



**Universidad de Chile**  
**Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño**  
**Carrera de Diseño Gráfico**

**Proyecto para optar al título de Diseñador Gráfico:**

"Diseño de un medio interactivo digital para facilitar el aprendizaje del lenguaje y la lectura en niños del Segundo Ciclo en jardines infantiles"





**Universidad de Chile**  
**Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño**  
**Carrera de Diseño Gráfico**

**Proyecto para optar al título de Diseñador Gráfico:**

"Diseño de un medio interactivo digital para facilitar el aprendizaje del lenguaje y la lectura en niños del Segundo Ciclo en jardines infantiles"



### **Dedicatoria:**

Humildemente dedicado a la señora Mabel Condemarín.  
por su trabajo para la Educación en Chile.

También a Constanza y Joaquin Zurita, de parte de su Padrino Mágico  
Dedicado a mi Madre y mi Padre, por su contribución a la enseñanza y al  
desarrollo de muchos seres humanos.

Santiago, Chile, 26 de Mayo 2008.

### **Agradecimientos:**

A mi familia, por sobre todas las cosas. Mi Madre, mi Padre. Mi Hermano, Bko Chan...y algunos gatos tb.

A mis amigos, por su compañía y sinceridad.

A mis amigas, por estar siempre ahí.

A mi Hermano, por sus críticas y aportes.

A mi profesor guía por su buena calidad como docente y ser humano.

A la señora Alejandra Medina, por darme 5 minutos de su vida para enriquecer para siempre la mía.

A la Escuela República del Paraguay, Recoleta.

# Índice:

## 1-Presentación del proyecto

1.1	Introducción.....	5
1.2	Fundamentos del Proyecto.....	6
1.3	El Desafío del Acto Lector.....	7
1.4	Planteamiento del Problema.....	9
1.5	Objetivos:.....	11
1.6	Justificación del proyecto.....	11
1.7	Áreas del conocimiento Implicadas.....	11
1.8	Publico Objetivo.....	11
1.9	Descripción de un Cuento Libre Interactivo.....	12
1.10	Usos y funciones del producto.....	12
1.11	Metodología Investigativa usada : Análisis Cualitativo.....	14
1.12	Tipología Existente.....	16

## 2-Marco Teórico

2.1	Investigación Bibliográfica.....	34
2.2	Educación.....	38
	a)Educación General.....	38
	b)Educación general Parvularia.....	39
	c)Lenguaje y comunicación en el Jardín Inftil.....	40
	d)Cómo se desarrolla en la actualidad la enseñanza de la Lecto- Escritura en los Jardines Infantiles Nacionales:.....	42

## 3-Materiales Didácticos

3.1	Materiales Didácticos.....	44
3.2	El juego como medio educativo.....	45
3.3	Enseñanza-Aprendizaje de la LectoEscritura en Jardines Infantiles.....	47
3.4	Material existente en la realidad Nacional Actual..... Para ayudar a la enseñanza de la lecto-escritura en jardines infantiles.	53

3.5 Relación actual Diseño Gráfico y Educación.....	54
Pre-escolar.....	

## **4-Etapa Proyectual**

1 Propuesta Conceptual.....	56
2. Diseño de la Metodología Didáctica.....	59
3. Desarrollo del sistema Comunicacional.....	64
a) Diseño del Cuento “Rita la Ratoncita y las 4 Gemas”.....	64
b) Diseño de personajes e ilustraciones / Tipología de Referencia.....	66
c) Diseño de Personajes.....	84
d) Diseño de fondos e ilustraciones.....	95
e) Diseño del Interactivo.....	103
4. Testeo de Campo.....	121
5- Conclusión Final.....	141
6- Gestión y Costos.....	144

<b>5- Bibliografía.....</b>	<b>146</b>
-----------------------------	------------

# 1 Presentación del Proyecto



# 1-Presentación del Proyecto

## 1.1 Introducción

Cuando entré por primera vez a la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Chile, me encomendaron como proyecto de taller de primer año, realizar un objeto de aprendizaje para jardines infantiles en el cual la disciplina que empezábamos a estudiar pudiera ser un aporte para la enseñanza y la educación de los niños.

