetivo del proyecto. Finalmente, para llevar a cabo el propósito mencionado en el párrafo anterior, se tendrán en cuenta principios de diseño de interfaz de usuario para multimedias educativos. Según Najjar(2001) se deben tomar en cuenta cuatro aspectos al momento de hablar de aprendizaje: las características de los materiales, el estudiante, la actividad asociada al aprendizaje y la prueba del aprendizaje. En lo que a las características de los materiales se refiere se recomienda utilizar el medio que mejor comunique la información(Najjar, 2001). Por ejemplo, en investigaciones realizadas por Paivio & Csapo(1969) entre otros, se encontró que imágenes fueron recordadas y reconocidas con más facilidad las imágenes de objetos comunes que los propios nombres(citado en Najjar, 2001). También, se recomienda dar a la multimedia un uso de apoyo en lugar de simplemente un uso decorativo, es decir, no usar varios medios por hacerlo sin ningún efecto, sino lograr una sinergia entre los distintos medios que se estén utilizando(Najjar,2001). El siguiente aspecto a considerar es el estudiante. De acuerdo con Branford(1978), hay que tener en

cuenta las habilidades actuales del aprendiz, su conocimiento y la actitud del mismo (citado en Najjar, 2001). En lo que a la actividad de aprendizaje concierne, Najjar(2001) recomienda usar la multimedia para captar la atención del usuario. Es decir, guiar al estudiante a través de la herramienta a la información relevante y que pueda aumentar su aprendizaje. Adicionalmente, se debe animar a los estudiantes a procesar activamente la información(Najjar 2001). Por ejemplo, en estudios realizados por Slamecka y Graf (1978) entre otros, se percibió que el aprendizaje aumento cuando la actividad asociada al aprendizaje animaba a los estudiantes a procesar activamente la información (citado en Najjar, 2001). Por último, para el principio de probar el conocimiento se recomienda hacer que la prueba a realizar coincida con la información aprendida. Al aplicar cuidadosamente los principios de diseño de interfaz se podrán obtener los resultados deseados ya que estos están basados en investigaciones empíricas utilizando multimedia para el aprendizaje.

En resumen, al seguir las pautas de transición de una lectura análoga al mundo digital que nos permita generar una interacción entre la lectura, el lector y una actividad ligada a la lectura que esté basada en procesos de gamificación, realizando un adecuado diseño de información que permita al usuario entender fácilmente su rol, tomando en cuenta los criterios de diseño de interfaz para multimedias educativos, se podrá tener los suficientes criterios teóricos para realizar una propuesta de diseño para la herramienta multimedia que permita ayudar a los estudiantes de cuarto grado del I.E.D Las Mercedes a desarrollar la comprensión de lectura.

## 6.DISEÑO METODOLÓGICO

### Fases del desarrollo metodológico

A fin de de dar solución al problema planteado se ha establecido una ruta metodológica que comprende tres fases las cuales son; en primera instancia, identificar intereses del público objetivo, seguido de diseñar una herramienta multimedial y por último, realizar una evaluación de la comprensión de lectura mediante procesos de gamificación.

### Cronograma

	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	Semana				Semana				Semana				Semana			
ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del grupo objetivo																
Diseño de instrumentos 1																
Aplicación de instrumentos																
Análisis de la información																
Diseño de instrumentos 2																
Aplicación de instrumentos																
Análisis de la información																
Análisis teórico																
Definir arquitectura de la información																
Definir microinteracciones																
Realizar wireframes																
Realizar diseño visual																
Realizar prototipo																

### Instrumentos aplicados a la recolección de la información

La recolección de la información para este proyecto se realizó en dos fases. La primera fase consistió en la aplicación de una encuesta que buscaba conocer acerca de las actividades

extracurriculares y el uso de las nuevas tecnologías del público objetivo, y la relación que estas tienen con la lectura. Una vez analizada la información previamente enunciada, con el fin de encontrar información que permitiera conocer más al grupo objetivo, se procedió a diseñar dos instrumentos con las características que se encuentran descritas en la siguiente tabla:

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO	ESPACIO	PÚBLICO	TIEMPO	FACTORES INCIDENCIA	METODOLOGÍA	ACTIVIDAD	RECURSOS
Identificar intereses y necesidades lectura estudiantes	Salon de Clases	Curso 4B IED Las Mercedes. 5 grupos	30 Min	1. Formar grupos mixtos 2. Que la respuesta sea elegida por la mayoría	1. Se forman cinco grupos mixtos de ocho estudiantes 2. Se les da el formato con cinco grupos de imágenes 3. Recortan de cada grupo la imagen que por mayoría más le gusta al grupo 4. Entregan las cinco imágenes que recortaron	Recortar la imagen que más les gusta	1. Formato de imágenes 2. Tijeras
Identificar intereses y necesidades lectura estudiantes	Salon de Clases	Curso 4B IED Las Mercedes	30 Min	1. Garantizar que las respuestas sean basadas en intereses propios	1. Reciben la encuesta 2. Escriben una a una la respuesta a cada pregunta 3. Entregan la encuesta	Encuesta cualitativa	1. Formato de encuesta 2. Lápiz o esfero

### **Análisis de la información recolectada**

Mediante la aplicación de la encuesta en la primera fase de recolección de la información se logró determinar lo siguiente:

1. Un 95% de los niños prefiere realizar actividades como jugar, usar computador o ver televisión en los fines de semana, mientras que solo el 5% expresó su deseo de leer durante estos días.

