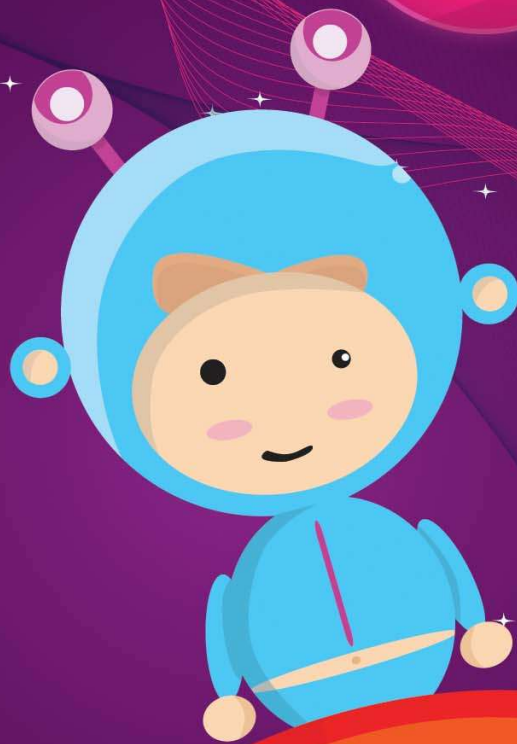


# TU MUNDO ESPACIO



**Anteproyecto de tesis:** Propuesta didáctica de una página Web para motivar la lectura en niños de segundo grado de educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco, a través de la elaboración de Cuentos Infantiles Interactivos.



Universidad Don Bosco

Escuela de Diseño Gráfico e Industrial



Anteproyecto de tesis:

Propuesta didáctica de una página "Web"  
para motivar la lectura en niños de segundo grado de  
educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco,  
a través de la elaboración de Cuentos Infantiles Interactivos

Lector: Lic. Alirio Comejo

Asesora: Licda. Carmen Leticia Pérez

Alumnos: Karla Comejo Santin  
Herbert Oswaldo Funes

Octubre 20, 2009



## INDICE

Introducción	i-ii
<b>Capítulo 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	
1.1 Planteamiento del Problema	1-4
1.2 Enunciado del Problema	5
1.3 Justificación	6-7
1.4 Delimitación	8-9
1.4.1 Alcances	8
1.4.2 Límites	9
1.5 Objetivos	10
1.5.1 Objetivo General	10
1.5.2 Objetivos Específicos	10
1.6 Metodología	11-15
1.6.1 Primera Etapa: Definición del Tema	11
1.6.2 Segunda Etapa: Determinación de los elementos del Problema	11
1.6.3 Tercera Etapa: Recopilación de datos	12-14
1.6.4 Cuarta Etapa: Análisis de datos y diagnóstico	14
1.6.5 Quinta Etapa: Desarrollo del Diseño	14
1.6.6 Sexta Etapa: Implementación del Diseño	14
1.6.7 Séptima Etapa: Validación	15
1.7 Instrumentos de investigación	16-17



## Capítulo 2: MARCO TEÓRICO Y DE REFERENCIA

2.1	Jean Piaget y las etapas del desarrollo del niño	18-21
2.2	Niveles de lectura	22-23
2.2.1	Nivel de lectura descriptiva o literal	24-25
2.2.2	Nivel de lectura interpretativa e inferencial	26
2.2.3	Nivel de lectura crítica o valorativa	27
2.2.4	Nivel apreciativo	28
2.2.5	Nivel creador	28
2.3	El hábito de la lectura	29-32
2.4	Beneficios de la lectura en los niños.	33
2.5	Diagnóstico por qué los niños no leen	34-36
2.6	La literatura del siglo XXI	37-38
2.6.1	Literatura sin papel	39-40
2.6.2	La computadora sustituye al libro	41-42
2.7	El diseño Web	43
2.7.1	El diseño Web pensado para el usuario pequeño	44-46
2.7.2	Evaluación de la página Web	47-48
2.7.3	Tipos de páginas Web aplicables en la educación	49-50
2.7.4	Fases del diseño de una Web educativa	51



### Capítulo 3: MÉTODOS Y PROCESOS

3.1	Métodos y Procesos	52-53
3.1.1	Desarrollo del diseño	53-54
3.2	Descripción del Método de Bruno Munari	54-55
3.3	Descripción del Proceso de Diseño	56-58

### Capítulo 4: DESARROLLO DEL PROTOTIPO

4.1	Concepto a desarrollar	59-61
4.2	Creación de los elementos gráficos	62
4.2.1	El logotipo	62-65
4.2.2	El personaje	66
4.3	Creación de los elementos digitales	67
4.3.1	Creación de la página Web	67-69
4.3.2	Creación de las animaciones	70-71
4.4	Proceso de validación	72-75
5.	Conclusiones	76-77
6.	Bibliografía	78-82
7.	Glosario	83-89
8.	Anexos:	90-112
8.1	Instrumentos de Investigación	90
8.1.1	Anexo1: Entrevista realizada al docente de Lenguaje y Redacción del Centro Escolar San Juan Bosco.	90-91



Anexo 2: Entrevista realizada al profesional de la Dirección de Tecnología Educativa del MINED	92-93
Anexo 3: Cuestionario realizado a docentes del Centro Escolar San Juan Bosco con el objetivo de observar las reacciones de los alumnos de dicha institución educativa.	94-95
Anexo 4: Encuesta realizada a los Alumnos de Segundo Grado del Centro Escolar San Juan Bosco.	97-108
	109-111
Anexos 5: Bocetos del Prototipo "Tú mini espacio".	112-117
Recopilación de los cuentos empleados en "Tú mini espacio".	112-113
Harry el Conejo.	114-115
Olegario el inventor.	116-117
Los lagartos y el sol.	
Carta de autorización para el empleo de cuentos con derechos de autor	118



## INTRODUCCIÓN

La lectura, especialmente la de entretenimiento, es un medio eficaz para el logro de diversos objetivos. Por una parte, genera conocimiento cultural, y por otra, posibilita el fortalecimiento de los valores e incrementa el léxico de quien practique dicho hábito. Esto trae como consecuencia un crecimiento personal mayor que cualquier otra actividad. En nuestro país, los niños aprenden a leer en la escuela entre el primer y tercer grado, y es cuando comienzan a incursionar en el mundo de la lectura. Por todo lo anterior, es importante cultivar en los infantes este hábito desde una temprana edad, debido a que la lectura es la puerta de acceso al desarrollo de diferentes capacidades mentales como la comprensión, memorización, creatividad, las que permiten un óptimo aprendizaje. El hábito de la lectura favorece el desarrollo de los pequeños en la parte cognitiva, y socio afectiva porque los niños y niñas en ocasiones, se identifican con los personajes de los cuentos que leen; el juego y la lectura son potenciadores de una vida afectiva plena.

A pesar de todas las bondades de la de lectura es importante recalcar que este hábito no es tan sencillo de inculcar y motivar en las personas, esto debido a una serie de factores que influyen en esto como la carencia del hábito de la lectura en la cultura salvadoreña. Por tanto, es necesario considerar que esta deficiencia puede superarse a través del tipo de cuento atractivo, por sus ilustraciones, la cantidad y calidad de letra que posean, las temáticas que se abordan en la historia, el tipo de narrador/a y la motivación tanto intrínseca como extrínseca para que los niños y niñas lean.

En la actualidad, existen otros medios de comunicación como la televisión y el Internet, que influyen en el comportamiento de los niños. Actualmente, hay miles de niños que desde temprana edad hacen uso de los espacios digitales en todo el mundo, por ello se debe buscar



cómo aprovechar de la mejor manera posible el uso de estas tecnologías para despertar en ellos el gusto y la práctica de la lectura.

Con el propósito anterior, se pretende crear una propuesta que retome el uso de nuevas tecnologías y las enfoque al desarrollo de una página “Web” con orientación didáctica sobre cuentos infantiles que despierten el interés de los niños y niñas por la lectura mediante el uso de ilustraciones llamativas y de personajes animados, colores llamativos y facilidad de navegación. En dicha red informática, ellos podrán además de adquirir nuevos conocimientos culturales, mejorar su vocabulario, obtener un amplio conocimiento en temas sociales, literarios, históricos y de arte, lo cual estimulará su imaginación y también se divertirán aprendiendo.



# Capítulo 1

Planteamiento del Problema

# Capítulo 1

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, los medios de comunicación masiva y de entretenimiento electrónicos (televisión, videojuegos, Internet, y otros.), forman parte de una gama de actividades que cautivan cada vez más a los niños, ya que son acciones que no requieren demasiado esfuerzo mental; por otra parte, la práctica de la lectura se vuelve tediosa y forzada para ellos, pues generalmente se vincula a tareas escolares y extraescolares.

Al mismo tiempo, la falta del hábito de lectura no solo disminuye la creatividad de los niños, sino que también disminuye su rendimiento académico, puesto que la mayoría de materias impartidas se apoyan en libros de texto que son de suma importancia para su aprendizaje y desarrollo mental; además, con el uso del Internet, los estudiantes ya no utilizan las referencias bibliográficas y además visitan con menor frecuencia las bibliotecas.

La práctica de lectura en los niños y jóvenes parece ser un hábito no muy practicado en El Salvador. Al respecto, Ricardo Roque Baldovinos, jefe del Departamento de Letras de la Universidad Centroamericana (UCA) opina: "Yo diría que existe una cierta tradición pero muy limitada a ciertas familias de nivel cultural elevado y de clase media. En la mayoría, la lectura, si se practica, casi siempre es dentro del espectro de actividades escolares, y por la tanto muy divorciada de los espacios de la diversión y el placer, que es donde se genera una cultura de lectura sólida"(En línea )<sup>1</sup>.

En el mismo orden, Francisco Andrés Escobar, poeta, ensayista salvadoreño y ávido lector, comenta: "El hábito lector decayó cuando empezó a desarrollarse la cultura de la imagen televisiva. Entonces se fue abandonando el mundo de la palabra escrita y del pensamiento,

<sup>1</sup> [http://www.clic.org.sv/noti\\_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño](http://www.clic.org.sv/noti_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño)

# Capítulo 1

y se lo fue sustituyendo por el mundo de la imagen visual y de la sensación.

El problema estuvo en que no supimos como hermanar estas dos formas de comunicación" (En línea )<sup>2</sup>.

Además de los factores antes mencionados, existen otros por los que no se está promoviendo en los niños el hábito de la lectura en nuestro país, por ejemplo: el nivel educativo de los padres, la economía del hogar, la falta de previsión no permite visualizar los beneficios que los hijos tendrán al practicar dicho hábito. En otro orden, la estrechez económica de miles de familias salvadoreñas, aunado a la falta de hábito por la lectura, no permite la adquisición de textos y obras literarias los cuales son básicos para la formación del individuo.

En el campo de la educación formal, uno de los problemas que se puede observar en el Centro Escolar San Juan Bosco es la falta de interés de los alumnos hacia la clase de lenguaje, debido a la metodología con que se imparte la materia y a la falta de utilización de recursos didácticos, los niños tienden a aburrirse y no prestan atención. Podría mencionarse, además, que si los niños están desnutridos y no tienen una dieta adecuada, esto incide en su falta de atención. Otra consecuencia de la falta del hábito de la lectura es que los niños practican la lectura de estudio únicamente a la hora de la clase, concluida esta no vuelven a tocar sus libros, a menos que tengan tareas, por lo tanto lo hacen obligatoriamente. A lo largo de esta investigación se irá visualizando otros factores que intervienen en el desarrollo del hábito de lectura en niños del Centro Escolar San Juan Bosco, y como una propuesta de página Web los puede motivar a adquirir esta importante práctica.

Nuestra propuesta pretende, dar respuesta a la problemática planteada, a combinar los métodos tradicionales de la enseñanza del lenguaje con los avances tecnológicos para

<sup>2</sup> [http://www.clic.org.sv/noti\\_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño](http://www.clic.org.sv/noti_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño)

# Capítulo 1

poder crear el prototipo de un sitio “Web” didáctico, el cual sea factible de navegar, que posea enlaces de fácil acceso, colores llamativos que capten la atención, cuentos que contenga valores (la amistad, el compañerismo, solidaridad, altruismo, bondad, entre otros) que los niños puedan practicar, textos con redacción sencilla, ilustraciones infantiles atrayentes, sonidos divertidos y animaciones cortas de dichos cuentos.

El sitio “Web” contendrá cuentos animados con los que se pretende despertar el hábito de la lectura en los niños del Centro Escolar San Juan Bosco. Tomando en cuenta los factores de tiempo (duración de clases) los niños podrán leer una obra literaria en un tiempo aproximado de 15 minutos o menos durante su clase de Informática.

Por otra parte, el factor de diversión jugará un papel importante en este proceso, ya que este será el principal motivador de dicho hábito; cuando los niños encuentren entretenida la lectura, y sea menos tediosa que leer libros con textos planos e ilustraciones estáticas, descubrirán que la lectura es una forma de transportarlos hacia otras épocas, identificarse con personajes y aprender valores, como el respeto, el amor, el compañerismo, entre otros. Y buscarán otros medios, diferentes de Internet, para seguir desarrollando este hábito.

Para la elaboración del presente proyecto se investigarán diferentes factores que facilitarán el desarrollo de esta propuesta y, de este modo la elaboración de la página Web; entre los factores a investigar podemos mencionar:

1. Un estudio bibliográfico que se realizará para conocer las capacidades cognitivas del niño, los beneficios que la lectura aporta al desarrollo del pequeño, las circunstancias del por qué la lectura ha disminuido en la actualidad, y cómo las nuevas tecnologías pueden

# Capítulo 1

perjudicar o favorecer el hábito de la lectura, y además con el objetivo de determinar cuáles son los elementos adecuados que ayudarán a motivar la lectura en los pequeños, así como también los programas y contenidos educativos que mejor se adapten a la etapa intelectual de los alumnos.

2. Recolección de información utilizando diferentes fuentes: 1) alumnos de Segundo Grado del Centro Escolar San Juan Bosco, 2) docentes de la misma institución, y 3) un funcionario del Ministerio de Educación (MINED). La información de la primera fuente nos servirá como diagnóstico para determinar las preferencias de color, temática, concepto, tiempos de lectura, entre otros. Segundo, la entrevista a los docentes nos suministrará información sobre cómo perciben estos a los alumnos, si perciben su agrado o desagrado hacia la lectura y además se utilizará como retroalimentación sobre la percepción de la página por el alumnado. Finalmente, la entrevista al funcionario del MINED nos ayudará a correlacionar de manera efectiva el plan de estudio de los alumnos con los nuevos métodos de enseñanza usando la Tecnología de la Información y de la Comunicación (TIC).

A partir de todo lo anteriormente planteado y de las respuestas obtenidas de la investigación, se obtendrá como resultado, un exitoso sitio Web, que incentive a la práctica de la lectura, motivando a los niños a buscar otros formatos de lectura ya sean estos los tradicionales (libros) o a ir descubriendo otros sitios Web dedicados a la educación.

# Capítulo 1

## 1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Qué factores se deben de tener en cuenta para la elaboración de una propuesta didáctica de una página Web, con cuentos infantiles interactivos que motiven a la lectura en los niños de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco?

# Capítulo 1

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

Con la proliferación de medios electrónicos dedicados al entretenimiento (televisión, videojuegos, chat en Internet, etc.), la población infantil se encamina más al entretenimiento, al placer y la diversión en menoscabo de actividades enriquecedoras como la lectura. Esta práctica beneficiosa permite el desarrollo de la creatividad, incrementa el léxico, despierta la imaginación, en fin, favorece el desarrollo cognoscitivo del niño o niña que lo cultiva.

De acuerdo con lo anterior, la propuesta consiste en dar un enfoque positivo al empleo del Internet, ayudando a despertar el interés por la lectura de los niños de segundo grado de educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco. Los alumnos tendrán acceso a una página “Web” donde podrán encontrar cuentos con textos y animaciones que los motive a crear un hábito por la lectura lo cual los beneficiará en los campos intelectuales, afectivos y volitivos que desarrollan la inteligencia y creatividad, fortalecen los valores y sentimientos ayudan también a templar el carácter y la voluntad.

El desarrollo de dicha página “Web” servirá como material didáctico auxiliar para padres, maestros o diferentes instituciones educativas que deseen incorporarla en la planificación de los contenidos de la materia de lenguaje.

Es de suma importancia para los diseñadores gráficos, contribuir al desarrollo intelectual y cultural de las personas y de la sociedad en general; el diseñador gráfico busca a través de su especialidad, proveer de herramientas intelectuales, éticas y morales que sean de utilidad para los individuos; estas herramientas se enfocan hacia el mejoramiento de su entorno y el de sus semejantes para que, de esta forma, se pueda generar un ambiente

# Capítulo 1

armónico, de convivencia y colaboración mutua que conlleve al progreso individual y colectivo. En este caso, al desarrollo del niño, como un ser pensante, original y creativo; creador de nuestro futuro.

El prototipo “Web”, “Tu Mini Espacio” es una herramienta de motivación para que los niños lean, tiene como base el juego para interactuar con la página. Se utilizan animaciones ilustrativas que guían a los pequeños usuarios con la lectura. La página posee un enfoque moderno que despertará el interés de los niños, entendemos que para mantener la atención de los infantes en la lectura se debe ofrecer algo que ellos encuentren interesante y el multimedia que incluye una mezcla de audio y animaciones brindará una infinita variedad de formas, a esto se debe agregar de manera combinada un material de lecturas adecuado para lograr una respuesta favorable que los motive a continuar con la lectura presentada.

# Capítulo 1

## 1.4 DELIMITACIÓN

### 1.4.1 Alcances

- El proyecto está dirigido a los niños de Segundo grado de Educación Básica del Centro Escolar San Juan Bosco.
- El diseño del prototipo de página incluirá tres cuentos animados basados en el nivel de lectura que tienen los niños de segundo grado; estos cuentos han sido modificados de cuentos de autores no muy reconocidos.
- La propuesta será elaborada con el programa digital de animación Adobe Flash CS3 Professional. La propuesta será desarrollada en un formato de 800x600 píxeles, con una combinación de colores fríos y cálidos para despertar la atención del niño hacia la página Web.
- La propuesta se elaborará como una herramienta alternativa al proceso de aprendizaje de la lectura de los niños del Centro Escolar San Juan Bosco.
- Esta propuesta será un insumo preliminar, que puede, posteriormente, retomarse para el desarrollo de nuevas propuestas a nivel local o nacional, que cumplan con el mismo objetivo.
- Los cuentos se seleccionaran en base al programa oficial de educación básica de primaria, por lo que serán cortos, con la utilización de un vocabulario sencillo y con una enseñanza moral.

# Capítulo 1

## 1.4.2 Límites

- Uno de los factores que influye en el desarrollo de la propuesta es la limitación en cuanto al tiempo, lo mismo que en el proceso de recopilación de la información.
- La información que existe de los procesos de creación de páginas Web para niños es escasa y repetitiva, y no existen parámetros exactos sobre cómo se puede llegar a desarrollar exitosamente una página Web infantil.
- La falta de conocimiento acerca de las nuevas tecnologías y de su empleo eficaz como herramienta de aprendizaje que poseen los docentes es otro de los factores que influyen en el desarrollo de la propuesta.
- Las políticas de la institución que regulan el tiempo de los alumnos para navegar en internet durante su clase de informática y que es utilizado para navegar en el sitio web “Tu mini espacio”.

# Capítulo 1

## 1.5 OBJETIVOS

### 1.5.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica de una página Web que contenga Cuentos Infantiles Interactivos, para motivar a la lectura a niños de segundo grado de Educación Básica del Centro Escolar San Juan Bosco.

### 1.5.2 Objetivos Específicos

1. Determinar las posibles causas que influyen en los niños del segundo grado que los lleva a no practicar el hábito de la lectura.
2. Emplear el contenido del programa oficial de educación básica de segundo grado que está siendo utilizando por el Ministerio de Educación (MINED) para la búsqueda y creación de cuentos interactivos.
3. Investigar cuáles son las técnicas de lectura que utilizan los docentes del Centro Escolar San Juan Bosco.
4. Conocer cuáles son las técnicas de lenguaje que se utilizan en la elaboración de los guiones de los cuentos interactivos dirigidos a niños.
5. Crear las imágenes y animaciones de los cuentos previamente seleccionados de acuerdo a las necesidades de los alumnos de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco.
6. Estudiar las características de audio para utilizarlas en la página Web.

# Capítulo 1

## 1.5 METODOLOGIA

La metodología a ser utilizada en nuestra investigación se basa en el Método de resolución de problemas de Bruno Munari. Ésta técnica plantea sistematizar la idea, trazar o proponer la ejecución de un plan.

El plan consta de las siguientes etapas:

### 1.6.1 Primera Etapa: Definición del problema

Se llevará a cabo a través de una investigación preliminar en el Ministerio de Educación, documental, referencias de Internet, elementos didácticos actuales y la información ofrecida por funcionarios del Proyecto de Tecnologías Educativas del MINED. Con ésta información se definirá el problema y su viabilidad para la realización del proyecto.

