

**INCENTIVAR EL HABITO DE LA LECTURA A TRAVEZ DE UNA
METODOLOGIA GAMIFICADA**

Luz Carolina Pinto Pinto

Código: 1119840416

Director:

M. Sc. Esp. D.I Walter Camilo Suarez Contreras

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

1 AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar este tiempo a Dios, por darme la oportunidad de llegar a este instante de mi vida, Por los triunfos y momentos difíciles que me han enseñado a valorarte cada día. A mi madre Adaluz y mi padre Ariel por su amor incondicional, por apoyarme en todo momento, por cada consejo dado, los valores que me inculcaron, la motivación constante, y perseverancia que los caracteriza para nunca rendirme y siempre salir adelante, los amo infinitamente, a mi hermano Jesús Daniel, por siempre creer que lo lograría, a mis familiares por la motivación que me daban cuando quería rendirme, en especial a mis viejos Vilma y Juan por cada bendición que me daban, a mi prima Anyuri por cada regaño y motivación y a todos los que participaron directa o indirectamente en mi proceso, a mis profesores por transmitir todo sus conocimientos permitiéndome llegar a este punto, al director del programa Diego Santos, por esa grandísima energía y la motivación que le da a sus estudiantes, las gestiones que realizo para que estos proyectos avanzaran, a mi asesor Walter Suarez por aguantarme, responder de la mejor manera todas mis preguntas, y con sus conocimientos transmitió y oriento de manera favorable la realización de este proyecto, a mis amigos de universidad que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y la amistad siempre continuara, siempre les deseare muchos éxitos, a mi promoción, por la hermandad que nos caracteriza, por apoyarnos y confiar en cada uno de nosotros, por no dejarme caer y siempre ayudarme a levantar, a una amiga en especial Kelys Manjarrez, gracias por ser incondicional, a la Universidad de Pamplona, en especial a la Facultad de Ingeniería y arquitectura en el Programa de Diseño Industrial por permitirme ser parte de una generación de triunfadores y gente productiva para el país.

Quiero que sepan que todos ustedes son principal causa de mi desarrollo profesional. ¡muchas gracias!

2. TABLA DE CONTENIDO

1	AGRADECIMIENTOS	2
3.	RESUMEN.....	5
4.	PALABRAS CLAVES	5
5.	ABSTRACT	5
6.	KEYWORDS	5
7.	INTRODUCCIÓN	6
8.	JUSTIFICACIÓN.....	7
9.	PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	8
10.	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
11.	OBJETIVOS.....	9
11.1	OBJETIVOS GENERAL	9
11.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS	9
12.	DESARROLLO – PROCESO CREATIVO.....	9
12.1	ANTECEDENTES.....	9
12.2	METODOLOGIA.....	9
12.2.1	Fase analítica:	9
12.2.2	Fase creativa:.....	10
12.2.3	Fase de ejecución:	10
12.3	FASE.....	10
12.3.1	CICLO DE VIDA.....	10
12.3.2	GAMIFICACION EDUCATIVA	10
12.3.3	GAMIFICACION PRIMARIA.....	11
12.3.4	PRODUCTOS DIGITALES	11
12.3.5	¿Qué debe tener la aplicación?.....	11
12.3.6	SEGMENTACIÓN	11
12.3.7	TIPOLOGIAS	14
12.3.8	CUENTOS INFANTILES	14
13.	FASE 2.....	15
13.1	REQUERIMIENTOS.....	15
13.2	EL COLOR EN LOS NIÑOS	15

13.3	GUIÓN DE LA APLICACIÓN	16
13.4	ESTRUCTURA DE LA PÁGINA DE MUNDO MILPIN.....	17
13.5	ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN	17
13.6	BOCETOS PERSONAJES	19
13.7	MODELOS PERSONAJES	20
13.8	HISTORIA	21
13.9	ESCENAS	21
14.	PROPUESTA ECONÓMICA:	23
14.1	PRODUCTO MÍNIMO VIABLE.....	¡Error! Marcador no definido.
14.2	MONTAJE DE ESTRATEGIA DE REDES	24
	¡Error! Marcador no definido.
15.	Bibliografía.....	25

3. RESUMEN

El universo está en constante cambio, y es deber como persona adaptarse a las diferentes tendencias para no quedar olvidados, y más en el ámbito de la tecnología, hoy en día es más fácil encontrar a un niño con un dispositivo móvil que con un libro, esto permite que los padres de familia olviden la importancia del amor por la lectura, de ahí surge y nace este proyecto, a través de la deficiencia de lectura en adolescente, y las frecuentes quejas de maestros porque un joven no lee, es por ello que surge una nueva oportunidad de negocio, generando una pregunta ¿ cómo incentivar a los niños al habito de la lectura? Sin que esto sea tedioso y aborrezca al niño, para evitar llegar a la adolescencia con ningún habito de lectura, es por eso que por medio del programa de diseño industrial se propone implementar la gamificación en la lectura por medio de una aplicación web interactiva donde el niño conocerá diferentes personajes del Mundo de Milpin, representando los diferentes cuentos infantiles ya existentes, ofreciéndole al niño sus respectivas recompensas por terminar cada historia.

4. PALABRAS CLAVES

lectura, niños, gamificación, cuentos infantiles, libro digital interactivo.

5. ABSTRACT

The universe is constantly changing, and it is the duty as a person to adapt to different trends to avoid being forgotten, and more in the field of technology, today it is easier to find a child with a mobile device than with a book, this allows parents to forget the importance of love for reading, hence arises and born this project, through the deficiency of reading in adolescents, and frequent complaints from teachers because a young person does not read, which is why a new business opportunity arises, generating a question: how to encourage children to the habit of reading? Without this being tedious and abhor the child, to avoid reaching adolescence with no reading habit, that is why through the industrial design program is proposed to implement gamification in reading through an interactive web application where the child will meet different characters of Milpin's World, representing the different existing children's stories, offering the child their respective rewards for finishing each story.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

6. KEYWORDS

reading, children, gamification, children's stories, interactive digital book.

7. INTRODUCCIÓN

Durante el desarrollo del actual trabajo, se analizará la problemática encontrada en el aprendizaje lector y se evidenciará los resultados de un proceso digital a través del Diseño Industrial

Hoy en día el mundo tecnológico a envuelto a la sociedad al nivel de desviarlo en el ámbito del aprendizaje lector, dándole la prioridad a las redes sociales y no a nuestros libros, que es la principal base de nuestra infancia.

Continuamente los docentes hacen comentarios de que la adolescencia no lee debido a que se acostumbraron a las clases virtuales (Carrillo, Marisela Vital, 2017) hoy en día un niño nace con un celular en la mano, ya de 5 años en adelante se han logrado envolver más en la tecnología y no en los libros, esto demuestra la poca importancia que le damos a la literatura infantil, olvidando que este tema se debe infundir y no sólo por saber y hacerlo obligatorio sino inculcarlo como diversión. La fundadora de la empresa Marínva (marin, Imma, s.f.) (Imma marín) plantea la implementación de la gamificación en la lectura y lograr transmitir el volver a tenerle amor por los libros, con esto se quiere aplicar estrategias de juegos, por medio de técnicas para fomentar el deseo de leer al niño ya que esto les da el placer de una experiencia enriquecedora donde pueden compartir sentimientos en función de sus beneficios particulares

La doctora Lilian Katz profesora de la universidad de Illinois dice que el aprendizaje de lectura en los niños es mucho más beneficioso cuando lo hacen a edades tardías y de manera informal, ya que cuando la introducción temprana entra de manera estricta u obligatoria, los niños de 11 a 12 años aprenden a leer y a escribir, pero esto hace que lo aborrezcan y se observa que lo hacen mejor aquellos que su enseñanza fue informal, y esto suele ser más dañino para niños que para las niñas.

