



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Título

Diseño de una colección de cuentos infantiles digitales con realidad aumentada para estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en
Diseño Gráfico**

Autor:

Erika Johanna Mejía Supe

Tutor:

Arq. William Quevedo Tumailli Mg.

Riobamba, Ecuador. 2022

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Erika Johanna Mejía Supe, con cédula de ciudadanía 180442106 – 1 autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: Diseño de una colección de cuentos infantiles digitales con realidad aumentada para estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.

Atentamente,



Erika Johanna Mejía Supe

C.I:180442106-1

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación, “DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE CUENTOS INFANTILES CON REALIDAD AUMENTADA PARA ESTIMULAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS” elaborado por el Sr/a. Erika Johanna Mejía Supe, egresada de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, Apruebo esta tesis en todas sus partes.

Atentamente



Arq. William Quevedo Mg.
TUTOR

DICTAME FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados tutor y miembros del tribunal de grado para la evaluación del trabajo de investigación Diseño de una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada para estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años, por Erika Johanna Mejía Supe, con cédula de identidad número 180442106 – 1, certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha asesorado durante el desarrollo, revisado y evaluado el trabajo de investigación escrito y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

Mgs. José Rafael Salguero Rosero
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Firma

Mgs. Mariela Samaniego
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Firma

Mgs. Jessica Martínez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Firma

Arq. William Quevedo Mg.
TUTOR



Firma



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-02.20
VERSIÓN 02: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Mejía Supe Erika Johanna** con CC: **1804421061**, estudiante de la Carrera **Diseño Gráfico No Vigente**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado” **DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE CUENTOS INFANTILES DIGITALES CON REALIDAD AUMENTADA PARA ESTIMULAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS**”, cumple con el 11%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Ouriginal**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de agosto de 2022.



Firmado electrónicamente por:
**WILLIAM JAVIER
QUEVEDO
TUMAILLI**

Arq. William Quevedo Mg.
TUTOR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

Agradezco a Dios, por darme la vida, la salud y fuerzas para lograr alcanzar esta meta, que un día me propuse y que a pesar de cada obstáculo el hablado a mi vida y me ayudado a salir victoriosa de esta etapa de mi vida.

También agradezco a mis padres y a mis hermanos por el apoyo incondicional que me han brindado en este proceso, porque a pesar de que en momentos he desmayado aun así ellos han sido ese pilar en el cual he podido contar siempre con ellos.

También agradezco de una manera especial a mi querida y mejor amiga María Belén Alarcón Revelo por su apoyo, su paciencia e incentivo en cada una de las etapas de este proyecto, por enseñarme a que debo ser persistente y no dejarme derrumbar cuando las pruebas vienen duras.

AGRADECIMIENTOS

A mi Dios porque sin el yo nada podría hacer, porque él es el que me anima, me dirige y camina delante de mí para sacarme de cada tribulación bendecida y en victoria, a él sea toda honra y toda gloria.

Agradezco a mis Padres Eduardo Mejía y Gloria Supe porque siempre me han apoyado, también agradezco a mi hermana Carolina Mejía porque ella en mi vida siempre ha sido la que me motiva y me inspira a que debo siempre tener esos sueños, anhelos y metas a alcanzar, porque todo es posible lograrlo con esfuerzo, dedicación y superación, agradezco también a mis hermanos Maximiliano y Adrián Mejía por ser parte de este proceso.

Agradezco al Arq. William Quevedo por guiarme, además a cada docente que tuvieron esa paciencia y ese amor a su profesión para enseñarme.

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTORÍA

ACTA FAVORABLE – INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CARRERAS NO VIGENTES

APROBACIÓN DEL TUTOR

DICTAME FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ÍNDICE DE IMÁGENES

ABSTRACT

1. INTRODUCCIÓN	17
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN Y ANÁLISIS	18
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Preguntas Científicas	19
1.3. OBJETO DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.4. Campo de Acción.....	19
1.5. OBJETIVOS	19
1.5.1. Objetivo General.....	19
1.5.2. Objetivos Específicos	20
1.6. JUSTIFICACIÓN	20
1.7. ESTRUCTURA PROPUESTA PARA EL INFORME	21
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1. SUSTENTACIÓN TEÓRICA	22
2.1.1. La lectura	22
2.1.2. Realidad Aumentada.....	38
2.1.3. Centro Educativo Particular “Planeta Azul”	43
2.1.4. Antecedentes Investigativos.	44
2.1.5. Matriz de comparación	46

3. Metodología.....	48
3.1. Métodos.....	48
3.1.1. Diagnóstico de la situación actual del fenómeno	48
3.1.2. Tipo de investigación o tipo de estudio predominante en la investigación ...	48
3.1.3. Tipo de diseño propuesto para desarrollar la investigación	48
3.1.4. Tipo de muestreo seleccionado y población y muestra, si corresponde	49
3.1.5. Propuesta de técnicas.....	49
3.1.6. Técnicas de procedimientos para el análisis	49
4. Resultados y Discusión	50
4.1. Entrevista dirigida a niños de 8 a 12 años.....	50
4.2. FICHA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS	51
4.3. Encuesta dirigida a los Padres de familia	52
4.4. Entrevista dirigida a expertos.....	53
4.5. Triangulación de resultados	53
5. Conclusiones y Recomendaciones	55
5.1. Conclusiones	55
5.2. Recomendaciones	55
6. Propuesta innovadora o transformadora	56
6.1. Tema	56
6.2. Objetivo.....	56
6.3. Introducción	56
6.4. Desarrollo de la Propuesta	57
6.4.1. Boceto.....	57
6.4.2. Diagramación Cuento Infantil	58
6.4.3. Animación Cuento Infantil	62
6.4.4. Desarrollo de Marcadores para la aplicación de la realidad aumentada.....	69
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
8. ANEXOS	82
8.1. Resultados de la entrevista a niños de 8 a 12 años	82
8.2. Ficha de Observación dirigida a niños de 8 a 12 años	89
8.3. Resultados de la encuesta a Padres de Familia	90
8.4. Entrevista dirigida a expertos.....	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Integrar la realidad aumentada a la educación	41
Tabla 2. Casos de estudio	46
Tabla 4. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1.....	82
Tabla 5. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2.....	82
Tabla 6. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3.....	83
Tabla 7. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4.....	84
Tabla 8. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5.....	84
Tabla 9. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6.....	85
Tabla 10. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7.....	86
Tabla 11. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8.....	86
Tabla 12. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9.....	87
Tabla 13. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10.....	88
Tabla 14. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1.....	90
Tabla 15. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2	91
Tabla 16. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3	91
Tabla 17. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4	92
Tabla 18. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5	93
Tabla 19. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6	94
Tabla 20. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7	94
Tabla 21. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8	95
Tabla 22. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9	96
Tabla 23. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1.....	82
Grafico 2. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2.....	83
Grafico 3. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3.....	83
Grafico 4. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4.....	84
Grafico 5. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5.....	85
Grafico 6. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6.....	85
Grafico 7. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7.....	86
Grafico 8. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8.....	87
Grafico 9. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9.....	87
Grafico 10. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10.....	88
Grafico 11. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1.....	90
Grafico 12. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2.....	91
Grafico 13. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3.....	92
Grafico 14. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4.....	92
Grafico 15. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5.....	93
Grafico 16. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6.....	94
Grafico 17. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7.....	95
Grafico 18. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8.....	95
Grafico 19. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9.....	96
Grafico 20. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10.....	97

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ilustración editorial	35
Ilustración 2. Ilustración para libros infantiles	35
Ilustración 3. Ilustración de storyboards	35
Ilustración 4. Ilustración publicitaria	36
Ilustración 5. Ilustración de producto	36
Ilustración 6. Ilustración de letras o lettering	36
Ilustración 7. Ilustración humorística o caricaturas	37
Ilustración 8. Ilustración de cómics	37
Ilustración 9. Ilustración técnica	37
Ilustración 10. Ilustración narrativa.....	38
Ilustración 11. Integrar la realidad aumentada a la educación	41

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Boceto Niña	57
Imagen 2: Boceto Cama	57
Imagen 3: Boceto Objetos habitación	57
Imagen 4: Boceto Taxi.....	57
Imagen 5: Boceto Ciudad.....	57
Imagen 6: Abrimos el programa y definimos el documento a utilizar.	58
Imagen 7: Definición de márgenes	59
Imagen 8: Definición de fondos y numeración.....	59
Imagen 9: Desarrollo de los personajes y ubicación.....	60
Imagen 10: Desarrollo de escenarios	60
Imagen 11: Definición de tipografía, y ubicación de textos	61
Imagen 12: Realización de la Portada y Contraportada.....	61
Imagen 13: Exportación de escenarios	62
Imagen 14: Animación Niña	62
Imagen 15: Animación Objetos	63
Imagen 16: Animación Escena 1	63
Imagen 17 Animación Vecina.....	64
Imagen 18: Animación Guardia de Seguridad	64
Imagen 19: Animación Escena 2	65
Imagen 20: Animación niña mirando por el Catalejo.....	65
Imagen 21:Animación del cielo, estrellas	66
Imagen 22 Animación Escena 3.....	66
Imagen 23: Animación Noche, neblina y nubes	67
Imagen 24: Animación Taxi y sonidos	67
Imagen 25: Animación Escena 4	68
Imagen 26: Animación Noche Inusual.....	68
Imagen 27: Animación nubes y colocación de sonidos	69
Imagen 28: Animación Escena 5	69
Imagen 29: Descarga de la aplicación Aumentaty Creator	70
Imagen 30: Instalación del programa Creator	70
Imagen 31: Registro de una cuenta.....	71

Imagen 33: Desarrollo de un nuevo proyecto	71
Imagen 34: Definición del Nombre del Proyecto y Portada.	72
Imagen 35: Creación de la ficha para el marcador de la realidad aumentada.....	72
Imagen 36: Selección del uso del marcador	73
Imagen 37: Selección de la imagen a usar como marcador	73
Imagen 38: Selección de la vista 2D para la aplicación de la realidad aumentada.	74
Imagen 39: Selección del archivo a utilizar para la realidad aumentada.	74
Imagen 40: Publicación del proyecto	75

RESUMEN

En la actualidad la tecnología ha permitido brindar un enfoque innovador a la práctica de la lectura en los niños, debido a las múltiples herramientas digitales y tecnológicas que hoy en día se pueden usar, siendo una de ellas la realidad aumentada la cual ayuda a motivar la lectura en los niños. Por ello el presente trabajo se planteó como objetivo principal el diseñar un prototipo de cuentos infantiles con realidad aumentada para estimular la lectura en niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul, de la ciudad de Ambato. Para lo cual se utilizó una metodología cuantitativa ya que se recolectó información a través de una encuesta personalizada a 48 niños de la Institución mencionada. Esta información fue analizada estadísticamente para hallar los hábitos y comportamientos de los niños con respecto a la lectura. Como resultado más significativo se observó que un 11,1% de los niños leían de forma consecutiva durante la semana. Por lo que se propuso como solución un conjunto de cuentos que hacen uso de la realidad aumentada para atraer la atención de los estudiantes. Mediante el uso de la realidad aumentada como tecnología transformadora se logra una interactividad, motivación e interés hacia la lectura, los cuales son factores de gran importancia para incrementar la comprensión lectora de los estudiantes

PALABRAS CLAVE:

Comprensión lectora, estrategias educativas lectura, imagen, realidad aumentada.

ABSTRACT

At present, technology has made it possible to provide an innovative approach to the practice of reading in children, due to the multiple digital and technological tools that can be used today, one of them being augmented reality, which helps to motivate reading in children. For this reason, the main objective of this work was to design a prototype of children's stories with augmented reality to stimulate reading in children aged 8 to 12 years of the Planeta Azul Educational Unit, in the city of Ambato. For which a quantitative methodology was used since information was collected through a personalized survey of 48 children of the aforementioned Institution. This information was statistically analyzed to find the children's habits and behaviors regarding reading. The most significant result was that 11.1% of the children read consecutively during the week. Therefore, a set of stories that make use of augmented reality to attract the attention of students was proposed as a solution. Through the use of augmented reality as a transformative technology, interactivity, motivation and interest in reading are achieved, which are factors of great importance to increase the reading comprehension of students.

KEYWORDS:

Reading comprehension, reading educational strategies, image, augmented reality



Firmado electrónicamente por:

**DIANA
CAROLINA
CHAVEZ
GUZMAN**

Reviewed by:

Lcda. Diana Chávez

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 065003795-5

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Las raíces de la lectura se remontan al surgimiento de la escritura en el año 3500 a. C, cuando se utilizó la arcilla como ayuda en la representación gráfica, mercadería y cuenta de mercadería, y almacenamiento de información. Durante mucho tiempo, la lectura dependía únicamente de la comprensión de símbolos y símbolos simples, accesibles solo para una pequeña parte de la población que sabía escribirlos, leerlos e interpretarlos (Arias, 2018).

Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos que han involucrado que varias actividades y procesos cotidianos también se innoven, por ejemplo, la práctica de la lectura, que si bien se lo realizaba indiscutiblemente con un documento, libro o revista impresa. En la actualidad, ya no es necesario la impresión de dicho material, únicamente que esté digitalizado es más que suficiente para leer y conocer información (Domínguez et al., 2015).

La tecnología ha permitido brindar ese enfoque innovador a la práctica de la lectura en los niños, debido a las múltiples herramientas digitales y tecnológicas que hoy en día se pueden usar como la realidad aumentada, que se destaca por ser una “herramienta muy útil para presentar determinados contenidos bajo las premisas de entretenimiento y educación, insertando objetos virtuales en el espacio real y el desarrollo de interfaces de gran sencillez” (Maquilón et al., 2017). Con este aporte tecnológico, se pretende, el diseño de un muestrario de cuentos infantiles digitales con realidad aumentada considerando los requerimientos del diseño editorial, el diseño web y el diseño 3D (Narváez, et al., 2016).

En tal virtud, se trata de dar una solución a dicho problema mediante aplicaciones tecnológicas con el fin de estimular la competencias lectoras, orales y escritas de los niños de 8 a 12 años ya que estas son de gran importancia para su desarrollo estudiantil. Por lo que se ha usado de cuentos infantiles digitales que sean más dinámicos e innovadores, tomando en cuenta que la práctica de la lectura se ha ido perdiendo debido a la

transformación digital, en el cual, el ser humano y la tecnología presentan una conexión importante, donde toda información está al alcance de sus manos por medio de los dispositivos y herramientas tecnológicas, por ello, innovar una práctica tradicional como la lectura es un desafío que necesita tomar riesgos y trascender.

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN PROBLÉMICA

En el Ecuador de acuerdo con los resultados del 2012 del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC), el 27% de la población ecuatoriana no tiene el hábito de leer, el 56.8% no lee por falta de interés, principalmente a la falta de una educación que desarrolle el placer por la lectura, mientras que el 31,7% por falta de tiempo (p.5). (INEC, 2012).

La práctica de la lectura en el Ecuador es mínima, pero al enfocarse en una de las causas que plantea los resultados dados por el (INEC, 2012), menciona que “el 56.8% no lee por falta de interés, principalmente a la falta de una educación que desarrolle el placer por la lectura”, esto lamentablemente es real, debido a que la lectura ha sido vista como una acción difícil, tediosa y poco dinámica, dada de una forma tradicional y sin motivación. Por ello, con la tecnología y su transformación digital, varios contextos como la educación han innovado sus procesos, Toledo y Sánchez (2017) se refieren al “conjunto de enfoques e ideas pedagógicas [...] que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje” (p. 191). La realidad aumentada es una de esas herramientas tecnológicas que, aportado en el sector educativo, al ser un soporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo indica Marín (2017) como una “tecnología prometedora, de las existentes hoy en día, ya que comprende una mezcla de gráficos por computador, visión artificial y multimedia, de forma que el usuario pueda perfeccionar su percepción del mundo real, mediante la anexión de información virtual” (p.102).

En tal virtud, se plantea que la realidad aumentada y el diseño de cuentos infantiles desde un enfoque innovador, dinámico, de entretenimiento e interactivo permitan estimular el hábito de la lectura en los niños de 8 a 12 años, ya que a esta edad el niño debe adquirir competencias en comunicación lingüística, en lógica matemática, en educación social y ciudadana, y competencia digital y tratamiento de la información. Ortiz (2017), señala

que “bajo este escenario, el diseño gráfico contribuye al fomento de la lectura, aportando a través de la comunicación visual y las nuevas tecnologías, una forma atractiva de vincular a los estudiantes con los libros, siendo una técnica recurrente en la educación”.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los cuentos infantiles mediante la aplicación de realidad aumentada pueden estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul, de la ciudad de Ambato?

1.2.1. Preguntas Científicas

- ¿Cuáles son los elementos estructurales del diseño de cuentos infantiles digitales?
- ¿Cuáles son los diferentes tipos de realidad aumentada y las aplicaciones que se emplean en la construcción de cuentos infantiles?
- ¿Cuál es la estructura del diseño de un prototipo de cuentos infantiles con realidad aumentada para estimular la lectura en niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul, de la ciudad de Ambato?

1.3. OBJETO DE ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN

La realidad aumentada y los requerimientos del diseño editorial, el diseño web y el diseño 3D.

1.4.Campo de Acción

Diseño de un prototipo de cuentos infantiles con realidad aumentada.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Diseñar un prototipo de cuentos infantiles con realidad aumentada para estimular la lectura en niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul, de la ciudad de Ambato.

1.5.2. *Objetivos Específicos*

- Analizar los elementos estructurales del diseño de cuentos infantiles digitales.
- Analizar los diferentes tipos de realidad aumentada y las aplicaciones que se emplean en la construcción de cuentos infantiles.
- Prototipar un cuento infantil utilizando realidad aumentada, que estimule el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto es de importancia porque permite innovar los procesos tradicionales de lectura hacia el diseño de cuentos infantiles mediante la aplicabilidad de la realidad aumentada para estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años, ya que a esta edad los niños deben poseer una correcta comunicación lingüística, lógica matemáticas, habilidad para aprender a aprender, habilidades sociales, ciudadanas y digitales en el tratamiento de la información. Por lo que, según Toledo y Sánchez (2017) la realidad aumentada comienza a implantarse en el ámbito educativo y presenta numerosas posibilidades en presentación de contenidos y la capacidad de incentivar de los alumnos.

La investigación presenta su incidencia en el campo del diseño gráfico ya que incorpora aspectos y técnicas del diseño editorial, el diseño web y el diseño 3D a fin de destacar material visual llamativo, creativo e innovador por medio del diseño de cuentos infantiles con la aplicación de realidad aumentada y así fomentar el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años.

El presente trabajo promueve la motivación por leer, mostrando una representación de aprendizaje fundado en el uso del lenguaje visual, inmerso en la práctica de la lectura infantil como un instrumento para provocar un conocimiento más significativo. Para (Vélez, 2019) a través de la lectura constante se desarrolla el sentido resolutivo, reflexivo y crítico, por ello, es fundamental practicar con los infantes, leyendo contenidos acordes a su edad, creando un vínculo con el hábito lector a temprana edad. (p.18)

1.7. ESTRUCTURA PROPUESTA PARA EL INFORME DE INVESTIGACIÓN

Para un mejor entendimiento y organización de esta investigación, se constituye en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema el cual contiene, contextualización y análisis de la situación problémica, la definición del problema, objetivo general, objetivos específicos objeto de estudio de la investigación, campo de acción y planteamiento hipotético, el cual explica en detalle el significado y el objetivo de estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico contiene, teoría científica e información de autores que abarca la investigación, particularmente el análisis, discusión e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO III: Marco metodológico, tipo y nivel de investigación, diseño, metodologías, técnicas e instrumentos que serán utilizados para recolección, análisis e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV: interpretación de los resultados con la a través de las entrevistas realizadas

CAPITULO V: Conclusiones y recomendaciones presentadas acorde al estudio.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. SUSTENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. *La lectura*

Es imprescindible para mejorar el rendimiento intelectual y académico. Requiere una práctica sistemática, dedicación y una formación continuada. (Biblioteca Universidad de Extremadura , 2019).

Morán (2017), menciona que la lectura es una actividad cultural inagotable apta para formar o transformar el texto, el contexto y el lector, haciendo uso del inagotable número de posibilidades interpretativas de un pasaje y de la edificación de sentidos y significados que se le puede dar.

Además, se define a la lectura como un suceso en el que se da una transacción, una unión entre el lector y el texto en un instante de tiempo y un contexto explícito para construir un significado, el cual no existe de antemano en el texto o en el lector, sino que aparece en la transacción, por lo que ya sea el lector, el contexto y el texto son primordiales y de igual importancia en la lectura (Hoyos & Gallego, 2017).

Tipos de lectura

Normalmente se pueden encontrar dos tipos de lectura:

- **Lectura funcional:** se la define como aquella que posee como objetivo fundamental permitir que el lector pueda acceder al contenido de mensajes elementales, mínimos, necesarios o imprescindibles para su propio uso o interés, además, esta clase de lectura está enfocada a su uso práctico en la vida cotidiana y la motivación se da por la necesidad de hallar información, conceptos o mensajes, por todo ello, la lectura funcional se vuelve esencial para aprender, poseyendo el propósito de aplicar los conocimientos según su objetivo, entonces, posee un papel fundamental en la vida laboral y personal de los seres humanos,

como también, incluye la utilización de textos no literarios como, textos informativos, descriptivos, instructivos, entre otros (Peralta & Martínez, 2018).

- **Lectura por placer:** esta es una práctica privada, silenciosa y personal, que favorece al enriquecimiento del yo interno, por su naturaleza se relaciona con los textos literarios como las poesías, las canciones o las rimas que, por su diseño estético están llenos de encanto. Por otra parte, las fábulas, los cuentos, las leyendas, las novelas, los relatos mitológicos son textos que poseen la facultad de enganchar a la lectura mediante narraciones que van desencadenando sucesos llenos de misterio o fantasía de los cuales, el lector no quiere desprenderse, sino hasta haber terminado la historia (Ferreiros & Ponce, 2019).

Importancia de la lectura

El saber leer es uno de los pilares fundamentales para adquirir conocimiento ya sea en el ámbito cotidiano como en el escolar, ya que los estudiantes al ir avanzando los grados académicos, ven incrementada la exigencia de una destreza lectora y escrita mayor, las cuales se verían altamente favorecidas, si la capacidad lectora se forma como un hábito en la vida de los estudiantes (Peralta & Martínez, 2018).

De la misma manera, la lectura es un proceso cognoscitivo fundamentado en la interpretación de signos a través de la imaginación a una realidad que no se observa, para lo cual es importante ejercitar, teniendo en cuenta que la capacidad de la imaginación es nata del ser humano, pero, se trata de una función cerebral y al no ser ejercitada antes de los 14 años, el estudiante no llegaría a acostumbrarse a leer, por lo que, se origina una pérdida de interés y la lectura se convierte en una actividad negativa, percibiéndose aburrida y sin sentido, producto de la falta de práctica a relacionar las ideas que presenta una lectura con la vida cotidiana (Ortiz, 2017).

Además, la importancia de la lectura reside en que favorece al libre albedrío e independencia de las personas, considerándose un acto de amor así mismo, permitiendo tener autoconocimiento, desarrollándose el criterio para visualizarse metas y constituirse

como persona con autonomía, identidad y el ser feliz, siendo bastante con la búsqueda del interés propio hacia la lectura de acuerdo a su agrado (Domínguez et al., 2015).

Finalmente, Arias (2018), menciona que alguien que lea por gusto propio, por el placer que da leer, es la prueba concluyente de que realmente es un buen lector, de que posee el hábito de leer, así mismo, el leer eficientemente lleva a establecer un vínculo con el texto en el cual el lector se ve envuelto tanto intelectual como emocionalmente, por todo ello, se desarrolla la capacidad de comprensión y entender completamente un escrito. Entonces, la lectura no puede ser cambiada por diferentes actividades, siendo un ejercicio que entrega muchas facultades como, la deducción, concentración, análisis, imaginación, el sentimiento, abstracción, tales facultades se pierden si no se practica dicha actividad.

Beneficios de la lectura

La lectura es una actividad que nos abre las puertas de la información, del mundo de la fantasía y de ficción. Los beneficios que nos entrega la lectura se fundamentan en dos grandes pilares que son los de los ámbitos personales y académicos (Hernández, 2017). Estos beneficios son:

- **Crea un vínculo afectivo ente el adulto y el niño:** Se desarrolla un momento especial, entre el niño-adultolibro. El adulto da vida al cuento mediante su voz, siendo, importante que a la hora de elegir se permita que el niño/a seleccione la lectura que más le agrade o los libros que más le llamen la atención (Ortiz, 2017). Esto quiere decir que sea crea un ambiente interactivo donde el niño al escuchar la voz del adulto empieza también a desarrollar su creatividad, su sensibilidad auditiva para que con ello empiece a diferenciar los diferentes tipos de sonidos.
- **Familiariza al niño/a con imágenes y textos:** Mediante un rato de lectura diaria, con el paso del tiempo, la lectura se transformará en una actividad necesaria y divertida. Siendo fundamental que, según vaya creciendo, cambie los cuentos con imágenes por otros que tengan imágenes y letras, y que se manifieste qué son esos “pequeños signos” y qué significados poseen. Como muy bien se conoce, los más

pequeños de la casa suelen imitar a sus padres y terminan asociando la lectura con una actividad común y habitual (Domínguez et al., 2015).

- **Ayudar a desarrollar y estructurar el mundo del niño/a:** Cuando los infantes son pequeños, las imágenes grandes y sencillas les favorecen a relacionarse con el medio que les envuelve. Además, les sirve su vida rutinaria permitiéndoles conocer su entorno y a ellos mismos, finalmente según van creciendo los niños, los cuentos con textos y con imágenes más difíciles les ayudan a incrementar su comprensión sobre el mundo externo y a adquirir conocimientos (Domínguez et al., 2015).