Habiendo definido el problema se realizará una investigación información generalizada sobre el contenido sobre Tecnología educativa, se utilizarán también referencias de páginas Web, artículos de revistas, entrevistas, opiniones de profesionales tomadas de blogs en línea que no se encuentran ni se reproducen en libros de texto por ser información que se actualiza continuamente y por ser temas novedosos y únicos. Además se enunciará el problema para plantear la orientación del trabajo hacia una solución factible.

# Capítulo 1

## 1.6.2 Segunda Etapa: Determinación de los elementos del problema

La solución general del problema consiste en la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas, una vez resueltos los problemas pequeños, se recomponen de forma coherente a partir de las características materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, finalmente, formales; para encontrarles una solución apropiada.

## 1.6.3 Tercera Etapa: recopilación de datos

La investigación tendrá enfoque exploratorio, debido a que nos interesa conocer que tipo de factores se deben tener en cuenta para diseñar materiales didácticos multimedia y para motivar el hábito de la lectura. También es importante percibir el comportamiento de los niños en la clase de informática en donde se implementará el material multimedia que se realizará.

### Fuentes de Información

Los tipos de fuentes de información serán:

- Fuentes primarias

En esta investigación se tomará como fuente primaria los datos obtenido “de primera mano” que proporcionará el MINED, profesores y alumnos de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco.

# Capítulo 1

- Fuentes secundarias

Se ocuparan resúmenes, compilaciones o listados de referencias preparados basándonos en fuentes primarias y periódicos del país. Esta es información procesada y previamente discutida y elegida. Entre las fuentes secundarias se tienen:

- a. Sujetos de estudio

Para el desarrollo de la investigación se ha tomado como sujetos de estudio a profesionales de la Dirección de Tecnología Educativa del MINED, docentes y estudiantes de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco.

- ü Se entrevistará a profesionales de la Dirección de Tecnología Educativa, mediante un cuestionario en el que se indagará los conocimientos sobre las características propias de la tecnología que se requiere para la educación en El Salvador, especialmente en el segundo grado de nivel básico.

- ü Al docente de lenguaje y redacción de segundo grado se le entrevistara sobre los métodos de enseñanza utilizados y sobre las necesidades didácticas actuales y se indagará sobre su percepción acerca de cómo reaccionaron los alumnos ante la página Web, la información se obtendrá a partir de un cuestionario.

- ü Por último, se observara el comportamiento de los estudiantes de segundo grado en clases así como también su manera de interactuar con prototipo de la página Web creada.

# Capítulo 1

## b. Unidad de análisis

La unidad de análisis será el Centro Escolar San Juan Bosco.

## c. Muestra

Niños de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco, donde se llevará a cabo el plan piloto de implementación de la página Web. Los datos serán recolectados por medio de las cuatro técnicas básicas del método cuantitativo:

- Observación estructurada
- Entrevistas
- Encuestas
- Cuestionarios

### 1.6.4 Cuarta Etapa: análisis de datos y diagnóstico

Esta etapa se logrará después de analizar la información que se recolectada a partir de entrevistas, cuestionarios y encuestas. La información será ordenada y graficada para facilitar su comprensión. Posteriormente se enunciará un juicio para continuar con el desarrollo de una solución a la problemática encontrada.

### 1.6.5 Quinta Etapa: Desarrollo del diseño

En esta etapa se creEn esta etapa se creará el concepto basándonos en los pasos anteriores. El concepto se aplicará para diseñar una página Web con contenido didáctico multimedia,

# Capítulo 1

utilizando conceptos básicos de diseño Web que oriente a los niños, además a todos los elementos que previamente se eligieron en los alcances del proyecto se les dará uniformidad de estilo, paleta cromática y línea gráfica.

## 1.6.6 Sexta Etapa: Implementación del diseño

El proyecto se pondrá a disposición del Centro Escolar San Juan Bosco por medio del Internet, a través de un nombre de dominio. El usuario tendrá acceso a la página con el contenido de la propuesta en cualquier computadora que tenga acceso a la Web. El departamento de informática o el docente de la clase podrá ocupar la página como cualquier dirección Web y su contenido; sin embargo, no podrá hacer modificaciones, ya que los diseñadores serán los únicos cuya tarea será la de administrar y ejecutar cualquier actualización o modificación a la página Web por medio de acceso al servidor principal.

## 1.6.7 Séptima Etapa: Validación

Como último paso se aprobará el proceso y el resultado obtenido para solucionar la problemática planteada. Para verificar la viabilidad y éxito de la propuesta se consultará a profesionales en el campo de diseño gráfico y consultores de la Dirección de Tecnología del MINED.

Se realizarán entrevistas para conocer los diferentes puntos de vista y recomendaciones hacia la imagen creada; de parte de los expertos. Finalmente se conseguirá la validación de las autoridades del MINED y autoridades de la Universidad Don Bosco.

# Capítulo 1

## 1.7 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

A continuación se describen los instrumentos diseñados para la recolección de información, en ellos se considera la población a la que va dirigida y el objetivo que se persigue con la elaboración de cada instrumento

§ Entrevistas: Se realizarán dos entrevistas: la primera dirigida específicamente a un funcionario del Ministerio de Educación, que se desempeña en el campo de Tecnología Educativa, este instrumento constará de 10 reactivos, cuyo objetivo es indagar sobre el conocimiento de las características propias de la tecnología que se requiere para la educación en El Salvador, especialmente en el segundo grado de nivel básico (Ver anexo 1 en págs. 90-91)

La segunda entrevista esta diseñada para aplicársela al docente de la asignatura de Lenguaje y Redacción de Segundo Grado de Educación Básica del Centro Escolar San Juan Bosco, éste instrumento está diseñado para explorar los métodos de enseñanza empleados por este para desarrollar las clases de dicha asignatura. Este instrumento contiene 8 reactivos que exploran dichos métodos de enseñanza (Ver anexo 2 en págs. 92-93).

§ Cuestionarios: Se elaborarán dos cuestionarios, el primero estará dirigido a los docentes del Centro Escolar, consta de 12 reactivos que corroboran el cumplimiento del propósito principal de la página Web creada "Tú mini espacio", el cual es estimular la motivación a través del hábito de la lectura en niños de 7 a 9 años del Centro Escolar San Juan Bosco, al mismo tiempo es importante conocer la percepción del docente sobre las primeras impresiones de los niños y como logran desenvolverse en el uso de la página Web y captar todas las funcionalidades que esta posee (Ver anexo 3 en págs. 94-96).

# Capítulo 1

El segundo cuestionario elaborado estará dirigido a los alumnos de Segundo Grado de educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco. Este instrumento contiene 12 reactivos que exploran si los niños tienen o no hábitos de lectura, así como cuáles son sus preferencias al momento de leer, cómo leen, sus temáticas, sus colores favoritos, si poseen acceso a Internet fuera o dentro del aula; este instrumento nos permitirá hacer un diagnóstico que brindará el insumo necesario para poder realizar una página Web que se adapte a las preferencias de los niños y los motive a la lectura (Ver anexo 4 en págs. 97-708).



# Capítulo 2

Marco Teórico y Referencial

# Capítulo 2

## 2 MARCO TEORICO Y DE REFERENCIA

### Antecedentes

A pesar de que los niños ya tienen ciertas capacidades adaptativas al nacer, los enormes avances en el funcionamiento intelectual se desarrollan durante su crecimiento físico y mental. Conocer el mundo y a sus pobladores, dar a entender sus deseos, aprender a hablar y a comprender un idioma, recordar lo aprendido y saber utilizarlo, son el resultado de una interacción entre el medio que los rodea y sus capacidades innatas. (Papalia y Wendkos, 1985).

La explicación de cómo se da este desarrollo en los niños la encontramos en la teoría del desarrollo intelectual planteada por Jean Piaget, que se describe a continuación.

### 2.1 Jean Piaget y las etapas del desarrollo del niño

Jean Piaget psicólogo y pedagogo suizo fue conocido por sus trabajos de investigación acerca del desarrollo de la inteligencia en los niños. Formuló una teoría para explicar los diversos niveles del desarrollo cognitivo o proceso de adquisición del conocimiento (Papalia y Wendkos, 1985). Para Jean Piaget, suponía la existencia de una capacidad que está en continuo desarrollo y que para la adquisición de conocimientos esta capacidad se desarrolla en forma ordena; el desarrollo psíquico se inicia al nacer y concluye en la edad adulta (Craig G, 1994).

Piaget es un interaccionista que considera que el niño es un constructor activo de su propio

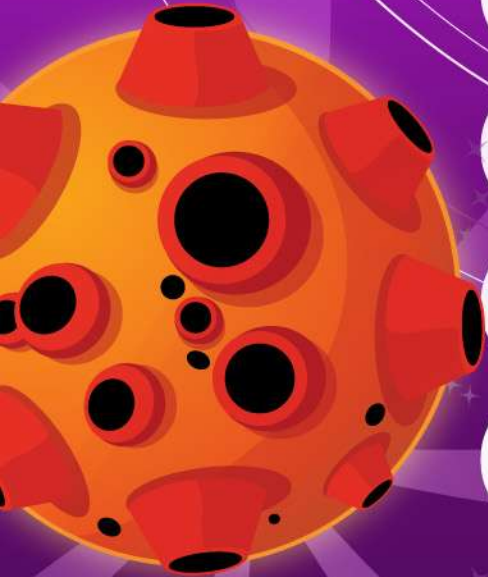
## Capítulo 2

mundo cognitivo, más que un receptor pasivo de las influencias del ambiente (Papalia y Wendkos, 1985). El consideró la maduración como pieza importante de su teoría, ya que considera que es importante la interacción entre maduración y experiencia. El niño ha de estar maduro para que ocurra un nuevo desarrollo, pero si no ha sido sometido a cierto tipo de experiencias en los momentos decisivos de su desarrollo, no alcanzará el nivel del que podría ser capaz.

Según Papalia, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget fue formulada utilizando no empleando procedimientos experimentales estandarizados, sino a través de la observación de sus propios hijos y mediante el método clínico, preguntando a los niños y añadiendo nuevas preguntas en función de las respuestas de éste. Piaget se interesó en los errores, en las respuestas de los niños y al explorar los respectivos razonamientos descubrió que estaban relacionados con la edad, y por ello planteó 4 períodos para describir el desarrollo cognoscitivo, estos períodos son:

ü Período Sensoriomotor (del nacimiento a los 2 años), en este período los niños aprenden a conocer o explorar su mundo a través de los sentidos y de sus conductas motoras. Es un tiempo de aprendizaje a través de la acción, los niños responden primariamente, de forma refleja, organizando su actividad en relación al entorno, aprenden a coordinar la información de los diferentes sentidos y a mostrar una conducta dirigida a un objetivo. El logro más importante de este período es el concepto de permanencia del objeto (o persona), es la comprensión de que un objeto (o persona) continúa existiendo, aunque ya no lo podamos ver. Durante los primeros 4 meses de edad los niños no buscan objetos o personas que vieron con anterioridad, es hasta después de esta etapa en que empiezan a recordar lo que percibieron y tratan de buscarlo.

## Capítulo 2



ü Período Preoperatorio (2 a 7 años), los niños realizan un salto cualitativo hacia adelante gracias a su nueva habilidad para usar símbolos como las palabras con las cuales representar personas, lugares y objetos. Durante este período ya pueden pensar en objetos que no tienen delante, imitar acciones que no ven, aprender números y usar el lenguaje de un modo ya sofisticado. Sin embargo, hay limitaciones importantes en el pensamiento. En esta etapa los niños, generalmente, no logran tener en cuenta todos los aspectos de una situación y se centran en un único aspecto, ignorando otros de igual importancia. También durante esta etapa todavía son egocéntricos, es decir, tienen dificultades para considerar el punto de vista de otra persona y a menudo, se comportan como si ellos fueran el centro del universo y cualquier suceso importante es originado por ellos mismos.

ü Operaciones concretas (de 7 a 11 años), los niños realizan otro nuevo salto cualitativo al abandonar su egocentrismo y empezar a entender y usar nuevos conceptos. Pueden clasificar las cosas en categorías, trabajar con números, tener en cuenta todos los aspectos de una situación y entender la reversibilidad, son más capaces de ponerse en el lugar del otro, lo cual reviste suma importancia en su capacidad para entender a otras personas y realizar juicios morales.

ü Operaciones formales (de 12 años en adelante), este período es el precursor de la capacidad de pensar abstractamente. Los individuos en este estadio pueden tratar problemas no presentes físicamente, realizar hipótesis e intentar comprobarlas sistemáticamente (Papalia y Wendkos, 1985).

Según Papalia, la teoría de Piaget ha sido criticada porque centra su estudio en el niño medio e ignora las diferencias individuales que caracterizan a cada niño, por dar mayor



## Capítulo 2

importancia en como la educación y la cultura afectan a la personalidad del niño y porque está basada en un punto de vista muy personal e idiosincrásico. Sin embargo, su análisis del desarrollo intelectual ha abierto una puerta a nuevas formas de evaluar el desarrollo del pensamiento lógico, ha inspirado más investigaciones que ninguna otra teoría en las últimas décadas y ha estimulado múltiples cambios en la práctica educativa (1985).

Para nuestro estudio, nos enfocaremos en el período de las operaciones concretas, no solo por las características propias de este período sino también porque según la escolaridad de los niños y los objetivos de nuestra investigación, en este período los niños ya adquirieron las bases para la realización de la lectura, ya han superado los niveles básicos de esta y pueden leer en voz alta de corrido y hasta realizar lecturas comprensivas, en esta etapa, además, los niños están abiertos a más posibilidades de aprender, imaginar, identificarse con personajes y además están más aptos a desarrollar la creatividad.

# Capítulo 2

## 2.2 Niveles de lectura

En el proceso de adquisición de la lectura, desde el punto de vista pedagógico, es factible hablar de niveles de lectura o de momentos interpretativos debido a que todo texto se construye como una estructura, por ello puede afirmarse que existen ciertos niveles reconocidos por diversos autores en diferentes épocas, aunque con distintos nombres, que nos permiten apreciar cómo los lectores interpretan los textos.

Según Orellana en su blog plantea 6 tipos o niveles de lectura, que se describen a continuación:

1. Lectura Subsilábica: Es la lectura que realiza el niño, cuando para leer una palabra, por sencilla que sea, nombra cada letra para ir formando las sílabas, las que a su vez una para ir formando las palabras. En resumen, se refiere al deletreo.
2. Lectura Silábica: El niño lee sílaba tras sílaba las palabras.
3. Lectura Vacilante: Se caracteriza por la inseguridad del lector, el cual desatiende signos de puntuación, repite frases ya leídas y se detiene en algunas palabras para ir formando un deletreo mental.

Los primeros tres niveles de lectura se desarrollan en la etapa preescolar del niño, mientras que los restantes se desarrollan en el nivel de primaria, cabe mencionar que entre más se practique el hábito de la lectura, el niño leerá con mayor rapidez y fluidez, favoreciendo el desarrollo de su léxico.

## Capítulo 2

4. Lectura Corriente: Es la que posee un lector maduro; en esta etapa, el niño va leyendo con cierta rapidez y fluidez, respeta, a veces, la buena pronunciación de las palabras y, en general, atiende los signos de puntuación.

5. Lectura Expresiva: Reúne las cualidades de la lectura corriente y agrega la expresión al contenido de lo que se lee. Imprime a la voz los matices de entonación necesaria al texto que lee, lo que le permite a él y al oyente darse cuenta de los estados de ánimo que el otro imprimió al texto.

6. Lectura Combinada: Dentro de los tipos de lectura se pueden dar características combinadas. Ej. Lectura vacilante con lectura corriente (En línea)<sup>3</sup>.

Además otros autores suelen identificar tres macroniveles de lectura y se afirma que son macroniveles porque en cada uno de ellos se presentan también subniveles, cada macronivel o cada subnivel se fundamenta en el anterior. A continuación se describen estos macroniveles y los subniveles que los componen:

<sup>3</sup> <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070807172315AA9EzhS>.

# Capítulo 2

## 2.2.1 Nivel de lectura descriptiva o literal

Este nivel constituye la experiencia que predomina en el ámbito académico. Según Jurado Valencia, en este nivel “el sujeto lee con la preocupación de la evaluación académica, y no tanto desde la evaluación textual, auténtica, presupuesta en todo lector analítico” (En línea)<sup>4</sup>.

Se subdivide en 2 niveles:

- a. Subnivel literal básico o primario: en este nivel el niño trata simplemente de reproducir la información que el texto nos suministra de manera explícita y directa: de identificar frases y palabras que operan como claves temáticas.
- b. Subnivel literal avanzado o secundario: Constituye un nivel de mayor cualificación que el anterior. Ya no se trata sólo de reproducir literalmente la información explicitada sino de reconstruir o de explicar con otras palabras lo que el texto enuncia en su estructura semántica de base.

A este subnivel, corresponden dos prácticas necesariamente reguladas por la comprensión básica del texto original: la paráfrasis y el resumen. La paráfrasis es la explicación del contenido de un texto para aclararlo en todos sus aspectos y es una estrategia de enorme importancia para los estudiantes que apenas inician un curso de composición escrita: orienta sus lecturas hacia temas de interés científico y cultural, motiva la reflexión sobre dichos temas y permite que el texto original sirva de estructura modelo en la composición de uno nuevo.

4. <http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070807172315AA9EzhS>.

# Capítulo 2



En este primer nivel de lectura descriptiva, el procedimiento de aproximación a los textos comprende varias tareas:

- Una lectura global del texto, con el propósito de hacerse a una idea general de la temática desarrollada.
- Analizar cada uno de los párrafos: reconocer las unidades oracionales, captar su sentido y jerarquizarlas en oraciones principales y secundarias.
- Suprimir información accesorio e identificar el tema o núcleo informativo fundamental, es decir, minimizar la cantidad de información gráfica que es necesaria para producir el significado.
- Realizar generalizaciones que permitan condensar la información.
- Reconstruir el texto de manera concisa y coherente

Sin embargo, todo este procedimiento se invalida si el texto elegido no resulta significativo para el lector. Por eso, los profesores deben ser extremadamente cuidadosos en la selección de las lecturas que van a ser utilizadas como soporte o ilustración de los contenidos de los programas.



# Capítulo 2

## 2.2.2 Nivel de lectura interpretativa e inferencial

Este es un nivel que exige mucha mayor cooperación y participación del lector, quien deberá, entonces, inferir o concluir lo no explicitado por el texto. Conduce a encontrar qué quiere decir lo que dice el texto y qué es lo que el texto calla. Esto equivale, en otras palabras, a reconocer que un texto comprende tanto lo dicho (lo explícito) como lo no dicho (lo implícito).

Es el momento de preguntarse por qué el texto dice lo que dice, qué es lo que no dice y cuáles son sus presupuestos e intenciones ideológicas y pragmáticas. Las inferencias que nos permite producir un texto escrito no son todas de la misma naturaleza.

La lectura interpretativa puede tener tantos subniveles como competencia textual, propósitos e intereses tenga cada lector. Además de las tareas descritas en el nivel anterior, el lector establece relaciones y asociaciones de significado y de contenido, que le permite identificar las distintas formas de implicación, de inclusión o exclusión, presuposición, causa-efecto, espacialidad, temporalidad, etc., inherentes a determinados textos.

Son varias las acciones que se pueden adelantar para inducir a una lectura interpretativa, entre ellas se citan:

- Darle mundo al texto, crear los presupuestos de lectura y activar los esquemas de los lectores.
- Impulsar a los lectores a aseverar el sentido explícito y a develar los implícitos a través de un recorrido por los componentes de la textualidad.
- Orientar a los lectores para que realicen la lectura de cualquier componente textual en relación con los demás componentes y de todos ellos con el intertexto y el contexto.

## Capítulo 2

### 2.2.3 Nivel de lectura crítica o valorativa

Está considerado como un nivel de alta complejidad y de enorme productividad para el lector. Comprende en su totalidad los dos niveles anteriores. Según el tipo de texto, la valoración es posible desde variadas perspectivas. Son múltiples las ópticas desde las cuales el texto puede ser interrogado. Pero, en todos los casos, el sujeto lector lo somete a una minuciosa evaluación crítica.

Cuando se tiene este nivel de lectura, el lector empieza a expresar sus reflexiones u opiniones sobre el texto leído, ya sean opiniones de agrado o rechazo, elaborados tanto a partir del texto leído como de sus relaciones con otros textos; lo que necesariamente deberá conducirnos a la escritura de uno nuevo. Lo que más nos interesa destacar de la lectura valorativa es su vínculo imprescindible con la escritura; sólo la escritura nos permitirá dotar de una estructura cohesiva y coherente esa valoración crítica del texto leído.

Por lo tanto, si pretendemos evaluar, de manera efectiva, la calidad de nuestra interpretación de un texto complejo, el mejor reto será escribir sobre él. Al mismo tiempo, se genera un carácter evaluativo. A partir de la evaluación y la crítica, el lector adquiere no solo perspectivas diferentes, sino que adquiere una propia, encaminada a una motivación a escribir, imaginar o crear.