La importancia de la Educación como herramienta forjadora de personas buenas, responsables, como iniciadora de todo un proceso que puede ayudar a un niño a salir del círculo de la pobreza, a tener valores y creencias, que puede lograr construir una mente abierta, proactiva y creadora de nuevas y valiosas ideas, se nos presentó fuertemente al momento de hacer ese primer proyecto de diseño al cual nos enfrentamos recién ingresados a la carrera.

Desde ese entonces la importancia de poder algún día aportar con una idea o proyecto de diseño más ambicioso al respecto siempre estuvo presente en las tareas que realizaba, hasta que surgió la posibilidad de investigar su realización dentro del proceso del proyecto de título, por lo cual me puse a investigar cómo poder realizar y materializar en un objeto esa inquietud que me surgió desde el primer año de la carrera. A través de la presente investigación está reflejado el proceso que efectué desde el planteamiento de la inquietud hasta la realización del objeto que lo soluciona.

## 1.2 Fundamentación del proyecto:

En el proceso de mi aprendizaje como diseñador gráfico de la U. de Chile, siempre ha tenido importancia la relevancia social de los proyectos que emprendo, y esto coincide con una de las metas de la misma universidad, que se plantea en su misión la necesidad de obrar con criterios de responsabilidad social, ayudando con ello a romper el círculo de la pobreza, a mejorar la calidad de vida de las personas, a actuar en beneficio del país y su gente.

En esta búsqueda de mejora de la calidad de vida de las personas, un factor fundamental, por no decir el más importante de todos, es la educación. Una buena educación es la base que permite acceder a una buena carrera profesional, a un buen trabajo, a obrar con calidad humana y responsabilidad para con el medio y los demás, etc, es la base en la que se construye una mejor calidad de vida, “gobernar es educar” decía don Pedro Aguirre Cerda, y tenía razón.

Sin embargo la brecha entre los niveles de educación a los que pueden acceder los diferentes estratos sociales en la Región Metropolitana, es asombrosa, si los niños de los niveles socioeconómicos más pobres no pueden tener las mismas oportunidades que los demás, jamás podrán subir de estrato ni romper con el círculo de la pobreza. Dentro de este gigantesco problema, me inclino, como diseñador gráfico, a aportar mis conocimientos dentro de un área específica del mismo, la primera que debe atenderse si se quiere acceder al mundo del conocimiento, me refiero al aprendizaje del lenguaje, más específicamente, al aprendizaje de la lectura para los niños de jardines infantiles

En las últimas evaluaciones del SIMCE, pese a la reforma curricular, los niños de colegios municipalizados todavía obtienen bajos puntajes en materias claves como Matemáticas, Comprensión del medio natural y Social y Lenguaje. Es con respecto a este último factor que apunta esta investigación, ya que mejorar la lectura y fomentar el gusto por ella es un factor clave dentro de la adquisición del conocimiento por parte de los niños, rompiendo el círculo de la pobreza por medio de una buena educación.

“Un gran número de problemas escolares puede efectivamente atribuirse al fracaso de algún aspecto del área del lenguaje dentro del proceso educacional, concluyendo en varias investigaciones que el fracaso en esta área puede ser equivalente al fracaso en el proceso enseñanza-aprendizaje. En variados casos es la educación la que tiene dificultad para entender y aceptar el lenguaje de los niños/as, afecta también la discontinuidad lingüística cultural la cual produce incomunicación en la sala y la incapacidad de los niños/as de entender el lenguaje dentro del cual se enmarcan las asignaturas; requiriendo por lo tanto, una preocupación especial, ya que el lenguaje cumple un rol crucial en el proceso educativo entero; porque interviene en los procesos cognitivos: el pensamiento, la memoria, el razonamiento, la solución y planteamientos de problemas” (1)

De esta manera, en la presente investigación el objetivo será apuntar a una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de uno de los factores principales para la correcta educación: el lenguaje y la lecto-escritura. Ello debido a que es por medio de la lectura y el lenguaje que los niños acceden al conocimiento y a la capacidad de comunicarse con sus pares y con el medio que los rodea, el lenguaje es el puente para acceder con éxito al conocimiento de todas las demás áreas y poder desenvolverse dentro de ellas, comprendiendo, deduciendo, preguntando y asimilando relaciones y conocimiento nuevo. Una deficiente capacidad lectora, que no haga énfasis en la comprensión del significado del texto escrito, sólo logrará una aceptable redacción de las palabras, grafemas y fonemas expuestos en una descripción de la fotosíntesis, pero el niño que lo lea no tendrá la más mínima idea de lo que es ese proceso, no podrá deducir sus implicancias, no asimilará ese conocimiento dentro de sí mismo, no preguntará de la manera adecuada cuales son sus características, etc. Leerá bien, modulará y escribirá bien lo que se le dicte, pero no comprenderá nada de lo que acaba de leer.

