

Realidad entre cuentos: una estrategia narrativa desde el diseño gráfico en el aprendizaje de los niños de educación básica primaria¹

Autores: David Steven Velasquez Hernández²

Daniel Felipe García Villarraga³

Resumen

La monotonía de las clases de primaria es un tema repetitivo hoy en día, el paso a la educación remota solo empeora este problema, por medio de las nuevas tecnologías se creó una herramienta que apoya esta problemática, siendo un producto didáctico y divertido para los niños, cuentos infantiles por medio de tecnología interactiva, cuya finalidad es dar lecciones de distintos temas esenciales en el aprendizaje de un niño de primaria, por medio de una investigación explicativa de la mano de expertos educadores y psicólogos se obtuvieron los datos más importantes para crear un producto eficiente, así mismo con encuestas y pruebas con padres de familia y niños se pudo pulir y llevar a cabo un testeo de nuestro proyecto el cual fue muy bien recibido por su público objetivo, demostrando cómo las nuevas tecnologías pueden ser aprovechadas.

Palabras Clave

Educación, Infancia, Tecnología, Diseño interactivo, Multimedia.

¹ Trabajo de grado para optar por el título de profesional en Diseño Gráfico

² Estudiante de diseño gráfico de noveno semestre, Corporación Unificada Nacional david.velasquez@cun.edu.co

³ Estudiante de diseño gráfico de noveno semestre, Corporación Unificada Nacional daniel.garciav@cun.edu.co

Abstract

The monotony of elementary school classes is a repetitive issue today, the move to remote education only worsens this problem, through new technologies we created a tool that supports this problem, being a didactic and fun product for children, children's stories through interactive technology, whose purpose is to give lessons on various essential topics in the learning of a primary school child, by means of an explanatory investigation of the hand of expert educators and psychologists we obtained the most important data to create an efficient product, likewise with surveys and tests with parents and children we were able to polish and carry out a test of our project which was very well received by its target audience, demonstrating how new technologies can be taken advantage of.

Keywords:

Education, Children, Technology, Interactive design, Multimedia.

Introducción

Realidad entre cuentos nace a partir de una problemática y esta es la digitalización de la educación temprana forzada a causa de la pandemia. Los niños de 5 a 7 años que se encuentran en etapas de competencia de lectura y escritura no encuentran entretenida la educación a través de los medios digitales como computadores, tabletas o celulares, por lo que esto implica estar largas horas frente a una pantalla únicamente prestando atención. Por otro lado para los padres de familia esto se convierte en un gran inconveniente, el estar varias horas frente a una pantalla con sus hijos e identificar que no están aprendiendo de manera adecuada a diferencia de cómo se hacía en un salón de clase genera malestar. En base a la recolección de información se pudo identificar que al tratarse de un precedente poco usual como lo es una “Pandemia” y un modelo de educación infantil nuevo no existe mucha evidencia de proyectos anteriores que tuvieran interés en este tema.

La finalidad es educar y concientizar sobre las nuevas tecnologías y aplicaciones en el futuro basadas en la educación temprana con el fin de crear contenidos que llamen la atención y logren

vencer la monotonía de las clases virtuales. Lo que busca el proyecto es reforzar la educación, vencer la monotonía diaria de las clases virtuales y mejorar los procesos y habilidades vitales que los niños deben desarrollar en sus clases virtuales, utilizando cuentos interactivos que ayuden a complementar la lectura y escritura. Cuando se identificó esta problemática se quiso buscar una solución a través del Diseño Gráfico creando contenidos interactivos, utilizando las nuevas tecnologías y haciendo uso de asignaturas como la animación 3D, Diseño de Personajes y Producción como materias ejes.

Pregunta Problema.

¿Puede el diseño gráfico crear una solución y servir de apoyo en el proceso de aprendizaje de los niños que se encuentran en la básica primaria ?

Objetivo General.

Crear contenidos interactivos utilizando las nuevas tecnologías y que estas puedan ayudar a reforzar la educación infantil en tiempos de pandemia.

Objetivos específicos.