Ampliar las capacidades del niño/a

Las competencias que la lectura debe estimular en los niños de 8 a 12 años de edad son las siguientes:

- **Imaginación y creatividad:** Mediante la imagen y el texto el niño empieza a construir su propia representación y a elaborar una realidad en su mente, provocándole un sentimiento de interés por el ambiente que le rodea e incrementa su cultura. Es decir que en los niños desde muy temprana edad deben estimular, desarrollar sus sentidos, su creatividad y crear ese hábito ese interés por los cuentos, libros.
- **Lógica Matemática:** Gracias a la lectura el niño o niña aprende a diferenciar números de letras o símbolos, lo que le facilita el entendimiento de ecuaciones.
- **Aprender a aprender:** Mediante la lectura el niño puede auto educarse leyendo textos y aprendiendo nuevas técnicas de aprendizaje.
- **Digitales y tratamiento de la información:** Gracias a la lectura el niño o niña puede estar al día de los avances tecnológicos, logrando entenderlos con mayor facilidad.
- **Atención y concentración:** Los niños, que tienen padres que les leen frecuentemente cuentos, crear una habilidad de escuchar y la concentración, elementos primordiales para un buen aprendizaje.

- **Capacidad de abstracción:** El niño construye la relación entre los objetos que ha observado en la realidad y la representación de los mismos en las ilustraciones.
- **Memoria:** El niño desarrolla la capacidad de narrar el cuento que se le ha leído de previamente con tan solo guiarse por las imágenes.
- **Comunicación lingüística:** Mediante la lectura oída, el pequeño incrementará su vocabulario y aprenderá frases cada vez más difíciles.
- **Habilidades sociales:** La lectura contribuya a los niños a ser más proclives a expresarse y a relacionarse con los demás de manera sana, como también, a entender mejor las situaciones que les rodea socialmente, solucionar conflictos y poder expresar sus emociones (Ortiz, 2017).

Trabajar las emociones

Los niños al leer un cuento se ven reflejados en los personajes y llegan a empatizar con sus problemáticas, logrando aprender de manera innata a reconocer esos mismos sentimientos en escenarios de su vida diaria, por lo que se hace fácil al adulto guiar al infante a resolver sus problemas emocionales. Además, mediante el cuento los padres pueden llegar a relacionarse mucho con sus hijos, ganándose su afecto para que en un futuro relaten sus cosas cotidianas, qué les pasa también en las situaciones difíciles que viven, pudiéndolos orientar y apoyar (Ortiz, 2017).

Estrategias de lectura

Se define a las estrategias lectoras como, acciones o maneras de actuar que el lector realiza para comprender, además, le permiten edificar el significado de lo que lee, formas de trabajar con el texto que hacen que pueda interactuar con él (Mendoza, 2018), a continuación, se presentan las principales estrategias lectoras:

- **Estrategias Cognitivas:** son los programas estructurados que determinan un objetivo. Al aplicar las estrategias en el campo de la lectura para identificar cual es el nivel de comprensión lectora tiene las personas, además se lo aplica para saber si conocen o no sobre el tema que va a tratar en el libro (Mendoza, 2018).

- **Estrategias de inferencia interlingual:** se dan, cuando la proximidad lingüística entre el español y la lengua del estudiante lo permite, resultando muy útiles las estrategias basadas en la comparación de lenguas (Miñano, 2019).
- **Estrategias de inferencia intralingual:** Estas se basan en el conocimiento de la lengua meta (indicadores intralinguales), como, predecir el significado de palabras o expresiones desconocidas, mediante el contexto textual o identificar la función gramatical que efectúa una palabra antes tratar de adivinar su significado (Miñano, 2019).
- **Estrategias metacognitivas de atención focalizada:** Estas estrategias resultan fundamentales para la lectura, las cuales, se desarrollan durante la prelectura implicando la motivación al lector con la meta de guiar su lectura. Fuera del salón de clases, leemos porque estamos interesados, motivados en el texto y, como resultado, expectantes antes y durante la lectura (Miñano, 2019).

Técnicas para fomentar la lectura

Vélez (2019) indica que la lectura es una actividad que se puede practicar y mejorar, de forma que existen varios métodos que influyen en la práctica de la lectura:

- **Método alfabético:** Por medio del sonido del abecedario las palabras se forman combinando las vocales y consonantes. Predomina la memorización frente a la comprensión.
- **Método fonético:** La unidad mínima de aprendizaje es el fonema (sonido de m, mmm). Se aprenden las vocales y consonantes con la imagen del objeto y palabra, separando por la letra que se enseña. Después se combinan las consonantes con las vocales dando lugar a secuencias del tipo: pa, pe, pi, po, pu. Combinando estas secuencias se construyen las palabras.
- **Método silábico:** Parte de la sílaba construida con la vocal combinada con consonantes. La unidad mínima de aprendizaje es la sílaba. Primero se aprenden vocales y después la combinación consonante con vocales (pa, pe, pi, po, pu), también la forma inversa (as, es, is, os, us), pasando posteriormente a palabras que combinan las sílabas presentadas y después a frases.

Hábitos de lectura

El hábito de lectura es cuando se ha desarrollado una conducta originada mediante la constante repetición del acto de lectura, y la persona lee por el gusto de leer, siendo la lectura, un proceso de captación, interpretación y comprensión de cualquier material escrito. Además, la lectura no solo entrega información, sino que educa originando hábitos de reflexión, esfuerzo, análisis, concentración, hace gozar, recrea, entretiene y distrae (Ortega L. , 2018).

Según Márquez (2017), el hábito de lectura se puede fortificar de una forma sistemática o asistemática. Sistemática cuando en el sitio de lectura se establece un calendario y horario específicos para ejecutar la actividad lectora y asistemática, la cual no requiere de un sistema se puede ejecutar en el hogar teniendo en cuenta los documentos adecuados (libros, periódicos, revistas) a la edad del infante, y el interés que le proporcione leer dichos documentos.

Además, el hábito de lectura se considera como una capacidad adquirida que predispone al sujeto a la lectura, pero se debe tener en cuenta, que ya sea en la adquisición como en el desarrollo del hábito, se despliegan factores o agentes, que benefician o dificultan su progresión a estos denominándose factores intervinientes, debido a que en alguna medida posee relación con la presentación del hábito lectura (García et al., 2016).

La educación y la lectura

Es de suma importancia tener en cuenta que aprender a leer requiere de esfuerzos diferentes, ya que el sujeto debe conectar sus ideas con las del libro, todo ello debido a que en el acto lector el pensamiento y la conciencia están presentes.

Siendo así que, Flotts et al. (2016), mencionan que, el leer envuelve procesos diversos en distintos niveles, no se llega a leer de una vez ni de la misma manera y, por ello, la capacidad lectora se va aprendiendo y dificultando a lo largo de la vida. Además, en la historia de la educación, la enseñanza de la lectura ha poseído un lugar significativo y,

particularmente en la última década, esta ha recibido una atención formidable en los diferentes campos de investigación.

Es así que, la enseñanza de la lectura se ha transformado en el objeto de estudio de los docentes, debido a que, esta práctica es primordial en la cultura escolar, ya que, les permite a los infantes desarrollar nuevas experiencias en torno al disfrute literario y, a la vez, aprender contenido académico. Lo que ha generado que, mediante el transcurrir del tiempo, los maestros cambien sus pensamientos y sus ideales sobre la instrucción de la lectura, ya que originalmente la reconocían como una práctica que mediaba para aprender contenido académico, dejando a un lado la literatura (Trujillo, 2017).

Además, la lectura es ideada como enseñanza del aprendizaje, ya que, es un proceso social. Normalmente, la enseñanza de la lectura se origina en contextos no formales, dicho en otras palabras, en lugares de interacción con la familia, en lecturas en voz alta en bibliotecas, en círculos de lectura o en sitios de promoción de lectura etc. Y, de hecho, el primer contacto que tiene un infante con su aprendizaje formal es a través de la lectura de cuentos (Ortiz, 2017).

Cuentos Infantiles

Los cuentos infantiles son considerados como el género más antiguo de la literatura ya que nace hace más de cuatro mil años como una necesidad del hombre de comunicar y relatar historias, llegando así a ser un instrumento o estrategia para captar la atención de los niños.

De la misma manera, los cuentos muestran historias con argumentos difíciles de compleja comprensión para el público infantil si no se ejecuta una lectura atenta, pudiendo ser difíciles inclusive para los adultos, por lo que, en momentos necesitan de una segunda lectura para una comprensión total, ya que, los argumentos se entrecruzan y sorprenden a quien se aproxima a ellos con el cliché de la literatura infantil (estructuras sencillas, lenguaje fácil y comprensibles) a la que estamos acostumbrados (Payà & Chamorro, 2018).

Por consiguiente, Noa (2018), nos dice que los cuentos infantiles son un relato breve y artístico de hechos imaginarios. Son esenciales en el Cuento el carácter narrativo, la brevedad del relato, la sencillez de la exposición y del lenguaje y la intensidad emotiva”. Además, nos informa de las partes que debe tener un cuento infantil, como son las siguientes:

Introducción: Es la primera parte del cuento. En, el tipo de composición escrita que se utiliza es la descripción. En ella se dan a conocer:

- CUÁNDO sucede la historia: época o tiempo.
- DÓNDE sucede la historia: lugares.
- QUIÉN/QUIENES son los/as protagonistas y como son: personajes del cuento.

Nudo: Es la parte más importante del cuento, la más jugosa y significativa, y también la más larga. En ella se diferencian dos partes:

- PROBLEMA: Algo especial aparece o sucede.
- ACCIONES/SUCESOS: Distintas situaciones y hechos para solucionar el problema. Suelen ser varias. Se cuentan todas las situaciones, líos, enredos y sucesos de los personajes. 27 La composición escrita más usual para esta parte es la conversación (diálogos), porque los personajes hablan entre ellos, aunque también se utiliza la narración.

Desenlace: Es la última parte del cuento y también la más corta. En ella debe terminar la historia. Pueden escribirse:

- CONCLUSIÓN: El problema se soluciona.
- FINAL: Se vuelve a la normalidad cotidianeidad.

Importancia de los cuentos infantiles en la educación

A través de la historia, los valores y contenidos comunicados mediante la literatura infantil han ido cambiando con el devenir de los tiempos con respecto de la época o el momento social, económico y político. A finales del siglo xix y principios del siglo xx, fueron muchas las revistas y la prensa que se publicaron dirigidas a un creciente público

letrado (padres, madres, niños, niñas y educadores) que empezaban a consumir esta clase de literatura (Noa, 2018).

Siendo así que, la literatura infantil es todo un proceso de pensamiento y de soluciones de problemas en el que están envueltos conocimientos anteriores, anticipaciones, hipótesis y destrezas para descifrar ideas implícitas y explícitas. A partir del siglo xviii aparecerá este tipo de literatura (Payà & Chamorro, 2018).

Entonces, los cuentos no son únicamente las aventuras, son estímulos para el desarrollo de la imaginación o los sentimientos, mismos que son los primordiales requisitos de un buen libro. Los problemas del protagonista representan la situación del ser humano en el mundo. En ellos los niños llegan a encontrar soluciones para sus propios problemas, por lo que, son atemporales “las viejas historias” o dicho de otra manera, son los niños y sus necesidades que no varían a pesar de varias innovaciones, siendo un ejemplo, el éxito de Harry Potter y otros clásicos de la literatura infantil que crearon un espacio para la identificación de los lectores infantiles (Leibrandt, 2016).

Beneficios de los cuentos infantiles en la educación

Los cuentos entregan algunos beneficios como lo son (Tabernerero, Aliseda, & Daniel, 2016):

- Estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes.
- Favorecen que el niño empatices con el mundo, ya que en ellos aparecen conflictos y la forma en que deberían actuar, mostrándoles lo correcto y lo incorrecto.
- Ayudan a los niños a combatir sus miedos.
- Ayudan a la memoria.
- Desarrolla las habilidades lingüísticas de los niños.
- Incrementan las habilidades de percepción y comprensión.
- Enriquecen el vocabulario de los niños.
- Desarrollan un vínculo muy importante con la familia, ya que los momentos compartidos en la lectura son muy importantes para los niños.
- Promueven el hábito lector, el amor por los libros.
- Para los niños constituyen un alto estímulo visual.

- Con ellos aprenden sobre cualquier temática.
- Son altamente efectivos al momento de tranquilizarlos si están muy nerviosos.
- Son una de las principales bases para el desarrollo intelectual, ya que, a través de los cuentos los niños entienden las cosas con más rapidez.

Como diseñar un cuento infantil

Para diseñar un cuento infantil se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Elección de la historia:** El cuento infantil es algo que lleva existiendo durante siglos, muchas narraciones tradicionales han ido pasando de manera oral generación tras generación, hasta el origen de la imprenta que pudo plasmar dichas historias en papel. Por lo que la historia se vuelve de mucha, ya que deben de entretener y enseñar, mediante moralejas, además, de mostrar la realidad de la sociedad (Narváez et al., 2016).
- **Elección del estilo pictórico + Moodboard:** Para elegir un estilo pictórico es de suma importancia tener unos referentes en los que poder apoyarnos. A pesar de que podamos poseer nuestro estilo propio al momento de dibujar, puede que este no sea el tipo de ilustración adecuada para el tipo de libro que vamos a ilustrar.
- **Estructura y bocetos (*storyboard*):** Todas las partes de nuestra historia son muy importantes, pero, para poder crear la estructura y posteriormente los bocetos, se debe elegir cuales son las más importantes o representativas del cuento. Entonces, si hay dos partes muy importantes en el texto la página se deberá elegir la más importante e ilustrarla, o desarrollar una ilustración que nos consienta ilustrar ambas partes sin problema alguno (Méndez, 2018).
- **Elección de la tipografía y paleta de color:** Para elegir la tipografía se puede tomar dos caminos totalmente distintos. Una de ellas sería utilizar una tipografía neutra que ni añada ni quite nada a las ilustraciones o por otro lado se puede utilizar una tipografía que complemente el estilo y el concepto general del cuento infantil (Méndez, 2018).

Diseño Editorial

Según (Ghinaglia, Taller de Diseño Editorial, 2009) el diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Por lo tanto, se puede decir que el diseño editorial se encarga de la elaboración, organización de cada uno de los elementos que compone una pieza gráfica con la finalidad de que haya un equilibrio entre el texto, la imagen y con todo ello logrando comunicar el mensaje de una forma concreta y llamativa.

Por ello, el diseño editorial se utilizará la maquetación, composición, retícula, diagramación y muchos de sus elementos como estructura para la creación del prototipo de un cuento infantil dirigido a niños de 8 a 12 años, ya que para este público objetivo se debe elaborar una pieza gráfica armónica con la cual se logre captar la atención de los niños/as para así incentivar el hábito de la lectura.

Ilustraciones

Según (Baigorri, 2016) determina a la ilustración como la imagen que comunica junto al texto, esto quiere decir que una ilustración tiene un alto nivel de significación en un diseño, en un cuento, en un libro, en una revista ya que complementa al texto, ayudando a que el mensaje sea más concreto y a la vez que impresione.

La ilustración es una imagen visual que suele interpretar, representar, explicar y/o decorar palabras en libros, periódicos y medios de comunicación en línea. Más allá de eso, las ilustraciones son los dibujos que encuentras en sitios web y aplicaciones para que sean más fáciles de usar. (Vargas, 2020).

Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las

imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión. (Diseño, 2012)

Es decir que las ilustraciones son los dibujos que normalmente se encuentran en un libro, cuento, revista, documento ya que dichas representaciones son referencias del contenido del tema tratado y que son utilizadas para mejorar y facilitar el entendimiento de la información.

Por lo tanto, en los cuentos infantiles hay que recalcar o presentar con mayor enfoque las ilustraciones para así captar la atención de los niños y niñas con la finalidad de que se incentive el hábito de la lectura.

Tipos

Al saber que las ilustraciones son parte muy importante en diferentes documentos, revistas, folletos, libros, cuentos por lo tanto es necesario conocer cuáles son los tipos de ilustraciones ya que, con la evolución de la tecnología, no solo se hacen ilustraciones a mano sino también digitales y más con el uso de softwares que facilitan herramientas que ayudan a obtener una ilustración o imagen con alto detalle, por tal motivo a continuación detallaremos la clasificación con su definición:

Según Zambrano (2021) nos dice que existen dos tipos de ilustración principales: la ilustración tradicional y la ilustración digital las cuales son:

- **Ilustración artística:** Es la que permite crear de manera libre, sin una técnica de ilustración establecida. Es decir que puede experimentar o hacer ilustraciones explícitas.

Ilustración 1. Ilustración Artística



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración editorial: Las ilustraciones editoriales acompañan las notas periodísticas o, en el caso de las revistas, pueden ir de forma decorativa al lado de las entrevistas; aunque pueden ocupar doble página para alguna nota especial. Los ilustradores editoriales también se encargan de los diseños de las portadas.

Ilustración 1. Ilustración editorial



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración para libros infantiles: Los libros infantiles están repletos de ilustraciones, por lo que siempre habrá trabajo en esta área. Lo divertido de este tipo de ilustración es que le permite al creador explorar distintas técnicas de ilustración, dándole total libertad en sus creaciones.

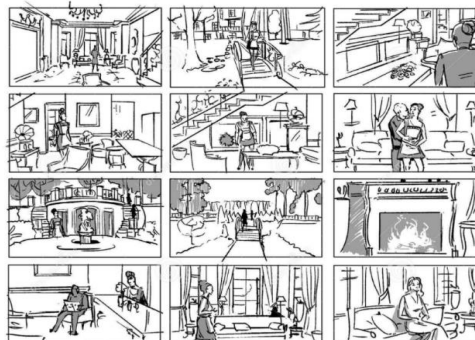
Ilustración 2. Ilustración para libros infantiles



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración de storyboards: El storyboard intenta explicar en imágenes el guion de una producción audiovisual.

Ilustración 3. Ilustración de storyboards



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración publicitaria: Este tipo de ilustraciones intenta persuadir la forma de pensar del espectador. Pueden usarse para comunicar un mensaje político, comercial o hasta ideológico.

Ilustración 4. Ilustración publicitaria



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración de producto: Es la imagen o dibujo que represente a un producto es decir que todo dependerá de la técnica de ilustración según el producto y como la empresa lo solicite.

Ilustración 5. Ilustración de producto



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración de letras o lettering: Consiste en crear nuevos diseños de letras, ya sea manual o digitalmente. La ilustración de letras o lettering es muy solicitado para proyectos de comics, libros, banners publicitarios, creación de logo y más.

Ilustración 6. Ilustración de letras o lettering



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración humorística o caricaturas: Este tipo de ilustración toca temas de todo tipo, pero siempre con tono humorístico y exagerado. Las caricaturas son muy usadas en los

diarios, para tocar sobre todo temas políticos, pero también existen revistas dedicadas enteramente a este tipo de ilustración.

Ilustración 7. Ilustración humorística o caricaturas



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración de cómics: es un relato secuencial expresado con imágenes y texto.

Ilustración 8. Ilustración de cómics



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración técnica: La precisión y exactitud son algunas de las características de este tipo de ilustración, ya que se trata de representar conceptos técnicos a través de ilustraciones, que por lo general tienen que ser entendidos por audiencias no especializadas en la materia.

Ilustración 9. Ilustración técnica



Fuente: (Zambrano, 2021)

Ilustración narrativa: Tiene como objetivo la representación gráfica de un argumento literario. Así pues, las ilustraciones que encontramos en el interior de novelas o relatos son de este tipo, y sirven para reforzar o recrear una escena dentro de la lectura.

Ilustración 10. Ilustración narrativa



Fuente: (Zambrano, 2021)

2.1.2. Realidad Aumentada

El término “Realidad Aumentada”, en adelante RA, se utiliza para denominar aquellas experiencias en las que se añade información digital (ya sea en forma de imagen, texto, video, audio, objetos 3D u otros) a una visión del mundo físico en tiempo real. Para llevar a cabo esta superposición de información real y virtual es necesaria la utilización de dispositivos tecnológicos. (Ortega E. P., 2015, pág. 12).

En tal virtud la realidad aumentada para lograr su función se utiliza dispositivos móviles, tablets, laptops en los cuales mediante aplicaciones se realiza este efecto de RA, con el fin de que sea más interactivo y más creativo, que sea una herramienta muy utilizada logrando captar la atención de los usuarios.

Prendes (2015), define a la realidad aumenta como una prometedora tecnología, que ya se utiliza en muchos salones de clases, que favorece a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo una herramienta que superpone a una imagen real conseguida mediante una pantalla imágenes, modelos 3D u otro tipo de informaciones creados por computadora, siendo un ejemplo muy claro e ilustrativo de esta clase de escenarios.

Así mismo Vidal y otros (2017), mencionan que la realidad aumentada no reemplaza el mundo real por un mundo virtual, sino contrariamente, conserva el mundo real que observa el usuario completándolo con información virtual por encima del real, siendo así que, el usuario nunca deja de tener contacto con el mundo real que tiene al alcance de su vista y al mismo tiempo interactúa con la información virtual superpuesta.

Características

Las aplicaciones de la Realidad Aumentada son muy variadas, desde el sector de la formación, al marketing, el ocio, la arquitectura, el turismo, etc. En cada campo la tecnología se ha adaptado a las necesidades y con soluciones variadas. (Azuma, 1997) define las características que se deben cumplir para clasificar un sistema como Realidad Aumentada:

- Combina lo real y lo virtual
- Es interactivo en tiempo real
- Está registrado en 3D

Campos de aplicación de la realidad aumentada

Las principales aplicaciones de la realidad aumentada están dirigidas primordialmente para la publicidad y el entretenimiento, por lo que, grandes empresas de publicidad la utilizan como una manera efectiva para la comunicación interactiva entre la marca y el consumidor (Terán, 2012).

Así mismo, la realidad aumentada se está aplicando a numerosos ámbitos como, el ocio, el entretenimiento, el diseño, la arquitectura, el arte, la formación... Es una tecnología en pleno desarrollo y que está ganando en popularidad a medida que aparecen nuevas herramientas y su uso es facilitado por la disponibilidad de dispositivos móviles como tabletas y Smartphone (Ortega E. P., 2015, pág. 12).

Realidad aumentada para niños

Los niños son fácilmente más impresionables por los estímulos, sin embargo, al mismo tiempo, se encuentran más acostumbrados a las tecnologías nuevas, entendiendo, perfectamente cómo funciona un móvil, una Tablet o un ordenador, y es, muy probable que se sentirán atraídos por la realidad aumentada (Toledo & Sánchez, 2017)

Es así que, la realidad aumentada enfocada en los niños aplicada en la educación infantil, es capaz de aunar, de manera interactiva, el mundo real y virtual, por lo que, es se

convierte en una tecnología capaz de ayuda a percibir de manera más intensa la realidad que rodea a los niños (Cabero et al., 2018).

Además, cuando se habla de educación infantil, la principal ventaja de la Realidad Aumentada es que facilita de gran manera el trabajo de captar la atención de los niños, ya que, crea entornos interactivos y fomenta un aprendizaje centrado en la propia experimentación (Cabero et al., 2018).

Realidad aumentada aplicada a la educación

La realidad aumentada en la educación forma parte de lo que se llaman pedagogías emergentes, las cuales son, técnicas de enseñanza que se definen como ideas pedagógicas que se originan alrededor de las Tecnologías de la Información y que plantean nuevos enfoques educativos fundamentados en la colaboración, creatividad, interacción, e innovación (Marín, 2017).

Siendo así que, el objetivo principal de la realidad aumentada en educación es desarrollar entornos con un gran nivel de interactividad y participación, en los que el estudiante sea capaz de diseñar, construir, modificar, experimentar e involucrarse de manera mucho más activa en el transcurso del aprendizaje (De la Horra, 2016).

Aunando más a ello, resalta su capacidad para de originar lo que se nombran como aulas interactivas o virtuales, mismas que, proporcionan una alta inmersión a los alumnos e incrementan su interés en las materias (Cárdenas et al., 2018).

Además, La Realidad Aumentada permite detectar ubicaciones, el estado de los estudiantes y los recordatorios de tareas. Esta dinámica ofrece alternativas para reenfoque la atención de los estudiantes. La tecnología de la RA es fácil de incorporar a la enseñanza, ya que permite incorporar dispositivos propios de los estudiantes sin necesidad de tecnologías adicionales. (Sáez-López, 2019)

La realidad aumentada suponía la interconexión de tres elementos básicos: de un lado, la combinación de los entornos reales y de los virtuales; de otro, la posibilidad de interacción

en tiempo real, y, por último, la incorporación de imágenes en 3D. Estos tres elementos, aplicados a la educación, van a potenciar un aprendizaje experiencial de gran profundidad, ya que el estudiante podrá constatar de manera viva aquellos conocimientos que estaba aprendiendo en el aula.

Otro rasgo característico del binomio realidad aumentada-educación, clave para la aplicación en el ámbito educativo, es su capacidad para mejorar la percepción del mundo real con el que el estudiante interactúa, así como las posibilidades de fomentar procesos activos y variados de formación. (Asencio, 2018).

¿Integrar la realidad aumentada y educación?

La realidad aumentada es considerada como una tecnología sumamente reciente, debido a que, hace pocos años es empleada en el ámbito educativo, por lo que su implementación es aun escasa. Siendo así que, todavía queda mucho camino por andar para aprovechar esta tecnología en los salones de clase, pero ya existen varias maneras de integrar la realidad aumentada en la educación (Maquilón et al., 2017).

Ilustración 11. Integrar la realidad aumentada a la educación



Fuente: (Maquilón et al., 2017)

Tabla 1. Integrar la realidad aumentada a la educación

<p>En los libros de texto</p>	<p>Una de las formas más habituales de integrar la realidad aumentada en educación es a través de marcadores en los libros de texto. Utilizándose códigos QR que, al ser enfocados con el teléfono móvil, ofrecen hipervínculos hacia otra información complementaria.</p>
--------------------------------------	--

En los contenidos	La realidad aumentada en colegios y escuelas no es exclusiva para los libros de texto. Pudiéndose desarrollar aplicaciones muy útiles añadiendo marcadores en cualquier tipo de objetos, los cuales permiten superponer información virtual sobre éstos.
Potenciando las capacidades del alumnado	La realidad aumentada en educación también es capaz de potenciar las capacidades de los alumnos, ofreciendo información adicional. Un ejemplo de ello es la aplicación Historypin, la cual utiliza la geolocalización para mostrar imágenes históricas de determinados puntos de interés, dando una nueva dimensión a la asignatura de historia.
Mejorando las experiencias en el aula	Gracias a la realidad aumentada en el aula las horas lectivas dejan de limitarse a sentarse en el pupitre a escuchar al profesor, ahora ofrecen una experiencia inversiva que fomenta el interés y la participación, por ejemplo, mediante la visión y modelado de figuras 3D. Un ejemplo, es el caso del proyecto HDM o Human Dissection Models, que permite visualizar y estudiar partes del cuerpo humano a través de imágenes virtuales en 3D.