Para poder tener alumnos con una buena disposición a aprehender y a gustar del conocimiento de aquello que les interesa y motiva, es indispensable que tengan las herramientas para poder descifrarlo, es indispensable que puedan leer y escribir bien. Es en esa línea que trabajará la presente investigación-

(1) “Características pedagógicas de jardines infantiles con altos logros en el área del lenguaje” Nancy Pererira Sandoval

## 1.3 El desafío del acto lector:

Los niños del Segundo Ciclo de enseñanza que acuden a jardines infantiles tienen entre 3 y 5 años de edad. Al momento de ingresar al 1 año del colegio, según las bases del Ministerio de Educación, a los 6 años, ya deben de manejar bien el concepto básico de la lectura y escritura y deben de poder leer y escribir textos cortos y de baja complejidad, relacionando letras y sonidos. (lamentablemente no se hace énfasis en entender el significado de lo que se escribe).

Este trabajo apunta a conseguir crear en ellos estas concepciones básicas del significado del proceso lectoescritor, además de poner énfasis en que el desafío del acto lector es la construcción de significados. (2) más que apuntar a la enseñanza de cada letra en particular, a ver su forma y su sonido, a separarla del resto para después ir uniendo sílabas, luego palabras, luego frases y después párrafos y así leer y escribir un texto pequeño, lo que se propone según las últimas investigaciones de desarrollo del conocimiento y de enseñanza del la lectoescritura, es exactamente el proceso opuesto: empezar enseñando el significado total de lo que se lee, de lo narrado y escrito. Que el niño sea capaz de comprender que estamos contando una historia de pescadores, que piense en qué es un pescador, qué es el mar, qué son los peces. Que pueda inferir qué pasará si el pescador se cae al mar, que alternativas de acción le quedan, se ahogará? nadará? que pueda extraer conclusiones y preguntas -debe de poder nadar por que es pescador, que tipo de cosas pesca?.

Después, una vez comprendido y construido el significado de lo narrado, una vez enfrentado sin darse cuenta el a toda esta riqueza, toda su capacidad cognitiva esta atenta y despierta, libre de cuestionar, de inferir, de inquirir, entonces se da cuenta de que lo narrado, lo que el ya comprendió o esta construyendo como significado esta presente a su vez en un pequeño texto escrito. ¿dónde esta escrito pescador? Ahí, con esos dibujos. Así que así es como se escribe pescador...lo oído, lo comprendido, lo imaginario y lo visual, los referentes cognitivos se unen y se enfrentan a su representación textual. La idea de pescador, lo que significa, el sonido de la palabra se ve reflejado en un texto. Luego capta que la palabra se divide en partes, el sabe y escucha” pescador” pero hay mas divisiones ahí.

Es también “ pes-ca-dor” y se divide aun mas. “pes” ( igual a pez? A pescado? Por que los saca del mar? Mas preguntas y asociaciones) y “pes” se sigue dividiendo...P.E..S...cada dibujo con un sonido, cada sonido con un dibujo..con una letra. De modo que así es como se escribe pescador ( lo que yo ya sé que es, lo que me imagine, el hombre que pesca en el mar en un bote y con red, que saca peces, que hay en la costa de Chile, que vi en el capitulo de los padrinos mágicos cuando van a la playa, que es el capitán de los Simpson, que anda en bote como Bob Esponja.((mas y mas asociaciones, ideas libres de aparecer, elucubraciones, inferencias, suposiciones, teorías, extrapolaciones)).....así que todo eso se escribe así. fascinante.