Por medio de un estudio realizado por Robin Alexander en la Universidad de Cambridge, se afirma los niños de 4 y 5 años no son aptos para iniciar una formación formal establecida en materias. Ya que el aprendizaje se debe enfocar en perfeccionar sus respectivas habilidades por medio de juegos. (Folgado, Alba Caraballo, 2022)

8. JUSTIFICACIÓN

Cuando se habla de literatura infantil, se le debe enfocar hacia la diversión, ya que esto para el niño es más importante que el solo hecho de aprender. Cuando el niño utiliza la lectura de forma divertida, crece con el hábito de leer y llegan a usar este método para aprender volviéndolo menos tedioso, logrando una lectura fluida y aumentando extraordinariamente su aprendizaje, pero cuando el niño no logra ver la lectura de una forma de entretenimiento, la escuela y su aprendizaje se vuelve molesto y se volverá un obstáculo incluyendo su adultes. (Digital, Revista, 2011)

Según (edebe. 200) las familias que valoran la lectura, abren las puertas a los cuentos, ya que es beneficioso empezar a escuchar cuentos a temprana edad eh ir inculcándolo de forma indirecta a los niños, ya que esto s vuelve enriquecedor para las familias, porque un dibujo colorido encanta a los niños logrando obtener el enfoque del infante, la voz de quien cuenta la historia atrae la atención del bebé. A partir de los 4 a 6 meses un bebe ya enfoca si mirada en dibujos y aumenta la coordinación en sus ojos y manos, y con eso se logra introducirlos en el mundo de los libros. (Digital, Revista, 2011)

Investigadores y docentes experimentan opciones de aprendizaje menos tediosa encontrando así el método de la gamificación, ya que esta se enfoca en diferentes dinámicas de juegos, demostrando mejoras en los últimos años en cuanto a las habilidades, logrando mantener el interés en cada proceso de aprendizaje evitando la falta de compromiso en el niño (Ortiz-Colón et al., 2018). (Enelis Blanca Cuba Rondón, 2021)

9. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

“La lectura se enfoca en “Saber leer, lograr que un texto escrito fuera leído adecuadamente por una persona, quería decir saber descifrar”. Gómez Palacio (1992)

Actualmente la tecnología enfoca a la juventud en diferentes actividades, menos en la lectura, evitando que un adolescente logre tener una conversación fluida con cualquier persona, esto debido a que no se conoce la importancia de este hábito y lograr un buen aprendizaje. Usualmente los maestros se quejan que los jóvenes no saben leer. Son pocos los adolescentes que han leído cantidades de libros, usualmente a la edad de 16 sus respuestas son que solo han leído 10, otros 2 libros, y no porque deseen hacerlo, si no porque se los exigen, esto no es lo suficiente para mejorar su lectura. (Carrillo, Marisela Vital, 2017)

Con esto se entiende que la literatura infantil, Deben inculcarlo de una manera divertida, para que ellos no lo vean como un método de solo aprender obligatoriamente (Digital), a futuro se relaciona el entretenimiento con saber. Leer de una forma divertida se pueden lograr obtener el gusto a la lectura. (Digital, Revista, 2011)

La fundadora de la empresa MARINVA (Imma Marín) afirmaba que “el juego es emoción y sin emoción no hay aprendizaje”. Ella utiliza el método de la gamificación para transmitir el amor por los libros, ya que este se trata de realizar técnicas y habilidades del juego sembrando el gusto en los niños de un tema como lo es la lectura. (Tiching, 2018)

10. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo incentivar el hábito de lectura en los niños de 6 años del CDI Central de Urumita-La Guajira?

11. OBJETIVOS

11.1 OBJETIVOS GENERAL

Incentivar el hábito de la lectura a los niños de 6 años del CDI Central de Urumita-La-Guajira a través de una App Web.

11.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Evitar los elementos distractores en el lugar donde se realizará la lectura
- Aumentar la concentración visual del infante en el proceso de lectura
- Estimular los sentidos sensoriales durante el desarrollo de la lectura

12. DESARROLLO – PROCESO CREATIVO

12.1 ANTECEDENTES

Gutierrez y Ball (2006) dice que la literatura ofrece la oportunidad de compartir sentimientos generando conocimiento, gusto, experiencias en cuanto a sus necesidades y beneficios particulares. (Trujillo, Rafael Rangel, 2008)

Asimismo, Navas (1995) considera que la literatura genera libertad interpretativa del lector, transformando cada historia en aventuras para los niños. (Trujillo, Rafael Rangel, 2008)

La educación colombiana enfrenta el reto de desarrollar en los niños capacidades de manipular el lenguaje como una destreza crucial, permitiéndoles descifrar apropiadamente en una sociedad alfabetizada, donde el uso del lenguaje escrito es indispensable; y es por eso que se adoptó el Modelo Escuela Nueva desde 1976, con cambios en el 2000, fundamentando sus métodos acertada para desarrollar una educación flexible. La guía está encaminada a las escuelas rurales queriendo disminuir el analfabetismo, y reduciendo los desacuerdos existentes con la escuela urbana (Ministerio de Educación Nacional, 2010). (Bernal-Pinzón, Mary Luz, 2017)

La formación en la primera infancia es vital ya que es un proceso continuo que genera experiencias en los colegios de niños y niñas, por medio de la interacción con el medio ambiente, utilizando herramientas como el juego que se convierten en estrategias lúdico-pedagógicas beneficiando el progreso del niño. (Dios, Alexandra Cortés Corporación Universitaria Minuto de, 2017)

12.2 METODOLOGIA

“El método sistemático para diseñadores” de Bruce Archer

su metodología SE divide en 3 fases: analítica, creativa y de ejecución (Juana Acosta, 2020)

12.2.1 Fase analítica:

Recopilación de datos: Compilación de toda la información necesaria para el conocimiento y desarrollo del proyecto y de la empresa/cliente y recoger datos de referentes de otros proyectos similares. (Juana Acosta, 2020)

12.2.2 Fase creativa:

Implicaciones: Establecer los alcances, limitaciones o condiciones que el proyecto pueda tener, desarrollo de un proceso de bocetación, Seleccionar de todas las ideas generadas, Dar forma a las ideas seleccionadas y pulirlas (Juana Acosta, 2020)

12.2.3 Fase de ejecución:

Valoración crítica: Se presentan las propuestas seleccionadas al cliente para que acompañado del equipo de diseño se evalúen y se defina una idea final. (Juana Acosta, 2020)

12.3 FASE

12.3.1 CICLO DE VIDA

El ciclo vital se divide en distintas etapas del desarrollo clasificándose de la siguiente manera

0-5 años llamada primera infancia

6-11 años llamada infancia

12-18 años llamada adolescencia

14-26 años llamada juventud

27-59 años llamada adultez

60 años en adelante llamada vejez. (SOCIAL)

12.3.2 GAMIFICACION EDUCATIVA

En el área educativa su enfoque es mejorar las actividades de aprendizaje por medio de estrategias de diferentes juegos, logrando incrementar la participación de los niños, implementando las técnicas de la gamificación como lo son las acumulaciones de punto, recompensas, retos misiones, incentivando al infante a querer saber aún más. (DIGITAL, MARKETING, 22)

12.3.3 GAMIFICACION PRIMARIA

Dentro de la ludificación educativa, hallamos la gamificación en educación primaria. Esta se trata de adquirir firmemente conocimientos de una forma divertida, logrando que los estudiantes estén propensos a absorber más conocimientos. (DIGITAL, MARKETING, 22)

12.3.4 PRODUCTOS DIGITALES

Según Debra Gelman, autora del libro diseñando para niños: Productos digitales para jugar y aprender (Designing for Kids: Digital Products for Playing and Learning), si el juego es de adultos, los ayudas a cruzar la meta, mientras que a los niños esta se vuelve parte de la historia (Ordaz, Marisela, s.f.)