# Capítulo 2

## 2.2.4 Nivel apreciativo

En este nivel, el lector adquiere una dimensión emocional con el texto leído, como por ejemplo: logra identificarse con los personajes, con las emociones y sentimientos que se transmiten en el texto; logra mediante la imaginación recrear imágenes de los lugares, personajes y tiempos.

## 2.2.5 Nivel creador

El nivel creador, es el nivel de la acción, el que motiva a crear a partir de una lectura un texto propio. Nos ayuda a imaginar, a escribir y expresamos con diferentes personajes en diferentes lugares. Es un proceso artístico que se desliga de la lectura.

Como cualquier otra actividad de los seres humanos, la lectura es una conducta inteligente. El cerebro es el centro de la actividad intelectual humana y del procesamiento de información.

Hay una amplia gama en los niveles de lectura entre los niños de segundo y tercer año. Aún entre los niños que no presentan dificultad para leer, a esta edad se da una gran variación en el nivel de su capacidad de lectura. Algunos niños leerán libros propios de su edad, mientras que otros serán capaces de leer libros a un nivel de complejidad superior al que correspondería a su nivel escolar. Es probable que los niños con dificultades para leer fluidamente en el tercer año necesiten de ayuda o de algún tipo de estudio para detectar el origen de la dificultad.

Por ello, al considerar los niveles de lectura expuestos con anterioridad, para nuestro proyecto se elaboran 3 cuentos con diferentes niveles de complejidad en cuanto a la extensión del contenido, la temática y el vocabulario empleado para el desarrollo de los mismos.

# Capítulo 2

## 2.3 El hábito de la lectura

El hábito de la lectura es un gran estímulo a la creatividad, imaginación, inteligencia y a la capacidad verbal y de concentración de los niños, debe estar presente en el día tras día de sus vidas del mismo modo que sus juguetes. También sabemos que los cuentos son un estímulo que busca recrear aventuras e historias y, al mismo tiempo que los enriquece en cultura e información.

Debemos considerar que, en nuestro país, los adultos no somos buenos modelos de imitar en relación con el amor hacia la lectura. En este sentido, se impone la necesidad de comprometer el esfuerzo total de la sociedad para que los niños y niñas puedan crecer bajo nuevos paradigmas educativos.

Hace mucho tiempo los chinos observaron que el aprendizaje es mucho más efectivo cuando el estudiante interactúa con la realidad. Según el dicho oriental: "lo que se escucha se olvida, lo que se ve se recuerda y lo que se hace se aprende" (En línea)<sup>5</sup>. Por consiguiente, el aprender haciendo es la actividad, la regla de oro de la didáctica. Las ciencias que estudian los procesos psicológicos, entre ellos el aprendizaje, dan la razón a esto.

Además, está comprobado que los niños que han adquirido el hábito de lectura, pueden viajar imaginariamente al espacio, trasladarse al futuro o al pasado, sumergirse en las profundidades del mar o llegar a ser un detective o héroe famoso. Quienes leen un libro casi siempre se forman un concepto individual de cada una de las historias y personajes que está descubriendo a través de la lectura, dándole vida en la imaginación a cada uno de los actores literarios.

<sup>5</sup> <http://lecturainfantil0411.blogspot.com/>

## Capítulo 2

Si bien la lectura es importante, como se mencionaba anteriormente, inculcarla es todo un reto para padres y maestros, pues en la actualidad los niños se van desarrollando en un mundo de imágenes y de tecnologías, donde leer se convierte en una tarea aburrida y obligatoria. Por esta razón la manera de infundir dicho hábito en los niños es importante, ya que del método que se emplee para estimularlo va depender si el pequeño será un futuro lector o no.

Entre los métodos que los padres pueden utilizar en casa para motivar la lectura en sus hijos se encuentran:

- Primero que todo, no obligarlos a leer, si el niño ve esta actividad como una tarea forzada y no como parte de su diversión o entretenimiento, difícilmente se convertirá en hábito. Para ello trate de identificar que tipo de libros les gusta a sus hijos leer y provéaselos.
- Hacer de la lectura una actividad familiar compartiendo la lectura con sus hijos hace que ésta se disfrute más, al mismo tiempo que se establecen lazos familiares los que a su vez permiten la buena comunicación intrafamiliar ya que todos pueden comentar sobre la lectura.
- Establecer patrones comportamentales, por ejemplo leer a la misma hora todos los días, una buena forma de incentivar dicha hábito podría ser el hecho de leerles un cuento todas las noches antes de dormir.
- Visitar librerías. Puede ser una buena forma de fomentar en ellos este hábito, pues

## Capítulo 2

permite que ellos pueden descubrir una enorme cantidad de libros que se adaptan a sus gustos y preferencias.

- Cerciórese de que el niño elija libros apropiados a su edad, que pueda leerlos por sí mismo. Para fomentar la lectura independiente, hay que alentar a los niños para que lean libros y que lo puedan hacer con fluidez y facilidad, y que ellos puedan entender su contenido. Una buena forma de saber si un libro corresponde al nivel del niño consiste en escucharlo leer en voz alta una página completa. Si lee con soltura, no comete errores o sólo incurre en unos cuantos, y si al finalizar la lectura el niño puede contarle lo que leyó, entonces es probable que el libro esté "justo" a su nivel. Si la lectura suena cortada, si se le dificulta articular las palabras o no entiende lo que está leyendo, pruebe cambiando el libro por otro de lectura más fácil.
- El escuchar al niño leer le ayudará a mejorar su fluidez. Los niños se convierten en lectores que leen con fluidez a base de muchísima práctica. Propóngase escuchar al niño y pídale que le lea de vez en cuando. Si el niño comete un error cuando lee, mótvélo a que trate de corregir su error. Para ayudar a que el niño mejore la expresión y fluidez de su lectura, pruebe la lectura y la relectura de obras teatrales y de poesía.

La motivación hacia la lectura en los niños no es una responsabilidad que recae únicamente en los padres, sino también en los maestros. Como maestros, ellos deben desarrollar actividades que promuevan la lectura pero que a su vez se apeguen al plan de estudio establecido por el MINED. La promoción del hábito de la lectura generalmente recae en la asignatura de Lenguaje, para ello se establecen actividades en las que los niños leen, usualmente lo hacen en su libro de texto, generalmente se selecciona una lectura que se adecua o apega al contenido que se está desarrollando, y sin considerar las preferencias

## Capítulo 2

del género literario que prefiere cada niño.

“La lectura es un factor de transformación de la escuela y pensamos que debe incorporarse a todas las materias y que ojala hubiera un tiempo de lectura diario”, sugirió el Secretario General de la Organización de la Estados Iberoamericanos para la educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Álvaro Marchesi Ullastres (En línea)<sup>6</sup>.

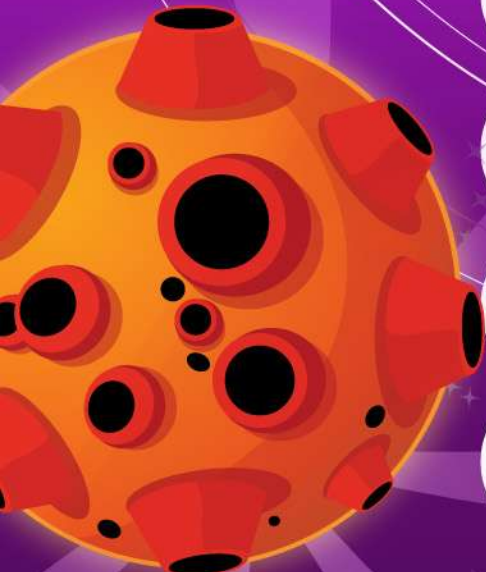
Por esta razón el Ministerio de Educación ha desarrollado un plan para incentivar el hábito en los alumnos, dicho plan consta de 3 pasos que son:

1. Crear un espacio de tiempo en las escuelas dedicado a la lectura, de esta forma los niños podrán leer las historias que más les gusten todos los días.
2. Que los padres lean con sus hijos, aunque en ciertos sectores resulta difícil pues no todos los adultos están alfabetizados.
3. Finalmente, serán las bibliotecas básicas las que ayuden a motivar dicha actividad en los padres y en los alumnos; además que sirvan de apoyo didáctico a los profesores proporcionándoles material reciente e interesante para todas las edades.

Otra manera de estimular este hábito, es a través del uso de nuevas tecnologías, como el Internet, mediante la creación de páginas Web que motiven a la lectura en los niños, abriendo de esta forma un nuevo mundo de posibilidades, donde puedan descubrir las maravillas que trae consigo el poder de la lectura.

<sup>6</sup> <http://www.diariocolatino.com/es/20080121/nacionales/51389/>

# Capítulo 2



## 2.4 Beneficios de la lectura en los niños

Existen un sin fin de beneficios que pueden atribuirse a la práctica del hábito de lectura, entre los cuales se mencionan:

- Ayuda al desarrollo intelectual de las personas.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad a la hora de resolver cualquier tipo de problemas, buscando entonces nuevas soluciones.
- Aumenta la capacidad de memoria y de concentración.
- Incrementa el léxico, mejorando el uso del lenguaje hablado y escrito.
- Mejora la redacción y ortografía.
- La lectura despierta en los niños una enorme curiosidad que es fundamental para su aprendizaje.
- La lectura da seguridad y por lo tanto se eleva la autoestima, un estudiante que lee se distingue de los demás por la facilidad que tiene para expresarse verbal o artísticamente.

Además de los beneficios anteriores, el hábito de lectura beneficia particularmente a los niños en su rendimiento escolar, ya que a un niño que posee éste hábito, le es más fácil y natural tomar un libro para estudiar o investigar que a aquel que no está acostumbrado a los libros. La práctica frecuente de este hábito disminuye las posibilidades de caer en los vicios de la lectura que son: somnolencia, falta de concentración y fatiga ocular. “La lectura es libertad, cultura y entretenimiento sin igual. Proporciona a quien la practica un crecimiento personal como ninguna otra actividad” (En línea) 7.

7 [http://www.redcultura.com/php/article\\_detail.php?id\\_noticia=57](http://www.redcultura.com/php/article_detail.php?id_noticia=57)



## Capítulo 2

### 2.5 Diagnóstico por qué los niños no leen

Posiblemente una de las principales causas en la actualidad del por qué los niños no leen es la televisión, por ser una de las actividades que requiere menos esfuerzo mental comparado con la lectura. Sin embargo, muchas de las series televisivas o películas que más les gustan a los niños, son historias basadas en libros, los cuales al igual que las películas, se venden mucho entre los niños y adolescentes, como es el caso de la saga de Harry Potter (En línea)<sup>8</sup>.

En este sentido, la televisión puede ser un medio que ayude o motive al niño a la lectura como también un medio que lo distraiga o aparte completamente de este hábito. De igual forma sucede con la Internet, en este medio encontramos todo tipo de entretenimiento, desde juegos hasta películas; chats, noticias, etc. Muchas formas en donde el niño puede distraerse fácilmente; sin embargo, este recurso audiovisual puede resultar beneficioso ya que en él se pueden encontrar una variedad de páginas que contienen cuentos infantiles de todo tipo, poemarios, historias, novelas, etc., que van desde las páginas más sencillas hasta aquellas que contienen animación y música.

No obstante, existen una serie de factores que propician el desinterés por la lectura como: la escuela, la edad, el ambiente familiar, la situación económica (libros caros y bajos ingresos), política (escasez de bibliotecas) y social (otras opciones como Internet, la televisión, la radio); como se menciona en el artículo “¿Por qué no leen los jóvenes y niños?”. Aunque este desinterés se remonta a siglos atrás, donde la lectura se concebía como el azote de la juventud, en la actualidad se tiene la impresión de que se lee menos que antes; aunque esto no es del todo cierto, ya que estamos en una época donde la publicidad se ha extendido en todos los medios de comunicación existentes, donde sea que nuestros ojos se dirijan siempre encontraremos algo que leer (Rosa Dorival, Romina Peschiera, Ezio Neyra, en línea)<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> [http://www.clic.org.sv/noti\\_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño](http://www.clic.org.sv/noti_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño)

<sup>9</sup> [http://lectomania.educared.pe/2008/11/por\\_que\\_no\\_leen\\_los\\_jovenes\\_lo.html](http://lectomania.educared.pe/2008/11/por_que_no_leen_los_jovenes_lo.html)

## Capítulo 2

Es por esto que los autores del artículo “¿Por qué no leen los jóvenes, los niños?”, se hacen la pregunta ¿no será que se están desarrollando otras formas de lectura (Rosa Dorival y otros, en línea)<sup>10</sup>. La escuela viene siendo uno de los medios en cual recae la mayor responsabilidad para promover o motivar la lectura. Y muchas veces el plan educativo no se adapta o no es creado pensando en la edad o el interés actual del estudiante. También existe el factor motivacional, donde el profesor no consigue despertar el interés del alumno a la lectura ya sea por las estrategias motivacionales que emplea o por la metodología con que promueve dicho hábito y caen en el error de imponer la lectura como obligatoria.

Otro factor importante es la edad, a medida que el niño crece sus gustos por la lectura van cambiando; otras veces, son influenciados por sus amigos o familiares, por ejemplo, si de niño le gustaba leer historias de súper héroes, puede que de adolescente ya no tenga ese mismo interés. El tiempo y los avances tecnológicos influyen grandemente, pues la generación de niños de los ochenta no tendrá los mismos gustos que los niños que nacieron en el siglo XXI, donde las tecnologías son unas de las fuentes de mayor impulso de la humanidad.

La anterior generación creció leyendo los cuentos clásicos como “Blanca Nieves”, “La Caperucita Roja”, “Cuentos de barro”, entre otros, cuentos que hoy en día no despiertan en el niño el mismo interés que despertaban en nosotros. La literatura tradicional se ha ido perdiendo y de esa forma la identidad cultural. Por obligación académica, muchos niños leen sobre autores de literatura nacional y no por iniciativa propia. Consideramos que esto es un valor que hay que ir rescatando a través de propuestas como ésta, en la cual se puede retomar este tipo de literatura e innovar con la tecnología, además se puede ir creando nuevos cuentos infantiles o promoviendo escritores jóvenes. Por consiguiente, es importante, orientar los intereses del público meta en estas direcciones.

<sup>10</sup> [http://lectomania.educared.pe/2008/11/por\\_que\\_no\\_leen\\_los\\_jovenes\\_lo.html](http://lectomania.educared.pe/2008/11/por_que_no_leen_los_jovenes_lo.html)

## Capítulo 2

Otro factor que cabe mencionar es el económico, en El Salvador los libros son demasiado caros, sean estos de carácter didáctico o de literatura, por ello la mayoría de personas no puede darse el lujo de comprar libros, los ingresos económicos se emplean para satisfacer otras necesidades en el hogar y no para la adquisición de libros. A ello hay que sumarle el nivel educativo de los padres que es otro factor que incide en los hábitos de lectura de los hijos, en la zona rural el índice de analfabetismo es más alto con respecto a la zona urbana (En línea)<sup>11</sup>.

Dentro de los beneficios de los avances tecnológicos, puede mencionarse además que podrían ser aliados que ayuden a fomentar la lectura, pueden ser tomados como medios que vienen a modificar la forma de leer tradicional, de hecho, hoy en día se está incursionando en ese campo con el uso de las TIC's, claro que es un proceso gradual y en este momento no está al alcance de todos en las escuelas públicas.

Sin embargo, pueden convertirse en un claro distractor, ya que ofrece una gamma de actividades como son los chats, los videojuegos, etc., que los niños en vez de leer pueden consultar otros links no relacionados con la literatura. En respuesta a ello, la propuesta pretende hacer uso de las TIC's como una herramienta de aprendizaje que motiva al niño a practicar el hábito de la lectura, a este medio pueden acceder fácilmente en sus respectivos centros escolares, sin generar costos adicionales para el estudiante.

<sup>11</sup> <http://www.sical.it/news/es/nuevas-070912.htm>

# Capítulo 2

## 2.6 La literatura del siglo XXI

La aparición del libro impreso revolucionó la comunicación, la escritura, así como también fomentó la expresión artística de escritores durante mucho tiempo, y hasta la fecha lo sigue haciendo. Sin embargo, la aparición del Internet ha venido a cambiar la forma tradicional de lectura y escritura, en el sentido que ya no se necesita transcribir la información sobre un papel para poder hacer llegar un mensaje. Con la tecnología actual se requieren de segundos para que dicha información se transmita a un número ilimitado de personas en todo el mundo.

Dichos cambios han provocado que los escritores busquen la forma de adaptarse a los avances progresivos de la tecnología. Junto con la creación del Internet han aparecido diferentes posibilidades interactivas que ofrecen al usuario la facilidad de obtener e intercambiar información.

Entre los innumerables medios de interacción que ofrece el Internet, se encuentra el “Blog”; el “blog” es una red informática que funciona como bitácora o diario personal, donde se pueden publicar de forma sencilla, textos, artículos, videos, fotografías o ilustraciones; los cuales pueden ser actualizados diariamente. La red permite la expresión artística, y admite que las diferentes personas que puedan acceder a dicho “blog” y que además, realicen comentarios sobre el texto o imagen publicada.

Edmundo Paz Soldán (profesor de Literatura latinoamericana en la Universidad de Cornell, Nueva York); comenta: “El blog es un punto de partida para uno de los caminos de la literatura del siglo XXI. Por un lado, permite la aparición y autoedición de escritores que no siguen los mecanismos de publicación del mundo editorial” (En línea)<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> [http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpbabese\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpbabese_4/Tes)

## Capítulo 2

Una de las principales ventajas que ofrecen los “blogs” es que a partir de un “post” los usuarios puedan realizar comentarios y crear un foro de discusión; ciertos escritores han encontrado una forma fácil de interactuar directamente con los lectores, quienes hasta cierto grado, si el autor lo permite, tienen la libertad de escribir el final de un libro determinado. Además, este recurso permite incrementar y hacer más factible la comunicación entre escritor y lector.

La literatura está abriendo nuevas puertas, adaptándose a la modernidad de nuestra época con el objetivo de llegar a más personas en todo el mundo.

# Capítulo 2

## 2.6.1 Literatura sin papel

“Novelas cibernéticas, comunidades culturales en Internet, librerías y bibliotecas virtuales, autores online, marketing en la red, información en las wikis y soportes electrónicos de lectura muestran el comienzo de una revolución digital. El ciberespacio y las tecnologías emergentes aceleran la transformación hacia una nueva era cultural” (Winston Manrique Sabogal, en línea)<sup>13</sup>.

La revolución digital es inevitable, junto con ella han surgido varias opiniones encontradas, ¿Será que la revolución digital viene a reemplazar por completo la forma de lectura tradicional? Para muchas personas los libros seguirán siendo insustituibles, y mantienen la postura de que no es igual leer un libro que un texto en computadora; por ejemplo existen contenidos literarios que requieren ser leído “con cuidado”, esto se refiere, a que muchas veces cuando se leen textos por Internet, no se suele prestar la misma atención que se le da a un libro de texto; en Internet se tiende a leer entre líneas, además de que existen varios distractores como anuncios, enlaces a otras páginas, videos, etc.

Por otra parte, aquellos textos que no requieren ser leídos con demasiada atención como son los periódicos, enciclopedias, manuales, tutoriales, etc., corren el riesgo de desaparecer del mundo impreso y convertirse en medios puramente digitales, pues demandan menos atención, son mas globalizados y requieren ser actualizados periódicamente. Sin embargo hay otro punto a tomar en cuenta, no todas las personas están preparadas para navegar en la Web, para unos es más fácil encontrar información en las bibliotecas y para otros es más factible y sencillo usar un ciber café o navegar desde su propia casa.

<sup>13</sup> [http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpbabese\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpbabese_4/Tes)

## Capítulo 2

Las bibliotecas también juegan un papel importante, en esta nueva cultura, la mayoría de estas no están actualizadas, por lo que la información que allí se encuentra no es confiable ni vigente; tampoco están preparadas con el equipo necesario para tener acceso a Internet. Mientras que una de las ventajas que presenta el Internet es que la información se actualiza constantemente, se pueden encontrar varias páginas de diferentes autores sobre el mismo tema, existen foros de discusión y opinión, blogs con información adicional, enlaces, etc., solo es de saber donde y como buscar la información que se desea.

El Internet no viene a reemplazar el libro, sino por el contrario viene a crear un vínculo entre lo tradicional y lo actual, donde dependerá del escritor y del lector, como puedan aprovechar las posibilidades que ofrece el Internet a la literatura, los cambios que puede traer consigo en su contenido y forma de redacción; y como este puede ayudar a la publicidad y distribución de los libros de textos.