Ese es el proceso que es deseable que ocurra en la mente del niño es el proceso natural de desarrollo del pensamiento según la psicología cognitiva de Karl Pribram, Stephen M Kosslyn y según la Lingüística de Noam Chomsky. Es el proceso de enseñanza , de construcción de los significados de lo leído y narrado en lo que debe hacerse énfasis según Medina, y Condemarín (2). Es lo natural que pasa frente a la mente del ser humano cuando aborda una nueva enseñanza. Si deseamos enseñarle a un niño lo que es un árbol se lo mostramos en totalidad, este es un árbol, es de esta especie, esta en el patio de nuestra casa aunque no es originario de acá, nos da oxígeno y sombra y madera y frutos. Cumple esta función dentro del ciclo ecológico, es así de importante para nosotros, hay que cuidarlos por esto y aquello. Se nutre de agua, de los minerales del suelo y de la luz del sol, realiza fotosíntesis para ello ( y explicamos la fotosíntesis). El árbol tiene troncos, raíces, ramas y hojas. Y cada una de estas partes esta hecha de células vegetales, distintas a las animales (por que? En que son distintas? Por que son distintas? Y lo explicamos) y las dibujamos mas o menos bien en el suelo. Y hay más árboles? Yo he visto muuuchos, y también hay bosques. Y también plantas carnívoras!! (inferencias, deducciones, hipótesis, referentes cognitivos de imágenes de libros, de parques llenos de árboles, de monitos animados en el bosque, de imágenes de películas, fotos, de árboles, de verdes colores, de diversidad en el color, tamaño, forma...una red de interconexiones que se despiertan, se arman, y crean nuevas preguntas cada vez que se responde la anterior)

(2) “Desarrollando el lenguaje en niños y niñas” Mabel Condemarín, ED: Ministerio de Educación, Gobierno de Chile, 2001

Así es como se abre toda la potencialidad de la mente estimulada. Puede dispararse en distintas direcciones, mas rápida, más lenta, mas énfasis en los detalles grandes, en los pequeños, hacer mas deducciones o mas preguntas. El niño no es un ser carente de potencialidad cognitiva, desde que nace esta expuesto a una lluvia de estímulos visuales, auditivos, olfativos, hápticos, gustativos. El o ella están continuamente viendo el mundo real, a todo color, en 3 dimensiones, acumulando y acumulando imágenes, sonidos, palabras, ideas que los demás le repiten “ esto es un perro, guau guau, perro” “NO!! Eso esta mal, feo, no lo vuelvas a hacer!! NO!” “aguaa , ehh rica el aguaa” y camina por su casa, juega, ve los letreros, las paginas del diario, las películas en DVD, los videojuegos del hermano, prende la televisión y juega con el PC de la casa, trata de llamar por teléfono, de desarmar las cosas, cuando va al restaurante de comida rápida lo ve todo, la gente, los juegos, las imágenes de comida junto a dibujos de números y letras. Hace asociaciones, descubre, experimenta y le surgen preguntas. Y juega, juega y se divierte y así explora y descubre su nuevo mundo.

Es la manera normal de ser, de actuar del niño. No es un ser al que se le deba enseñar desde 0, no es un ser que carezca de mapas cognitivos y de significados en su psique, no es un ser que carezca de la capacidad de enfrentarse a un mundo complejo y nuevo, al contrario. Está en la etapa en la que más capacidad tiene para ello, tiene, se hace preguntas a cada instante, explora, descubre, experimenta, se asombra, cuestiona, se alegra y busca la diversión en ello. Debe de ser esto un proceso entretenido, por que es jugando como naturalmente descubre al mundo.

De esta manera le enseñamos al niño lo que es un árbol. y mientras tanto jugamos alrededor de el, tratamos de escalarlo, nos sentamos a su sombra, tocamos la corteza, sentimos el olor de las hojas. Sacamos unas cuantas, etc. No empezamos enseñándole que los árboles están en el bosque y nada mas. O que están hechos de madera y este es un Manzano. O enseñándole una hoja y diciendo “ves? Esta es una hoja de manzano” la mitad de esas cosas ya las sabe de manera inconsciente, están en su mente si es que desde pequeño a estado en contacto con árboles o imágenes o referentes. Necesita armarse el contexto general, el significado de lo que es un árbol. Desde ahí empezara a descomponer este significado hacia sus elementos básicos, los que lo construyen, y también empezara a extrapolar el significado hacia relaciones mayores, macro y micro significado en base al significado principal.