2. El 94% de los niños cuando sus papas les prestan sus celulares prefieren ver videos, entrar a internet, usar facebook o escuchar música. Solo el 6% indicó que lee utilizando el celular de sus padres.
3. Cuando respondieron acerca de su preferencia entre su juego favorito de celular o leer; el 68% eligió el juego, mientras que sólo un 32% eligió la lectura.
4. El 50% de los niños respondió que no leen durante los fines de semana. El 11% respondió que a veces leen, mientras que el 36% indicó que si leen durante estos días.
5. Según el 65% de los niños a sus padres les gusta leer. Un 30% indicó que a sus padres no les gusta leer. Finalmente un 3% indicó que a sus padres a veces les gusta leer.

De la segunda fase de recolección de información después de aplicar el instrumento llamado “Recorta la que más te gusta” se pudo determinar que los estudiantes prefieren imágenes en dos dimensiones, en cuanto a las imágenes ellos prefieren que sean conservadores, inocentes y con características humanas (físicas y psicológicas). Así mismo se determinó que prefieren celulares y tabletas en lugar de computadores, también se pudo conocer que en cuanto a la lectura en digital ellos prefieren una imagen grande con pocas líneas de texto. Finalmente en cuanto al tipo de literatura ellos eligieron textos de misterio y leyendas.

De la aplicación de la encuesta cualitativa enunciada en la segunda fase de recolección de información se obtuvo lo siguiente:

1. ¿Cual es tu juego de celular favorito?

La respuesta más común fue los juegos de acción. La segunda respuesta más común fue juegos de simulación. Las demas respuestas estan entre juegos de construcción, deportes y música.

2. ¿Qué es lo que más te gusta de ese juego de celular?

La respuesta más común fue que podían interactuar con los personajes del juego. Entre otras respuestas también dijeron la acción del juego y que podían construir respondieron otros.

3. ¿Qué tipo de música escuchas en el celular?

La amplia mayoría de los estudiantes indicaron su gusto por el reggaetón, otros por el rap, y unos pocos por otros géneros como la electrónica, el gospel y el tropical.

4. ¿Cual es tu red social favorita?

Las dos redes sociales que más aceptación tienen en este grupo de estudiantes son Whatsapp y Facebook. Unos pocos indicaron su gusto por Youtube.

5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en esa red social?

La respuesta con mayor tendencia fue chatear, seguido de ver videos y finalmente indicaron su gusto por la interacción con el contenido

## **7.PROPUESTA DISCIPLINAR**

### **Descripción del producto**

De acuerdo a la relación entre los conceptos teóricos citados en el marco referencial y los hallazgos empíricos obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos enunciados anteriormente se decidió realizar un libro digital para utilizar en tabletas con las siguientes características de diseño:

- Imágenes 2D con colores vivos
- Textos de misterio para niños de edad entre 9 y 11 años
- Dibujos conservadores, inocentes y con rasgos humanos
- Utilizar imágenes grandes con poco texto
- Posibilidad de interacción en distintas partes del texto