Muchos escritores han abrazado el cambio y se han adaptado a él, mientras que otros, los más tradicionalistas aún lo ven con reserva. El empleo del Internet es un cambio inevitable que viene a revolucionar el soporte tradicional de lectura, a rediseñar la industria editorial, transformando la literatura creando nuevas formas de narrar y escribir, y sobre todo desarrollando el hábito de la lectura.

## Capítulo 2

### 2.6.2 La computadora sustituye al libro

Según el escritor español José Antonio Millán, leer es una actividad complejísima que requiere la concentración de toda nuestra mente y cuerpo. El hecho de tener un libro en nuestras manos hace que el individuo establezca una relación de familiaridad con dicho libro desde el momento en que llega a sus manos, partiendo de la portada, el volumen y hasta el olor que despiden las páginas; de esta forma el individuo se apasiona con el libro.

El hecho de ir devorando hoja por hoja el libro completo, ayuda a estimular y acelerar el ritmo de lectura, “El papel, por el contrario, ata al lector a una obra determinada”, todo lo contrario ocurre cuando se lee en Internet, como se mencionó anteriormente, que hace que la vista se cansa más rápido (En línea)<sup>14</sup>.

A pesar de todo lo anterior, en nuestros días es más habitual visitar un ciber café que una biblioteca pública, ya sea por trabajos escolares o entretenimiento.

Existen muchas ventajas de leer en Internet, es una gran red llena de información libros de diferentes autores de todo el mundo, mucho más completa que una biblioteca.

Algunas de las ventajas que podemos mencionar, se encuentran las siguientes:

1. Ayuda a promover la lectura. Las personas tienden a pasar más tiempo frente de un monitor que con un libro en sus manos.
2. Por ser un medio digital en el que se puede leer, no es necesario imprimir la información para poder ser compartida o leída, ayudando así al medio ambiente.
3. Ayuda a archivar gran cantidad de libros, preservando su contenido intacto.

<sup>14</sup> <http://ventadirecta.wordpress.com/2009/04/10/%c2%bfleer-sin-papel/#more-1252>

## Capítulo 2

4. Fomenta la investigación y el estudio, acercando al lector a temas actuales y de interés común.
5. La información que se encuentra en Internet puede ser actualizada fácilmente, todos los días.
6. La información en Internet llega a infinidad de lugares y personas, inclusive, se han ido creando páginas dedicadas exclusivamente a personas con capacidades especiales.
7. La lectura en computador ayuda a cambiar el tamaño del texto si así se requiere.
8. Las nuevas tecnologías han hecho que el Internet sea más dinámico y fácil de utilizar, ayudando a que grandes masas de texto puedan ser más dinámicas con la incorporación de contenido multimedia (Sonidos, animaciones e imágenes).
9. Ayudan a acercar al lector y al escritor o creador de determinada página Web. Permitiendo que el intercambio de opiniones sea más rápido y fácil.
10. Ayuda a fomentar la libertad de expresión a muchos escritores jóvenes, además de ayudarlos a impulsar su carrera.

La tecnología seguirá avanzando y mejorando, por esta razón es importante que las generaciones futuras, se identifiquen con ella y aprendan a utilizar el Internet como medio para desarrollar el hábito de la lectura; para que en el futuro puedan desenvolverse con facilidad en la red, descubriendo sitios donde puedan seguir practicando dicha actividad.

# Capítulo 2

## 2.7 El diseño Web

El diseño Web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios Web y páginas Web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera dentro del Diseño Multimedia(En línea)<sup>15</sup>.

El diseño es la comunicación textual (contenidos) existente en Internet una faceta visual, sino que obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la Web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio Internet.

<sup>15</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web)

## Capítulo 2

### 2.7.1 El diseño Web pensado para el usuario pequeño

La Internet en particular, ofrece a los niños diversión, información, interacción, complementa la educación y sirve como espacio de comunicación. Por otro lado, la capacidad de navegación sin límites se corresponde con la impulsividad, curiosidad y la necesidad de gratificación inmediata o de retroalimentación que tienen los niños.

Como se mencionó anteriormente, en la edad de 7 a 9 años, el niño comienza a experimentar y apreciar mucho más el potencial de las experiencias en línea: pueden usar enciclopedias en línea y recibir tareas escolares, tener amigos en muchos lugares, intercambiar historias por la red con familiares y amigos lejanos e incluso participar en proyectos escolares compartidos. Esta edad es propicia para el establecimiento de reglas claras, enseñar y reforzar valores.

Cuando los niños empiezan a desarrollar su autonomía y empiezan a independizarse, es importante ayudarlos a encontrar materiales apropiados y enriquecedores, y especialmente ayudarles a desarrollar la navegación crítica. Hay que incentivar el desarrollo de la capacidad para evaluar los contenidos, comprender lo que se está anunciando en los sitios que visitan y que distingan la calidad virtual de la real en los contenidos a los que accedan.

Por estas razones se ha explotado el Diseño Web de alta calidad gráfica y tecnológica orientado al público infantil como medio de lanzamiento, promoción y servicio post-venta por grandes empresas nacionales o internacionales dedicadas al comercio de productos dirigidos a niños y niñas, ofreciendo experiencias de alto impacto por medio de imagen, animación, sonido e interactividad, así como también se han explotado sitios Web dedicados a ayudar en el desarrollo de tareas escolares, universitarias y con contenidos didácticos; además existen comunidades con foros en línea donde se puede buscar ayuda sobre temas específicos.

## Capítulo 2

Sin embargo existen sitios Webs dedicados en su mayoría, únicamente a la publicación de cuentos infantiles, lamentablemente este tipo de sitios no son atractivos para el navegante o lector infantil debido a su pobreza gráfica e interactiva, se presentan como texto plano acompañado de alguna pequeña imagen estática.

Por ello a través de nuestro proyecto de investigación se explorará qué es lo que les resulta atractivo a los niños al visitar sitios Web con cuentos infantiles y además nos basaremos en estudios realizados por diferentes diseñadores de páginas Web para niños, para retomar e identificar ciertas características que podrían atraer la atención del niño, siendo este nuestro primer objetivo.

Si se logra hacer que el niño quiera explorar nuestra página, que en se sienta identificado en cierto grado con ella, que le resulte fácil de usar y si se logra que el niño la visite frecuentemente, habremos logrado despertar su motivación por la lectura sin que esta sea vista como parte de una tarea impuesta o una actividad aburrida.

En un estudio realizado por Nielsen (Especialista en la usabilidad y el diseño Web), sobre como interactúan los niños con una página Web, podemos destacar los siguientes resultados de su investigación, que nos ayudaran a diseñar nuestra página (En línea)<sup>16</sup>.

1. La animación y el sonido, empleado en nuestros cuentos nos ayudaran a captar la atención del niño. Motivándolos de manera positiva.
2. Los niños interactúan con todas las partes de la página con el puntero buscando áreas interactivas ya que ellos se divierten al poder descubrir lugares con sonidos, animación, etc.

<sup>16</sup> [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio\\_orientado\\_ninos.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_orientado_ninos.htm)

## Capítulo 2

3. La diagramación de la página es de gran importancia en el diseño para niños ya que se les están facilitando la comprensión y al mismo tiempo les ayuda a habituarse a algo desconocido. Tomando en cuenta que los niños presentan menos habilidad y conocimiento para la lectura, la diagramación de la página debe presentar una guía visual para el usuario (niños).

4. Los niños tienden más a leer las instrucciones que los adultos, la redacción deberá ser adecuada en términos más simples y puntuales.

# Capítulo 2

## 2.7.2 Evaluación de la página Web

Toda página Web, debe pasar siempre por test de usabilidad, ya sea para comprobar que los elementos dinámicos funcionen correctamente y que el que al mismo tiempo el usuario pueda navegar en ella sin problemas. Una página Web creada para niños posee el doble de desafíos que una página Web normal, y su forma de evaluación también es diferente. En dicho test, se pretende evaluar que la usabilidad de la página se adapte al público meta, si los elementos utilizados en dicha página estimulan o no la practica de la lectura dentro y fuera del aula; si la página Web creada para motivar la lectura en los niños realmente cumple con su objetivo.

El test de usuario nos servirá para conocer la primera impresión del niño sobre la página, como interactúa en ella, si logra llamar su atención, si es fácil de navegar, etc. Hay una serie de características, que se mencionan en el artículo “Métodos para probar la usabilidad Web en los niños” por M. Bekker, que deben ser tomadas al respeto a la hora de evaluar al usuario, entre estas podemos mencionar:

1. La duración de la prueba debe durar poco tiempo. Como es una prueba dirigida a niños, el tiempo de evaluación debe ser corto pues los niños tienden a aburrirse y distraerse fácilmente.
2. Mantener motivado al usuario. Como se mencionó anteriormente, el niño tiende a distraerse por lo tanto, interactuar con él o incentivarlo a navegar por la página Web es de vital importancia para que la prueba proporcione resultados favorables.
3. El resultado de este tipo de pruebas no es del todo verídico, ya que los niños tienden muchas veces a ser influenciados por sus compañeros u otras personas cercanas a ellos.

## Capítulo 2

Conocer e involucrar a niños en el proceso de desarrollo de sitios Web orientados a este tipo de audiencia es la única forma de asegurar un diseño final usable y accesible. Además, como hemos visto, en este tipo de diseños cobran especial importancia aspectos emocionales como la diversión durante la interacción, por lo que elementos que en un sitio Web orientado a adultos resultarían superfluos y molestos, pero que para este tipo de audiencia pueden resultar motivadores y divertidos (En línea)<sup>17</sup>.

# Capítulo 2

## 2.7.3 Tipos de páginas Web aplicables en la educación

Desde su creación, los “Websites” fueron desarrollados con fines comerciales, publicitarios o de entretenimiento, con la única finalidad de hacer crecer las empresas, vender más productos y llegar a todas partes del mundo.

Luego surgieron los sitios pensados en la educación, donde la su principal objetivo es transmitir infinidad de conocimientos, cuyas características se pueden mencionar:

- Material didáctico para uso “on line”.
- Centro de recursos educativos.
- Prensa electrónica y publicaciones educativas.

Estas páginas deben contener elementos que motiven y llamen la atención del usuario, estos elementos se dividen en materiales y lógicos.

Los elementos materiales son aquellos con los que el usuario interactúa, los que motivan y despiertan el interés hacia el aprendizaje, entre estos están: sonidos, videos, textos, enlaces, fotos. De esta forma el aprendizaje será más divertido y dinámico.

Mientras que los elementos lógicos, son aquellos que desarrolla el diseñador Web durante la producción de la página Web, entre estos se pueden mencionar: contenidos, diseño de la página, ejercicios educativos y forma de navegar para los usuarios.

## Capítulo 2

Para que el diseño del sitio cumpla su objetivo, deben intervenir las siguientes personas:

- Director del proyecto. Desarrollará el concepto del sitio, distribuirá las tareas y dirigirá el proyecto.
- Diseñadores Web. Creará el diseño general del sitio, basándose en los elementos mencionados anteriormente, para que este sea atractivo, moderno y dinámico.
- Equipo tecnológico. Desarrollará la programación informática de la página y usabilidad del sitio.
- Equipo pedagógico. Se encargará de proporcionar la información y métodos pedagógicos que mejor se adapten al público objetivo.

# Capítulo 2

## 2.7.4 Fases del diseño de una Web educativa

- **Objetivos:** se debe preguntar: ¿Qué se pretende? ¿Por qué se hace? Enumeración de los objetivos educativos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) que se pretenden.
- **Destinatarios:** ¿Para quién va dirigida la página? Se deben tener en cuenta las características personales y sociales del público meta, como son sus necesidades, intereses, destrezas, entorno social y económico.
- **Contenidos:** ¿Cómo se presentarán? Se refiere a la diagramación del contenido (textos e imágenes) en el sitio Web. Si será por índice, apartados y subapartados, resúmenes, hipervínculos. ¿Cómo redactarlos? Basándose en el usuario a quien se dirige el sitio, se debe redactar la información utilizando el lenguaje adecuado que mejor comunique la información.
- **Navegación:** es la elaboración del mapa de navegación donde se distribuirá el contenido. El cual debe ser fácil de navegar para que el usuario explore los contenidos de la Web. En otras palabras es la manera en como se distribuirán los botones, enlaces, videos, imágenes e información.
- **Entorno audiovisual:** comprende la composición de los elementos gráficos (textos, tablas, hipervínculos, fondos, tipografía, colores, iconos, botones, barras de herramientas, marcos). Junto con los elementos de navegación, como los links y botones; componen la integración del usuario que debe ser sencillo e de fácil entendimiento para los cibermantas.
- **Actividades e interacciones:** estas actividades son los elementos extras que puede poseer una página, entre estos están foros o “chat” con expertos, profesores, o compañeros, videos, etc. Que hacen aun más dinámico el sitio.



# Capítulo 3

Métodos y Procesos

# Capítulo 3

## 3.1 MÉTODOS Y PROCESOS

### 3.1.1 Desarrollo del diseño

El proceso de diseño de una página Web debe seguir ciertos pasos estipulados, los cuales nos proporcionan las herramientas necesarias para crear nuestra propuesta de diseño interactivo multimedia. Dichos pasos son los siguientes: Planeación, Construcción del sitio Web, Diseño Gráfico, Programación del sitio Web, Control de calidad.

Durante esta etapa metodológica, se hará énfasis en el Diseño Gráfico, este es de vital importancia pues en él recae el aspecto (primera impresión) del sitio Web, especialmente el dirigido a los niños, pues hay que tomar en cuenta que ellos tienen formas distintas de apreciar su entorno e interactuar en él.

Antes de empezar a diseñar debemos considerar la siguiente pregunta: ¿Para quién diseñamos?, como diseñadores tenemos que conocer bien quienes van a ser nuestros usuarios y elaborar el diseño de acuerdo a sus gustos, tomando en cuenta sus necesidades y preferencias que son principios esenciales del diseño y no deben ser ignorados. Por ejemplo, los niños a diferencia de los adultos, tienen otro tipo de necesidades, gustos y destrezas, que van cambiando durante su crecimiento físico y mental. Por tal razón, no existen pasos de diseño en los que se especifique exactamente como se tiene que diseñar.

A continuación se mencionan las principales características que se deben considerar a la hora de diseñar una página Web para niños.

- Los sonidos y las animaciones son apreciados de forma positiva por los niños. Si se desea captar la atención de los niños, lo primero que debe hacerse es desarrollar un sitio

# Capítulo 3

Web donde puedan divertirse y experimentar diferentes emociones mientras navegan en él; las animaciones unidas a los sonidos despertarán su curiosidad.

- Los colores y las formas son elementos importantes para los niños. Utilizar colores enérgicos y saturados, agradarán más a un joven espectador, que a un adulto.
- Los niños suelen recorrer la pantalla con el puntero. La curiosidad del niño hace que estos recorran la pantalla con el puntero para descubrir zonas que tengan sonido, animación o que sean “clickeables” hacia otros enlaces.
- Las metáforas de navegación geográfica funcionan. Existen parámetros de diagramación de un sitio Web, como la colocación de encabezados, menús, publicidad, etc., con los cuales estamos familiarizados; cuando se trata de crear una página Web para niños hay que seguir dichos parámetros para que el joven espectador pueda interactuar fácilmente y habituarse visualmente.
- Los niños no suelen usar la barra de “Scroll”. Es importante recordar que cuando se diseña para niños, el diseño de la página sea corto sin necesidad de usar el “Scroll”, pues como se menciona anteriormente ellos tienden a seguir el puntero del “Mouse” y navegar únicamente en el espacio visible de la página.
- Los menores son más propensos a leer las instrucciones de uso que los adultos. Cuando se redacta hay que tener en cuenta la sección de ayuda o las indicaciones, haciéndolo de la manera más sencilla posible.
- Los niños no suelen usar la barra de “Scroll”. Es importante recordar que cuando se diseña para niños, el diseño de la página sea corto sin necesidad de usar el “Scroll”, pues como se menciona anteriormente ellos tienden a seguir el puntero del “Mouse” y navegar únicamente en el espacio visible de la página.
- Los menores son más propensos a leer las instrucciones de uso que los adultos. Cuando se redacta hay que tener en cuenta la sección de ayuda o las indicaciones, haciéndolo de la manera más sencilla posible.

# Capítulo 3

## 3.2 Descripción del Método de Bruno Munari

Este método proyectual ayudara a dar solución al problema de la falta de motivación por la lectura que poseen los alumnos de Segundo Grado de la Escuela San Juan Bosco, utilizando dicha metodología se llegara a una solución de manera directa, sistematizada y sin margen de error; que los que se diera si no se utilizara este método. A continuación se describen los pasos empleados para la creación del prototipo de página Web:

1. Definición del problema: para esta investigación: tomamos como publico objetivo a los alumnos de segundo grado de la Escuela San Juan Bosco y definimos como problema: la falta de motivación de los alumnos por la lectura.
2. Elementos del problema. Entre los problemas que encontramos están: falta de motivación hacia la lectura, a pesar de las diversas actividades que se realizan en clases para motivar dicho hábito. Otro problema sería la poca existencia de sitios Web dedicados a promover la lectura, y la mayoría de estos no poseen ningún tipo de incentivo que llame la atención de los pequeños, ya que solo poseen textos planos e ilustraciones poco atractivas para los niños.
3. Recopilación de datos: durante el desarrollo de la investigación para la creación de la página Web realizamos encuestas y entrevistas dirigidas tanto a maestros, alumnos y funcionarios del Proyecto de Tecnologías Educativas, esto, con el fin de conocer el plan de estudio de los pequeños, las actividades de lectura que se realizan durante la clase de lenguaje, los gustos, temáticas, colores, tecnologías y métodos de enseñanza empleados por el MINED, etc.
4. Análisis de datos: después de recopilar la información de los cuestionarios y las entrevistas

# Capítulo 3

se analizaron con el propósito de encontrar una solución que se adaptara a las necesidades reales de los alumnos.

5. Creatividad: una vez analizados los datos y considerando los objetivos de nuestra página Web, se procedió a la creación del prototipo, basándose en la información recolectada.

6. Materiales: los materiales utilizados son básicamente digitales, como los programas de diseño empleados (Adobe Illustrator CS3, Adobe Flash CS3 y Adobe Dreamweaver CS3), los sonidos, cuentos y la bibliografía.

7. Experimentación: la experimentación del proyecto consistió en experimentar opciones de diseño que se pudieran emplear en la creación del prototipo, considerando la información recolectada y la usabilidad Web pensada para el pequeño usuario.

8. Modelos: la parte de los modelos, es la creación de varios prototipos o bocetos, y su funcionalidad, de estos solo uno podrá responder de forma eficiente y eficaz al problema planteado, adaptándose a los gustos reales de los niños.

9. Verificación: para la etapa de verificación de nuestro prototipo final, se tomó una muestra de alumnos para que interactuara con la página Web, se observó cual era su respuesta ante las animaciones y temática de los cuentos; si la página presentaba dificultades técnicas o de usabilidad para los usuarios finales.

# Capítulo 3

## 3.3 Descripción del Proceso de Diseño

El diseño gráfico no significa hacer un dibujo, crear una imagen o tomar una fotografía; significa algo más que todos estos elementos y requiere mucha imaginación, técnica y equipo necesario.

Para poder comunicar y transmitir visualmente un mensaje de forma efectiva, el diseñador debe conocer los diferentes recursos gráficos de los que dispone, junto con la imaginación, experiencia, buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma correcta y adecuada (En línea) 18.

Por lo tanto, el principal propósito del diseño es responder a una necesidad del ser humano. Siendo el principal obstáculo para los diseñadores encontrar una solución a dicha necesidad, que al mismo tiempo sea eficaz, novedosa, transmita un mensaje y cumpla con la finalidad para la cual ha sido creado, es por eso que el proceso creativo no debe acelerarse ni tomarse a la ligera.

Lo primero que se tiene que hacer es descubrir la necesidad humana que existe y que requiere ser resuelta. Una necesidad es la carencia o escasez de algo que es no imprescindible para vivir, por lo tanto si los objetos o servicios que están al alcance de los seres humanos presenta alguna deficiencia, es necesario hacer uso de la creatividad para solventar dicho problema.

La creatividad es el proceso de crear, y no debe tomarse a la ligera, en especial cuando se trata de dar solución a un problema, es por tal razón que se debe seguir un proceso creativo, este proceso se entiende como aquel momento en que dos ideas totalmente distintas se unen para dar como resultado un producto nuevo. Pero para que esta unión se de con éxito, el diseñador deberá alejarse de las ideas o soluciones obvias y entrar al mundo de lo ideográfico, presentando dichas ideas a través de símbolos o figuras.



# Capítulo 3

Pero este proceso de combinar dos ideas no se hace al azar, se apoya en un método de resolución de problemas, para este proyecto se empleó el método de Bruno Munari, donde primero se debe descubrir cuál es el problema para encontrar como este afecta o refleja en determinado entorno o ambiente, a que población o grupo de personas afecta, como las afecta y cuáles podrían ser las posibles soluciones.

Una vez definido el problema y la manera en que este afecta a la población objetivo, se busca la solución utilizando el proceso creativo de Robert Gillam Scott, el cual se basa en cuatro principios fundamentales (En línea) 19.

