

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

TESIS

LA IMPORTANCIA DE LAS ARTES VISUALES EN LA LITERATURA
INFANTIL Y APOYO AL DESARROLLO DEL HÁBITO
DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS

POR

ARIADNA PERDOMO DOMÍNGUEZ

2023

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**TESIS
LA IMPORTANCIA DE LAS ARTES VISUALES EN LA LITERATURA
INFANTIL Y APOYO AL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA
EN LOS NIÑOS**

POR:

**ARIADNA PERDOMO DOMÍNGUEZ
CÉDULA 6-51-2086**

PROFESORA ASESORA: MAGISTER MARLENE MENA

**Trabajo para optar por el Título de
Licenciada en Bellas Artes con
Especialización en Artes Visuales con Énfasis
en Escultura**

PANAMÁ

2023

EVALUACIÓN DEL JURADO

Esta tesis fue evaluada adecuadamente para obtener el Título de Licenciatura en Bellas Artes con Especialización en Artes Plásticas y Visuales con Énfasis en Escultura y aprobada en su forma final, por el asesor y el jurado evaluador.

Asesor: Profesora Marlene Linette Mena

Jurado Evaluador:

Profesor Héctor Young

Profesor Alexander Espino

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de graduación a mi familia, soporte incondicional e inspiración para la obtención de todos mis objetivos.

Ariadna Perdomo Domínguez

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por darme salud para lograr concluir este proyecto de tesis de grado. Agradezco el apoyo de mi familia y cuerpo docente de la universidad, en especial a la profesora Marlene Mena, asesora del presente trabajo de investigación.

Ariadna Perdomo Domínguez

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE CUADROS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I - ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1 Elección del Tema.....	2
1.2 Antecedentes del Problema.....	3
1.3 Situación Actual del Problema.....	4
1.3.1 Descripción del Problema.....	5
1.4 Planteamiento de la Investigación.....	6
1.5 Justificación.....	7
1.6 Objetivos.....	8
1.6.1 Objetivos Generales.....	8
1.6.2 Objetivos Específicos.....	8
1.7 Cobertura.....	9
1.8 Limitaciones.....	9
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	11
2.1 Conceptos.....	12
2.2 Antecedentes de la Ilustración.....	16
2.3 Desarrollo Cognitivo del Niño.....	22
2.4 El Papel del Juego en el Desarrollo del Niño.....	27
2.4.1 Juegos de Expresión Simbólica.....	28

2.4.2 Juegos de Expresión Corporal y de Movimiento	30
2.4.3 Cuentos.....	32
2.4.4 Juegos de Expresión Emocional.....	33
2.4.5 Juegos de Expresión Creativa.....	33
2.4.6 Juegos Psicopedagógicos.....	34
2.4.7 Juegos para Trabajar las Habilidades Sociales	35
2.4.8 Juegos para Aumentar la Autoestima.....	36

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO.....	40
3.1 Tipo de la Investigación.....	42
3.2 Diseño de la Investigación.....	42
3.3 Enfoque de la Investigación.....	43
3.4 Hipótesis o pregunta del problema.....	43
3.5 Operacionalización de las Variables.....	44
3.5.1 Variables Dependientes.....	44
3.5.2 Variables Independientes.....	44
3.6 Población.....	44
3.7 Muestra.....	45
3.8 Instrumentos de Investigación.....	45
3.8.1 Instrumentación	46
3.9 Validación del Instrumento.....	47
3.10 Aplicación del Instrumento.....	47
3.11 Procedimiento.....	47
3.12 Fuentes de Información.....	49
3.13 Cronograma de Actividades.....	50

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS

RESULTADOS.....51

4.1 Presentación de los Datos del Instrumento Tipo Encuesta.....52

4.2 Comprobación de Hipótesis o Pregunta del Problema.....59

CAPÍTULO V

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLO

DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA (PROTOTIPOS).....60

CONCLUSIONES.....73

RECOMENDACIONES.....74

BIBLIOGRAFÍA.....75

ANEXO.....78

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N°1	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	50
CUADRO N°2	IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO.....	52
CUADRO N°3	IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RELACIÓN NIÑO – PADRES.....	53
CUADRO N°4	NECESIDAD DE LA ILUSTRACIÓN A COLORES EN LOS LIBROS DE CUENTO PARA NIÑOS.....	54
CUADRO N°5	OPINIÓN SOBRE EL MEJOR COMPLEMENTO, EN LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA DE UN NIÑO INVIDENTE.....	55
CUADRO N°6	CONSIDERA DE BENEFICIO QUE EL LIBRO INCLUYA TABLERO DE JUEGOS CON ESTATUILLAS.....	56
CUADRO N°7	PREFERENCIA DE OBJETO COLECCIONABLE PARA UN ADULTO.....	57
CUADRO N°8	MAYOR MOTIVADOR PARA DESARROLLAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

GRÁFICO N°1	IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO.....	52
GRÁFICO N°2	IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RELACIÓN NIÑO-PADRES.....	53
GRÁFICO N°3	NECESIDAD DE LA ILUSTRACIÓN A COLORES EN LOS LIBROS INFANTILES.....	54
GRÁFICO N°4	OPINIÓN SOBRE EL MEJOR COMPLEMENTO PARA LA LECTURA CON NIÑOS INVIDENTES.....	55
GRÁFICO N°5	CONSIDERA DE BENEFICIO QUE EL LIBRO INCLUYA TABLERO DE JUEGOS CON ESTATUILLAS.....	56
GRÁFICO N°6	PREFERENCIA DE OBJETO COLECCIONABLE PARA UN ADULTO.....	57
GRÁFICO N°7	MOTIVADOR PARA EL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS.....	58
FIGURA N°1	FOTOGRAFÍA DE PAQUETE DE ARCILLA POLIMÉRICA DE DIFERENTES COLORES.....	63
FIGURA N°2	FOTOGRAFÍA DE MÁQUINA PARA HACER PASTA ITALIANA CON MOTOR	63
FIGURA N°3	FOTOGRAFÍA DE HERRAMIENTA PARA DECORAR PASTELES.....	63
FIGURA N°4	BASE DE PERSONAJES HECHA CON PAPEL ALUMINIO Y ALAMBRE DULCE.....	64
FIGURA N°5	PERSONAJE EN ARCILLA POLIMÉRICA EN PROCESO DE DECORADO.....	64
FIGURA N°6	FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE ITZEL.....	64
FIGURA N°7	FOTOGRAFÍA DE LADO LA ESTATUILLA DE	

	ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE ITZEL.....	65
FIGURA N°8	FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DENISE.....	65
FIGURA N°9	FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DENISE.....	66
FIGURA N°10	FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR ROJO.....	66
FIGURA N°11	FOTOGRAFÍA DIAGONAL AÉREA DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR ROJO.....	67
FIGURA N°12	FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR AZUL.....	67
FIGURA N°13	FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR AZUL.....	68
FIGURA N°14	FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEL FONDO DE MAR ROSADO.....	68
FIGURA N°15	FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEL FONDO DE MAR ROSADO.....	69
FIGURA N°16	FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE PULPO.....	69
FIGURA N°17	FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DE LOS PERSONAJES ITZEL Y EL DEPREDADOR AZUL.....	70

FIGURA N°18	FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DE LOS PERSONAJES ITZEL Y EL DEPREDADOR AZUL.....	70
FIGURA N°19	FOTOGRAFÍA DE FONDO DE MAR QUE SE INCLUIRÁ EN EL LIBRO DE CUENTOS COMO UN TABLERO JUEGO.....	71
FIGURA N°20	BOCETOS DEL PERSONAJE ITZEL.....	71
FIGURA N°21	BOCETOS DEL PERSONAJE DENISE.....	71
FIGURA N°22	BOCETOS DE DEPREDADOR 1.....	72
FIGURA N°23	BOCETOS DE UN PULPO.....	72
FIGURA N°24	BOCETOS PERSONAJE DEL FONDO DE MAR.....	72
FIGURA N°25	BOCETOS DE DEPREDADOR 2.....	72

RESUMEN

La investigación de tesis busca evaluar la importancia del contenido visual en el desarrollo del hábito de la lectura de los niños. El trabajo incluye una propuesta artística cuya temática está inspirada en el libro de cuentos Itzel. La obra infantil incluye ilustraciones a colores, estatuillas 3D de arcilla polimérica y un tablero de juego en el medio. El objetivo de las estatuillas es que el niño participe de la narrativa a través del juego. Esta experiencia positiva es un elemento motivador en el hábito de la lectura. El tipo de investigación es cualitativa y de diseño transversal, ya que capta los datos en un momento específico a través de la aplicación de una encuesta de opinión. Los participantes de la muestra del estudio, responden a sus preferencias en los siguientes puntos: importancia de los elementos visuales en el desarrollo del niño, importancia del juego en la relación niño-padre, la necesidad de la ilustración a colores en los libros infantiles, el mejor complemento para un libro dirigido a niños invidentes, beneficio del juego incorporado en el libro, preferencia de objeto coleccionable para un adulto y el mayor motivador para el desarrollo del hábito de la lectura en los niños. Los resultados obtenidos de la encuesta de opinión muestran que el contenido visual motiva a los niños en la narrativa y que las estatuillas son el coleccionable de preferencia para los adultos. Como conclusión, se resalta el aporte del artista visual en el desarrollo del niño y del hábito de la lectura. Se recomienda promover el trabajo del ilustrador en las artes literarias.

PALABRAS CLAVES: HÁBITO LECTURA INFANTIL; CONTENIDO VISUAL

ABSTRACT

This research seeks to evaluate the importance of visual content in the development of reading habit in children. The work includes an artistic proposal which theme is inspired by the storybook Itzel. The storybook includes color illustrations, polymer clay 3D figurines and a game board in the middle. The objective of the statuettes is having the child to participate in the narrative through play. This positive experience is a motivating element in the habit of reading. The type of research is qualitative and cross-sectional in design, as it captures data at a specific time through the application of an opinion poll. The participants of the study sample respond to their preferences in the following points: importance of visual elements in the development of the child, importance of play in the child-parent relationship, the need for color illustration in children's books, the best complement to a book aimed at blind children, benefit of the game incorporated in the book, Preference of collectible object for an adult and the greatest motivator for the development of the habit of reading in children. The results obtained from the opinion poll show that visual content motivates children in the narrative and that statuettes are the collectible of choice for adults. In conclusion, the contribution of the visual artist in the development of the child and the habit of reading is highlighted. It is recommended to promote the work of the illustrator in the literary arts.

KEY WORDS: CHILDREN'S READING HABIT; VISUAL CONTENT

INTRODUCCIÓN

El interés por la lectura de libros en formato impreso entre los jóvenes y niños, ha sido impactado por el cambio acelerado que han tenido los elementos gráficos visuales. El uso de nuevos estilos en las ilustraciones, añadiendo vistas 3D, el uso de distintos materiales y formas de ilustrar e inclusive la apariencia poco usual de los personajes, han apoyado a captar las audiencias.

Todavía algunos añoran los tiempos, cuando jóvenes y niños, utilizaban su imaginación, para recrear a los personajes, mientras escuchaban la narración del cuento de una voz adulta.

La llegada de los video juegos y las aplicaciones tecnológicas infantiles llenas de contenido visual, han cambiado la forma de consumo de la literatura infantil y juvenil. Los productos digitales a través de las pantallas de distintos dispositivos, ha desplazado la lectura de los libros impresos. Sin embargo, los lectores continúan apasionándose con aquellos personajes de un cuento, una película de súper héroes o de un comic.

En el joven y adulto los juguetes de personajes de la infancia son reemplazados con un comic o un *Art Toys* de sus personajes favoritos. Los *Art Toys* son adornos o estatuillas que aparecen en la década de los 90 como coleccionable y deleite de los aficionados.

El contenido visual tangible impreso o digital, representa un factor de importancia en la experiencia de las personas, creando apego a la temática.

En este trabajo de graduación se busca respuesta al problema del poco interés de los niños por la lectura, identificando un elemento motivador que se incorpora en la literatura infantil. La propuesta es presentar la literatura con elementos complementarios. La ilustración incentiva al lector a ir más allá de lo que relata el escrito y la personificación de personajes a través de las estatuillas, mantiene a través del tiempo la vivencia experimentada. Una pieza del personaje llega a ser como un simbolismo de esa experiencia visual y elemento de identificación con la temática.

En el primer capítulo del presente trabajo se detallan: generales del proyecto, se describe la temática, el planteamiento del problema a resolver, sus antecedentes y situación actual, los objetivos generales y específicos, la cobertura o población alcanzable con el estudio y las limitantes que se encontrará en el proceso de investigación.

El problema en estudio es la falta de interés de los niños por la lectura. El objetivo general y principal del trabajo es resaltar el aporte de las artes visuales, en especial la escultura, en el desarrollo cognitivo de los niños, al enriquecer la experiencia de la lectura y mantener las imágenes vivas a través del tiempo.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico de la investigación. Se incluye un glosario de conceptos, antecedentes de la ilustración, información sobre el desarrollo cognitivo y el papel del juego en el desarrollo del niño. Se detallan las etapas del desarrollo cognitivo del niño y los rangos de edades que cubre cada etapa según la teoría de Jean William Fritz Piaget y se listan los tipos de juegos para niños.

El tercer capítulo contempla el marco metodológico, el cual incluye el tipo, diseño y enfoque de la investigación, hipótesis o pregunta del problema, operacionalización de las variables dependientes e independientes, población, muestra del estudio, instrumento a aplicar, procedimiento y cronograma de actividades para la ejecución de la investigación.

Este estudio plantea una investigación tipo cualitativa, la recolección de datos surgió de las experiencias de las personas a través de una encuesta de opinión. El diseño de la investigación fue transeccional, ya que la encuesta fue aplicada en un momento dado a unos participantes seleccionados.