- Educar y concientizar sobre las nuevas tecnologías y las aplicaciones en el futuro basadas en la educación.
- Desarrollar una nueva forma de aprendizaje que seguramente estará presente en el futuro.
- Generar impacto en la sociedad sobre un método de aprendizaje que servirá de apoyo a la educación infantil.

Metodología

Por medio de una investigación explicativa, se tomó principalmente el punto de vista y la experiencia tanto de educadores profesionales de primaria, como de psicólogos, analizando los programas de estudio utilizados y su cronograma, con esta información base nos pusimos en marcha con la recolección de datos.

Se utilizaron 4 fases de investigación. En la primera hicimos todo un plan con docentes de grados de básica primaria a través de entrevistas y utilizando herramientas propias del Designpedia (Gasca y Zaragozá, 2014) haciendo énfasis en el comportamiento de los niños frente a una pantalla a la hora de estudiar. Las herramientas fueron: DAFO para identificar las fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades de la educación en los niños, y así poder encontrar el problema, la herramienta Persona para tener una mejor idea del público para quien realizamos este proyecto, niños del grado primero, identificando todo su contexto, herramienta Mapa de empatía complementando la información obtenida con la herramienta anterior pudimos profundizar sobre el pensamiento de los niños y padres y entender a qué situaciones se enfrentan, herramienta búsqueda de medios para ampliar los conocimientos que tenemos acerca del tema de la educación en niños y como la pandemia les afecta, herramienta entrevista cualitativa para dialogar directamente con los niños y padres y conocer más sobre su problema y opiniones acerca de ellos, herramienta entrevista experto con la cual nos relacionamos con educadores y psicólogos para saber el punto de vista profesional de ellos y encontrar una perspectiva que desconocíamos.



Figura 1: Imagen de las herramientas designpedia utilizadas para la recolección de información.

Fuente: Designpedia (Gasca y Zaragoza, 2014).

En la segunda fase consultamos con 3 especialistas psicólogos y expertos en la materia, con la llegada de la pandemia la parte psicológica en los niños se veía afectada y qué consecuencias podría traer el uso diario de pantallas en vez de salones de clases para los niños de básica primaria. Las preguntas ubicadas en un instrumento de investigación de tipo entrevista a experto temático fueron:

- ¿Cuáles son los mayores inconvenientes de la educación con niños de grado primero?
- ¿Qué piden los niños en las clases?
- ¿Cual es la opinión que tienen sobre las herramientas digitales en la educación?

Como tercera fase fuimos a la fuente directa que en este caso serían los padres de familia y los niños. Lo que hicimos fue entrevistar a 12 niños y 12 padres de familia para posteriormente obtener el resultado de la línea gráfica que íbamos a utilizar (paleta de color, tipo de ilustración, selección de tipografía y tipo de animación). Las preguntas realizadas a ellos fueron:

- ¿Qué es lo que más te aburre de las clases virtuales?
- ¿Cómo te va con los dispositivos multimedia?
- ¿Cuál es el cuento infantil que más te guste?
- De los siguientes estilos de dibujo ¿Cuál prefieres? (Figura 1)