Mapas de navegación

Vease Anexo 1

Mapas de interacciones, micro interacciones

Vease Anexo 2

Wire frames

Vease Anexo 3

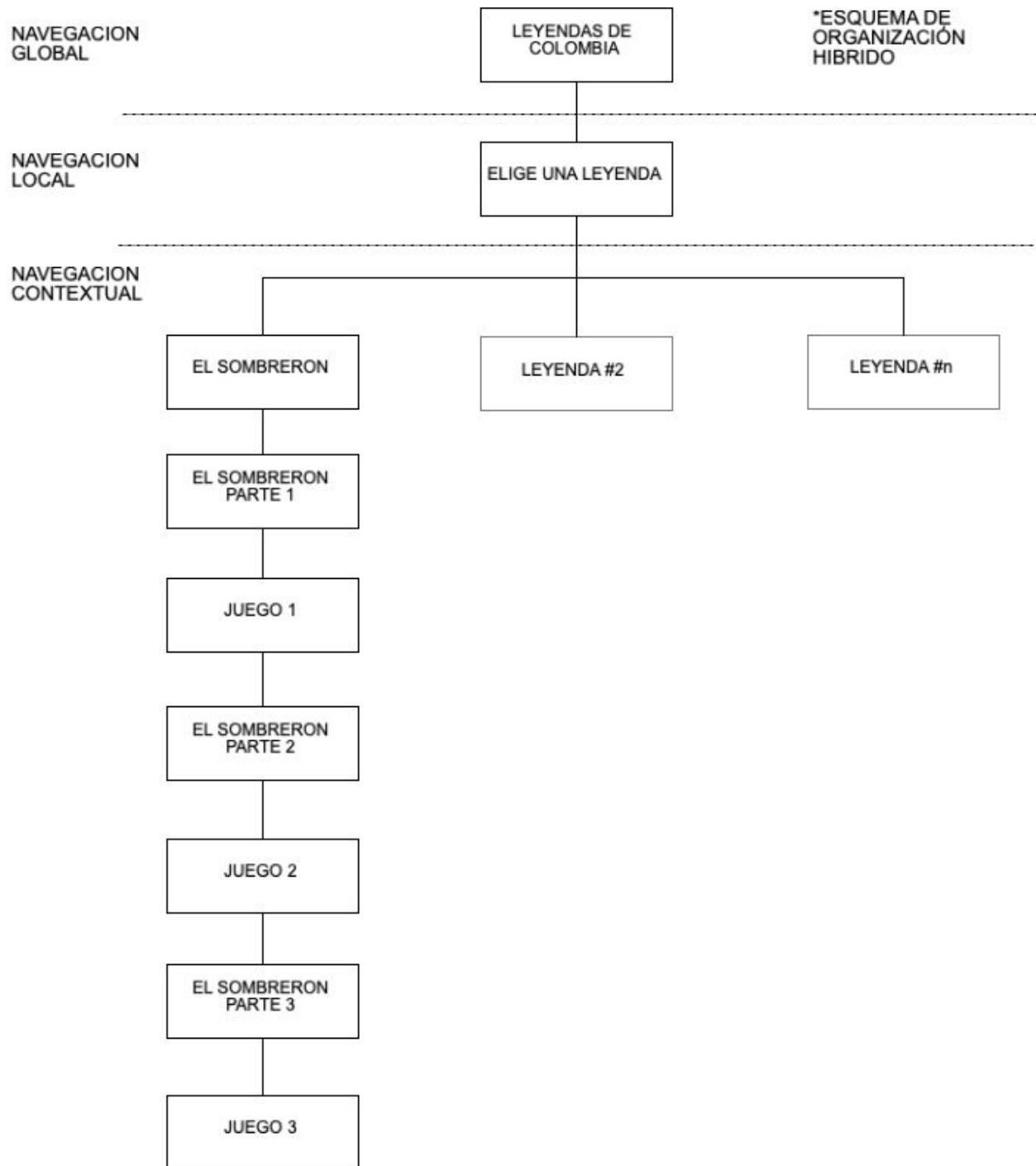
Visualizaciones

## **8.CONCLUSIONES**

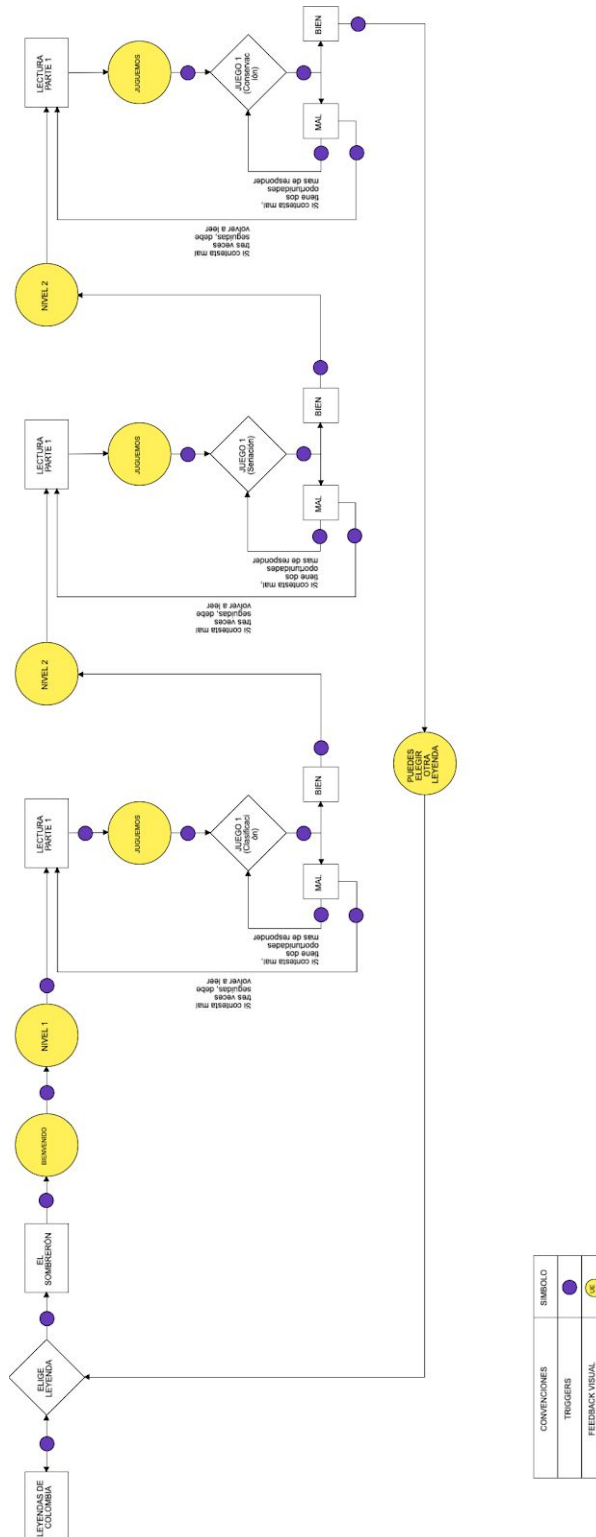
Producir herramientas multimediales que estén diseñadas a partir de la combinación de un enfoque empírico y un enfoque teórico ayuda a los estudiantes a desarrollar competencias académicas así como a aprender lecciones que son fundamentales para sus vidas. Esto se pudo comprobar debido al análisis alfa realizado al prototipo; entre los comentarios realizados por los estudiantes que pudieron utilizar el prototipo se puede destacar que el libro digital les podrá ayudar a progresar en diferentes aspectos de sus vidas. Además de esto, lograr identificar los intereses del grupo objetivo es trascendental debido a que al conocer los usuarios se podrán identificar aspectos clave en el camino hacia el suceso en la solución de la problemática planteada. Durante el proceso de recolección de la información se pudo llegar a hallazgos significativos que permitieron enfocar la búsqueda de los conceptos teóricos que permitieran lograr cumplir con el objetivo. Consecuentemente, al realizar el análisis teórico pertinente es de gran importancia ya que esto permite adaptar la información que va a permitir satisfacer los intereses del grupo objetivo en pro de la solución de los objetivos planteados. Al utilizar el concepto de la gamificación en la manera adecuada se logra motivar a los usuarios a utilizar las herramientas multimedia diseñadas para su progreso académico con autonomía e independencia.