El cuarto capítulo tiene dos puntos, el primero es la presentación de los datos obtenidos del instrumento desarrollado y aplicado. A través de cuadros y gráficas, se muestran los resultados obtenidos de la encuesta de opinión aplicada a una muestra de 31 personas.

El segundo punto del capítulo cuarto refiere a la comprobación de hipótesis del problema, si el contenido visual en los libros es un elemento motivador en el desarrollo del hábito de la lectura en los niños de 7 a 12 años.

El quinto y último capítulo refiere a la documentación y proceso de desarrollo de la propuesta artística (prototipos). La propuesta artística la componen las ilustraciones a colores del libro, las estatuillas 3D y el diseño del fondo de mar. Toda la propuesta está inspirada en los personajes y escenografías del fondo de mar del cuento infantil Itzel. En el medio del libro de cuentos se incorpora un tablero de juego que permite jugar con las estatuillas, incorporando el juego a la experiencia de la narrativa.

Adicionalmente, en este capítulo se detalla el proceso de elaboración de la propuesta, los materiales seleccionados, las técnicas utilizadas para el desarrollo de las estatuillas, ilustraciones y fondo de mar.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Elección del Tema

La elección del tema surge de la necesidad de explorar la relación entre la narrativa y la imagen o contenido visual. De explorar ese espacio del gráfico en la literatura y la oportunidad del artista visual en esta conexión.

El contenido visual ocupa gran parte del día del adulto y llama como elemento publicitario a leer un artículo o noticia. Sin embargo, surge la interrogante si esto ocurre con los niños, una vez dominan la lectura.

La temática para la propuesta artística es de un cuento infantil, al ser la literatura infantil la que tradicionalmente incorpora ilustraciones. El cuento Itzel se realiza en el fondo del mar y da oportunidad a incorporar varios personajes que podrían ser representados en pequeñas esculturas o estatuillas.

Al ser ya un hecho que la narrativa y la imagen se complementan en varios formatos, queda pendiente probar que el contenido visual incentiva a la lectura.

Se define como título de la investigación: “La importancia de las artes visuales en la literatura infantil y apoyo al desarrollo del hábito de la lectura en los niños”.

1.2 Antecedentes del Problema

El contenido visual en los libros inicia con la impresión utilizando la técnica del grabado. La ilustración en libros infantiles se desarrolló principalmente con la aparición de la imprenta, momento en que se da la producción industrializada del libro infantil ilustrado.

Son muchos los cambios que ha tenido el estilo y técnica en la ilustración literaria infantil. Entran en juego el estilo propio del ilustrador, la temática y las directrices de la casa editorial encargada de la publicación.

La utilización de estatuillas en niños inicia con la representación de personajes de series televisivas o del cine. En la Antigüedad se utilizaba madera u otros materiales naturales para crear los juguetes de los niños. En la actualidad el plástico resulta ser el material más utilizado para la elaboración de estatuillas dirigidas a los niños.

Tanto los libros ilustrados como las estatuillas forman parte del desarrollo cognitivo del niño desde su nacimiento. El niño se incorpora en la narrativa desde la etapa de gestación, si la madre dedica tiempo a leerle. Luego de nacer el infante continúa adquiriendo conocimiento y experiencias a través de las imágenes y el apoyo de un adulto lector. Se motiva en la historia a través de los colores de las ilustraciones, sus personajes y escenas.

El infante inicia a participar de las historias, jugando con muñequitos como si fueran personajes del cuento. Una vez el niño domina la lectura, se ve impulsado hacia los libros por aquella experiencia positiva adquirida en la edad temprana. Sin embargo, esta

experiencia positiva no está manteniendo la motivación y los indicadores de Panamá muestran un bajo interés por la lectura en la población infantil.

1.3 Situación Actual del Problema

La lectura comprensiva es la base del aprendizaje del ser humano. Los resultados actualizados sobre el dominio de la lectura, en la población infantil de la república de Panamá, son evaluados por la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO). La UNESCO es un organismo internacional que tiene como misión contribuir a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural, mediante la educación, las ciencias y la cultura. El dominio de la lectura comprensiva, la escritura y las matemáticas son los indicadores utilizados por la UNESCO para determinar el nivel de aprendizaje en la población infantil.

La UNESCO utiliza el ERCE 19, como instrumento de evaluación del aprendizaje de los estudiantes de los sistemas educativos de América Latina y el Caribe. Es un estudio regional comparativo y explicativo, con la participación de los coordinadores nacionales de los países participantes, dentro de los cuales se encuentra la República de Panamá.

Entre los estudiantes de 3° y 6° grado se evalúan las áreas de Lectura, Escritura y Matemática, mientras que Ciencias se evalúa solo en 6° grado, enfocándose en los logros y habilidades que todo niño de la región debiera alcanzar en el grado correspondiente. (UNESCO, 2021).

El Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS), en su ficha informativa N.º 46, septiembre del año 2017, titulada, *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo No Está Aprendiendo*, indica: “Globalmente, seis de cada diez niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia en lectura y matemáticas”. (INSTITUTO DE ESTADÍSTICA DE LA UNESCO, 2017).

En el Boletín No. 1 del año 2022, de la Dirección Nacional de Evaluación Educativa del Ministerio de Educación de la República de Panamá, Monitoreo de la Calidad y Equidad Educativa, se lee: “El puntaje de la prueba ERCE 2019 se presenta en una escala con una media de 700 puntos y una desviación estándar de 100, que se estableció a partir del estudio anterior TERCE 2013. El resultado obtenido en Panamá en la medición de ERCE 2019 en Lectura está en ambos grados por debajo del promedio de la región”.

1.3.1 Descripción del Problema

En la sociedad actual existe poco interés por la lectura, debido al poco incentivo recibido en la edad temprana. La población infantil no domina la lectura comprensiva, lo cual limita su desarrollo como persona y profesional. Si la experiencia de la lectura es positiva desde edad temprana es probable que se obtenga un adulto con capacidad de leer y disfrutar lo que lee.

Se requiere identificar un elemento motivador para que los niños hagan de la lectura un hábito y experiencia positiva.

1.4 Planteamiento de la Investigación

Los libros infantiles son parte del desarrollo del niño desde su nacimiento y estos están cargados de contenido visual.

Los niños cuando logran dominar la lectura no desarrollan automáticamente una disciplina y un apego, tal y como lo hacen con la televisión, el deporte u otros.

Para el desarrollo integral del infante, el dominio de la lectura comprensiva es una prioridad y se requiere encontrar un método o elemento que potencialice el hábito de la lectura en el menor.

El trabajo de investigación pretende abordar el problema del poco interés en la lectura, a través de la incorporación de elementos visuales que acompañan la narrativa. De esta forma resaltar el aporte del artista, a través de la creación de contenido visual que complementa la obra literaria infantil en distintos formatos. La propuesta artística incluye distintos elementos visuales que hacen referencia a un libro de cuento ilustrado llamado Itzel. Para el desarrollo del contenido visual se utilizaron distintas técnicas, tales como el collage, montaje y la fotografía; dibujo con lápices de colores y herramienta digital Photoshop; pintura con acrílicos y modelado con arcilla polimérica. El objetivo de crear distintos elementos es presentar a la editorial e inversionista del proyecto, una gama de alternativas y estilos para producir un libro de cuentos que será acompañado por estatuillas de personajes. Adicionalmente, en la página central del libro se incluye la escena del fondo de un mar, donde el niño podrá movilizar la estatuilla y contar su propia historia.

El trabajo de investigación considera los siguientes supuestos:

- Al mencionar imagen, refieren a la imagen visual y natural. Es decir, la imagen con contorno gráfico que puede ser percibida a través del sentido de la vista.
- La literatura seleccionada está dirigida a una población infantil en edades entre los 7 y 12 años, cuando se dan los cimientos para una relación positiva, hacia el hábito de la lectura.
- La población infantil a la que hace referencia el estudio cuenta con un buen funcionamiento de sus sentidos de la vista y oído.

1.5 Justificación

La importancia del estudio radica en la necesidad que tiene la sociedad de incentivar el hábito de la lectura, como elemento determinante en el desarrollo cognitivo del individuo. Un individuo que no desarrolla el hábito de la lectura a temprana edad estará limitado en la adquisición del conocimiento para su desarrollo integral.

La investigación está enfocada en buscar elementos de las artes visuales y el juego infantil, que podrían ser de motivación en la lectura.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivos Generales

La investigación propone alcanzar los siguientes objetivos.

- Identificar el contenido visual como elemento motivador para la lectura en los niños.
- Resaltar la importancia del lenguaje y contenido visual en el desarrollo de los niños.
- Resaltar la importancia del juego en la interacción del niño con las historias y cuentos.

1.6.2 Objetivos Específicos

- Identificar entre varios elementos, el mayor motivador para el infante durante la lectura de los cuentos infantiles.
- Resaltar el papel y aporte del artista visual en la literatura infantil y desarrollo integral de los niños.
- Resaltar el aporte de las técnicas de collage, pintura, dibujo, fotografía y modelado en la ilustración literaria infantil.
- Resaltar el aporte de técnicas plásticas y distintos estilos, en la producción de prototipos para la producción de juegos y literatura infantil. Proponer una serie de elementos visuales con distintos estilos para ser evaluados por una editorial e inversionista, como propuesta de un libro de cuento infantil, argumentando que la

introducción de elementos visuales e interactivos mejoran la experiencia de la lectura infantil.

- Introducir la experiencia 3D y el juego en la lectura infantil.
- Introducir el juego y la oportunidad de explorar la creatividad de los lectores, al introducir un tablero de juegos en el libro.
- Introducir la experiencia táctil con las estatuillas y su aporte en la motivación del niño por la lectura y desarrollo de la creatividad.
- Incentivar la creatividad de los pequeños al permitir cambiar la historia mientras juegan con la estatuilla sobre el tablero de juego.

1.7 Cobertura

El proyecto de investigación cubre la población infantil en las edades de 7 a 12 años de la ciudad de Panamá en el año 2022.

1.8 Limitaciones

Al plantearse una investigación tipo cualitativa, se prevén las siguientes limitaciones:

- Falta de validez – al recurrir a la opinión de una muestra de participantes.
- Falta de confiabilidad – muestra limitada y no representativa de la población.
- Falta de información de fuente accesible sobre elementos de motivación de en el desarrollo del hábito de la lectura.

- Conclusiones limitantes para hacer generalizaciones en otra población, debido a que la investigación aplica una encuesta a un grupo definido y limitado de participantes.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Conceptos

El contenido gráfico al que el ser humano está expuesto desde su nacimiento queda grabado conformando una pinacoteca en el cerebro.

El artículo de Sergio Andricaín, “El libro infantil: un camino a la apreciación de las artes visuales” publicado por la página web de la Fundación Cuatrogatos, se lee:

“El cerebro de cada uno de nosotros es una suerte de "mueble multiuso" construido con neuronas; un mueble dotado de numerosas gavetas, archivadores y espacios varios donde se guarda información muy disímil.

A uno de esos archivos del cerebro van a parar muchas de las imágenes visuales a las que nos enfrentamos en el transcurso de nuestras vidas y que, por determinada razón o circunstancia, dejan huella en nosotros. Es una suerte de pinacoteca en la que hay imágenes de toda naturaleza, que aprehendimos en diferentes momentos; algunas quedaron guardadas allí- porque nos deslumbraron por su belleza; otras precisamente, por lo contrario: por el rechazo que provocaron en nuestra sensibilidad. Pero, en cualquier caso, se trata de representaciones visuales que nos impactaron: que actuaron de un modo u otro sobre nuestra sensibilidad, que nos impresionaron”. (Andricaín, 1997).

El presente trabajo de investigación refiere a varios conceptos, por lo que se incluyeron las definiciones para su mejor comprensión:

- Álbum ilustrado o libro álbum

Se conoce por álbum ilustrado o libro-álbum a toda obra literaria caracterizada, en primer lugar, por aunar en una misma página un contenido textual y un contenido ilustrado que mantienen una relación de interdependencia, lo que significa que uno no puede ser entendido en su totalidad sin el otro; ambos se complementan, aportando conexión, coherencia y contenido a la obra literaria. En segundo lugar, en el libro-álbum el significado se forma también a través de pautas de diseño gráfico y muchas otras decisiones editoriales como el formato, el tamaño, el tipo de papel, etc. (Álbum ilustrado, 2020, pág. Wikipedia).

El libro álbum es muy utilizado por los padres de infantes de menos de dos años. Estos libros son fabricados en distintos materiales que incluyen el plástico, para recrear a la hora del baño; de fieltro y el tradicional de cartón grueso. La finalidad es que el pequeño explore y puedan jugar con el libro sin riesgo de romperlo.

Estos libros proveen un espacio para entablar una relación entre los tres, el padre, el pequeño y la lectura. El adulto debe dar espacio al pequeño y a su imaginación para que apreciando las imágenes narre su historia. El libro-álbum no es lo mismo que un libro de cuento infantil, ya que las ilustraciones abren vías a distintas narraciones.

El libro-álbum es la llave inicial que introduce a los niños en el proceso de adquisición de conocimiento, a través de la lectura.

- Arcilla polimérica o Fimo (pasta moldeable)

Fimo es la marca registrada de una pasta para modelar, similar a la plastilina, pero que se endurece al calentarse en un horno. Aunque esta denominación también se usa de forma genérica, es más exacto hablar de arcilla polimérica, arcilla de polímero, plastilina que se hornea o plástico modelable. (Wikipedia, Fimo (pasta moldeable), 2020, pág. Fimo).

Las piezas hechas en arcilla polimérica pueden endurecer utilizando el método de baño maría. Los utensilios, que se utilizan para trabajar este producto, no deben ser utilizados para trabajar productos comestibles posteriormente.