1. La Causa Primera, es el motivo, la necesidad humana, sin la cual no habría diseño. En este caso, la causa principal que motivó el diseño fue la necesidad de crear un espacio Web dedicado a promover la lectura en los niños.
2. La Causa Formal, visualiza el objeto por medio del dibujo y se conecta la forma a la técnica y a los recursos. Es una fase donde la experimentación juega un papel importante, se conjuga la dirección consciente y la intuición. Es la parte creativa del proceso, donde la imaginación, la experimentación y la investigación juegan un papel importante para el desarrollo del diseño.
3. La Causa Material, es el conocimiento de la materia que utilizamos para elaborar el producto, posibilita obtener mejores y más creativas ideas. Es una etapa muy importante para el desarrollo de la página Web pues, previamente se hizo un estudio sobre cuáles son los mejores programas de diseño y que elementos multimedia pueden motivar e incentivar el hábito de lectura en los pequeños, facilitando la navegación en el sitio y atrayendo la atención del usuario.

# Capítulo 3

4. La Causa Técnica, al igual que la anterior, depende del conocimiento que se tenga de las herramientas y la maquinaria que permitirán darle forma al producto. Se refiere al conocimiento de los programas empleados para la elaboración del diseño Web, en este caso sería Adobe Illustrator CS3, Adobe Flash CS3 y Adobe Dreamweaver CS3.

Al emplear estos cuatro pasos, el método de diseño se vuelve más creativo, efectivo y exacto. Disminuyendo posibles errores de diseño.



# Capítulo 4

Descripción del Prototipo

# Capítulo 4

## DESCRIPCIÓN DEL PROTOTIPO

### 4.1 CONCEPTO A DESARROLLAR

Nombre de la página: “Tu mini espacio”

Concepto: Espacio (Galaxia/Universo)

Dirección Web (URL): <http://www.tuminiespacio.com/>

Selección de cuentos: 3 cuentos basados en los gustos y preferencias de los alumnos de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco.

Dimensiones: 800x600 pixeles.

El proyecto de la presente investigación nació a partir de la necesidad de crear un sitio Web dedicado a fomentar el hábito de la lectura en los niños, y de la escasa cantidad de espacios Web (Diseñados pensando en el usuario y utilizando las tecnologías necesarias para despertar en ellos el interés y la motivación de seguir aprendiendo) dedicados a promover el hábito de la lectura y el desarrollo intelectual del pequeño. Se ha elegido la población de alumnos de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco, por dos razones: primero porque es en esta etapa en que el niño empieza a desarrollar su léxico y mejorar su dicción, asimismo incrementan su imaginación y, por ser una edad de descubrimientos y aprehensión, les ayudará a crear y seguir fomentando dicho hábito; segundo, porque la magnitud de la investigación no requiere de una población extensa.

La parte gráfica y el concepto del diseño de nuestro prototipo se basó en el resultado obtenido de las respuestas de la encuesta realizada a los alumnos de segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco, y tomando en cuenta el plan de estudio de Educación Básica; con la fusión de estas ideas llegamos al resultado obtenido, el cual se explica a continuación:

# Capítulo 4

Como primer punto, el concepto de “espacio” surgió como mencionamos anteriormente para crear un lugar dentro de la Web dedicado exclusivamente a los niños en donde puedan divertirse y aprender al mismo tiempo. El término de “espacio” se explotó dándole la connotación de Galaxia / Universo.

En nuestro segundo punto tenemos la escogitación del título de la página Web que tendrá por nombre “Tú mini espacio”, en donde el pronombre “tú” se utilizó para crear una cercanía entre el sujeto (usuario), además por ser un adjetivo posesivo, denota que el espacio mencionado es exclusivo de los niños. La palabra “mini” nos indicará que la página Web es dedicada al usuario pequeño, creando un vínculo de afinidad entre el pequeño y su sitio Web; mientras que el término “espacio”, como se mencionó con anterioridad, se refiere al universo.

Se creó un personaje para que representara las cualidades de un niño entre los 7 y 9 años de edad; juguetón, curioso y perspicaz; asimismo, que al mismo tiempo estableciera una relación personal de familiaridad que permita que el niño se sienta identificado con esté y pueda con el explorar cada planeta. Todo esto como nuestro tercer punto.

En el cuarto enunciado tocaremos los elementos empleados: como los planetas que al igual que el personaje forman parte del protagonismo del sitio, en el, coexisten tres planetas que cumplirán la función de botones de enlace que al ser “clicables” abrirán una nueva ventana en donde se podrá apreciar cada cuento. Los planetas contarán con animación y sonido que se podrá apreciar cuando el puntero se desplace sobre ellos. Los cuentos estarán divididos en escenas, cada escena irá acompañada de una animación para despertar la imaginación y motivar al lector a continuar leyendo.



# Capítulo 4

La paleta cromática, como último enunciado, esta conformada por una gran variedad de tonalidades que van desde los colores fríos a los cálidos, siempre manteniendo la intensidad de estos para cautivar la atención del pequeño espectador. La gama cromática se proyectó para transmitirle a la página Web energía, dinamismo y diversión, dando una sensación lúdica que refleja el espíritu juguetón de los niños.



# Capítulo 4

## 4.2 CREACIÓN DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS

### 4.2.1 EL LOGOTIPO

El logotipo está compuesto por una tipografía creada especialmente para la propuesta de página Web; esta es de palo seco, plasmada de forma desbalanceada para crear un efecto dinámico e informal. A las letras se les proporcionó una combinación cromática y efectos orgánicos con colores en tonos rojos, naranjas, verdes y azules del agrado infantil, estos tonos fueron escogidos en base a los resultados de las encuestas realizadas en los alumnos del Centro Escolar San Juan Bosco. La composición tipográfica está compuesta por un polígono de fondo blanco en el que resalta la tipografía. En adición, del lado derecho del texto se ubica un personaje como apoyo visual del concepto que se manejaría el cual es de tema cósmico. La intención del conjunto gráfico es que el usuario (niño) se identifique con no solo el nombre sino también con la imagen, proporcionándole elementos que por los resultados de la previa investigación se considera que será de su agrado.



# Capítulo 4

## COLORES DE EL LOGOTIPO

Los tonos cromáticos detallados están en base de RGB (Red, Green, Blues en ingles) que es el formato ocupado en las composiciones Web. Los colores especifican el porcentaje de mezcla de cada color.



R: 167 G::206 B: 56



R: 72 G: 200 B: 244



R: 207 G: 216 B: 43



R: 165 G:222 B:249



R: 112 G:184 B: 67



R: 225 G: 174 B: 207



R: 253 G: 188 B: 44



R: 195 G: 64 B: 151



R: 236 G: 35 B: 40



R: 241 G: 88 B: 38



R: 245 G: 135 B: 88



R: 0 G: 0 B: 0



# Capítulo 4



R: 246 G: 140 B: 40



R: 107 G: 181 B: 209



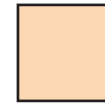
R: 174 G: 214 B: 229



R: 218 G: 165 B: 127



R: 255 G: 255 B: 255



R: 252 G: 215 B: 179



R: 227 G: 197 B: 167



R: 227 G: 172 B: 131



R: 245 G: 182 B: 192

# Capítulo 4

## ÁREA DE SEGURIDAD DEL LOGOTIPO

El área de seguridad se refiere al espacio que hay que dejar alrededor de la marca sin que ningún otro elemento rebase este límite para evitar la contaminación visual del logotipo.



X= unidad de medida

# Capítulo 4

## 4.2.2 PERSONAJE

El personaje es parte integral del logo por lo que puede también ser ocupado de forma independiente como referencia visual de la página Web, está ilustrado utilizando formas geométricas que revelan a un niño disfrazado de marciano en una nave. Esto ayuda a reforzar la idea principal de la página web que tiene un concepto cósmico. El concepto fue seleccionado como resultado de las encuestas realizadas a los alumnos del Centros Escolar San Juan Bosco (ver anexo 4 en pág 106). Los resultados revelan que los temas cósmicos como galaxias, astronautas y planetas son de gran popularidad entre los niños. El personaje apoya visualmente y hace que el niño ocupe su imaginación para que vea la página Web como una ventana a otro universo creando a



# Capítulo 4

## 4.3 CREACIÓN DE LOS ELEMENTOS DIGITALES

### 4.3.1 Creación de la página Web

A partir de la bocetería previa (ver anexo 2 en págs 110- 112) y la información obtenida de las encuestas realizadas a los alumnos del Centros escolar San Juan Bosco se obtuvo una propuesta de pagina Web interactiva infantil, algo visual compatible con los pequeños usuarios. Tiene una disposición de elementos fácil de comprender y manejar. El uso de color provoca un impacto visual que resalta el interés de los pequeños y los invita a explorar la página. Tiene como ubicación principal el logotipo en la parte superior izquierda y directamente en la parte inferior se encuentran lo botones informativos así como los botones de: Inicio, Quienes somos, Otros Cuentos, Otros Enlaces, Contactos, al lado derecho se pueden apreciar tres planetas que también son botones de acceso animados para los diferentes cuentos.



# Capítulo 4

Qué es “Tú mini espacio”

“Tú mini espacio” es una página Web gratuito creado exclusivamente para un publico infantil, cuyo principal objetivo es motivar a los pequeños a practicar el habito de la lectura mediante cuentos cortos animados; cuentos que promuevan la amistad, el compañerismo, solidaridad, altruismo, bondad, entre otros valores y que los niños puedan practicar en actividades diarias.

Por otra parte, el factor de diversión jugará un papel importante en nuestro sitio, ya que este será el principal motivador de dicho hábito; cuando los niños encuentren entretenida la lectura, y sea menos tediosa que leer libros con textos planos e ilustraciones estáticas, descubrirán que la lectura es una forma de transportarlos hacia otras épocas, identificarse con personajes y aprender valores, como el respeto, el amor, el compañerismo, entre otros. Y buscarán otros medios, diferentes de Internet, para seguir desarrollando este hábito. Nuestro sitio Web pretende servir como insumo o material de apoyo para padres y maestros, ya que podrán acceder a él para reforzar la formación escolar de los niños.

Aunque “Tú mini espacio.com” fue creado para los mas pequeños, es un sitio Web abierto para todo publico que quiera disfrutar y relajarse con una lectura corta. Es un portal pequeño, basado en un concepto espacial, que transporte a los niños a mundos llenos de diversión y color, donde su único límite será su imaginación.

Quiénes somos

Somos dos diseñadores gráficos, jóvenes, creativos e innovadores, que vivimos del diseño (literalmente); o de la forma mas poética, el diseño es nuestro aire, que cambia constantemente,

# Capítulo 4

día a día, minuto a minuto, segundo a segundo, y que evoluciona junto con nuestros sentimientos y pensamientos, el diseño, en pocas palabras es nuestro espíritu.

Nuestra página Web "Tú mini espacio" surgió como proyecto de graduación, que procura dar respuesta a la problemática de la falta del hábito de lectura en los niños, provocando en ellos la falta de creatividad y disminuyendo su rendimiento académico. Si bien este proyecto es totalmente académico, nosotros lo vemos como un proyecto personal que con el tiempo seguirá creciendo y actualizándose constantemente. Siendo nuestra primera página Web animada, y creada para un público tan exigente y juguetón, esperamos que realmente la disfruten.

# Capítulo 4

## 4.3.2 Creación de las animaciones

Para la creación de las animaciones se han seleccionado tres cuentos que son "Harry el conejo", "Olegario el inventor" de Graciela Pérez Aguilar y "Los lagartos y el sol" de Anahi Rossello. Cada cuento se dividió en diferentes escenas y cada escena cuenta con una animación corta, basándonos en formas simples y sencillas para una mejor comprensión de los personajes ilustrados por los niños, la animación tiene un estilo gráfico que el niño se podrá identificar como trazos propios. Las encuestas realizadas mostraron que un alto porcentaje de infantes no solo apreciarían un espacio propio en la Web sino también, la idea de leer cuentos interactivos que involucren animación y sonido lo que les creaba mayor interés para visitar la página Web.

### 1. Harry el conejo

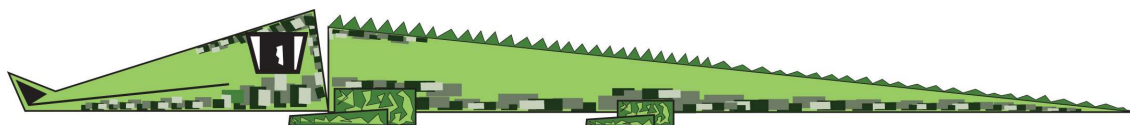


# Capítulo 4

## 2. Olegario el inventor



## 3. Los lagartos y el sol



# Capítulo 4

## 4.4 Proceso de Validación

Para realizar la validación del prototipo, se establecieron tres grupos focales: el primer grupo correspondió a los niños de segundo grado de la Escuela San Juan Bosco, el segundo, a los docentes de la misma escuela y un tercer grupo, al departamento de Tecnologías Web y Portales del Ministerio de Educación.

En el grupo de los alumnos se observó la reacción que estos tuvieron en el momento de interactuar con la página Web, su reacción ante el prototipo fue de su agrado y curiosidad; las animaciones de los cuentos lograron despertar y motivar su interés por la lectura, el grupo respondió favorablemente a los colores, temática e interactuaron fácilmente por todo el sitio, muchos de ellos manifestaron que les gustaría seguir leyendo cuentos de ese tipo pues los consideraban divertidos y llamativos. Las animaciones son lo primero que atrae la atención del niño, este al ver la animación de la página quiere leer el cuento para saber así de que se trata y poder entender la animación, y leer cual es el final del cuento.

Por otra parte, los docentes que tuvieron la oportunidad de interactuar con la página Web, mencionaron que les parecía atractiva en cuanto a color y concepto, que las animaciones tenían una buena forma de motivar a los niños a la lectura diaria, pues combinaba las tecnologías actuales con las que el niño se siente familiarizado, y las que despiertan mayor interés en ellos hoy en día. También dijeron que la navegación de la página se adecuaba a la edad de los alumnos, y que es fácil de utilizar, además se refirieron a que les gustaría tener esta página como material didáctico de uso cotidiano para ser utilizado tanto en el salón de clase como en el hogar.

# Capítulo 4

Finalmente, se presentó el sitio a profesionales del departamento de Tecnologías Web y Portales del Ministerio de Educación, quienes opinaron que la página Web les pareció muy interesante, que se adecuaba totalmente al nivel de segundo grado de educación básica, y con respecto al concepto, las ilustraciones y los colores, mencionaron que eran modernos, simpáticos y llamativos. El texto de los cuentos era sencillo por lo que se ajustaban a las capacidades de lectura y aprendizaje de los alumnos. Finalmente sugirieron, que les gustaría promocionar el sitio Web en su página “Mi portal”, mantener un enlace permanente hacia nuestro sitio y enviar las actualizaciones de la página a los enlaces de todas las escuelas que conforman el grupo de enlaces educativos.

A continuación presentamos una serie de fotografías captadas durante el proceso de validación por los alumnos, maestros y directores del departamento de Tecnologías Web y Portales del Ministerio de Educación, respectivamente.



Kevin Antonio Meléndez

8 Años

La imagen muestra como el diseñador presenta la propuesta al niño.

# Capítulo 4



Jobe Bonilla

8 años

La imagen muestra como el niño lee el cuento en libro interactivo de la propuesta.



Carlos Daniel

8 años

La imagen muestra como el niño lee el cuento en libro interactivo de la propuesta.



David Rigoberto

8 Años

La imagen muestra como el niño lee el cuento en libro interactivo de la propuesta.

# Capítulo 4



Docente de Computación: Violeta Elias  
La imagen muestra la docente evaluando el prototipo.



Julio Adolfo Castellanos  
Jefatura Web y Portales  
La imagen muestra la presentación realizada en el MINED de la propuesta Web.



# Conclusiones



## CONCLUSIÓN

En la investigación sobre la falta de motivación hacia la lectura de parte de los alumnos de Segundo Grado de la Escuela San Juan Bosco, encontramos que se debe principalmente al poco o ningún incentivo de los padres en el hogar y a la falta de ejemplo y práctica de los mismos. Otra de las causas encontradas es la sociedad misma, se suele inculcar al niño que debe practicar cualquier otro tipo de actividad como juegos recreativos, deportes, videojuegos e inclusive ver televisión, además estas resultan ser actividades más divertidas y atractivas para el pequeño.

A pesar que el MINED tiene conocimiento del problema, las propuestas de solución que ofrecen no son suficientes, algunas de ellas son, por ejemplo: destinar en la escuela tiempo para dedicarlo a la lectura, realizando dinámicas durante la clase de lenguaje, sin embargo, estas no logran motivar al niño y a que este, por iniciativa propia, tome un libro y lea; además los pequeños tienden a relacionar la lectura con tareas extracurriculares, y por lo tanto si leen fuera de las aulas, lo hacen por obligación y no por entretenimiento o diversión.

Otra solución que ofrece el MINED es el uso de nuevas tecnologías que ayuden a motivar la lectura en los niños como el Internet, a través de su uso y de la creación de páginas Web. La implementación de estas tecnologías informáticas son demasiado complejas para el pequeño usuario, ya que muestran saturación de texto y poca creatividad en la diagramación de los elementos.

Se descubrió que de los sitios que se analizaron, pocos contienen el uso multimedia, animaciones o sonido; de igual manera se aprecia la utilización de paletas cromáticas poco orientadas a despertar el interés infantil. Posiblemente esto obedezca a que los implementadores



de estas propuestas tienen una mayor experiencia en informática y no cuentan con la asesoría de un diseñador gráfico que podría aportar elementos gráficos

Durante la validación del prototipo se observó que los alumnos se sintieron atraídos a la página Web, lo que más llamó la atención de los pequeños fueron los colores utilizados, los elementos gráficos que conforman el sitio, la temática y las pequeñas animaciones con sonido activado por botones. Al hacer “clic” en uno de los planetas, se abre otra ventana donde se despliega un libro dinámico que se asemeja a un libro de texto tradicional, en donde se pueden apreciar partes del cuento con escenas animadas, las cuales motivaron a los pequeños lectores a continuar la lectura. Por otra parte, el docente, encontró la página Web como un medio excelente para promover la lectura en casa, y la recomendaría como actividad ex aula.