## 9.ANEXOS

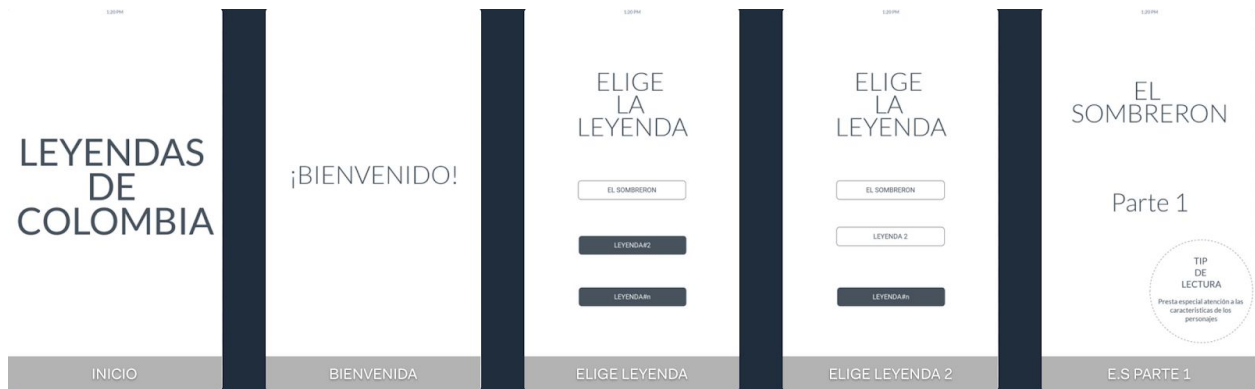
### Anexo 1- Mapa de navegación

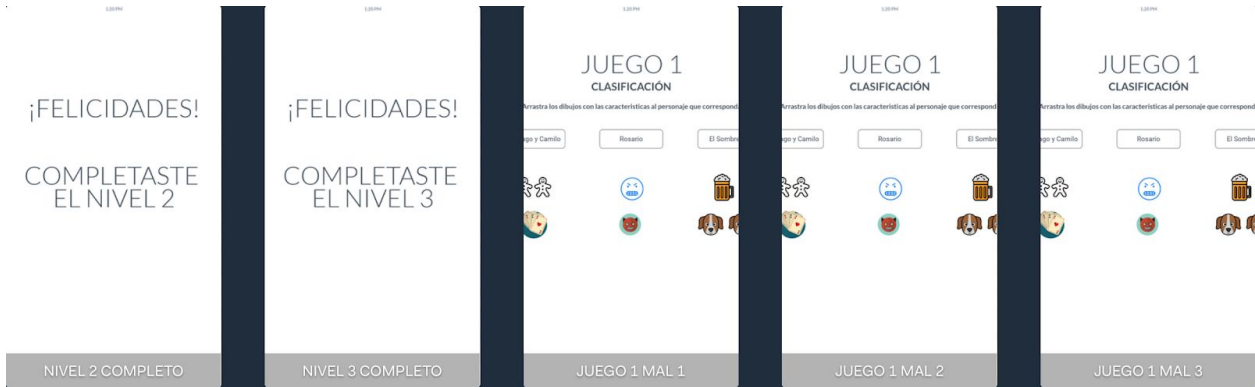
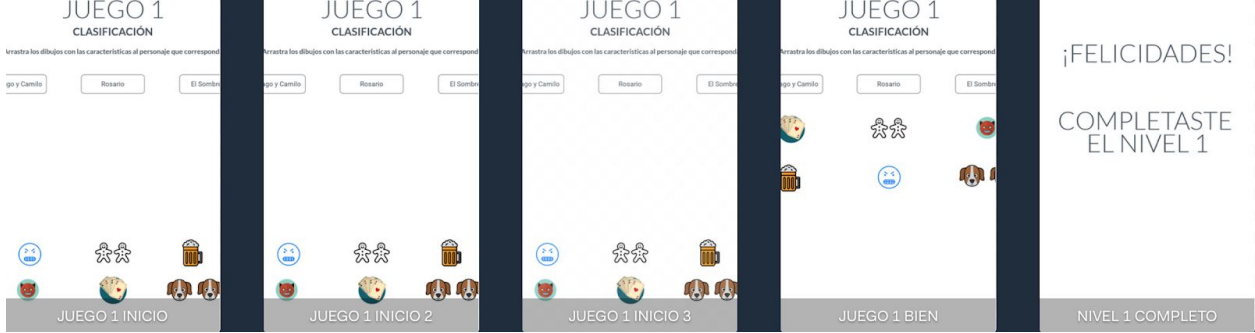
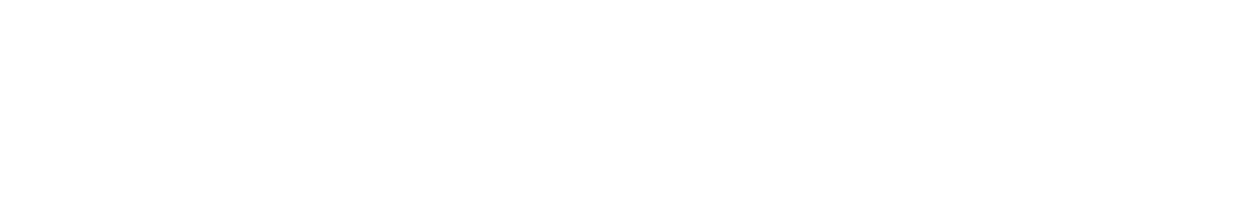