Cada marca de arcilla polimérica determina en su etiqueta la temperatura máxima de cocción.

- Cuento

Un cuento (del latín, *compŭtus*, cuenta) es una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o ficticios, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente sencillo.

El cuento es compartido tanto por vía oral como escrita; aunque en un principio, lo más común era por tradición oral. (Wikipedia, Cuento, 2021).

- Escultura

Se llama escultura (del latín *sculptŭra*) al arte de modelar el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. También se denomina escultura a la obra elaborada por un escultor. (Wikipedia, Escultura, 2020).

La escultura es la representación visual de una idea en su forma tangible. La escultura añade características tridimensionales a las creaciones.

- Estatuilla

Estatuilla, figurilla o figurita son denominaciones para las esculturas de pequeño formato. Pueden estar realizadas con cualquier técnica o material (escultura en bronce y otros metales, talla en madera, piedra o marfil, modelado -el más tradicional en arcilla posteriormente cocida: cerámica o terracota-, porcelana, vidrio -tallado en el caso del cristal-, plástico -tallado en algún caso, como el metacrilato-, etc.) Pueden representar cualquier figura humana o animal, o cualquier objeto. Pueden ser realistas o icónicas y de mayor o menor calidad, dependiendo de la maestría e intenciones del escultor. En la bibliografía de historia del arte y el mercado de arte se usan también los términos franceses de figurine y statuette. Las que contienen partes móviles o articuladas suelen denominarse maniqués o muñecos. Las que se mueven por sí mismas, autómatas (o, más recientemente robots). Algunas se denominan miniaturas; se usan en juegos de tablero o juegos de rol. Particular importancia histórica han tenido las figuras del ajedrez. (Wikipedia, 2020).

- Ilustración

f. Acción y efecto de ilustrar.

f. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.

f. Publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos, además del texto que solía contener. (Española R. A., 2020).

La ilustración es el arte de narrar a través de imágenes. La narración del ilustrador puede complementar la del escritor de la obra o puede ir más allá, en los detalles.

- Juguete de autor o *Art Toy*

Los juguetes de diseñador o *art toys* son juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores y artistas. Estos juguetes pueden ser de diferentes materiales, como el plástico, el vinil, la madera, el metal, el papel, entre otros. (Wikipedia, *Art Toy*, 2020).

2.2 Antecedentes de la Ilustración

Desde el momento del nacimiento, el ser humano llega a este mundo con una sensibilidad a su entorno. En ese entorno se encontrará con un sinnúmero de estímulos visuales y sensoriales. Desde pequeño, el ser humano va registrando imágenes en su memoria. El estímulo visual es de gran importancia y lo confirma la reacción de un recién nacido al apreciar el móvil o carrusel girando con pequeños personajes sobre su mirada, o cuando escucha la música de los juguetes que lo deleitan dentro de su cuna. Por lo mencionado anteriormente, los sentidos de la vista, oído y tacto juegan un papel importante en el desarrollo de la persona desde su llegada al mundo.

Los padres introducen al niño en el mundo de la lectura. A través del juego, los pequeños se identifican con los personajes de las historietas. Dependiendo de la edad del pequeño, el contenido visual de los libros queda en la memoria, creando una experiencia. La relación

con la imagen o gráfica se da en el espectador, sin todavía tener una relación con la escritura.

Al revisar los antecedentes de la ilustración, se remontaron a los orígenes y análisis del libro impreso, ya que la evidencia se obtiene gracias a la impresión.

En el presente estudio de investigación, se limitaron a revisar los antecedentes de la ilustración infantil. El auge y desarrollo del arte de la ilustración infantil es reciente pues entra en su apogeo en el siglo XIX. Sin embargo, se observa sus orígenes antes de esta época.

La ilustración infantil inicia en la Edad Moderna, a principios del siglo XVII, con la creación de libros con fines educativos, religiosos y moralizadores. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

El poeta y cortesano italiano Giovanni Batista Basile o Giambattista Basile (ca. 1570-1632), escribe la primera publicación para niños llamada El Pentamerón, (El cuento de los cuentos, o el entretenimiento de los pequeños), una colección de cuentos de hadas populares, escrita en napolitano y publicada de manera póstuma en Nápoles en cinco tomos, de 1634 a 1636, con el pseudónimo anagramático de Gian Alesio Abbattutis. (Wikipedia, Pentamerón, 2021).

El escritor, filósofo, historiador y político Benedetto Croce (1866-1952) define la obra de Giambattista como “el más rico y el más artístico de todos los libros de fábulas populares”. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

En el año 1658, un teólogo, filósofo y pedagogo nacido en la actual República Checa, Juan Amos Comedio (1592 – 1670), publica el primer libro ilustrado para niños, el “Orbis pictus u Orbis sensualium pictus (El mundo sensible en imágenes). Es una especie de enciclopedia y se le considera el primer libro de texto ilustrado para niños. (Wikipedia, Orbis Sensualium Pictus, 2020).

En 1845 se publica el libro infantil Struwwelpeter (traducido como Pedro Melenas, Pedro El Desgreñado o El Despeluzado), es el personaje principal del libro para niños del mismo nombre, obra del médico alemán nativo de Fráncfort del Meno, Heinrich Hoffmann (1809-94). Es uno de los libros de cuentos alemanes más exitosos; ha sido traducido a múltiples idiomas. Consta de varias historias (narradas en verso) en las que en cada una de ellas es protagonista un niño con algún vicio o mal comportamiento distinto, quien al final, recibe un castigo. (Wikipedia, Struwwelpeter, 2021).

George Cruikshank (1792-1878), es uno de los precursores de la ilustración para literatura infantil y juvenil en Inglaterra. Fue uno de los principales ilustradores de Charles Dickens y además realizó las ilustraciones para las historias populares alemanas, la primera edición inglesa de los cuentos de hadas de los hermanos Grimm, así como también muchas otras obras incluyendo un alfabeto cómico, que fue presentado en un formato “acordeón” a lo largo de una prolongada tira de papel plegada. Es uno de los primeros artistas en dotar de una enorme vitalidad a los personajes de sus ilustraciones. A partir de 1853 comienza su Fairy Library, una serie de cuentos tradicionales que conoce un gran éxito. (Wikipedia, Cruikshank&action, 2020).

Edward Lear (1812-1888), poeta pintor, humorista y viajero, ilustra varias de sus obras utilizando distintas técnicas. Realizó acuarelas ornitológicas, las cuales se utilizaron en varios volúmenes (*Illustrations of the Family of Psittacidae*, 1832), de sus fantásticos y extravagantes dibujos cómicos (como la serie de pájaros para colorear del álbum póstumo *Queery Leary Nonsense*, 1911) y de sus enjundiosos libros de viajes (*Illustrated Excursions in Italy*, 1846), alcanzó renombre universal. (Arte, *El Libro Infantil Ilustrado*, 2007).

Randolph Caldecott (1846-1886), su obra da origen al libro-álbum moderno porque fue el primero que analizó en serio la relación entre texto e imagen. Después de trabajar en varias sucursales bancarias y publicar algunos bocetos en periódicos y revistas de Londres, en 1872 decide dedicarse exclusivamente a la ilustración y la pintura a la edad de 26 años. Alcanzó la fama por sus idealizadas escenas costumbristas, divertidas, con sentido del detalle, y llenas de movimiento, que han llegado a ser representativas de la vida británica en el campo. (Artium, 2008).

En los inicios, los ilustradores utilizaron principalmente la técnica de grabado en madera, otras técnicas fueron el agua fuerte y litografía. George Cruickshank se especializó en ilustrar mediante la técnica del aguafuerte. (Arte, *El Libro Infantil Ilustrado*, 2007).

Casi siempre las ilustraciones previstas para la reproducción por el grabado de madera fueron resueltas por el artista en el papel antes de ser trasladado al bloque por un burilador. La calidad de la ilustración final dependía de la capacidad del burilador y había siempre una cierta variación entre el diseño original y la ilustración impresa final. Avanzado el siglo

se dejó de utilizar el bloque de madera para imprimir, siendo sustituido por el grabado sobre metal. Después de las primeras pruebas, una vez consideradas satisfactorias, el bloque se reproducía directamente en metal usando un proceso denominado electrotipia. Esto dio el aspecto característico de un grabado con una ventaja adicional, pues estos bloques eran más durables que los de madera. Alrededor de 1870, el desarrollo del fotograbado, un proceso que utilizó tecnología fotográfica para producir un grabado del metal, dio lugar a un producto más efectivo y fiel entre el original y la reproducción. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

De todos modos, el grabado de madera, cuando era utilizado por un artista tal como John Tenniel, altamente experimentado en el trabajo de burilado, producía excelentes resultados. Las ilustraciones de Tenniel para Alicia en el País de las Maravillas (1865) y Alicia en el País del Espejo (1872) fueron reproducidas usando este proceso. La primera de sus muchas ilustraciones para libros apareció en 1842. Pero en 1860, que empieza a ilustrar literatura infantil con sus obras, se hicieron famosos hasta hoy dos libros de Alicia, de Lewis Carroll de 1865 y 1871. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

Durante principios de la década de 1870, cansado del blanco y negro, pasó a ilustrar con acuarela, siendo elegido miembro del Instituto Real de Pintores en Acuarela en 1874. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

Alrededor de 1860, la impresión en color estaba muy extendida. La cromolitografía había sido utilizada, pero las imágenes impresas resultantes eran a menudo chillonas y desagradables. Sin embargo, el desarrollo del grabado de color realizado en madera por el

editor Edmund Evans logró óptima calidad en el rubro de los libros infantiles. Evans ideó un método que permitió obtener una buena gama de colores partiendo de los tres colores básicos (amarillo, rojo y azul). A esto sumó su propio trabajo personal junto a sus ilustradores y a las impresoras. Una vez determinado el diseño general del libro, el ilustrador producía sus dibujos originales. Estos eran grabados y se realizaba una prueba, el ilustrador la coloreaba antes de llevarla a la impresora que hacía la separación de colores antes de la impresión con colores transparentes. Las ilustraciones producidas, usando esta técnica lucieron colores sutiles, en algunos casos semejantes a acuarelas. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

Al comienzo, los dibujos se imprimieron sobre hojas de papel, menos densas por lo cual no se podían imprimir ambas caras, pero cuando se pudieron obtener hojas más compactas, esta limitación desapareció. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

Durante el siglo XX la ilustración de libros infantiles emergió como componente importante de la industria editorial y los nombres de muchos ilustradores se hicieron conocidos. Libros tales como Cuentos de Babar de Jean de Brunhoff y las historias de Tim de Edward Ardizzone todavía están disponibles, más 60 años después de que fueran publicados. (Arte, El Libro Infantil Ilustrado, 2007).

En la producción literaria infantil se utilizan varios estilos y los ilustradores se pueden ajustar a los requerimientos del autor o pueden trabajar con libertad y narrar la historia con su técnica.

En el presente trabajo de investigación utilizaron distintas técnicas para su ilustración entre ellas el dibujo, la pintura, la fotografía y el collage. Los materiales utilizados fueron lápices de colores, tizas; pinturas con acuarela, acrílicos y óleos. Adicionalmente, utilizaron la técnica del collage con papeles rasgados, logrando un efecto de sombra y profundidad.

2.3 Desarrollo Cognitivo del Niño

Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocer. Es el cúmulo de información que dispone el ser humano, gracias a un proceso de aprendizaje o su experiencia. La corriente de la psicología encargada de la cognición es la psicología cognitiva, que analiza los procedimientos de la mente, que tienen que ver con el conocimiento. Su finalidad es el estudio de los mecanismos que están involucrados en la creación de conocimiento, desde los más simples hasta los más complejos.

Algunas veces este proceso de experimentación y de adquirir conocimiento a través de la experiencia, es impactado por las llamadas distorsiones cognitivas o fallos en el procesamiento de información, no permitiendo al individuo visualizar la realidad que los rodea.

La psicología cognitiva estudia cómo las personas entienden el mundo y un segundo interés de la psicología cognitiva es, cómo la cognición lleva a la conducta. Desde un enfoque motivacional, la cognición es un "trampolín a la acción". (Wikipedia, Desarrollo Cognitivo, 2020).

El proceso del desarrollo cognitivo podemos diferenciarlo en las siguientes áreas: social, afectivo, motor, lenguaje, pensamiento. No pienses, en modo alguno, que estas áreas son independientes. Se deben clasificar de esta forma para poder analizarlas. Como es natural, unas influyen en otras siendo el desarrollo integral. (Educación, 2019).

En este trabajo de investigación, evaluaron el papel de las expresiones visuales en el desarrollo cognitivo, al ser las obras (ilustraciones y estatuillas), elementos de motivación y de interacción del niño con un libro, al escuchar la lectura de la voz del adulto y al participar activamente en la manipulación de las páginas. Al mismo tiempo la historia incentiva a la re-creación mental e incentiva el pensamiento del niño, al momento de participar activamente relatando o indagando sobre la temática.

Este trabajo de investigación propone incorporar las estatuillas como elemento complementario de la lectura. Los personajes principales son incluidos con el libro y el niño podrá experimentar un proceso de lectura más interactivo y agradable, que a la vez incentiva el desarrollo de su lenguaje.

Para la evaluación del impacto de las ilustraciones y estatuillas en el niño, revisaron la teoría del desarrollo de Piaget por ser una de las más aceptadas y utilizadas.

Jean William Fritz Piaget (Neuchâtel, 9 de agosto de 1896-Ginebra, 16 de septiembre de 1980) fue un epistemólogo y biólogo suizo, considerado el padre de la epistemología genética (relativa a la generación de nuevos conocimientos fruto del desarrollo de estructuras y a partir de mecanismos funcionales que se mantienen a lo largo de todo ese desarrollo), reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría

constructivista del desarrollo de la inteligencia, a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre sujeto y objeto. (Wikipedia, Jean Piaget, 2020).