***El desafío del acto lectoescritor es la construcción de significados (3)***

(3) “Desarrollando el lenguaje en niños y niñas” Mabel Condemarín,  
ED: Ministerio de Educación, Gobierno de Chile, 2001

## 1.4 Planteamiento del Problema:

Entonces...como trasladar este proceso cognitivo hacia el aprendizaje de la lectoescritura?

Pues antes que nada, centrándonos en la construcción de significados, en la construcción mental en la psique del niño de que es lo que se le esta narrando, de qué se trata, quienes son los personajes y qué hacen, como lo hacen y por qué. Y qué mas podrían hacer? Por qué no hacen esto?( inferencias, deducciones, teorías de lo que podría pasar, cuestionamientos, interactividad, ideas nuevas, asociaciones), .todo esto es construcción del significado de lo narrado.

El objeto de Diseño a construir para este objetivo debe poder despertar esta libre construcción, debe ser para ello rico en asociaciones, en imágenes y en color, rico en la complejidad y riqueza de sus imágenes, debe poder permitir la interactividad del niño, teniendo imágenes, colores, efectos, sonidos, música ambiental, etc. debe permitirle al profesor iniciar una actividad, moderarla, finalizarla, modificarla, alterar su curso, usarla para otros fines que vayan surgiendo a medida que se desarrolla la actividad, lograr la atención y diversión de los niños, el desarrollo de una actividad pedagógica que termine efectivamente en el aprendizaje de un proceso paulatino de la lectoescritura por medio de la comprensión primaria del significado de lo narrado y del texto escrito presente.

El medio elegido como soporte de esta diseño es el medio digital, interacción por medio de una interfaz digital en una pantalla de computador, proyección en paneles o pantalla digital interactiva (que seria el soporte ideal )

Por qué fue elegido este medio en desmedro de los demás?

1. Mis experticias y conocimientos profesionales están en el campo del diseño gráfico y la comunicación visual. Dentro de ello, el elemento, la herramienta que más utilizo son los programas de dibujo y creación de interfaces digitales, illustrator, photoshop, flash. Como diseñador gráfico puedo desarrollar objetos de comunicación visual y proyectos gracias a estos conocimientos que están dentro de mi área.

2. El medio Digital de interacción por interfaz, provee de una capacidad de acciones libres que el usuario puede realizar a voluntad muy superior al medio impreso (libros, folletos, libros-objeto), al medio audiovisual de reproducción cerrada libre (dvd, películas) y a los medios mixtos (libro mas cd de audio, película en dvd más imágenes impresas de las escenas con texto incorporado por ejemplo). En todos estos casos la interacción que es posible de realizar es muy menor a las capacidades del medio digital interactivo.

3. La fuerza, masificación, penetración y rebaja del coste de adquisición del medio digital en la actualidad es asombrosa. En nuestro país todos los colegios cuentan con salas y clases de computación y con medios como datashow y conexión a internet. Los jardines infantiles ya empiezan a dar clases de computación y en casi todos los hogares hay un computador. A esto debemos sumarle las campañas de digitalización del país y de adquisición de nuevas tecnologías. Dentro de un par de años la masificación de tecnologías de ultima generación dentro de las salas de clases y de los jardines infantiles será una realidad más aun de lo que ya lo es hoy en día.

4. La interacción que tienen los niños con los computadores y con la interfaz en pantalla en general ( celulares, videojuegos, televisión, menús de dvd, etc) es muy grande, muy lúdica y de una asombrosa comprensión de cómo es que funciona un menú, como apagar y prender, como navegar en internet, como activar un DVD, como hacer una llamada por celular , como jugar un videojuego y sacar combinaciones, saltos, guardar la partida, sacar trucos, etc. Actualmente los niños tienen una facilidad y un gusto por este medio que sobrepasa a los demás.

5. El medio digital permite la construcción de una interactividad que tenga sonido, movimiento, reproducción de animaciones, arrastre de elementos, navegación entre páginas, copiar y pegar elementos, armar muchas historias diversas en un solo escenario intercambiando los elementos que construyen una historia determinada. Los colores y resolución de pantalla permiten efectos y una riqueza muy grandes, permitiendo construir un objeto realmente muy atractivo para niños y para educadores.

