



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN  
ARTES MULTIMEDIA**

**TÍTULO:**

**DESARROLLO DE UN APLICATIVO INTERACTIVO PARA  
INCENTIVAR LA LECTURA EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO  
DE PRIMARIA BASADO EN 3 LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS.**

**AUTORES:**

**Plaza Lucero Melissa Cristina  
Carofilis Mendoza Israel David**

**INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
MULTIMEDIA.**

**TUTORA:**

**Lcda. Jossie Lara Pintado, Mgs.  
Guayaquil, Ecuador**

**2015**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Melissa Cristina Plaza Lucero**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

### **TUTORA**

---

**Lcda. Jossie Lara Pintado, Mgs**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

---

**Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs**

**Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Israel David Carofilis Mendoza**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.

### **TUTORA**

---

**Lcda. Jossie Lara Pintado, Mgs**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

---

**Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs**

**Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Melissa Cristina Plaza Lucero

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas** previa a la obtención del Título **de Ingeniería en producción y dirección de arte multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016**

**EL AUTOR**

---

Melissa Cristina Plaza Lucero



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Israel David Carofilis Mendoza

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas** previa a la obtención del Título **de Ingeniería en producción y dirección de arte multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016**

**EL AUTOR**

---

Israel David Carofilis Mendoza



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

## AUTORIZACIÓN

Yo, Melissa Cristina Plaza Lucero

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016

EL AUTOR:

---

Melissa Cristina Plaza Lucero



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

## AUTORIZACIÓN

Yo, Israel David Carofilis Mendoza

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 21 del mes de marzo del año 2016**

**EL AUTOR:**

---

Israel David Carofilis Mendoz

## **AGRADECIMIENTO**

Empezando por mi padre Ing. Héctor Plaza Vélez por apoyarme en mis estudios desde un principio y enseñándome que todo con esfuerzo se logra, siendo él mi gran ejemplo.

A mi compañero y amigo Israel Carofilis que junto a él logramos crear “Teo Leo y el Abuelo Leyenda”.

A mi tutora por guiarme en este proceso.

A un gran amigo Ing. Daniel Ullauri Torres, Ms. C. yo siempre digo “todos tienen un profesor que es un amigo, pues yo tengo un amigo que es profesor.” Gracias por la ayuda desde un principio.

A los verdaderos amigos que siguen aquí conmigo.

A The Weeknd.

Y a la persona que lea esto ya sea para guiarse o informarse, gracias por tomarte el tiempo en leer mi esfuerzo.

**MELISSA CRISTINA LUCERO PLAZA**

## **AGRADECIMIENTO**

Primero agradecer a la Madres Tierra “Gaia” por haberme encaminado en este largo camino para cumplir este gran reto. Segundo a mis padres, por haberme inculcado sus grandes valores morales. A la comunidad jesuita por formarme en mi etapa colegial. Agradecer a mi compañera Melissa Plaza Lucero por sudar estas grandes gotas para cumplir nuestro sueño, crear a Teo Leo y el Abuelo Leyenda. A mi tutora Jossie Lara por su dedicación y constancia brindada junto a su sabiduría para enmarcarme en la buena sustentación.

Finalmente, a todos mis amigos y conocidos, con los que he compartido los grandes momentos de mi vida, y a ti por leer esto.

**ISRAEL DAVID CAROFILIS MENDOZA**

## **DEDICATORIA**

Lo dedico especialmente a la persona más importante en mi vida, aunque ya no se encuentra físicamente conmigo siempre está en mi corazón y pensamiento Ing. Zulema Lucero Rivera de Plaza. Madre, empiezo esta dedicatoria contigo porque siempre creíste en mí y me enseñaste las bases para ser la persona que soy hoy en día.

A mi padre Ing. Héctor Plaza Vélez por enseñarme en que todos podemos ser quien queremos ser con gran esfuerzo y dedicación.

A mi hermana menor Vanessa Plaza Lucero quien es mi confidente, hermana tu eres unos de los grandes pilares de mi vida y siempre estaré cuando me necesites. GRACIAS POR HACERME REIR.

**MELISSA CRISTINA LUCERO PLAZA**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a mis padres Carmen Patricia Mendoza García y Frankiln Carofilis Centeno, pilares y ejemplos a seguir en mi vida.

**Israel David Carofilis Mendoza**

## EPIGRAFE

*«Life is short. Make it great. Let NOTHING take you down»*

**Sophia Bush**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

**CALIFICACIÓN**

---

**Lcda. Jossie Lara Pintado, Mgs  
PROFESOR GUÍA Ó TUTOR**

# ÍNDICE GENERAL

## Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	3
1.1 Planteamiento del problema. ....	3
1.2 Formulación del problema.....	4
1.3 Objetivo General. ....	4
1.4 Objetivos Específicos.....	4
1.5 Justificación del problema. ....	5
1.6 Marco conceptual. ....	6
1.6.1 Construcción del perfil de la audiencia. ....	6
1.6.2 Leyendas, mitos y cuentos. ....	8
1.6.3 Leyendas Guayaquileñas.....	9
1.6.3.1 La dama tapada.....	9
1.6.3.2 El Tintín. ....	10
1.6.3.3 El hada del Cerro Santa Ana.....	10
1.6.3.4 Conclusiones de leyendas, mitos y cuentos.....	11
1.6.4 La Historia Universal. ....	11
1.6.4.1 Personajes arquetípicos. ....	13
1.6.4.2 Conflictos universales. ....	13
1.6.4.3 Temas universales.....	14
1.6.4.5 El propósito de contar historias.....	14
1.6.4.6Conclusiones de la Historia Universal. ....	15
1.6.5 Entre aplicaciones y aplicativos. ....	15
1.6.6 Sectores y Tiendas de descarga de App.....	16
1.6.6.1Conclusiones de sectores y tiendas de descarga de App. ....	18
1.6.7 Perfil del usuario. ....	18
1.6.7.1 Conclusiones de Perfil del usuario. ....	20
1.6.8 Permisos.....	21

1.6.9 Proyectos similares. ....	21
1.6.9.1 Situación actual. ....	21
1.6.9.2 Proyectos ecuatorianos. ....	23
1.6.9.3 Conclusiones de proyectos similares. ....	24
CAPÍTULO II .....	25
2.1 Planteamiento de la Metodología. ....	25
2.1.1 Método de investigación. ....	25
2.1.2 Tipo de investigación. ....	26
2.1.2.1 Investigación exploratoria. ....	26
2.1.2.2 Investigación descriptiva.....	26
2.1.3 Técnicas de investigación.....	26
2.1.3.1 Investigación bibliográfica. ....	27
2.1.3.2 Entrevistas a profundidad.....	27
2.1.3.3 Herramientas de desarrollo para las Entrevistas:.....	27
2.2 Instrumentos de la investigación. ....	28
2.2.1 Entrevistas a profundidad.....	28
2.2.2 Conclusiones de instrumentos de la investigación.....	32
2.3 Resultados de la Investigación. ....	33
2.3.1 Encuesta.....	33
2.3.2 Conclusiones de resultados de la investigación.....	41
CAPÍTULO III .....	42
3.1 Descripción del producto .....	42
3.1.1 Descripción de la línea gráfica .....	43
3.1.1.1 Isotipo .....	43
3.1.1.2 Logotipo .....	43
3.1.1.3 Código Cromático.....	44
3.1.1.4 Icono de la aplicación.....	45
3.1.2 Descripción de Botones .....	45
3.1.2.1 Botón Home .....	45
3.1.2.2 Botón Siguiente Escena.....	46
3.1.2.3 Botón Anterior Escena .....	46

3.1.2.4 Botón Play .....	46
3.1.2.4 Botón Stop .....	47
3.2 Descripción del usuario .....	47
3.3 Alcance técnico. ....	48
3.4 Especificaciones funcionales.....	48
3.5 Módulos de la aplicación .....	50
3.6 Especificaciones técnicas. ....	57
3.6.1 Requerimientos de desarrollo. ....	57
3.6.1.1 Hardware .....	57
3.6.1.2 Software.....	58
3.6.2 Requerimientos de Uso.....	58
3.6.2.1 Hardware .....	58
3.6.2.2 Software.....	58
3.7 Funciones del aplicativo.....	59
3.7.1 Diseño de Aplicación .....	59
3.7.2 Descripción del aplicativo. ....	59
CONCLUSIONES .....	60
RECOMENDACIONES.....	61
BIBLIOGRAFÍA.....	62
ANEXO I .....	63
ANEXO II .....	66
ANEXO III .....	69
ANEXO IV.....	71
ANEXO V .....	74
ANEXO VI.....	76
ANEXO VII.....	79
ANEXO VIII.....	82
ANEXO IX .....	83
ANEXO X.....	84
ANEXO XI.....	85

## ÍNDICE DE TABLAS

### Contenido

TABLA 1 Profesionales expertos entrevistados .....	29
TABLA 2 Hardware de desarrollo del aplicativo.....	57
TABLA 3 Software para el desarrollo del aplicativo .....	58
TABLA 4 Descripción del aplicativo .....	59

GRÁFICA 1: Porcentaje de aplicaciones por tiendas virtuales. ....	17
GRÁFICA 2: Porcentaje de tipos de aplicación por categoría. ....	18
GRÁFICA 3: Top 5 de razones del porque las personas dejan de usar una aplicación. ....	19
GRÁFICA 4: Que esperan las personas de las aplicaciones del futuro. ....	20
GRÁFICA 5 Evento del dia internaciaonal del libro.....	22
GRÁFICA 6 Portada del libro había una vez en samborondón.....	23
GRÁFICA 7 Captura de pantalla de la apliación relatos populares.....	24
GRÁFICA 8 Porcentaje de hijos con acceso a moviles o tablets. ....	34
GRÁFICA 9: Porcentaje de edades de accesi a dispositivos tecnológicos .....	34
GRÁFICA 10 Porcentaje de uso de dispositivos tecnologicos de los hijos .....	35
GRÁFICA 11 Porcentaje de actividades que se realizan en un app .....	35
GRÁFICA 12 Porcentaje de padres que leen cuentos a sus hijos .....	36
GRÁFICA 13 Porcentaje de leyendas ecuatorianas que conocen los padres ..	37
GRÁFICA 14 Pocentaje de tiempo que utilizan los hijos en leer libros .....	37
GRÁFICA 15 Porcentaje de opinión de padres de familia sobre la educación por aplicaciones moviles .....	38
GRÁFICA 16 Porcentaje de padres de familia que permitirian que sus hijos usen apps de lectura .....	39
GRÁFICA 17 Porcentajje de tiempo promedio de padres sobre el tiempo de uso de aplicaciones de sus hijos. ....	39
GRÁFICA 18 Porcetaje de promedio sobre compros de apps intectivas .....	40
GRÁFICA 19 Isotipo de "teo leo y el abuelo leyenda" .....	43
GRÁFICA 20 Logotipo de "teo leo y el abuelo leyenda" .....	44
GRÁFICA 21 Código cromático del logotipo .....	44
GRÁFICA 22 Icono de la aplicación.....	45
GRÁFICA 23 Botón de menú.....	45
GRÁFICA 24 Botón siguiente escena.....	46
GRÁFICA 25 Botón anterior escena .....	46

GRÁFICA 26 Botón play .....	47
GRÁFICA 27 Botón stop .....	47
GRÁFICA 28 Mapa del aplicativo .....	50
GRÁFICA 29 Página de inicio.....	51
GRÁFICA 30 Página de menú .....	52
GRÁFICA 31 Relato tintin .....	53
GRÁFICA 32 Relato dama tapada.....	54
GRÁFICA 33 Relato el hada de santa ana .....	55
GRÁFICA 34 Créditos.....	56

## **RESUMEN**

El presente proyecto de titulación propone el uso de aplicativos móviles interactivos, para incentivar la lectura en los niños. La cual busca beneficiar la educación en los niños desde una temprana edad, por medio de la interacción usuario – dispositivo móvil.

Mediante investigaciones y entrevista a profesionales en diferentes ramas, se obtuvieron los datos necesarios para la adecuada implementación de cada elemento multimedia. Así se presenta “Teo Leo y El Abuelo Leyenda” un aplicativo móvil con información sobre 3 leyendas guayaquileñas, con elementos interactivos el cual pretende fomentar la lectura y promover las tradiciones de cultural del Ecuador, las cuales se están perdiendo.

**Palabras Claves: Aplicativo, interactivo, lectura, cultura, leyendas, Guayaquil.**

## **ABSTRACT**

The following project proposes the implementation of interactive applications for mobile devices, to stimulate the reading in children. Which wants to benefit the education in children from an early age, by the interaction of user – mobile device.

Through research and interviews with professionals, we obtain enough data for the proper implementation of each multimedia element. And this is how we introduce " Teo Leo y El Abuelo Legenda" an application with information about 3 Guayaquil's legends, with interactive elements which aims to encourage reading and promote the searching of cultural traditions from Ecuador, which now days are getting lost.

**Keywords:** application, interactive, reading, culture, legends, Guayaquil.

## INTRODUCCIÓN

Buscando promover la lectura en las nuevas generaciones e incrementar el interés por la cultura ecuatoriana se crea «Teo Leo y el Abuelo Leyenda», un aplicativo interactivo para dispositivos móviles que contiene leyendas representativas de Guayaquil, acompañadas de elementos educativos e interactivos.

Teo Leo y El Abuelo Leyenda es un aplicativo interactivo el cual está compuesto por diferentes elementos multimedia (personajes dinámicos, sonidos, letras, animación 2D, entre otros). El propósito principal de este aplicativo es lograr que los niños se involucren más en la lectura y desarrollen esta habilidad acompañado de la comprensión y reflexión, puesto que según evidencias del INEC el nivel de lectura en la en los ecuatorianos es bajo comparado con otros países.

Mejorar la educación es unos de los objetivos que tiene el Plan Nacional del Buen Vivir y es así como el aplicativo se adjunta a este objetivo, siendo un beneficio para la sociedad actual y las nuevas generaciones.

El narrar leyendas de épocas pasadas es algo que se incluye o clasifica como patrimonio cultural, puesto que estas eran historias que tenían gran influencia entre los habitantes de esa época para lograr un propósito o dejar una moraleja

Mediante este aplicativo, de leyendas escritas, se explora la posibilidad de que no se quede esta costumbre en el pasado y se empiece a destacar e impartir con mayor nivel educativo estos patrimonios desde la educación básica. Permitiendo rescatar esta tradición que es parte de la cultura ecuatoriana.

Destacando finalmente que «Teo Leo y el Abuelo Leyenda» es más que un aplicativo de entretenimiento infantil, sino también un método educativo para impartir cultura y destrezas de lectura desde una temprana edad. No solo buscando implementar el aplicativo en las escuelas, sino también en el hogar como un incentivo para que ellos exploren por sí mismos el mundo de la lectura.

# CAPÍTULO I

## 1.1 Planteamiento del problema.

“Una leyenda es nada más que un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe como parte de la historia.” (Publicistas, 1988) Pero ¿Cómo se continua esa transmisión de relatos a las nuevas generaciones, si en la actualidad las tecnologías y el «estilo de vida» de los ecuatorianos evitan que se mantenga una comunicación entre las viejas y nuevas generaciones?

Una respuesta a esta pregunta puede ser «por medio de la lectura en las escuelas y colegios» pero a base de esta respuesta se generan otras preguntas entre ellas una importante ¿Qué tanto lee el ecuatoriano en la actualidad?

La lectura no es algo habitual en la rutina de un ecuatoriano promedio. Estudios realizados en el mes de mayo en el año 2013 por la INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censo) indican que el índice de lectura en el Ecuador es de 0.5 libros por año, la cual es muy baja comparado con el porcentaje que tiene otros países latinoamericanos tales como Chile y Argentina. En la literatura ecuatoriana se puede encontrar diversa información sobre la historia y cultura de antepasados, un ejemplo son los mitos y leyendas, las cuales son compartidas de generación en generación, pero se ha perdido la «costumbre de compartir».

En la actualidad según la pedagoga Ana Serrano a los niños y jóvenes no les interesa obtener información desde los libros, sino desde plataformas tecnológicas comúnmente usada entre ellos como lo son las computadoras, teléfonos celulares y tabletas. Es ahí donde se aplica la transmedia para llevar el contenido de los relatos de hablado o en libros a una aplicación la cual llame el

interés de no solo incrementar el nivel de lectura en niños sino también a que puedan adquirir conocimiento sobre mitos y leyendas del Ecuador, haciendo que este conocimiento sea un aporte al interés de los ecuatorianos desde una temprana edad.

## **1.2 Formulación del problema.**

¿Cómo contribuir al interés por la lectura en niño de 6 a 8 años usando como tema a las leyendas guayaquileñas?

## **1.3 Objetivo General.**

Desarrollar un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en niños de cuarto año de primaria en escuelas, basándose en las leyendas más representativas de Guayaquil.

## **1.4 Objetivos Específicos.**

- Identificar las leyendas más representativas en la ciudad de Guayaquil.
- Recopilar la información necesaria sobre el tema con especialistas.
- Detectar el nivel de aceptación de aplicaciones móviles para niños en las respectivas tiendas virtuales.
- Diseñar una interfaz de controles que facilite la navegación entre el contenido de lectura y sus elementos interactivos.
- Elaborar un aplicativo interactivo con las leyendas más representativas y sus respectivos elementos interactivos.

## **1.5 Justificación del problema.**

Teo Leo y el Abuelo Leyenda no solo busca mejorar los niveles de lectura o el conocimiento cultural en el Ecuador de las nuevas generaciones, busca también mejorar las formas de aprendizaje y metodología de lectura usando las nuevas tecnologías tales como los dispositivos móviles.