Los aportes de Jean Piaget al estudio de la infancia, además de su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia, lo posicionaron como una de las figuras más importantes en el mundo de la teoría pedagógica. Uno de sus principales estudios fue el de la Teoría Cognoscitiva a partir de la cual planteó que el desarrollo cognitivo, es una construcción continua del ser humano, marcada por varias etapas, necesidades y acciones. Piaget divide esas etapas en periodos de tiempo y define el momento y el tipo de habilidad intelectual que un niño desarrolla según la fase cognitiva en la que se encuentra. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

Estas etapas son: la sensorio motriz (0 a 2 años), la preoperacional (2 a 7 años), la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) y la de operaciones formales (12 años en adelante). En términos más sencillos, lo que planteó Piaget es que tal como lo hace el cuerpo, en los primeros años de vida, nuestras capacidades mentales también evolucionan en fases que son cualitativamente diferentes entre sí. Es clave entender que estas etapas de desarrollo, para Piaget, no son acumulativas, sino que cada una de estas va reconfigurando la siguiente, lo que permite una expansión hacia varios ámbitos del conocimiento. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

Las etapas de desarrollo según la teoría de Piaget se describen:

1. Etapa sensomotriz (0 a 2 años)

Esta es la primera en el desarrollo cognitivo y según Piaget, ocurre entre el momento del nacimiento y la aparición de un lenguaje que se articula en frases simples. Esta etapa se define por la interacción física con el entorno. El desarrollo cognitivo, en este momento, se articula a través de un juego que es experimental y que se puede asociar también a ciertas experiencias que surgen de la interacción con personas, objetos o animales. En esta etapa, según el psicólogo, los bebés están en una etapa sensorio-motora y juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos mismos y el entorno, hecho que se relaciona con lo que él llamó un “comportamiento egocéntrico”, es decir, aquel que está centrado en sí mismo y no en la perspectiva del otro. Piaget dice que el comportamiento o lenguaje egocéntrico aparece como una expresión de la función simbólica que acaba de adquirir el niño. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

2. Etapa preoperacional (2 a 7 años)

En esta etapa, los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón, son capaces de actuar y hacer juegos de rol. A pesar de este cambio, el egocentrismo sigue de alguna manera presente y por esto, hay dificultades a la hora de acceder a pensamiento o reflexiones más abstractas. En esta etapa, los niños aún no pueden realizar operaciones mentales complejas, tal como lo hace un adulto, por eso, Piaget también habla de lo que se conoce como “pensamiento mágico” que surge de asociaciones simples y arbitrarias que el niño hace cuando intenta entender cómo funciona el mundo. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

3. Etapa de operaciones concretas (7 a 12 años)

En esta etapa, los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas. También pueden categorizar aspectos de la realidad de una forma mucho más compleja. Otro punto esencial es que el pensamiento deja de ser tan egocéntrico. Una señal clara de esta etapa es cuando los niños pueden darse cuenta, por ejemplo, de que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma que adquiere, pues esta conserva su volumen. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

4. Etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta)

En este período los niños ganan la capacidad para utilizar una lógica que les permite llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos. En otras palabras, a partir de este momento, pueden “pensar sobre pensar”, y eso quiere decir que pueden analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento. También pueden utilizar el razonamiento hipotético deductivo. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

Aunque se habla de edades en las etapas de desarrollo de Piaget, no hay límites fijos y estas edades sirven como referencia de las fases de transición entre una etapa y otra. Por eso, para Piaget es posible encontrar casos de desarrollo diferentes, en los cuales los niños tardan en pasar a la siguiente fase o llegan temprano a estas. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

Su teoría es mucho más compleja y se extiende más allá de la síntesis de sus cuatro etapas, pero lo más importante es entender que su trabajo ha sido una pieza fundacional de la Psicología del Desarrollo y sin duda ha tenido una gran influencia, especialmente en

psicólogos y pedagogos. En la actualidad, el trabajo del científico suizo ha servido como base para impulsar investigaciones más actualizadas sobre la forma como los niños crecen, se desarrollan y aprenden, y esto da cuenta del impacto de su aporte al entendimiento del desarrollo cognitivo infantil. (Londoño, Acerca del Aprendizaje, 2019).

El ser humano en general, domina la lectura por sí mismo a los cinco años. La investigación del presente trabajo de graduación contempla niños que ya dominan la lectura de forma independiente.

Uno de los puntos principales de la teoría de Piaget en la educación, es el aprendizaje por descubrimiento. Los niños aprenden mejor explorando y practicando. Dentro del aula, el aprendizaje se centra en el alumno a través del aprendizaje activo del descubrimiento. (fp.uoc.fje.edu, 2020).

2.4 El Papel del Juego en el Desarrollo del Niño

Los niños inician a explorar el mundo que los rodea utilizando sus sentidos en el juego. La voz de la madre que comparte la lectura de libro ilustrado, con colores vibrantes, llamando la atención e incentivando la imaginación. En la memoria de los pequeños quedan presente los personajes favoritos y el deseo de obtener su representación como un juguete. Un libro de niños que incluya la estatuilla del personaje ofrece al infante la oportunidad de profundizar en la temática del cuento y promueve una experiencia más participativa. Una vez que el niño domine la lectura, la estatuilla continúa siendo un elemento integrador del niño con la lectura.

El juego exhorta al niño a relacionarse con otros niños. Las estatuillas les permite identificarse con su personaje favorito, sus gestos, maneras y valores. La actividad de lectura acompañada de estatuilla permite al adulto observar la selección del pequeño y su posición de selección sobre distintos personajes con características propias y valores definidos según la historia.

El juego es utilizado en el desarrollo, observación y moderación de conductas de los niños, a través de la psicoterapia. Se puede utilizar en niños desde los 4 años hasta los 11 años y nos permite analizar sus defensas, su nivel de tolerancia a la frustración, sus fortalezas y dificultades, ansiedad, agresividad, y su dependencia o independencia. Su objetivo es ayudar al niño/a expresarse, elaborar y resolver sus conflictos emocionales. (Vía C. P., 2018).

La psicoterapia clasifica los tipos de juego según el objetivo que busca. Se pueden mencionar los siguientes:

2.4.1 Juegos de Expresión Simbólica

Esta habilidad de proyectar a través de símbolos y metáforas sus experiencias y sentimientos profundos, le ayuda a procesar e integrar. El paciente puede tomar la suficiente distancia del tema conflictivo, lo cual le ayuda a sentirse seguro para expresar y al mismo tiempo para protegerse de los sentimientos que lo abruman. (Vía C. P., 2018).

Entre los juegos de expresión simbólica podemos mencionar:

- El Rincón Hogareño

Es una casa de juguete o esquina del cuarto. En este rincón con frecuencia los niños tratan lo que han vivido en casa, aquí se experimentan roles y relaciones. Los niños ilustran casi en su totalidad algunas de sus asociaciones individuales con el “hogar” y los difíciles problemas que giran en torno a sus relaciones tempranas con figuras primarias. (Vía C. P., 2018).

- Casa de muñecas

El juego en la casa de muñecas puede ser muy revelador. Las muñecas llenan cierta cantidad de roles, los niños pueden jugar de manera realista. Los niños usan al muñeco bebé para expresar la parte de bebé propio, lo que le hace el niño al bebé (muñeco) puede que sea lo que se le hizo al niño cuando él era un bebé, por lo cual esta técnica es útil en toda terapia de juego. (Vía C. P., 2018).

- Juegos con animales

De acuerdo a la mayoría de autores son de “suprema importancia en el simbolismo”, ya que reflejan una jerarquía de instintos y áreas inconscientes que van desde los animales grandes y salvajes (que podrían vincularse con instintos fuertes de tipo animal) hasta los animales domésticos y con frecuencia obedientes. (Vía C. P., 2018).

- Títeres

Son una rica fuente de juego simbólico, a través de los títeres los niños pueden encontrar un medio para expresar cosas que serían difícil expresar abiertamente. El terapeuta debe tomar nota del diálogo, personaje y conflicto, las verbalizaciones y el tema principal de la historia. (Vía C. P., 2018).

- Role- play dramático

Muchos niños entran de manera espontánea en el role play dramático cuando se atribuyen roles a sí mismo (y el terapeuta de juego). El juego dramático incluye todas las variaciones desde la mímica hasta la actuación improvisada; los niños se disfrazan a sí mismos en otros personajes a partir del cual se desarrolla la fantasía y se expresan sus necesidades e impulsos internos. Algunos niños representan dramas relacionados con un problema actual en su vida cotidiana. (Vía C. P., 2018).

2.4.2 Juegos de Expresión Corporal y de Movimiento

Las experiencias tempranas del niño son principalmente físicas-sensoriales y así mismo es su comunicación y expresión. La experiencia corporal es esencial para el desarrollo del sentido de sí mismo; el niño necesita ser capaz de “vivir” en su cuerpo y sentir confianza para moverse en el espacio. (Vía C. P., 2018).

El cuerpo es el primer agente de aprendizaje y expresión, por consiguiente, cuando el cuerpo del niño ha sido dañado o maltratado de alguna forma y las fronteras corporales han sido traspasadas con violencia, la confusión, el miedo y la ansiedad se apoderan de sus

sensaciones y consecuentemente evita el contacto físico o descarga inapropiadamente la rabia en actos violentos o establece contacto hacia otros sin mediar fronteras corporales. Muchos niños necesitan del juego corporal expandido para reconstruir una relación confiable y sana con su propio cuerpo y reconocer sus fronteras y las de otros. (Vía C. P., 2018).

El juego de expresión corporal incluye el movimiento grueso que involucra todo el cuerpo, el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo, el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes. (Vía C. P., 2018).

Entre los juegos de expresión corporal y de movimiento, podemos mencionar:

- Armas

Pelear es una parte inherente a naturaleza humana y muchos niños desean “actuar” mediante el uso de armas. En la terapia de juego, las armas se utilizan como defensa de las partes atemorizantes, indefensas e inmaduras de la personalidad y para atacar las amenazas del exterior. (Vía C. P., 2018).

La agresión no necesariamente indica maldad, es un aporte saludable del desarrollo normal y los niños con frecuencia “pelean” para sobreponerse. Algunos niños que se sienten inseguros están en mayor disposición de pelear. (Vía C. P., 2018).

- Danza

Es un buen recurso para manifestar sentimientos por otra vía que no sea el habla. Muchas veces el cuerpo reacciona frente a conflictos y situaciones estresantes de la vida

diaria y estos no se desbloquean con solo hablar de lo sucedido. La danza como terapia actúa liberando tensiones por medio del movimiento:

- Juegos de imitación

Jugar a imitar a distintas personas entre ellas, familiares cercanos (madre, padre, hermanos...) con el fin de averiguar cómo percibe él a esas personas. (Vía C. P., 2018).

2.4.3 Cuentos

- Lectura

Los cuentos aportan importantes mensajes tanto a nivel consciente como inconsciente y les ayudan a comprender que se pueden sobrellevar las dificultades de la vida adulta. Pueden encontrar en los cuentos ejemplos que les enseñarán valores, algunos básicos como diferenciar el bien y el mal. (Vía C. P., 2018).

- Representación

Leer cuentos al niño y ayudarlo a interiorizarlos haciendo después un teatro de la historia. (Vía C. P., 2018).

- Inventar final

Leer cuentos sin leer el final y dejar que sean ellos quienes desarrollen el final libremente. (Vía C. P., 2018).

2.4.4 Juegos de Expresión Emocional

Es necesario ayudarlos a identificar sus sentimientos y enseñarles a expresarlos. (Vía C. P., 2018).

Entre los juegos de expresión emocional, podemos mencionar:

- Tabla de caras– Identificar

Con la tabla de caras mostrando expresiones emocionales diferentes: triste, enojado, feliz... el niño puede señalar la expresión que corresponde a sus sentimientos. Puede tratar de imitar la expresión y usar el espejo para ver su propia cara. (Vía C. P., 2018).

- Expresar

Buscar diferentes formas para expresar lo que se siente: lo escribimos, hacemos una canción, lo dibujamos, lo bailamos, lo hablamos y vemos cómo la emoción se va modificando. (Vía C. P., 2018).

2.4.5 Juegos de Expresión Creativa

Entre los juegos de expresión creativa, podemos mencionar:

- Artes plásticas

Algunos niños se comunican con mayor facilidad a través de la forma, color y dibujo que de manera verbal. A través del arte se da al niño la oportunidad de expresar lo inexpresable, como reflejo del mundo interior del niño son necesarios los materiales como

pintura, dibujos, trabajo con arcillas, plastilina, arena y agua. Las creaciones del niño deben exponerse en cada sesión. El arte es una forma de comunicación simbólica que ofrece una oportunidad para la representación terapéutica y su solución. (Vía C. P., 2018).

- Juguetes de construcción y rompecabezas

Al utilizar juguetes de construcción los niños pueden expresar cómo se han sentido (aún de manera preverbal) acerca de ser “piezas descartadas” o “unirse”, “hacer algo nuevo”. Demoler creaciones a partir de los juguetes de construcción puede que sea la expresión vivida de sus sentimientos. (Vía C. P., 2018).

2.4.6 Juegos Psicopedagógicos

El juego con su vertiente lúdica nos permite potenciar diferentes habilidades que pueden resultar un tanto pesadas de trabajar y nos permite establecer una relación más positiva con los niños, sobre todo con los que presentan dificultades de aprendizaje, ya que hacer tareas escolares con ellos puede resultar un poco difícil y duro especialmente para ellos. (Vía C. P., 2018).