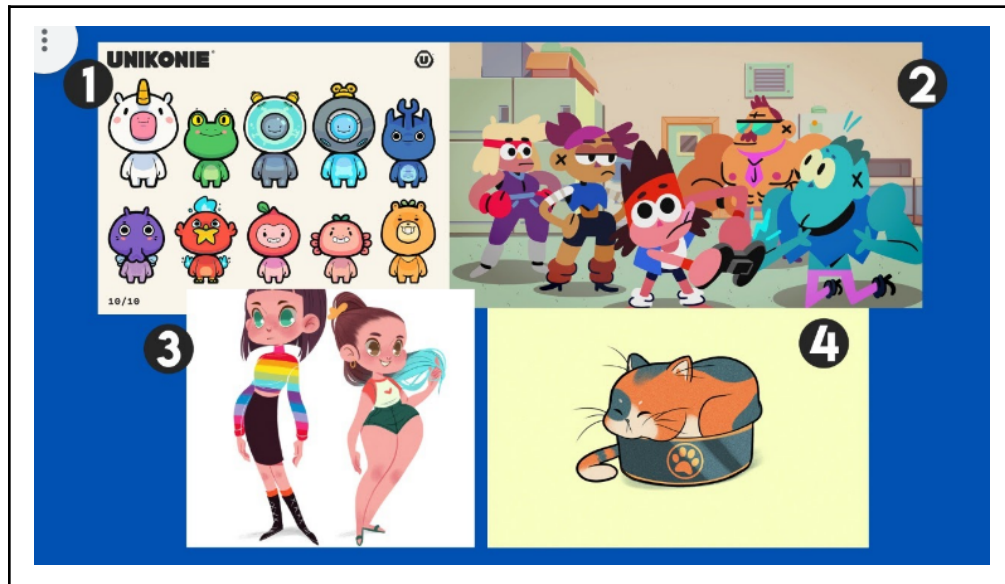


Figura 2: Imagen presentada en la encuesta realizada a padres de familia y estudiantes.

Fuente: Recopilación de imágenes de autor.

Como cuarto y último paso después de toda la recolección de información se identificaron referentes visuales que le aportaran al proyecto y que tuvieran similitud al nuestro para tomarlos de apoyo y establecer la dirección correcta del proyecto. El criterio de búsqueda estaba dado por características como:

- Usabilidad
- Recursos TIC
- Educación Infantil
- Animación 3D

Cuerpo Teórico

Una futuro frente a nuestros ojos

"Nos encontramos ante una realidad social en la que la lectura no se realiza únicamente a través de libros, sino también a partir de diferentes recursos como páginas web, foros, periódicos digitales, o los videojuegos." (Nieves Gutiérrez Ángel, 2020, p. 1)

Actualmente la tecnología hace gran parte de nuestra cultura y es un pilar de la sociedad, muchos procesos han sido reemplazados por herramientas electrónicas y hay que acoplarse a esta evolución y aprovechar en todas las áreas posibles.

“El uso de la Realidad Virtual Inmersiva (RVI) se encuentra en auge, tanto a nivel social, con aceptación y popularidad en el conjunto de la sociedad y un crecimiento marcado desde su desarrollo hasta su implantación.” (Realidad Virtual Inmersiva en personas mayores, Pablo Campo-Prieto, 2019, p. 1)

Las nuevas tecnologías nos abren un mundo de posibilidades en nuestras tareas, la pedagogía y psicología de los niños es algo que está en constante evolución, investigando las mejores herramientas que se acoplen a las necesidades de los niños actualmente, la pandemia causada por el virus del covid-19 fue una gran prueba para los educadores y padres de familia, el distanciamiento y el paso a las clases virtuales mostraron una problemática que ya existía pero tomó más fuerza, la monotonía de las clases a los ojos de los niños.

Los niños de primaria son inquietos, quieren jugar y siempre moverse, lo que provoca que las clases frente a un monitor por largas horas sin ninguna forma de juego los lleve a distraerse fácilmente, pierden el interés en el tema que se está dando, no solo solo en sus horas de clase, también al momento de realizar sus tareas, por otro lado sienten gran atracción por los medios electrónicos, jugar en videojuegos, ver programas de televisión, sus caricaturas, nos encontramos en una era donde estas nuevas tecnologías las tenemos en la palma de nuestras manos, ya sea desde un portátil, como más simplemente una tablet o un celular inteligente, Si la educación

virtual es el problema ¿por qué no puede ser también la solución? bajo esta premisa Una realidad entre cuentos inicia su marcha, estudiando los distintos factores que afectan la educación de los niños y analizando los puntos fuertes que podemos aprovechar, no solo creando una herramienta para uso en horas de clase, sino también una herramienta de entretenimiento en el hogar que aporta en gran medida el aprendizaje de los niños.

Adaptándonos a las nuevas tendencias y consultando con expertos educadores y psicólogos, siempre de la mano de las opiniones de los mismos niños y padres de familia que por medio de encuestas y entrevistas logramos llegar a materializar nuestra idea, como primer prototipo se crea una interpretación del cuento de los tres cerditos, ya que gracias a las encuestas realizadas pudimos constatar que es una de las historias más queridas y famosas por el público (Figura 3)



Figura 3: Personajes cuento de los tres cerditos.