Combinando diferentes escenarios involucrando sonidos y otros elementos dinámicos, los usuarios (niños y jóvenes) encontrarán una nueva experiencia a la hora de leer y esto como resultado busca lograr que ellos se interesen más por la lectura y cultura ecuatoriana, incrementando así los niveles de lectores en el país.

Las leyendas ecuatorianas marcan un tiempo en la historia del Ecuador el cual se está perdiendo conocimiento porque se transmiten superficialmente a las nuevas generaciones o simplemente no acata el interés del lector. Para las nuevas generaciones adquirir información mediante la lectura en algo estático y lineal como lo son los libros es algo que los aburre y no impacta de la misma forma que en un juego o algún medio interactivo.

La aplicación se alinea a objetivos del plan nacional del buen vivir puesto que busca fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, involucrando a las nuevas generaciones en la lectura, la educación y la cultura sin que pierdan interés por las zonas interactivas que se visualizará en la aplicación.

Siendo así un aporte tecnológico por su forma de interactividad, dinamismos y visualización por medio de un dispositivo móvil o computador.

## **1.6 Marco conceptual.**

### **1.6.1 Construcción del perfil de la audiencia.**

Con la reforma del nuevo reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), se reestructuraron los niveles y subniveles Educativos en: Inicial, Básico y Bachiller.

El segundo, tercer y cuarto año de básica, pertenece al subnivel Básica Elemental, ubicando en el cuarto año de primaria a estudiantes de 6 a 8 años de edad.

Para definir el comportamiento y desarrollo psicológico, emocional y sociocultural de los niños dentro del rango de edades de 6 a 8 años con acceso a cuatro años de primaria, se utilizará la Teoría del desarrollo cognoscitivo del psicólogo Jean Piaget, la cual comenta que el conocimiento de los niños se va construyendo activamente.

Piaget seccionó el desarrollo cognitivo en cuatro fases: la fase sensorio motora que abarca desde los 0 meses a 24 meses, la fase pre operacional con un rango de 2 años a 7 años, la fase de las operaciones concretas que va desde los 7 años a 12 años y la fase de operaciones formales, la cual empieza desde los 12 años hasta la adultez. (como se cito en Stassen Berger, 2007, pág. 46).

En el ámbito sociocultural, Carrera & Mazzarella (2001) explican la teoría de Lev Vygotsky, quien indica que los patrones de pensamiento de los niños son productos de las instituciones culturales y de las actividades sociales. Cuando el niño interactúa con personas que dominan o conocen un tema en específico, la curiosidad de él le permitirá dominar y querer obtener ese conocimiento.

Vygotsky elaboró cinco conceptos fundamentales para el pensamiento de los niños, el primer concepto es sobre las funciones mentales, que habla sobre como el nuestro comportamiento se limita por las corta edad, el segundo es el de las habilidades psicológicas, que se manifiestan cuando se interactúa con la sociedad, el tercero es la zona de desarrollo próximo, que son las funciones donde no hay control del ser humano, pero que en un futuro se podrán dominar, el cuarto es las herramientas de pensamiento, estos elementos son netamente culturales, debido a que están limitadas por la lengua oficial, creencias religiosas, entre otros, finalmente el quinto concepto es la mediación.

Estos 5 conceptos explican que la potencialidad cognoscitiva depende de la «interacción social» del niño y la «zona de desarrollo próximo», la cual diferencia entre lo que puede realizar un niño por sí mismo con lo que podría llegar a hacer con el asesoramiento de alguien con conocimiento en un tema específico.

De acuerdo a la especialista Psic. Katherine Julio, el nivel del desarrollo intelectual de niños de 6 a 7 años es de lecto-escritura el cual tomará poco tiempo de aprendizaje si el niño está maduro y cumple con las siguientes condiciones: dominio suficiente del lenguaje hablado, inteligencia en el nivel analítico (que sea capaz, por ejemplo, de aislar y diferenciar formas, componer y descomponer grupos de letras y otras operaciones similares), buena lateralización, buena organización del espacio y del tiempo, visión y audición normales y buena psicomotricidad. Así mismo, si el niño no tiene desarrollado estas condiciones no deben forzar puesto que esto provoca un rechazo total hacia todo lo relacionado, viéndose afectado su éxito escolar.

Mientras que en el desarrollo intelectual en niños de 7 a 8 años es de «reflexión y comprensión lógica» el cual da como resultado que el niño tenga un punto de vista y opinión de la información que está captando.

Mediante la combinación de los elementos multimedia se ayuda a que el niño no se distraiga fácilmente en su entorno virtual con avisos publicitarios online o en su espacio físico con elementos que se encuentren a su alrededor. De tal manera, que su concentración se encuentre netamente enfocada en lo que se está leyendo.

Se concluye que la audiencia se encuentra entre la etapa «Pre operacional» y la etapa de las «Operaciones concretas», es decir, entre la fase de rápido desarrollo de la función simbólica (Del lenguaje oral y posteriormente del lenguaje escrito) y la fase de desarrollo de la reversibilidad (Capacidad de volver a un punto de partida y cuestionarse).

Según el escritor ecuatoriano Marcelo Báez, los padres son el target primario y el hijo es el espectador (Ver entrevistas en Anexos), gracias a que los padres son quienes eligen, compran y/o regulan el tiempo o nivel de interacción que su primogénito va a manejar.

### **1.6.2 Leyendas, mitos y cuentos.**

La tradición oral ha permitido mantener y preservar expresiones culturales de nuestros antepasados, recitando leyendas, mitos, cuentos, poemas y cantos como medio de difusión.

Se tiende a comparar a la leyenda, mito y cuento como lo mismo, estos tienen diferentes características y contextos que permite diferenciarlos, La leyenda trata de convencer al oyente de que es real, utilizando elementos locales históricos; El Cuento se lo percibe como una fantasía con el objetivo de entretener; Y el mito utiliza elementos religiosos para justificar el origen de la existencia humana o de una deidad.

### **1.6.3 Leyendas Guayaquileñas.**

Listado de las 10 leyendas más famosas de Guayaquil, según el Historiador y Director de la Biblioteca Municipal Arq. Melvin Oyos (Ver Anexos)

- La dama tapada.
- El hada del Cerro Santa Ana.
- El Tintín.
- Posorja.
- El ataúd ambulante.
- El niño de la mano negra.
- Pacto con el diablo.
- La procesión de las ánimas.
- San Jerónimo y el Mono de Chongón.
- Fray Simplón y las palomas.

#### **1.6.3.1 La dama tapada.**

En los años 1700, a partir de la media noche hasta las cuatro de la mañana, una hermosa mujer conocida como la tapada, rondaba por las calles de Guayaquil, todo hombre que la viese caminar, seguía el rumbo que ella imponía, más nunca la alcanzaban, en el trayecto, ellos le echaban piropos y anhelaban siquiera tocarla, Cuando de repente, la tapada se detenía, se daba media vuelta, alzando su velo que cubría su rostro y citaba: «Ya me ve usted cómo soy... Ahora, si quiere seguirme, siga...» El rostro era hermoso, perfecto, sin ninguna arruga, pero este se deterioraba pasando los segundos hasta ser un rostro cadavérico, y el olor de rosas y perfumes que emanaba su piel se tornaba putrefacto. Quien la viese desaparecer al llegar al cementerio, vivía para contarle, quien no, se volvía loco, paralizado, de sudor frío o quedaba muerto.

### **1.6.3.2 El Tintín.**

“Si te portas mal el Tintín te va a llevar” Le dijo una niña a un niño muy travieso el cual le había hecho una broma pesada. Tonito es un niño al quien le gusta hacer muchas bromas pesadas un día se pasa con una broma y le advierten que no es bueno hacer muchas travesuras puesto el Tintín se lleva a los niños malcriados y no los regresa a casas. Es así como Toñito se asusta y en un sueño recibe la visita de este personaje. Después de esa noche Toñito no volvió a hacer travesuras ni bromas pesadas.

### **1.6.3.3 El hada del Cerro Santa Ana.**

En el siglo 14 habitaba en el cerrito verde un rey bárbaro quien era conocido por sacar y robar a todas las ciudades del mundo, con el fin de apoderarse de su riqueza, llegó a ser el hombre más rico y temido del mundo, su hija le rogaba que dejara de saquear, ya que el cielo lo castigaría por hacer tanto mal a la humanidad, cierto día, su hija cayó gravemente enferma, desesperado el rey mandó a llamar al mejor curandero del mundo para que salvara a su única heredera. El rey le prometió al brujo ser rico y poderoso si la salvaba, él no las aceptó diciendo que por su avaricia su hija ha caído enferma y la única forma de salvarla es despojarse de toda su fortuna. Incrédulo, el rey eligió el oro, tachando de loco al curandero, Agarró su hacha de oro e intentó cortarle la cabeza, antes de que el hacha lo tocara, el brujo desapareció en una cortina de humo y maldijo al Rey encerrándolo con sus riquezas y su hija en la montaña. Cada 100 años vendría un hombre a reclamar el tesoro de la montaña. Un siglo después con la llegada de Cristóbal Colón a América, se hospedó en Guayaquil el teniente Nino Lecumberri, quien era un hombre que la suerte no estaba de su lado, Una noche se escuchó un fuerte sonido desde el cerro, curioso, Nino le preguntó a un nativo que era ese sonido, este le contó la historia de la maldición del Rey, que cada 100 años su hija caminaba por el cerro en busca de un digno hombre que se quede con el tesoro de la montaña, El español decidió subir al cerro con la

esperanza de apoderarse del tesoro, al llegar a la cima, descanso en un viejo roble, de repente, se aparece una hermosa hada ante sus ojos diciéndole: "sígueme sin hablar, si no eres cobarde", Nino siguió al hada hasta una cueva, donde habían grandes cantidades de oro y piedras preciosas, ella le dio a escoger entre la riqueza o el amor de ella. Sin pensarlo, el Teniente escogió la riqueza, de repente, el rey ya viejo se despertó de su trono y maldijo al hombre no haber cometido el mismo error que él, como castigo vivirá con él encerrado en la montaña por otros 100 años más, asustado y arrepentido, Nino suplicó a la Virgen de Santana que lo ayudara. Esta apareció con su luz lo llevó a la cima de la montaña, escapándose de la maldición del Rey, como agradecimiento, El español incrustó una Cruz Gigante con el nombre de Santa Ana, desde ese día el cerrito verde pasó a llamarse El cerro de Santa Ana.

#### **1.6.3.4 Conclusiones de leyendas, mitos y cuentos.**

Cada leyenda se creó para dejar una moraleja en cada persona que la escuchaba y se adaptaba a la época en la cual se inició. Por ejemplo, en el tiempo que se creó la Dama tapada muchos hombres preferían pasar el tiempo en bares emborrachándose en vez de pasar tiempo con la familia. La Dama tapada hizo que los hombres tengan miedo de volverse locos por encontrarla en su camino. Por lo tanto, su adaptación en el App deberá también dejar un mensaje valioso en los niños.

#### **1.6.4 La Historia Universal.**

Según Aristóteles (como se cito en Ideas For the Animated Short: Finding and Building Stories, 2008), existen tres pilares necesarios para formar una historia que son imprescindibles para crear una y sin ellos no habría historia:

- Héroe: Sobre quién se cuenta la historia del personaje.
- Meta: Es lo que personaje desea y busca obtener.
- Conflicto: Es el «Problema» entre el personaje y su meta.

Estos tres pilares además siguen una estructura de tres actos, Aristóteles la denominó «PLOT», la cual no es solo la secuencia de eventos en una historia, sino que también debe estimular las emociones para conmover a la audiencia:

- En el primer acto, la simpatía y la compasión tienen que ser definidas en el héroe, para que la audiencia sepa quién es el personaje principal y lo acompañe en su historia.
- En el segundo acto, se incluyen las escenas de reto o la tensión que involucra al héroe.
- Y en el último acto, la tensión se libera con el desenlace final para dar un cierre a la historia.

La teoría de Campbell (2008) identifica en una historia diferentes etapas:

- Introducción del héroe.
- El héroe tiene un defecto
- El evento inesperado.
- EL llamado a la aventura.
- La búsqueda.
- El retorno.
- La crisis.
- La confrontación o momento decisivo.
- La resolución.

Karl Iglesias (2008) define una historia con una simple frase “*Una historia tiene a alguien que quiere algo y tiene problemas en conseguirlo.*” (p.8). Mientras que otros elementos importantes a considerar en una historia son: Locación, la principal interrogante de la historia, la temática, la necesidad y el desenlace final.

### **1.6.4.1 Personajes arquetípicos.**

Según Vogler (2007), existen los siguientes tipos de personajes arquetípicos:

- El Héroe(Hero): El personaje de la historia.
- El Sabio(Mentor): El ayudante del héroe.
- La Sombra(Shadow): El antagonista o villano.
- La Transfiguración(Shapeshifter): Quien muestra una apariencia diferente a la real.
- El Bufón (Trickster): El personaje cómico.
- El Guardián (Threshold Guardian): Personaje de «obstáculo» entre el héroe y su meta.
- El Mensajero (Herald): Quien entrega información vital al héroe o al espectador.

### **1.6.4.2 Conflictos universales.**

El conflicto o problema puede presentarse de tres maneras:

- Personaje vs personaje.
- Personaje vs entorno (Fuerzas de la Naturaleza).
- Personaje vs su propia personalidad (Conflictos internos).

El conflicto o problemas que se atraviesan en el camino del héroe antes de llegar a su meta, según Vogler (2007), se categorizan en:

- Cerebro vs fuerza.
- De mendigo a acaudalado.
- El Bien contra el Mal.
- Roles inversos.
- Coraje y supervivencia.
- Pacificadores.
- Contra el destino/expectativas.

- Pez fuera del agua.
- Barco de ingenuos.
- Historias de amigos.
- Historia de amor.
- Búsqueda y travesía.

#### **1.6.4.3 Temas universales.**

Las historias tienen significado, no son solamente una secuencia de eventos. Según Aristóteles, las historias comunican algo que gira en torno a una o varias grandes necesidades como tema principal:

- Necesidades físicas.
- Necesidades mentales.
- Necesidades espirituales.

Dichas temáticas pueden relacionarse a diferentes categorías como necesidades básicas. Por ejemplo, comida, refugio, seguridad, estímulo o motivación, amor, entre otros. La historia debe tener un tema principal que puede dividirse en subtemas o conflictos secundarios para la interrelación de la trama y los personajes secundarios en torno al héroe o protagonista.

#### **1.6.4.5 El propósito de contar historias.**

La importancia de contar historias permite percibir y vivir las historias de los personajes, cómo los cuentos cambian la forma de afrontar los problemas, siguiendo de ejemplo personajes ficticios que pasan por un sin número de adversidades las cuales logran superar. Machado (2004) afirma:

Los cuentos milenarios son guardianes de una sabiduría intocada, que atraviesa generaciones y culturas; partiendo de una cuestión, una necesidad, un conflicto o una búsqueda, desenrollan trayectos de personajes ejemplares, ultrapasando

obstáculos y pruebas, enfrentado el miedo, el riesgo, el fracaso, encontrando el amor, el humor, la muerte, para transformarse, al final de la historia, en otros seres, diferentes y mejores que al inicio del cuento. Lo que hace que nosotros, narradores, lectores oyentes, nos veamos con otros ojos. (p.15).

Según Vogler (2007), las razones por la cuales contamos historias tienen como propósito:

- Entretener.
- Enseñar.
- Comunicarnos con otros.
- Comparar nuestra existencia con la de otros.
- Ver el mundo a través de los ojos de otros.
- Aprender cómo ser humanos.

#### **1.6.4.6 Conclusiones de la Historia Universal.**

Son muchos los factores que intervienen en el proceso de elaborar una historia que ayuden la manera en cómo los niños afrontan sus problemas diarios, inspirados en las nobles acciones de personajes admirables y memorables. Tanto los conflictos como las locaciones cumplen un motivo específico que sirve para alcanzar las emociones de una audiencia y entregar un mensaje. Por lo tanto, dentro del desarrollo del App es necesario lograr una armonía en estos factores para que la historia cumpla su objetivo, dejar una enseñanza que perpetúe el hábito de leer más y que los padres apoyen esta actividad, incluso con el uso de nuevas tecnologías emergentes.

#### **1.6.5 Entre aplicaciones y aplicativos.**

Según la real academia española:

- Aplicación (informática): Programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, formación de un banco de términos léxicos, etc.
- Aplicativo: Que sirve para aplicar algo.

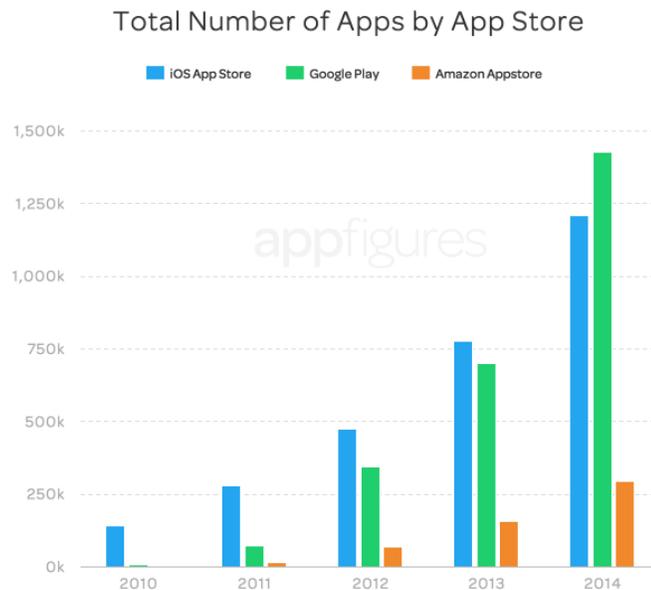
Por otro lado Néstor Marroquín (2010) considera que los términos aplicación y aplicativo son lo mismo y los define como “Aplicativo (application, aplicación.). - Programa o conjunto de programas que llevan a cabo un trabajo o función directamente al servicio de un usuario en un determinado momento.” (p.526).