- Los niños quieren estarse retroalimentando ya sea visual o auditivamente cada vez que realizan algo
- Es necesario que cada acción que ellos hagan genere una reacción, ya que ellos siempre esperan ser recompensados por alguna respuesta que generen
- la categoría de niños se divide por rangos de edad – “infantes hasta los 5 años,” de 6 a 8 años,” y “de 9 a 11 años”. Es por eso que los niños se desenvuelven más rápido que un adulto, es decir que una aplicación para un niño de cuatro años no será apropiada para un niño de seis
- Orientar tu aplicación en una categoría de dos años. Los desacuerdos de un niño de cuatro y ocho años. Uno de estos grupos se puede aventurar y aprender sobre la aplicación en el camino, mientras el otro puede necesitar instrucciones claras para desenvolver su confianza al usar la aplicación. (Ordaz, Marisela, s.f.)

12.3.5;Qué debe tener la aplicación?

- Los Niños les gusta entretenerse de manera Difícil
- La diversión difícil se basa en disfrutar cuando están realizando algo desafiante. mezcla el entretenimiento y el aprendizaje y lograrás una app que los niños no puedan evitar jugar.
- La aplicación debe tener una intención, desde el comienzo, y este debe ser obvio ya que sin eso se aburrirán con más rapidez (Ordaz, Marisela, s.f.)

12.3.6 SEGMENTACIÓN

- Variables Demográficas:
 - ❖ EDAD: 27 - 59 AÑOS
 - ❖ SEXO: MUJERES Y HOMBRES

 - ❖ Edad: 6 A 8 AÑOS
 - ❖ sexo: NIÑOS Y NIÑAS
- Variables Socio-Económicas:
 - ❖ Ingreso: 2 salarios mínimos

❖ Ocupación: trabajo

❖ ingreso: depende de los padres

❖ ocupación: estudiante

• Variables Psicográficas:

❖ Personalidad: alegres, divertidos extrovertidos, que tengan habito de lectura, les guste compartir con sus hijos

❖ estilos de vida: padres de familia, trabajen, tengan acceso a la tecnología y libros

❖ intereses, gustos: juegos, libros, les gusten contarles historias a los hijos

❖ Personalidad: alegres, divertidos, extrovertidos

❖ estilos de vida: acceso a la tecnología y libros

❖ intereses, gustos: le guste jugar, escuchar historias, los libros, los robots, la tecnología, los muñecos

Estas graficas representan el nivel de búsqueda de mi segmentación de padres, en cuanto a la lectura, realizado en el programa perspectiva de la audiencia. }



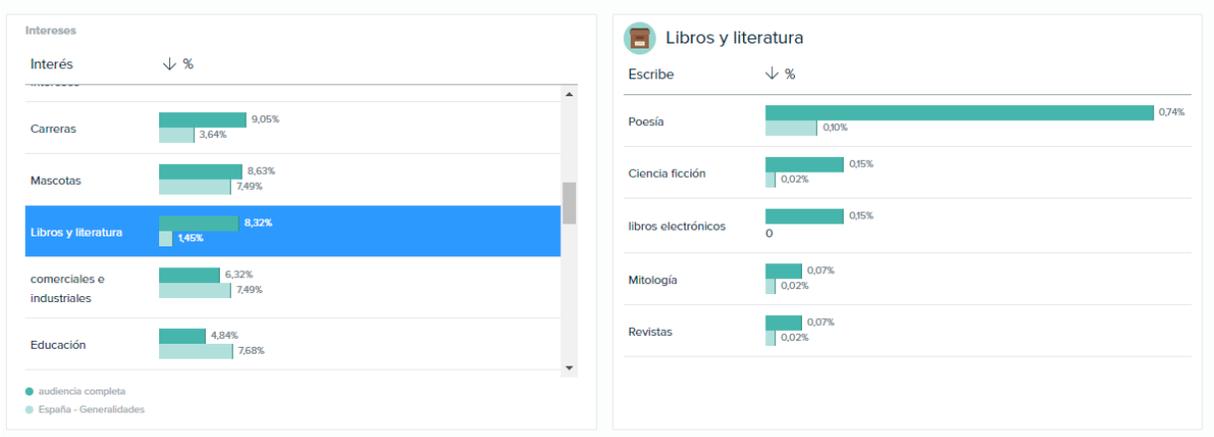
Nivel de búsqueda en la lectura-Audiense Insights. 2022



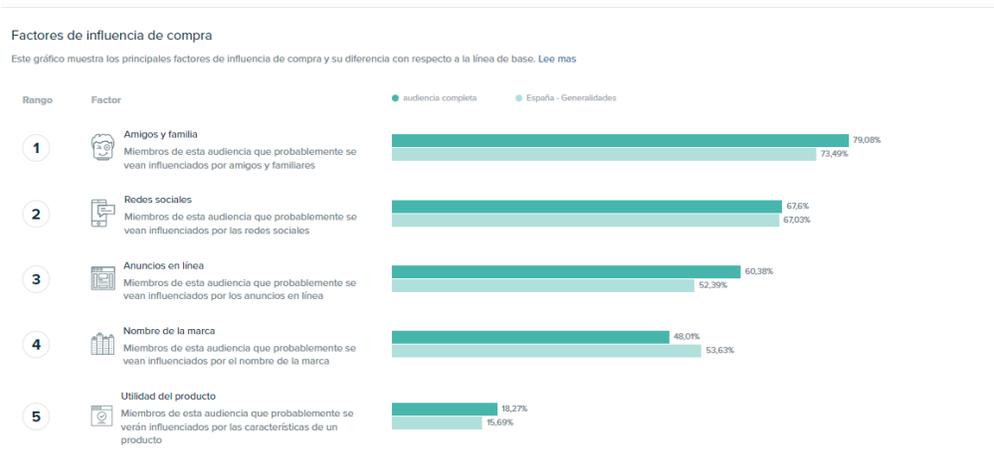
Nivel de búsqueda en la lectura-Audiense Insights. 2022