6. Para llevar a cabo esta actividad es necesario contar tan solo con un computador y el CD o DVD del interactivo. O bajarlo desde el sitio de internet. También se puede proyectar en una pared mediante un datashow o usar una pantalla interactiva para realizar toda la actividad en ella. No ocupa así espacio, es rápido y fácil de implementar como actividad y no requiere mayores acciones.

El objeto de diseño debe hacer alusión al medio de comunicación más conocido por los niños de narración de historias a su edad. Las series de televisión animadas, los “cartoons” americanos, los “mangas” japoneses, los “monitos animados” que pasan por televisión, cable y internet. Por que?

A su edad, es el medio con el que más familiarizados están, es por medio de los cartoons que las historias les son narradas en su gran mayoría, están familiarizados con recibir narraciones por este medio y no tienen problemas para identificarlo, comprenderlo, anticiparlo y de ser posible, interactuar con el, además de resultarles muy entretenido.

El diseño debe de tener presente el texto escrito y estático que narre lo que está pasando desde sus inicios. Ello, debido a que El aprendizaje de la lectura se facilita gracias a una temprana inmersión en el mundo letrado. Aunque los niños no dominan las claves específicas del lenguaje escrito, se les debe rodear desde tempranas edades de lenguaje escrito (4) esta demostrado por las investigaciones que la presencia del texto dentro del marco de lo que se esta narrando logra conectar todo el significado de lo que el niño decodifica como sentido de la historia expuesta con el medio por el cual se representa lo que a comprendido. Yo entendí el significado de la historia del pescador, escuche como se pronuncia pescador y ahora veo como se representa ese sonido en una palabra. Esta además de divide en sílabas y estas en letras. En este orden de interpretación, la presencia del texto dentro de la narración es una obligación para que funcione el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

Para poder enseñar las fases finales del proceso de la lectoescritura, El aprendizaje del lenguaje escrito, a través de la inmersión, no excluye la enseñanza didáctica de la conciencia fonológica y el aprendizaje de los fónicos.

El énfasis a esta edad es el desarrollo de:

- Destreza de decodificación
- Práctica de la relación sonido-letras-palabras (4)

De esta manera, deben de estar presentes como medio interactivo, las letras y sonidos que las componen, para que los niños lleven a cabo la fase final del proceso de aprendizaje lectoescritor pasivo.

Debemos tener presente que El proceso de enseñanza / aprendizaje de la lectura y escritura debe ser integrado. El objeto interactivo también debe de tener la posibilidad de que el profesor y los niños puedan elaborar nuevos textos, armas palabras, frases, escribir el profesor lo que los niños dictan como ideas, como diálogos entre los personajes. Sin embargo es de destacar que el rol del docente es clave dentro del desarrollo de esta actividad, el es el facilitador, moderador, narrador y constructor de la misma, debe poder canalizar todas las interacciones, aciertos, dudas y errores de los niños en una vía creativa, abierta y libre, enriquecedora del proceso de enseñanza y aprendizaje, para de esta manera motivar a los niños hacia un aprendizaje entretenido y capaz de adaptarse a los diferentes requerimientos que puedan surgir.

Estos son los elementos necesarios a tener presentes dentro del planteamiento del problema a solucionar mediante nuestro diseño de un interactivo que ayude al proceso de enseñanza de la lectoescritura mediante el énfasis en la construcción de significados. Para resumir en el presente y a modo de abreviación, llamaremos a este objeto de diseño **“Cuentos Libres Interactivos” o CLI**

(4) “Desarrollando el lenguaje en niños y niñas” Mabel Condemarín, ED: Ministerio de Educación, Gobierno de Chile, 2001

## 1.5 Objetivo Principal:

- Diseño de un interactivo que ayude al proceso de enseñanza de la lectoescritura mediante el énfasis en la construcción de significados..

### Objetivos Secundarios:

- Observar el grado de interacción de los niños con un medio de enseñanza de la lectoescritura 100% digital.
- Relacionar los nuevos enfoques de enseñanza y de construcción del proceso cognitivo que hacen enfoque en la construcción de significados para ponerlos a prueba con los CLI
- Determinar el grado de aprendizaje del proceso lector y escritor de los niños gracias a su interacción con este medio de enseñanza.
- Crear un medio de diseño, información, juego y educación que sea el primer referente para poder enfrentar con éxito la realidad del mundo digital.