### **1.6.6 Sectores y Tiendas de descarga de App.**

Las tiendas de descargas de app son repositorios donde se almacenan y descargar diferentes aplicaciones móviles, Natalia Arroyo (2013) clasificó las tiendas de aplicaciones móviles en cuatro tipos:

- De fabricantes de dispositivos, como BlackBerry o Apple, aunque en ambos casos también disponen de sistemas operativos propios.
- De sistemas operativos, como Android o Microsoft.
- De operadores de telefonía móvil, como la OVI Store de Nokia
- Independientes, como GetJar o la más reciente Amazon Appstore.

En cuanto a volumen de aplicaciones por tiendas, AppFigures (2015) publicó el número de aplicaciones disponibles en las tiendas de Apps más frecuentadas del 2014.



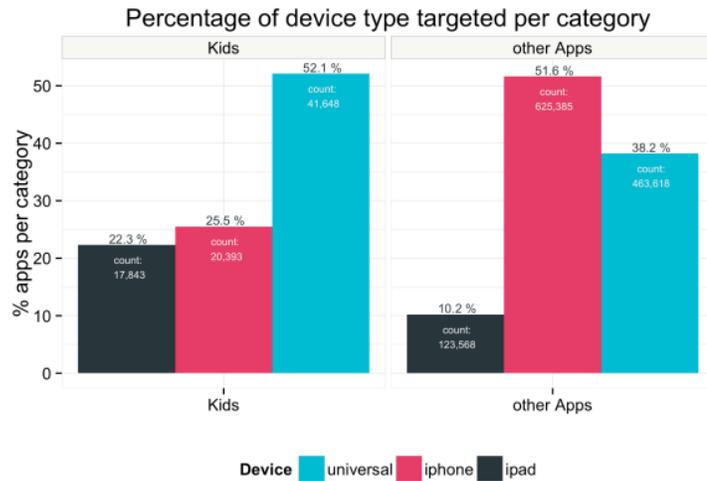
**GRÁFICA 1: PORCENTAJE DE APLICACIONES POR TIENDAS VIRTUALES.**

Fuente: AppFigures, 2015.

Google Play con 1,43 millones de aplicaciones es la tienda de aplicaciones móviles con el mayor volumen de aplicativos, mientras que iOS App Store cuenta con 1.21 millones de aplicaciones, para finalizar, Amazon Appstore por su parte, finalizó con 293.000 aplicaciones móviles.

Según el reporte de la organización de investigación Adjust (2014) sobre el uso de aplicaciones para niños de preescolar y primaria, el 72% de niños con 8 años ha utilizado un dispositivo móvil, y 38% de niños con 2 años lo ha usado por lo menos una vez.

En cuanto a aplicaciones educativas, Kids App Store, sección de la Apple App Store, cuenta con 80,203 aplicaciones, donde 60% de las aplicaciones pertenecen a la categoría educación, y el 45% de encuentran en la categoría de Juegos.



**GRÁFICA 2: PORCENTAJE DE TIPOS DE APLICACIÓN POR CATEGORÍA.**

Fuente: Adjust, 2014.

### 1.6.6.1 Conclusiones de sectores y tiendas de descarga de App.

Las tiendas de descargas de app han permitido que el volumen de aplicaciones móviles ha aumentado considerablemente en los últimos años, permitiendo a los usuarios tener una amplia variedad al momento de buscar aplicaciones.

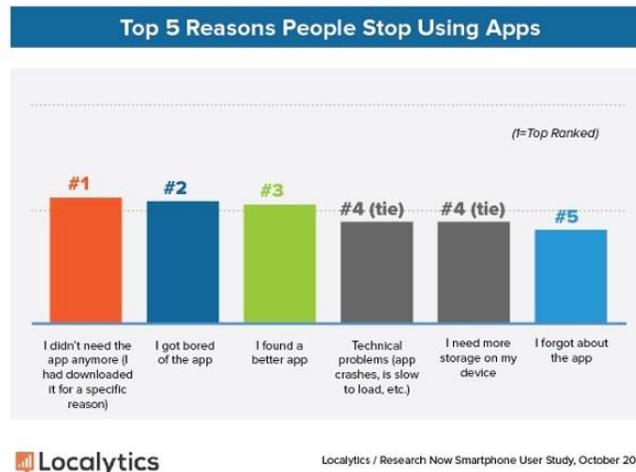
En cuanto a aplicaciones educativas, la mayoría de esta categoría son enfocadas a los niños, siendo un dato que favorece a la propuesta tecnológica «Teo Leo y el Abuelo Leyenda».

### 1.6.7 Perfil del usuario.

Si bien los niños son los que usaran el aplicativo móvil, los padres son quienes los que autorizan, aprueban y descargan la aplicación. Solo en el año 2013, 58% de los padres estadounidenses descargaron aplicaciones para sus hijos (Common Sense Media, 2013).

Descargar una aplicación no significa que el usuario la utiliza en todo momento, Un estudio realizado por Localytics (2015) muestra que el 25% de los usuarios que descargan aplicaciones la usan solamente una vez, debió a:

1. No necesitan volver a utilizar la aplicación.
2. Se aburren usando la aplicación.
3. Encuentran una aplicación mejor.
4. Tiene Problemas técnicos.
5. Ocupa mucho espacio de almacenamiento.
6. Se olvidan que han descargado la aplicación.

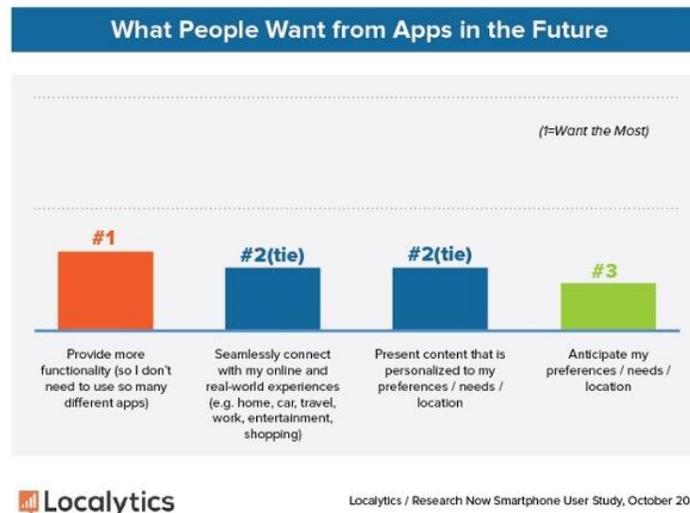


**GRÁFICA 3: TOP 5 DE RAZONES DEL PORQUE LAS PERSONAS DEJAN DE USAR UNA APLICACIÓN.**

Fuente: Localytics, 2015.

En el mismo estudio, Logitech indica que los usuarios buscan aplicaciones más personalizadas, donde el contenido sea diferente y único para todos, una aplicación de uso diario debe:

1. Ofrecer más funcionalidades.
2. Conectar de forma eficiente las experiencias online con la vida real.
3. Ofrecer contenido personalizado a sus preferencias, necesidades y localización.
4. Anticipar sus preferencias, necesidades y localización.



**GRÁFICA 4: QUE ESPERAN LAS PERSONAS DE LAS APLICACIONES DEL FUTURO.**

Fuente: Localytics, 2015.

Según Mayda Kurdian(2014) en el foro de desarrolladores de apps Genexus 240, una aplicación mientras más simple sea, más exitosa será, debido a:

Más que pensar, ahora usamos más la memoria. Reconocemos las cosas que vemos y sobre eso actuamos. La interfaz más exitosa será las que el usuario reconozca al sólo escanearlas. Tenemos que evitar el pensar al lidiar con la interfaz de la aplicación (CNNExpansión, 2014).

### **1.6.7.1 Conclusiones de Perfil del usuario.**

Como los niños no tienen acceso a descargar y comprar aplicaciones móviles, el target principal es el padre, la aplicación tiene que pasar su aprobación para que el hijo pueda utilizarla.

### **1.6.8 Permisos.**

Para distribuir una aplicación móvil en una tienda de Apps, se debe adquirir una “Developer Account”; el costo varía según el lugar donde se quiere publicar el aplicativo:

- Play Store: 25\$, un solo pago
- Apple Store: 99\$, cada año se debe renovar

En las formas de pago y micro pago de las aplicaciones, pueden variar según la ubicación siendo algunas y en las tiendas de app.

- Tarjetas de crédito o de débito
- Saldo de Google Wallet (PlayStore)
- Facturación directa del operador
- Códigos promocionales y tarjetas regalo.
- PayPal

Los usuarios renuncian a su privacidad al aceptar e instalar apps gratuitas, debido a esto, muchas aplicaciones móviles con el fin de obtener remuneración monetaria, permiten que publicidad de terceros aparezca en las aplicaciones.

### **1.6.9 Proyectos similares.**

#### **1.6.9.1 Situación actual.**

Para fomentar la lectura en jóvenes ecuatorianos dentro de la educación, se realizó la campaña Ecuador, un país que lee en el 2008, la cual consiste en involucrar la lectura dentro de su rutina diaria.

En el año 2015, Guayaquil celebró el día del libro invitando a padres, niños y jóvenes a escuchar una narrativa sobre leyendas de Ecuador, para impulsar la lectura entre los invitados y crear una nueva experiencia a la hora de escuchar

las historias, se les pidió que asistan en pijama para que regreses a casa directamente a dormir, esperando que la imaginación sea la inspiración para leer.

El Ministerio de Cultura y Patrimonio realizó la celebración del día del libro de forma nacional e internacional. Organizando desde el 23 de abril del 2015 programas en las Red de Bibliotecas del Ministerio de Cultura y Patrimonio, las cuales se encuentran ubicadas en: Esmeraldas, Ibarra, Quito, Guayaquil, Bahía de Caráquez, Cuenca y Loja. Adjuntando que se realizó un concurso nacional en Twitter con el #EcuadorSíLee en el cual se tenía que realizar un cuento en menos de 140 caracteres.

En el aspecto internacional se desarrolló una agenda para participar en la Feria Internacional del Libro en Bogotá-Colombia.

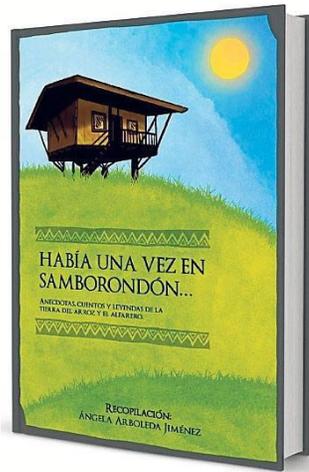


**GRÁFICA 5 EVENTO DEL DIA INTERNACIONAL DEL LIBRO**

Fuente: Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2014

### 1.6.9.2 Proyectos ecuatorianos.

A nivel nacional para reforzar el conocimiento de leyendas ecuatorianas, en adolescentes y niños, se publicó el 10 de noviembre del 2015 el libro «*Había una vez en Samborondón*», publicado por Ángela Arboleda Jiménez, contiene cuentos, historias leyendas de la ciudad de Samborondón que se transmitieron de generación en generación gracias a la Tradición Oral. El contenido del libro se refuerza mediante cinco cortometrajes que representan diferentes leyendas almacenadas en un DVD.



GRÁFICA 6 PORTADA DEL LIBRO HABÍA UNA VEZ EN SAMBORONDÓN

Fuente: Diario El Universo, 2015

En cuanto a aplicaciones móviles, el 10 de mayo del 2015 se publicó en la Play store de Android “Relatos Populares”, una aplicación informativa sobre mitos y leyendas de las ciudades Riobamba, Latacunga y Ambato.

El aplicativo contiene ocho leyendas y ocho mitos.



**GRÁFICA 7 CAPTURA DE PANTALLA DE LA APLICACIÓN RELATOS POPULARES**

Fuente: AppStore, 2015

### **1.6.9.3 Conclusiones de proyectos similares.**

Sin duda hay interés por parte de la cultura ecuatoriana de fomentar la lectura entre sus habitantes, tanto organismos privados como públicos han implementado métodos de lecturas y proyectos audiovisuales para narrar las diferentes leyendas del Ecuador. Esto no quiere decir que se han aprovechado en su totalidad los recursos tecnológicos, siendo un ejemplo concreto la falta de aplicaciones móviles en las diferentes tiendas virtuales.

## **CAPÍTULO II**

### **2.1 Planteamiento de la Metodología.**

Se presenta a continuación el sistema abordado para el «Desarrollo de un Aplicativo Interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en las Leyendas Guayaquileñas».

#### **2.1.1 Método de investigación.**

En Teo Leo y el Abuelo Leyenda se seleccionó el método cualitativo de exploración y descripción que permite determinar los factores incidentes para incentivar la lectura en un dispositivo desde una edad temprana.

El enfoque cualitativo es caracterizado por “la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 7). Esta recolección de datos permite generar conclusiones para el desarrollo de la App.

Diferentes fuentes de información como publicaciones, entrevistas y libros permitieron que la información sea adaptada para la lectura infantil sin perder la historia de los hechos.

También se realizó una investigación exploratoria la cual “Se realizan cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado” (Hernández e. a., 2010, p. 79), dando razón a que la impartición de las leyendas de Guayaquil es actualmente escasamente impartida en las nuevas generaciones.

Entrevistando profesionales con conocimiento en áreas y temas específicos se pudo obtener información vital y relevante para el desarrollo de una App que incentive la lectura en los niños.

## **2.1.2 Tipo de investigación.**

Como investigación cualitativa se hizo necesario disponer de dos tipos de investigación: Exploratoria y Descriptiva.

### **2.1.2.1 Investigación exploratoria.**

Al haber poca información relevante o suficientes referencias sobre aplicativos interactivos orientados al incentivo de la lectura en los niños basado en leyendas guayaquileñas, este tipo de investigación permitirá obtener nueva información sobre el campo de acción de un App para este fin. Haciendo posible examinar y analizar los procesos de construcción de un aplicativo no sólo por el simple desarrollo de un código, sino para que el mismo facilite la difusión cultural de las más famosas leyendas guayaquileñas, explorando una nueva forma de impartir conocimiento por medio de medios tecnológicos. Dichos datos asistirán de manera fundamental en el desarrollo eficiente de Teo Leo y el Abuelo Leyenda.

### **2.1.2.2 Investigación descriptiva.**

Permite la identificación de relaciones entre un tema y otro. Por la cual se obtendrá información relevante sobre el desarrollo de aplicativos interactivos a nivel local e internacional. Al mismo tiempo que se podrá definir las necesidades estructurales que permitirá incentivar la lectura en los niños en el entorno actual. Como en cualquier caso de estudio, según (como se cita en Mendoza, s.f., p. 24), “la descripción consiste en responder las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Dónde está? ¿Cuándo es? ¿De qué está hecho? ¿Cómo se interrelacionan sus partes entre sí?”

### **2.1.3 Técnicas de investigación.**

Los instrumentos que corresponden a procesos estandarizados para la recolección de datos son necesarios para alcanzar los objetivos planteados,

esclarecer inquietudes y establecer las bases para el desarrollo del aplicativo Teo Leo y el Abuelo Leyenda. Por lo tanto, se requiere de la investigación bibliográfica, entrevistas a profundidad y encuestas.

### **2.1.3.1 Investigación bibliográfica.**

Es la pertinente a la búsqueda de conocimiento en recursos relacionados al desarrollo de App, tanto dentro como fuera del país en: libros, artículos publicados en periódicos online o en revistas indexadas, repositorios universitarios, páginas web oficiales y/o gubernamentales, entre otros.

### **2.1.3.2 Entrevistas a profundidad.**

De acuerdo a cómo lo plantea Kerlinger, “la entrevista es una confrontación interpersonal, en la cual una persona formula a otras preguntas cuyo fin es conseguir contestaciones relacionadas con el problema de investigación” (como se cita en del Rio, 2012, p. 27). Las entrevistas fueron realizadas a profesionales en diferentes áreas de experiencia, las cuales fueron grabadas para propósitos de este proyecto.

### **2.1.3.3 Herramientas de desarrollo para las Entrevistas:**

- Cuestionario de preguntas en el área de experiencia de cada especialista.
- Grabadora: iPhone 4s.

## **Encuesta.**

Rescata información cualitativa sobre los rasgos generales en el comportamiento de los padres de familia y sus hijos ante el uso de App informativos y en el ámbito educativo. La muestra se compone de 50 personas las cuáles fueron contactadas por medio de correspondencia electrónica y redes sociales, siendo todas ellas padres de familia con hijos registrados en cuarto año de primaria, es decir que los menores se encuentran en un rango de edades de 6 a 8 años. Todos ellos con domicilio en la ciudad de Guayaquil.

### **Herramientas de desarrollo para la Encuesta:**

- Formulario de preguntas online.

## **2.2 Instrumentos de la investigación.**

### **2.2.1 Entrevistas a profundidad.**

En conjunto todas las preguntas fueron formuladas en las diferentes áreas de experiencia, están enfocadas a conocer el entorno en el que se mueve un App, rescatando factores fundamentales tanto en el campo técnico como en el artístico para poder desarrollar el aplicativo.