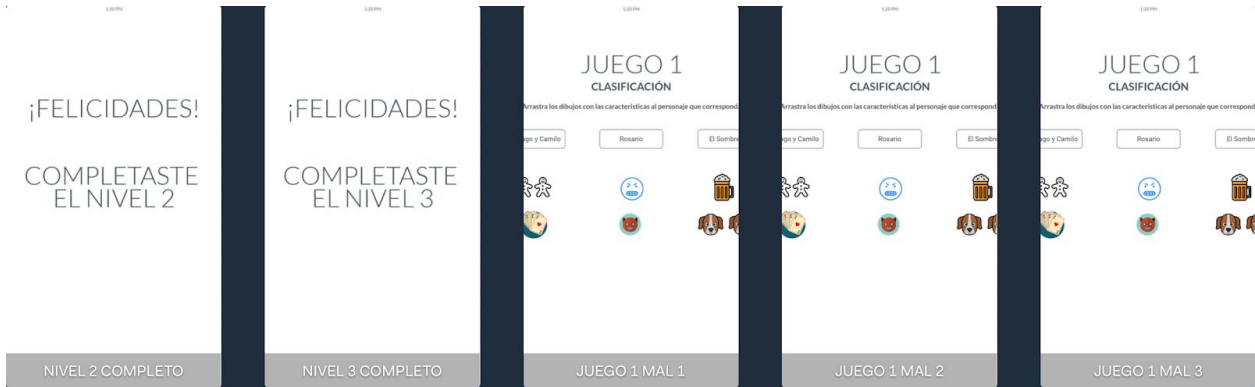
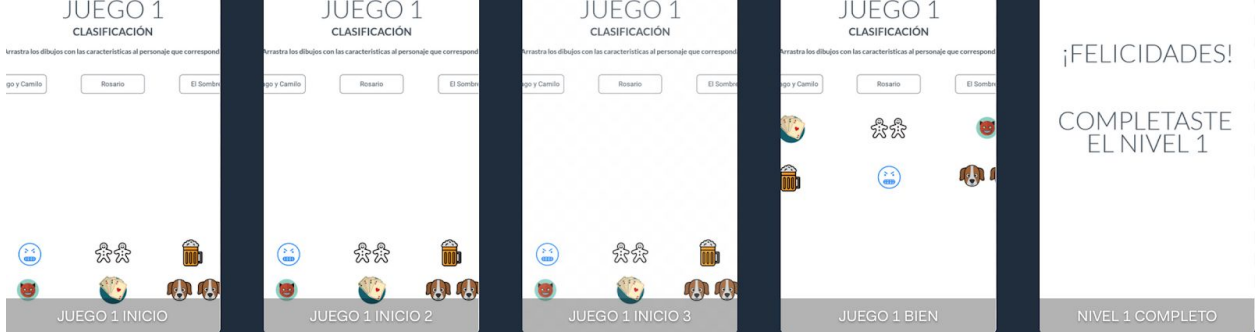
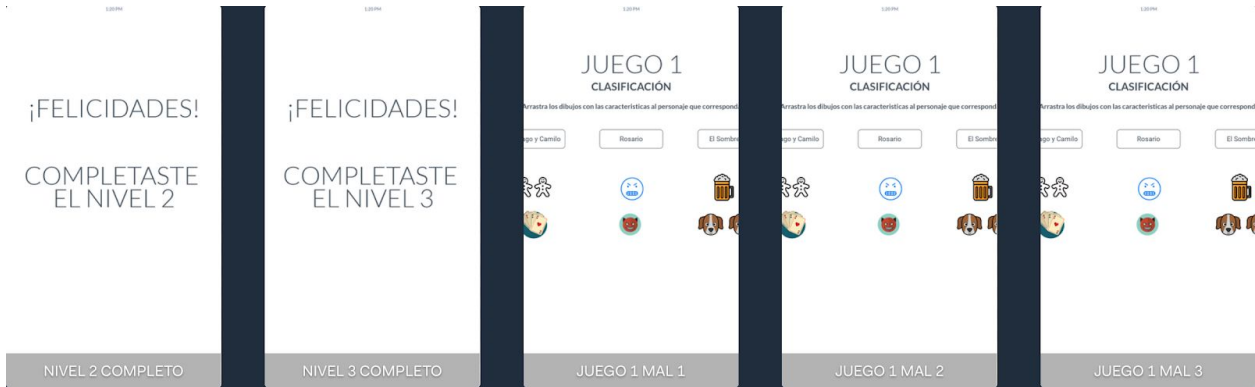
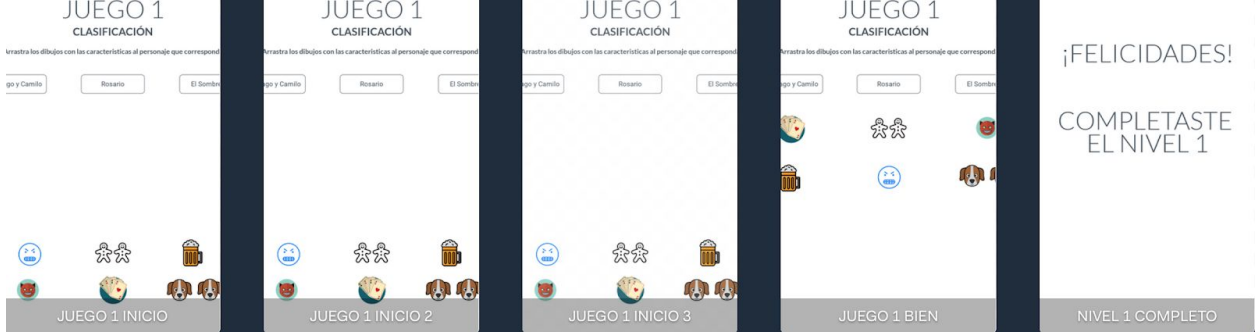
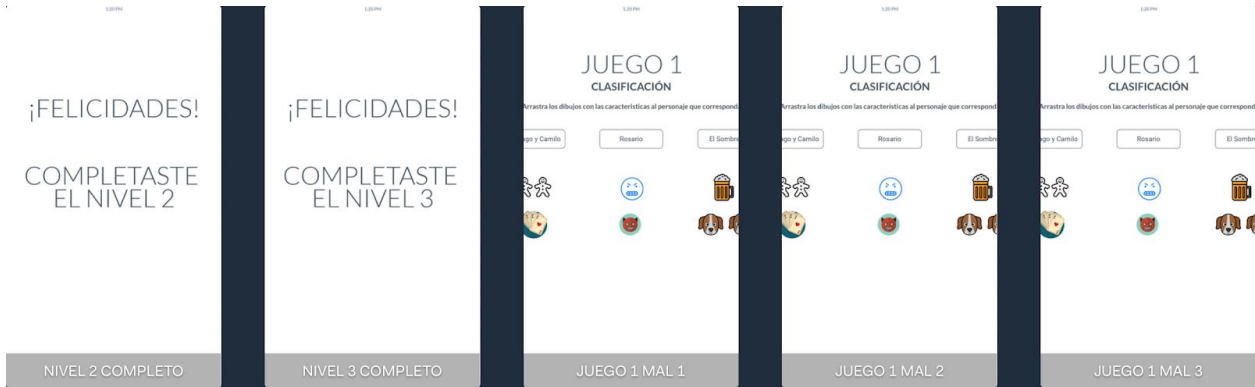
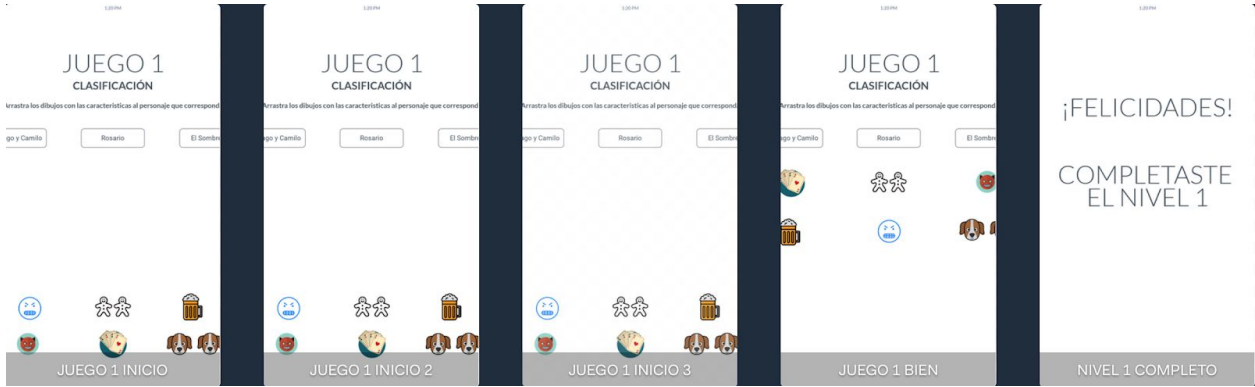