- Tangram

Es un juego popular de origen chino, muy antiguo, que consiste en 7 piezas: 1 cuadrado, 2 triángulos grandes, 1 triángulo mediano, 2 triángulos pequeños, 1 trapecio; a partir de las cuales se pueden realizar multitud de figuras. Estimula diferentes habilidades de carácter clave para el aprendizaje: Orientación espacial, estructuración espacial, coordinación

visomotora, atención, razonamiento lógico espacial, percepción visual, memoria visual, percepción de figura y fondo.

La evaluación del empleo de este juego resulta muy satisfactoria sobre todo con niños con problemas de tipo disgráfico (mala letra). (Vía C. P., 2018).

- El memory

Estaremos potenciando: Memoria visual, atención, percepción visual y la reflexividad. (Vía C. P., 2018).

- Tres y cuatro en raya

Estaremos potenciando: Atención, razonamiento y la reflexividad. (Vía C. P., 2018).

- Las damas

Estaremos potenciando: Razonamiento, atención y la reflexividad. (Vía C. P., 2018).

2.4.7 Juegos para Trabajar las Habilidades Sociales

Entre los juegos para trabajar las habilidades sociales, podemos mencionar:

- Cuento de: Ratones, dragones y seres humanos auténticos

Es un cuento que explica los tres tipos de personas: agresivos (dragones), pasivos (ratones) y los seres humanos auténticos (asertivos representados en una persona). El propio libro según se va leyendo hace reflexionar sobre la forma de ser de cada uno con

preguntas y ejercicios. Después, se puede hacer *role-playing* representando cada forma de ser y sacando los pros y los contras. (Vía C. P., 2018).

- Exponerles a situaciones

Exponerles a situaciones que le pueden resultar difíciles y que tenga que reaccionar a su juicio.

- Servir de modelado

Servir de referente tanto en las situaciones presentes que podamos provocar o bien contándole experiencias propias (aunque sean falsas) de dificultades similares superadas. (Vía C. P., 2018).

- Recordatorio semanal de vivencias sociales

En cada sesión, reflexionar sobre las vivencias que se han tenido durante esos días e identificar tanto en uno mismo como en los demás el tipo de persona. (Vía C. P., 2018).

Modificar la vivencia (si ha sido negativa) buscando un resultado mejor: cómo podría haber reaccionado él, los demás. (Vía C. P., 2018).

2.4.8 Juegos para Aumentar la Autoestima

Entre los juegos para aumentar la autoestima, podemos mencionar:

- Yo soy

Se pide al niño que traiga una foto suya o si no es posible le pedimos que haga un dibujo de sí mismo. El dibujo o la foto se pone en el centro de una cartulina y alrededor se van poniendo características de él. Se describirá el color de pelo, ojos, si es niño o niña, su simpatía, cualidades. (Vía C. P., 2018).

- El Espejo

Se le da un espejo al niño y se le pide que diga qué es lo que más le gusta de sí mismo, que vea algo que tiene muy bonito, puede ser necesario irle dirigiendo por las distintas partes de su cuerpo para que se fije en cada una de ellas. (Vía C. P., 2018).

- Los Que Me Quieren

Se le pide que traiga fotos de su familia y amigos o si no es posible se le pide que los dibuje. En una cartulina se pegarán las fotos o dibujos de todas esas personas y se le pedirá que diga qué actividades realizan juntos, por qué se lo pasa muy bien con esa persona, etc. (Vía C. P., 2018).

Luego que detallaron los distintos tipos de juegos y los beneficios que estos aportan al desarrollo de los niños, en el proyecto de investigación presentaron una propuesta artística que incluye estatuillas y un fondo de mar impreso como tablero. Esta propuesta artística proporciona una oportunidad para el desarrollo de juegos de expresión simbólica al permitir al lector distinguir las distintas jerarquías de los personajes en la historia y sus variadas características físicas. Adicionalmente, el niño también aplicará los juegos de cuentos mencionados, tales como la lectura, representación y el de inventar el final del

cuento. La utilización de las estatuillas, permiten al niño expresar su aceptación con el desenlace del escrito o recrear uno distinto, incrementando su imaginación mientras mueve los personajes sobre el fondo de mar, que se encontrará impreso en el medio del libro. La persona adulta podrá observar la adaptación de los niños a los valores resaltados en la historia.

En la medida que pasa el tiempo y el niño va creciendo, las estatuillas van cambiando de ser un objeto utilitario a un simbolismo de recuerdo. La persona adulta aprecia las esculturas en museos, galerías de arte y en sitios públicos, donde se enaltecen personajes históricos o un líder popular para la sociedad. Muchos adultos compran estatuillas pequeñas de resina como recuerdos de la visita al museo o país que visitó.

En la vida cotidiana, las imágenes se consumen en formato de estatuillas artesanales o de reproducción industrializada. Se utilizan distintos materiales, como la madera, plástico, papel o acrílico. En el mercado abundan las representaciones de la fauna y flora como elementos decorativos por sus bellos colores. También son populares las representaciones de imágenes religiosas. El material con que el cual se produce la representación, define de cierta forma el mercado final. Es decir, los objetos de arcilla, porcelana, bronce, vidrio o cristal son generalmente para el consumo de adultos, mientras que las de tela, madera, plástico, cartón y hule son utilizados para las representaciones de personajes o estatuillas dirigidas a niños. Esto último ha cambiado, ya que estos materiales se están utilizando para productos dirigidos a adultos.

Las piezas de juguetes también han adquirido otro uso y es el de producto vintage que atrae al coleccionismo de juguetes. Han surgido casas de tasación para establecer sus precios de venta. (Lavagne & Asociados, 2020).

Desde que se da el coleccionismo, las estatuillas o imágenes 3D dejan de ser un elemento de interés solamente para los niños. A mediados de los años 90 en Hong Kong se inicia la elaboración de los juguetes artísticos o *art toys*, creados por los artistas Marcos Lau y Eric So con vinil suave. (Noroeste, 2015). Estas estatuillas o *art toys* se han apoderado del mercado de los adultos. Indistintamente del material, en su mayoría PVC, los adultos disfrutan coleccionar estatuillas que simbolizen un personaje de una historia o un juguete que fue muy especial en la época de infancia. A pesar de que exponer estas estatuillas en una repisa significa un elemento decorativo para quienes lo contemplan en general, el impulso de comprarlo tuvo y tiene un significado diferente para quien lo obtiene o colecciona.

Para complementar la teoría sobre el desarrollo cognitivo de los niños y considerar la opinión de las personas adultas, incluyeron en este trabajo de graduación la aplicación de una encuesta de opinión con distintas preguntas seleccionadas con el propósito de confirmar el valor de las artes visuales en experiencia de la lectura de los niños.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

La revista arbitrada interdisciplinaria KOINONIA, en su volumen N.º 8 de diciembre de 2019, publicó un artículo de Ángel Azuero, que indica:

“Según revisión bibliográfica para autores como Franco (2011 p.118) el marco metodológico es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativos los conceptos y elementos del problema que estudiamos, del mismo modo, Sabino (2008 p. 25) nos dice: “en cuanto a los elementos del marco metodológico que es necesario operacionalizar pueden dividirse en dos grandes campos que requieren un tratamiento diferenciado por su propia naturaleza: el universo y las variables”

Así mismo señala Arias (2012 p.16) el marco metodológico es el “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”. Este método se basa en la formulación de hipótesis las cuales pueden ser confirmadas o descartadas por medios de investigaciones relacionadas al problema.” (FUNDACIONKOINONIA, 2019).

3.1 Tipo de la Investigación

El tipo de investigación que se presenta es cualitativo. En este tipo de investigación, tal y como se indica en el artículo de Mata Solís, El enfoque cualitativo de investigación, del 28 de mayo 2019 publicado en la revista digital Investigalia, “la recolección de datos cualitativos responde, tanto a la naturaleza misma del contexto estudiado, como al proceso, a partir del cual, quien investiga va profundizando en el entendimiento de los significados y experiencias de las personas. (INVESTIGALIA, 2019).

Tal como señalan Hernández, Baptista y Fernández (2010, p. 11) “no se inicia la recolección de los datos con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes y concibe formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación”. (INVESTIGALIA, 2019).

3.2 Diseño de la Investigación

La investigación es transeccional, utilizaron como instrumento de captación de datos una encuesta de opinión que fue aplicada, en un periodo de tres días, a una muestra seleccionada de 31 personas, mediante correo electrónico.

Cuando la investigación se centra en analizar cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado o bien en cuál es la relación entre un conjunto de variables

en un punto en el tiempo, se utiliza el diseño transeccional. En este tipo de diseño se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. ya que se centra en analizar la opinión de un grupo de personas en un solo momento en un tiempo único o dado.

3.3 Enfoque de la Investigación

El estudio busca responder a la pregunta sobre el aporte del contenido visual de la literatura infantil, como factor de motivación en el hábito de la lectura de los niños.

El enfoque de la investigación es cualitativo. El análisis cualitativo es inductivo, lo que implica que “utiliza la recolección de datos para finar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014: 7). Este enfoque busca explorar la complejidad de factores que rodean a un fenómeno y la variedad de perspectivas y significados que tiene para los implicados. (Creswell, 2003: 129).

3.4 Hipótesis o pregunta del problema

La pregunta del problema que se investiga es, si los elementos visuales como las ilustraciones o estatuillas 3D motivan el aprendizaje y desarrollo del hábito de la lectura en los niños de 7 a 12 años, de la ciudad de Panamá en el año 2022.

3.5 Operacionalización de las Variables

La operacionalización de variables consiste en un proceso lógico a través del cual se descomponen los conceptos que forman parte de una investigación con la intención de hacerlos menos abstractos y más útiles para el proceso investigativo. Cuando cada variable puede ser recogida, valorada y observada se convierte en un indicador. (Lifeder, 2019).

El estudio identificó dos variables, la primera es el contenido visual en la literatura infantil y la segunda el desarrollo del hábito de la lectura.

3.5.1 Variables Dependientes

Variable dependiente: Desarrollo del hábito de la lectura en los niños de 7 a 12 años.

3.5.2 Variables Independientes

Variable independiente: Exposición de los niños de 7 a 12 años a literatura infantil que incluye: ilustraciones a colores, estatuillas 3D de personajes, juegos para interacción del lector con la narrativa.

3.6 Población

La población del estudio son los niños y adultos que residan en la ciudad de Panamá en el año 2022 y que dominen la lectura.

3.7 Muestra

La muestra consiste en 31 personas adultas, seleccionadas aleatoriamente, que han experimentado la lectura de libros infantiles con ilustraciones y adicionalmente, han compartido con niños la experiencia de la lectura, el juego y manejo de estatuillas de personajes.

3.8 Instrumentos de Investigación

Un instrumento de investigación es una herramienta que se utiliza para obtener, medir y analizar datos de sujetos relacionados con el tema de investigación. Debe decidir el instrumento que utilizará según el tipo de estudio que esté realizando: cuantitativo, cualitativo o de método mixto. Por ejemplo, para un estudio cuantitativo, puede decidir utilizar un cuestionario, y para un estudio cualitativo, puede optar por utilizar una escala. Si bien es útil utilizar un instrumento establecido, dado que su eficacia ya está establecida, si es necesario, puede utilizar un nuevo instrumento o incluso crear su propio instrumento. (Tipos de investigación, 2020).

Otro de los principales instrumentos cualitativos es la observación de campo, que realiza el investigador cuando el sujeto se encuentra en un entorno aparentemente normal. Por ejemplo, un niño que juega con juguetes u otros niños puede ser observado con una cámara de vídeo y el contenido analizado en un momento posterior. La narrativa es otro instrumento de uso frecuente, que permite al sujeto contar una historia o escribir algo que

le da al investigador. Esto permite que el sujeto transmita información completamente en sus propias palabras que se pueden analizar más tarde en busca de temas o tendencias. El análisis de vídeos y objetos antiguos también se puede utilizar como instrumentos cualitativos. (Spiegato, 2019).

Los instrumentos de investigación utilizados en la investigación es una encuesta de opinión.

3.8.1 Instrumentación

El instrumento de recolección de los datos en el proceso cualitativo es el investigador. Las unidades de análisis pueden ser personas, casos, significados, prácticas, episodios, encuentros, papeles desempeñados, relaciones, grupos, organizaciones, comunidades, subculturas, estilos de vida, etcétera. (CLUBENSAYOS, 2016).

El instrumento de investigación que utilizaron fue su capacidad de observación, adicional, la elaboración y aplicación de una encuesta de opinión a través de medios electrónicos.

La investigación cualitativa mediante encuesta es una metodología de investigación menos estructurada que se utiliza para obtener información en detalle sobre el razonamiento y las motivaciones subyacentes de las personas. El objetivo final es entender cabalmente un tema, asunto o problema desde una perspectiva individual. (Surveymonkey, 2019).

3.9 Validación del Instrumento

La evaluación de los instrumentos cualitativos de investigación por parte del Juicio de Expertos es de gran relevancia para lograr la validación y fiabilidad de los resultados obtenidos, para tal fin se propone su revisión utilizando cinco criterios básicos para evaluar cada una de las interrogantes, estos son: suficiencia, claridad, coherencia, importancia y pertinencia, a efecto de asegurar el cumplimiento del propósito formulado.

(RESEARCHGATE, 2021).

La encuesta de opinión es revisada y su contenido incluye las áreas que dan respuesta a la pregunta o problema a investigar. Se procura una encuesta que no dañe la espontaneidad de la muestra.

3.10 Aplicación del Instrumento

La encuesta es aplicada electrónicamente, enviada a los correos electrónicos de la muestra seleccionada. La respuesta es recibida electrónicamente para posteriormente ser tabulada.