Fuente: (Gavilanes et al., 2018)

Tipos de la realidad aumentada

Realidad aumentada geolocalizada: La realidad aumentada que se clasifica del tipo “posicionamiento”, debe su nombre a que es determinada por activadores, “triggers” o “desencadenantes” de la información que son los sensores que indican el posicionamiento del dispositivo móvil:

- GPS: Indica la ubicación del dispositivo a través de las coordenadas.
- Brújula: Hace referencia a la orientación del dispositivo en la dirección que enfoca la cámara integrada.

- **Acelerómetro:** Identifica la orientación y ángulo del dispositivo al uso. La información se captura a través de la cámara que contiene integrado el dispositivo y este a su vez procesará la información a través del software de posicionamiento.

Realidad aumentada basada en marcadores: Los marcadores representan el tipo de activador de la información por excelencia en el mundo de la realidad aumentada y podrían englobarse en tres grupos.

- **Códigos QR:** Son un tipo de formas geométricas en blanco y negro que incluyen información del tipo URL, VCard, texto, email, SMS, redes sociales, PDF, MP3 APP stores, imágenes, teléfonos, eventos, wifi y geolocalización. Dentro del propio diseño, algunas aplicaciones que facilitan su creación permiten la inclusión de una imagen o logo en el mismo.
- **Markerless NFT:** los activadores de la información son imágenes u objetos reales.
- **Marcadores:** suelen adoptar formas geométricas en blanco y negro y se enmarcan en un cuadrado. En algunas ocasiones también incluyen siglas o imágenes simples.

2.1.3. Centro Educativo Particular “Planeta Azul”

Reseña Histórica

En el año 1990, los Licenciados Yolanda Paucar y Jorge Guevara, son motivados en gran manera por el enfoque que contiene La Reforma Curricular. y por el énfasis que esta hacía en el desarrollo de Destrezas. es así como comienza esta hermosa aventura de crear una Institución acorde al nuevo desatino educativo vigente; se precede a la presentación del Proyecto y todos los documentos pertinentes. a las autoridades de entonces, luego de su revisión se extiende el acuerdo de creación N. 1 47 denominado; Centro Educativo Particular "Planeta Azul", con fecha 16 de julio de 1996.

El Centro Educativo Particular "Planeta Azul" abre sus puertas a la comunidad ambateña el 1 de agosto de 1996, promocionando su año lectivo 1996-1997, ofertando una educación de calidad, basada en principios bíblicos, éticos y morales y con una propuesta

innovadora de reflexión y construcción del conocimiento a través de técnicas activas que promuevan un aprendizaje significativo.

Misión Institucional

Somos la Escuela de Educación Básica Particular "PLANETA AZUL", educamos a niños, niñas y adolescentes, a través de una educación integral e integradora de calidad, lo hacemos con amor, paciencia y excelencia, respetamos las diferencias individuales de los educandos e impulsamos el desarrollo de sus destrezas y múltiples habilidades a través de técnicas activas y aprendizajes significativos.

Visión Institucional

Ser una institución líder en educación y la mejor opción para las Familias que garantice la formación académica, madurez emocional y la educación de valores cristianos, para estimular a nuestra comunidad a ser conformada a la imagen de Jesucristo en todos los aspectos de su vida.

Ideario

En nuestro plantel educativo se promueve una educación fundamentada en valores cristianos, fortalecidos por los esquemas de educando en familia. El proceso de enseñanza- aprendizaje que brindamos tiene como pilar fundamental los niños, niñas y adolescentes, en los cuales impulsamos el desarrollo de sus virtudes, habilidades y competencias en la búsqueda de la excelencia educativa.

2.1.4. Antecedentes Investigativos sobre otros trabajos, proyectos e investigaciones de obras relacionadas al tema de estudio.

En esta sección se analizan estudios similares los cuales servirán como una guía para el correcto desarrollo del presente trabajo.

(Mora, 2021), presenta su trabajo “Folleto de cuentos infantiles utilizando realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Técnico Salesiano campus Cros Crespi, periodo lectivo 2019-2020.”, en el cual se plantea como objetivo principal el elaborar un folleto de doce cuentos infantiles para mejorar la comprensión lectora, mediante una metodología de tipo tres dimensiones, misma que hace uso de imágenes con realidad aumentada de varias lecturas infantiles. Como conclusión principal el autor menciona que la comprensión lectora no se desarrolla espontáneamente, sino que se necesita de otros saberes y acciones, por lo que es un contenido didáctico requiriendo en la actualidad del uso de tecnología.

Por otra parte, se encuentra la investigación realizada por (Neira & Moral, 2021) con el título “Educación literaria y promoción lectora apoyadas en entornos literarios inmersivos con realidad aumentada”, estudio que se plantea como objetivo principal el analizar 25 entornos literarios inmersivos para promover la educación lectora y literaria. Para lo que hacen uso de una metodología cualitativa centrada en el estudio de casos. Obteniendo como principales resultados que los textos analizados recrean entornos ficticios mediante el uso de la realidad aumentada, a más de maquetas y lapbooks, al final de este trabajo se llegó a la conclusión de que los entornos literarios inmersivos se analizan para formar estrategias innovadoras para la educación literaria, impulsadas por la realidad aumentada y que requieren una amplia participación de los maestros en el diseño, la creatividad y el dominio de las herramientas con la finalidad de darles una aplicación educativa.

Asimismo, se puede encontrar el estudio realizado por (Piñeiro, 2019) “Potencialidad didáctica – creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada”, este trabajo se centra en analizar la potencialidad didáctica de un álbum ilustrado mediante una metodología cualitativa en la cual se valora y se atiende sus tres dimensiones como lo son; didáctica, digital y creativa. Como principal conclusión los autores mencionan que el integrar la realidad aumentada en la educación literaria y visual de niños es muy favorable porque promueve al aprendizaje lúdico de la lectura, desarrollo de la creatividad en los niños, además de que es un recurso muy útil para los Maestros de Educación Infantil como una herramienta rica con recursos digitales, en el cual utilizan

actividades que integren diferentes lenguajes y ofrezcan múltiples alternativas para trabajar la lectura.

Finalmente se puede encontrar la investigación realizada por (Chávez, 2018) con el título “Uso de la realidad aumentada aplicada a leyendas Otavaleñas como recurso pedagógico para incentivar el hábito de la lectura en niños de 5to año de Educación Básica.”, la cual tiene como objetivo principal diseñar un recurso pedagógico que aplique la realidad aumentada a leyendas Otavaleñas para cambiar la actitud hacia la lectura. Se hace uso de una metodología de tipo cuantitativa de tipo análisis-sintético y experimental, haciendo uso de un cuestionario para recoger información de 25 estudiantes de 5 año. Como principal resultado se halló que los datos obtenidos en encuestas antes y después de la encuesta sobre el cambio de situación, evidencio que el grupo que usó realidad aumentada aumentaron su actitud hacia la lectura. Por lo que se concluyó que el uso de la realidad aumentada para fomentar los hábitos de lectura es eficiente ya que se obtuvo una respuesta positiva por parte de los alumnos de 5 grado que presentaron una mayor motivación y creatividad.

2.1.5. Matriz de comparación entre trabajos, proyectos e investigaciones de obras relacionadas al tema de estudio

A continuación, se presenta una matriz en la que se contrastan los principales resultados y similitudes de los estudios anteriormente mencionados.

Tabla 2. Casos de estudio

Trabajo, proyecto e investigación/Autor	Aportes/Aplicaciones utilizadas	Similitudes respecto a la temática
Folleto de cuentos infantiles utilizando realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Técnico Salesiano campus Cros Crespi, periodo lectivo 2019-2020.	Herramienta para fomentar la lectura. Desarrollo de competencias para evaluar la estructura de textos. Desarrollo del análisis de contenidos. Aplicación utilizada es QuiverVision, que es una aplicación que convierte patrones de dibujo en realidad aumentada.	Uso de la realidad aumentada en historias dirigidas para niños de primaria.

(Mora, 2021)		
Educación literaria y promoción lectora apoyadas en entornos literarios inmersivos con realidad aumentada. (Neira & Moral, 2021)	Herramienta para el uso docente. Desarrollo del aprendizaje lúdico y multisensorial. Aplicaciones utilizadas son: Quiver y Chromville, que permiten escanear láminas prediseñadas coloreables generando figuras en 3D, HP Reveal, para imágenes y objetos como activadores de RA.	Uso de la realidad aumentada en una propuesta de cuentos enfocados para niños.
Potencialidad didáctico – creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada. (Piñeiro, 2019)	Herramienta para el uso del docente en Educación Infantil. Uso de la realidad aumentada desde una triple dimensión; didáctica, digital y creativa. Desarrollo de la creatividad y promoviendo un acercamiento lúdico a la lectura. Aplicaciones utilizadas Quiver – Chromville para crear y leer códigos QR, el programa para crear auras HP Reveal y Wallame.	Uso de la realidad aumentada en un álbum ilustrado, apto para la educación literaria y visual.
Uso de la realidad aumentada aplicada a leyendas Otavaleñas como recurso pedagógico para incentivar el hábito de la lectura en niños de 5to año de Educación Básica. (Chávez, 2018)	Herramienta para incentivar el hábito de la lectura. Rescate de tradiciones culturales de Otavalo. Desarrollo de buenas actitudes hacia la lectura. Aplicación utilizada es Aumentaty Scope, herramienta de software que permite crear escenas de RA y publicarlas en la Comunidad Aumentaty.	Uso de la realidad aumentada para resaltar las leyendas Otavaleñas.

Fuente: Erika Mejía

CAPÍTULO III

3. Metodología

3.1. Métodos

3.1.1. Diagnóstico de la situación actual del fenómeno, proceso o parte de la realidad que se investiga.

Según Román (2019) la carencia de hábitos de lectura es una realidad latente en nuestra sociedad, que sin embargo se la está combatiendo en el entorno académico desde edades tempranas por medio de las diferentes metodologías pedagógicas. A pesar de ello falta mucho por hacer para conseguir resultados idóneos, y el uso de los recursos tecnológicos tales como la Realidad Aumentada como medio complementario de lectura es una vía eficaz para conseguirlo.

3.1.2. Tipo de investigación o tipo de estudio predominante en la investigación

La presente utilizará el tipo de investigación Mixto es decir que se obtendrá tanto datos Cualitativos y Cuantitativos, por lo que se manejara el criterio de inclusión por el rango etario, por consiguiente, se recolectará datos numéricos y a la vez obtendremos características que sean importantes para el presente proyecto.

Además de que el proyecto es en base a una Investigación Descriptiva ya que con ella lograremos destacar las características o rasgos de la situación, fenómeno u objeto de estudio. La función principal es que tiene la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio, además se hace uso de la investigación bibliográfica para fortalecer los conceptos de los temas tratados, mediante la revisión de trabajos, investigaciones, libros, artículos científicos, etc.

3.1.3. Tipo de diseño propuesto para desarrollar la investigación

El tipo de diseño descriptivo, ya que es un método científico que implica analizar, describir y proyectar el prototipo de una colección de cuentos infantiles digitales con realidad aumentada con el propósito de estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años.

Tipo experimental, ya que es un método que busca comprobar una hipótesis o premisa, en este caso será el de demostrar si el desarrollo de cuentos infantiles mediante realidad aumentada, ayuda a los niños de 8 a 12 años a incrementar sus hábitos lectores.

3.1.4. Tipo de muestreo seleccionado y población y muestra, si corresponde

Tipo de Muestreo: Muestreo no probabilístico del tipo intencional.

Justificación: Este método se caracteriza por buscar con mucha dedicación el conseguir muestras representativas cualitativamente, mediante la inclusión de grupos aparentemente típicos. (Carlos E. Hernández, 2019) Es decir, el investigador elige cuidadosamente a las personas que serán encuestadas, que puedan facilitar la recolección de información ya que la información debe ser favorable, veraz y que enriquezca la investigación. Por consiguiente, se determinó los siguientes criterios para la recolección de información:

- Que sean niños de 8 a 12 años
- Enfoque sobre el problema de la investigación, es decir el hábito de la lectura
- 100% de la población solo se estudiará el 30% por el rango de edad.

3.1.5. Propuesta de técnicas e instrumentos a utilizar para la recopilación de datos

- Revisión Bibliográfica de estudios similares.
- Entrevistas a niños de 8 a 12 años
- Ficha de Observación a niños de 8 a 12 años
- Encuestas a Padres de familias
- Entrevista a expertos o conocedores sobre el tema del proyecto

3.1.6. Técnicas de procedimientos para el análisis

Al hacer una entrevista la técnica de procesamiento sería la síntesis y conclusiones. Ya que esta técnica de procesamiento se refiere a sintetizar los datos obtenidos mediante los instrumentos.

CAPÍTULO IV

4. Resultados y Discusión

4.1. Entrevista dirigida a niños de 8 a 12 años

Introducción: Se está desarrollando una investigación para fomentar la lectura a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul de la ciudad de Ambato por el cual solicitamos comedidamente que usted nos dé información que permita diseñar una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada.

Instrucciones: Marque con una **X** la opción que considere adecuada.

Cuestionario

1. ¿Te gusta leer?
Si No
2. ¿Cuántas veces a la semana lees?
Siempre Casi Siempre A veces Nunca
3. ¿Te gusta los cuentos?
Si No
4. ¿Qué tipo de cuentos te gusta?
Infantiles Clásicos De fantasía Misterio
De Aventuras
5. ¿Qué colores te gustaría ver en los cuentos infantiles?
Celeste Verde Café Rosado
Amarillo Anaranjado Violeta Rojo
6. ¿Qué tipo de imágenes prefieres ver en un cuento?
Fotos Ilustraciones Caricaturas
7. ¿Te gustaría leer cuentos infantiles interactivos?
Si No
8. ¿Qué aplicaciones móviles utilizas con frecuencia?
Redes Sociales (Facebook, Instagram, WhatsApp) Juegos
Multimedia (audio, video)
9. ¿Hay una tecnología llamada realidad aumenta la cual consiste en mostrar imágenes en tiempo real y virtual, que solo con enfocar con la cámara del celular una imagen plasmada en un cuento se obtenga una proyección real, te gustaría experimentar esa tecnología?
Si No
10. ¿Te gustaría leer cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?
Si No

¡Gracias por su colaboración!

4.2.FICHA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS

Tabla 3. Ficha de observación

N°	Pregunta	Si	No	Observaciones
1)	¿Te gusta leer?			
2)	¿Cuántas veces a la semana lees?			
3)	¿Te gusta los cuentos?			
4)	¿Qué tipos de cuentos te gustan?			
5)	¿Qué colores te gustaría ver en los cuentos infantiles?			
6)	¿Qué tipos de imágenes prefieres ver en un cuento?			
7)	¿Te gustaría leer cuentos infantiles interactivos?			
8)	¿Qué aplicaciones móviles utilizas con frecuencia?			
9)	¿Hay una tecnología llamada realidad aumentada la cual consiste en mostrar imágenes en tiempo real y virtual, que solo con enfocar con la cámara del celular una imagen plasmada en un cuento se obtenga una proyección real, te gustaría experimentar esa tecnología?			
10)	¿Te gustaría leer cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?			

Fuente: Erika Mejía

4.3. Encuesta dirigida a los Padres de familia

Introducción: Se está desarrollando una investigación para fomentar la lectura a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul de la ciudad de Ambato por el cual solicitamos comedidamente que usted nos dé información que permita diseñar una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada.

Instrucciones: Marque con una **X** la opción que considere adecuada.

Cuestionario

1. ¿A su hijo le gusta la lectura?
Si No
2. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) practica la lectura?
Siempre Casi Siempre A veces Nunca
3. ¿A su hijo(a) le gusta los cuentos?
Si No
4. ¿Qué tipo de cuento le gusta?
Infantiles Clásicos De fantasía Misterio
De Aventuras
5. ¿Considera Ud que a través de la lectura su hijo adquiere conocimientos?
Totalmente de acuerdo De acuerdo Neutral
En desacuerdo Totalmente en desacuerdo
6. ¿Dispone de al menos un dispositivo tecnológico en casa? (Tablet, smartpone)
Si No
7. ¿Con qué frecuencia su hijo utiliza un dispositivo móvil?
Siempre Casi siempre A veces Nunca
8. ¿Qué aplicaciones móviles utiliza con frecuencia?
Redes Sociales (Facebook, Instagram, WhatsApp) Juegos
Ofimatica (Word, Excel) Multimedia (audio, video)
9. ¿Hay una tecnología llamada realidad aumentada la cual tiene características de que es interactiva en tiempo real, las imágenes se proyectan en 3D, combina elementos reales y virtuales, le gustaría que existieran cuentos con esta tecnología?
Si No
10. ¿Le gustaría que su hijo leyera cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?
Si No

¡Gracias por su colaboración!

4.4. Entrevista dirigida a expertos o conocedores sobre el tema cuentos infantiles con realidad aumentada

Introducción: Se está desarrollando una investigación para fomentar la lectura a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul de la ciudad de Ambato por el cual solicitamos comedidamente que usted nos dé información que permita diseñar una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada.

Cuestionario

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?
2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toma en cuenta?
3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?
4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

¡Gracias por su colaboración!

4.5. Triangulación de resultados

Tabla 4. Triangulación de resultados de los instrumentos aplicados

Conclusiones			
Encuesta dirigida a los Padres de familia	Al aplicar la encuesta a los padres de familia se obtuvo como resultado que un cierto porcentaje de los padres dijeron que a sus hijos/as no tienen el hábito de la lectura, por lo tanto, hay un desnivel en aprendizaje y desmotivación sobre la lectura.	Para ello se les presento como propuesta el de en la clase los niños tengan algún material didáctico con el cual los maestros puedan ayudar, incentivar y desarrollar competencias lectoras en los niños. Siendo está el cuento infantil con realidad aumentada como objetivo que tiene el presente proyecto.	El cuál fue favorable ya que los padres sugerían que hoy en día los niños más pasan distraídos en los dispositivos móviles y que captar la atención de ellos mediante libros comunes era un material que no incentivaba el aprendizaje de los niños.
Encuesta dirigida a niños de 8 a 12 años	Una vez aplicada el instrumento a los niños se pudo concluir que la propuesta a aplicar para incentivar el hábito de la lectura es una estrategia motivadora para el uso de este material en las aulas.	A la vez también se obtuvo como resultados que a los niños/as hoy en día se les hace muy útil, fácil y entretenido el utilizar App móviles.	Por lo tanto, es favorable el uso de la Tecnología RA. En un cuento infantil corto, con colores claros y sencillo de utilizar. Con el fin de que la propuesta de este proyecto cambie la desmotivación por leer en el porcentaje mínimo de aquellos estudiantes.
Ficha de observación	Mediante este instrumento se determinó que los niños prefieren cuentos infantiles con colores como el rosado y el violeta, también que interactiva mucho con	Se pudo observar que aplicar nuevas estrategias para incentivar el hábito de la lectura es favorable ya que así se capta mejor la atención de los niños, por lo tanto, usar cuentos	Se determinó que a los niños más les llama la atención el uso de cuentos infantiles en el que incluya o contenga algún tipo de tecnología. Y que los textos escolares para ellos

	aplicaciones como juegos y las redes sociales.	infantiles con realidad aumentada se lograra no solo crear un hábito de lectura sino también desarrollar la creatividad y crear experiencias únicas en los niños.	se les torna algo aburrido y poco interactivo.
Entrevistas dirigidas a expertos o conocedores sobre el tema cuentos infantiles con realidad aumentada	Una vez llevadas a cabo las entrevistas a los profesionales se puede mencionar que el objetivo de escribir un cuento infantil es el de hacer sentir al niño el placer de la aventura y entretenerlo. Haciéndolo imaginar lo que los personajes sienten, además de aprender esa moraleja o lección que va incluida en el cuento. Ya que, los cuentos ayudan a los profesionales a trabajar la educación en valores a través de sus personajes y sucesos que ocurren en ellos. Por lo que los cuentos son un gran recurso para los educadores.	Por otra parte, para la elaboración de un cuento se debe tener una estructura previamente definida, la cual debe contener una Introducción, desarrollo y desenlace, de esta manera al momento de redactar la historia el autor no puede perderse y al niño le resulta más fácil de entender el cuento. Todo ello hace más fácil y motiva a que los niños tomen un libro y logren entender de qué forma se va a ir desarrollando las historias por qué se va a presentar de manera continua la historia.	Además, gracias al uso de imágenes, animaciones o como es el caso de este trabajo la realidad aumentada, ya que de acuerdo a los expertos los niños se concentran de mejor manera cuando algo les atrae, por el que al combinar estrategias de enseñanza con elementos que les atraigan a los estudiantes, se puede lograr un equilibrio que fomente y motive a los niños a aprender.
Conclusión Final			
<p>Con cada uno de los instrumentos aplicados tanto a padres de familia, niños, expertos o conocedores sobre cuentos infantiles con realidad aumentada, se puede concluir que el desarrollar este tipo de propuesta como se presenta en este proyecto es una estrategia innovadora, creativa, y que estimula al niño a tener nuevas experiencias mediante las tecnologías que hoy en día se utiliza, y que aplicar en el ámbito educativo, en las aulas hace que la clase deje de ser monótona con técnicas que antiguamente se utilizaban y que hoy para incentivar el hábito de la lectura en los niños/as es más favorable el incrementar y desarrollar propuestas que logren captar la atención de los niños/as y ser capaces de desarrollar nuevas competencias lectoras mediante el uso de los cuentos infantiles con realidad aumentada.</p>			

Fuente: Erika Mejía

CAPÍTULO V

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Mediante el uso de la realidad aumentada como tecnología transformadora se logra una interactividad, motivación e interés hacia la lectura, los cuales son factores de gran importancia para incrementar la comprensión lectora de los estudiantes ya que a través de cuentos infantiles se hace uso de la realidad aumentada y capta la atención de los/as niños/as a fin de producir emociones y sensaciones de manera casi inmediata.
- La lectura es de gran importancia en la vida educativa, sin embargo, uno de los retos que debe afrontar el sistema educativo en la actualidad es la forma en la cual las tecnologías emergentes pueden ser empleadas en las aulas de clases que permitan alcanzar aprendizaje significativo en los estudiantes como constructores de su propio aprendizaje.
- Al concluir con la investigación se puede mencionar que la lectura es sin lugar a duda esencial en el desarrollo y formación óptima de los estudiantes, por consiguiente, mediante la realización de un prototipo se pretende evidenciar que es muy importante la aplicación de la tecnología en la comprensión de textos, puesto que motiva al estudiante para enriquecer su aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

- El diseño como comunicación gráfica posibilita acceder y resolver problemas de aprendizaje en los niños, mediante ilustraciones y texto llamativo utilizado en el prototipo de realidad aumentada se logra obtener la atención y aprendizaje de los lectores de forma didáctica y divertida.
- Se recomienda que la unidad educativa ayude a fomentar de la lectura mediante la designación diferentes recursos visuales como la realidad aumentada, además de crear actividades o estrategias de comprensión lectora acordes al nivel escolar de los estudiantes.
- Se recomienda que los maestros y docentes investiguen más sobre el uso y aplicación de tecnologías y recursos visuales, especialmente la realidad aumentada en las estrategias de enseñanza, para lograr atraer la atención de los niños ya que en la actualidad se desarrollan en un ambiente tecnológico.

CAPÍTULO VI

6. Propuesta innovadora o transformadora

6.1. Tema

- Diseño de una colección de cuentos infantiles digitales con realidad aumentada para estimular el hábito de la lectura en niños de 8 a 12 años.

6.2. Objetivo

- Diseñar un prototipo de cuentos infantiles con realidad aumentada para estimular la lectura en niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul, de la ciudad de Ambato.

6.3. Introducción

La investigación surge de una problemática latente en la actualidad, debido al escaso hábito por la lectura en niños/as en el Ecuador. Por tanto, se consideró y se buscó dar una solución a tal problema mediante el diseño de una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada, con el fin de que se cree un hábito de lectura de una forma interactiva y a la vez utilizando recursos tecnológicos que hoy en día está en tendencia.

Además, al aplicar las encuestas y las entrevistas a niños/as y padres de familia, se pudo evidenciar que los estudiantes están inmersos en la tecnología, es más hasta se les puede decir expertos porque acorde a su edad, manejan muy bien un smartphone, una Tablet, una computadora, entre otros, por lo que, están familiarizados con esos dispositivos electrónicos que al compartirles un libro, cuento infantil, un folleto, revista, mediante estos dispositivos va a ser más llamativo e interesante para que practiquen la lectura, al menos unos 30 minutos al día, mientras más interactivo y dinámico sea, mejores resultados se obtendrán.

6.4. Desarrollo de la Propuesta

6.4.1. Boceto

En este apartado se realizó bocetos los cuales formaran parte del escenario, como los personajes, objetos, ambiente, sonidos, etc.