Nivel de búsqueda nivel educativo-Audiense Insights. 2022



Nivel de búsqueda de intereses-Audiense Insights. 2022



Cuadro Factor de compra- Audiense Insights. 2022

12.3.7 TIPOLOGIAS

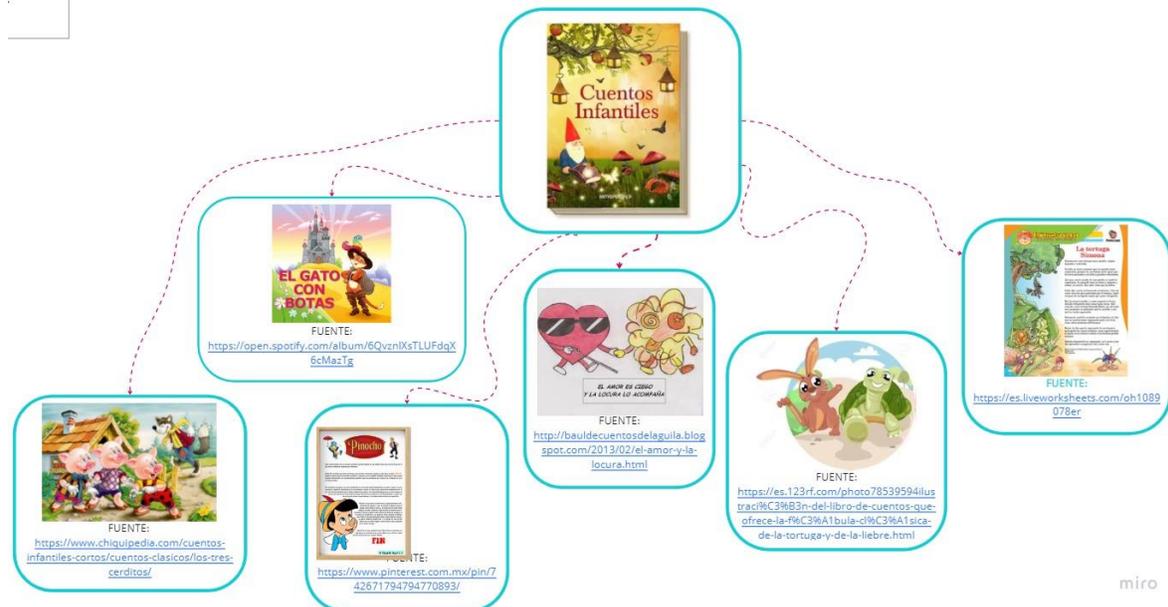
Lo que busco es encontrar personajes únicos que cuenten una historia



Tipología-imágenes de Disney 2022-Cuadro de tipologías realizado en Miro-Carolina Pinto. 2022

12.3.8 CUENTOS INFANTILES

En la aplicación web interactiva encontrarán los diferentes cuentos infantiles representados con los personajes del Mundo Milpin



Tipología-imágenes de Disney 2022-Cuadro de tipologías realizado en Miro-Carolina Pinto. 2022

13. FASE 2

13.1 REQUERIMIENTOS

Que necesito para que mi app y mis personajes sean reconocido visualmente y a través de los cuentos que va a recrear

- que sea llamativo: por medio de los colores forma, funciones
- que sea único: por medio de su aspecto físico (robot) y el mundo de fantasía que ofrecerá
- que incentive la lectura: por medio de una metodología gamificada, una app web, colores, tipografía
- que genere diversión: por medio de sonidos, historias, app, diferentes personajes
- que ofrezca algo: por medio de reconocimiento, recompensa, aprendizaje

13.2 EL COLOR EN LOS NIÑOS

El poder de los colores sobre los niños		guiainfantil.com
Color	Qué transmite	Beneficioso para...
Blanco	Pureza, calma y orden visual	Incentiva la creatividad
Azul	Calma, serenidad	Mejora el sueño. Bueno para niños nerviosos
Rojo	Energía, vitalidad	Ayuda en niños más tímidos
Amarillo	Positivismo, energía	Estimula la concentración. Bueno para niños con depresión
Verde	Equilibrio y calma	Mejora la capacidad lectora
Naranja	Energía y positivismo	Estimula la comunicación
Morado	Tranquilidad y misterio	Potencia la intuición

Cuadro: El poder de los colores en los niños-Periodista Estefanía Esteban. 2021

13.3 GUIÓN DE LA APLICACIÓN

Se realizó un diagrama donde nos explica como funcionara la aplicación, cada paso, acción, resultado hasta llegar al final que es terminar la historia y obtener el premio.

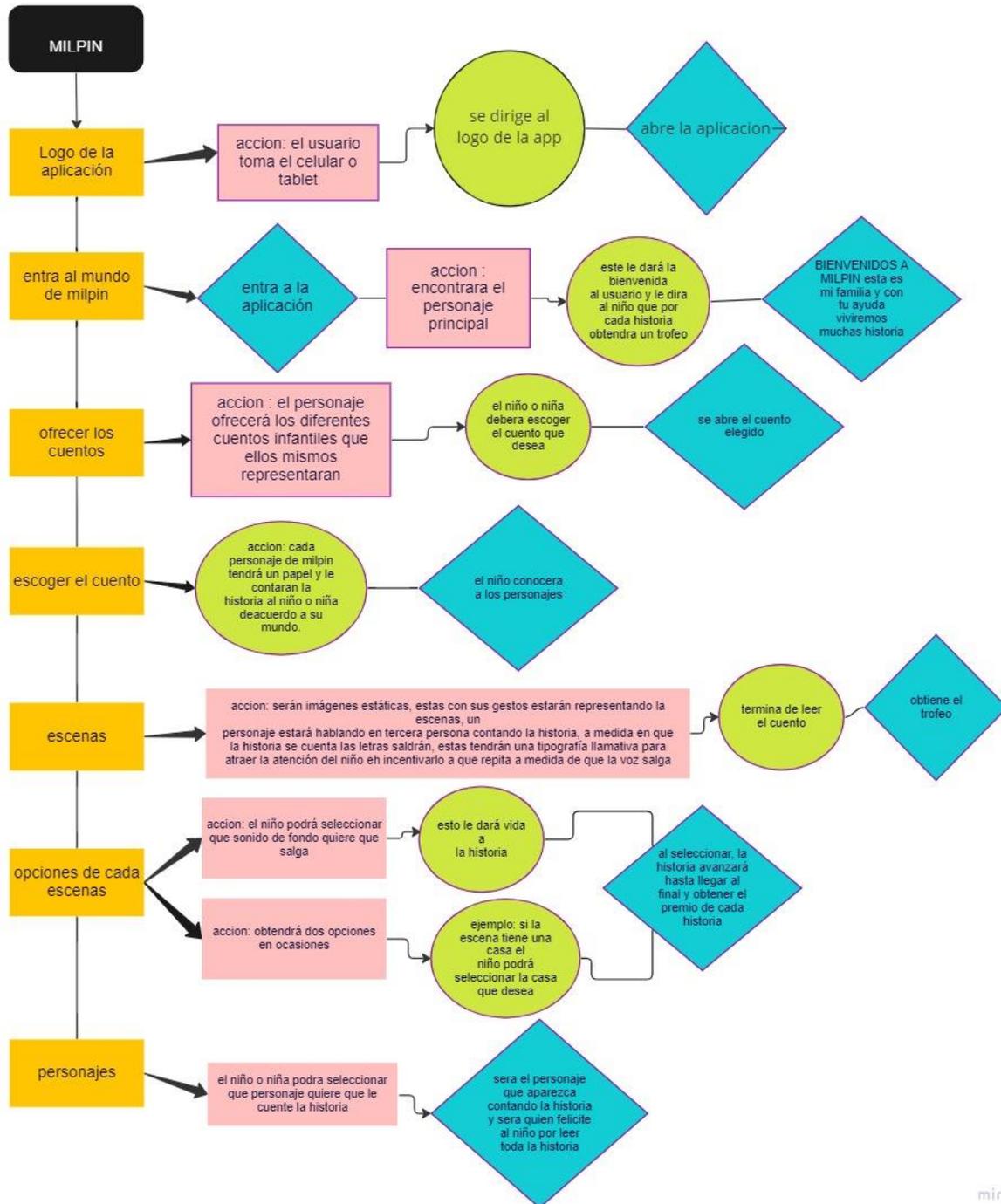


Imagen: Diagrama de la aplicación-Carolina Pinto. 2022

13.4 ESTRUCTURA DE LA PAGINA DE MUNDO MILPIN

Se realizo un diagrama del orden en el que está estructurada la página web de MILPIN