3.11 Procedimiento

El trabajo de graduación lo iniciaron con la elección de un tema, que se relacionara con la carrera de artes visuales y en especial con la escultura. Encontré en la ilustración una

conexión entre las dos representaciones que me apasionan, la narrativa y el arte. Investigaron sobre la relación de los infantes con el hábito de la lectura, siendo la literatura infantil la que más utiliza ilustraciones y donde encontré una potencial temática. Se documentaron sobre el desarrollo cognitivo del niño y la teoría de Piaget, para luego decidir incluir el juego y las estatuillas de personajes 3D que representarían los personajes del cuento. Con la inclusión de las estatuillas como parte de la propuesta artística cumplieron con el requisito de la especialidad de grado que es escultura.

El cuento Itzel es una obra llena de mensajes positivos y que se desarrolla en el fondo de mar. Por lo extenso del cuento y la cantidad de personajes se ubicó el mercado objetivo, es decir los niños en edades entre los 7 y 12 años. Se inició el trabajo de la propuesta artística que consiste en los personajes del cuento desarrollados con arcilla polimérica y horneados en horno casero.

Consideraron la experiencia de padres y de integrante en el ambiente laboral para confirmar la necesidad e importancia que tiene la lectura en el desarrollo del ser humano. No conforme con esta experiencia, incorporaron una encuesta de opinión aplicada a una muestra de 31 personas, a los que se les solicitó el correo electrónico y se les suministró la encuesta.

3.12 Fuentes de Información

Las fuentes cualitativas son aquellas en las que la información no puede ser interpretada de una manera estadística, por lo tanto, la definición de esta se basará en una conclusión analítica. (TIPOSDE, 2019).

Las informaciones primarias de carácter cualitativo se caracterizan por tener información original, sin abreviar y basándose en testimonios directos. Los tipos de fuentes más utilizados para obtener este tipo de datos son las reuniones de grupo y las entrevistas. (TIPOSDE, 2019).

Las fuentes de información secundarias de carácter cualitativo están compuestas por una información ordenada que posee referencias directas a documentos que se encuentran en las fuentes primarias. Todo proceso de investigación debe empezar por una fase cualitativa, ya que gracias a estas es posible acercarse al problema y conocerlo a profundidad. (TIPOSDE, 2019).

Las fuentes bibliográficas son fácilmente localizables en la Internet gracias a los motores de búsqueda, mayormente conocidos como navegadores. Es altamente probable encontrar cualquier tipo de información en la Internet porque en la red existe prácticamente de todo. Debido a su constante actualización y mejora, es imposible exponer una colección detallada de las diferentes direcciones en la web. (TIPOSDE, 2019).

En el presente trabajo de investigación utilizaron fuentes bibliográficas en línea e información suministrada por el instrumento de investigación, la encuesta de opinión.

3.13 Cronograma de Actividades

CUADRO N°1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA IMPORTANCIA DE LAS ARTES VISUALES EN LA LITERATURA INFANTIL Y APOYO AL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS								
Trimestres	Año 2022				Año 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Elección de tema de investigación	■	■						
Definición de problemática a resolver		■						
Selección de obra literaria		■						
Elección de técnicas visuales		■						
Elaboración de ilustraciones			■	■				
Elaboración de estatuillas			■	■				
Redacción de investigación - presentación escrita	■	■	■	■				
Elaboración de presentación en filmas					■			
Presentación de proyecto en la Universidad de Panamá					■			
Sustentación de trabajo de graduación					■			

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Presentación de los Datos del Instrumento Tipo Encuesta

Obtuvieron los siguientes resultados en el instrumento o encuesta con título: El Juego y el Interés por la Lectura en el año 2022.

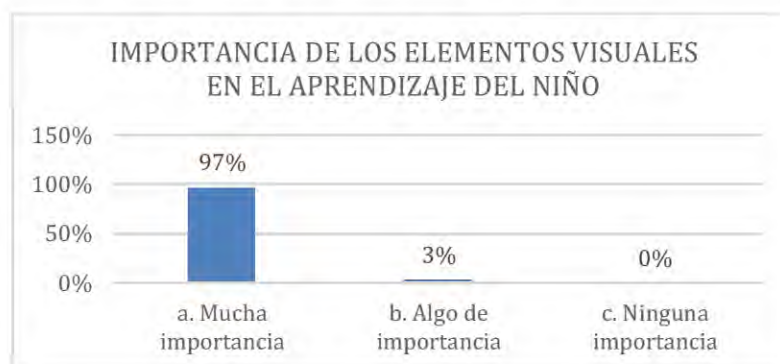
CUADRO N°2 IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO

IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS VISUALES (ILUSTRACIONES, FOTOGRAFÍAS, ESTATUILLAS DE PERSONAJES) EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHA IMPORTANCIA	30	97%
ALGO DE IMPORTANCIA	1	3%
NINGUNA IMPORTANCIA	0	0%
TOTAL	31	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura en el año 2022.

GRÁFICO N°1 IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO



Fuente: Cuadro N°2 – Importancia de los Elementos Visuales en el Aprendizaje del Niño.

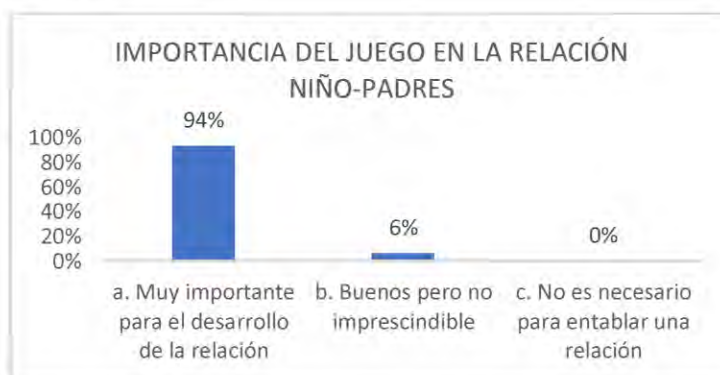
Uno de los objetivos del trabajo de investigación es resaltar el aporte del artista visual al aprendizaje infantil. Luego de aplicar el instrumento tipo encuesta, se observó que un 97% de los participantes, le da mucha importancia y un 3% apuntó por algo de importancia a los elementos visuales en el aprendizaje del niño.

CUADRO N°3 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RELACIÓN NIÑO – PADRES

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RELACIÓN NIÑOS-PADRES		
CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO DE LA RELACIÓN	29	94%
ES BUENO PERO NO IMPRESCINDIBLE	2	6%
NO ES NECESARIO PARA ENTABLAR UNA RELACIÓN	0	0%
TOTAL	31	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El Juego y el Interés por la Lectura, en el Año 2022.

GRÁFICO N°2 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA RELACIÓN NIÑO-PADRES



Fuente: Cuadro N°3 – Importancia del Juego en la Relación Niño-Padres.

El 94% de los participantes de la encuesta respondió que el juego es muy importante en la relación niño-padres, un 6% indicó que el juego es bueno en esta relación, pero no imprescindible. Ningún participante de la encuesta consideró la opción d, que indica “No es necesario para entablar una relación”.

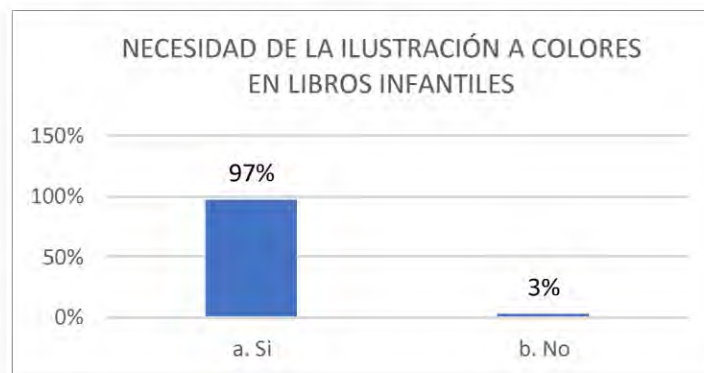
CUADRO N°4 NECESIDAD DE LA ILUSTRACIÓN A COLORES EN LOS LIBROS DE CUENTO PARA NIÑOS

CONSIDERA NECESARIA LAS ILUSTRACIONES A COLORES EN LOS LIBROS DE CUENTO PARA NIÑOS

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	97%
NO	1	3%
TOTAL	31	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura, en el año 2022.

GRÁFICO N°3 NECESIDAD DE LA ILUSTRACIÓN A COLORES EN LOS LIBROS INFANTILES



Fuente: Cuadro N°4 – Necesidad de la Ilustración a Colores en los Libros de Cuento para Niños.

De acuerdo con las respuestas brindadas el 97% de las personas encuestadas respondieron que las ilustraciones a color son necesarias en los libros infantiles. Solo un 3% consideró que no es así.

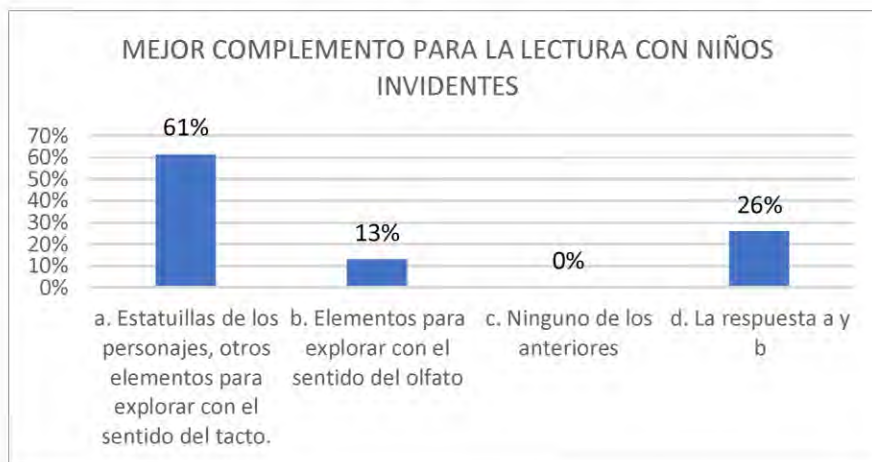
CUADRO N°5 OPINIÓN SOBRE EL MEJOR COMPLEMENTO EN LA EXPERIENCIA DE LA LECTURA DE UN NIÑO INVIDENTE

OPINIÓN SOBRE EL MEJOR COMPLEMENTO, EN LA EXPERIENCIA DE LECTURA DE UN NIÑO INVIDENTE

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ESTATUILLAS DE LOS PERSONAJES, OTROS ELEMENTOS PARA EXPLORAR CON EL SENTIDO DEL TACTO	19	61%
ELEMENTOS PARA EXPLORAR CON EL SENTIDO DEL OLFATO	4	13%
NINGUNO DE LOS ANTERIORES	0	0%
LA PRIMERA Y SEGUNDA OPCIÓN LISTADA	8	26%
TOTAL	31	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura, en el año 2022.

GRÁFICO N°4 OPINIÓN SOBRE EL MEJOR COMPLEMENTO PARA LA LECTURA CON NIÑOS INVIDENTES



Fuente. Cuadro N°5 – Opinión Sobre el Mejor Complemento en la Experiencia de la Lectura de un Niño Invidente.

El instrumento solicitó información sobre las preferencias en la lectura con niños invidentes. Esta pregunta dio oportunidad a los participantes de considerar otras alternativas de motivar a los niños en la lectura, a través del sentido del tacto y del oído.

El 61% de los participantes considera que las estatuillas de los personajes y otros elementos para explorar con el sentido del tacto son el mejor complemento de la lectura con niños invidentes. Un 13% consideran mejor complemento aquellos que se exploran con el sentido del olfato.

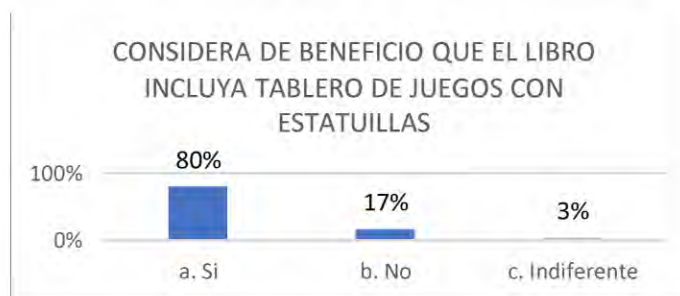
**CUADRO N°6 CONSIDERA DE BENEFICIO QUE EL LIBRO INCLUYA
TABLERO DE JUEGOS CON ESTATUILLAS**

CONSIDERA DE BENEFICIO QUE UN LIBRO INFANTIL CONTENGA
TABLERO DE JUEGO CON ESTATUILLAS

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80%
NO	5	17%
INDIFERENTE	1	3%
TOTAL	30	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura, en el año 2022.

**GRÁFICO N°5 – CONSIDERA DE BENEFICIO QUE EL LIBRO INCLUYA
TABLERO DE JUEGOS CON ESTATUILLAS**



Fuente. Cuadro N°6 – Considera de Beneficio que el Libro Incluya Tablero de Juegos con Estatuillas.

Incorporar el juego con la literatura infantil es uno de los elementos fundamentales de la investigación, ya que la experiencia positiva del niño con la narrativa es la que suponemos, motivaría en futuro el hábito de la lectura. Un 80% de los participantes consideran que incluir el tablero de juego es un beneficio contra un 17% que consideró no es de beneficio. El 3% de los participantes respondieron que le es indiferente.