Imagen 1: Boceto Niña

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

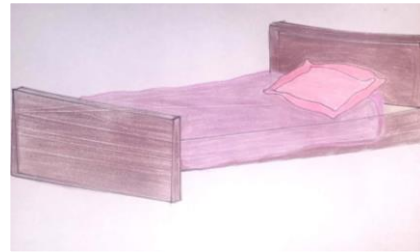


Imagen 2: Boceto Cama

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

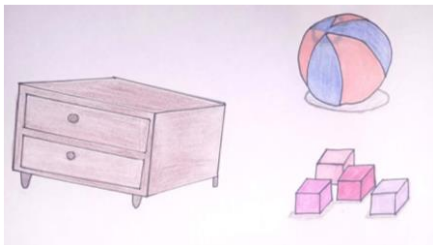


Imagen 3: Boceto Objetos habitación

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 4: Boceto Taxi

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 5: Boceto Ciudad

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

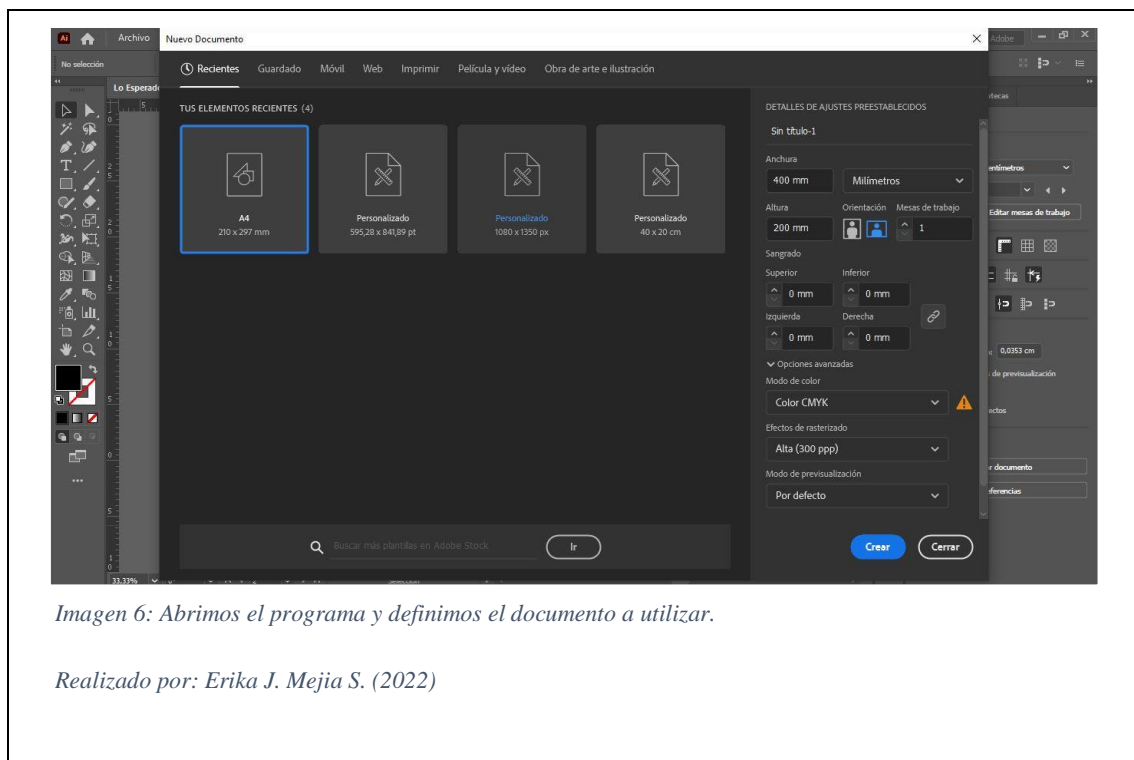
6.4.2. Diagramación Cuento Infantil

En este proceso se pasó a diseñar, definir tanto el tamaño del cuento, como las tipografías, los colores, el fondo, los personajes, el texto, etc. Todo eso se realizó en el programa Adobe Illustrator.

Tipografías Utilizadas:

- Century Gothic Bold – Para Títulos y Subtítulos – 60pt -30pt
- Century Gothic Regular – Para Párrafos – 25pt – 15pt

Esta tipografía se utilizó porque es Sans Serif, legible y variable.



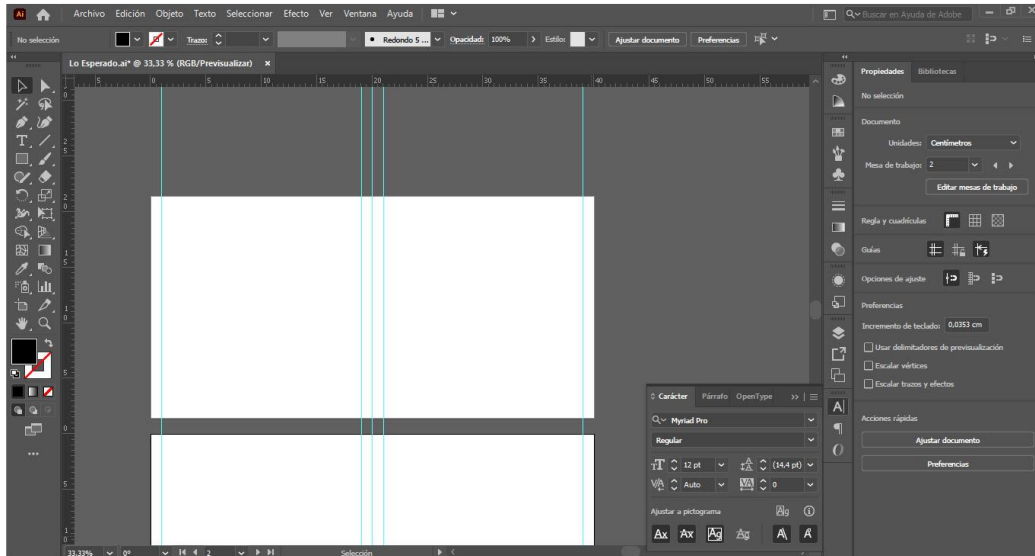


Imagen 7: Definición de márgenes

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

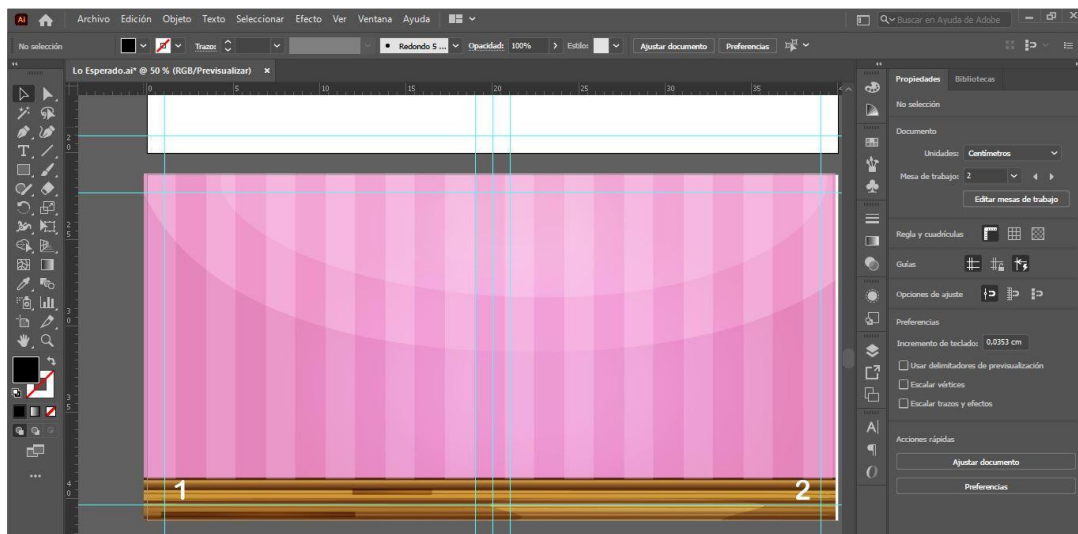


Imagen 8: Definición de fondos y numeración.

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

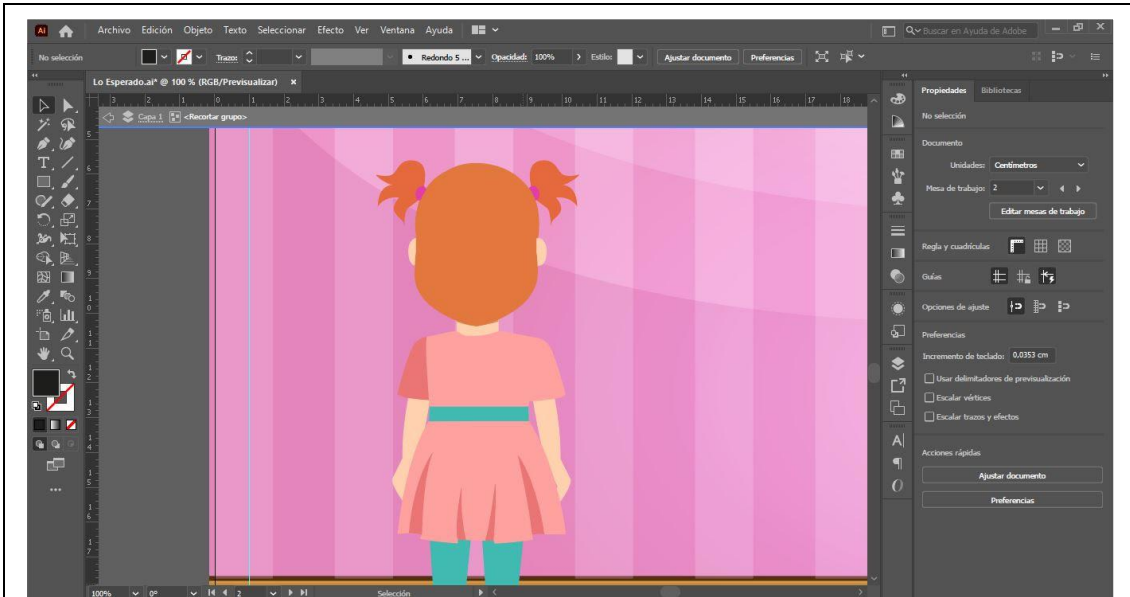


Imagen 9: Desarrollo de los personajes y ubicación

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

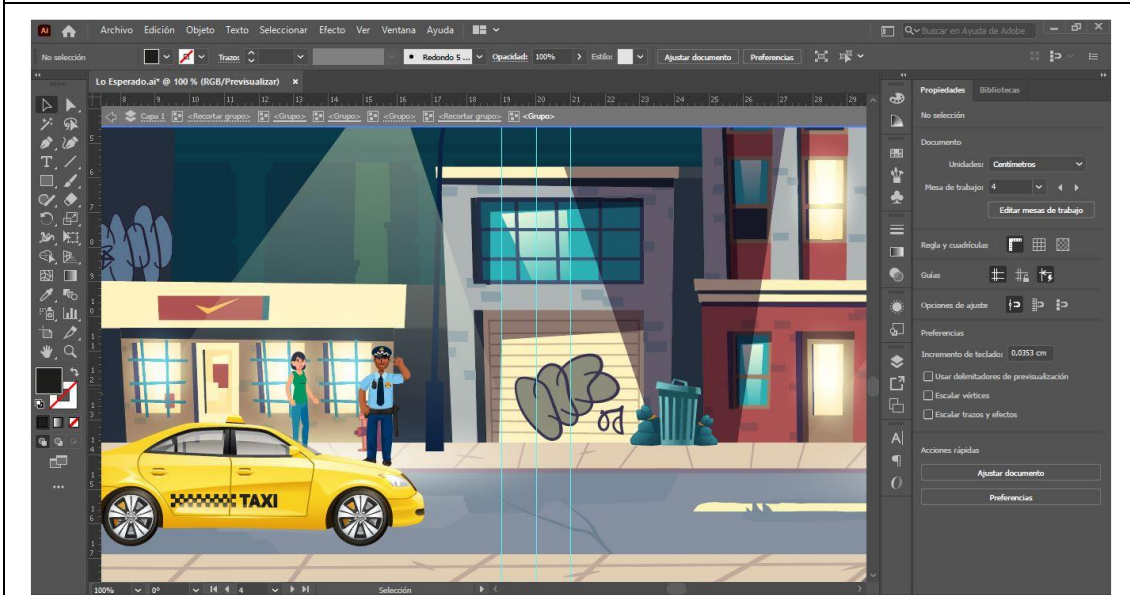


Imagen 10: Desarrollo de escenarios

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

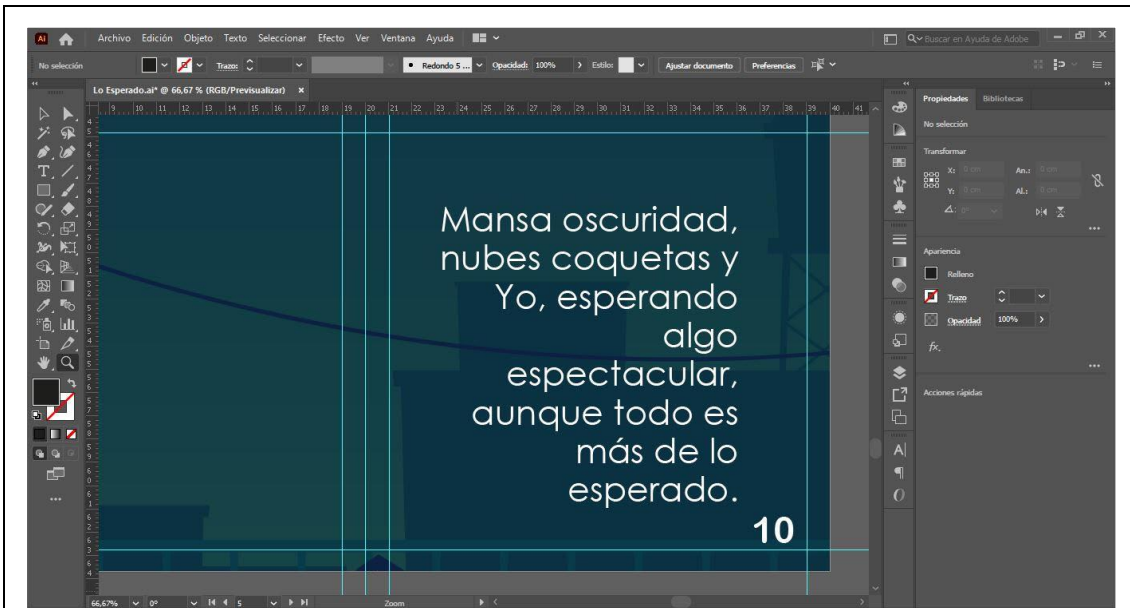


Imagen 11: Definición de tipografía, y ubicación de textos

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

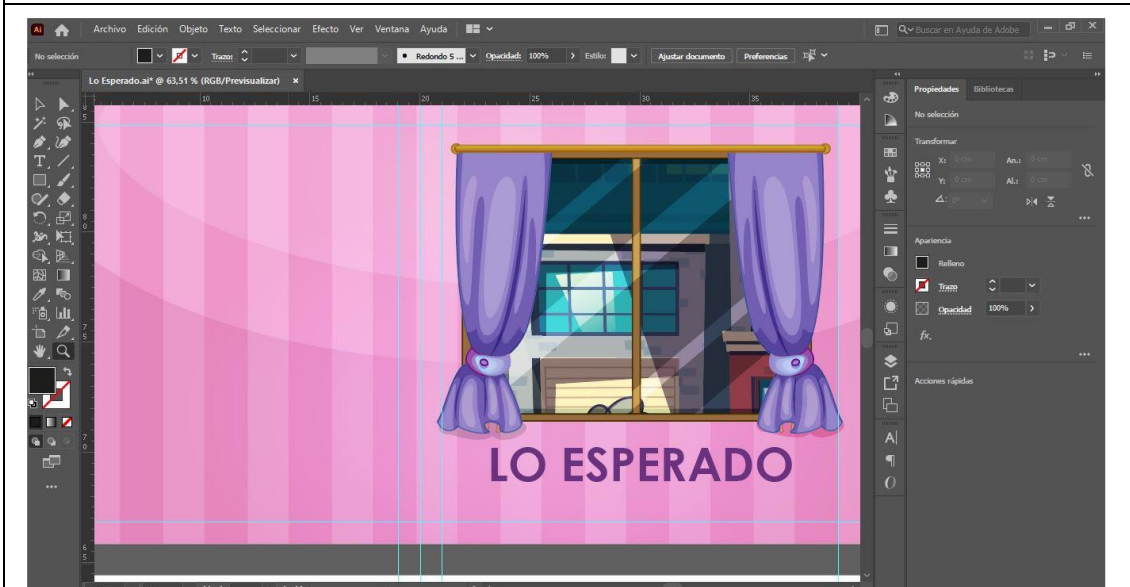


Imagen 12: Realización de la Portada y Contraportada

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

6.4.3. Animación Cuento Infantil

Para este proceso se utilizó el programa Affter Effects para animar personajes, colocar sonidos, hacer zoom con la cámara, etc.