## Anexo 2 - Mapa de interacciones, micro interacciones



## Anexo 3 - Wireframes





JUEGO 2 SERIACIÓN

Organiza los cartoons en el orden correcto

CARTOON 6 CARTOON 2 CARTOON 4

CARTOON 2 CARTOON 6 CARTOON 4

CARTOON 4 CARTOON 5 CARTOON 3

CARTOON 4 CARTOON 5 CARTOON 3

JUEGO 2 MAL 1

JUEGO 2 MAL 2

JUEGO 2 MAL 3

¡FALLASTE!

¡FALLASTE!

INTENTALO DE NUEVO

INTENTALO DE NUEVO

TIENES DOS OPORTUNIDADES MAS

TIENES UNA OPORTUNIDAD MAS

2 FALLASTE 1

2 FALLASTE 2

¡FALLASTE!

NO TE QUEDAN MAS OPORTUNIDADES

Debes volver a la lectura

2 FALLASTE FINAL

¡SENSACIONAL!

completaste EL SOMBRERÓN

Ahora puedes leer LEYENDA #2

NEXT LEVEL

EL SOMBRERON

Parte 3

TIP DE LECTURA

Trata de memorizar características específicas de las personas que menciona la leyenda

E.S PARTE 3

¡FALLASTE!

¡FALLASTE!

INTENTALO DE NUEVO

INTENTALO DE NUEVO

TIENES DOS OPORTUNIDADES MAS

TIENES UNA OPORTUNIDAD MAS

3 FALLASTE 1

3 FALLASTE 2

¡FALLASTE!