13.5 ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

Este es el diagrama de gamificación en nuestra aplicación, para poder obtener mucho más entretención y concentración del niño en el mundo de MILPIN

PAGINA PRINCIPAL:



Diagrama: Estructura de gamificación de la pagina del mundo milpin-Carolina Pinto. 2022

<https://sites.google.com/view/milpin/mundo-milpin>

PERSONAJES: <https://sites.google.com/view/milpin/personajes>

HISTORIAS: <https://sites.google.com/view/milpin/historias>

CUENTO: <https://sites.google.com/view/milpin/historias/el-demonio>

PREMIOS: <https://sites.google.com/view/milpin/premios>

REDES: <https://sites.google.com/view/milpin/redes-sociales>

TIENDA: <https://sites.google.com/view/milpin/redes-sociales/tienda>

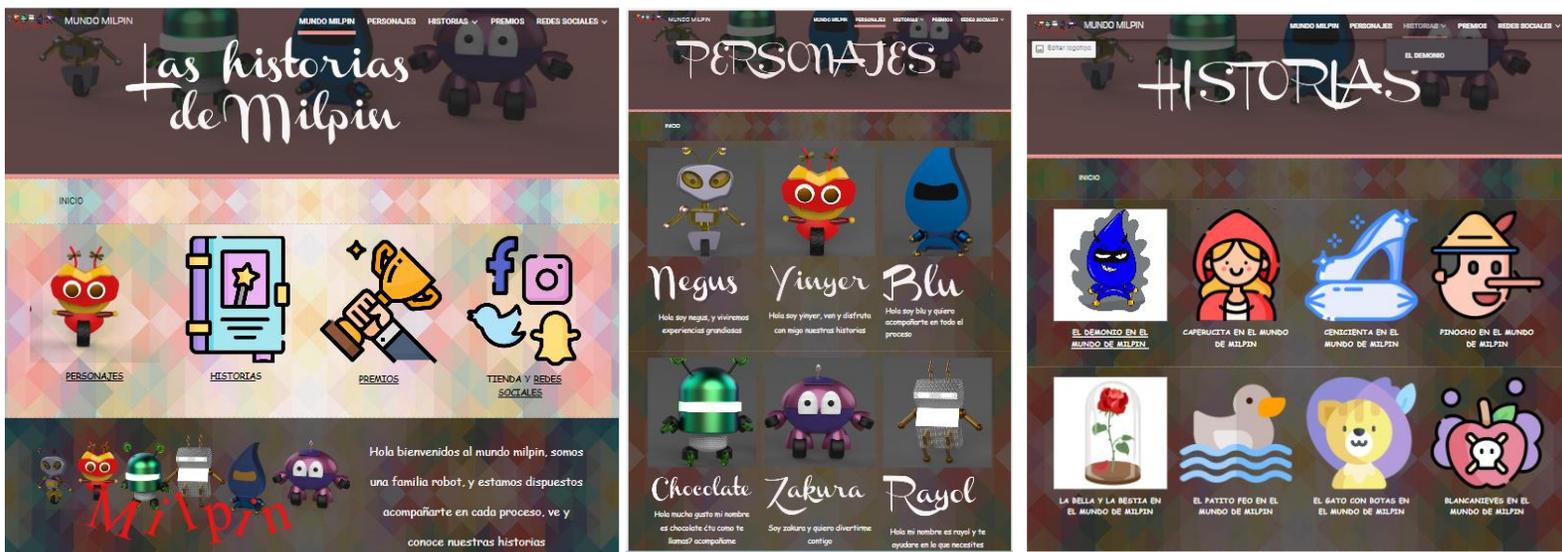


Imagen: Pagina web del Mundo Milpin-Carolina Pinto. 2022

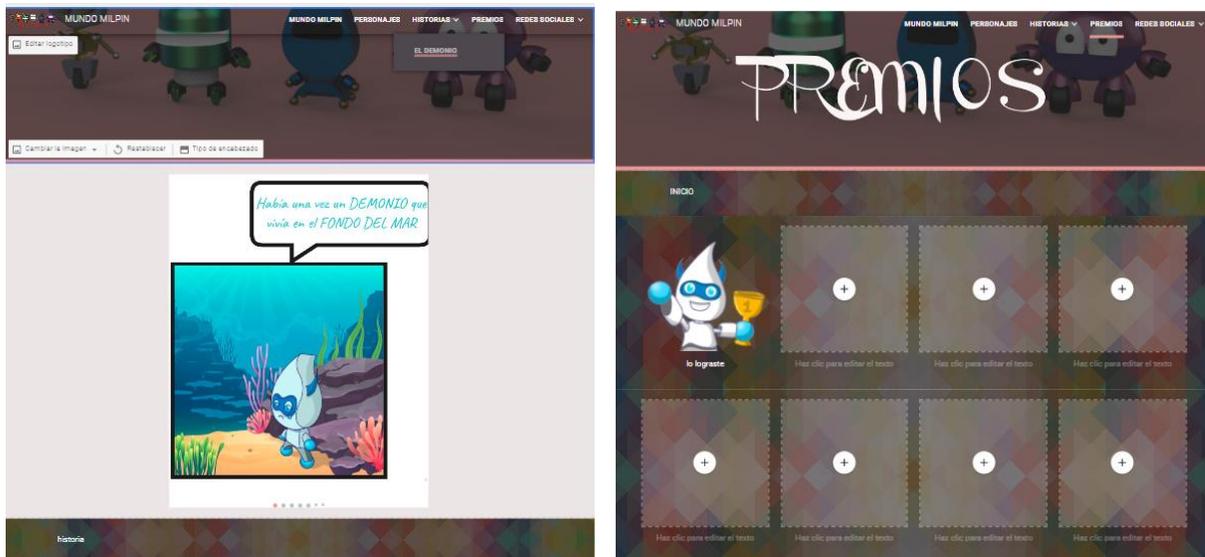


Imagen: Pagina web del Mundo Milpin-Carolina Pinto. 2022



Imagen: Pagina web del Mundo Milpin-Carolina Pinto. 2022

13.6 BOCETOS PERSONAJES

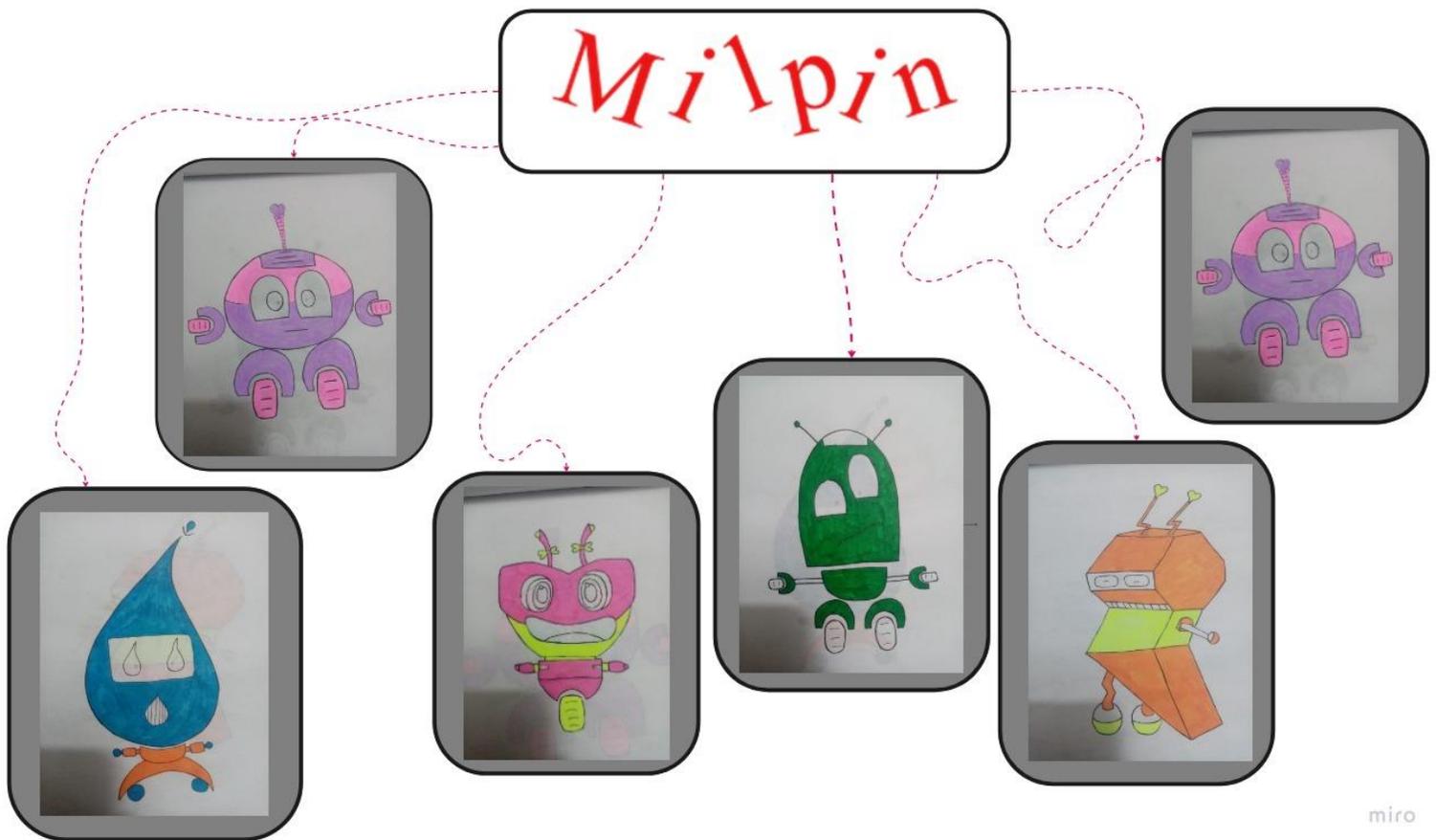


IMAGEN: Bocetos personajes-Carolina Pinto.2022

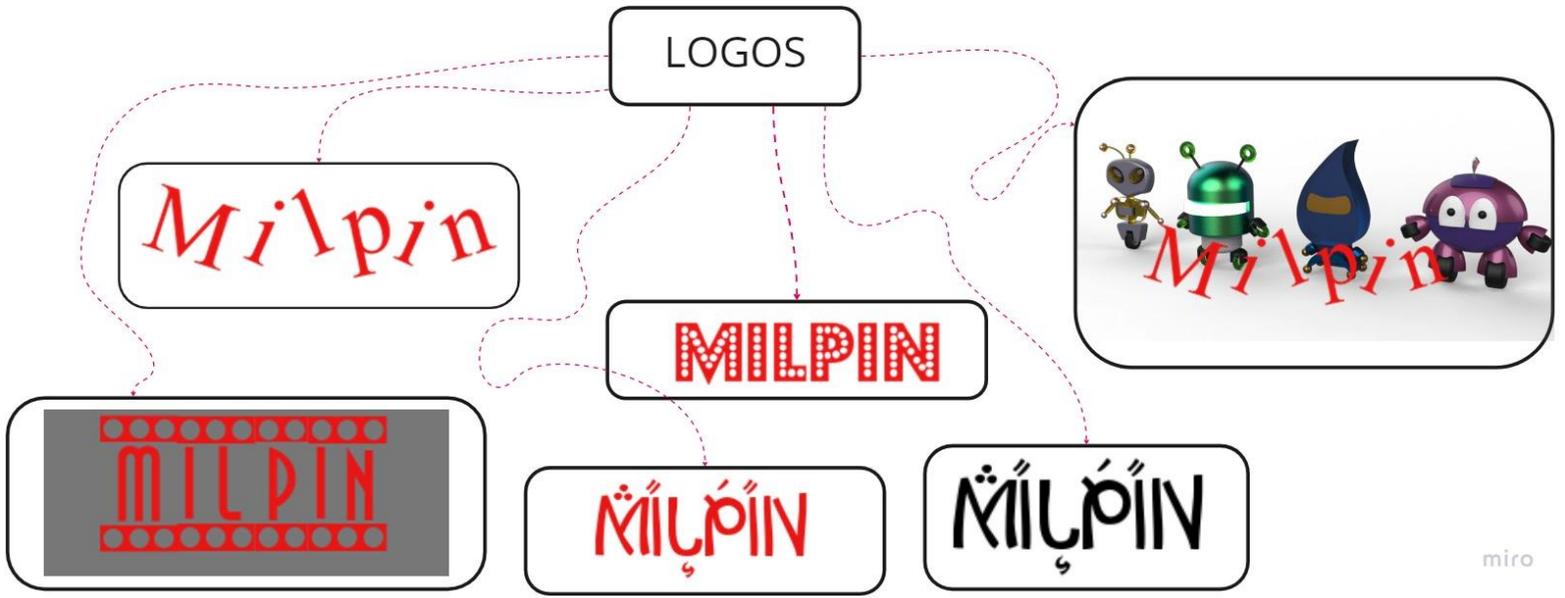


IMAGEN: Logos-Carolina Pinto.2022

13.7 MODELOS PERSONAJES

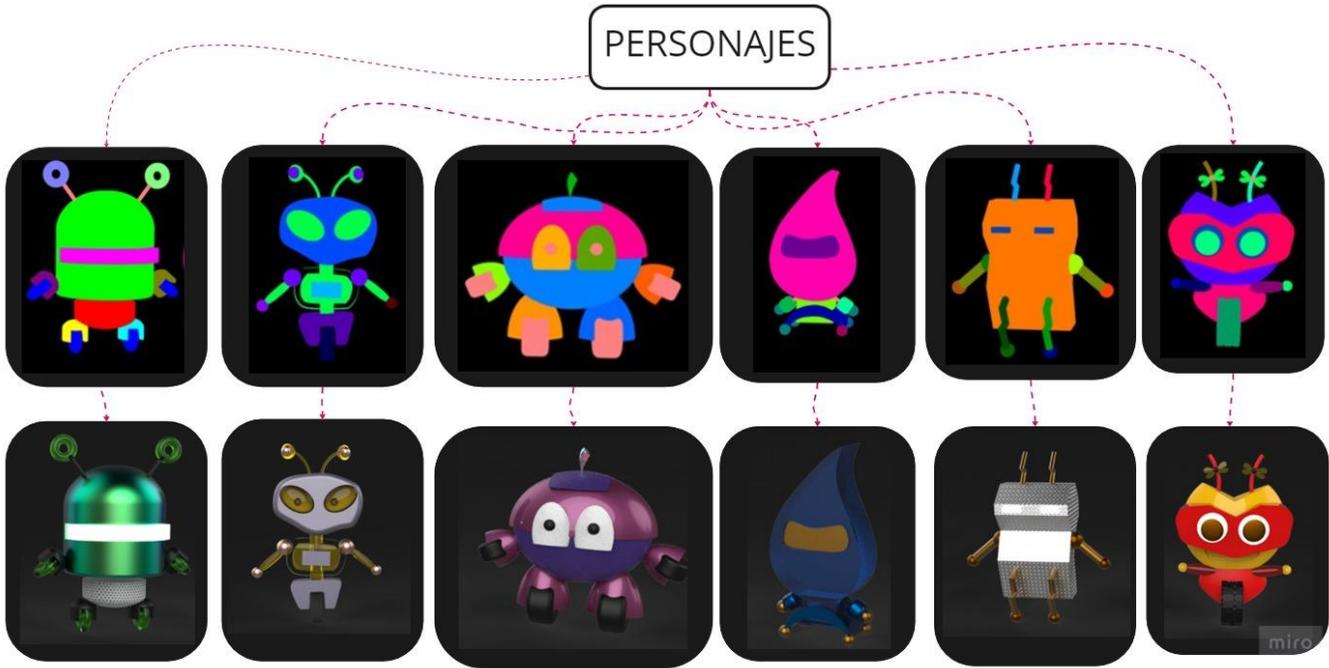


IMAGEN: Modelos personajes-Carolina Pinto.2022

13.8 HISTORIA

EL DEMONIO Y SUS INSEGURIDADES