Entrevistados	Área de Experiencia	Tema a indagar
Patricio Mosquera	Animación Digital.	Animación para el público infantil.
Melvin Hoyos	Cultura.	Provincia del «Guayas».
Marcelo Báez Meza	Escritura creativa.	La lectura en el público infantil.
Carlos Benavides	Ilustración.	Diseño de personajes Cartoon.
Ana Serrano	Pedagogía.	Áreas de aprendizaje y desarrollo cognitivo.
Alejandro Varas	Programación.	Programación Multimedia Interactiva.

**TABLA 1 PROFESIONALES EXPERTOS ENTREVISTADOS**

Fuente: Autores

En el área de «Animación Digital», las preguntas estuvieron enfocadas a conseguir datos técnicos que deben tener las animaciones para optimizar recursos y que siga siendo visualmente agradable para el público infantil:

1. ¿Qué incidencia tiene la animación en el Ecuador?
2. ¿Cómo se diferencia la reacción que tienen los niños al ver una animación 2D a una animación 3D?
3. ¿Según su experiencia cuáles son las acciones más llamativas que los personajes cartoon deben tener en un aplicativo interactivo?
4. ¿Cuáles serían sus recomendaciones con respecto al número de frames que debería de tener un aplicativo desde un computador al dispositivo móvil?
5. ¿Alguna sugerencia para la app de «Teo Leo y el Abuelo Leyenda»?

En el área «Cultural», las preguntas se enfocaron en corroborar la importancia de las leyendas guayaquileñas y qué tipo de actividades ha realizado la municipalidad de Guayaquil para incentivar la lectura:

1. ¿Cómo promotor principal del cómic "¿Memorias Guayaquileñas", porqué el tema central de este recurso literario gira en torno a las leyendas?
2. ¿Qué leyendas considera usted que son las más emblemáticas de la ciudad de Guayaquil?
3. ¿Cómo cree usted que las leyendas influyen en el proceso de aprendizaje de los niños?
4. ¿Qué tipo de actividades ha realizado el Municipio de Guayaquil para reforzar el conocimiento y la lectura en los niños?
5. ¿En tales actividades se ha incursionado en el uso de Apps para la difusión de textos guayaquileños enfocado a niños o a adultos?
6. ¿Cómo ve usted el uso de modelos interactivos multimedia para difundir el conocimiento de la cultura guayaquileña?
7. ¿Qué le parece la idea de realizar un aplicativo interactivo multimedia sobre las Leyendas más representativas de Guayaquil para estudiantes de cuarto año de primaria?

En el área de «Escritura Creativa», las preguntas estuvieron formuladas para identificar los elementos «mágicos» y atrayentes en la construcción de relatos para niños:

1. ¿Bajo qué género literario están catalogadas las leyendas?
2. ¿Por qué cree usted que la evolución narrativa de las leyendas ha perdurado tanto?
3. Tomando como ejemplo los cuentos de los Hermanos Grimm y sus adaptaciones al cine de Disney ¿Cuál cree que usted que sea el propósito principal que dichas adaptaciones le entregan al público infantil?

4. ¿Considera usted que el uso de un App tendría una incidencia positiva para la difusión de leyendas guayaquileñas? ¿Por qué?
5. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para la escritura creativa de un cuento infantil presentado en dispositivos móviles para niños de cuarto año de primaria?

En el área de «Ilustración», se buscaba conocer más de los parámetros idóneos en la caracterización de los personajes:

1. ¿Cuál es el canon que usan para los personajes dirigidos a un público infantil?
2. ¿Cuál sería la paleta de colores apropiadas entre entorno y personaje que sea atractivo para niños de cuarto año de primaria (6 a 8 años)?
3. ¿Cómo se aplica la simetría y proporción en los personajes? ¿Puede afectar al personaje?
4. ¿Cuáles son las recomendaciones para la creación de personajes cartoon en general?

En el área de «Pedagogía», las preguntas fueron enfocadas en obtener supervisión sobre el correcto manejo de la información a entregarse a los niños y las precauciones que se deben tener de acuerdo al rango de edades elegido:

1. ¿Cómo ha mejorado la lectura en la actualidad y cuándo se combina con la tecnología?
2. ¿Qué edad sería la más indicada para implementar este aplicativo interactivo para el mejoramiento de la lectura en los niños de escuela? ¿Por qué?
3. ¿Qué ventajas considera que tiene el aplicativo interactivo comparado con lo que un niño puede buscar en internet?
4. ¿Considera que el aplicativo interactivo tiene los elementos necesarios para que un niño le interese utilizarlo?
5. ¿Cuál sería la materia escolar indicada para implementar esta aplicación y ver sus resultados? ¿Por qué?

6. ¿A qué edad es recomendable que los niños comiencen a interactuar con dispositivos tecnológicos?
7. ¿Cómo afectaría una voz de narración en el seguimiento de la lectura de un niño? cual serían los pro y contras.

En el área de «Programación», las preguntas formuladas buscan extraer datos sobre el mercado ecuatoriano de las aplicaciones informativas:

1. ¿Cómo es el mercado de aplicativos interactivos en el Ecuador?
2. ¿Dónde se ve más remuneración, en los productos de educación y cultura o los productos promocionales?
3. ¿Qué recomendaciones se deben de considerar al momento de utilizar los recursos de los móviles?
4. ¿En el Ecuador hay contenido interactivo sobre cultura de nuestro país?
5. ¿Basado en su experiencia, si un aplicativo para niños donde predomina la lectura con animaciones, cuál sería la orientación de pantalla más eficiente: horizontal o vertical?

Ver las transcripciones de las Entrevistas en Anexos.

### **2.2.2 Conclusiones de instrumentos de la investigación.**

En el análisis de resultados obtenidos en el campo «Cultural», se pudo realizar la selección de las leyendas más emblemáticas, para preservar parte de la historia que da forma al folklore porteño. Por medio del experto en «Escritura Creativa», se obtuvieron datos para construir mejores relatos para una nueva adaptación literaria enfocada a los niños. Y debido a que en «Ilustración» la clave está conocer a la audiencia y su rango de edades, se rescató información relevante antes de emprender el diseño de personajes. Mientras que en «Animación», se obtuvieron las mejores recomendaciones del especialista sobre la fluidez de los objetos en movimiento.

Por otro lado, el área de «Pedagogía» respalda la capacidad que tienen los niños para interactuar con la tecnología, y el cuidado que se debe de tener para que la aplicación capte la atención del niño y no lo aburra.

Todos estos criterios cualitativos sirven para la presentación detallada de la elaboración del aplicativo en el desarrollo del Capítulo 3.

## **2.3 Resultados de la Investigación.**

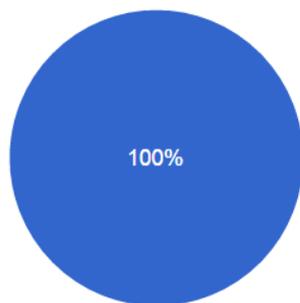
### **2.3.1 Encuesta.**

El propósito del cuestionario de preguntas escogidas fue la de encontrar datos pertinentes al comportamiento de los padres y el acceso que tienen sus hijos a dispositivos tecnológicos móviles o tablets, así como la de identificar cuántas horas dedican a la lectura de libros (sin contar los textos escolares), en especial qué tipo de apps sus padres les dejan usar.

#### **Análisis de cada uno de los ítems de la encuesta**

Se realizó una encuesta virtual por medio de correos electrónicos a una muestra de 50 padres de familia con hijos cursando el cuarto años de primaria de la ciudad de Guayaquil.

### ¿Su hijo(a) tiene acceso a dispositivos móviles o tablets?



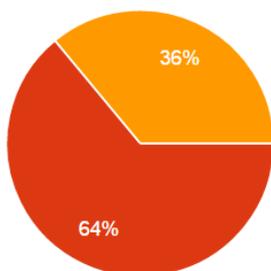
Si	<b>50</b>	100%
No	<b>0</b>	0%

**GRÁFICA 8 PORCENTAJE DE HIJOS CON ACCESO A MOVILES O TABLETS.**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil.

De acuerdo a los resultados el 100% de los hijos(as) tienen acceso a dispositivos móviles o tablets, indicando que los niños ya tienen acceso a las nuevas tecnologías.

### ¿Desde qué edad su hijo(a) tuvo acceso a un dispositivo tecnológico?



0- 2 años	<b>0</b>	0%
2- 7 años	<b>32</b>	64%
7 -12 años	<b>18</b>	36%

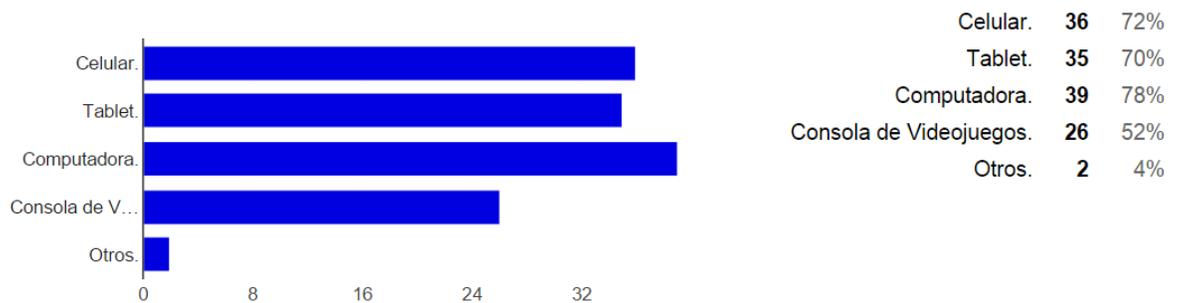
**GRÁFICA 9: PORCENTAJE DE EDADES DE ACCESI A DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil.

En la gráfica se puede demostrar que hay un rango muy alto de niños entre la edad de 2-7(64%) que tiene acceso a dispositivos tecnológicos. El segundo rango

7-12(36%) demostraría la continuidad de este acceso, ninguno de los hijos(as) tuvo acceso entre los 0-2 años (0%)

**Señale el tipo de dispositivo(s) que maneja su hijo(a).**

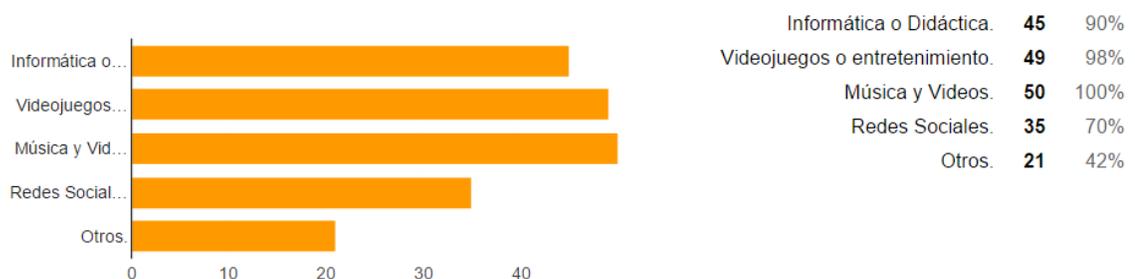


**GRÁFICA 10 PORCENTAJE DE USO DE DISPOSITIVOS TECNOLOGICOS DE LOS HIJOS**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

En la gráfica se observa que los padres de familia facilitan diferentes dispositivos con acceso a internet siendo la computadora la más destacada (78%), en segundo el celular (72%) y muy a la par las tables (70%) finalmente las consolas de videojuegos (52%) también se encuentra en un rango muy significativo.

**Seleccione el tipo de actividades que usted incentiva o le permite a su hijo(a) explorar en un App.**

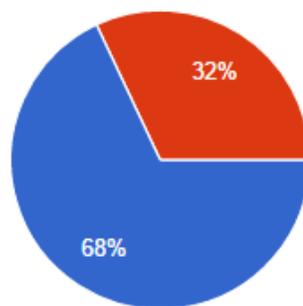


**GRÁFICA 11 PORCENTAJE DE ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN EN UN APP**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

La gráfica nos demuestra que comúnmente las aplicaciones que más se usan en los niños son app de para la reproducción de música y video (100%), seguida de videojuegos con (98%) e informática y didáctica con (90%) dejando por último al uso de redes sociales (70%) pero tendiendo una gran acogida por los niños.

### ¿Acostumbra a leerle cuentos a su hijo(a)?



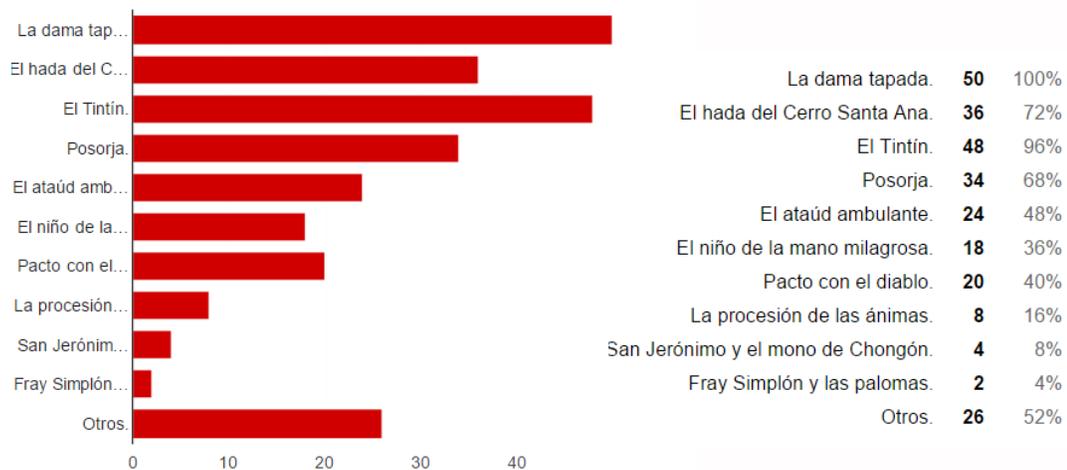
Si	34	68%
No	16	32%

**GRÁFICA 12 PORCENTAJE DE PADRES QUE LEEN CUENTOS A SUS HIJOS**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

Ente el rango de 2 a 12 años se puede concluir mediante la gráfica que gran cantidad de padres acostumbran a leer cuentos a sus hijos (68%), ayudando a introducir el mundo de la lectura en los niños.

**Seleccione las leyendas ecuatorianas que usted conoce.**

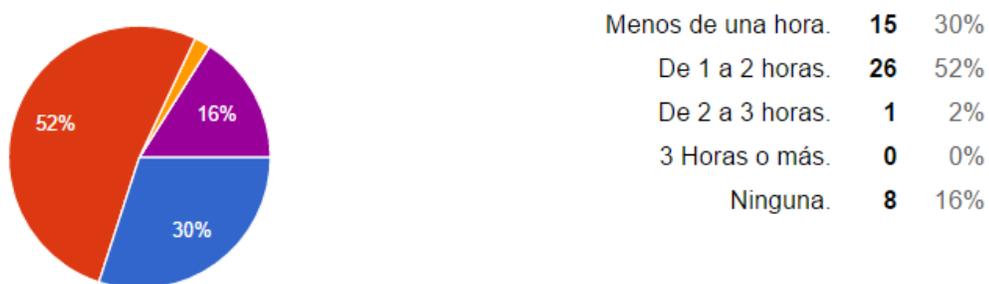


**GRÁFICA 13 PORCENTAJE DE LEYENDAS ECUATORIANAS QUE CONOCEN LOS PADRES**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

Se puede concluir que las leyendas ecuatorianas más conocidas entre los padres de familias a quienes se les realizó la encuesta son la dama tapada (100%), el tintín (96%) y el hada del Cerro Santa Ana (72%).

**¿Cuál es el tiempo promedio que su hijo(a) le dedica a la lectura de libros (No escolares) por día?**

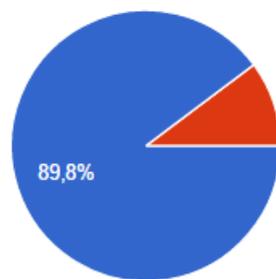


**GRÁFICA 14 POCENTAJE DE TIEMPO QUE UTILIZAN LOS HIJOS EN LEER LIBROS**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

La grafica representa que gran porcentaje de padres hacen que sus hijos mantengan entre 1 a 2 h de lectura (52%), pero demostrando que gran porcentaje no le dedica el tiempo suficiente siendo esta menos de una hora (30%) o nula (16%)

### ¿Opina que la educación por medio de aplicativos móviles es posible?



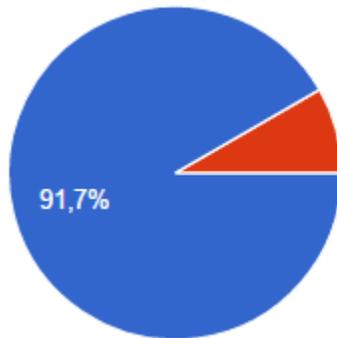
Si	44	89.8%
No	5	10.2%

**GRÁFICA 15 PORCENTAJE DE OPINIÓN DE PADRES DE FAMILIA SOBRE LA EDUCACIÓN POR APLICACIONES MOVILES**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

La gráfica demuestra que gran porcentaje de padres creen en la educación por medios de aplicativos móviles es posible, donde el 89.2% dijeron que si contra un 10.2% que indicaron que no.