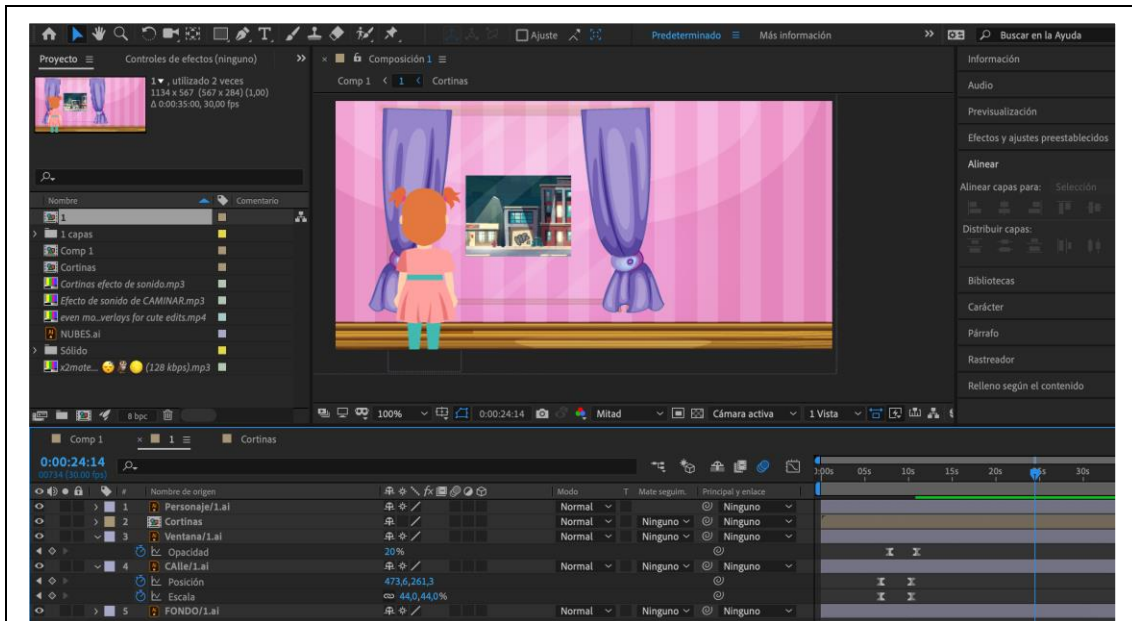


Imagen 13: Exportación de escenarios

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 14: Animación Niña

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

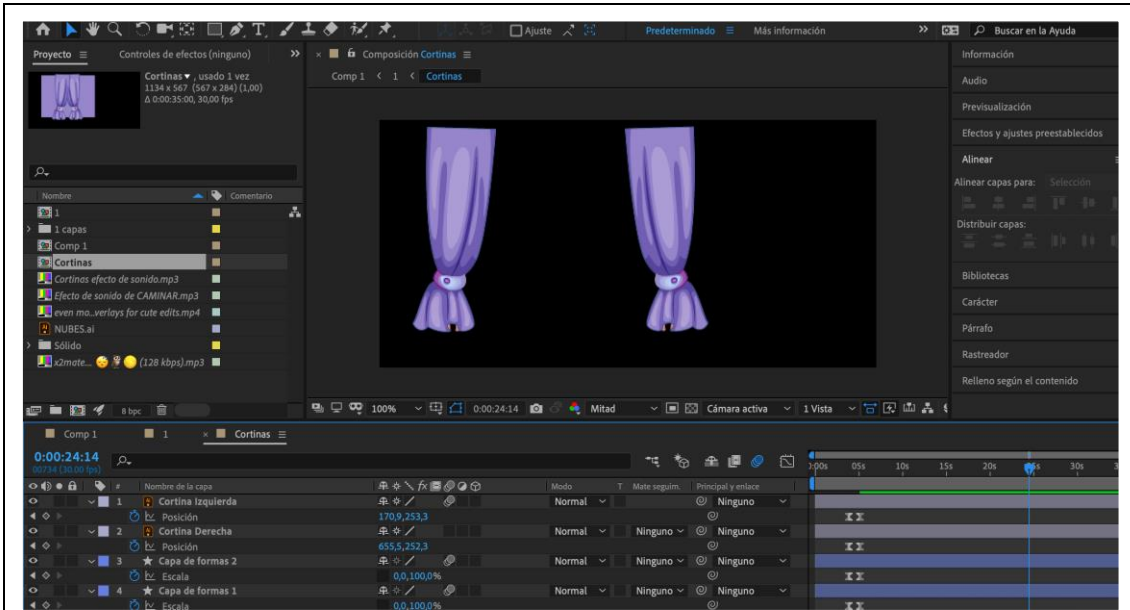


Imagen 15: Animación Objetos

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 16: Animación Escena 1

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

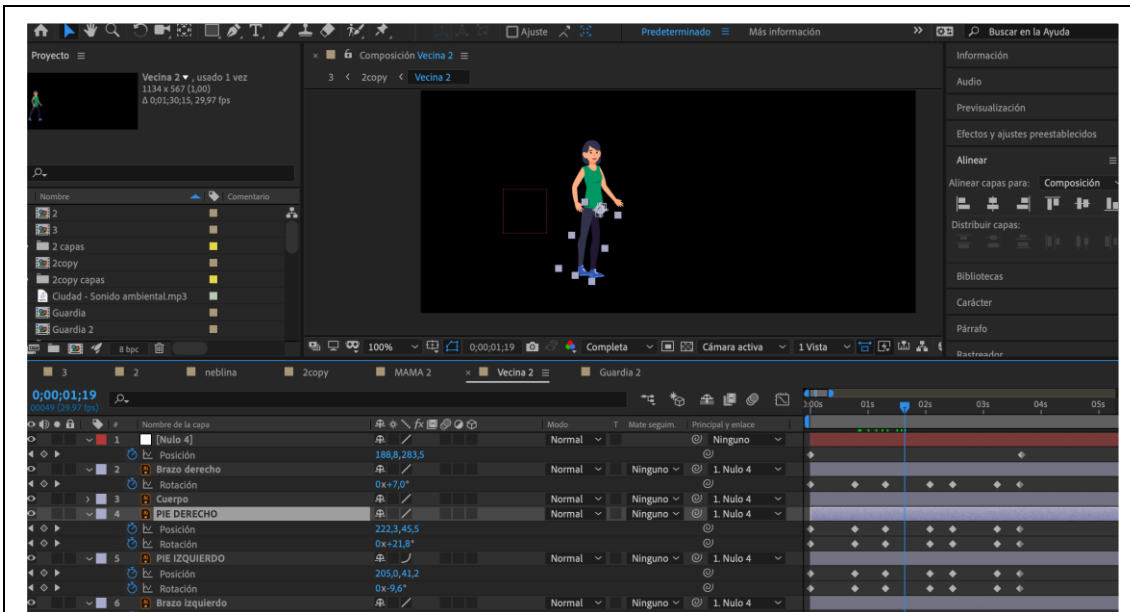


Imagen 17 Animación Vecina

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

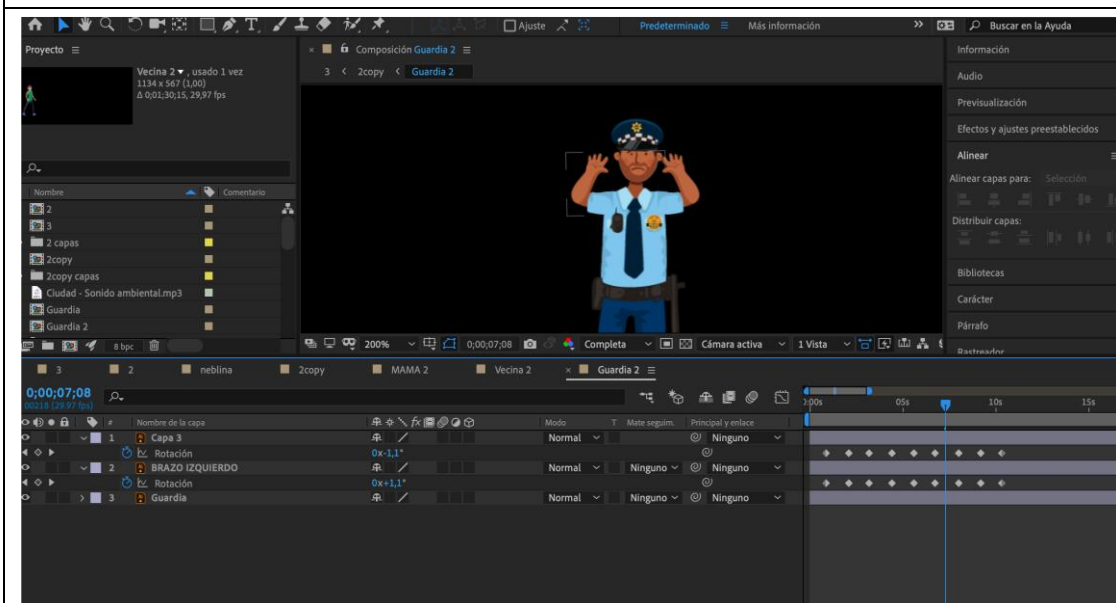


Imagen 18: Animación Guardia de Seguridad

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

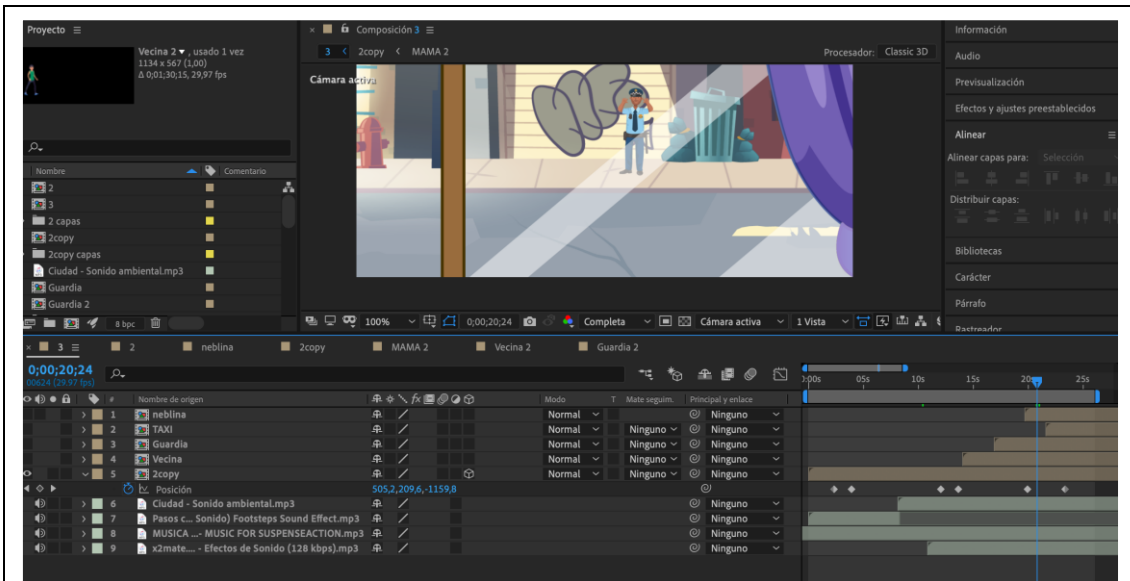


Imagen 19: Animación Escena 2

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

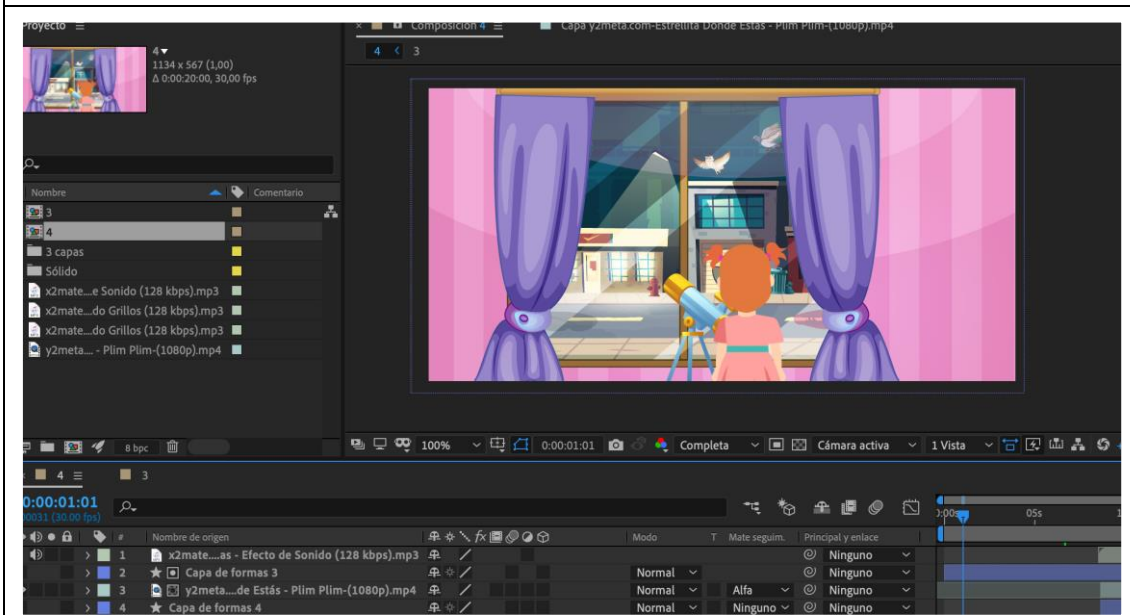


Imagen 20: Animación niña mirando por el Catalejo

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

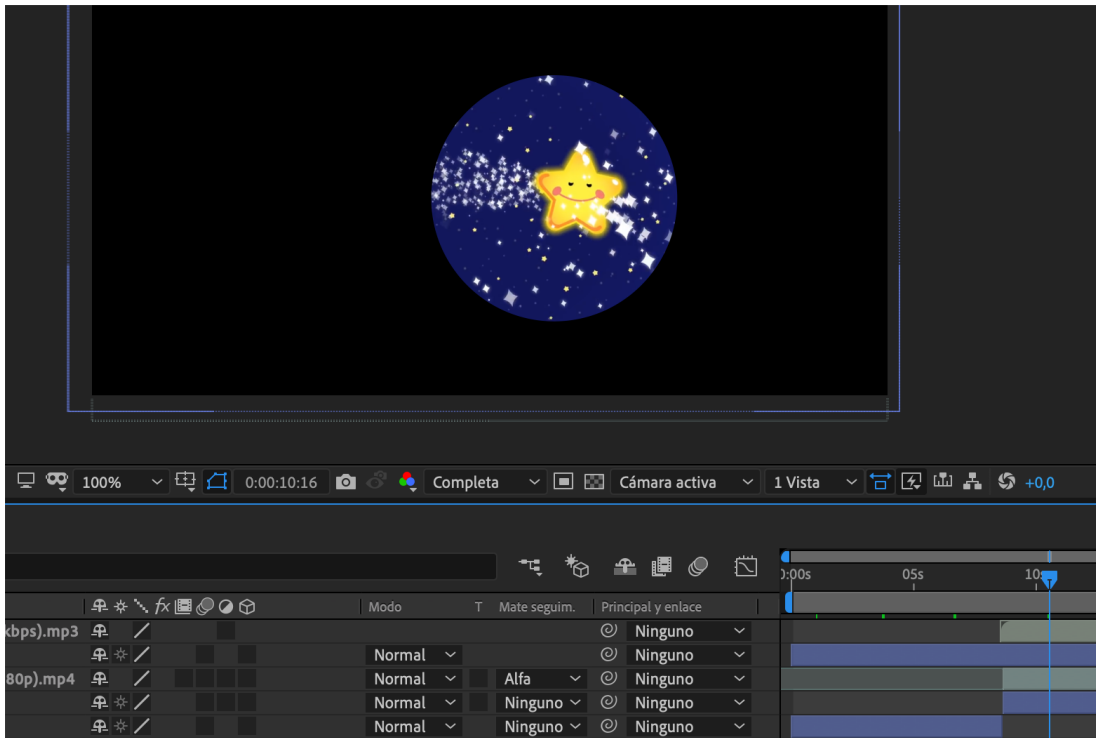


Imagen 21: Animación del cielo, estrellas

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

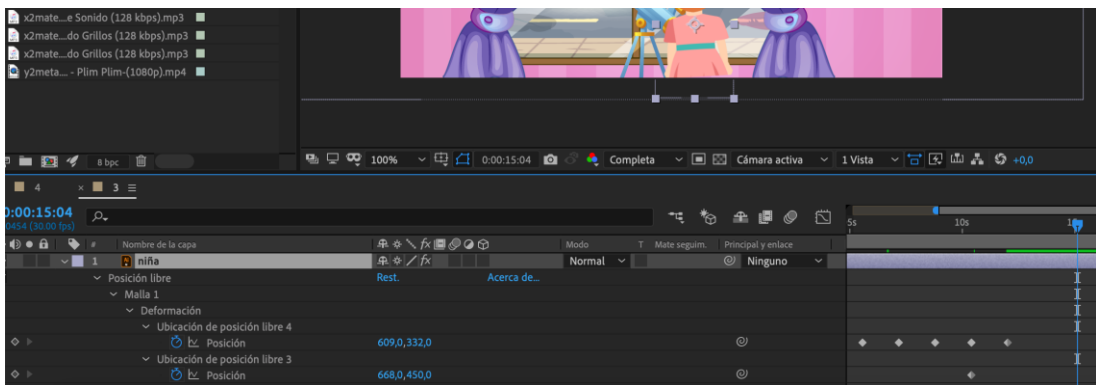


Imagen 22 Animación Escena 3

Realizado por: Erika J. Mejía S. (2022)

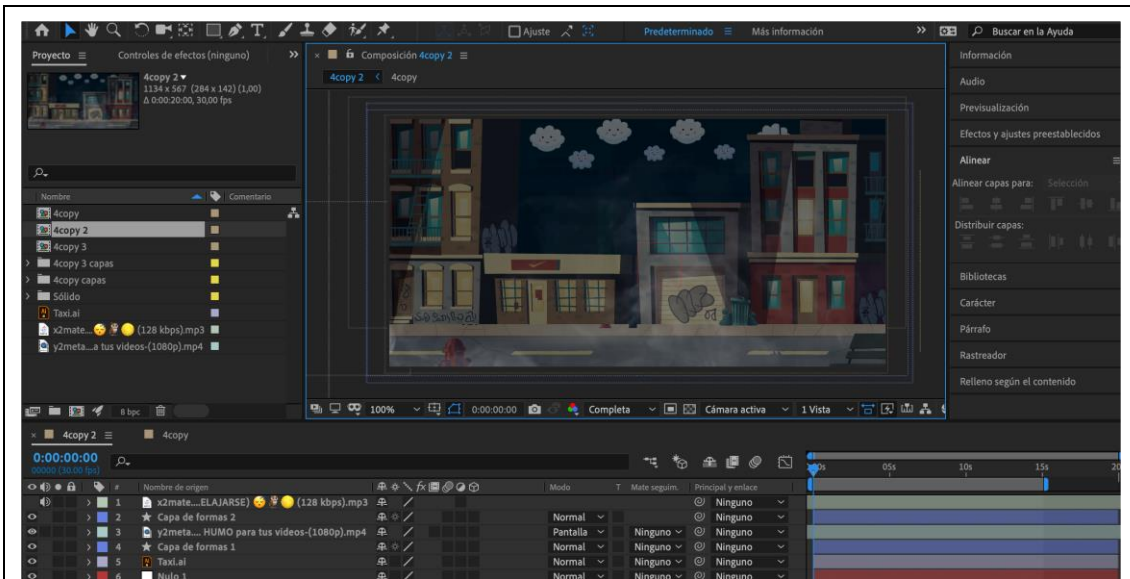


Imagen 23: Animación Noche, neblina y nubes

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

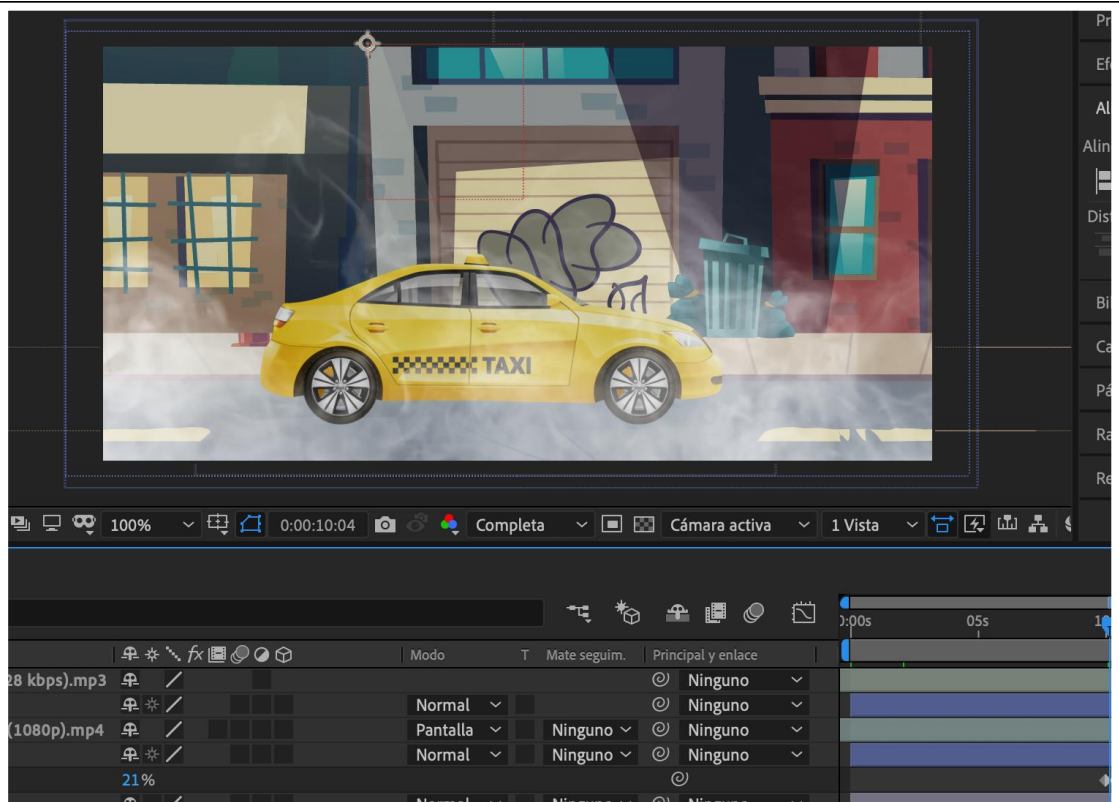


Imagen 24: Animación Taxi y sonidos

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

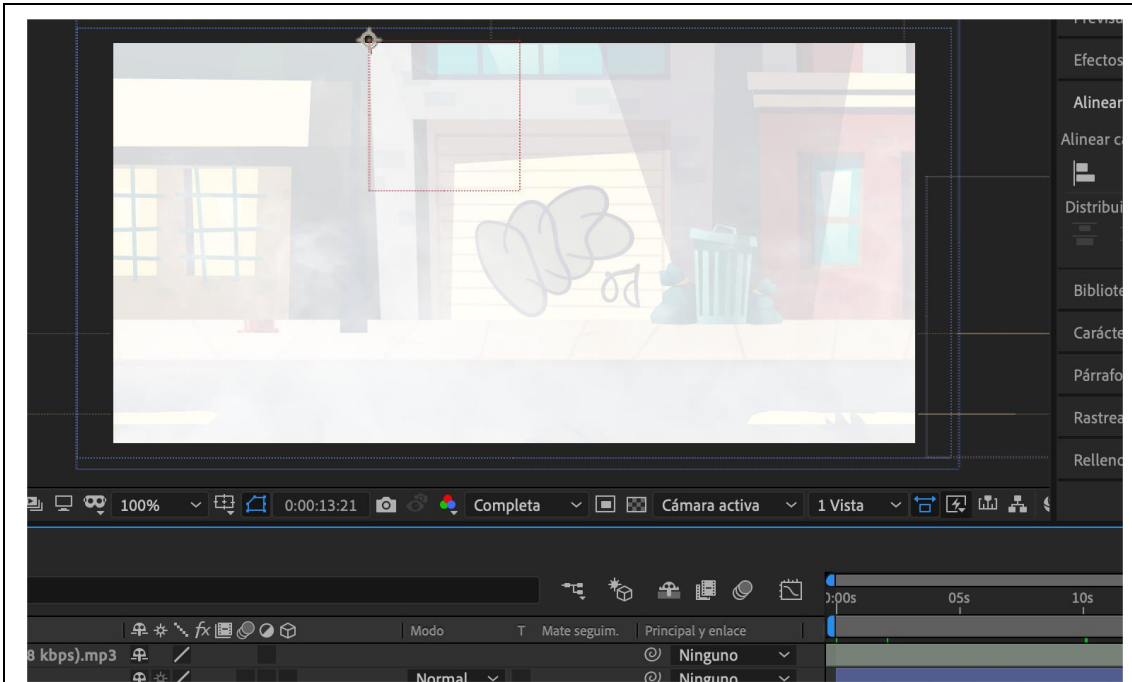


Imagen 25: Animación Escena 4

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

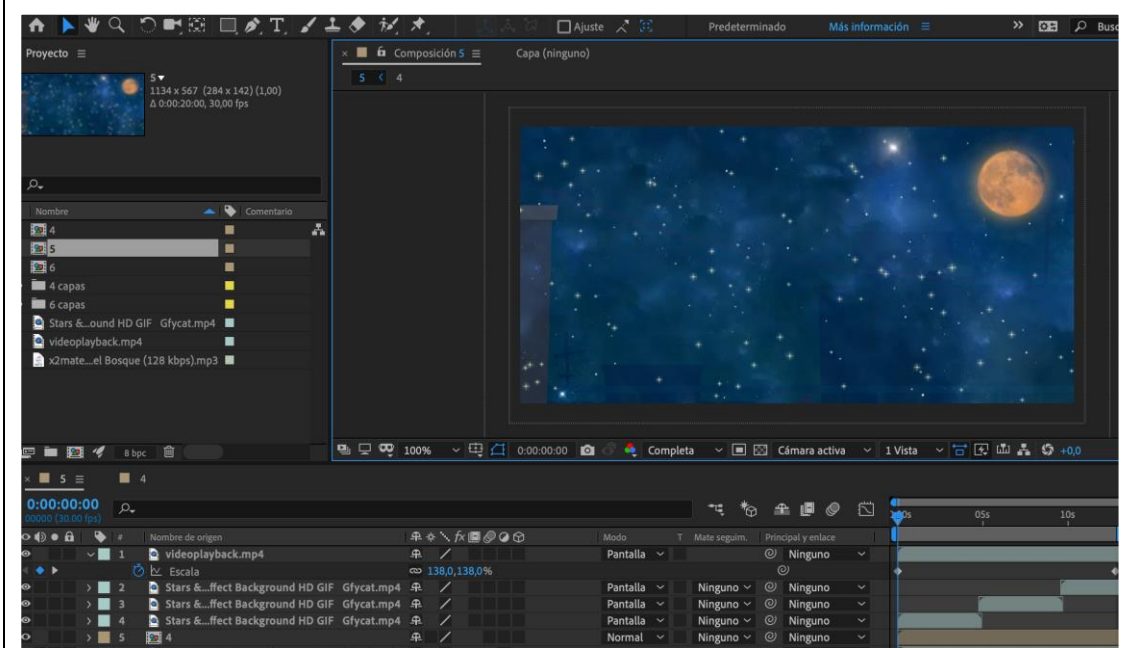


Imagen 26: Animación Noche Inusual

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

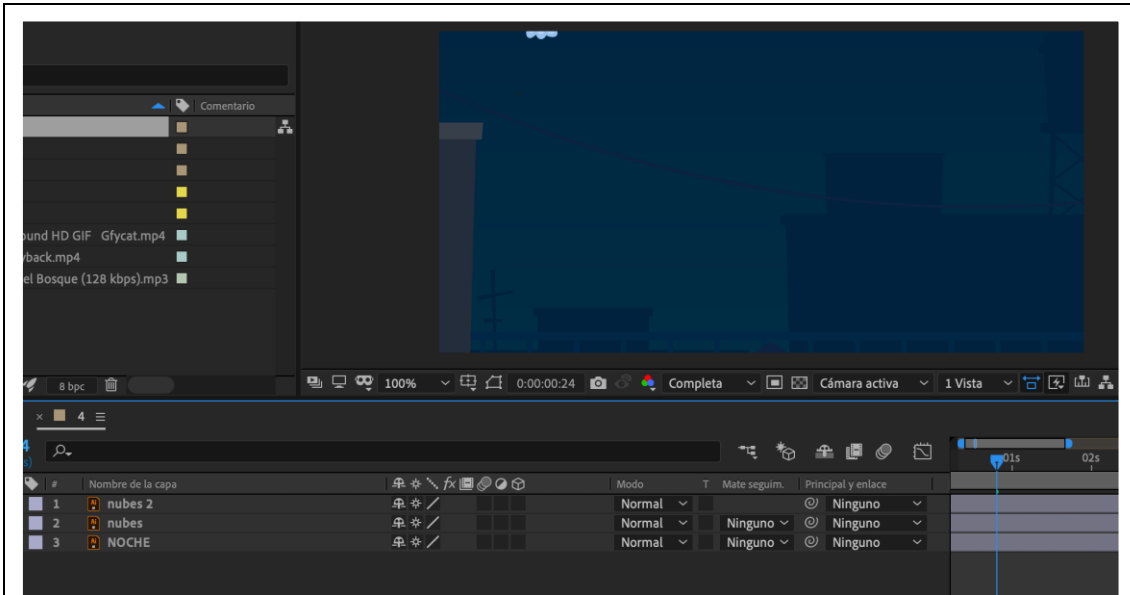


Imagen 27: Animación nubes y colocación de sonidos

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

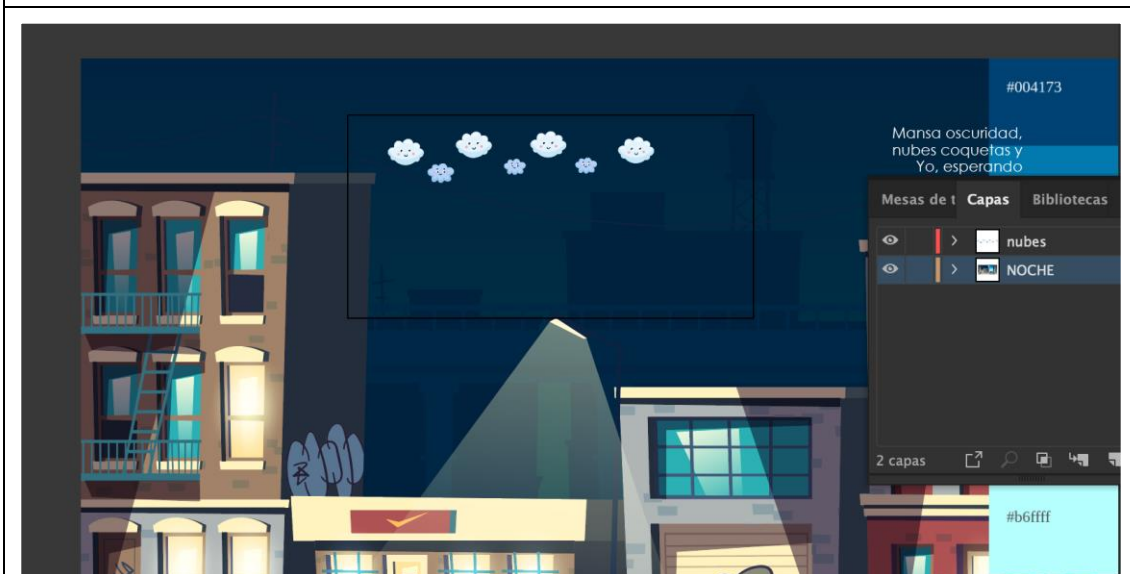


Imagen 28: Animación Escena 5

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

6.4.4. Desarrollo de Marcadores para la aplicación de la realidad aumentada

Una vez que se hizo la animación de cada escena y se colocó sonidos, efectos, se procede a generar las imágenes a utilizar como marcadores para la aplicación de la realidad

umentada, para ello se instaló la aplicación Aumentaty en la Computadora y en el celular la aplicación Scope que es la versión de la app para el celular.