Fuente: Creación propia.

Gracias a este acercamiento obtenido con los personajes, se pudo crear la ambientación de la historia, los fondos y objetos utilizados en el cuento, por medio de técnicas de ilustración propias (Figura 4), al crear las distintas piezas gráficas pudimos ir construyendo nuestra historia y cómo aplicamos las herramientas educativas para que sean entretenidas por los niños.

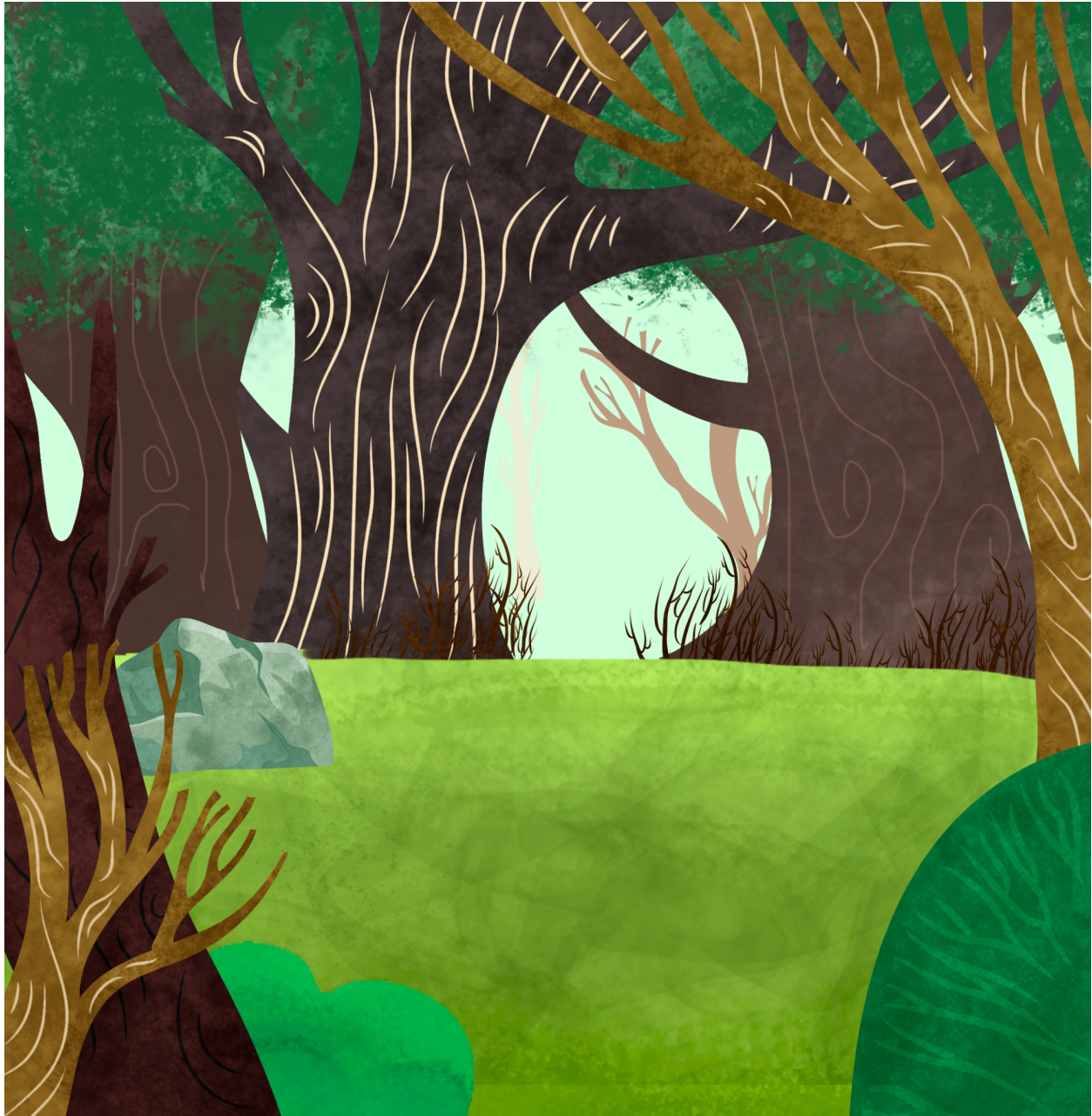


Figura 4: Diseño de fondo para la animación.