# Bibliografía

## BIBLIOGRAFÍA

- Benavides, Cuentos Pintados de Rafael Pombo. Diseño Web didáctico para motivar el hábito de lectura en niños y niñas. [En línea]  
[Consulta: lunes 11 de agosto de 2008]  
Disponible en: <[www.cuentospintados.com/asesoria/documentos/metodologia/anteproyecto/anteproyecto04.doc](http://www.cuentospintados.com/asesoria/documentos/metodologia/anteproyecto/anteproyecto04.doc)>
- Papalia, D. y Wendkos, S (1985). Desarrollo Humano.  
México: Ed. Mc Graw-Hill, p.438
- Craig, G. (1994) Jean Piaget y las Etapas del Desarrollo del niño.  
México: Ed. Prentice Hall, 6ª edición, pág.43
- Marlene Orellana Lisperguer, Niveles de lectura [En línea]  
[Consulta miércoles 27 de junio de 2007]  
Disponible en: <<http://orellana229.blogspot.com/2007/06/tipos-o-niveles-de-lectura.html>>
- Melisa B., Niveles de lectura [En línea]  
[Consulta: miércoles 29 de enero de 2009]  
Disponible en: <<http://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070807172315AA9EzhS>>
- María Elena Camba, Comprensión lectora [En línea]  
[Consulta: lunes 2 de febrero de 2009]  
Disponible en:  
<[http://formacion-docente.iloneos.com/index.php/Did%C3%A1ctica\\_de\\_la\\_Lengua/Comprens%C3%B3n\\_Lectora](http://formacion-docente.iloneos.com/index.php/Did%C3%A1ctica_de_la_Lengua/Comprens%C3%B3n_Lectora)>



- Raúl Chávez Silva, Experiencias Innovadoras [En línea]  
[Publicación: septiembre de 2006]  
[Consulta: 21 de enero de 2009]  
Disponible en: <<http://www.educared.pe/docentes/articulo/1010/una-estrategia-para-fomentar-el-habito-de-la-lectura-la-comprension-la-creatividad-y-la-practica-de-valores-a-traves-de-los-cuentos-infantiles/>>
- Club de libros, Los beneficios de la lectura [En línea]  
[Consulta: 12 septiembre de 2008]  
Disponible en: <<http://www.clubdelibros.com/profol20.htm>>
- Pablo Pascual Sorribas, Solo hijos, ¿Cómo animar a la lectura a tu hijo de primaria? [En línea]  
[Consulta: 21 de enero de 2009]  
Disponible en: <<http://www.aplicaciones.info/articu2/arti30b.htm>>
- Rosa Dorival, Romina Peschiera, Ezio Neyra, Educared, ¿Por qué no leen los jóvenes, lo niños? [En línea] [Publicación: 24 de noviembre de 2008]  
[Consulta: 21 de enero de 2009]  
Disponible en: <[http://lectomania.educared.pe/2008/11/por\\_que\\_no\\_leen\\_los\\_jovenes\\_lo.html](http://lectomania.educared.pe/2008/11/por_que_no_leen_los_jovenes_lo.html)>
- Scielo-Revista Chilena de pediatría, Los niños e Internet. La visión pediátrica de la nueva "generación digital" [En línea] [Publicación: abril 2005]  
[Consulta: sábado 7 de febrero de 2009]  
Disponible en: <[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062005000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062005000200006&script=sci_arttext)>
- No Solo Usabilidad journal-ISSN, Diseño web orientado a niños [En línea]  
[Publicación: 21 de Septiembre de 2004]



[Consulta: lunes 25 de agosto de 2008]

Disponible en: < [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio\\_orientado\\_ninos.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_orientado_ninos.htm) >

- WIKIPEDÍA, la enciclopedia libre, El diseño web [En línea]

[Consulta: viernes 4 de julio de 2008]

Disponible en: < [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web) >

- Patricia Cruz, Portal Clic, El diseño web [En línea]

[Publicación: 10 de abril de 2006]

[Consulta: miércoles 21 de enero de 2009]

Disponible en: < [http://www.clic.org.sv/noti\\_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño](http://www.clic.org.sv/noti_detalle.php?idnota=529&catid=&diseño) >

- No solo Usabilidad, Diseño Web orientado a niños [En línea]

[Publicación: 24 de junio de 2005]

[Consulta: sábado 7 de marzo de 2009]

Disponible en: < [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio\\_orientado\\_ninos.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenio_orientado_ninos.htm) >

- La Webera, El proceso de diseño de un sitio Web [En línea]

[Última actualización: 25 de febrero de 2008]

[Consulta: sábado 7 de marzo de 2009]

Disponible en: < <http://www.lawebera.es/comunidad/articulos/disenio-web/proceso-disenio-sitio-web.php> >

- El país, El 'blog' y la literatura del siglo XXI [En línea]

[Última actualización: 15 de marzo de 2008]

[Consulta: 23 de mayo de 2009]

Disponible en: < [http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpebabese\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/blog/literatura/siglo/XXI/elpepuculbab/20080315elpebabese_4/Tes) >



- El país, Literatura sin papel, Winston Manrique Sabogal [En línea]  
[Última actualización: 15 de marzo de 2008]  
[Consulta: 23 de mayo de 2009]  
Disponible en: <[http://www.elpais.com/articulo/semana/Literatura/papel/elpepuculbab/20080315elpbabese\\_2/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/Literatura/papel/elpepuculbab/20080315elpbabese_2/Tes) >
- El país, El nuevo poder del autor, José Antonio Milán [En línea]  
[Última actualización: 15 de marzo de 2008]  
[Consulta: 23 de mayo de 2009]  
Disponible en: <[http://www.elpais.com/articulo/semana/nuevo/poder/autor/elpepuculbab/20080315elpbabese\\_3/Tes](http://www.elpais.com/articulo/semana/nuevo/poder/autor/elpepuculbab/20080315elpbabese_3/Tes) >
- Venta Directa, ¿Leer sin papel?, José Antonio Milán [En línea]  
[Última actualización: 10 de abril de 2009]  
[Consulta: 11 de mayo de 2009]  
Disponible en: <<http://ventadirecta.wordpress.com/2009/04/10/%c2%bfleer-sin-papel/#more-1252> >
- La Prensa Gráfica, Decisiones Tecnológicas a tomar, José Monjarás [En línea]  
[Consulta: 19 de julio de 2009]  
Disponible en: <<http://archive.laprensa.com.sv/programas/impresion/impimir.asp?EiUrl=http://archive.laprensa.com.sv/20060523/economista/455512.asp>>
- El Diario de Hoy, Se incrementa el uso del Internet en El Salvador, Alma López [En línea]  
[Última actualización: 31 de marzo de 2006]  
[Consulta: 19 de julio de 2009]  
Disponible en: <<http://www.elsalvador.com/noticias/2006/03/31/negocios/neg6.asp>>



- Red Cultural, Leer es más que un buen hábito, Alma López [En línea]  
[Consulta: 14 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <[http://www.redcultura.com/php/article\\_detail.php?id\\_noticia=57](http://www.redcultura.com/php/article_detail.php?id_noticia=57)>
- Colatino, El Salvador-Analfabetismo, Solórzano [En línea]  
[Consulta: 14 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <<http://www.sicsal.it/news/es/nuevas-070912.htm>>
- Tecnología Educativa, Tipos de páginas Web Aplicables en la Educación [En línea]  
[Última actualización: 9 de junio de 2003]  
[Consulta: 14 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <<http://www.peremarques.net>>
- Editorial Abran cancha, Cuentos: "Olegario el inventor" y "Los lagartos y el sol" [En línea]  
[Consulta: 10 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <<http://www.abrancancha.com/juegos/index.htm>>
- Ciber cuentos, Cuento: "Harry el conejo"[En línea]  
[Consulta: 8 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <[http://www.cibercuentos.org/cuentos\\_infantiles/cuentos\\_infantiles/harry\\_el\\_conejo.html](http://www.cibercuentos.org/cuentos_infantiles/cuentos_infantiles/harry_el_conejo.html)>
- Flash Kit, Sound FX (Sonidos empleados en los botones) [En línea]  
[Consulta: 26 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <<http://www.flashkit.com/>>
- Flash Page Flip, Versión gratis Flash Page Flip [En línea]  
[Consulta: 27 de septiembre de 2009]  
Disponible en: <<http://www.flashpageflip.com/>>



# Glosario



## GLOSARIO

- **Afectivos:** Del afecto o relacionado con él: equilibrio afectivo; necesidades afectivas; afectuosas.
- **Audiovisual:** Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.
- **Blog(s):** Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio Web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.
- **Ciberespacio:** es una realidad virtual que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo.
- **Cognición:** El concepto de cognición (del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar y considerar ciertos aspectos en detrimento de otros.
- **Cohesivo:** que produce cohesión. Acción y efecto de reunirse o adherirse las cosas entre sí o la materia de que están formadas.
- **Cromático (ca):** Perteneciente o relativo a los colores.
- **Diseño Gráfico:** es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar



y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

- **Diseño Web:** es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios Web y páginas Web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera dentro del Diseño Multimedia.
- **Diseño:** Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental "pre-figuración" en la búsqueda de una solución en cualquier campo.
- **E-book:** Un libro-e (LE), o libro electrónico, o ecolibro, o ciberlibro (CL), es una versión electrónica o digital de un libro. El término es ambiguo, ya que se refiere tanto a una obra individual en formato digital, como a un dispositivo utilizado para leer libros en formato digital. La mayoría de los usuarios no utiliza este término con el segundo sentido y emplean, en cambio, el término más preciso de dispositivo de ciberlibro.
- **Extrínseco (ca):** Externo, no esencial.



- Filología: (del latín philologia y éste del griego φιλολογία, “amor o interés por las palabras”) es la ciencia que se ocupa del estudio de los textos escritos, a través de los cuales pretende reconstruir, lo más fielmente posible, la cultura que dio lugar a esos textos y que subyace a los mismos. El filólogo se sirve, por tanto, del estudio del lenguaje, la literatura y demás manifestaciones escritas, en cuanto constituyen la expresión de una comunidad cultural determinada.
- Ideología: es el conjunto de ideas sobre el sistema existente (económico, social, político...), y que pretenden su conservación (ideologías conservadoras), su transformación (que puede ser radical, súbita, revolucionarias- o paulatina y pacífica -ideologías reformistas-) o la restauración del sistema previamente existente (ideologías reaccionarias).
- Idiosincrasia: proviene del griego ἰδίοσυρος; temperamento particular.
- Inferencia: es una evaluación que realiza la mente entre conceptos que, al interactuar, muestran sus propiedades de forma discreta, necesitando utilizar la abstracción para lograr entender las unidades que componen el problema, creando un punto axiomático o circunstancial, que nos permitirá trazar una línea lógica de causa-efecto, entre los diferentes puntos inferidos en la resolución del problema.
- Intelectivos: Del intelecto: los seres que habitaron la Tierra hace varios miles de años dependían para vivir tanto de su propio desarrollo intelectual como de sus cualidades físicas; puede indagarse en la sutileza del símbolo que en su reducción promueve y activa todo un proceso intelectual. Que puede entenderse: una ecología humana que sobre ser descriptiva e intelectual intenta ser proyectiva.
- Interaccionismo: Movimiento dialéctico entre sujeto y objeto que genera la construcción del conocimiento.



- **Interactividad:** es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. Interactivo Dicho de un programa que permite una interacción a modo de dialogo entre ordenador y usuario.
- **Internet:** es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.
- **introyección:** es un proceso psicológico por el que se hacen propios rasgos, conductas u otros fragmentos del mundo que nos rodea, especialmente de la personalidad de otros sujetos. La identificación, incorporación e internalización son términos relacionados.
- **Léxico:** Diccionario de una lengua. Vocabulario, conjunto de las palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc.
- **Léxico:** Vocabulario, conjunto de las palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc.
- **Metodología:** del griego (metà "más allá" odòs "camino" logos "estudio").Se refiere a los métodos de investigación que se siguen para alcanzar una gama de objetivos en una ciencia. Aun cuando el término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte. En resumen son el conjunto de métodos que se rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.
- **Multimedia:** El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información.



De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

- Paradigmas: Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales para sus respectivas flexiones.
- Paráfrasis: Explicación o comentario que se añade a un texto difícil de entender para aclararlo.
- Pedagogía: es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la Formación y estudia a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano.
- Post: traducido al español como mensaje, generalmente en el contexto de los foros o blogs en la Internet.
- Pragmática o pragmalingüística: es un subcampo de la lingüística, también estudiado por la filosofía del lenguaje, que se interesa por el modo en que el contexto influye en la interpretación del significado. El contexto debe entenderse como situación, ya que puede incluir cualquier aspecto extralingüístico: situación comunicativa, conocimiento compartido por los hablantes, relaciones interpersonales, etc. La pragmática toma en consideración los factores extralingüísticos que condicionan el uso del lenguaje, esto es, todos aquellos factores a los que no se hace referencia en un estudio puramente formal.
- Proliferar: Reproducirse en formas similares. Multiplicarse abundantemente.
- Prototipo: Un prototipo es también un modelo a escala o facsímil de lo real, pero no tan funcional

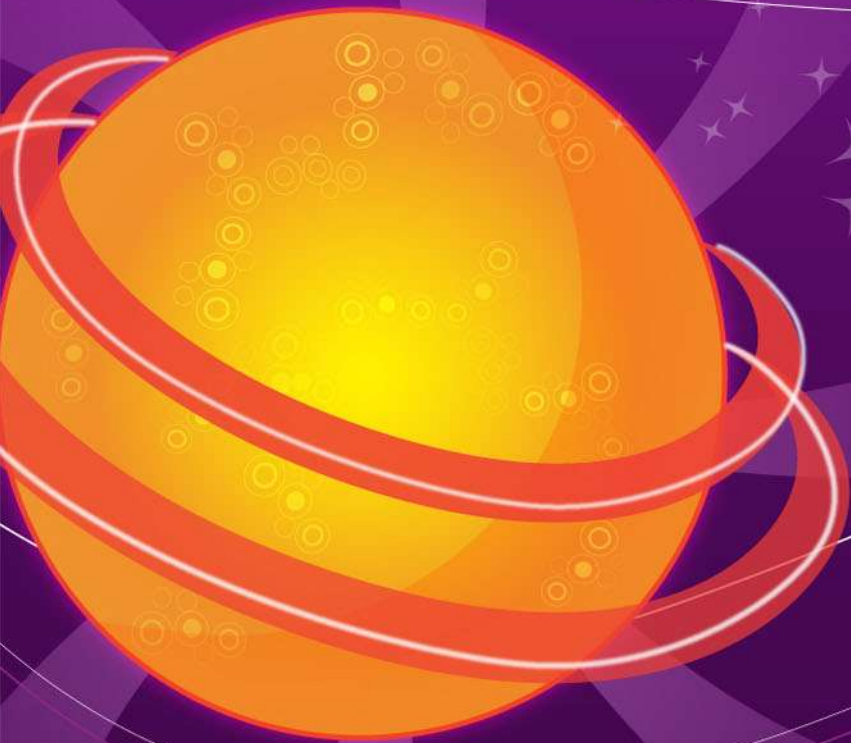


como para que equivalga a un producto final, ya que no lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final, proporcionando una retroalimentación temprana por parte de los usuarios acerca del sistema.

- **Sitio Web:** Un sitio web (en inglés: website) es un conjunto de páginas web, típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet.
- **Tinta electrónica:** también llamada papel electrónico es una tecnología que permite crear pantallas planas, tan delgadas como un papel, y con una flexibilidad que permite que se puedan enrollar. Estas pantallas por el momento solo pueden representar información en blanco y negro y no permiten visualizar imagen en movimiento.
- **Usabilidad:** (del inglés usability) es la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto.
- **Usuario:** es la persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio público o privado, empresarial o profesional. Sin embargo, usuario según la RAE (Real Academia Española) es "aquel que usa algo". Esto es algo que se opone a los conceptos de web semántica, web 2.0 y 3.0, trabajo colaborativo..., ya que la realidad actual prima a los ciudadanos como emisores y no sólo como receptores que "usan" los medios.
- **Volitivo:** Se aplica al acto o fenómeno de la voluntad. Se aplica a la construcción o término lingüístico que expresan la voluntad.



- Web: World Wide Web (también conocida como "la Web"), el sistema de documentos (o webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet.
- Wikis: es un sitio Web cuyas páginas Web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador Web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o "páginas wiki" tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una "página Wiki" en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un "enlace Web" a la página Web.



Απεχός



## 8.1 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### 8.1.1 Anexo1: Entrevista realizada al docente de lenguaje y redacción del Centro Escolar San Juan Bosco.

#### Universidad Don Bosco

Escuela de Diseño Gráfico

Lic. Diseño Gráfico

Propuesta didáctica de una página Web para motivar la lectura en niños de segundo grado de educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco, a través de la elaboración de Cuentos Infantiles Interactivos

A continuación se presentan una serie de preguntas abiertas referentes a los métodos de enseñanza utilizados en los niños de segundo grado de la materia de Lenguaje y redacción.

Docente: Olinda del Carmen Ventura

1. ¿Cuales son los métodos de enseñanza utilizados para el nivel de Educación Básica de segundo grado, en la materia de lenguaje y redacción? Se emplean varios métodos de enseñanza, como son: la lectura comprensiva, la lectura individual y la lectura colectiva.

La lectura comprensiva cuando el niño lee para si, interioriza la lectura y responde a un cuestionario para ver que tanto comprendió de lo leído. La lectura individual como lo dice su nombre es cuando el niño lee individualmente y luego expresa lo leído. La lectura colectiva es cuando se lee grupalmente, es mas participativa y dinámica.

2. ¿Cuales son los nuevos materiales de apoyo curricular, programas de estudio y materiales educativos para el nivel de Educación Básica de segundo grado, de dicha materia? Solo el



libro de lenguaje pero la institución pide un libro de lectura extra. Además se trata de aprovechar el entorno, es decir, utilizando materiales como revistas, periódicos, entre otros que puedan motivar la lectura.

3. ¿En su opinión cuáles son necesidades didácticas actuales que requieren los alumnos de segundo grado para incentivarlos a mejorar sus hábitos de lectura? Motivación por parte de la familia y mejorar los recursos didácticos tanto en los hogares como en las escuelas; ya que como sociedad muchas veces olvidamos promover dicho hábito, y en vez de comprarle a los niños un libro les compramos juguetes y los motivamos a realizar otras actividades físicas.

4. ¿Qué actividades para motivar la lectura en los niños se realizan durante la clase de lenguaje y redacción? Se les da diferentes lecturas para que el niño las dramatice y las están las lecturas colectivas que es cuando todos los niños llevan la misma lectura en clases, pero solo uno lee en voz alta, luego al azar se pide que otro alumno continúe la lectura, de esta forma se hace dinámica y los niños tienen que prestar atención a lo que leen.


5. ¿De esas actividades realizadas cuáles son las que prefieren los niños? Ellos prefieren dramatizar lo leído.

6. ¿Cuál cree que sea la falta de motivación hacia la lectura que presentan los niños de segundo grado? Los intereses, ya que ellos prefieren jugar videojuegos, ver televisión o realizar juegos físicos o actividades corporales, que pasar leyendo un libro.

7. ¿Por qué cree que sucede esta falta de motivación hacia la lectura? La misma sociedad, los medios de comunicación, ya que suelen promover más los juguetes que los libros.

8. ¿Cree usted que una página web didáctica con cuentos interactivos ayudará a motivar la lectura en los niños de segundo grado? Si  No

¿Por qué? Si, porque combina las actividades que a ellos les gustan (la computadora) y las animaciones les ayudaran a despertar y motivar la lectura.



8.1.2 Anexo 2: Entrevista realizada a un profesionales de la Dirección de Tecnología Educativa del MINED

Universidad Don Bosco  
Escuela de Diseño Gráfico  
Lic. Diseño Gráfico

Propuesta didáctica de una página Web para motivar la lectura en niños de segundo grado de educación básica del Centro Escolar San Juan Bosco, a través de la elaboración de Cuentos Infantiles Interactivos

El objetivo de esta entrevista para indagar sobre los conocimientos de las características propias de la tecnología que se requiere para la educación en El Salvador, especialmente en el segundo grado de nivel básico.

Nombre del entrevistado: Roberto Carlos Monge

1. ¿Que labor desempeña en el Ministerio de Educación? Web master de Mi portal
2. ¿Cuanto tiempo tiene trabajando para el MINED? 5 años
3. ¿En que consiste el Plan Nacional de Educación 2021? El plan nacional de Educacion 2021 es una estrategia del Gobierno de El Salvador, impulsada bajo la coordinación del Ministerio de Educación, orientada a mejorar el sistema educativo nacional. Comprende de ocho programas que son: Edúcame, Poder, Megatec, Comprendo, Redes Escolares Efectivas, Red Solidaria, Conectate y Compite. El objetivo del plan es formular, con una visión de largo plazo, las políticas y metas educativas prioritarias para los próximos años. Dicho plan se espera cumplir para el año 2021.
4. ¿Cuales son los nuevos materiales de apoyo curricular, nuevos programas de estudio y materiales educativos para el nivel Educación Básica? El nueva colección de libros de texto



para cada materia, que comprende tres libros por materia, que son: un cuaderno de ejercicios, un libro de texto y una guía metodológica. También incluye un CD interactivo que explica el contenido del libro.

5. ¿Cuales son los nuevos aportes tecnológicos que se están brindando a la educación del nivel básico? Dentro del programa conéctate, se encuentra la sección aula informativa, donde los alumnos y los docentes pueden intercambiar información sobre tareas o asignaciones programadas, al mismo tiempo pueden publicar sus tareas en línea. En dicha página se encuentra una sección de descargas donde los alumnos pueden descargar material de apoyo para cada asignatura.

6. ¿Cuándo y por qué nace “Mi portal”? nace en el 2006, nace con el objetivo de conectar a los docentes con los alumnos, creando una comunidad en línea donde se puedan intercambiar opiniones, métodos de enseñanza, dudas y consultas.

7. ¿Qué tecnologías han ocupado para el desarrollo de dicho sitio “Web”? Manejador de Contenidos de Microsoft y el Comunita Server.

8. ¿Cree que la educación virtual viene a reemplazar la educación tradicional? No, la educación virtual es una estrategia para llegar a más personas que posiblemente no cuentan con oportunidad de asistir a clases, y para aquellas personas que si pueden, es un complemento en su sistema educativo, una forma de aprovechar las tecnologías para desarrollarse en el ámbito educacional.

9. ¿Cuáles son las ventajas que aporta el diseño de un sitio web como es “Mi portal” a la educación? Conectarse con más personas, docentes y alumnos, acercar la educación a todas las aulas y casas, creando un ambiente agradable y amigable, que incentive el valor de compartir opiniones o consejos referentes a la enseñanza.

10. Para la creación del sitio mencionado, se basaron en alguna metodología de diseño web para niño. Si es así, ¿cual fue? No, más que todo se trató de crear un equilibrio de diseño, que

Universidad Don Bosco  
Escuela de Diseño Gráfico  
Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta didáctica de una página Web para motivar la lectura en niños y niñas de 7 a 9 años del Centro Escolar San Juan Bosco, a través de la elaboración de Cuentos Infantiles Interactivos

El objetivo de este cuestionario es comprobar si se cumple el propósito principal de la página web creada "Tú mini espacio", el cual es estimular la motivación por el hábito de la lectura en los niños de 7 a 9 años del Centro Escolar San Juan Bosco. Al mismo tiempo es importante conocer las primeras impresiones de los niños y como logran desenvolverse en la página web y captar todas las funcionalidades que esta posee.