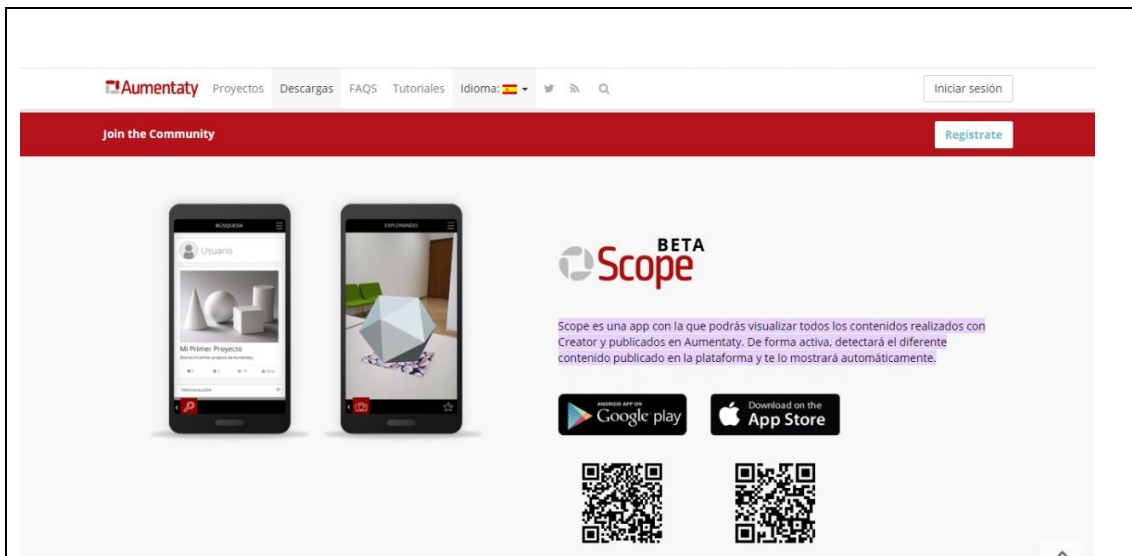


Imagen 29: Descarga de la aplicación Aumentaty Creator

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

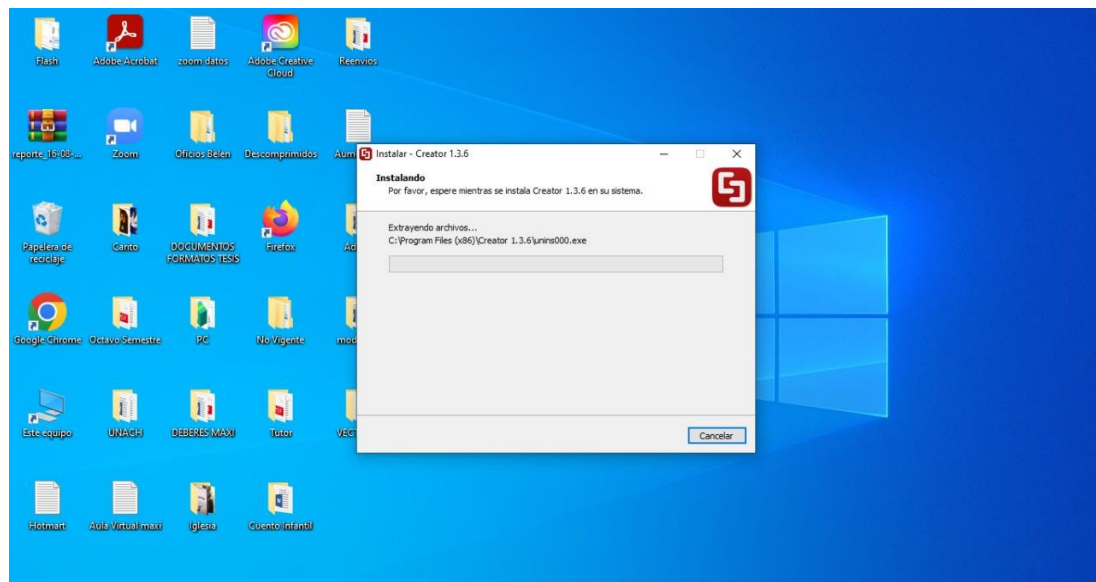


Imagen 30: Instalación del programa Creator

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

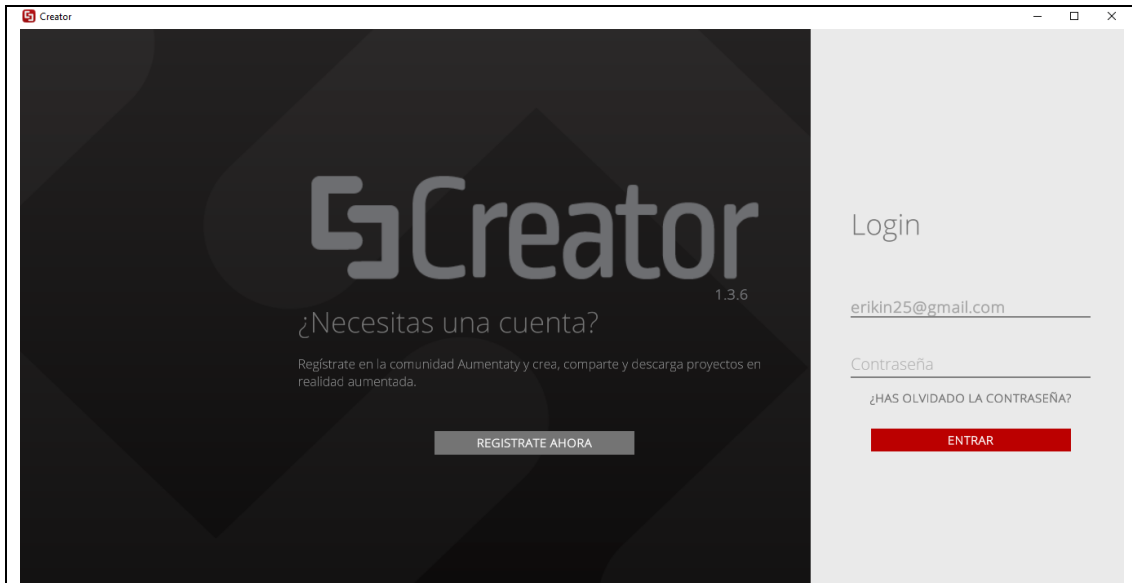


Imagen 31: Registro de una cuenta

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

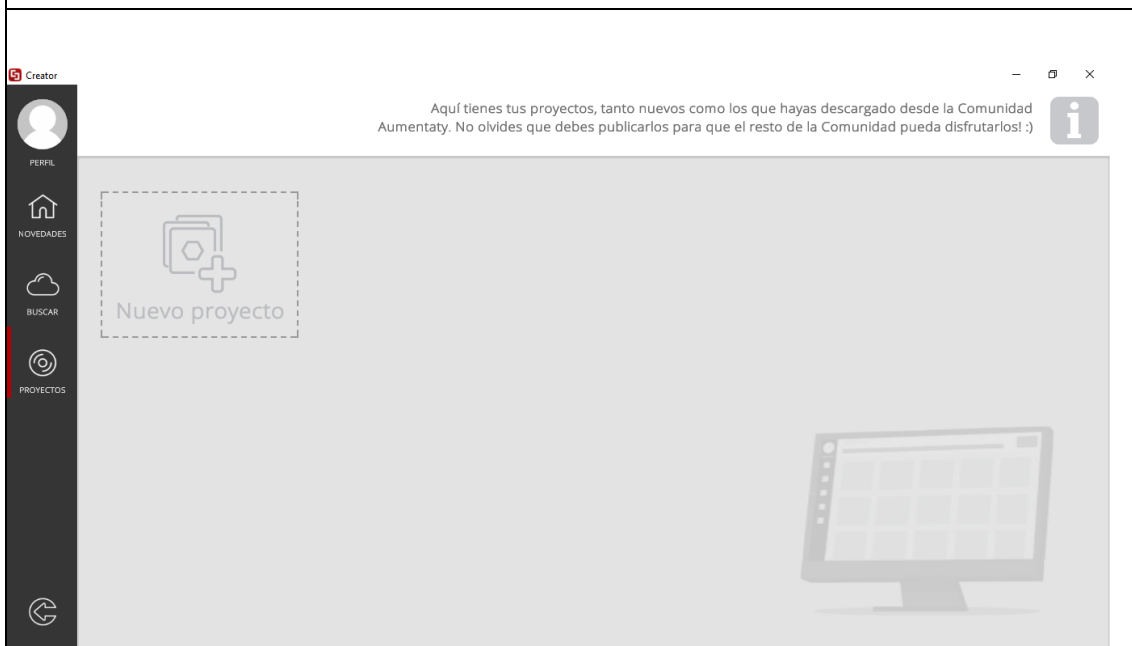


Imagen 32: Desarrollo de un nuevo proyecto

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

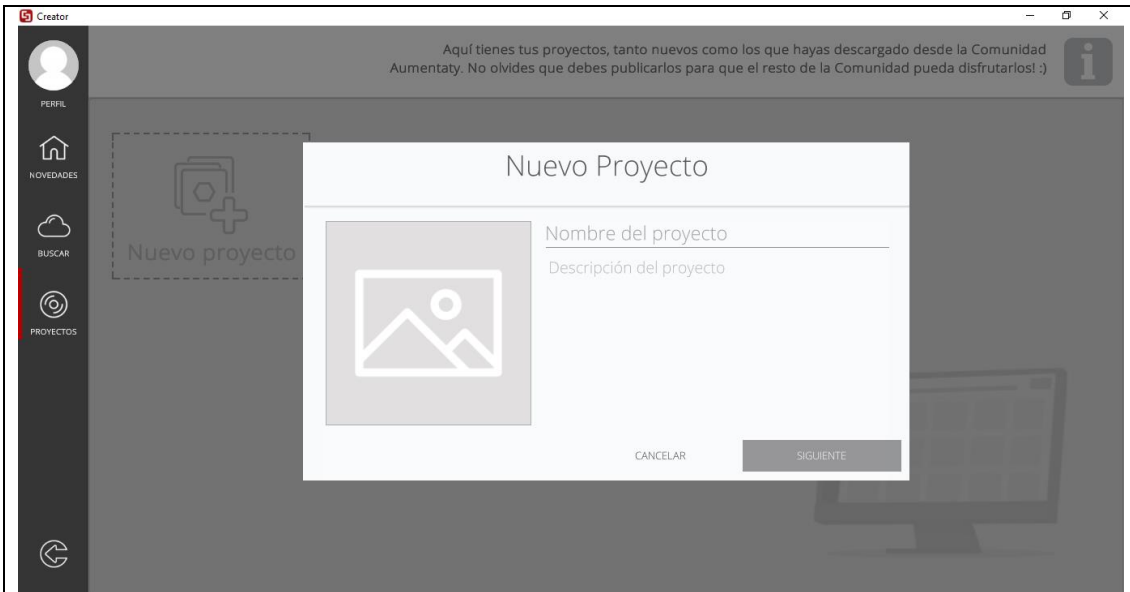


Imagen 33: Definición del Nombre del Proyecto y Portada.

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 34: Creación de la ficha para el marcador de la realidad aumentada.

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)



Imagen 35: Selección del uso del marcador

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

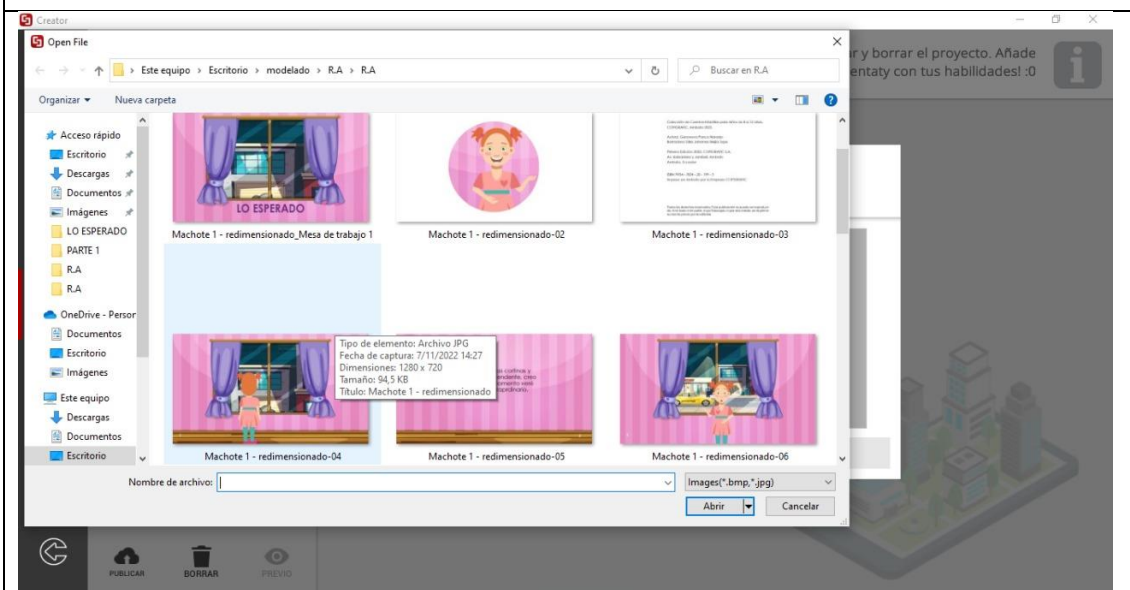


Imagen 36: Selección de la imagen a usar como marcador

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

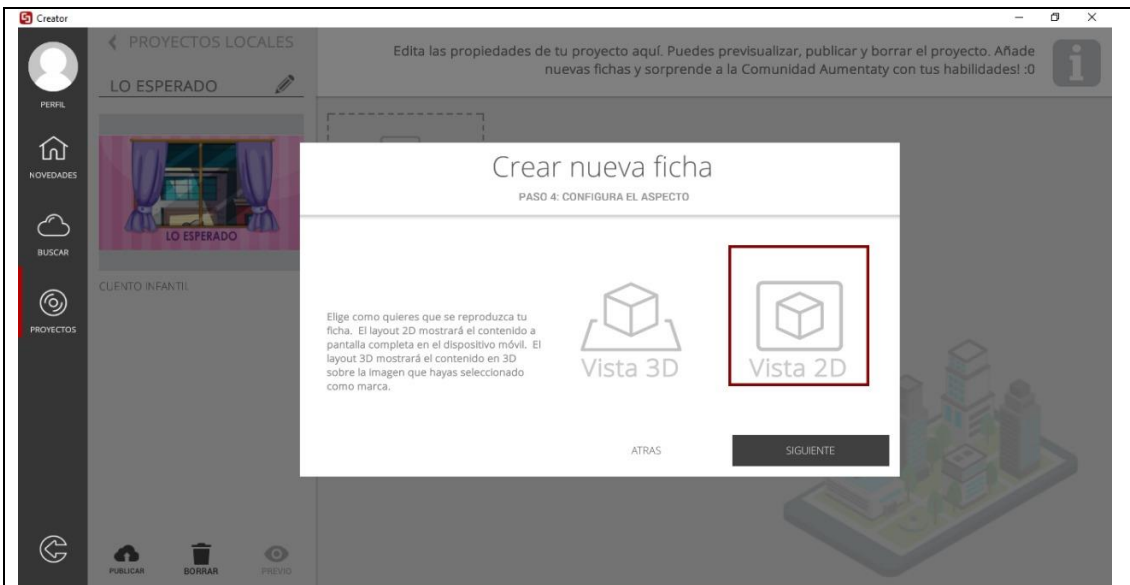


Imagen 37: Selección de la vista 2D para la aplicación de la realidad aumentada.

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

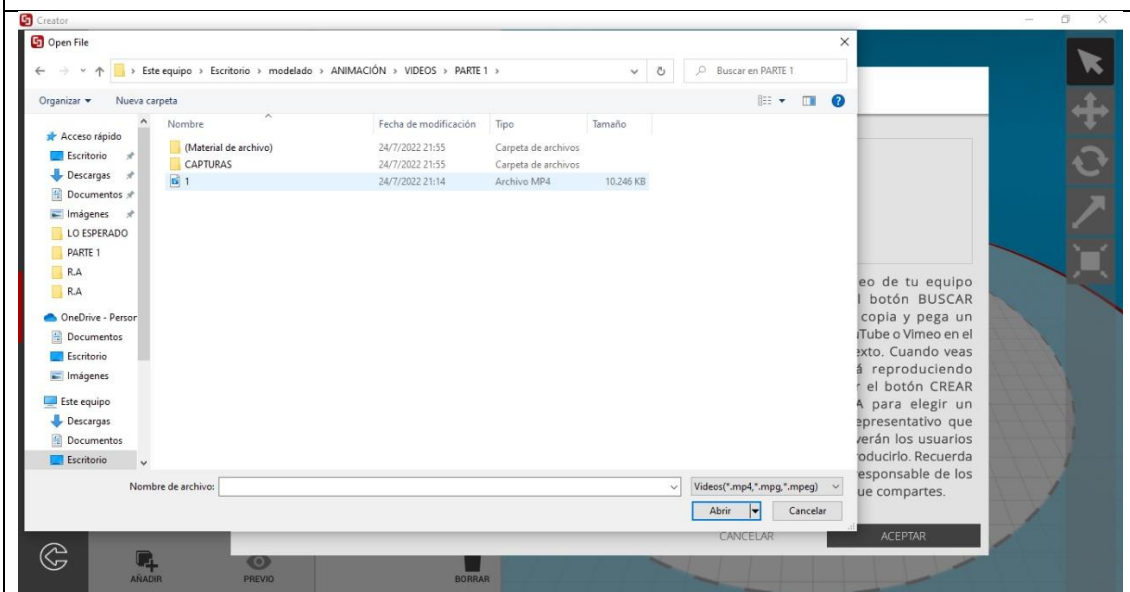


Imagen 38: Selección del archivo a utilizar para la realidad aumentada.

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

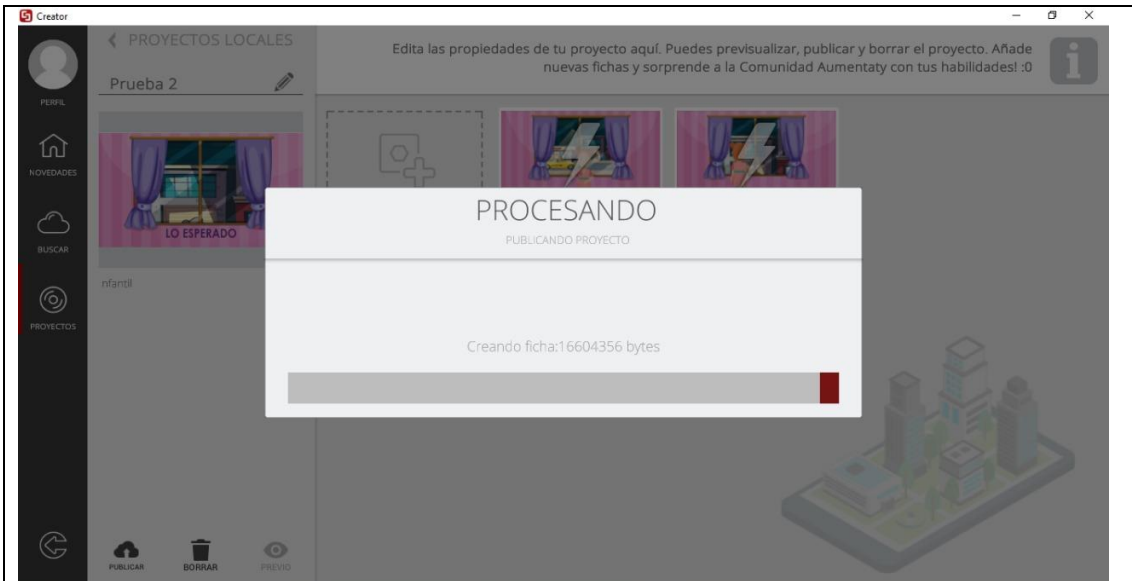


Imagen 39: Publicación del proyecto

Realizado por: Erika J. Mejia S. (2022)

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONAIE 2012. (21 de julio de 2015). *Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador*. Obtenido de <https://conaie.org/2015/07/21/proyecto-politico-conaie-2012/>
- Arias, G. (2018). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico. *B O L E T Í N V I R T U A L*, 44-54. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297228.pdf>
- Asencio, V. M. (2018). Trabajar el cuerpo humano con realidad aumentada en educación infantil. *Revista Tecnológica, Ciencia y Educación*, 13.
- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. 50.
- Baigorri, F. d. (2016). Ilustración Gráfica: entre Arte y Diseño . *Para ti*, 78.
- Biblioteca Universidad de Extremadura . (2019). *Biblioteca Universidad de Extremadura* . Obtenido de Técnicas de estudio: LA LECTURA: <https://biblioguias.unex.es/c.php?g=572102&p=3944543>
- Cabero, J., Vázquez, E., & López, E. (2018). Uso de la Realidad Aumentada como Recurso Didáctico en la Enseñanza Universitaria. *Formación Universitaria*, 11(1), 25-34. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000100025>
- Cárdenas, H., Mesa, F., & Suarez, M. (2018). Realidad aumentada (RA): aplicaciones y desafíos para su uso en el aula de clase. *Educacion y Ciudad*, 1(35), 137-148. Obtenido de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/1969/1890>
- Carlos E. Hernández, N. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Alerta*, 75-79.
- Chávez, M. (2018). *USO DE LA REALIDAD AUMENTADA APLICADA A LEYENDAS OTAVALEÑAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA INCENTIVAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN NIÑOS DE 5TO AÑO DE EDUCACION BÁSICA*. Otavalo: Universidad de Otavalo. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/142/1/UO-PG-DIS-2018-02.pdf>
- De la Horra, I. (2016). Realidad aumentada, una revolución educativa. *EDMETIC*, 6(1), 9-22. doi:<http://dx.doi.org/10.21071/edmetic.v6i1.5762>
- Diseño, A. (6 de Junio de 2012). *Ane Diseño*. Obtenido de Ane Diseño : <https://anedisenio.wordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/>

- Domínguez, I., Rodríguez, L., Torres, Y., & Ruiz, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Estudios del Desarrollo Socia*, 3(1), 94-102. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552357190012>
- Experience, W. (2 de julio de 2016). *¿Cuál es tu tipo de fotografía preferido?* Obtenido de <https://www.workshopexperience.com/tipo-fotografia/>
- Ferreiros, L., & Ponce, M. (2019). Nivel de comprensión de lectura y el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Público «JAE» de Puno (Perú). *Espacios*, 40(39), 1-10. Obtenido de <http://w.revistaespacios.com/a19v40n39/a19v40n39p12.pdf>
- Flotts, M., Manzi, J., Pollini, M., Carrasco, M., & Zambra, C. (2016). *APORTES PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA*. Unesco. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>
- García, A., Macías, L., & Cusme, C. (2016). Hábito de lectura en estudiantes de Centro de Educación Superior, Manta provincia de Manabí. *Dom. Cien*, 2(2), 280-290. Obtenido de <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Gastaminza, F. d. (1993). *El Análisis Documental de la Fotografía*. Obtenido de <http://200.2.12.132/SVI/images/stories/fotoperiodismo/pdf/delvalle.pdf>
- Gavilanes, W., Abásolo, M., & Cuji, B. (2018). Resumen de revisiones sobre Realidad Aumentada en Educación. *Revista Espacios*, 39(15), 14-28. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n15/a18v39n15p14.pdf>
- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de diseño editorial*. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-121.pdf
- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de Diseño Editorial*. España, Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández, E. (2017). Beneficios de la lectura en los niños. *Árbol de la s*, 46-47. Obtenido de <https://fundacionsaludinfantil.org/wp-content/uploads/2017/12/HernandezLombardo2017.pdf>
- Hoyos, A., & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(51), 23-45. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194252398003>

- INEC. (noviembre de 2001). *El Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Poblacion_Indigena_del_Ecuador.pdf
- Leibrandt, I. (2016). La importancia de los cuentos tradicionales para la educación infantil y el aprendizaje de idiomas Reflexiones e ideas para proyectos. *Quaderns digitals*, 1-9. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10171/22424>
- Maquilón, J., Mirete, A., & Avilés, M. (2017). La Realidad Aumentada (RA). Recursos y propuestas para la innovación educativa. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 183-203. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.1.290971>
- Marín, V. (2017). La emergencia de la Realidad Aumentada en la educación. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(1), 1-3. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5911338.pdf>
- Márquez, A. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 1(155), 3-18. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13250922001>
- Méndez, R. (2018). EL VALOR DEL CUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO. *EDUCACIÓN*, 41-43.
- Mendoza, D. (2018). Estrategias didácticas para el fortalecimiento del proceso lector a nivel andragógico. *INNOVA Research Journal*, 3(3), 35-52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194252398003.pdf>
- Miñano, J. (2019). Estrategias de lectura: propuestas prácticas para el aula de E/LE. *Estudios Hispánicos*, 25-30. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/48/48_025.pdf
- Mora, F. (2021). *Folleto de cuentos infantiles utilizando realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Técnico Salesiano campus Cros Crespi, periodo lectivo 2019-2020*. Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20157/1/UPS-CT009059.pdf>
- Morán, P. (2017). Despertar y encauzar con intención el gusto por la lectura y la escritura. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 6(11), 7-35. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5216/521651960001.pdf>

- Narváez, L., Salas, I., & Zambrano, C. (2016). Diseño de un cuento infantil para niños y niñas que favorezca el procesamiento del duelo por pérdida. *Revista PUCE*, 1(103), 84-104. Obtenido de <https://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/35/189>
- Neira, M., & Moral, E. (2021). Educación literaria y promoción lectora apoyadas en entornos literarios inmersivos con realidad aumentada. *Ocnos*, 20(3), 1-19. Obtenido de <https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/2440/2187>
- Noa, Y. C. (2018). *CUENTOS INFANTILES COMO TÉCNICA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°294 AZIRUNI PUNO - 2017*. PUNO - PERÚ.
- Ortega, E. P. (2015). Diseño de actividades didácticas con Realidad Aumentada. *UNED – Master de Educación y Comunicación en la Red: de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento*, 204.
- Ortega, L. (2018). *HÁBITOS DE INTERÉS POR LA LECTURA QUE TIENEN LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA NORMAL INTERCULTURAL DE CHIQUIMULA. ZACAPA: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR-FACULTAD DE HUMANIDADES*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ortega-Lourdes.pdf>
- Ortiz, M. (2017). LA IMPORTANCIA DEL HÁBITO POR LA LECTURA EN NIÑOS DE PRIMARIA MENOR. *Glosa Revista de Divulgación*, 5(9), 1-9. Obtenido de <https://static1.squarespace.com/static/53b1eff6e4b0e8a9f63530d6/t/5b2d7ded6d2a73e5fb52addb/1529708015031/Ens+3+Miriam+Ortiz.pdf>
- Pagden, A. (2015). ¿Qué es la Ilustración? *Eunomía. Revista en Cultura de la Legalidad*, 1(8), 3-14. Obtenido de <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/EUNOM/article/download/2473/1385/>
- Payà, A., & Chamorro, B. (2018). EL CUENTO INFANTIL COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO.*LA REVISTA EL MUNDO DE LOS NIÑOS (1887-1891). *El Futuro del Pasado*, 1(9), 257-284. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2018.009.001.010>
- Peralta, S., & Martínez, S. (2018). Incidencia de la lectura y escritura en el rendimiento escolar. *Educación Superior*, 12(26), 31-46. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6945197.pdf>

- Piñeiro, I. F.-C.-M. (2019). Potencialidad didáctico-creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada. *edmetic - Revista de Educación Mediática y TIC*, 21. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/9833/SanchezCavadaLucia.pdf?sequence=1>
- PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR. (13 de julio de 2017). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021*. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Prendes, C. (2015). Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46, 187-203. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959008.pdf>
- Profesionales, R. d. (2017). Clases de catalogo. *TuTareaEscolar.com*.
- Purificación, & Sánchez, J. (2017). Realidad Aumentada en Educación Primaria: efectos sobre el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 79-93. Obtenido de <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.16.1.79>
- ROMÁN LECARO JIMMY HAROLD, V. C. (2019). ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS. *Universidad Nacional de Chimborazo* , 135.
- Sáez-López, J. M.-G.-S. (2019). Aplicación del Juego Oblicuo con realidad aumentada en Educación primaria . *Comunicar*, 12.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gill, SL.
- Taberero, B., Aliseda, B., & Daniel, M. J. (2016). ¿Jugamos a los cuentos? Una propuesta práctica de animación a la lectura a través de la Educación Física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 1(29), 2016-222. doi:<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345743464042>
- Terán, K. (2012). *REALIDAD AUMENTADA SUS DESAFÍOS Y APLICACIONES PARA EL E- LEARNING*. Universidad Politécnica Territorial de los Altos Mirandinos "Cecilio Acosta". doi:10.13140/RG.2.1.1464.5601
- Toledo, P., & Sánchez, J. (2017). Realidad Aumentada en Educación Primaria: efectos sobre el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 16(1), 79-92. Obtenido de <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.16.1.79>

- Trujillo, F. (2017). La lectura en el sistema educativo. *Federación de Gremios de Editores de España*, 97-112. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/311868293_La_lectura_en_el_sistema_educativo
- Ucha, F. (agosto de 2009). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/catalogo.php>
- Uriarte, J. M. (16 de Marzo de 2021). *Características*. Obtenido de Características: <https://www.caracteristicas.co/ilustracion/>
- Vargas, S. (10 de Marzo de 2020). *My Modern Met en Español*. Obtenido de My Modern Met en Español: <https://mymodernmet.com/es/ilustracion-definicion/>
- Vélez, L. (2019). ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*, 135.
- Vélez, L. (2019). ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*, 135.
- Vidal, M., Lío, B., Aquilino, S., Muñoz, A., Morales, I., & Toledo, M. (2017). Realidad aumentada. *Educación Médica Superior*, 31(2), 1-11. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v31n2/ems25217.pdf>
- Winship, V. (1960). Fotografía. *FNI5*, 13.
- Zambrano, L. (4 de Marzo de 2021). *Crehana*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/ec/blog/ilustracion-digital/20-tipos-de-ilustraciones/>

8. ANEXOS

8.1. Resultados de la entrevista a niños de 8 a 12 años

A continuación, se presentan los resultados correspondientes a la encuesta realizada a 36 estudiantes comprendidos entre los 8 a 12 años de la escuela Planeta Azul de la ciudad de Ambato.