NO TE QUEDAN MAS OPORTUNIDADES

Debes volver a la lectura

3 FALLASTE FINAL

JUEGO 3 CONSERVACIÓN

ELIGE LAS CUATRO OPCIONES CORRECTAS

El Sombreron persigue a estos cuatro tipos de personas...

buenos amigos

trasmochadores

jugadores tramosos

malttradores de niños

peladores

balladores

JUEGO 3 INICIO

JUEGO 3 INICIO 2

JUEGO 3 INICIO 3

JUEGO 3 BIEN

JUEGO 3 CONSERVACIÓN

ELIGE LAS CUATRO OPCIONES CORRECTAS

El Sombreron persigue a estos cuatro tipos de personas...

buenos amigos

trasmochadores

balladores

malttradores de niños

peladores

jugadores tramosos

JUEGO 3 MAL 1

JUEGO 3 MAL 2

JUEGO 3 MAL 3

## Anexo 4 - Visualizaciones

### Elige la leyenda

El sombrero

ELIGE LEYENDA

### Elige la leyenda

El sombrero

ELIGE LEYENDA 2

## El Sombrero

Parte 1

**Tip de Lectura**  
Presta especial atención a las características de los personajes.

E.S PARTE 1

En un pequeño pueblo de Antioquia Colombia, vivían dos amigos Camilo Echeverría y Santiago Restrepo. Jugadores y bebedores empedernidos que, desde muy tempranos todos los días, se dedicaban al juego y la parranda hasta altas horas de la noche.

PARTE 1.1

En Medellín vivían Rosario Agudelo, una señora de muy mal genio, y sus dos hijos pequeños: Juan y María. Todos los viernes Rosario llevaba a sus hijos a las cantinas y otros lugares nocturnos para que vendieran flores y cigarrillos. A altas horas de la noche, los recogía y se regresaba a su casa.

PARTE 1.2

El sombrero físicamente se describe como un hombre de rostro diabólico, con un sombrero muy grande, vestido de negro, con una gran capa, siempre acompañado de dos enormes mastines cogidos de gruesas y ruidosas cadenas.

PARTE 1.3

Después de la juerga, Santiago y Camilo iniciaban el camino de regreso a casa tambaleándose a causa de la borrachera. De pronto de la oscuridad emerge la figura del sombrero y sus enormes perros los cuales se abalanzan sobre los borrachitos, los cuales retroceden aterrados al ver la diabólica presencia.

PARTE 2.1

Camilo se mete al monte, mientras Santiago corre por la trocha. De pronto retumba una voz que dice: "SI TE ALCANZO, TE LO PONGO". Entonces el sombrero del jinete sale disparado y comienza a aumentar de tamaño hasta caer cubriendo totalmente a Santiago.

PARTE 2.2

Luego el gigantesco sombrero regresa a manos del jinete y este y sus perros desaparecen en medio de un viento helado y maloliente. Santiago que había caído desmayado por el terror varias horas después despertó sin saber si había sido real lo sucedido o una alucinación.

PARTE 2.3

El sombrero fue famoso en Medellín cuando recorría sus calles los viernes apareciéndose a personas explotadoras de niños que, aprovechando su condición, los ponen a vender diferentes cosas hasta muy tarde en la noche; exponiendo de esa manera la seguridad de los pechulitos.

PARTE 2.4

La noche de un viernes, Rosario, una despiadada madre andaba recogiendo el fruto del trabajo de sus hijos Juan y María. Estando en el camino de regreso a su casa, de pronto se le apareció el Sombrero diciendo: "SI TE ALCANZO, TE LO PONGO".

PARTE 3.1

Lanzando su sombrero sobre la malvada Rosario la cual, después de tratar de huir desesperadamente llorando y pidiendo perdón, queda atropada por el peso del gran sombrero. Luego el terrible hombre desaparece en medio de un viento helado y maloliente, mientras la mujer queda desmayada por el terror.

PARTE 3.2

Y así por siempre, tengan presente todos los peleadores, trastrochadores, jugadores tramposos y empedernidos, y también maltratadores de niños que tienen que huir cuando escuchan en la noche una tenebrosa voz diciendo: "SI TE ALCANZO, TE LO PONGO".

Fin

PARTE 3.3

## Juego 1

### Clasificación

Arrastra los los dibujos con las características al personaje que corresponda

El sombrero

JUEGO 1 INICIO

## Anexo 5 - Instrumentos para la recolección de la información

- Encuesta cuantitativa

Niño:\_\_\_ Niña:\_\_\_ Edad:\_\_\_\_\_

1. ¿Cual es la actividad que más realizas durante los fines de semana?  
Jugar normal:\_\_\_ Ver T.V.:\_\_\_ Leer:\_\_\_ Usar computador:\_\_\_

2. ¿Que haces cuando tus papas te prestan el celular?  
Videos:\_\_\_ Leer:\_\_\_ Internet:\_\_\_ Facebook:\_\_\_ Musica:\_\_\_

3. Si pudieras elegir entre tu juego favorito de celular o leer un libro; ¿Que elegirias?  
Juego:\_\_\_ Libro:\_\_\_

4. Cual es tu color favorito  
-----




5. ¿Lees durante los fines de semana?  
Si:\_\_\_ No:\_\_\_




6. ¿A tus padres les gusta leer?  
Si:\_\_\_ No:\_\_\_

- Elige la que más te gusta

Instrucciones:

1. Hacer grupos mixtos de 8 estudiantes
2. Recortar la imagen que MÁS le gusta a la mayoría del grupo. NO RECORTAR LA OTRA IMAGEN.
3. Entregar a la profesora las 5 imágenes que recortaron

A.  B.  C. 

D.



E.

Muchas palabras y una imagen pequeña ubicada en la parte de abajo. De esta manera podrás leer más y ver una imagen que no es tan grande.



Pocas palabras y una imagen más grande.

● Encuesta cualitativa

Niño: \_\_\_ Niña: \_\_\_ Edad: \_\_\_

1. ¿Cual es tu juego de celular favorito?

---

2. ¿Qué es lo que más te gusta de ese juego de celular?

---

3. ¿Qué tipo de música escuchas en el celular?

---

4. ¿Cual es tu red social favorita?