A continuación se presentan una serie de preguntas cerradas y abiertas, conteste con un chequeo "x" sobre el cuadro.

1. ¿A la hora de presentarles la página web se pudo observar de forma inmediata un interés por la actividad?

Si  No

2. ¿Cuál fue la primera impresión de los niños al ver la página Web? Entusiasmo, curiosidad por ver la página y experimentar las animaciones y los sonidos de los botones y leer los cuentos.



3. ¿Considera usted que el concepto de la página, de interpretar una galaxia espacial, ha sido de agrado y comprensión para los niños?

Si  No

4. ¿Para usted los sonidos y animaciones ocupadas en la página favorece el hecho de mantener al niño interesado en la actividad de la página?

Si  No

5. ¿En general, considera usted que la página principal tiene una unificación cromática que puede captar la atención y despertar el interés de parte de los niños?

Si  No

6. ¿A su criterio, está de acuerdo que la diagramación de la página y la simplicidad de los elementos está al nivel del usuario?

Si  No

7. ¿Considera que la ubicación de los botones principales (Inicio, Quienes somos, Que es "Tú mini espacio, etc.), así como sus tamaños y colores son fáciles de identificar por lo niños como enlaces a otras secciones?

Si  No

8. ¿A su criterio la ubicación de los planetas como botones de enlace para abrir los diferentes cuentos fue percibido de forma rápida por los niños?

Si  No



9. ¿Considera que los cuentos de esta página respaldados por animaciones cumplen con el propósito de mantener al niño interesado a empezar y terminar de leer el cuento?

Si  No

10. ¿Recomendaría esta página a sus estudiantes como actividad ex aula?

Si  No

11. ¿Se experimentó alguna clase de problema de tipo técnico durante el empleo de la página web? Si  No

De que

tipo: \_\_\_\_\_

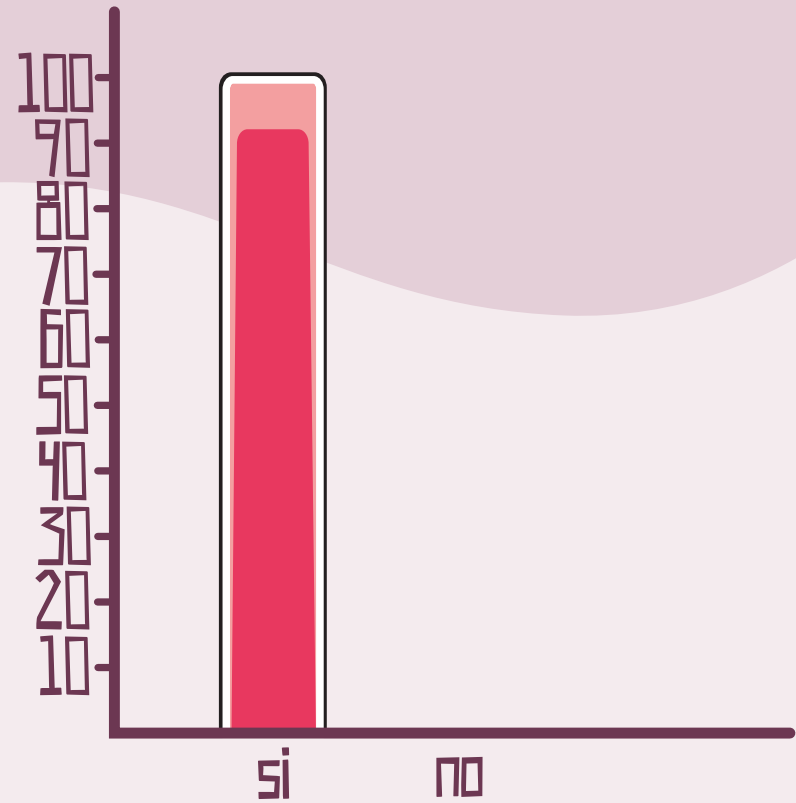
12. ¿Los niños tuvieron dificultades al la hora de manejar o entender las funciones de la página web?

Si  No

8.1.4 Anexos 4: Resultados del cuestionario realizado a los alumnos de Segundo grado del Centro Escolar San Juan Bosco

1 ¿Te gusta leer?

Si 100%  
No 0%

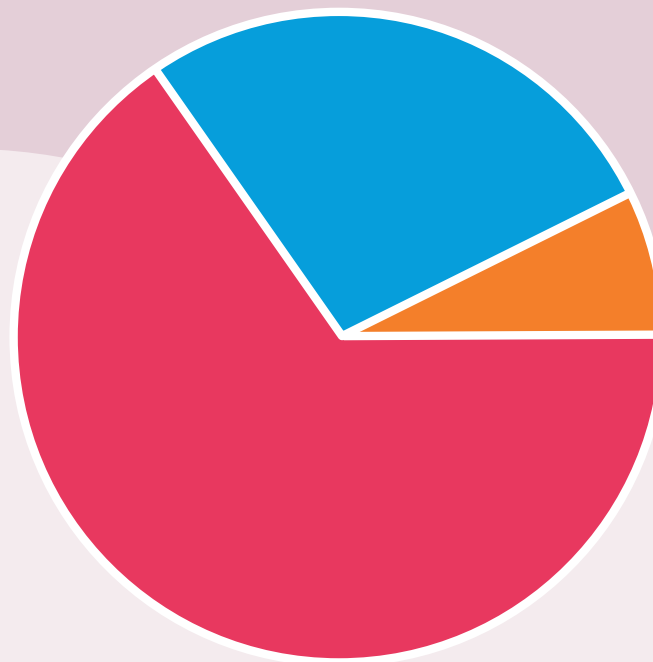


Conclusión: Según la gráfica, los resultados reflejan que a todos los alumnos de Segundo Grado del Centro Escolar San Juan Bosco les gusta leer.



## 2 ¿Qué tan seguido lees?

a. Una vez a la semana	26.47%	b. Una vez al mes	8.82%
c. Todos los días	64.71%	d. Nunca	0%

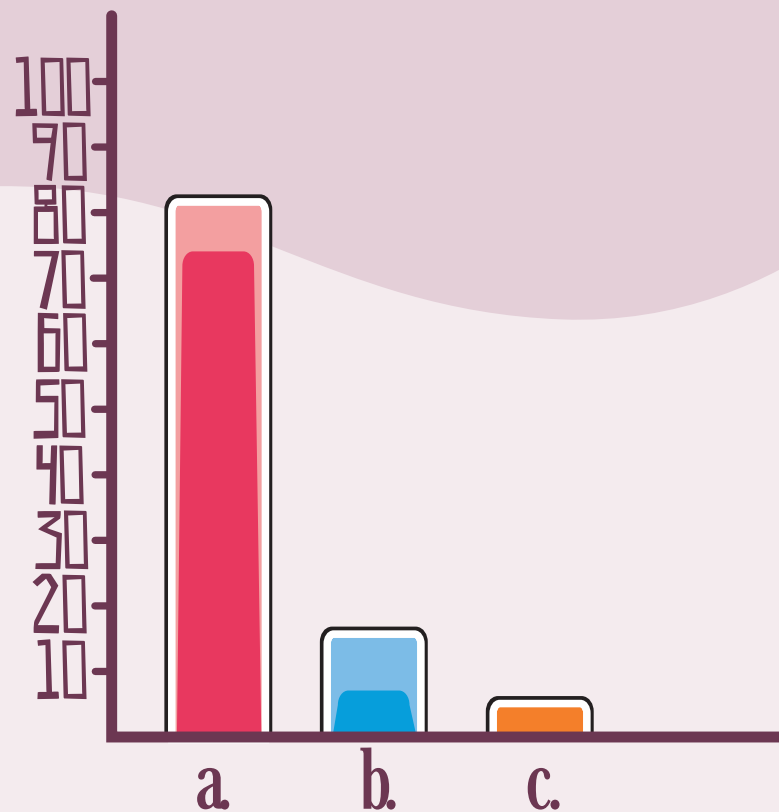


a ● b ● c ● d ○

Conclusión: en esta gráfica se refleja que la mayor población de alumnos lee diariamente, el 26% lee una vez a la semana y el 8.82% lee una vez al mes.

### 3 ¿Por qué razones lees?

a.	Porque me gusta leer	80.56%
b.	Por tareas escolares	16.67%
c.	Por obligación de padres	2.78%



Conclusión: en la presente gráfica de barras se demuestra que el 80.56% de los alumnos leen porque les gusta, mientras que un 16.67% lee únicamente cuando tiene tareas escolares, y el resto lee obligados por los padres.

#### 4 ¿Que tipo de historias te gusta leer?

a. Fantasía	17.82%	b. Comedia	12.50%
c. Acción	26.79%	d. Misterio	10.71%
e. Aventura	14.29%	f. Comecis	17.86%



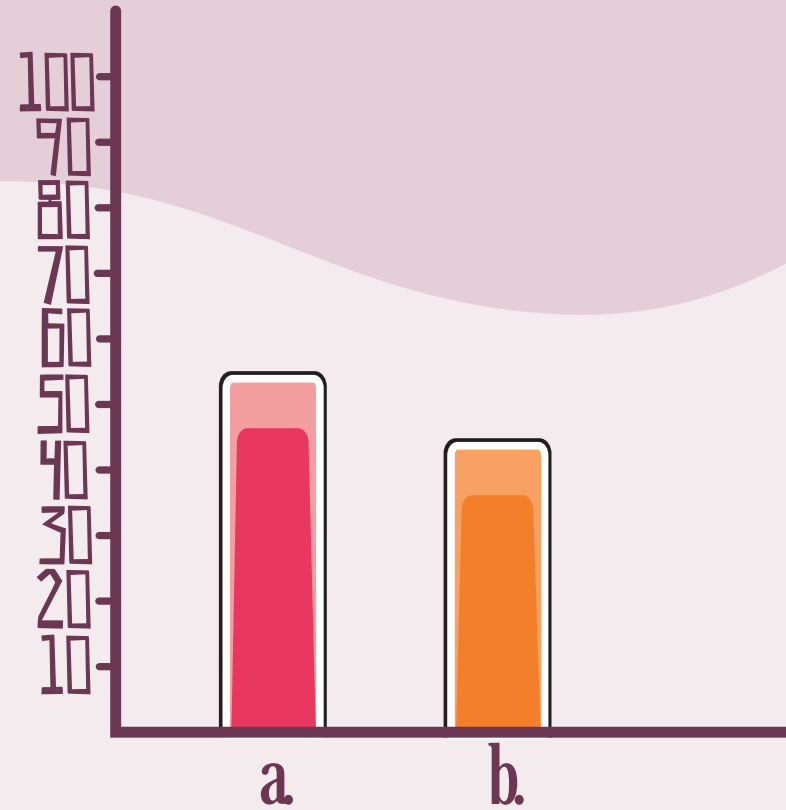
a ● b ● c ● d ● e ● f ●

Conclusión: en la gráfica número 4 se puede observar que el 26.79% de los alumnos prefiere leer historias de acción, el 12.50% se inclinan mas por la comedia, el 17.86% prefiere leer comics; mientras que el 17.82% prefieren historias de fantasía. Por la aventura el 14.29% y por el misterio el 10.71%.



## 5 ¿Te gusta leer libros de texto o prefieres leer en internet?

- a. Libros de texto 52.78%
- b. Internet 44.22%

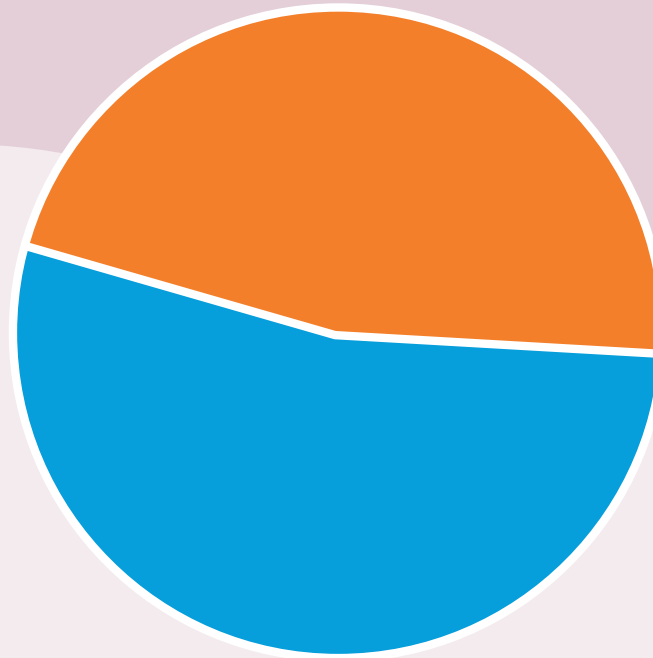


Conclusión: la gráfica refleja que el 52.78% de los alumnos prefiere leer libros de textos, mientras el 44.22% lee en Internet.



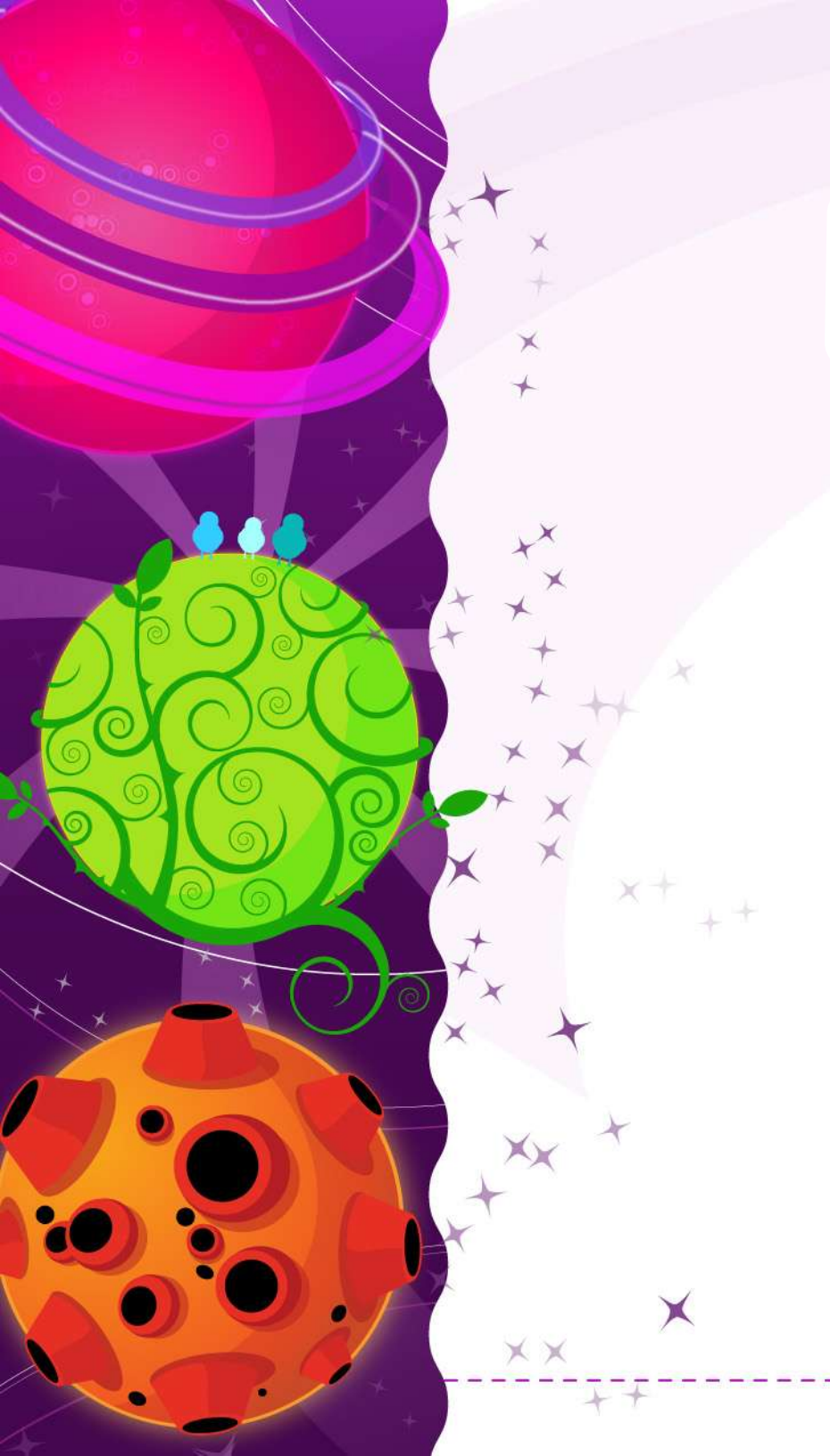
## 6 ¿Tienes Internet en tu casa?

- a. Si 41.18%
- b. No 58.82%



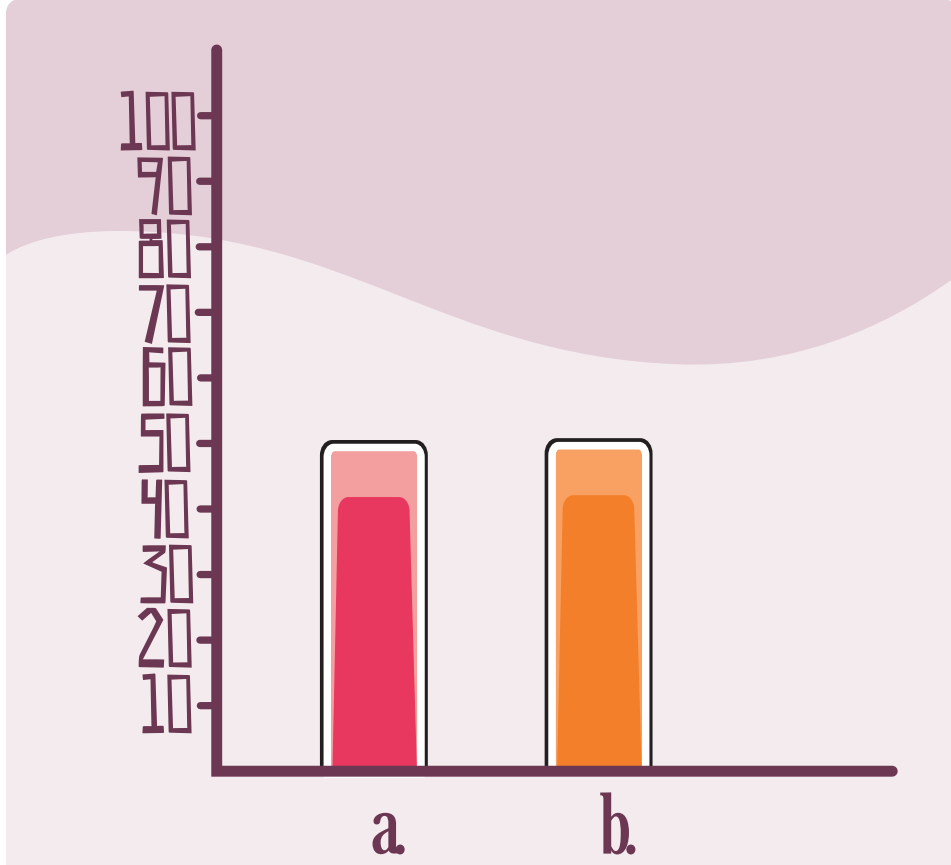
a ● b ●

Conclusión: para la siguiente pregunta, el 58.82% no posee Internet en sus casa, mientras que el 41.18% respondió afirmativamente.



# 7 ¿Sabes usar el Internet?

- a. Si 50%
- b. No 50%



Conclusión: la gráfica refleja que el 50% de los alumnos sabe usar el Internet, mientras que el resto de alumnos no sabe.

8 ¿Te gustaría leer un cuento en internet que tuviera animación y sonido?  
a. Si 91.18%      b. No 5.88%



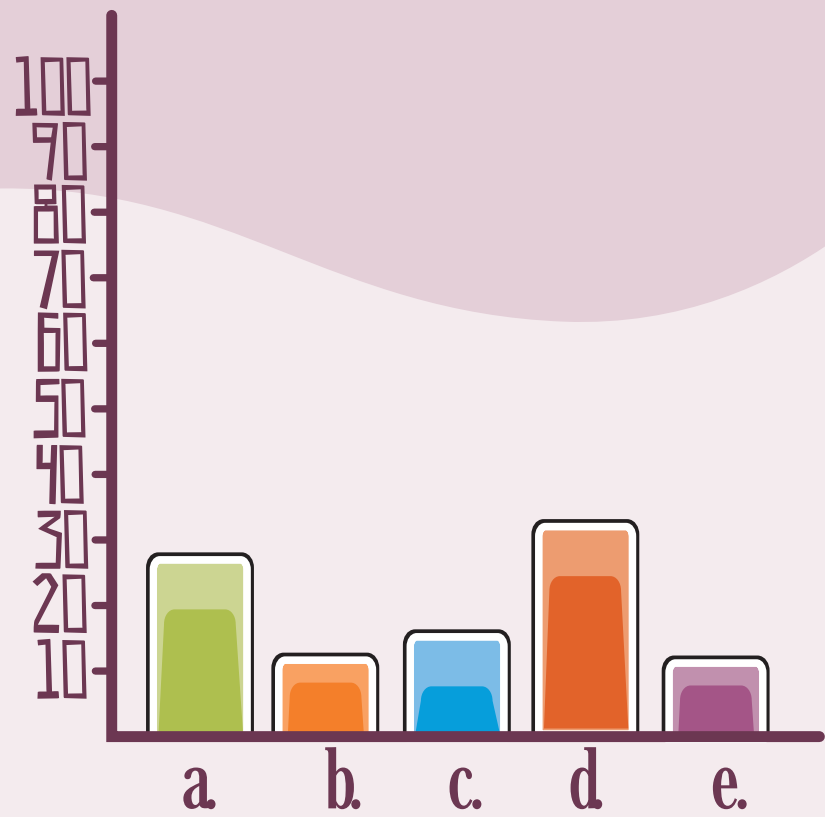
a ● b ●

Conclusión: la gráfica refleja que la mayoría de alumnos (91.18%) le gustaría leer cuentos en Internet con animación y sonido. Mientras que el 5.88% dijo que no y una persona no respondió a la pregunta planteada.