**¿Haría uso de estas aplicaciones interactivas para el desarrollo de la lectura en su hijo(a)?**



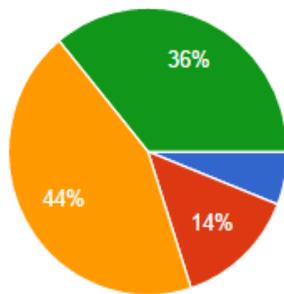
Si	<b>44</b>	91.7%
No	<b>4</b>	8.3%

**GRÁFICA 16 PORCENTAJE DE PADRES DE FAMILIA QUE PERMITIRIAN QUE SUS HIJOS USEN APPS DE LECTURA**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

Gran porcentaje de padres implementarías en los dispositivos móviles el uso de aplicaciones interactivas para el desarrollo de la lectura en su hijo(a). (91.7%)

**¿Cuál es el tiempo promedio dedicado al uso de dispositivos móviles por parte de su hijo(a)?**



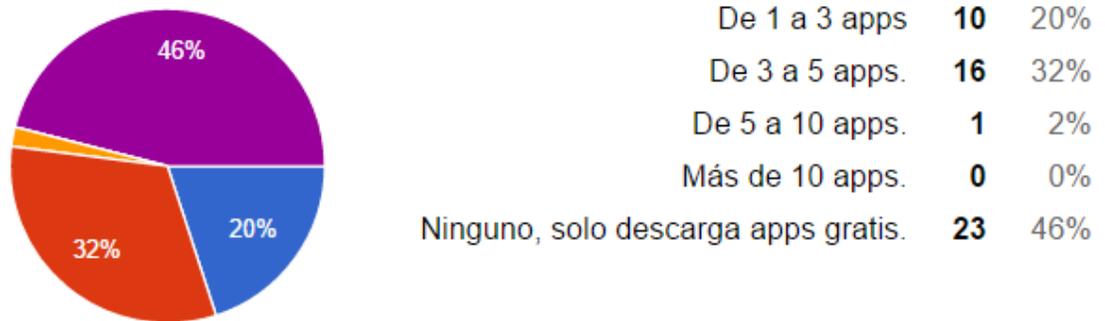
30 min-1 hora.	<b>3</b>	6%
1-2 Horas.	<b>7</b>	14%
3-4 Horas.	<b>22</b>	44%
5 horas en adelante.	<b>18</b>	36%

**GRÁFICA 17 PORCENTAJJE DE TIEMPO PROMEDIO DE PADRES SOBRE EL TIEMPO DE USO DE APLICACIONES DE SUS HIJOS.**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil.

Mediante la gráfica se puede concluir que gran porcentaje es dedicado al uso de dispositivos móviles siendo el tiempo mayor de usa de 3 a 4 horas en los niños. (44%) y muy a la par de 5 en adelante (36%) lo cual indica que los niños usan dispositivos móviles un gran porcentaje de tiempo en el día.

**¿En promedio, ha pagado por una aplicación interactiva para el uso exclusivo de su hijo(a)?**



**GRÁFICA 18 PORCETAJE DE PROMEDIO SOBRE COMPROS DE APPS INTECTIVAS**

Fuente: Encuesta realizada a padres de familia de la ciudad de Guayaquil

Finalmente, la última gráfica nos refleja que hay personas que sí comprarían aplicaciones para el uso infantil.

### **2.3.2 Conclusiones de resultados de la investigación.**

En el Ecuador se han realizado diferentes propuestas para enseñar a niños y adolescentes sobre las leyendas de nuestro país mediante fuentes tradicionales, como cómics, libros, series de televisión, teatro, libros leídos, eventos culturales. Hay incentivo por parte de organismos privados y públicos de fomentar su conocimiento, lastimosamente, no se ha implementado en medios tecnológicos, siendo este un punto crítico. La propuesta tecnológica “Teo Leo y el Abuelo Leyenda” innovará el uso de la tecnología como refuerzo en el conocimiento de estas leyendas.

Gracias a las diferentes entrevistas con los expertos de sus respectivas ramas e investigaciones realizadas, se pudieron analizar y entender con mayor facilidad los elementos que influyen en la educación infantil, el correcto manejo de los elementos multimedia permitirá un nivel de interactividad fluido e intuitivo.

## CAPÍTULO III

### 3.1 Descripción del producto

El producto es una aplicación interactiva la cual incluye diferentes elementos multimedia tanto para su ejecución como elaboración. Está basada en leyendas guayaquileñas para dispositivos móviles tales como Smartphone o Tablet.

La segmentación de estos elementos multimedia se logrará un nivel de inmersión más completo, haciendo que la aplicación sea un producto atractivo e innovador.

Utilizando la combinación de software de Adobe Flash y su extensión de Adobe Air se logrará elaborar la aplicación interactiva de “Teo Leo y el Abuelo Leyenda”, puesto que esta permitirá que los diferentes elementos multimedia se combinen de tal forma que el usuario tenga una reacción interactiva tales como:

- Tocar elementos con animación.
- Escuchar los relatos y pausarlos cuando se necesite.

El usuario al abrir la aplicación en su dispositivo móvil, se encontrará con tres leyendas guayaquileñas, las cuales serán narradas de forma literaria y oral.

Una vez descargada la aplicación el usuario podrá estar sin conexión internet puesto que esta aplicación está elaborada para que su ejecución sea de forma offline.

Los relatos seleccionados para la aplicación móvil han sido escogidos por sus valores icónicos y representativos de la ciudad de Guayaquil, estas leyendas son:

- El hada de Santa Ana
- La dama tapada
- El Tintín

### **3.1.1 Descripción de la línea gráfica**

La aplicación lleva el nombre de “Teo Leo y el abuelo Leyenda”, se lo nombro así porque es una metáfora de nuestras costumbre, donde una persona de mayor edad le cuenta o relata una historia a otra persona de menor edad, generalmente estas dos personas tiene una vínculo familiar.

#### **3.1.1.1 Isotipo**

El isotipo de Teo Leo y El Abuelo Leyenda contiene a los peronajes pricipales, los cuales mantienen un perfil cartoon el cual es atractivo a la vista de niños.



**GRÁFICA 19 ISOTIPO DE "TEO LEO Y EL ABUELO LEYENDA"**

Fuente. Los Autores

#### **3.1.1.2 Logotipo**

El logotipo con tipografía “Berlin Sans FB Demi Bold” mantiene una combinación de colores amarillo y blanco.

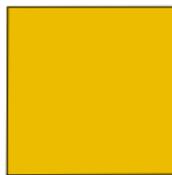


GRÁFICA 20 LOGOTIPO DE "TEO LEO Y EL ABUELO LEYENDA"

Fuente. Los Autores

### 3.1.1.3 Código Cromático

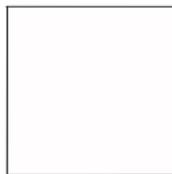
Los colores usados para la creación del logotipo fueron los colores amarillo y blanco ya que esta combinación de colores capta la atención transmitiendo así alegría e inocencia.



R: 236

G: 188

B: 0



R: 255

G: 253

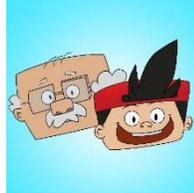
B: 254

GRÁFICA 21 CÓDIGO CROMÁTICO DEL LOGOTIPO

Fuente. Los Autores

### 3.1.1.4 Icono de la aplicación

El icono de la aplicación contiene a los personajes principales con un fondo en degradado el cual permite distinguir la aplicación, llamando la atención del usuario.



GRÁFICA 22 ICONO DE LA APLICACIÓN

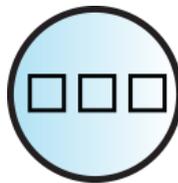
Fuente. Los Autores

### 3.1.2 Descripción de Botones

Para navegar, desplazarse y activar las funciones del aplicativo, se han implementado y diseñado botones que realicen estas funciones, se han colocado de forma estratégica, creando un sistema de navegación intuitivo y práctico.

#### 3.1.2.1 Botón Home

Este botón permite regresar al menú principal desde cualquier escenario, se ubica en la parte inferior central de la pantalla.



GRÁFICA 23 BOTÓN DE MENÚ

Fuente. Los Autores

### 3.1.2.2 Botón Siguiente Escena

Este boton permite avanzar entre las escenas, se ubica en la parte derecha de la pantalla del aplicativo.

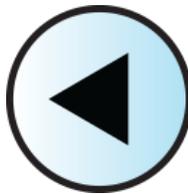


GRÁFICA 24 BOTÓN SIGUIENTE ESCENA

Fuente: Autor.

### 3.1.2.3 Botón Anterior Escena

Este boton permite la retroceder entra las escenas, se ubica en la parte izquierda de la pantalla del aplicativo.



GRÁFICA 25 BOTÓN ANTERIOR ESCENA

Fuente. Los Autores

### 3.1.2.4 Botón Play

Este boton permite reproducir la narración de los relatos dependiendo el escenario, se ubica en la parte inferior derecha (lado izquierdo del boton Stop) de la pantalla del aplicativo.



**GRÁFICA 26 BOTÓN PLAY**

Fuente. Los Autores

### **3.1.2.4 Botón Stop**

Este boton permite detener la narración de los relatos dependiendo el escenario, se ubica en la parrte inferitor derecha (lado derecho del botón Play) de la pantalla del aplicativo.



**GRÁFICA 27 BOTÓN STOP**

Fuente. Los Autores

## **3.2 Descripción del usuario**

La aplicación está elaborada para todo público es decir no hay régimen de edad para su ejecución, pero su target principal son los niños entre las edades de 6 a 8 años. Puesto que es la edad donde se empieza a desarrollar la habilidad de la lectura.

Debido a que los niños son menores de edad se recomienda que los padres o tutores legales de los niños sean la persona quienes descarguen y autorice el manejo de la aplicación.

### **3.3 Alcance técnico.**

Teo Leo y El Abuelo leyenda es una aplicación la cual consiste una combinación de elementos multimedia, para poder infundir lectura sobre las 3 leyendas de la provincia del Guayas a niños que estén empezando la lectura. Mediante la interacción de los personajes y elementos poder lograr que el niño tenga una mejor comprensión de lo que está leyendo haciendo relación entre la lectura y los elementos interactivos.

La meta principal de la propuesta tecnológica es el de brindar relatos de leyendas guayaquileñas, dichos contenidos han sido adaptados para la mejor comprensión de los niños.

Para lograr un mejor entendimiento del contenido de los relatos, los protagonistas y elementos de las historias, han sido dibujados y animados para que el usuario pueda interactuar con estos.

### **3.4 Especificaciones funcionales**

La aplicación móvil se ha desarrollado con una interfaz intuitiva y sencilla, permitiendo al usuario navegar de forma lineal en los relatos, simulando la lectura de un libro. El botón para acceder al menú principal se encuentra en la parte inferior central de la pantalla. El menú principal cuenta con 3 botones, que permitirán ingresar a sus respectivos contenidos.

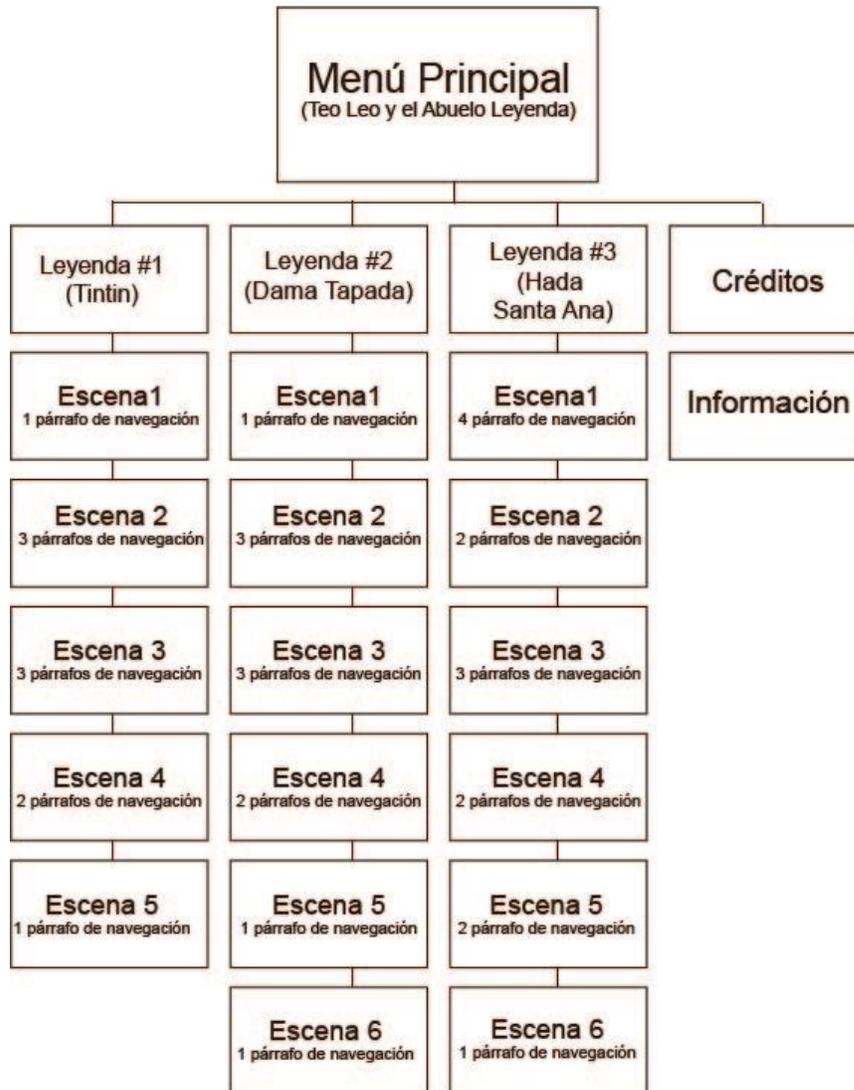
Cuando el usuario empieza a navegar en el relato previamente seleccionado, se cargara la primera escena de la leyenda, el contenido visual de la escena varía según el párrafo en el que se encuentra. Para avanzar al siguiente escena, se

debe de tocar el botón que se encuentra en la parte derecha de la pantalla, si quiere regresar a una escena previo, se tocara el botón que se encuentra en la parte izquierda. Para volver al menú de leyendas, se selecciona el botón en la parte inferior central de la pantalla.

Si se desea escuchar el relato, el botón “play” que está ubicado en la parte inferior derecha reproducirá el relato de la escena, en caso de detener el audio del relato, se presiona el botón “stop” que esta alado del botón de reproducción.

### 3.5 Módulos de la aplicación

La aplicación cuenta con sistema de navegación jerarquizado, permitiendo que la navegación entre escenas sea lo más parecida a un cuento.



GRÁFICA 28 MAPA DEL APLICATIVO

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Pagina de Inicio

**Funcionalidad:** Al cargar la aplicación aparece el isologotipo con un loop de animación, y un botón “iniciar” que envia a la pagina de menú.



GRÁFICA 29 PÁGINA DE INICIO

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Pagina de Menú

**Funcionalidad:** La pagina de menú permite elegir que escena se desea ver, cuenta con cuatro botones: “Tintin”, “Dama Tapada”, “Hada Cerro Santa Ana” y “Créditos”.



**GRÁFICA 30 PÁGINA DE MENÚ**

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Relato Tintin

**Funcionalidad:** El modulo de Tintin permite cargar la leyenda del “Tintin” , este relato esta dividido en cinco escenas, las cuatro primeras contienen los relatos de las leyendas, la última escena contiene el mensaje que deja el relato.



**GRÁFICA 31 RELATO TINTIN**

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Relato Dama Tapada

**Funcionalidad:** El modulo de relato Dama Tapada permite cargar la leyenda del “La Dama Tapada” , este relato esta dividido en seis escenas, las cinco primeras los relatos de las leyendas, la última escena contiene el mensaje que deja el relato.



**GRÁFICA 32 RELATO DAMA TAPADA**

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Relato Hada Santa Ana

**Funcionalidad:** El modulo de relato Hada Santa Ana permite cargar la leyenda del “Hada del Cerro Santa Ana” , este relato esta dividido en seis escenas, las cinco primeras contienen los relatos de las leyendas, la última escena contiene el mensaje que deja el relato.



**GRÁFICA 33 RELATO EL HADA DE SANTA ANA**

Fuente. Los Autores

**Modulo:** Creditos

**Funcionalidad:** El modulo Creditos contiene el nombre del los autores del aplicativo, junto con las funciones que desempeñaron en el proceso de elaboracion de la propuesta tecnológica.



**GRÁFICA 34 CRÉDITOS**

Fuente. Los Autores

### 3.6 Especificaciones técnicas.

#### 3.6.1 Requerimientos de desarrollo.

##### 3.6.1.1 Hardware

Computadora de escritorio Asus

<b>Procesador</b>	3.4GHz LGA 1150 84W Quad-Core
<b>Ram.</b>	16 GB DDR3
<b>DiscoDuro</b>	2048 GB
<b>Monitor</b>	17 pulgadas
<b>Resolución</b>	1920 *1080
<b>SistemaOperativo</b>	Windows 8.1 64 bits
<b>TarjetadeVideo</b>	NVIDIA GeForce GTX 760
<b>Teclado</b>	Teclado Logitech Bluetooth multidispositivo K380

**TABLA 2 HARDWARE DE DESARROLLO DEL APLICATIVO**

Fuente. Los Autores

### 3.6.1.2 Software.

Desarrollo Aplicativo	Adobe Flash CS6 Adobe Air
Diseño	Adobe Photoshop CS6 Adobe Illustrator CS6
Sonorización	Adobe Audition CS6

TABLA 3 SOFTWARE PARA EL DESARROLLO DEL APLICATIVO

Fuente. Los Autores

### 3.6.2 Requerimientos de Uso

- Para ejecutar el aplicativo móvil se necesita como requisitos mínimos:

#### 3.6.2.1 Hardware

- Teléfono inteligente con pantalla táctil.
- 2GB - 4GB de memoria interna.
- 512MB – 1GB de memoria RAM.