Había una vez un DEMONIO que vivía en el FONDO DEL MAR, todos los días pensaba en como dejar de ser un demonio y poder comunicarse con el exterior sin que ellos temieran ante su presencia, pues el solo quería hacer amigos y no sentirse tan solo, pero había algo que no le permitía conseguir amigos y era la OSCURIDAD que lo rodeaba, pues ahí estaban todos sus poderes de los que se avergonzaba pues gracias a eso las personas huían, un día decidido a dejar de intentarlo iba regreso al fondo del mar, y tropezó con un dispositivo, al agarrarlo este le hablo “hola soy luzca” el demonio se sorprendió, lo soltó y se fue, al llegar al fondo del mar reacciona y se pregunta ¿Por qué luzca no se asustó? Y decide volver, pues luzca era un ROBOT, su creador había fallecido y nadie sabía de su existencia, luzca fue creado para ayudar a los demás, no tenía sentimientos, por lo tanto no podía tener miedo, pero luzca hablaba como una persona normal, solo que no sentía, DEMONIO decide llevarla con el hasta el fondo del mar, pero luzca deja de funcionar, demonio desesperado sale con ella del agua y decide usar su oscuridad, donde tenía todos sus poderes que desde hace mucho tiempo no usaba, esto para poder darle energía, y lo consigue, por primera vez DEMONIO se siente orgulloso de su oscuridad de aquello que era un gran obstáculo para tener compañía, y desde entonces DEMONIO y ROBOT son inseparables, buscando la manera de darse a conocer al mundo sin que nadie le tema y confíen en ellos.

FINNNN

13.9 ESCENAS

1. Escena _

Había una vez un DEMONIO que vivía en el FONDO DEL MAR



2. Escena

todos los días pensaba en como dejar de ser un demonio y poder comunicarse con el exterior sin que ellos temieran ante su presencia



3. Escena