Fuente: Creación propia

Al tener constatado el elemento gráfico para el proyecto se inicia el proceso de animación y creación del contenido interactivo con el cual el infante podría aprender y lograr divertirse.

Resultados

Los datos que se presentan a continuación son el resultado de todo el proceso de recolección de información hecha a educadores profesionales de primaria, psicólogos, niños y padres de familia.

Fase 1 :

- *Herramienta FODA:* Se identificaron los siguientes resultados para encontrar las fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades de la educación en los niños.



Figura 5: Resultado de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

Fuente: Creación propia.

- *Herramienta persona:* Para tener una mejor idea del público para quien realizamos este proyecto, su comportamiento, edad y entorno.

Niños de una edad entre 5 a 7 años que cursan el grado 1 de primaria y tienen conocimientos muy básicos o necesitan refuerzos en temáticas de la lectura, reconocimiento de vocales y consonantes, tienen unos padres que están enfocados en mejorar su desarrollo cognitivo y de lectoescritura, son de estrato socioeconómico medio a alto y tienen acceso a tecnología que permita la interactividad en sus dispositivos que faciliten el uso de lo desarrollado por el proceso gráfico.

Figura 6: Resultado de la recolección de información hecha al grupo objetivo.

Fuente: Creación propia.

- *Herramienta mapa de empatía:* Se pudo profundizar sobre el pensamiento de los niños y padres (que hace, que dice, que piensa, que siente).



Figura 7: Herramienta mapa de empatía utilizada para la recolección de información.

Fuente: Creación propia.

Por medio de los resultados anteriores en las distintas fases podemos responder a las incógnitas que nos hacemos al inicio:

- ¿Cuáles son los mayores inconvenientes de la educación con niños de grado primero?

El mayor obstáculo en la educación con los niños se presenta al ser muy activos y llenos de energía, utilizar una metodología rutinaria como lo es únicamente leer y repetir líneas de un texto hace que pierdan rápidamente el interés en las lecciones llevando a un problema para adquirir los conocimientos necesarios.

- ¿Qué piden los niños en las clases?

Los niños únicamente piden divertirse y tener clases más dinámicas y fuera de lo rutinario, la monotonía del día a día de las clases los cansa y les quita el interés en seguir aprendiendo, ellos solo ven la escuela como un lugar para poder divertirse, pero no lo consiguen.

- ¿Cual es la opinión que tienen sobre las herramientas digitales en la educación?

Los niños no ven las herramientas digitales como formas de trabajo o elementos para solucionar problemas del día a día, para los ojos de un niño la tecnología son videojuegos, entretenimiento y diversión, únicamente eso, por eso se desenvuelven tan bien con estas herramientas no es difícil utilizar este medio para educar y ayudar al aprendizaje de sus clases.

Discusión ¿Qué significan los hallazgos?

La falta de interés y atención por parte de los niños crece constantemente como un problema entre los docentes y padres de familia, contamos actualmente con muchas herramientas digitales que nos hacen más fácil la vida en muchos aspectos del día a día, en esta investigación pudimos apreciar los mayores factores que causan la falta de interés de los niños de grados primero, y como aprovechar las nuevas tecnologías para dar solución a esta problemática, con la ayuda de especialistas en el campo se logró construir una herramienta que cumplía las necesidades de los niños y era aprobado por los educadores y padres de familia.

La fase investigativa nos llevó a contactar directamente con los niños para entender qué les molestaba de las clases, qué cambios quieren ver, aprender de nuestro target nos permite estar un poco en sus zapatos y conocer sobre sus gustos, expectativas, intereses y opiniones respecto a la escuela, con esto logramos entender dónde fallaba para ellos la educación.