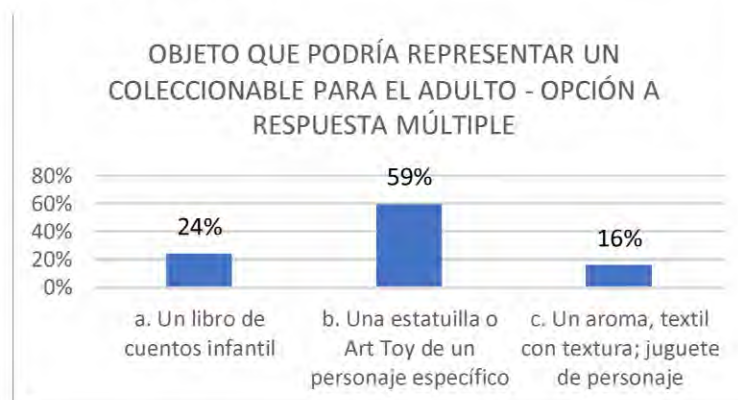
CUADRO N°7 PREFERENCIA DE OBJETO COLECCIONABLE PARA UN ADULTO

¿CUÁL DE LOS OBJETOS LISTADOS CONSIDERA UN COLECCIONABLE PARA UN ADULTO? PUEDE SELECCIONAR MAS DE UN OBJETO

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UN LIBRO DE CUENTOS INFANTIL	9	24%
UNA ESTATUILLA O ART TOY DE UN PERSONAJE ESPECÍFICO	22	59%
UN AROMA, TEXTIL CON TEXTURA, JUGUETE DE PERSONAJE	6	16%
TOTAL	37	99%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura, en el año 2022.

GRÁFICO N°6 PREFERENCIA DE OBJETO COLECCIONABLE PARA UN ADULTO



Fuente. Cuadro N°7 – Preferencia de Objeto Coleccionable para un Adulto.

El 59% de los participantes reconoció como mejor objeto coleccionable la estatuilla o *Art Toy*. El 24% considera el libro de cuentos infantil el mejor coleccionable y un 16% considera otros elementos como el aroma, textil o juguete de personaje.

CUADRO N°8 MAYOR MOTIVADOR PARA DESARROLLAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS

¿CUÁL CONSIDERA USTED ES EL MAYOR MOTIVADOR PARA DESARROLLAR EL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS?

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EL TONO DE VOZ DEL LECTOR	9	29%
EL CONTENIDO O NARRATIVA DEL CUENTO	8	26%
LOS ELEMENTOS QUE ACOMPAÑAN O REFUERZAN EL APRENDIZAJE O TEMÁTICA: ILUSTRACIONES, ESTATUILLAS O JUEGOS	14	45%
TOTAL	31	100%

Fuente: Instrumento aplicado en la investigación - Encuesta: El juego y el Interés por la lectura, en el año 2022.

GRÁFICO N°7 MOTIVADOR PARA EL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS



Fuente. Cuadro N°8 – Mayor Motivador Para Desarrollar El Hábito De La Lectura En Los Niños.

La última pregunta de la encuesta solicita respuestas directas a la temática a investigar, solicitando el mejor motivador para el desarrollo del hábito de la lectura en los niños. En ese sentido, el 45% de los participantes considera que las ilustraciones, estatuillas o juegos, el 29% respondió que el tono de voz del lector y un 26% considera que el contenido o narrativa del cuento.

4.2 Comprobación de Hipótesis o Pregunta del Problema

Para dar respuesta a la pregunta del problema planteado en la investigación, si los elementos visuales motivan el aprendizaje y desarrollo del hábito de la lectura en los niños de 7 a 12 años, de la ciudad de Panamá en el año 2022, revisaron los resultados del instrumento aplicado a la muestra de 31 participantes. Se emite la aclaración que, al tener una muestra pequeña comparada con la población establecida, niños y adultos que dominen la lectura en la ciudad de Panamá para el año 2022, no es conveniente generalizar ni aplicar los resultados a otras áreas geográficas.

Los resultados indicaron que las ilustraciones a colores y las estatuillas motivan el aprendizaje y desarrollo del hábito de la lectura, en los niños de 7 a 12 años de la ciudad de Panamá en el año 2022. Las respuestas del instrumento indican el gran valor que el juego y los elementos complementarios tienen para que el niño tenga una experiencia positiva y que esta experiencia positiva sería un motivador al hábito de la lectura.

CAPÍTULO V

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA (PROTOTIPOS)

Luego de establecer las generalidades del proyecto y definir una problemática a resolver, se concretiza la temática de la propuesta artística a presentar. Se identificó la lectura, como elemento esencial en el desarrollo de aprendizaje de los niños y la falta de interés en la lectura, como problemática a resolver. La obra de autoría propia Itzel, sirvió de temática para representación de sus personajes y escenas del fondo de mar. La propuesta establece que, incorporando a la literatura infantil, contenido visual e interacción con juegos, se incentiva el hábito de la lectura en los niños entre 7 y 12 años.

Revisando las distintas técnicas de las artes visuales estudiadas en la carrera de licenciatura se seleccionan la fotografía, el dibujo a lápiz, la pintura con acuarela y con acrílicos, el modelado con arcilla polimérica, como técnicas principales en el desarrollo de las representaciones que serían incorporadas a la obra literaria, como complementos a la narrativa.

Para el desarrollo de los prototipos o estatuillas de los personajes del fondo del mar decidieron utilizar un estilo de representación de fantasía con adornos, en vez del estilo figurativo.

Utilizaron los siguientes materiales y herramientas: arcilla polimérica de colores, horno de estufa de casa, papel de aluminio, alambre dulce, herramientas para modelar arcilla, pinzas, herramientas de decoración de pastelería para detalles y adornos de las piezas, máquina de hacer pasta italiana con motor, esta máquina se utiliza para ablandar la arcilla polimérica y lograr piezas lisas sin presencia de burbujas ni grumos.

Se inicia el proceso de las estatuillas amasando la arcilla polimérica y pasándola varias veces a través de la máquina de hacer pasta italiana, hasta conseguir una masa homogénea. En el momento que la arcilla polimérica se reseca se le aplicó un poco de aceite de cuerpo y se restauró la elasticidad del producto.

Se elabora la base y soporte de las estatuillas con papel de aluminio reforzado con alambre dulce. A esta base se le van añadiendo las capas de arcilla polimérica a la cual se le añaden elementos decorativos que se logran con el instrumento de decoración de pasteles. Se optó por hacer pequeñas florecitas, fideítos de distinto grosor que se colocan sobre la base del personaje. También se utilizaron pequeñas bolitas de arcilla polimérica en la decoración de los personajes.

Las estatuillas finalizadas se hornean sobre una bandeja de aluminio cubierta con papel aluminio colocado sin tocar la pieza. Se utiliza el horno de casa y el tiempo de horneado será el que indique la caja de las arcillas. Si las piezas son grandes tomarán más tiempo de horneado. Se elaboraron estatuillas de los personajes y de fotografías de las escenas del cuento.

Para la propuesta artística del fondo de mar, que será insertada en el medio del libro, se utilizó la técnica de pintura y de collage. Se pintaron varios elementos que fueron pegados sobre cartulina.

Para las ilustraciones del cuento se utilizó la fotografía y los conocimientos de escenografía aprendidos en la licenciatura de artes visuales. Los elementos utilizados fueron las estatuillas finalizadas y elementos como papeles y cartones pintados.

Al cuento Itzel se le incluyeron las ilustraciones realizadas con el programa Photoshop que permitió añadir otros elementos gráficos y aplicación de filtros.

A continuación, se incluyen imágenes de los materiales, de los personajes y de las escenografías:

FIGURA N°1 FOTOGRAFÍA DE PAQUETE DE ARCILLA POLIMÉRICA DE DIFERENTES COLORES



FIGURA N°2 FOTOGRAFÍA DE MÁQUINA PARA HACER PASTA ITALIANA CON MOTOR



FIGURA N°3 FOTOGRAFÍA DE HERRAMIENTA PARA DECORAR PASTELES



FIGURA N°4 BASE DE PERSONAJES HECHA CON PAPEL ALUMINIO Y ALAMBRE DULCE



FIGURA N°5 PERSONAJE EN ARCILLA POLIMÉRICA EN PROCESO DE DECORADO



FIGURA N°6 FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE ITZEL



FIGURA N°7 FOTOGRAFÍA DE LADO LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE ITZEL



FIGURA N°8 FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DENISE



FIGURA N°9 FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DENISE



FIGURA N°10 FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR ROJO

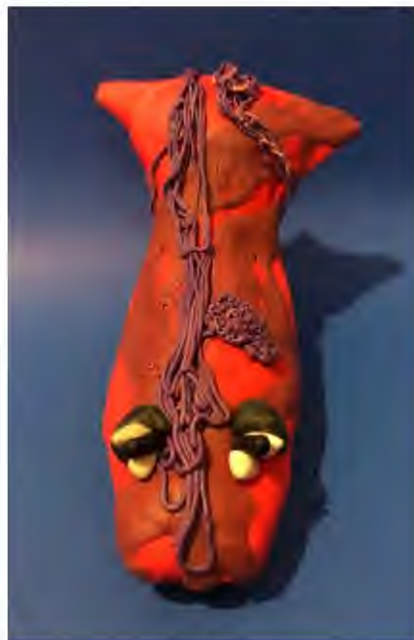


FIGURA N°11 FOTOGRAFÍA DIAGONAL AÉREA DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR ROJO



FIGURA N°12 FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR AZUL



FIGURA N°13 FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEPREDADOR AZUL



FIGURA N°14 – FOTOGRAFÍA DE LADO DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEL FONDO DE MAR ROSADO



FIGURA N°15 FOTOGRAFÍA DE FRENTE DE LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE DEL FONDO DE MAR ROSADO



FIGURA N°16 FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DEL PERSONAJE PULPO



FIGURA N°17 FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DE LOS PERSONAJES ITZEL Y EL DEPREDADOR AZUL



FIGURA N°18 FOTOGRAFÍA DE ESCENOGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS Y LA ESTATUILLA DE ARCILLA POLIMÉRICA DE LOS PERSONAJES ITZEL Y EL DEPREDADOR AZUL



FIGURA N°19 FOTOGRAFÍA DE FONDO DE MAR QUE SE INCLUIRÁ EN EL LIBRO DE CUENTOS COMO UN TABLERO DE JUEGO



FIGURA N°20 BOCETOS DEL PERSONAJE ITZEL



FIGURA N°21 BOCETOS DEL PERSONAJE DENISE



FIGURA N°22 BOCETOS DE DEPREDADOR 1



FIGURA N°23 BOCETOS DE UN PULPO



FIGURA N°24 BOCETOS PERSONAJE DEL FONDO DE MAR



FIGURA N°25 BOCETOS DE DEPREDADOR 2



CONCLUSIONES

Al finalizar el proyecto de investigación y propuesta artística se emitieron las siguientes conclusiones:

1. El artista visual tiene un papel e importancia en la presentación de la literatura infantil y el apego de los niños con sus personajes o temática.
2. Se pueden utilizar muchas técnicas artísticas para la ilustración de la literatura infantil, sin embargo, el collage, grabado, pintura, dibujo y modelado son las más populares hoy día.
3. La encuesta de opinión reforzó el planteamiento de que los elementos visuales e interactivos mejoran la experiencia de la lectura infantil.
4. Al presentar el libro, la estatuilla y el tablero de juego, se está incorporando la experiencia del formato 3D a la lectura infantil y la experiencia táctil.
5. El juego en el libro infantil incentiva la creatividad de los pequeños, al permitir interactuar con la narrativa.
6. El juego en la literatura infantil refuerza la relación padres-hijos.
7. Los resultados de la encuesta afirman que el contenido visual, sean ilustraciones, estatuillas 3 D y juegos, motivan el desarrollo del hábito de la lectura.
8. La literatura infantil que incluye contenido visual perdura en la memoria del niño y es incentivo para volver a retomar el cuento.

RECOMENDACIONES

Al completar la investigación se recomiendan las siguientes acciones:

1. Fomentar en el artista visual, la utilización de las técnicas aprendidas durante la licenciatura de arte visuales, en la ilustración y animación de obras literarias.
2. Incluir en el programa de licenciatura de Artes Visuales las técnicas de ilustración literaria y no ceñirse al cuento, ya que la poesía y novela también pueden beneficiarse de este complemento.
3. Promover la elaboración de libros álbum e incorporar al artista visual en su ejecución, la narrativa a través de representaciones visuales.
4. Promover la arcilla polimérica para el modelado de estatuillas.
5. Incentivar al artista visual a incursionar en el mundo de los juegos didácticos, como área potencial para su desarrollo laboral.
6. Incentivar el desarrollo de obras artísticas que puedan ser exploradas a través de los sentidos del tacto y olfato.
7. Incluir el *Art Toy* o juguete de diseño como elemento de estudio en el plan de licenciatura en la carrera de artes visuales.
8. Reforzar y aumentar en el programa de licenciatura en Artes Visual, las horas dedicadas a las herramientas digitales como el Photoshop.
9. Incluir al artista visual en el desarrollo de ilustraciones para textos didácticos.