#### 3.6.2.2 Software

- Sistema operativo Android, a partir de la versión 2.3

## 3.7 Funciones del aplicativo

### 3.7.1 Diseño de Aplicación

La aplicación se ha diseñado con un entorno agradable y simple, con el fin de captar la atención del usuario, se ha trabajado en los escenarios de los modelos con elementos prácticos, evitando sobrecargar la pantalla

Las ilustraciones de los personajes fueron inspiradas en la época donde transcurrían los relatos procurando crear personajes amigables debido a que los niños quienes interactuarían con los personas.

En las animaciones de los escenarios y sus elementos, se crearon transiciones donde se exageraba el gesto a emular, debido a que se quiere dar ese toque caricaturesco de los personajes animados

### 3.7.2 Descripción del aplicativo.

Nombre del Aplicativo	Teo Leo y el Abuelo Leyenda
Lenguaje de Programación	Action Script 3.0
Plataforma de lanzamiento	Android
Tipo de animación	Animación 2D Digital
Frames de animación (FPS)	12
Tamaño:	20 MB
Versión:	1.0.0

TABLA 4 DESCRIPCIÓN DEL APLICATIVO

Fuente. Los Autores

## **CONCLUSIONES**

En Ecuador el índice de lectura por iniciativa es bajo comparado con los demás países de Sudamérica, a pesar que los diferentes Ministerios del Ecuador intenten promover la lectura, en cuanto a cultura general, se han hecho actividades para reforzar el conocimiento de estas, pero no se está aprovechando las nuevas tecnologías para implementarlas. Debido a esto, la propuesta tecnológica sería una pionera en su género, haciéndola más atractiva y generando interés en los usuarios ecuatorianos.

En la actualidad el uso de dispositivos móviles es mayor en los habitantes de la ciudad de Guayaquil, esto da una ventaja al momento de elaborar aplicaciones con contenido educativo. Tras analizar las diferentes encuestas a los diferentes padres de familia se concluyó que si es aceptada la impartición de educación por medio de aplicaciones móviles.

En cuanto al aplicativo, al ser los niños el target final, se crearon personajes con los cuales se pudiesen sentir identificados, siendo los protagonistas de las historias personas normales y corrientes. No se debe sobrecargar la aplicación con muchos elementos visuales, esto podría frustrar al usuario.

## RECOMENDACIONES

Empezando por recomendar a expertos en las diferentes áreas tales como:

- Dibujo de personajes
- Dibujos de escenarios
- Ilustración de personajes
- Ilustraciones de escenarios
- Locutor de voz

Dando a conocer también que se recomienda utilizar un software diferente al de Adobe Flash puesto que su plataforma será descontinuada, siendo un reemplazo el nuevo software Adobe Animate.

En cuanto a sonorización, utilizar sonidos grabados en un estudio especializado para grabar voz de narración.

La aplicación interactiva se elaboró de tal formar que pueda existir próximos volúmenes los cuales tendrán otras leyendas de Ecuador logrando crear un mercado entre las diferentes tiendas virtuales con ediciones especiales que incluya acciones especiales como “cada vez que se toque una palabra se reproduce solo esa.”

## BIBLIOGRAFÍA

- Adjust. (19 de 08 de 2014). *adjust.com*. Obtenido de <https://www.adjust.com/assets/downloads/back-to-school-app-report-2014-adjust.pdf>
- AppFigures. (13 de 01 de 2015). *appfigures.com*. Obtenido de <http://blog.appfigures.com/app-stores-growth-accelerates-in-2014/>
- Arroyo, N. (2013). *Información en el móvil*. Barcelona: Editorial UOC.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces (The Collected Works of Joseph Campbell)*. California: New World Library.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque Sociocultural. *EDUCERE*, 41-44.
- CNNExpansión. (29 de 09 de 2014). <http://www.cnnexpansion.com/>. Obtenido de <http://www.cnnexpansion.com/tecnologia/2014/09/29/apps-que-no-te-obligan-a-pensar-las-mas-exitosas>
- Common Sense Media. (28 de 10 de 2013). [www.common Sense Media.org/](http://www.common Sense Media.org/). Obtenido de <https://goo.gl/GvHM4F>
- Iglesia, K. (2008). *Writing for Emotional Impact*. California: WingSpan Publishing.
- Localytics. (11 de 11 de 2015). *localytics.com*. Obtenido de [http://info.localytics.com/blog/new-study-reveals-what-app-users-want-localytics?utm\\_source=hs\\_email&utm\\_medium=email&utm\\_content=23636589&\\_hsenc=p2ANqtz-8WSQgmVSdvieAbgu2bxWVphwNvm0eD\\_1w4dCzXkO59rRUuX\\_Voi\\_nqV7\\_MxW9gy0A9\\_6bJMWEsU0vc8bgUli2aKk7M2A&\\_hsmi=23](http://info.localytics.com/blog/new-study-reveals-what-app-users-want-localytics?utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=23636589&_hsenc=p2ANqtz-8WSQgmVSdvieAbgu2bxWVphwNvm0eD_1w4dCzXkO59rRUuX_Voi_nqV7_MxW9gy0A9_6bJMWEsU0vc8bgUli2aKk7M2A&_hsmi=23)
- Machado, R. (2004). *Acordais - Fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias*. Sao Paulo: Difusão Cultural do Livro.
- Marroquín, N. (2010). *Tras los pasos de un... Hacker*. Quito: NMC Research Cía Ltda.
- Stassen Berger, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Buenos Aires: Ed. Médica Panamericana.
- Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. Focal Press.
- Vogler, C. (2007). *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*. Ventura: Michael Wiese Productions.

## **ANEXO I**

### **GLOSARIO**

#### **Animación 2D Digital.**

Es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de computadoras

Encuesta al sector Animación de la Ciudad de Buenos Aires - 2011

#### **Aplicación Móvil**

Es una pequeña pieza de software instalado en el dispositivo móvil de un usuario que realiza una función específica.

The Everything Guide to Mobile Apps - 18

#### **Cuentos**

Los cuentos son producto de la fantasía y expresión "espontánea" del inconsciente, de la misma forma que los sueños, pues cuentos y sueños poseen una estructura dramática, con personajes, conflictos y solución.

Te cuento para que cuentes: animación a la lectura y conocimiento de la narrativa oral, 144

#### **Escenario o Layouts**

Un layout es un conjunto de vistas agrupadas de una determinada forma. Vamos a disponer de diferentes tipos de Layouts para organizar las vistas de forma lineal, en cuadrícula o indicando la posición absoluta de cada vista.

El gran libro de Android

#### **Interactividad**

La interactividad es un recurso propio de los sistemas informáticos especialmente importante (de entrada, constituye la ventaja principal de las aplicaciones actuales sobre los productos de vídeo tradicional).

El guión multimedia, 33

#### **Leyenda**

Relatos cortos donde se resaltan factores sobrenaturales, generalmente carecen de explicación lógica.

El cuento folclórico en la literatura en la tradición oral, 296

## **ActionScript**

El lenguaje ActionScript se integra en entornos de composición de animaciones como las herramientas Flash de Macromedia, y permite asociar eventos a los diferentes elementos que conforman la presentación. Así, esos elementos son instancias de clases que tienen propiedades y métodos, y la manipulación de las propiedades o la invocación de los métodos se realizan mediante la notación punto habitual en programación orientada a objetos.

## **Mito**

Conjunto compuesto por elementos de la realidad para la expresión del absoluto, de lo que está más allá, la sustancia del Ser; El mito tiene por naturaleza carácter religioso.

El Mito: Punto de Referencia en la Búsqueda Existencial, 31

## **Multimedia**

Es un término que hace referencia a cualquier tipo de presentación de la información a través de sonidos, imágenes, animaciones, videos e interactividad.

Windows 8: manual del usuario

## **Plug-ins**

Es una pequeña utilidad que se agrega al programa principal para brindar alguna prestación adicional o para simplificar tareas comunes.

200 Respuestas: Photoshop, 16

## **Cultura**

Conjunto de valores, creencias, actitudes y objetos materiales que forman el modo de vida de una sociedad y enmarca las conductas adecuadas.

FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS DEL COMPORTAMIENTO HUMANO:  
LA CULTURA

## **Target**

Es el grupo o área preciso, delimitados y definidos a qué apunta exactamente un proyecto.

Revista Universidad EAFIT, Issues 55-60

### **Narrativa Transmedia.**

Narrativa Transmedia es la técnica de contar una historia o experimentarla a través de múltiples plataformas y formatos usando las actuales tecnologías digitales

Escribiendo series de televisión, 22

### **Preproducción**

Se aborda la elaboración del guión conceptual y del literario, así como la propuesta para el diseño gráfico multimedia.

### **Postproducción**

Es la etapa final del proceso de producción, a Pueden pasar muchos días, incluso semanas anexar los elementos que se ha recogido en función de la duración del proyecto.

Communications & Multimedia Technology – 56

## ANEXO II

### Cuestionario

**Formulario para padres de familia con hijos de entre 6 a 8 años, para determinar su nivel de conocimiento sobre leyendas ecuatorianas y su nivel de aceptación de los App educativos con contenido cultural para sus hijos.**

**1. Si su hijo(a) tiene acceso a dispositivos móviles o tablets, continúe con la siguiente pregunta.**

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**2. ¿Desde qué edad su hijo(a) tuvo acceso a un dispositivo tecnológico?**

0- 2 años \_\_\_\_\_

2- 7 años \_\_\_\_\_

-12 años \_\_\_\_\_

**3. Señale el tipo de dispositivo(s) que maneja su hijo(a).**

Celular \_\_\_\_\_

Tablet \_\_\_\_\_

Computadora \_\_\_\_\_

Consola de Videojuegos \_\_\_\_\_

Otros \_\_\_\_\_

**4. Seleccione el tipo de actividades que usted incentiva o le permite a su hijo(a) explorar en un App.**

Informática o Didáctica \_\_\_\_\_

Videojuegos o entretenimiento \_\_\_\_\_

Música y Videos \_\_\_\_\_

Redes Sociales \_\_\_\_\_

Otros \_\_\_\_\_

**5. ¿Acostumbra a leerle cuentos a su hijo(a)?**

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**6. Seleccione las leyendas ecuatorianas que usted conoce.**

La dama tapada \_\_\_\_\_

El hada del Cerro Santa Ana \_\_\_\_\_

El Tintín \_\_\_\_\_

Posorja \_\_\_\_\_

El ataúd ambulante \_\_\_\_\_

El niño de la mano milagrosa \_\_\_\_\_

Pacto con el diablo \_\_\_\_\_

La procesión de las ánimas \_\_\_\_\_

San Jerónimo y el mono de Chongón \_\_\_\_\_

Fray Simplón y las palomas \_\_\_\_\_

Otros \_\_\_\_\_

**7. ¿Cuál es el tiempo promedio que su hijo(a) le dedica a la lectura de libros (No escolares) por día?**

Menos de una hora \_\_\_\_\_

De 1 a 2 horas \_\_\_\_\_

De 2 a 3 horas \_\_\_\_\_

3 Horas o más \_\_\_\_\_

Ninguna \_\_\_\_\_

**8. ¿Opina que la educación por medio de aplicativos móviles es posible?**

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**9. ¿Haría uso de estas aplicaciones interactivas para el desarrollo de la lectura en su hijo(a)?**

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

**10. ¿Cuál es el tiempo promedio dedicado al uso de dispositivos móviles por parte de su hijo(a)?**

30 min-1 hora \_\_\_\_\_

1-2 Horas \_\_\_\_\_

Horas \_\_\_\_\_

5- horas en adelante \_\_\_\_\_

**11. ¿En promedio, ha pagado por una aplicación interactiva para el uso exclusivo de su hijo(a)?**

De 1 a 3 apps \_\_\_\_\_

De 3 a 5 apps \_\_\_\_\_

De 5 a 10 apps \_\_\_\_\_

Más de 10 apps \_\_\_\_\_

Ninguno, solo descarga apps gratis \_\_\_\_\_

## ANEXO III

Nombre: Patricio Mosquera.

Especialidad: Animación Digital.

### **¿Qué incidencia tiene la animación en el Ecuador?**

Es mucho más barato, no hay que lidiar con actores, no hay que lidiar con el tiempo de los actores. yyyyyyyyyy eeeeeee. Uno solo se preocupa por el contenido de audio y la animación puede llevarla a cabo un grupo reducido de persona. En otras palabras, es mucho más barato y más cómodo a la hora de producción. Eso sería la primera.

### **¿Cómo se diferencia la reacción que tienen los niños al ver una animación 2D a una animación 3D?**

Mmmm ahí habría que ver incluso la calidad, si la animación 2D es buena o si la animación 2D es mala. Ahora en lo que es animación 2D hay un factor de nostalgia y un factor de expresividad que es un poco más, si se puede decir así, más más artísticamente, es más, más apreciado. En Cambio, en la animación 3D ocurre que muchas cosas se ven falsas, sobre todo cuando la animación tiene calidad baja. Por ejemplo, mmmm es como ver las animaciones de, de, de Pixar en un comienzo y luego ver las animaciones de Toy Story y ver ahora lo expresivo que son los personajes de PIXAR, cosas como esas. mmm depende en sí de la calidad y el tratamiento artístico.

### **¿Según su experiencia cuáles son las acciones más llamativas que los personajes cartoon deben tener en un aplicativo interactivo?**

Ya mm primero que nada hay que analizar a qué grupo de personas va a ir dirigido, en este caso son niños. El tratamiento gráfico, en este caso es para niños. Ya el tratamiento gráfico que hay que dar a niños de 3 a 5 años o de 2 a 5 años o de 5 a 8 varía. Hay que tomar en cuenta que hay niños en pre adolescencia que rechazan cosas sumamente infantiles. lo recomendado es que se mantengan en un nivel de violencia bajo, eeeee un nivel de doble sentido bajo, ewwmmm tratar toda la información en un lenguaje sencillo. Si en algún momento se habla de lo que obviamente los niños desconocen de alguna forma usar elementos que de alguna forma explique eso. noo. En la parte gráfica tomar en cuenta que los niños se sienten identificado siempre con con personajes que de alguna forma sean tiernos o personajes que sean niños.

emmmm ese es otro aspecto, también tomar en cuenta el nivel de guía que uno puede tomar con un niño, por ejemplo, en una aplicación para niños poner flechas de derecha a izquierda son cosas que él va a entender.

**¿Cuáles serían sus recomendaciones con respecto al número de *frames* que debería de tener un aplicativo desde un computador al dispositivo móvil?**

De 12 a 24, lo normal sería 12.

**¿Alguna sugerencia para la app de «Teo Leo y el Abuelo Leyenda»?**

Ya no lo he visto, pero una recomendación que te puedo dar de trabajar con elementos nacionales es que no hay que tener miedo de deeeeeee darle un parecido a alinearse a una tendencia extranjera, no mm , no le veo problema realmente. Es fácil que los niños relaciones más una expresión extranjera. Usar cosas que relacione.

## ANEXO IV

Nombre: Melvin Hoyos.

Especialidad: Cultura.

### **¿Cómo promotor principal del cómic "¿Memorias Guayaquileñas", porqué el tema central de este recurso literario gira en torno a las leyendas?**

Memorias Guayaquileñas no trata sólo de leyendas, solamente 2 tomos hablan de las leyendas, Quien administras estos cómics es el Historietista Mauricio Gil. Él tiene una empresa que se llama «Mono Cómic», y también tiene una escuela donde enseña hacer guiones y dibujos a los jóvenes, pero él tiene una colección de revistas que se llama justamente leyendas, y que ya tiene creo que va por el número 11 o 12, solo leyendas porque «Memorias Guayaquileñas» es un libro, un comic de historia de Guayaquil, que ya vamos por el número 15 pero no es solo sobre leyendas, han salido solo 2 comics sobre leyendas de los 14.

### **¿Qué leyendas considera usted que son las más emblemáticas de la ciudad de Guayaquil?**

Bueno, Las más emblemáticas de las leyendas de Guayaquil son, creo que la del niño de la mano milagrosa es la más bella y la más antigua, que es la historia de Toribio de Castro y Grijuela y como le salió la mano y todas las cosas que hizo este hombre con su maravillosa mano, este es una leyenda que está entre la historia real y la leyenda, la línea que divide ambas cosas es casi imperceptible, la segunda leyenda que es maravillosa de las leyendas guayaquileñas es «Las palomas de Fray Simplón» que es la leyenda historia, que nos cuenta cómo se reconstruyó la leyenda de San Francisco en el año de 1745 luego de estar completamente destruida, es un milagro que además el leyenda, este otra leyenda que es muy conocida que es la leyenda de Posorja que es la leyenda de cómo nace el nombre de Posorja y quien fue Posorja, Posorja, el nombre «Posorja» realmente es «Posor Já» que quiere decir espuma de mar, y es el nombre de una princesa india que era adivina y que tenía una innumerable cantidad de cualidad, es una leyenda maravillosa que es también reconocida como leyenda guayaquileña, la leyenda más famosa de todas las leyendas de Guayaquil es la leyenda De Guayas y Quil, es leyenda de cómo se da la primera quemazón de la ciudad en el año 1535, cuando los españoles abusan de los nativos, y los nativos queman la ciudad y Guayas mata a su esposa Quil para evitar que sea mancillada por los españoles, luego él, este, no muere, luego de que él se suicida lo cura un chamán y el termina quemando a Guayaquil y acabando con todos los españoles que vivían aquí, La leyenda de Guayas y Quil

es una de las más famosas que existen, La Leyenda del Santana que idealmente se llamaba Lobin Chao, el cerro Santana es como nace la leyenda que origina el nombre Santana es otra de las leyendas bellas de Guayaquil, otra leyenda muy conocida de Guayaquil es la leyenda de la dama tapada, otra la de la viuda del tamarindo, este bueno podría enumerarte algunas interesantes la de San Gerónimo y el mono de Chongón, que dice un viejo refrán «San Gerónimo y el mono de Chongón la misma cosa son», ese es otra de las leyendas muy lindas del Guayaquil Antiguo, del Guayaquil Colonial, y creo que esas son las más emblemáticas, sin duda alguna.