Las distintas entrevistas y consultas realizadas con psicólogos, educadores y padres de familia, nos permitió aprender cómo era el lenguaje correcto para comunicarnos con los niños, entender los planes de estudio y así mismo integrarlos de forma eficiente en el proyecto para que diera los resultados esperados y fuera satisfactorio tanto para los niños como para los padres de familia y maestros.

Al realizar toda esta recopilación se pudo asentar la base del proyecto, siguiendo con la búsqueda y creación de la línea gráfica adecuada, a la cual se llegó por medio de encuestas y búsqueda de referentes, con dichos resultados se implementaron junto a los conceptos teóricos para la creación del contenido interactivo y contenido publicitario y de respaldo que apoyara más la investigación, el producto final fue muy bien recibido por los educadores y padres de familia, siendo probado tanto en adultos como niños para su correcto uso y comprensión .

Por medio de esta investigación y creación de la herramienta interactiva, podemos dar por hecho como las nuevas tecnologías pueden ser bien aprovechadas en el sistema de educación de los niños, no dependiendo completamente de ellas, pero sí aprovechando su versatilidad y la buena adaptación que tienen los infantes frente a estos métodos, así mismo el gran interés que despierta en ellos es un gran factor que le da un gran éxito a este método, de igual manera se debe tener en cuenta que esta herramienta no reemplaza la educación de las escuelas ni la metodología de los docentes, pero si les facilita a ellos al momento de dar una lección, el proyecto una realidad entre cuentos puede ser un gran apoyo si se implementa en los planes de estudio.

Conclusiones

Este trabajo nos lleva a ampliar el concepto acerca de cómo la pandemia afecta de manera directa a los niños y padres de familia que se encuentran en el grado primero de primaria. Se pueden utilizar las herramientas del diseño gráfico tales como el Diseño 3D, Animación, Producción Audiovisual y otras para crear contenidos interactivos como posible solución y refuerzo a la educación infantil en tiempos de pandemia.

La investigación nos muestra resultados de cómo es el comportamiento de los niños y qué actitudes muestran ante esta situación. Cabe resaltar que el camino es largo y al tratarse de un tema poco usual como es la llegada de una pandemia, es posible encontrar distintas maneras de seguir apoyando la educación en los niños a través del Diseño Gráfico.

El diseño gráfico es una disciplina que ha tomado fuerza durante los últimos años, de allí radica la importancia de la misma ya que es la encargada de toda la parte visual que se está utilizando a hoy día en la web. Utilizar el diseño gráfico al servicio de los niños es un reto muy grande pero que a futuro puede traer beneficios y muy buenos resultados en materia de educación infantil.

Finalmente, podemos decir que este es un proyecto que lleva un recorrido de 4 periodos semestrales y en caso de que se requiera continuar con su proceso de investigación el paso a seguir será el proceso de lanzamiento que le permita llegar a una siguiente fase de desarrollo.

Lista de referencias

Realidad Virtual Inmersiva en personas mayores, Pablo Campo-Prieto, 2019

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586580>

Nuevo Mapa de Empatía, Sebastián Falla, Enero 17, 2018

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586580>

El videojuego y la lectura literaria, Nieves Gutiérrez Ángel, 2020

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7308219>

Matriz o Análisis FODA, Riquelme Leiva, Matias (2016, Diciembre).

<https://www.analisisfoda.com/>

Cuenca, realidad virtual, Concepción Rodríguez Ruza, Adela María Muñoz Marquina, Aurelio Lorente González, Virginia Cañas Córdoba, 2012

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4341393>

¿Qué siente un consumidor con tu marca?, AdvancedRSM, agosto 8, 2019

<https://www.advanced-rsm.com/pasos-para-realizar-customer-journey/>

La mirada holística del diseño en las comunidades creativas, Durán, L, 2020

<https://revistasdigitales.uniboyaca.edu.co/index.php/designia/article/view/329/437>

Impacto de las TIC en el alumnado con discapacidad en el área de Educación Física, José María Fernández-Batanero, Marta Montenegro Rueda, José Fernández Cerero, Pedro Tadeu

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7595362>

Nuevas tecnologías y difusión del turismo cultural, Sagrario Bernad Conde, 2020

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7324674>