pues el solo quería hacer amigos y no sentirse tan solo, pero había algo que no le permitía conseguir amigos y era la OSCURIDAD que lo rodeaba, pues ahí estaban todos sus poderes de los que se avergonzaba pues gracias a eso las personas huían



4. escena

un día decidido a dejar de intentarlo iba regreso al fondo del mar, y tropezó con un dispositivo



Imágenes: Escenas-Carolina Pinto. 2022

5. Escena

al agarrarlo este le hablo "hola soy luzca" el demonio se sorprendió, lo soltó y se fue



6. Escena

al llegar al fondo del mar reacciona y se pregunta ¿Por qué luzca no se asustó? Y decide volver, pues luzca era un ROBOT, su creador había fallecido y nadie sabía de su existencia



7. Escena

DEMONIO decide llevarla con el hasta el fondo del mar



8. Escena

luzca fue creado para ayudar a los demás, no tenía sentimientos, por lo tanto no podía tener miedo, pero luzca hablaba como una persona normal, solo que no sentía



Imágenes: Escenas-Carolina Pinto. 2022

9. Escena

pero luzca deja de funcionar



10. Escena

demonio desesperado sale con ella del agua y decide usar su oscuridad, donde tenía todos sus poderes que desde hace mucho tiempo no usaba, esto para poder darle energía, y lo consigue



11. Escena

por primera vez DEMONIO se siente orgulloso de su oscuridad de aquello que era un gran obstáculo para tener compañía, y desde entonces DEMONIO y ROBOT son inseparables, buscando la manera de darse a conocer al mundo sin que nadie le tema y confíen en ellos.



COMO LOS HUMANOS SABEN NO HAY QUE CONFIAR EN LA TECNOLOGÍA, PERO YO SI CONFÍO EN LUZCA, EXPRESO DEMONIO ORGULLOSO DE SU AMIGA ROBOT.