BIBLIOGRAFÍA

1. n, S. (1997). El libro infantil: un camino a la apreciación de las artes visuales. Obtenido de Fundación Cuatrogatos: <https://www.cuatrogatos.org/detail-articulos.php?id=37>
2. Arte, R. d. (2007). El Libro Infantil Ilustrado. Obtenido de El Libro Infantil Ilustrado: <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/index.html>
3. Artium. (2008). Artium. Obtenido de <https://www.artium.eus/es/biblioteca-y-centro-de-documentacion/programas-de-la-biblioteca/encuentros/item/1480-encuentros-sobre-documentacion-2008>
4. Colomer, T. (1999). Introducción a la literatura infantil y juvenil. Madrid: Editorial Síntesis, S.
5. Definición.de. (2020). Cognitivo. Obtenido de Definición.de: <https://definicion.de/cognitivo/>
6. Educación, I. E. (16 de mayo de 2019). Desarrollo-cognitivo-ninos. Obtenido de Instituto Europeo de Educación: <https://ieeducacion.com/desarrollo-cognitivo-ninos/>
7. El Juego Infantil en la Psicoterapia. (2020). Obtenido de Centro Psicólogos Gran Vía: <https://www.psicologos-granvia.com/articulos/el-juego-infantil-en-psicoterapia>
8. Española, D. d. (2020). historieta. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/historieta>
9. Española, R. A. (2020). Ilustración. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/ilustración>
10. fp.uoc.fje.edu. (2020). La teoría de piaget y la educación infantil. Obtenido de fp.uoc.fje.edu: <https://fp.uoc.fje.edu/blog/la-teoria-de-piaget-y-la-educacion-infantil/>
11. Instituto de Estadística de la UNESCO. (septiembre 2017). Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS). Obtenido de FICHA INFORMATIVA N° 46: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>

12. Lavagne & Asociados. (13 de octubre de 2020). Tasación y Consultoría: . Obtenido de Coleccionismo de Juguetes. Introducción: <https://lavagne.es/coleccionismo-de-juguetes-introduccion/>
13. Londoño, C. (9 de agosto de 2019). Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo. Obtenido de Elige Educar: <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
14. Londoño, C. (9 de agosto de 2019). Acerca del Aprendizaje. Obtenido de Elige Educar: <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
15. López Tames, R. (1990). Introducción a la literatura infantil. Murcia: Universidad, Secretariado de Publicaciones.
16. Noroeste. (8 de noviembre de 2015). El "*Art Toy*" los juguetes como obras artísticas. Obtenido de El "*Art Toy*" los juguetes como obras artísticas: <https://www.noroeste.com.mx/entretenimiento/cultura/el-art-toy-los-juguetes-como-obras-artisticas-AKNO294422>
17. Vía, C. P. (2018). El Juego en la Psicoterapia. Obtenido de Centro Psicológico de la Gran Vía: <https://www.psicologos-granvia.com/archivos/articulos/660/juego-infantil-en-psicoterapia.pdf>

ANEXO



Empujando con fuerza logra asomar su aleta dorsal, para finalmente romper aquello tan fuerte que cubría su cuerpo. Sale del huevo esperando descubrir un nuevo mundo. Se estira y empieza a ver todo aquello, su cuerpo. Moviendo su aleta derecha y entre una corriente, descubre las hermosas ondas del océano. Todo se encontraba oscuro y de pronto a los lejos percibe algo brillante. Se siente curiosa por la luz, pero prefiere terminar de explorar sus movimientos. Era una maravilla, aún recuerdo lo apretujada que me sentía en ese fuerte huevo. Reconocía que la protegió por mucho tiempo, pero ahora ya libre, apreciaba la libertad y ligereza de su cuerpo. Y la luz, se pregunta por esa luz brillante que dejo en segundo plano. Gira la cabeza para un lado y para el otro, sin percibir rastro.

Itzel decide avanzar y dejar atrás los vestigios de aquel armamento que la protegió por mucho tiempo. Las suaves ondas presentan su sonora y constante melodía y ya el sonido, empieza a ser familiar para ella. A lo lejos, nuevamente puede ver ese rayo de luz, esta vez decide alcanzarlo. Acelerando el ritmo al nadar, se dice así misma, fuerte, fuerte, así avanza. Ya iba notando su agilidad y velocidad al sincronizar sus movimientos.



Repentinamente, al frente de sus ojos, se le presentan este ser con mirada fija. Ella nota que es algo parecido a su recién descubierto cuerpo. Riéndose de sí misma, pero si nada es familiar, acaba de romper el huevo. La acecha y ella lo esquiva, hacia la derecha y gira, nuevamente lo tiene al frente, pero que pasará, el espacio es suficiente para ambos, se dice a sus adentros Itzel.

Voltea y nuevamente está ahí y cada vez se pega más a su cara. Ya perdió nuevamente el rayito de luz, que tanta curiosidad le da por seguir y conocer. Mueve su aleta frente a sus ojos, a ver si logra comunicarse con él. De repente sus cabezas tropiezan y le da un mordiscón. Que susto piensa ella y sin pensarlo mueve sus aletas fuertemente, su instinto le indica que el visitante no es amigable. Avanza y avanza, en su pasar ya puede apreciar otros colores, había avanzado tanto, por el temor de



ser atacada. Se queda un momento flotando, descansando del gran esfuerzo, ya descubrió lo veloz que es. Ahora suspendida, dejando que las ondas la guíen y mientras disfruta del cálido ambiente que la cubre, cierra sus ojos por un momento.

Un cardumen se acerca, pero ella no lo nota, sigue flotando y durmiendo. La rodean, convirtiéndose en una cortina blanca platinada, empiezan a dar vueltas a su alrededor,



nadan y nadan hasta despertarla.

Itzel asombrada, no encuentra como librarse, se le acerca una y le pregunta que hace por esas latitudes. Ella explica que hace poco salió del huevo, solo he

avanzado hasta aquí huyendo. Muy amistosa la coridora panda le dice, te llamaras Itzel, eres un pez mandarín, por eso tienes esos colores vibrantes. Itzel encantada con su nombre y con admiración, ondea sus aletas, se mueve a un lado y pregunta el nombre de su nueva amiga, a lo que la coridora panda responde Denise.

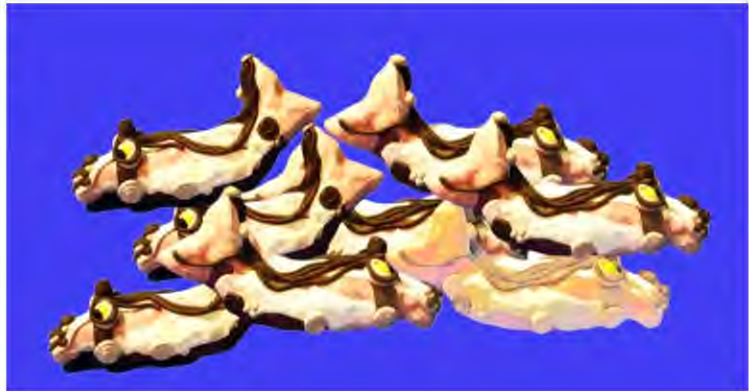


Denise le explica que estaban en las aguas de Coiba, una isla donde podían permanecer seguras y donde han vivido por años. No se explicaba como Itzel, había

logrado llegar ahí con vida. Los depredadores están pendientes para la caza. Itzel extrañada recuerda el susto que la hizo desplazarse con tal fuerza. Se pregunta, si esos ojos brillantes y el mordisco fue de un depredador.

La pequeña pez mandarín fue feliz en el mar alrededor de Coiba, conoció a los peces del mar que gozaban de la protección y belleza del lugar. Los depredadores siempre existían, sin embargo, se habían señalado reglas para la apropiada coexistencia. Los animales del mar se apareaban y la comunidad crecía. Itzel no había conocido en Coiba a

otro pez mandarín, un semejante a ella. Ella veía a Denise y su grupo de amigas, compartiendo entre otros de su misma especie. No



quería dejar de ser única, sino que sus brillantes colores atraían más a los depredadores y tuvo que aprender a desplazarse más rápido para protegerse. Las coridoras pandas eran comunes y abundantes.

Itzel pasaba sus días con ese grupo y sus colores brillantes resaltaban entre el blanco plateado de sus amigas. Algunas de las coridoras pandas no estaban de acuerdo con tener a Itzel en el grupo, pensaban que sus radiantes colores representaban un peligro para el resto del grupo. Una característica tan vistosa puede convertirse en un peligro.



Itzel era consciente de su condición y un día flotando en el cálido mar y entre las ondas color cerúleo, decide desplazarse más lejos de los límites acordados. Siempre es excitante



tener nuevas experiencias. No había avanzado mucho, cuando sintió cambios en las temperaturas, probablemente por las corrientes entrantes. Ella era ágil y continuo avanzando, de pronto queda suspendida flotando, adormecida por el cansancio. Había ejercitado bastante sus aletas y necesitaba un descanso.

Deleitándose con la tranquilidad, se preguntaba dónde estaría. La temperatura y la melodía del mar eran completamente distintas.

Decide retomar el desplazamiento y de la nada se encuentra con una pared de corales, sin poderlo controlar, es atraída por los crustáceos que eran su platillo favorito. Entretenida comiendo, no siente la llegada de un depredador que se posa a su espalda.



Astuta Itzel, reconoce el peligro y opta por esconderse entre las ramificaciones más largas del

coral. El miedo controló sus movimientos y prefirió quedarse escondida en el arrecife. El

depredador se acercó tratando de aspirar a Itzel que se pegaba a la pared del fondo. De repente e involuntariamente, de la piel de Itzel se libera una toxina que repele al animal. Itzel recordó los consejos de Denise y se quedó largo tiempo escondida, el depredador podía seguir escondido para atacarla.

Estaba cambiando la temperatura, se estaba haciendo tarde para que Itzel regresara a Coiba. Se llena de valor y con velocidad sale de la pared coralina, un rayito de luz le indicaba el camino. Se desplazaba a buen ritmo, después de todo la



velocidad no es un atributo del pez mandarín. El camino se hacía largo y el esfuerzo para avanzar contra la corriente agotaba a Itzel. Poco a poco el rayito luz se fue desvaneciendo, pero ella estaba confiada en recordar el camino.

Mientras tanto en el mar de Coiba, la pequeña Denise preguntaba a todos por Itzel, había estado un poco aislada los últimos días vigilando los huevos y no pudo hablar con ella. Nadie sabía a donde estaba y la incertidumbre empezó a sentirse en el grupo de las coridoras panda. Ese grupo representaba una familia para Itzel. A algunos miembros del grupo les costó aceptarla,

por ser una especie de características distintas. Sin embargo, mostro camaradería con las coridoras panda. Denise volvió a su tarea de vigilar los huevos, con la esperanza de ver de regreso a Itzel.

En el fondo, donde reposaban los huevos ya fecundados, Denise se encuentra con otras coridoras panda, que también estaban vigilando huevos. Cuando comenta sobre la desaparición de Itzel, se enciende una alerta y deciden salir a buscarla.



El grupo estaba listo para salir, los machos reemplazarían a las hembras en la custodia de los huevos en el fondo del mar. Salen en horas de la tarde y el grupo se guiará por la corriente y temperatura. Se sienten preocupadas y ansiosas de encontrar a Itzel.

Habían recorrido ya gran parte del camino y estaban fuera de la línea de protección de Coiba.

El grupo se desplazaba a buen ritmo, de repente frente a ellas se encuentran de cara a un pez vela. El grupo estaba acostumbrado a defenderse de los depredadores. Proceden a rodearlo y desplazarse en círculos a su alrededor, esperando desgastarlo para que desista de su intento.

Itzel estaba a punto de llegar al límite de seguridad de Coiba, su pequeño cuerpo estaba dando lo máximo posible. No había tiempo de disfrutar los distintos paisajes de colores, ni de relajarse para escuchar el tono de las ondas mágicas. Itzel tenía mucho que contar a Denise y ante todo pedirle disculpas por haberse alejado sin avisarle. El agua color verde jade le indicaba que debía conseguir mayor profundidad y bajando apresurada siente que alguien la sigue. No para de mover sus aletas con fuerza y no deja de pensar en lo importante de obedecer las reglas. En menos de un segundo siente que una fuerte respiración la tira a un lado, ella revolotea y consigue estabilizarse. En su giro logra ver quien la acechaba, era un tiburón blanco. Itzel recoge hacia delante sus aletas como si estuviera aplaudiendo. El movimiento revuelve el agua formando un globo de espuma, que la esconde del depredador. La estrategia parece haberle funcionado, al abrir sus aletas, Itzel ve un remolino desvaneciéndose frente a ella y el tiburón se había retirado.

Denise seguía avanzando con el grupo, luego de superar al pez vela. No fue fácil, pero el trabajo en equipo fue exitoso. Utilizaron la técnica de un movimiento coordinado, formando un torbellino alrededor del depredador. Era la mejor forma de despistar a la fiera.

Avanzando unos minutos más adelante, encuentran a Itzel y el círculo le rodea. Itzel saluda desplazándose al mismo ritmo que el grupo y mostrando una gran alegría. Sincronizados, el grupo danza desplazándose en círculos, hasta llegar a Coiba. Denise le pregunta a Itzel porque se había ido sin decir nada. Itzel confiesa que se sentía excluida por ser de una especie distinta. Al verlas desovar los huevos se preguntaba qué haría ella. En el mar alrededor de Coiba no había conocido a otros compañeros de su especie. Añade que a veces se siente rechazada porque no tiene los mismos colores y habilidades que el resto. El alejarse y tener que probarse a sí misma le hizo descubrir muchas de sus cualidades. Le cuenta a Denise que su piel está cubierta de una mucosa tóxica que repele a los depredadores.

Itzel esta apenada y pide disculpas por la falta cometida. Luego de lo sucedido, comprende que era parte del equipo de las coridoras panda. Ya no importan las diferencias físicas, los distintos colores, todos formamos una familia, porque así lo sentimos. La comunidad marina de Coiba continuó disfrutando de la diversidad de la isla.

FIN

CERTIFICACIÓN

El suscrito licenciado en Humanidades con especialización en Español por la Universidad de Panamá con título de licenciatura número 45268, **Fredy Villarreal Vergara**, con cédula de identidad personal **7-107-774**

CERTIFICA QUE:

Ha revisado el documento titulado: LA IMPORTANCIA DE LAS ARTES VISUALES EN LA LITERATURA INFANTIL Y APOYO AL DESARROLLO DEL HÁBITO DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS

De la autora ARIADNA PERDOMO DOMÍNGUEZ con cédula de identidad personal 6-51-2086

y que dicho documento se apega a las normas de redacción y ortografía de la lengua española.

Para que conste y surta los efectos oportunos, se firma la presente certificación en la república de Panamá, a los 13 días del mes de febrero de 2023.



Fredy Villarreal Vergara