8.1.1. Tabulación de la encuesta dirigida a niños de 8 a 12 años

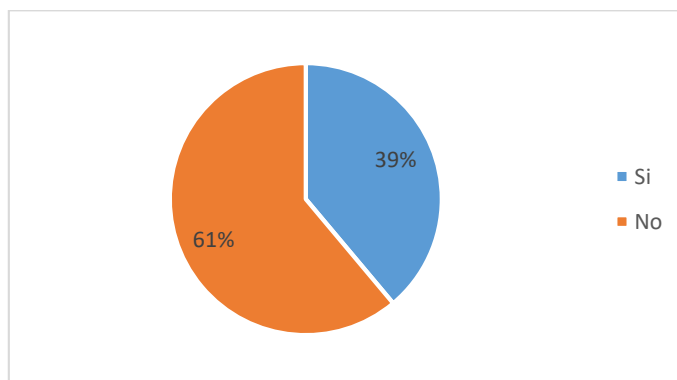
1. ¿Te gusta leer?

Tabla 3. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1

PREGUNTA 1	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Te Gusta leer?	14	22	36
PORCENTAJE	39%	61%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 1. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 1 se puede ver que el 61% de los estudiantes mencionó que, no les gusta leer, mientras el 39% indica su poco interés por la lectura.

Interpretación: De los 36% estudiantes encuestados, se evidencia el poco interés que tienen por la lectura, orientado hacia cuentos dedicados a niños; se logra deducir, que los estudiantes poseen un desinterés por leer.

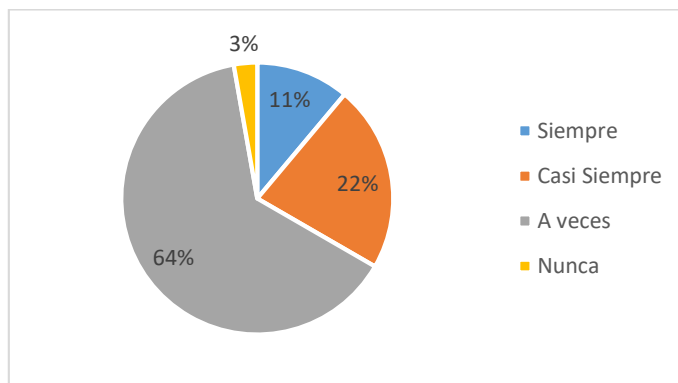
2. ¿Cuántas veces a la semana lees?

Tabla 4. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2

PREGUNTA 2	ALTERNATIVA				TOTAL
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
¿Cuántas veces a la semana lees?	4	8	23	1	36
PORCENTAJE	11%	22%	64%	3%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 2. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla muestra los siguientes datos, con un (64%), mencionaron que practican la lectura solo a veces, seguido de un 22% que lo hacen casi siempre, dejando a un 11% que leen siempre.

Interpretación: De los 36 estudiantes encuestados, se evidencia que muy pocos poseen un hábito frecuente de lectura, lo que demuestra el poco interés que tienen hacia la misma, por lo que un cambio en los métodos que utilizan los maestros es necesario.

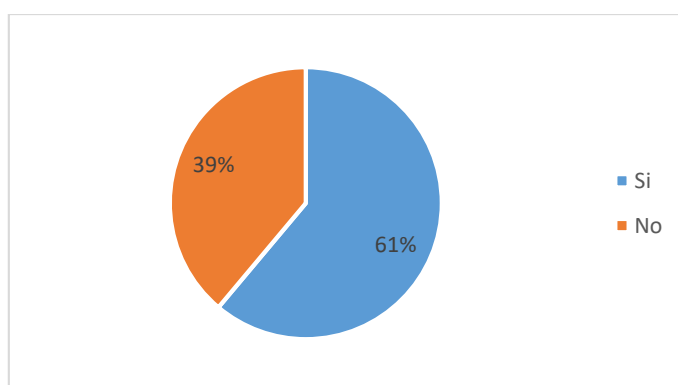
3. ¿Te gusta los cuentos?

Tabla 5. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3

PREGUNTA 3	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Te gusta los cuentos?	22	14	36
PORCENTAJE	61%	39%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 3. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 3 se puede ver que la mayor parte de los estudiantes o mejor dicho un 61% respondió que se sienten atraídos hacia los cuentos, mientras el 38% afirmó lo contrario.

Interpretación: De los 36 estudiantes encuestados, se evidencia que la mayor parte tienen un gusto hacia los cuentos, lo que hace factible la implementación de la propuesta de un cuento de realidad aumentada para fomentar la lectura.

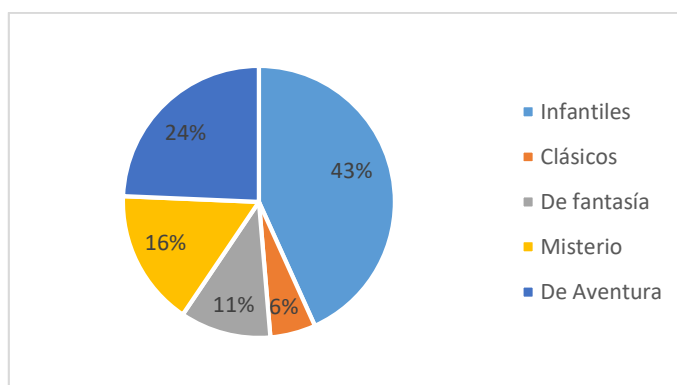
4. ¿Qué tipos de cuentos te gusta?

Tabla 6. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4

PREGUNTA 4	ALTERNATIVA					TOTAL
	Infantiles	Clásicos	De Fantasía	Misterio	De Aventura	
¿Qué tipos de cuentos te gustan?	16	2	4	6	9	36
PORCENTAJE	43%	5%	11%	16%	24%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 4. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 4 se puede observar que el 43% de los estudiantes prefieren los cuentos de fantasía, seguido de un 24% que les gustan de tipo aventura, continuado de un 16% que prefieren de fantasía, dejando a un 5% que mencionaron que les gustan de tipo clásicos respectivamente.

Interpretación: De los 36 estudiantes encuestados, se evidencia que la mayor parte prefieren los cuentos infantiles, por lo que para garantizar un correcto recibimiento de la propuesta esta deberá tener este tipo de cuento.

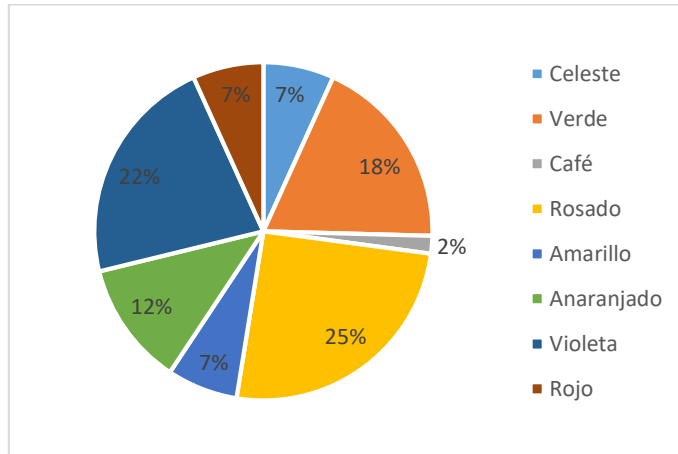
5. ¿Qué colores te gustaría ver en los cuentos infantiles?

Tabla 7. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5

PREGUNTA 5	ALTERNATIVA								TOTAL
	[Azul]	[Verde]	[Marrón]	[Beige]	[Amarillo]	[Naranja]	[Púrpura]	[Rojo]	
¿Qué colores te gustaría ver en los cuentos infantiles?	4	11	1	15	4	7	13	4	36
PORCENTAJE	7%	19%	2%	25%	7%	12%	22%	7%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 5. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 6 se puede ver que el 25% de los estudiantes prefieren el color rosado, seguido de un 22% que les gusta más el color violeta, continuado de un 19% que les gusta el color verde y con 12% naranja.

Interpretación: De los 36 estudiantes encuestados, se puede ver que la mayoría tiene una preferencia hacia el color rosado, por lo que la propuesta tendrá que llevar este color en la mayor parte de sus imágenes y textos.

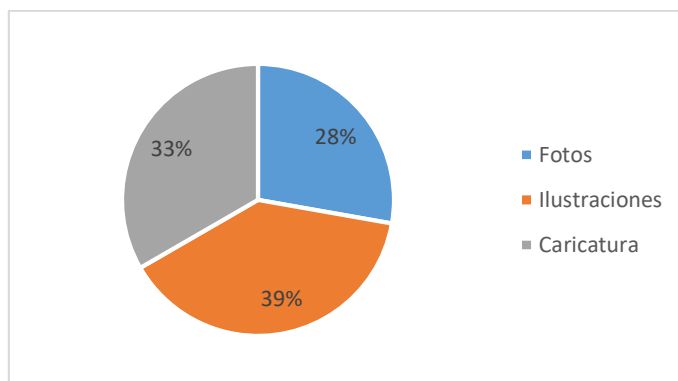
6. ¿Qué tipo de imágenes prefieres ver en un cuento?

Tabla 8. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6

PREGUNTA 6	ALTERNATIVA			TOTAL
	Fotos	Ilustraciones	Caricatura	
¿Qué tipo de imágenes prefieres ver en un cuento?	10	14	12	36
PORCENTAJE	28%	39%	33%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 6. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 8 se puede observar que la mayor parte de los estudiantes (38%), mencionaron que prefieren que los cuentos lleven ilustraciones, seguido de un 33% que les gusta más las fotos, dejando a un 27% que prefieren las caricaturas.

Interpretación: Gracias a esta información se puede mencionar, que el tipo de imágenes que deberá llevar la propuesta para ser aceptada será las ilustraciones ya que la mayor parte de los estudiantes las prefieren.

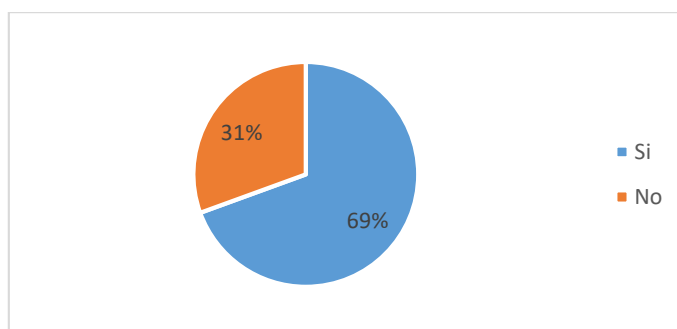
7. ¿Te gustaría leer cuentos infantiles interactivos?

Tabla 9. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7

PREGUNTA 3	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Te gustaría leer cuentos infantiles interactivos?	27	11	36
PORCENTAJE	71%	29%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 7. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 9 se puede ver que un 71% de los estudiantes mencionaron que les gustaría leer cuentos infantiles interactivos, dejando a un 29% que menciono que no les gustaría.

Interpretación: Mediante a esta información se puede decir que la propuesta de un cuento de realidad aumentada, tendrá un gran porcentaje de aceptación por los estudiantes, ya que la mayoría menciono que si les gusta este tipo de cuentos.

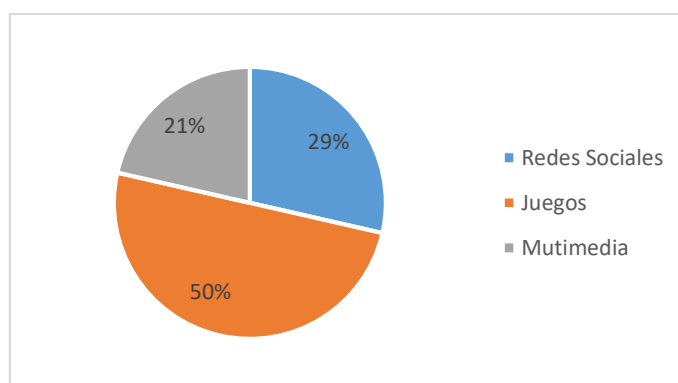
8. ¿Qué aplicaciones móviles utilizas con frecuencia?

Tabla 10. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8

PREGUNTA 8	ALTERNATIVA			TOTAL
	Redes Sociales	Juegos	Multimedia	
¿Qué aplicaciones móviles utilizas con frecuencia?	12	21	9	36
PORCENTAJE	29%	50%	21%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 8. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: de acuerdo con la tabla número 10, un 50% de los estudiantes utilizan aplicaciones móviles de juegos, seguido de un 29% que usan redes sociales, dejando a un 21% que hace uso de aplicaciones de multimedia y audio.

Interpretación: Gracias a esta información, se puede ver el tipo de aplicación que más utilizan los estudiantes, lo cual deja ver que prefieren del tipo interactivas en las cuales manipulen la realidad o vivan una experiencia intrapersonal. Por lo que la realidad aumentada en un cuento será de gran atracción para los mismos.

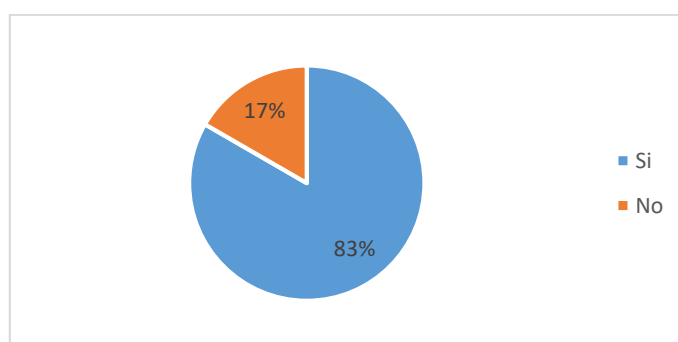
9. ¿Hay una tecnología llamada realidad aumenta la cual consiste en mostrar imágenes en tiempo real y virtual, que solo con enfocar con la cámara del celular una imagen plasmada en un cuento se obtenga una proyección real, te gustaría experimentar esa tecnología?

Tabla 11. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9

PREGUNTA 9	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Hay una tecnología llamada realidad aumenta la cual...	30	6	36
PORCENTAJE	83%	17%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 9. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: en la tabla número 11, se puede observar que un 83% de los estudiantes o la gran mayoría, quisieran experimentar la realidad aumentada en su educación, dejando a un 17% que no les gustaría esta experiencia.

Interpretación: Mediante esta información se puede ver que la propuesta de realidad aumentada tendrá una gran aceptación por parte de los estudiantes, por lo que la implementación de la misma ayudada atrae la atención y concentración de los mismos.

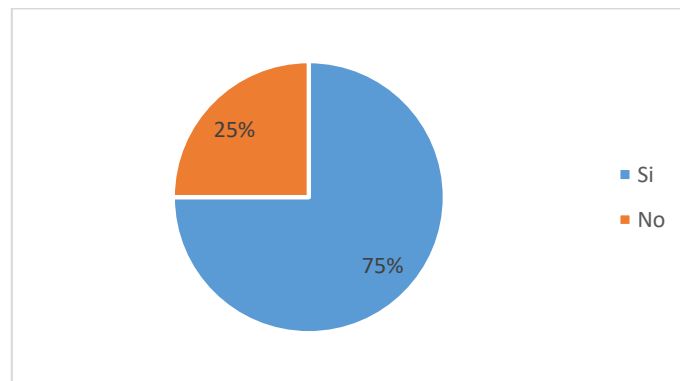
10. ¿Te gustaría leer cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?

Tabla 12. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10

PREGUNTA 10	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Te gustaría leer cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?	27	9	36
PORCENTAJE	75%	25%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 10. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: De acuerdo con la tabla 12, el 75% de los estudiantes menciono que si les gustaría leer cuentos interactivos que hagan uso de realidad aumentada, dejando a un 25% que menciono que no le gustaría.

Interpretación: Esta información permite identificar el grado de aceptación que tendrá la propuesta de realidad aumentada, por parte de los estudiantes, quienes en su mayoría están deseosos de que se aplique el misma en su salo de clases.

8.2. Ficha de Observación dirigida a niños de 8 a 12 años

N°	Pregunta	Si	No	Observaciones
1)	¿Te gusta leer?	61%	39%	Los niños aprecian mucho el leer.
2)	¿Cuántas veces a la semana lees?	64%	22%	
3)	¿Te gusta los cuentos?	61%	39%	
4)	¿Qué tipos de cuentos te gustan?	43%	5%	Los niños aprecian los cuentos infantiles y de aventura.
5)	¿Qué colores te gustaría ver en los cuentos infantiles?	25%	12%	Los colores que destacan son el rosado, el morado y el verde.
6)	¿Qué tipos de imágenes prefieres ver en un cuento?	39%	28%	Los niños prefieren imágenes como son las ilustraciones y las caricaturas.
7)	¿Te gustaría leer cuentos infantiles interactivos?	71%	29%	
8)	¿Qué aplicaciones móviles utilizas con frecuencia?	50%	21%	Los niños utilizan frecuentemente aplicaciones como los juegos y las redes sociales.
9)	¿Hay una tecnología llamada realidad aumentada la cual consiste en mostrar imágenes en tiempo real y virtual, que solo con enfocar con la cámara del celular una imagen plasmada en un cuento se obtenga una proyección real, te gustaría experimentar esa tecnología?	83%	17%	
10)	¿Te gustaría leer cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?	75%	25%	

8.3. Resultados de la encuesta a Padres de Familia

A continuación, se presentan los resultados correspondientes a la encuesta realizada a los padres de familia de los niños anteriormente encuestados, comprendidos entre los 8 a 12 años de la escuela Planeta Azul de la ciudad de Ambato.

8.3.1. Tabulación de la encuesta dirigida a los padres de familia

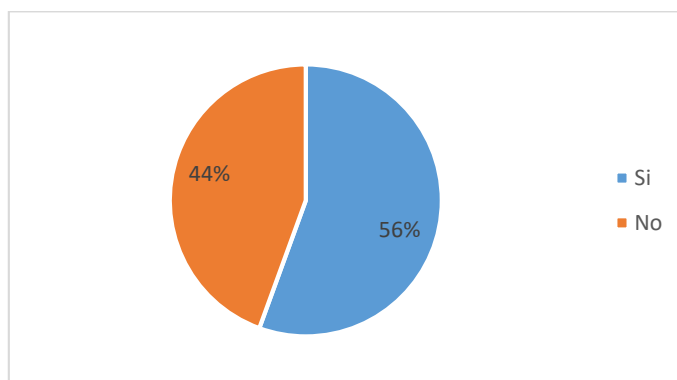
1. ¿A su hijo le gusta la lectura?

Tabla 13. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1

PREGUNTA 1	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿A su hijo le gusta la lectura?	20	16	36
PORCENTAJE	59%	41%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 11. Respuesta del cuestionario-Pregunta 1



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 13, se puede ver que el 59% de los padres de familia menciono que a sus hijos les gusta la lectura, dejando a un 41% que menciono que a sus hijos no les gusta leer.

Interpretación: Gracias a esta información, se pude ver que no existe una gran diferencia entre los niños que les gusta leer o no, de acuerdo con sus padres, por lo que una propuesta que ayudé mejorar el interés de los estudiantes por la lectura será muy importante.

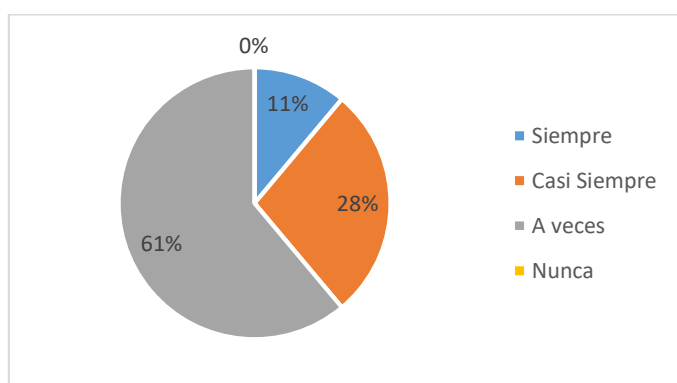
2. ¿Con qué frecuencia su hijo(a) práctica la lectura?

Tabla 14. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2

PREGUNTA 2	ALTERNATIVA				TOTAL
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
¿Con qué frecuencia su hijo(a) práctica la lectura?	4	10	22	0	36
PORCENTAJE	11%	28%	61%	0%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 12. Respuesta del cuestionario-Pregunta 2



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 14 se puede ver que un 61% de los padres de familia mencionaron que solo a veces a sus hijos les gusta leer, seguido de un 28% que dijo que sus hijos casi siempre leen, dejando a un 11% que dijo que sus hijos siempre leen.

Interpretación: Mediante esta información se puede determinar que a los niños no les gusta leer con frecuencia, lo que afecta en su desarrollo literario, por lo que es importante cambiar los métodos de enseñanza que se aplican en la unidad educativa.

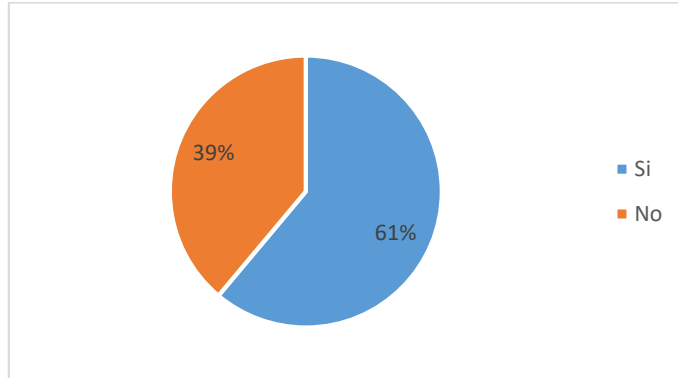
3. ¿A su hijo(a) le gusta los cuentos?

Tabla 15. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3

PREGUNTA 3	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿A su hijo le gusta los cuentos?	22	14	36
PORCENTAJE	61%	39%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 13. Respuesta del cuestionario-Pregunta 3



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: De acuerdo con la tabla 15, el 61% de los padres de familia menciono que a sus hijos les agrada los cuentos, dejando a un 39% que dijo que a sus hijos no les gusta.

Interpretación: Esta información permite identificar el grado de aceptación que tendrá la propuesta de un cuento con realidad aumentada, por parte de los estudiantes, quienes en su mayoría según sus padres les gusta los cuentos.

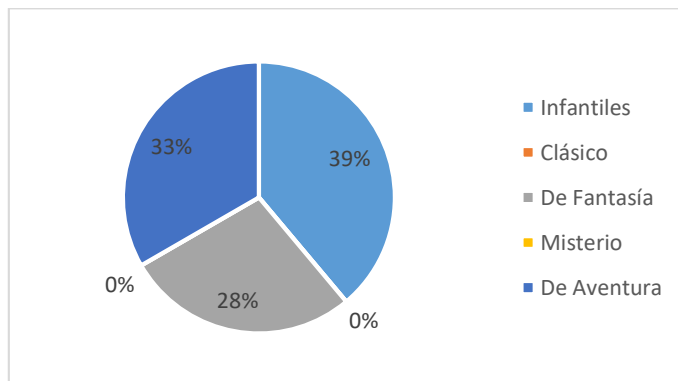
4. ¿Qué tipo de cuento le gusta?

Tabla 16. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4

PREGUNTA 4	ALTERNATIVA					TOTAL
	Infantiles	Clásicos	De Fantasía	Misterio	De Aventura	
¿Qué tipos de cuentos le gustan?	14	0	10	0	12	36
PORCENTAJE	39%	0%	28%	0%	33%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 14. Respuesta del cuestionario-Pregunta 4



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 16, se puede observar que un 39% de los padres de familia mencionó que a sus hijos les gustan los cuentos infantiles, seguido de un 33% que dijo

que sus hijos prefieren los cuentos de aventura, dejando a un 28% que dijo que sus hijos optan por cuentos de fantasía.

Interpretación: Mediante esta información se puede identificar el tipo de cuento que prefieren los estudiantes, sin embargo, al no existir una gran diferencia, la propuesta tendrá que llevar una mezcla de aventura, fantasía e infantil para ser del agrado de los estudiantes.

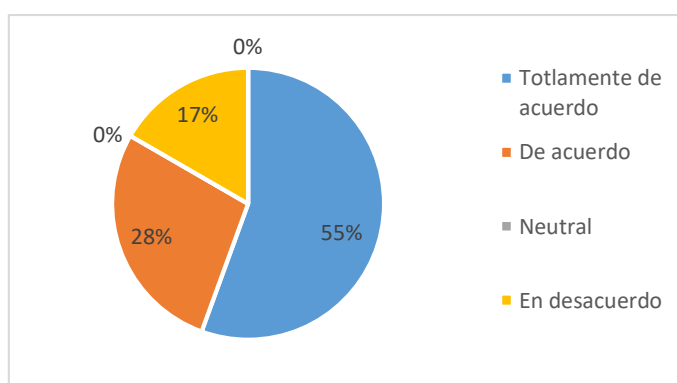
5. ¿Considera Ud. que a través de la lectura su hijo adquiere conocimientos?

Tabla 17. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5

PREGUNTA 5	ALTERNATIVA					TOTAL
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	
¿Considera Ud. que a través de la lectura su hijo adquiere conocimiento?	20	10	0	6	0	36
PORCENTAJE	56%	28%	0%	17%	0%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 15. Respuesta del cuestionario-Pregunta 5



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: De acuerdo con la tabla 12, el 56 % de los padres de familia está totalmente de acuerdo en que la lectura ayuda al aprendizaje de sus hijos, seguido de un 28% que menciona solo estar de acuerdo, y un 17% que dijo que no está de acuerdo con ello.

Interpretación: Mediante esta información se puede ver el nivel de agrado que tiene la lectura en los padres de familia, pudiéndose ver que la mayoría creen que esta ayuda a sus hijos, por lo que una propuesta que ayude a incrementar el nivel de interés de sus hijos por la lectura será muy bien recibida.