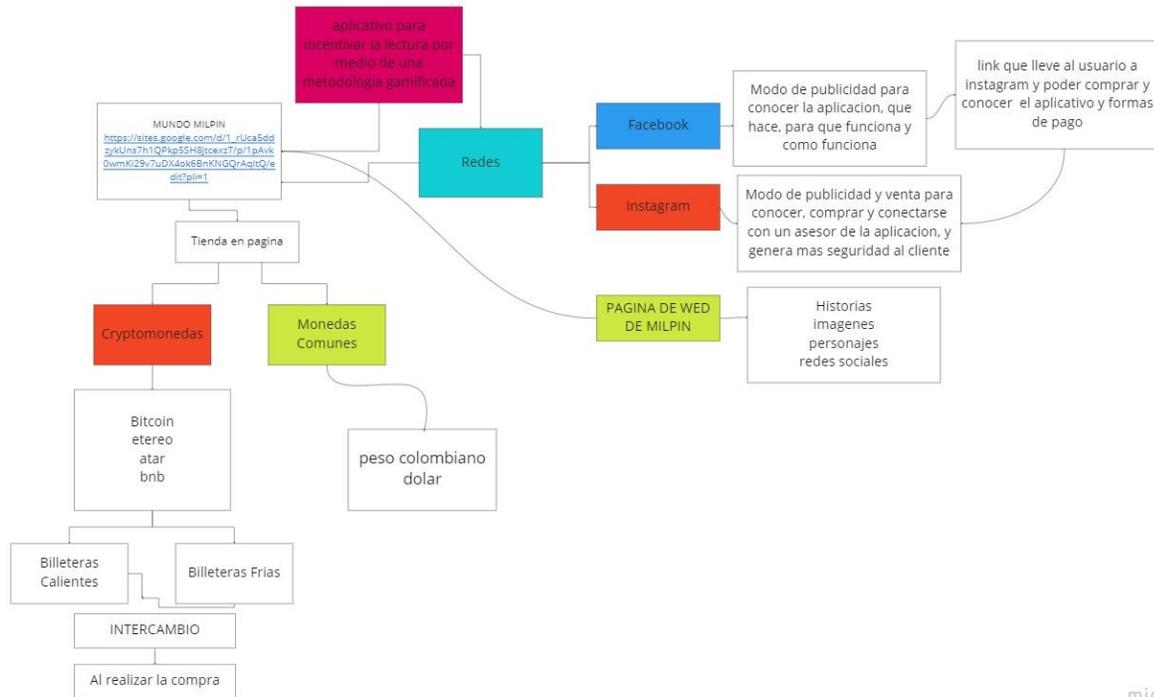
Imágenes: Escenas-Carolina Pinto. 2022



Imágen: Premio-Carolina Pinto. 2022

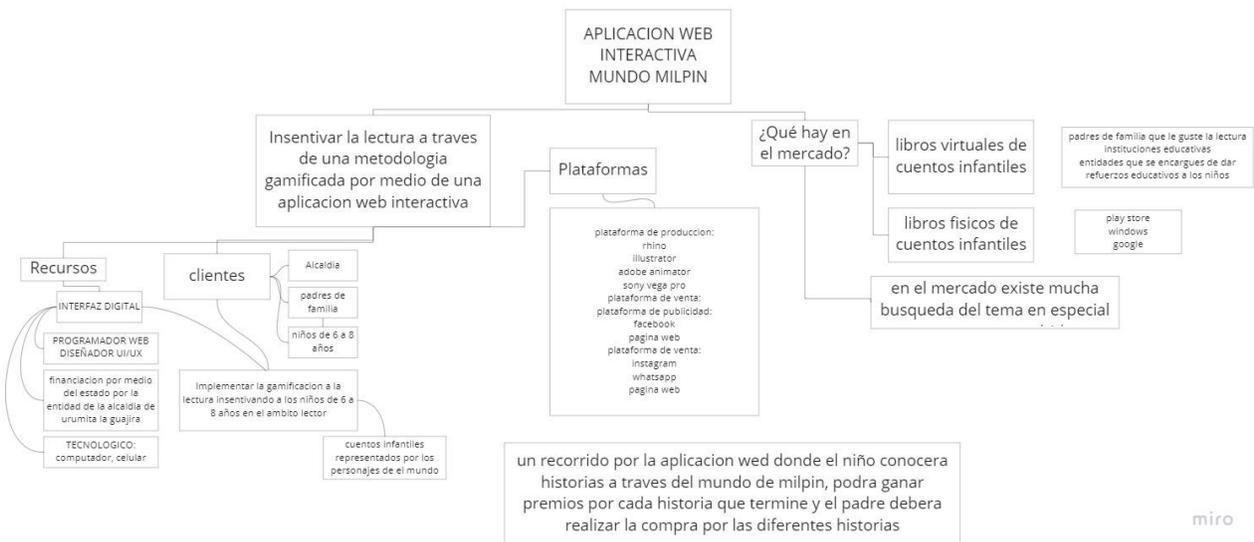
14. PROPUESTA ECONOMICA:

- dentro del análisis de mi propuesta se eligió trabajar con la cryptomoneda como lo es el bitcoin, etereo, atar y bnb ya que tienen mayor valor en el mercado y tendría una mayor comercialización.
- Debido a las gráficas y el constante cambio en altas y bajas de la moneda, se decide realizar el intercambio a peso colombiano y dólar al momento de la compra.
- Este aplicativo fomentara la lectura en los niños, a través de la metodología gamificada, permitiéndole al niño reconocer el habito lector como una entretenición y no una obligación, y así desde su corta edad promover ese amor por la lectura



miro

Cuadro: Propuesta Económica-Carolina Pinto. 2022



miro

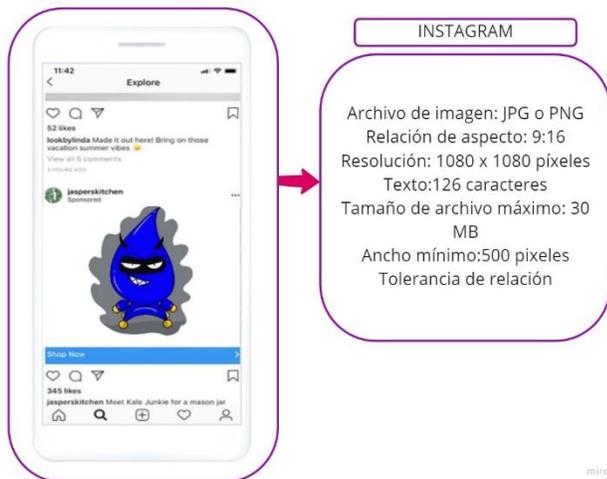
Cuadro: Producto mínimo viable-Carolina Pinto. 2022

14.1 MONTAJE DE ESTRATEGIA DE REDES



miro

Imagen: Montaje de Redes-Carolina Pinto. 2022



miro

Imagen: Montaje de Redes Instagram-Carolina Pinto. 2022



miro

Imagen: Montaje de Redes Facebook-Carolina Pinto. 2022

15. Bibliografía

(s.f.).

- Bernal-Pinzón, Mary Luz. (junio de 2017). ¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062017000100255
- Carrillo, Marisela Vital. (2017). *La lectura y su importancia en la adolescencia*. Universidad autonoma del estado de Hidalgo, Boletín científico. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html#:~:text=La%20falta%20de%20capacidades%20lectora,de%20un%20determinado%20tema%2C%20esto>
- DIGITAL, MARKETING. (21 de 07 de 22). *diferentes tipos de gamificación*. Obtenido de MARKETING DIGITAL: <https://www.easypromosapp.com/blog/2021/06/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>
- Digital, Revista. (16 de 09 de 2011). LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA DESDE LA INFANCIA. *revista digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8644.pdf>
- Dios, Alexandra Cortés Corporación Universitaria Minuto de. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *revista interamericana*. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746>
- Enelis Blanca Cuba Rondón, I. P. (01 de 08 de 2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas, vol. 15, Esp., pp. 366-380, 2021*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- Folgado, Alba Caraballo. (01 de 03 de 2022). *Por qué los niños no deben comenzar a leer y a escribir antes de los 6 años*. Obtenido de Guia Infantil: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/escritura/por-que-los-ninos-no-deben-comenzar-a-leer-y-a-escribir-antes-de-los-6-anos/>
- marin, Imma. (s.f.). *marinva*. Obtenido de <https://www.marinva.es/>
- Ordaz, Marisela. (s.f.). *Guía Definitiva Para Construir Aplicaciones Para Niños*. Obtenido de <https://www.toptal.com/designers/interactive/guia-definitiva-para-construir-aplicaciones-para-ninos>
- SOCIAL, M. D. (s.f.). *CICLO DE VIDA*. Obtenido de GOV.CO: [https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx#:~:text=Familia-Primera%20Infancia%20\(0%2D5%20a%C3%B1os\),Juventud%20\(14%20%2D%2026%20a%C3%B1os\)](https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx#:~:text=Familia-Primera%20Infancia%20(0%2D5%20a%C3%B1os),Juventud%20(14%20%2D%2026%20a%C3%B1os))
- Trujillo, Rafael Rangel. (2008). *Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer*. Universidad de Los Andes. Recuperado el 14 de 11 de 22, de http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102008000400002&script=sci_arttext