---

5. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en esa red social?

---

## **Anexo 6 - Script de “El Sombrerón”**

En un pequeño pueblo de Antioquia Colombia vivían dos amigos Camilo Echeverría y Santiago Restrepo. Jugadores y Bebedores empedernidos que, desde muy temprano todos los días, se dedicaban al juego y a la parranda hasta altas horas de la noche.

En Medellín vivían Rosario Agudelo, una señora de muy mal genio, y sus dos hijos pequeños: Juan y María. Todos los viernes Rosario llevaba a sus hijitos a las cantinas y otros lugares nocturnos para que vendieran flores y cigarrillos. A altas horas de la noche, los recogía y se regresaba a su casa.

El sombrerón físicamente se describe cómo un hombre de rostro diabólico con un sombrero muy grande vestido de negro con una gran capa siempre acompañado de dos enormes mastines cogidos de gruesas y ruidosas cadenas.

### **JUEGO 1 - CLASIFICACIÓN**

Después de la jugarreta, Santiago y Camilo iniciaban el camino de regreso a casa tambaleándose a causa de la borrachera. De pronto de la oscuridad emerge la figura del sombrerón y sus enormes perros los cuales se abalanzan sobre los borrachitos, los cuales retroceden aterrados al ver la diabólica presencia. Camilo se mete al monte, mientras Santiago corre por la trocha. De pronto retumba una voz que dice: “SI TE ALCANZO, TE LO PONGO”. Entonces el sombrero del jinete sale disparado y comienza a aumentar de tamaño hasta caer cubriendo totalmente a Santiago. Luego el gigantesco sombrero regresa a manos del jinete y este y sus perros desaparecen en medio de un viento helado y maloliente. Santiago que había

caído desmayado por el terror varias horas después despertó sin saber si había sido real lo sucedido o una alucinación.

El sombrero fue famoso en Medellín cuando recorría sus calles los viernes apareciéndose a personas explotadoras de niños que, aprovechando su condición, los ponen a vender diferentes cosas hasta muy tarde en la noche; exponiendo de esa manera la seguridad de los pequeñitos.

### JUEGO 2 - SERIACIÓN

La noche de un viernes, Rosario, una despiadada madre andaba recogiendo el fruto del trabajo de sus Juan y Maria. Estando en el camino de regreso a su casa, de pronto se le apareció el Sombrero diciendo: "SI TE ALCANZO, TE LO PONGO" . Lanzando su sombrero sobre la malvada Rosario la cual, después de tratar de huir desesperadamente llorando y pidiendo perdón, queda arrojada por el peso del gran sombrero. Luego el temible hombre desaparece en medio de un viento helado y maloliente, mientras la mujer queda desmayada por el terror.

Y así por siempre, tengan presente peleadores, trasnochadores, jugadores tramposos y empedernidos, y también maltratadores de niños que tienen que huir cuando escuchen en la noche una tenebrosa voz diciendo: "SI TE ALCANZO, TE LO PONGO".

FIN

### JUEGO 3 - CONSERVACIÓN

## **10.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Nichols, Mark. “Reading and Studying on the Screen: An Overview of Literature Towards Good Learning Design Practice.” *Journal of Open Flexible and Distance Learning*, vol. 20, no. 1, Aug. 2016, pp. 33–43.
- *RAND: Developing an R&D Program to Improve Reading Comprehension*. [https://www.rand.org/pubs/research\\_briefs/RB8024/index1.html](https://www.rand.org/pubs/research_briefs/RB8024/index1.html).
- Campos Sanchez, Gladys Helena. *El Juego En La Educación Física Básica* . 2000.
- Vygotsky, L. S., and Michael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
- Dahan Golan, D., Barzillai, M., Katzir, T. The effect of presentation mode on children's reading preferences, performance, and self-evaluations (2018) *Computers and Education*, 126, pp. 346-358.
- Rafael Linares, *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.
- Joan Ganz Cooney Center - *Learning: Is There an App for That?*<http://joanganzcooneycenter.org/publication/learning-is-there-an-app-for-that/>.

## 11.REALIMENTACIÓN DE USUARIOS DEL PROTOTIPO

Con el prototipo presentado se realiza una prueba de usuario a dos estudiantes en el rango de edad del público objetivo (nueve a once años). Con la debida autorización de los padres; Isabella Lopez de diez años y Juan Diego Granados de nueve años utilizaron el libro digital Leyendas de Colombia. Los comentarios que los dos niños hicieron al finalizar la prueba del prototipo se describe a continuación:

- Isabella Lopez

El libro digital le pareció muy entretenido. Dijo que aprendió una lección de vida de que no está bien consumir bebidas alcohólicas y maltratar a los niños al leer la leyenda del Sombrerón. Expresó también que estaría interesada en utilizar la herramienta multimedia a diario para mejorar la ortografía y poder aprender nuevas historias. Por último, manifestó que utilizará el libro digital antes de hacer de hacer otra actividad de su interés al momento de llegar del colegio. No expresó ningún aspecto a mejorar en cuanto a la herramienta multimedia.

- Juan Diego Granados

Leyendas de Colombia le pareció chévere, expresó el. Asimismo, comentó que los juegos de la herramienta multimedia le parecieron muy fáciles, sugirió aumentar la dificultad. También dijo que le gustaría encontrar un contenido más amplio. Expresó no estar tan seguro al utilizar el libro digital por encima de otras actividades de interés. Sin embargo, manifestó que lo seguiría utilizando debido a que en el colegio están aprendiendo leyendas y considera que con la ayuda de esta herramienta puede mejorar la comprensión de lectura.