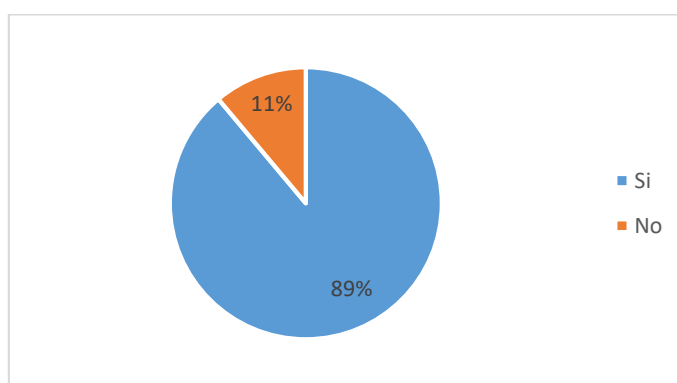
6. ¿Dispone de al menos un dispositivo tecnológico en casa? (Tablet, Smartphone)

Tabla 18. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6

PREGUNTA 6	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Dispone de al menos un dispositivo tecnológico en casa? (Tablet, Smartphone)	32	4	36
PORCENTAJE	89%	11%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 16. Respuesta del cuestionario-Pregunta 6



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 18 se puede observar que un 89% de los padres de familia menciono que su hijo tiene por lo menos un dispositivo tecnológico, dejando a un 11% que dijo que sus hijos no cuentan con estos dispositivos.

Interpretación: Gracias a esta información, se puede mencionar que la mayoría de los estudiantes tendrán acceso a la propuesta de realidad aumentada. Sin embargo, al no ser el 100% se debe buscar alternativas para los niños que no tendrán ducho acceso.

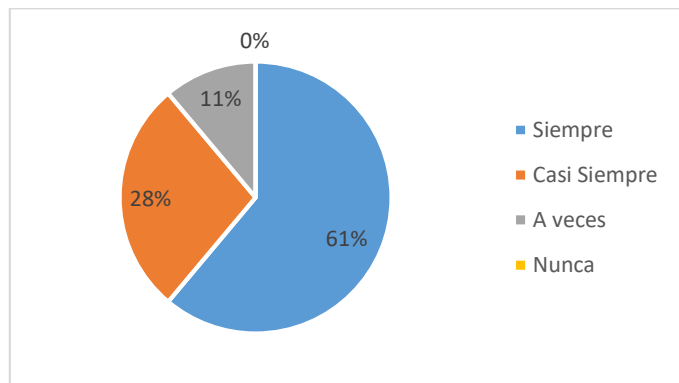
7. ¿Con qué frecuencia su hijo utiliza un dispositivo móvil?

Tabla 19. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7

PREGUNTA 7	ALTERNATIVA				TOTAL
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
¿Con qué frecuencia su hijo utiliza un dispositivo móvil?	22	10	4	0	36
PORCENTAJE	61%	28%	11%	0%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 17. Respuesta del cuestionario-Pregunta 7



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: Con respecto a la frecuencia con la que los estudiantes usan los dispositivos móviles, el 61% de los padres de familia menciono que sus hijos siempre lo hacen, seguido de un 28% que dijo que sus hijos los utilizan casi siempre, dejando a un 11% que determinó que solo a veces sus hijos los usan.

Interpretación: Mediante esta información se puede determinar el nivel de uso de los dispositivos móviles por parte de los estudiantes, destacándose un uso frecuente. Por lo que sería de gran utilidad destinar una parte de ese tiempo al fomento de la lectura, y así ayudar a los niños en su desarrollo literario.

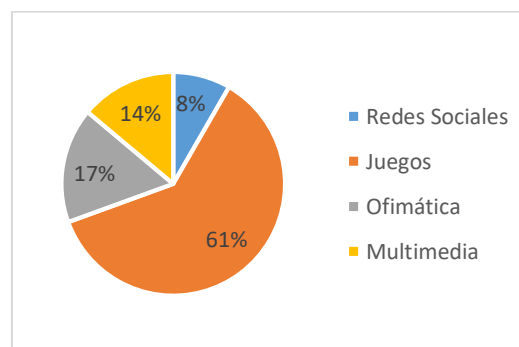
8. ¿Qué aplicaciones móviles utiliza con frecuencia?

Tabla 20. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8

PREGUNTA 8	ALTERNATIVA				TOTAL
	Redes Sociales	Juegos	Ofimática	Redes Sociales	
¿Qué aplicaciones móviles utiliza con frecuencia?	3	22	6	5	36
PORCENTAJE	8%	61%	17%	14%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 18. Respuesta del cuestionario-Pregunta 8



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 20 se puede ver que el 61% de los padres de familia mencionaron que sus hijos utilizan aplicaciones como juegos cuando usan los dispositivos móviles, seguido de un 17% que dijo que hacen uso de aplicaciones de ofimática, continuando por un 14% que mencionó que sus hijos pasan en aplicaciones multimedia, dejando a un 8% que dijo que usan redes sociales.

Interpretación: Mediante esta información se puede determinar qué tipo de aplicaciones les gustan a los estudiantes, ya que de acuerdo con los padres de familia los juegos serían del agrado de la mayoría. Por lo que una propuesta interactiva de realidad aumentada sería de gran agrado de los niños.

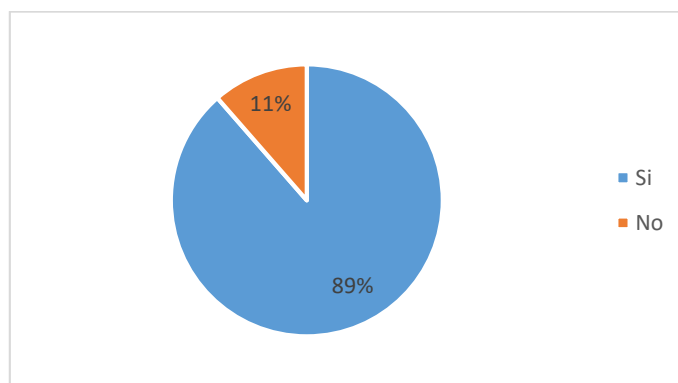
9. ¿Hay una tecnología llamada realidad aumentada la cual tiene características de que es interactiva en tiempo real, las imágenes se proyectan en 3D, combina elementos reales y virtuales, le gustaría que existieran cuentos con esta tecnología?

Tabla 21. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9

PREGUNTA 9	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Hay una tecnología llamada realidad aumentada la cual...	31	5	36
PORCENTAJE	89%	11%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 19. Respuesta del cuestionario-Pregunta 9



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: De acuerdo con la tabla número 21, la mayor parte de los padres de familia conocen la tecnología de realidad aumentada, dejando a un 11% que no la conocen.

Interpretación: Gracias a esta información se puede determinar que la mayoría de los padres de familia conocen la realidad aumentada, lo que garantiza que podrían ayudar a

sus hijos con la propuesta del cuento. Sin embargo, un porcentaje de padres no conocen este tipo de tecnología por lo que se debería capacitarlos en su uso.

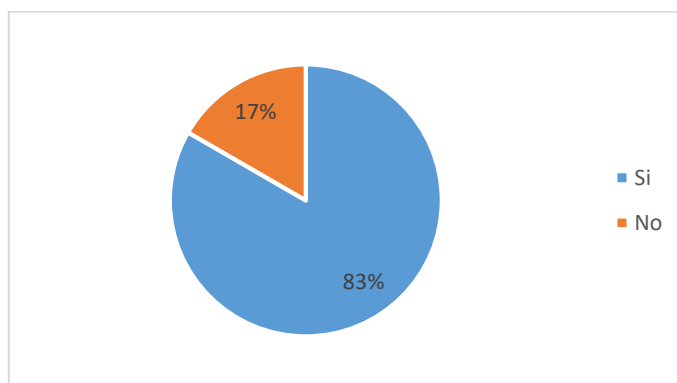
10. ¿Le gustaría que su hijo leyera cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?

Tabla 22. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10

PREGUNTA 10	ALTERNATIVA		TOTAL
	Si	No	
¿Le gustaría que su hijo leyera cuentos interactivos mediante el uso de realidad aumentada?	30	6	36
PORCENTAJE	83%	17%	100%

Realizado por: Erika Mejía

Gráfico 20. Respuesta del cuestionario-Pregunta 10



Realizado por: Erika Mejía

Análisis: En la tabla número 22 se puede observar que la mayor parte de los padres de familia (83%) están de acuerdo en que sus hijos lean cuentos interactivos con realidad aumentada, dejando a un 17% que no quieren que lo hagan.

Interpretación: Mediante esta información se puede determinar el nivel de aceptación de la propuesta por parte de los padres de familia, destacándose una influencia positiva hacia la misma, por lo que se va factible realizar la misma.

8.4. Entrevista dirigida a expertos o conocedores sobre el tema cuentos infantiles con realidad aumentada

Introducción: Se está desarrollando una investigación para fomentar la lectura a niños de 8 a 12 años de la Unidad Educativa Planeta Azul de la ciudad de Ambato por el cual

solicitamos comedidamente que usted nos dé información que permita diseñar una colección de cuentos infantiles con realidad aumentada.

Entrevistado: Ing. Geovanny Mejía-Diseñador Gráfico



Experiencia: Buenas Noches mi nombre es Giovanni Mejía soy Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario como experiencia en el ámbito profesional trabajé dos años en la Unidad de comunicación e imagen institucional del Rectorado de la Universidad Técnica de Ambato, trabajé un año en Grupo infante Agente de Seguros que es un bróker de seguros de la ciudad de Ambato, hace dos años trabajé en Ilumina que es una agencia de Marketing y Publicidad y en la Actualidad soy Diseñador Independiente.

Cuestionario empleado como instrumento para recolección de datos a profesionales en el Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?

Creo que la idea primordial de elaborar un cuento infantil es dejar volar la imaginación de los niños ya que un niño tiene una imaginación increíble puede ver cosas que ya uno que ya es adulto no se atreve es como un muro pero de ahí un niño tiene una imaginación increíble otro punto principal sería que mediante el cuento nosotros podemos enseñar contenido importante a los niños por ejemplo; podemos enseñarles palabras, colores, formas, figuras a los niños y la primordial que considero yo es que estamos fomentando el amor por la lectura, que aprendan amar un libro a leer y que siempre estén en constante investigación y aprendizaje.

2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toman en cuenta?

Bueno lo primordial sería de sacar referencias de otros libros de otros autores de otras editoriales ver como ellos han manejado contenido similar al que nosotros vamos a realizar y así ver los errores y aciertos que ellos han tenido para según eso nosotros valorar esos aciertos y errores y poder sacar un contenido adecuado, además de manejar un uso de paleta de colores que tendría que ser el adecuado ver dependiendo el contenido que nosotros vamos a difundir pero con una paleta de colores adecuados ya que no podemos utilizar por ejemplo; manejar una paleta en colores grises o en colores pasteles

si va a ser el contenido para niños tendría que ser en colores vivos quizás manejar una paleta utilizando en colores primarios darle un mayor realce igual utilizar colores secundarios es decir darle un mayor realce pero utilizando un solo tipo de colores.

Otra característica que considero yo es el manejo de la tipografía ver un tipo de letra que sea adecuado para que la lectura de los niños sea rápida, fácil y comprensible, ya que no podríamos por ejemplo no podríamos utilizar para este tipo de contenido letra caligráfica manuscrita que eso ya vendría a ser utilizada para otro tipo de contenido, otro público objetivo otro target, como este está enfocado para niños tendría que ser una tipografía en palo seco, San Serif, ver que sea fácil de reconocer, fácil de leer y fácil de memorizar el tipo de letra. Y por último consideraría igual el tipo de ilustraciones; para esto de las ilustraciones tendríamos que igual basarnos en referencias en ver, por ejemplo, ver un programa infantil ver que es lo que les llama la atención a los niños, según eso buscar sigo con referencias y ver como se podría dar un manejo adecuado a lo que es las ilustraciones.

3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?

Yo considero que es la interacción entre un ambiente virtual y un ambiente físico mediante lo que es los dispositivos móviles, digamos esto va a ser una conexión entre algo real y lo que estamos nosotros viviendo cada momento cada instante y algo virtual, para eso nosotros tendríamos que ayudarnos de los dispositivos móviles digamos un celular, una Tablet y con eso nosotros podemos mediante una aplicación utilizar la realidad aumentada.

4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

Si yo considero que sería una herramienta sumamente importante y sobre todo útil ya que no va ser solamente llamativo para niños de 8 a 12 años sino que para todo lo que es la enseñanza académica que sería desde los 5 años que ya son niños que están entrando al jardín hasta los 12 años que si mal no me equivoco son la educación primaria ya que la realidad aumentada es una herramienta no tan nueva sino que ya se ha ido un poco más comercializando que las aplicaciones son más fáciles de adquirir, igual los dispositivos móviles un teléfono una Tablet ya son herramientas más fáciles de adquirir han bajado precios ósea ya las podemos adquirir con mayor facilidad.

Con esto nosotros consideraríamos, bueno yo consideraría que la realidad aumentada para enseñar lo que es la lectura, enseñar cuentos ósea enseñar lo que es contenido educativo funcionaria de una manera excelente por que como digo es una herramienta que une lo real con lo virtual y eso va hacer algo llamativo para los niños, adolescentes; va a ser totalmente llamativo porque va hacer algo nuevo que no se ha experimentado no se le ha dado como que, se ha hecho un plan piloto para experimentar en estas instituciones educativas por eso yo si considero que sería bueno aplicar este tipo de herramientas en lo que es la enseñanza estudiantil.

Entrevistado: Ing. Esteban Ramos-Diseñador Gráfico



Experiencia: Buenas Tardes mi experiencia como diseñador ya tengo un año y medio, trabajo en una empresa de importaciones de material ferretero, es un trabajo de planta también tuve un poco de experiencia con lo que es material de impresión, manejo de terminados acabados en lo que es impresiones, folletos, láminas, también forrado con adhesivo, manejo de acrílico y en todo eso he ganado experiencia y he podido conocer un poco más en todo lo que es el diseño y todo lo que con lleva el diseño, lo que sería el manejo de marca, el uso de redes sociales para darse a conocer también maneras nuevas para llegar al usuario con lo que sería la realidad aumentada otro tipo de publicidad para que la persona pueda interactuar y así entender un poco mejor lo que nosotros tratamos de llegar al público.

Cuestionario empleado como instrumento para recolección de datos a profesionales en el Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?

Bueno para elaborar cuentos infantiles el objetivo principal es que el niño se conecte con lo que queremos compartir, que sepa relacionar las imágenes con el cuento en sí, sepa también interactuar ya que, si no tiene ese gusto por aprender, por captar de una forma rápida lo va a dejar y lo va hacer de lado. Entonces también como objetivo final podría decirse que deberíamos ayudar al niño a desarrollar su mente creativa es decir a tener esa visión amplia del mundo.

2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toman en cuenta?

Para los cuentos infantiles las características que tomo en cuenta son:

El target: Es decir los niños a los que va dirigido el cuento infantil, ya que no es lo mismo llegar a los niños de hasta 5 años que hasta los 12 años.

Yo también lo relaciono con las formas, figuras y los colores, ya que con colores llamativos podemos captar la atención del niño.

Después el uso de la tipografía una que no sea Scribe ni que tenga detalles complejos que puedan dañar la manera que puedan leer, sino que sea de fácil reconocimiento y entendimiento para el niño.

Y por último ya dependiendo el target saber si es un cuento amplio o corto, ya que si es muy amplio para un niño pequeño se puede llegar aburrir, y siempre tener la relación entre texto e imágenes que complementan el cuento.

3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?

Bueno el termino en sí de realidad aumentada es el que usamos para describir las nuevas tecnologías que permiten a los usuarios visualizar una parte del mundo a través de un dispositivo tecnológico esto ya sea teniendo no tanto interacción, sino que pueda sentirse conectados con lo que les estamos presentando y que más ahora con la tecnología que tenemos a la mano, todos tenemos un dispositivo podemos tener esa interacción virtual.

4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

Si, a mi parecer si ya que como lo dije anteriormente es bueno con eso captar la atención del niño ya que al interactuar se incentiva a que el niño desee querer seguir leyendo uno y otro libro. Ya que al gustarle este tipo de libros pueden acercarse a los padres a pedir que quieren otros libros similares a estos, que desee tener unos libros con bonitas imágenes, animaciones, en sí teniendo y creando en el niño una nueva experiencia.

Entrevistado: Ing. Galo Rosas- Diseñador Gráfico Publicitario



Experiencia: Buenas Días, Yo soy titulado en la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Ambato, alguna vez yo realice un proyecto de realidad aumentada en la universidad, lo que hicimos fue construir varios edificios de la universidad mediante un programa 3D que era Sketch Up, hicimos el modelado de 4 edificios, también se realizó un mapa con realidad aumentada

donde la gente pueda recorrer mediante unas gafas el cual era el dispositivo que nosotros utilizamos. Pudiera recorrer o hacer un recorrido virtual por medio de estas facultades y de esta manera ir conociendo cuál era su facultad, esto sería para personas o estudiantes que por primera vez entran a la universidad.

Esto fue como primera opción colocar en la entrada de la universidad la segunda era crear unas cartillas, donde contenía un mapa de cómo llegar a cada facultad, pero tenía un código a modo de código QR. Este código nos proporcionaba el mismo programa donde cargábamos las imágenes o el modelado de cada edificio y mediante una aplicación podrías tu escanear el código y ver el edificio tanto interna como externamente.

Cuestionario empleado como instrumento para recolección de datos a profesionales en el Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?

Uno de los objetivos al elaborar cuentos infantiles es que ayudamos a los niños a expresarse con un vocabulario amplio y rico.

Otro objetivo sería que un cuento incentivo que el niño crea su propio relato, su historia.

Otra sería de que estimula la imaginación, la creatividad del niño o de la niña y poco a poco despertamos esa sensibilidad por la belleza, ya que los cuentos ayudan a trabajar la educación en valores a través de sus personajes de los hechos que suceden, los cuentos por lo tanto constituyen un grande recurso para los educadores.

2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toman en cuenta?

Las características que se debe tomar en cuenta es el tipo de imagen, la tipografía, colores, además de enfocarnos en responder a la necesidad a lo que el público objetivo o target espera de mi cuento, es decir debemos tanto satisfacer a los padres de familia que son los

que compren el libro y a los niños que son los que lo consumen, los que apreciaran o criticaran si sus expectativas fueron complacidas.

Además de que el cuento se elabore con el fin de crear una nueva experiencia, una nueva sensación en el niño, que en sí el cuento cumpla el objetivo por el cual se lo realizo en este caso el incentivar la lectura.

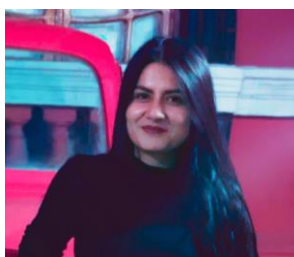
3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?

Bueno una definición concreta de lo que es para mí realidad aumentada, seria de que este es un recurso tecnológico que ofrece experiencias interactivas al combinar la dimensión virtual y la física, utilizando distintos dispositivos que vinculen estos dos campos.

4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

Definitivamente la realidad aumentada ayudaría a incentivar a los niños a la lectura o a crear ese interés por descubrir esas sensaciones al leer. No hay que quedarnos solo en los dispositivos que sirven para la vista hay que tomar en cuenta que existen varias opciones o varias formas de crear realidad aumentada como por ejemplo las holofonías que son audios en donde tu cierras los ojos y puedes sentir mediante sonidos más cercanos o más lejanos que algo se está moviendo a tu alrededor también los olores es un excelente recurso que podría usarse en los libros las texturas, todo esto nos ayuda a despertar la sensibilidad, la imaginación potenciado con estos recursos hacia los niños.

Entrevistado: Licenciada Gabriela Puentes- Diseñadora Gráfico



Experiencia: Buenos días mi experiencia como diseñadora es de que al inicio trabaje en una imprenta, también trabaje en un estudio de Diseño Gráfico realizaba invitaciones, también estuve un tiempo en el área de la docencia como ayudante de cátedra no como docente de la universidad pero si como ayudante de cátedra, entonces creo que si es importante que un diseñador trabaje primero como diseñador para poder ser docente porque una vez que tú sabes cómo hacer las cosas, ver cómo funcionan puedes ahí si enseñar a los chicos que recién están aprendiendo, que recién están estudiando y que ya después van a salir al mundo ya real.

Cuestionario empleado como instrumento para recolección de datos a profesionales en el Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?

Considero que los cuentos básicamente están dirigidos a los niños, cuando somos niños tenemos una forma diferente de recibir la información y también de procesarla, que cuando somos adolescentes o cuando somos adultos, entonces en los cuentos dado que pueden ser historias reales o ficticias fomentan la imaginación desde pequeños y también la creatividad en resolver ciertos conflictos que se presentan dentro de los mismos.

2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toman en cuenta?

Existe ya una estructura definida para la elaboración de cuentos infantiles y consiste en Introducción, desarrollo y desenlace, si yo presento para toda la serie de cuentos que voy a elaborar para la Unidad Educativa Planeta Azul esta misma estructura considero que va hacer más fácil para que los niños una vez que tomen un libro entiendan de qué manera se va a ir desarrollando las historias por qué se va a presentar de forma continua o de forma repetitiva no el cuento, pero si la estructura.

Ejemplo las películas de Tim Burton en estas películas tienen un mismo estilo tanto en los gráficos como en la narrativa que él cuenta entonces él tiene su estilo muy marcado y existen autores que se puedan acoplar a diferentes estilos de narrativas pero sí, como estos cuentos van a ser nuevos algo que podría servirte es marcar un estilo desde el inicio a como se va a presentar toda esta colección de los cuentos para que se diferencie o al menos en la parte grafica se diferencie, yo vea este es un cuento de Erika.

3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?

Cuando nosotros escuchamos la palabra tecnología directamente relacionamos con avances, con productos, con elementos nuevos dentro de nuestra realidad entonces eso para mí es realidad aumentada es tecnología, es vincular el mundo virtual con nuestra realidad.

4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

Los motivos para que la realidad aumentada pueda ser considerada para fomentar la lectura de los niños son esencialmente por lo que te decía anteriormente de que es una tecnología pero está enmarcada dentro de las tecnologías de la información y estas herramientas e incluso hay estudios, no sé si de pronto hayas tomado como referencia uno para antecedentes de tu investigación, pero si existen investigaciones donde las tecnologías la información son herramientas que ayudan en el proceso de aprendizaje en el proceso formativo de los niños entonces como son niños entre más interactividad tenga un elemento es más fácil como ellos van a ir aprendiendo.

Hay que entender también que la lectura no se refiere únicamente a la parte textual sino a como yo voy leyendo, decodificando todos los elementos que van a estar dentro del cuento entonces si existen elementos tecnológicos que nos puedan ayudar a llamar la atención, como te decía que sean interactivos para captar la atención de los niños entonces todos estos elementos son bienvenidos dentro de este aspecto educativo.

Entrevistado: Licenciado Kevin Mantilla-Diseñador Gráfico



Experiencia: Buenas Tardes mi nombre es Kevin Mantilla soy de la ciudad de Baños de la Provincia de Tungurahua, ejercí la profesión de Diseño Gráfico Profesionalmente en el 2018, trabajé en la provincia de Sucumbíos en el cantón de Shushufindi y actualmente estoy trabajando en el municipio de Baños en la sección de turismo a través de lo que es el ámbito de marketing y publicidad.

Cuestionario empleado como instrumento para recolección de datos a profesionales en el Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el objetivo de elaborar cuentos infantiles?

Bueno antes de todo de responderte tu pregunta hay creo que hacer un análisis de cómo ha evolucionado la tecnología en esta última década, es bien entendido que la tecnología hoy en día es muy indispensable ya no es un lujo es una necesidad tanto que la educación ha evolucionado al ámbito virtual y más aun a la educación infantil, dentro de la educación infantil creo que el modo virtual de como impartir las clases es una manera mucho más intuitiva de cómo llegar a la mente de un niño obviamente el niño no nace ni

escribiendo ni leyendo es por eso que hoy en día se adoptan nuevas herramientas digitales para ayudar en este caso a que el niño aprenda de una manera mucho más práctico.

2. ¿Para la elaboración de cuentos infantiles que características se toman en cuenta?

Bueno uno como desarrollador, creador de contenido, diseñador gráfico, publicista uno siempre debe tener en cuenta cual es el público objetivo si el público objetivo en este caso son los niños el producto que nosotros vamos a desarrollar debe ser lo más simple, lo más intuitivo, lo más fácil de comprender para el niño. Si tenemos en cuenta las características más esenciales al momento de nosotros desarrollar aplicaciones web, aplicaciones móviles que en este caso una plataforma virtual para enseñar debemos entender que las características más principales de la mejor manera más conceptualizada para el niño es primero los colores, los colores deben ser llamativos para el niño y obviamente usar figuras, imágenes enlazadas al conjunto que tenga relación la imagen con el texto esas son las características más importantes para que el niño pueda aprender mucho más fácil.

3. ¿Cuál es su definición sobre realidad aumentada?

Bueno dentro de la definición de realidad aumentada podemos en términos generales no usando tantas palabras técnicas se podría a la realidad aumentada definirla como el conjunto de tecnologías que permite que el usuario visualice el mundo real a través de un dispositivo móvil esto puede ser computadora, tablets, celulares y cualquier otro tipo de dispositivo inteligente.

4. ¿Considera que empleando la realidad aumentada se pueda fomentar la lectura en los niños?

Claro que sí, nosotros debemos tener en cuenta que la forma de aprender de los últimos siglos es mucho más intuitiva, es mucho más práctica, ya no es tan recomendable la forma tradicional como era leer libritos o leer párrafos enteros que el niño prácticamente no va a tener la capacidad de razonar de una manera rápida, mientras que la forma práctica eso te ayuda como docente o como al momento de tú, impartir tu clase como docente hacia los niños vas a tener más empatía hacia el niño por el mismo hecho de que tú estás hablando su mismo idioma, tú no puedes aun niño enseñarle, por ejemplo; a leer 10 párrafos de un texto que ni si quiera entiende, sino tú tienes que ser más concreto, es decir ir directo al grano al momento de enseñar.

La realidad aumentada en sí es una herramienta que ha evolucionado la educación de los niños por más del 200% entonces es más que comprobable que una realidad aumentada te va a generar el más del 200% el aprendizaje de un niño más que de la manera antañona que se podría impartir las clases comúnmente con libros, con textos que regularmente son del 100% de libros el 80% texto y el 20% imagen, ahora no, ahora las cosas son muy diferentes ya que la forma de aprender de un niño son mucho más práctica por ende todos los elementos de educación están enfocadas en que el 80% sea imagen y el 20% texto.