## 9 ¿Que colores llaman más tu atención?

a. Verde	27.12%	b. Naranja	11.86%	c. Celeste	16.95%
d. Rojo	32.20%	e. Morado	11.86%		

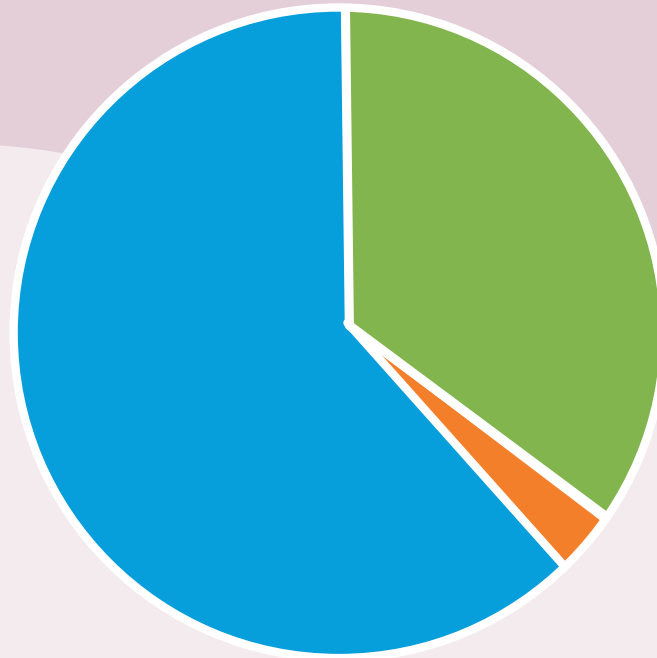


Conclusión: en esta gráfica se refleja que la mayor parte de alumnos se inclinan por el color rojo (32.20%), el 27.12% por el color verde, el 11.86% se inclina por el naranja, otro 11.86% por el morado y el 16.95% por el celeste.



# 10 ¿Que tanto te gusta la galaxia, los astronautas y los planetas?

a. Mucho 61.76%   b. Poco 32.29%   c. Nada 2.94%



a ●   b ●   c ●

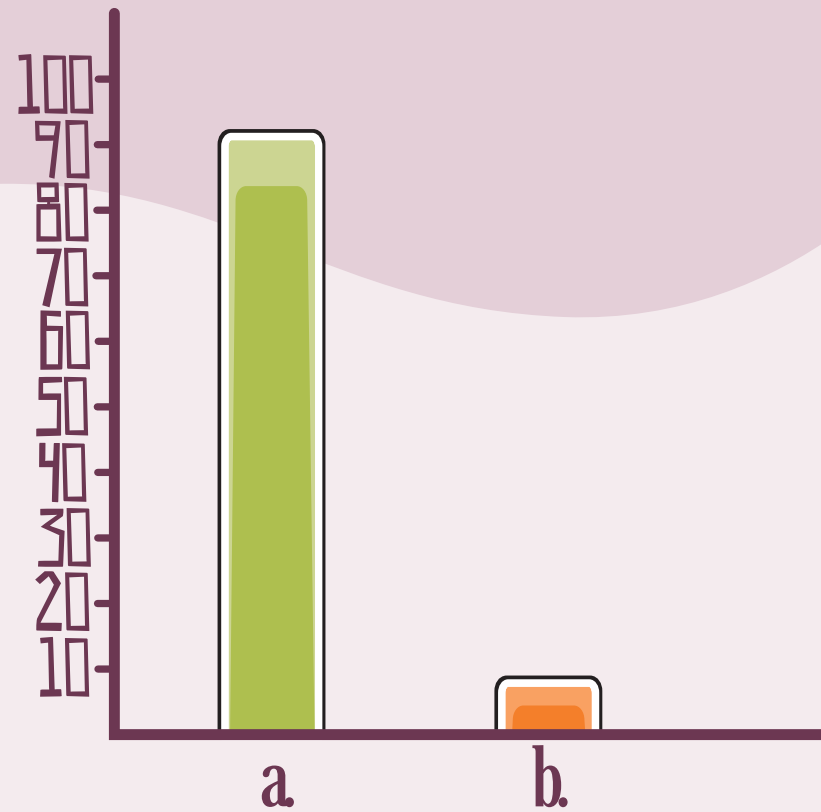
Conclusión: cuando se les pregunto si les gustaba la temática de la galaxia, el 61.76% respondió afirmativamente y el 32.29% dijo que poco, mientras que el 2.94% no les llamaba la atención dicha temática.



# 11

¿Te gustaría tener un espacio en internet donde pudieras descubrir todo tipo de historias y tener todo tipo de aventuras?

a. Si 91.18%    b. No 8.82%



Conclusión: en esta gráfica se refleja que el 91.18% le gustaría tener un espacio en Internet dedicado a la lectura y u 8.82% dijo que no.

**12** Si tuvieras este espacio dedicado para cuentos, ¿Te animarías a crear tus propias historias para que aparecieran en la web?  
a. Si 88.26% b. No 11.76%



a. ● b. ●

Conclusión: en esta gráfica de pastel se refleja que el 88.26% de los alumnos les gustaría crear sus propias historias y publicarlas en la Web, mientras que el 11.76% dijo que no les gustaría.

## 8.2 Anexos 5: Bocetos

Historias  
Cuentos  
Antes de dormir.

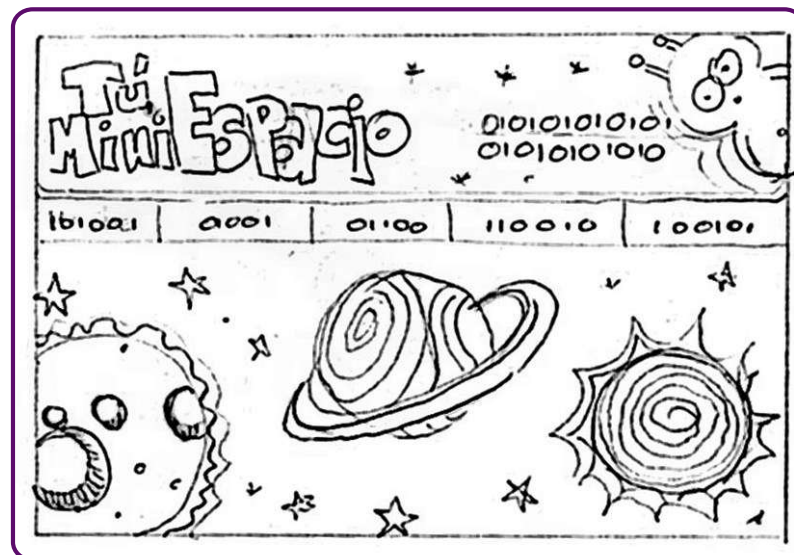
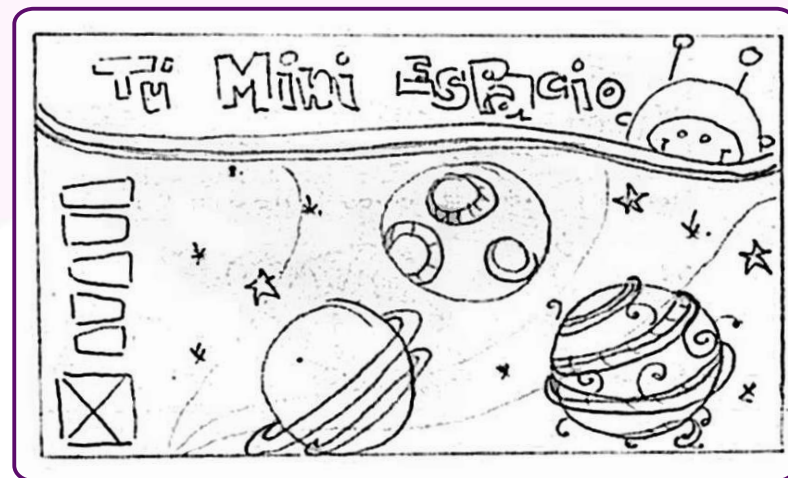
Grandes historias para pequeños.  
\* Tu espacio de cuentos.

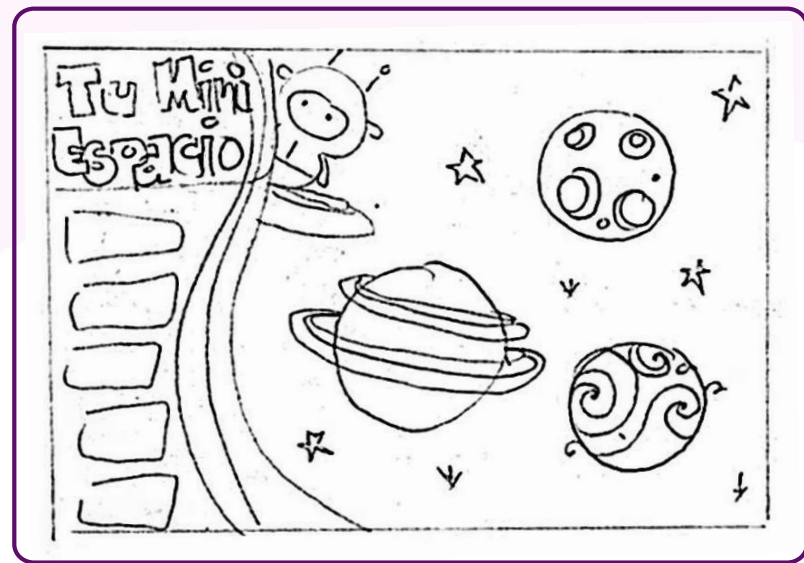
Cosas del espacio

Se pueden crear 3 planetas.  
Uno para 1°/2°/3°.

Espacio  
Universo  
Planetas  
Cosmos  
Lunas  
Estrellas  
Cuerpos celestes  
Mundo  
Big Bang  
Galaxia  
Asteroides  
Cometas  
Nave espacial  
Astronauta  
Astronautas  
Astro

- Mi pequeño universo.
- Pequeño viajero
- Mini universo





**Tu Mini Espacio**

0101010101  
TU ESPACIO DE CUENTOS AMADOS.

BOTONES →

/// / 0110
01011 ///
0100
100101
010100
LINKS

← BOTONES CON TRANSPARENCIA

COLORES:  
MORADO  
CYAN  
VERDE  
NARANJA



### 8.3 Anexos 6: Recopilación de los cuentos empleados en "Tú mini espacio"

#### 8.3.1 Harry el conejo

Saltar, saltar y saltar.. todo en la vida es saltar y saltar, pensaba un poco angustiado el conejo Harry, que era de hermoso pelaje blanco como la nieve y con una nariz rosada y muy olfateadora que hacia graciosos movimientos al respirar, sus largos bigotes con el viento se mueven tanto que a veces le picaban sus grandes ojos azules y claro muy útiles pues con tanta zanahoria que come tiene una perfecta vista.

Es un poco gordito pero de una gran agilidad por eso cuando su mama le pedía que hiciera algo, Harry saltaba y saltaba hasta terminar con el cometido. En la escuela Harry era la estrella del equipo de atletismo pues con su velocidad no había oponente alguno que lo venciera y en la disciplina del salto, jajaja, nadie quería competir contra él, pues saltaba más que todos en el mundo.

Sin embargo había algo que tenía inquieto a este hermoso conejito ¿es acaso saltar todo en la vida?

Un día visito al búho, que tenía fama de ser muy sabio, y le preguntó lo que tanto le daba vueltas en la cabeza, el búho le dijo lo siguiente: "querido conejito Harry, si fueras un pez seguramente me preguntarías si nadar lo es todo, si fueras un halcón querrías saber si volar lo es todo, claro que saltar no es todo en la vida, hay cosas más importantes que con el tiempo aprenderás y cuando eso suceda no te importará saltar o nadar o volar."

La respuesta no fue muy satisfactoria para Harry quien salió de ahí más confundido que antes, camino por el bosque de regreso a casa cuando de pronto, al ir tan cabizbajo y pensativo, al brincar por un pedregal sobre el río, "splash" cayó al agua lastimándose una pierna, aunque como pudo,



logró agarrarse de un tronco y gritar pidiendo auxilio, un pez oyó los gritos de Harry y se acercó para ayudarlo diciendo "nadie es mejor que yo para nadar" yo te ayudaré, pero no pudo, pues era muy pesado y al cargarlo e intentar nadar el pez no podía con ambos.

Un gran halcón paso por el lugar y también se acercó diciendo, "nadie vuela como yo por los aires a una gran altura y gran velocidad" pero no pudo elevar el vuelo cargando a Harry. En un árbol sobre la ladera del río estaba postrado el búho y usando su sabiduría les dijo lo siguiente: "pobre conejito Harry, que rápido te has dado cuenta que nadar, volar o saltar no lo es todo en la vida."

Entonces reflexionando el conejito le pidió al pez q se acercara para montarse sobre él mientras el halcón lo tomaba por los hombros y con la pata que tenía buena se impulsaba hasta llegar a la orilla y ponerse a salvo, jajaja, se reían los tres amigos, lo sabía pensaba Harry, hoy aprendí que uno no puede hacer todo solo, que juntando las habilidades de otros y trabajando en equipo se logra cualquier cosa que te propongas. Jajaja, lo sabía, saltar y saltar y saltar no lo es todo en la vida, pero sirve para ayudar a otros. Ayudar, ayudar y ayudar a otros, eso si que es todo en la vida de ahí en adelante el conejo Harry saltaba y ayudaba a cuanto animalito se lo pedía. Saltar y saltar y ayudar y ayudar es muy divertido.

Autor: Eduardo Pérez Valencia

Página Web: Ciber Cuentos

Enlace: [http://www.cibercuentos.org/cuentos\\_infantiles/cuentos\\_infantiles/harry\\_el\\_conejo.html](http://www.cibercuentos.org/cuentos_infantiles/cuentos_infantiles/harry_el_conejo.html)

### 8.3.2 Olegario el inventor

Olegario era inventor desde chiquito. A los cinco años ya había inventado una máquina para contar hormigas. Las hormigas pisaban una hojita, que movía un palito, que hacía caer una bolita dentro de un envase de yogur. Una hormiga, una bolita. Tres hormigas, tres bolitas. Cada cien hormigas, Olegario vaciaba el envase y ponía una bolita más grande que quería decir “cien”. Y así sucesivamente.

A los seis años inventó un “bolsito portagatos” que tenía forma de gato, con un agujero adelante para que el animalito sacara la cabeza y otro agujerito atrás para que sacara la cola. Pero Froilán González, el minino de la casa no quiso ser piloto de pruebas y al tercer intento de meterlo adentro, el bolsito quedó hecho tiras.

Entre los siete y los once años, Olegario inventó una máquina para sacar la pelusa del ombligo que no funcionó porque hacía muchísimas cosquillas. También inventó un aparato para peinar osos panda gigantes, pero como sólo existen en China nunca pudo probar su invento. A su mamá no le gustó el aparato de alisar lechuga porque la dejaba lisita pero achicharrada y a su papá no le interesó mucho la máquina para tocar melodías con un pan flauta porque no tenía nada de oído musical.

En fin... que Olegario tenía buenas ideas pero era un inventor incomprendido.

Y resulta que, un día, Olegario se enamoró de Clotilde, la chica más inteligente del barrio que sí lo comprendía.

–Ole, inventame un aparato para emparejar los agujeritos de las letras “o”, que me salen mal –pedía Clotilde.

–Enseguida te lo invento, Cloti, y además, con lo que sobre de los agujeritos de las “o”, podés poner los puntos de las “i” – respondía Olegario. Y a los dos días el invento estaba listo.



-Ole, inventame una máquina para pasear demonios de Tasmania -decía Clotilde.

-¿Qué son los demonios de Tasmania, Cloti? - preguntaba Olegario.

-Son bichos muy raros que viven en Tasmania, Ole - respondía Clotilde y, a los cinco días tenía la máquina en la puerta de su casa.

Así, Olegario y Clotilde crecieron juntos en amor y en inventos. Cloti tenía las ideas y Ole las realizaba. Juntos inventaron el martillo de goma para clavar clavos de chicle, los guantes con espinas para agarrar cactus, el trampolín para tirarse a la bañera, el colador sin agujeros para no desperdiciar agua, la silla de una sola pata para ejercitar el equilibrio y la bicicleta de ruedas con zapatos para andar por la vereda.

La última vez que los vi (porque ya son grandes y viven enfrente de mi casa) estaban inventando una catapulta gigante para viajar al planeta Venus. Y seguramente lo consiguieron porque unos meses después recibí un mail que decía: "Querida Graciela, te escribimos desde el planeta Venus. No te imaginas lo linda que se ve la Tierra desde aquí...".

Autor: Graciela Pérez Aguilar

Página Web: Abran Cancha

Enlace: <http://www.abrancancho.com/juegos/index.htm>



### 8.3.3 Los lagartos y el sol

Hubo un tiempo en que la tierra era una oscura y seca bola gigante. Sólo noche, montañas, rocas y arena. Y en las montañas, las cuevas. Y en las cuevas, los lagartos. Sus lenguas eran ásperas, porque no conocían el agua. Pero podían decir palabras de amor.

En una de esas noches eternas el lagarto más joven descubrió que sus ojos miraban una y otra vez a la lagarta más joven y que los tambores de su corazón tocaban un ritmo distinto. Entonces, quiso casarse con ella y le prometió un hermoso regalo.

El joven lagarto caminó pesadamente bajo la luna helada, llegó a la montaña de oro, y allí cavó con sus garras hasta encontrar un brillante círculo dorado.


– Es un perfecto regalo de boda –pensó, y comenzó el largo camino de regreso, arrastrando con esfuerzo su tesoro. El viaje era largo y difícil. Mil veces deseó abandonar su carga, pero mil veces pensó que ella lo estaría esperando. Demasiado peso y una gran oscuridad. Sólo el reflejo de la luz de la luna en el disco de oro.

De pronto, un gran pájaro del color del plomo se arrojó sobre él, dio un fuerte chillido y le arrebató su rueda dorada. Después, se fue volando, alto, muy alto, con el círculo brillante en el pico.

El lagarto llegó llorando, y se puso a llorar la lagarta al saber lo sucedido.

Ariba, en el cielo, una luz nueva comenzaba a brillar, cambiaba los colores de la tierra y la entibiaba. Mucho tiempo después, los hombres lo llamarían sol.

El lagarto y la lagarta siguieron llorando hasta que sus ojos quedaron secos para siempre. Sus



lágrimas saladas formaron un charco infinito. Mucho después, los hombres lo llamarían mar.  
Desde entonces los lagartos están siempre al sol, con sus panzas apoyadas en las piedras. Esperan,  
quietos y tristes, que su regalo de bodas regrese a la tierra

Autor: Anahí Rossello

Página Web: Abran Cancha

Enlace: <http://www.abrancancho.com/juegos/index.htm>

#### 8.4 Carta de autorización para el empleo de cuentos con derechos de autor

La siguiente carta de autorización se dio vía e-mail, en donde la editorial Abran Cancha (Buenos Aires), nos da permiso de utilizar en nuestra animaciones dos de sus cuentos publicados en su página Web.

Hola, Karla.

No sé si alguien de la editorial ya te respondió –a veces recibimos el mismo mail y duplicamos las respuestas–, pero de todas formas te respondo.

Me alegro mucho de que te gusten los cuentos de Abran Cancha. Por supuesto que podés hacer las animaciones de ellos con los créditos de las autoras y el link a la Web de la editorial. Avisanos cuando lo hagas, así lo vemos.

Espero que todo salga bien y que tengas éxito con la tesis.

Cariños,

Luciana Murzi

Ediciones Abran Cancha

Gorriti 3909 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

(011) 4864 0267

[www.abrancanCHA.com](http://www.abrancanCHA.com)