**¿Cómo cree usted que las leyendas influyen en el proceso de aprendizaje de los niños?**

Como las leyendas están entre la ficción y la realidad, eee mucha de ellas son hechos históricos a los que se las ha destacado ciertas cosas con un poco de ficción y exageración, yo creo que cuando se le cuenta una leyenda a un niño se interesa más por conocer algo de historia, pues los niños que conocen el pasado de un pueblo basado en las leyendas de este pueblo, creo que se interesan por conocer la identidad de ese pueblo y si ese pueblo es la ciudad donde nacieron, más aún.

**¿Qué tipo de actividades ha realizado el Municipio de Guayaquil para reforzar el conocimiento y la lectura en los niños?**

Nosotros tenemos muchos programas, uno de los cuales es justamente el programa de Memorias Guayaquileñas, que es utilizar el cómic como un recurso para que los chicos comiencen a interesarse por la lectura, hemos creado una comiteca que es un gancho interesantísimo para que los chicos vengan, lean primero cómics y después se vayan interesando por lecturas más serias y más complejas. Nosotros hemos creado programas de lectura dentro de los parques, hemos creado carretillas bibliotecas para ser puestas en los parques y para que la gente que está sentada en los parques, adultos jóvenes y niños se interesen por leer; Creo que el campo de la lectura no hay ninguna entidad que haya hecho más esfuerzo que el municipio de Guayaquil.

**¿En tales actividades se ha incursionado en el uso de Apps para la difusión de textos guayaquileños enfocado a niños o a adultos?**

Nosotros en el año 1998 con la creación del programa editorial municipal, impulsamos la promoción y publicación de obras escritas por guayaquileños y básicamente de obras de historia guayaquileña, etnografía infografía

guayaquileña, arquitectura, antropología, todo lo que tiene que ver con Guayaquil con su pasado, con su presente todo lo que tiene que ver con Guayaquil ha sido publicado en más de 350 tomos de diferentes autores, y creo que ha tenido un resultado extraordinario, porque la recuperación de la identidad guayaquileña es un hecho real, tangible mensurable y creo que en buena medida es gracias al programa editorial que hemos venido ya sacado adelante desde hace ya 17 años.

**¿Cómo ve usted el uso de modelos interactivos multimedia para difundir el conocimiento de la cultura guayaquileña?**

Magníficos pero muy poco utilizados, hasta el momento los hemos utilizado de una manera muy deficiente, nosotros hemos creado dibujos animados como animaciones de personajes que habíamos creado ya en nuestros cómics para ya dar un primer paso a la utilización de programas multimedia para promover todo lo que es la cultura guayaquileña, pero francamente los productos multimedia que nos han presentado, no ha sido algo que realmente podría ser de utilidad para el objetivo que nosotros tenemos.

**¿Qué le parece la idea de realizar un aplicativo interactivo multimedia sobre las Leyendas más representativas de Guayaquil para estudiantes de cuarto año de primaria?**

Me parece interesante, ya nosotros hemos hecho como vuelvo a repetir, hicimos uno de la viuda de tamarindo, una animación de quince minutos, que ha tenido éxito tremendo, y creo que cualquier esfuerzo que se haga en este aspecto, si se lo hace bien hecho, eso sí bien hecho, puede tener muy buenos resultados.

## ANEXO V

Nombre: Marcelo Báez Meza.

Especialidad: Escritura creativa.

### **¿Bajo qué género literario están catalogadas las leyendas?**

Las leyendas están catalogadas en género narrativo y hay que diferenciar las leyendas de los mitos. La leyenda es un género oral tradicional que pertenece al ser de una colectividad de un pueblo. Los mitos son más ancestrales y milenarios, y los mitos tienen más relación con seres poderosos como por ejemplo el mito griego de Hércules o Afrodita Vs la leyenda de la Dama tapada o la leyenda de Cantuña.

### **¿Por qué cree usted que la evolución narrativa de las leyendas ha perdurado tanto?**

Porque las leyendas al ser de transmisión oral también son de transmisión generacional, como van de generación en generación se logra mantener un relato sólido al que se le puede ir añadiendo cosas o quitando pero que en su esencia permanece. Y perduran tanto en el tiempo y la memoria porque hablan de cosas que le interesa a la colectividad. una leyenda siempre tiene que ver con la idiosincrasia de un pueblo, de ese grupo social que generó la leyenda. Lo legendario es parte de la naturaleza social.

### **Tomando como ejemplo los cuentos de los Hermanos Grimm y sus adaptaciones al cine de Disney ¿Cuál cree que usted que sea el propósito principal que dichas adaptaciones le entregan al público infantil?**

Básicamente lo que ha hecho Disney, PIXAR y DreamWorks, porquetambién PIXAR y DreamWorks han tomado cuentos infantiles, la intención es primero entretener amenizar está el escapismo, está la ilusión de realidad y en segundo plano esta aleccionar dar lecciones y moralejas, no son fábulas en sentido moral que buscan dar lección al espectador. Los niños buscan en sano entretenimiento en realidad una película infantil tipo Disney, tipo cuento de Grimm adaptado nunca tiene como target preciso al niño sino como un target familiar. La persona que elige la película para el niño es el padre por lo tanto el target primario es el adulto y el secundario es el niño como espectador.

**¿Considera usted que el uso de un App tendría una incidencia positiva para la difusión de leyendas guayaquileñas? ¿Por qué?**

Claro que sí porque actualmente Disney y PIXAR están creando anti cuentos de hadas un ejemplo es Shrek es una destrucción de los cuentos de hadas porque él logró que se casa con una princesa la cual después se convierte en un ogro como el protagonista. Con estas adaptaciones nuevas se están creando anti cuentos de hadas por eso veo como algo loable lo de la app porque sería devolverle la esencia original del cuento oral. Permitirá al niño que es el target secundario y al target principal como el profesor de literatura tendrá mucha incidencia positiva en ellos, podrán tener materiales de primera, material audiovisual, material gráfico, animaciones, toda una combinación multimedia. Un término más preciso: una narrativa transmedia, que vas más allá de la multimedia.

**¿Cuáles serían sus recomendaciones para la escritura creativa de un cuento infantil presentado en dispositivos móviles para niños de cuarto año de primaria?**

Yo diría que trabajar con consignas, hacer que los niños tengan una visión diferente de lo que es un cuento tradicional, que no se queden en el cuento que les narra caperucita va al bosque, caperucita va donde la abuela, caperucita se encuentra con el lobo, entonces aconsejo es buscar un punto de vista distinto, un punto de vista inédito para jugar con su imaginación de ellos que es tan rica tan amplia a esa edad si se tiene el coach adecuado.

## ANEXO VI

Nombre: Carlos Benavides.

Especialidad: Ilustración.

### **¿Cuál es el canon que usan para los personajes dirigidos a un público infantil?**

Por lo general el canon de 2 cabezas es el usual si al momento de diseñar personajes infantiles se refiere, te recomiendo usar como referencia el diseño de Dexter laboratory's la forma de medir si el canon es el adecuado es basado en los módulos de círculos que te servirán como guía.

### **¿Cuál sería la paleta de colores apropiadas entre entorno y personaje que sea atractivo para niños de cuarto año de primaria (6 a 8 años)?**

La paleta de colores adecuada pueden ser colores cálidos o fríos pero su tonalidad debe ser pastel si es para niños pequeños, si es como me indicas el target de 6-8 años puedes usar colores más fuertes o vibrantes considerando la teoría del color

### **¿Cómo se aplica la simetría y proporción en los personajes? ¿Puede afectar al personaje?**

Si haces personajes con una referencia humana, este debe tener simetría y también proporción. La simetría la aplicas dibujando solo un lado si el personaje está de frente en algún programa de edición lo «flipeas» y obtienes el lado opuesto. (Si no mantienes la proporción en el personaje pueden afectar el diseño y eso se vuelve evidente para el lector, podrías correr el riesgo de perder calidad en el trabajo final)

### **¿Cuáles son las recomendaciones para la creación de personajes cartoon en general?**

Mis recomendaciones personales serían revisar referencias, buscar artistas vigentes en los diferentes estilos, armar una fuente personal de datos (imágenes), y luego practicar, dibujar mucho, y presentar las ideas para recibir un feedback que siempre es importante. Al final uno siempre realiza las consideraciones que son importantes, se trata de una expresión artística y una

proyección de alcance de un público objetivo. Si no te divierte lo que haces, entonces es un simple trabajo.

Nombre: Ana Serrano.

Especialidad: Pedagogía.

**¿Cómo ha mejorado la lectura en la actualidad y cuándo se combina con la tecnología?**

Yo diría que actualmente sí se puede dar más énfasis en la lectura por los diferentes recursos que hay ahora, existen más cuentos, diferentes talleres de lectura, por medio del internet. Existen muchas fuentes de donde sacar lectura. El impulso de este puede mejorar porque hay más medios.

**¿Qué edad sería la más indicada para implementar este aplicativo interactivo para el mejoramiento de la lectura en los niños de escuela? ¿Por qué?**

Yo diría que es mejor implementarlo a partir cuando el niño maneja bien la lectura que puede ser desde un 3ro o 4to año de básica, pues es la edad en la que los niños empiezan a leer y la curiosidad los motiva leer lo que tengan a la mano o buscar algo que leer.

**¿Qué ventajas considera que tiene el aplicativo interactivo comparado con lo que un niño puede buscar en internet?**

Bueno después que me mencionaron que solo se necesita de internet para descargar la aplicación diría que ayuda a que el niño no tenga la distracción de propaganda o entrar a otras páginas de internet, pero también dependería que el contenido no aburra al niño. Si un niño tiene varios factores para distraerse, pero la acción que realiza es entretenida este no perderá su concentración. Es bueno que lo hagas, porque hasta así se implementa en el hogar el padre puede quitar el internet sin problema, porque si estas en clases es bajo el porcentaje de que el niño se distraiga.

**¿Considera que el aplicativo interactivo tiene los elementos necesarios para que un niño le interese utilizarlo?**

Yo diría que sí porque le llama la atención, aprende, se distrae y el recurso se hace rico porque aprende de algún tema. En la aplicación estas combinando

lectura con elementos dinámicos y estos funcionan como “incentivos” para que un niño siga explorando para saber que hay más adelante. Lo que un incentivo hace en un niño que él quiera aprender más por su cuenta, por ejemplo, tú le enseñas la aplicación y va a querer seguir aprendiendo ya sea por medio de la lectura sin perder el hilo que viene a ser el interés.

**¿Cuál sería la materia escolar indicada para implementar esta aplicación y ver sus resultados? ¿Por qué?**

Yo diría que en lenguaje desde un 4to de básica, los niños ya tienen desarrollada la lectura.

**¿A qué edad es recomendable que los niños comiencen a interactuar con dispositivos tecnológicos?**

Buen, hay mmm depende del pensamiento de cada persona. eee hay personas que noooooooooooooo están de acuerdo que usen tecnología a tan temprana edad porque los exponen mucho al otro lado de la tecnología, otras personas si están de acuerdo. entonces puede ser que, si sea recomendable usarlo pedagógicamente a partir de 5 años con supervisión de alguien o que ese dispositivo tenga algo educativo, solo educativo, controlando también el tiempo de uso.

**¿Cómo afectaría una voz de narración en el seguimiento de la lectura de un niño? cual serían los pro y contras.**

La voz de narración depende, porque si el niño está leyendo al mismo tiempo y está recién empezando a leer, no va a leer con la misma velocidad con la voz que está narrando. Igual la voz que está narrando no tiene que narrar tan rápido porque es pausado, puede afectar a lo mejor porque el niño quiere leer lo que el narrador está diciendo puede ser que se distraiga o puede que se le haga más fácil escuchar lo que narra y leer.

## **ANEXO VII**

Nombre: Alejandro Varas.

Especialidad: Programación.

### **¿Cómo es el mercado de aplicativos interactivos en el Ecuador?**

He, no te podría dar un dato certero verdad, porque generalmente no es un asunto en que los datos salen así nomás, hay que consultar estudios, En el Ecuador generalmente no es, no se podría decir que es una referencia muy buena a la hora de hablar de aplicaciones hechas en Ecuador, para ecuatorianos, porque generalmente el volumen de descargas suele ser muy pequeño, ya entonces en el caso que nosotros podríamos hacer una consulta bastante empírica visitando la tienda de aplicaciones y viendo aplicaciones populares que venden servicios a los ecuatorianos, por ejemplo banca o servicios orientados al consumidor, para que te des cuenta que tanto de volumen de descargas puedes tener a través de eso, y no creo la visión de, Hola soy ecuatoriano, voy a hacer una aplicaciones para ecuatorianos debería ser la visión adecuada para cualquier tipo de desarrollo de aplicaciones, lo bueno de estar en internet es que tú puedes hacer una aplicación la puedes ofrecer alrededor del mundo y allí es donde está el potencial del negocio.

### **¿Dónde se ve más remuneración, en los productos de educación y cultura o los productos promocionales?**

Mmmm, la verdad depende de qué modelo de negocio estés llevando allí, yo creería que más impacto va a tener el promocional o educativo, perdón el promocional o el juego o el de mercadeo, porque el educativo es algo que generalmente la gente da por sobreentendido, el producto educativo lo pruebo y lo dejé allí, salvo que quieras ofrecer algo que sí enganche al usuario, al consumidor, si es un asunto de conocer un poco más el perfil y la cultura de los usuarios para saber qué ofrecer, verdad, porque también podría decir que hay muchas marcas, que tratan de hacer aplicaciones y juegos y al final gastan hartísimo dinero, al desarrollador le representa una buena venta, pero, es un producto que va a morir con el tiempo, verdad, aquí el concepto está en desarrollar un buen producto que permita ofrecer algo que perdure con el tiempo y que puedas actualizarlo constantemente ¿Cómo hacen en la cultura de videojuegos a nivel internacional? Que la gente por ejemplo, se apasiona mucho con una saga de videojuegos y lo que hacen es esperar el siguiente capítulo, pero eso lo justifican con las ventas, y también hay ciertos productos educativos, a través de plataformas digitales que bien pueden llegar a eso, por ejemplo, no

sé a qué nivel de educación quieres llegar pero por ejemplo, ehh coursera comenzaron a dar contenidos gratis, pero si te quieres especializar en algo puedes pagar por ello y comenzar a generar ingresos, entonces si depende mucho del segmento y del sector, estamos hablando por ejemplo de una plataforma para niños, podría ver un sector interesante pero no sé hasta qué nivel un padre quiera pagar para una aplicación para un niño, por lo generalmente buscan es entretenerlos, los padres lamentablemente tiene un mal concepto de como entretener a los niños y se bajan la aplicación de plaza sésamo, la instalan en la Tablet y dejan que los niños jueguen.

### **¿Qué recomendaciones se deben de considerar al momento de utilizar los recursos de los móviles?**

La verdad es que, primero antes que nada, cuando se desarrolla una aplicación hay que saber exactamente qué cosa se tiene que definir para poder hacer la interacción entre el usuario y la máquina que éstas usando que en este caso es el dispositivo, ehhh, realmente todo depende de la finalidad del desarrollo que vayas a hacer, pues por ejemplo hay juegos que son sencillamente de llenar cosas con texto o coger imágenes , pero hay otros que necesitas, depende del acelerómetro y cosas como esas como para poder hacerlo, tendrías que hablar un poco de la categorización, por ejemplo, ahora está de moda hacer realidad virtual a través de un teléfono y ponerlo mediante las gafas de cartón, entonces por allí tiene un ejemplo muy específico que depende de componente como acelerómetro, sensores que te orientan a una interacción muy específica.

### **¿En el Ecuador hay contenido interactivo sobre cultura de nuestro país?**

Creo que muy poco, sé que el municipio de Guayaquil ha hecho una guía cultural, algo, no recuerdo el nombre y hay otro proyecto de una familia que trató de restaurar todo su archivo histórico personal y ponerlo en internet para poder, no sé si es de libre acceso o con acceso pagado. No conozco algo más que eso o aportaciones a Wikipedia.

### **¿Basado en su experiencia, si un aplicativo para niños donde predomina la lectura con animaciones, cuál sería la orientación de pantalla más eficiente: horizontal o vertical?**

Generalmente es horizontal, porque así puedes aprovechar mayor resolución de pantalla, el vertical generalmente es muy limitante verdad, porque sencillamente lo haces en un rectángulo cuando acá tiene mayor resolución, y generalmente los niños estamos hablando de un niño de 3 años 4 años, sus manos son tan

pequeñas que es preferible que va a coger el teléfono con las 2 mano, eso ya es un criterio bastante empírico por decirlo así que tú te vas a dar cuenta cuando un niño, generalmente ya saben cómo funciona esto, lo van a ver así, pero si tienen la oportunidad de virarlo, lo van a mirar así.

## ANEXO VIII

### Adaptación del relato “La Dama Tapada”

		DAMA TAPADA		
		Leyenda Original	Adaptación del Relato	
		Eventos segmentados	Composición de Pantallas	Textos segmentados por pantalla
		Introducción a la historia.	<b>Pantalla 1:</b> Torre señalando las 12 de la noche.	La gran Torre marcaba la media noche, dejando las calles solitarias, a merced de los misterios de la penumbra.
<b>Introducción del Héroe</b>	Un borracho trasnochando en la calle.	La belleza de la mujer desconocida.	<b>Pantalla 2:</b> Avistamiento de la tapada, mientras el joven está en la calle.	Juan, quien se escapó de su casa, estaba pasado de copas y caminaba por las calles oscuras de la ciudad.
<b>La debilidad del Héroe</b>				A lo lejos, se escuchan los sonidos de un rápido andar y la brisa trae consigo un aroma a rosas.
		Ella lo invita a seguirla.	<b>Pantalla 3:</b> La dama lo invita a seguirla.	Intrigado, Juan decide embarcarse en la aventura de conocer mejor a la dama de tan bella silueta.
<b>Evento inesperado</b>				Cuando parece que está más cerca de ver su rostro, ella más se aleja.
<b>Llamado a la aventura</b>				La dama se detiene, dejando entrever sus delicadas facciones para luego seguir con su camino.
		Verla caminar mientras su figura se vuelve cadavérica.	<b>Pantalla 4:</b> Al pie de la casona abandonada, la dama desaparece. Juan corre.	Juan observa cómo la bella silueta se volvía esquelética, el olor se tornaba putrefacto y su vestido se deterioraba.
<b>La Crisis</b>				El trayecto culmina cuando la noche oculta a la tapada a la entrada de la gran casa embrujada.
<b>Momento decisivo</b>	Verla desvanecerse a las puertas de una gran Casona abandonada sin volverse loco.			Solo quien decide acompañarla hasta su lugar de descanso, se salva de su martirio, quien no, queda loco y muere.
		La realización del hecho, prometiendo jamás volver a trasnochar, ni seguir a personas desconocidas.	<b>Pantalla 5:</b> Juan cenando alegre con sus padres y hermanos. Por la ventana se ve la torre marcando las 6:30 pm.	Desde esa noche, Juan aprendió a no dejarse llevar por las apariencias y disfrutar más de su familia en casa.
<b>Resolución</b>				Teoleo y su abuelo ven la resolución por una pantalla en frente de ellos.

## ANEXO IX

### Adaptación del relato “Tintin”

		EL TIN TIN	
		Leyenda Original	Adaptación del Relato
		Eventos segmentados	Composición de Pantallas
		Textos segmentados por pantalla	
		Introducción a la historia.	<p><b>Pantalla 1:</b> Cuarto de Toñito desordenado, la madre en el patio tenieod la ropa.</p> <p>La habitación de Toñito estaba siempre desordenada. Él descuidaba sus libros y no hacía caso a sus mayores. Pero lo peor era que le gustaba hacer bromas pesadas a todos en la escuela.</p>
<b>Introducción del Héroe</b>	Un niño de escuela.		
<b>La debilidad del Héroe</b>	Al niño le gusta jugar bromas pesadas a sus compañeros de clase.		Cierto día, Toñito decidió jugarle una mala pasada a dos de sus compañeros de aula.
<b>Evento inesperado</b>	El niño provoca un accidente a dos de sus compañeritos.		María y Beto iban caminando cuando de repente ¡Pululum! María cayó. Las risotadas delataron a Toñito.
<b>Llamado a la aventura</b>	María le dice a Toñito que el Tintin se lo va a llevar. Toñito no la toma en serio y se burla.		Muy enojada, ella le advirtió que si seguía haciendo travesuras, el Tin tin se le aparecería en sus pesadillas.
<b>La Crisis</b>	El Tintin se le aparece al niño.		Esa misma noche, Toñito soñó con un hombrecillo muy pero muy feo, que lo llamaba por la ventana.
<b>Momento decisivo</b>	El Tintin amenaza con llevarse al niño al bosque si hace una maldad más, el niño se asusta.		<p>Toñito se dio cuenta que María no estaba bromeando, pues escuchaba al Tin tin hablarle desde las sombras.</p> <p>El Tin tin lo amenazó con presentarse en sus pesadillas todas las noches si seguía portándose mal.</p>
<b>Resolución</b>	El niño aprende a jugar con sus amigos, sin hacer travesuras.		<p>A la mañana siguiente, Toñito prometió aprender a jugar sin hacer travesuras y no volver a molestar a sus amiguitos.</p> <p>Desde ese día, todos se llevaron bien con Toñito gracias a que aprendió a ser amable con todos por igual.</p>
		Teoleo y su abuelo ven la resolución por una pantalla en frente de ellos.	Teoleo y su abuelo entregan el mensaje que deja el relato a los niños.

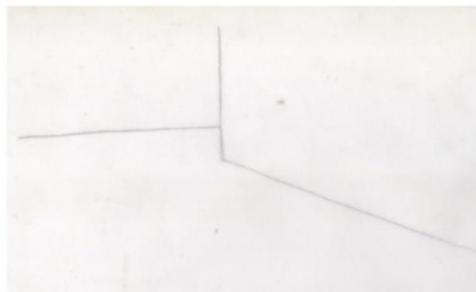
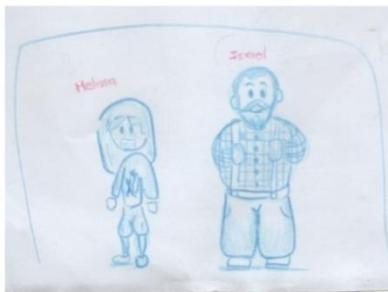
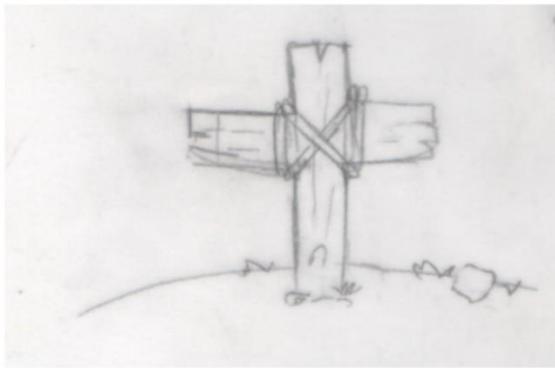
## ANEXO X

### Adaptación del Relato “El Hada del cerro Sata Ana”

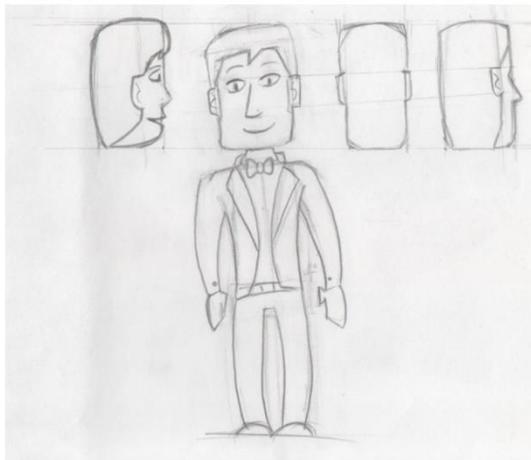
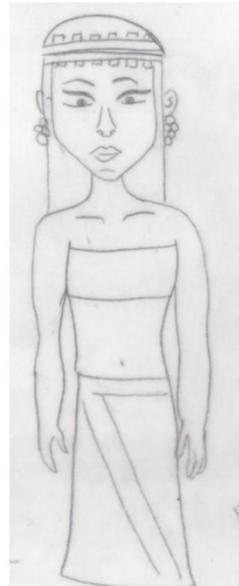
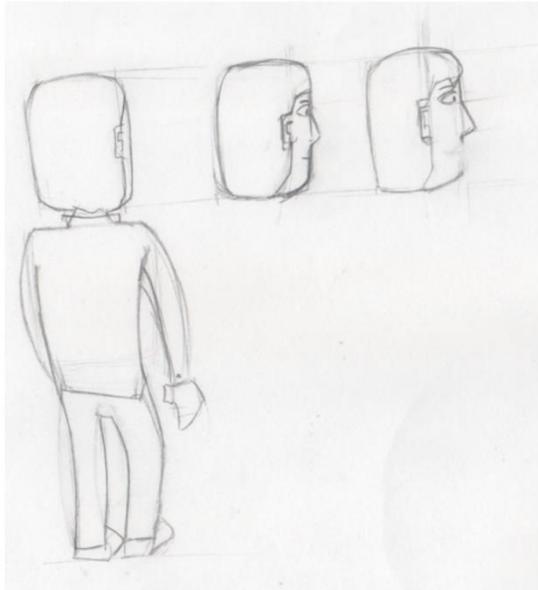
HADA DEL CERRO SANTA ANA		
Leyenda Original	Adaptación del Relato	
Eventos segmentados	Composición de Pantallas	Textos segmentados por pantalla
Prólogo	<b>Pantalla 1:</b> Rey bárbaro blandiendo el hacha, amenazante ante el brujo al pie de la doncella enferma. El Chaman se esfuma dejando la maldición sobre el rey.	<p>Un rey bárbaro le exige al brujo más poderoso del lugar que curase a su hija.</p> <p>El brujo le dice que la única forma de salvarla es que el rey bárbaro se despoje de todas sus riquezas.</p> <p>El rey furioso, lo amenaza de muerte.</p> <p>El brujo logra escapar echándole una maldición que lo encerraría dentro del Cerro con todo su tesoro.</p>
<b>Introducción del Héroe</b>	<b>Pantalla 2:</b> El teniente subiendo el Cerro de la leyenda que escuchó. La hermosa muchacha india lo invita a seguirla.	Un siglo después, un teniente colonizador va en busca del tesoro del rey.
<b>La debilidad del Héroe</b>		En su camino, una hermosa muchacha lo invita a seguirla.
<b>Evento inesperado</b>		Tras caminar por mucho tiempo, llegan a un cueva llena de oro y piedras preciosas.
<b>Llamado a la aventura</b>		El hada le da escoger entre su amor eterno o el dinero.
<b>La Crisis</b>	<b>Pantalla 3:</b> Al interior de la montaña, la doncella le da a escoger entre ella y el tesoro. Presente está el rey petrificado quien despierta con la decisión del teniente.	Cegado por la codicia, elije la riqueza, de repente, se levanta el fantasma del rey. Maldiciéndolo
<b>Momento decisivo</b>	<b>Pantalla 4:</b> El teniente horrorizado implora por una salida.	Antes de sentenciarlo, el teniente reza por su vida.
<b>Resolución</b>	<b>Pantalla 5:</b> El teniente planta una cruz sobre el Cerro con el nombre Santa Ana en ella.	Sorpresivamente una luz lo envuelve y lo lleva a la cima de la montaña.
	Teoleo y su abuelo ven la resolución por una pantalla en frente de ellos.	Agradecido, decide clavar una cruz Con el nombre de Santa Ana, su salvadora.
		La Cruz como símbolo protector disolvió la maldad del Rey para alejar la codicia de los hombres.
		Teoleo y su abuelo entregan el mensaje que deja el relato a los niños.

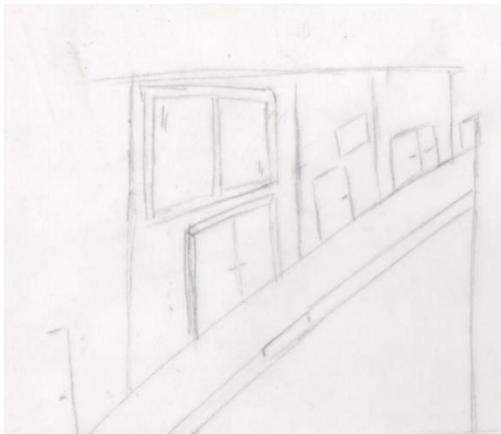
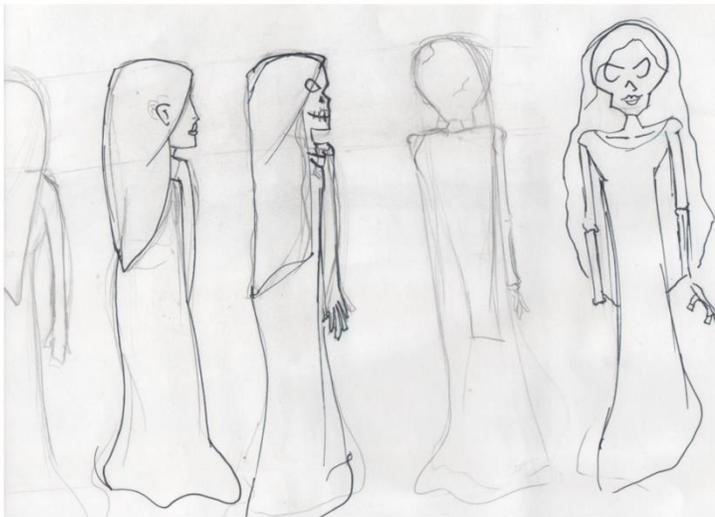
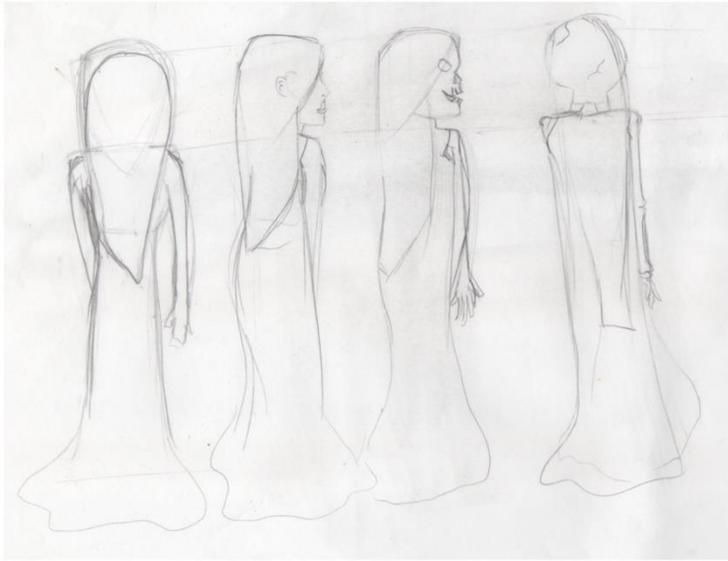
# ANEXO XI

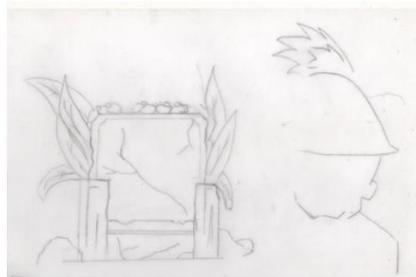
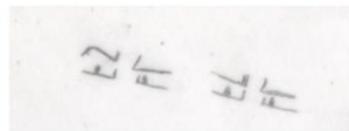
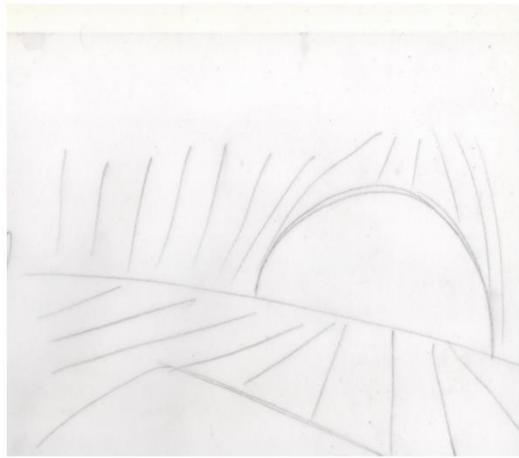
## Bocetos











## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Carofilis Mendoza Israel David, con C.C: # 1308679669 autor/a del trabajo de titulación: Desarrollo de aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas, previo a la obtención del título de **INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de marzo de 2016

f. \_\_\_\_\_  
Nombre: Carofilis Mendoza Israel David  
C.C: 1308679669

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Plaza Lucero Melissa Cristina, con C.C: # 0916169915 autor/a del trabajo de titulación: Desarrollo de aplicativo interactivo para incentivar la lectura en estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas previo a la obtención del título de **INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de marzo de 2016

f. \_\_\_\_\_  
Nombre: Plaza Lucero Melissa Cristina  
C.C: 09916169915

## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b>	Desarrollo de un aplicativo interactivo para incentivar la lectura en Estudiantes de cuarto año de primaria basado en 3 leyendas guayaquileñas		
<b>AUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	Carofilis Mendoza Israel David Plaza Lucero Melissa Cristina		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b> (apellidos/nombres):	Lara Pintado Jossie		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Ingeniería en producción y dirección de artes multimedia		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Ingeniero en producción y dirección de artes multimedia		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	21 de marzo de 2016	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	110
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Cuentos Interactivos, Desarrollo de Aplicaciones móviles		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Aplicativo, interactivo, lectura, cultura, leyendas, Guayaquil.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):</b>			
<p>El presente proyecto de titulación propone el uso de aplicativos móviles interactivos, para incentivar la lectura en los niños. La cual buscas beneficiar la educación en los niños desde una temprana edad, por medio de la interacción usuario – dispositivo móvil.</p> <p>Mediante investigaciones y entrevista a profesionales en diferentes ramas, se obtuvieron los datos necesarios para la adecuada implementación de cada elemento multimedia. Así se presenta “Teo Leo y El Abuelo Leyenda” un aplicativo móvil con información sobre 3 leyendas guayaquileñas, con elementos interactivos el cual pretende fomentar la lectura y promover las tradiciones de cultural del Ecuador, las cuales se están perdiendo.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> 0994572952 / 0985922844	E-mail: asralvi@gmail.com / mplazalucero@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE</b>	<b>Nombre:</b> Tomalá Calderón, Byrone Mauricio		
	<b>Teléfono:</b> 0989282696		
	<b>E-mail:</b> byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		

#### **SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA**

<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>	
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>	