## 1.6 Justificación del Proyecto:

1. Conveniencia: reforzar el rol del docente dentro de una nueva situación de enseñanza aplicada a un medio digital que necesita de su constante y activa participación como constructor de la actividad pedagógica..
2. Relevancia Social: Es una investigación que es de utilidad para profesores de enseñanza básica, parvularia, diferencial, etc, así como para diseñadores gráficos.
3. Implicaciones prácticas: Ayudaría a mejorar la calidad de la enseñanza del lenguaje en los niños, así como a fomentar el placer por la lectura
4. Valor teórico: Sería un respaldo para las teorías que postulan la validez didáctica de los medios digitales como un medio de enseñanza. También podría dar pie a futuras investigaciones al respecto, y es un nuevo aporte a las formas y teorías del aprendizaje.

## 1.7 Áreas del conocimiento Implicadas:

Educación, enseñanza del lenguaje y la lectura, comunicación visual, medios interactivos digitales, diseño gráfico.

## 1.8 Tipos de Usuario o Público Objetivo:

Niños de Jardines Infantiles entre los 3 y 6 años de edad  
De la ciudad de Santiago, RM, Chile.

## 1.9 Descripción de un C.L.I o Cuento Libre Interactivo

El objeto a diseñar mediante esta investigación recibe el nombre de Cuento Libre Interactivo, ello debido a la naturaleza de la interactividad de su interfaz dentro del desarrollo de la actividad docente.

Es un Cuento ya que lo narrado mediante el será una historia que responde a las características de un cuento : relato breve que presenta un inicio, desarrollo y un final dentro de un periodo breve de tiempo. Es Libre, por que permite la libre construcción de varias historias o la modificación de la inicial narrada, permitiéndole al docente y los alumnos intervenir la historia haciéndola pertinente con su realidad. Ello, buscando siempre ante todo, la construcción por parte del niño del significado de lo narrado como base de todo el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, lo cual es la finalidad de los CLI .

Es interactivo por que requiere de la participación activa y constante del docente como moderador de la actividad y de los alumnos como partícipes de ella, añadiendo elementos, construyendo textos, navegando entre páginas, participando en juegos de dificultad progresiva, etc, permitiéndole al profesor y los alumnos modificar la realidad del sistema hasta que las capacidades del mismo lo permitan.

Técnicamente, un CLI consiste en un archivo auto ejecutable Flash digital interactivo, de tamaño 1000 x 600 pixeles y colores RGB. Dentro de la pantalla principal hay una ilustración del fondo de la escena del cuento narrada, además de un rectángulo blanco al pie que contiene el texto escrito estático que narra los acontecimientos de dicha escena. El educador va narrando la escena del cuento y comienza a armar la escena. Añadiendo elementos como viñetas para acotar las acciones a determinados detalles, añaden los personajes principales, si dicen algo añade globos de texto según la intensidad del diálogo, añade el texto de lo que dicen los personajes o lo que le dicten los niños que dicen dentro de los globos de texto. Añade las onomatopeyas de las acciones realizadas ( si alguien grita de horror pone un AHHHH!!) y termina añadiendo un efecto especial animado para la escena (una llamarada, una fuente de agua, el sonido del viento, etc) terminando así de narrar la escena , puede borrar todos los elementos y empezar de 0 con el mismo fondo, alargando la

escena al poner los mismos elementos en cualquier orden deseado, añadiendo o modificando la historia. Luego, puede pasar a la siguiente escena (página del interactivo) donde hay otra ilustración de fondo, otro texto que narra la nueva escena del cuento y todos los demás elementos.

Este material interactivo estará dentro de un DVD para poder ser bajado en cualquier ordenador y que tendrá una guía del usuario (para el rol del docente como moderador y guía activo de la aplicación de la actividad ) para explicar el uso y posibilidades del CLI.

## 1.10 Usos y Funciones del producto:

El principio es diseñar una actividad lúdica e interactiva de lectura de un texto y construcción de significados del mismo, por medio de la transcripción de un texto breve, pero complejo, a sus personajes principales y onomatopeyas o ruidos principales, así como los escenarios en los que se desarrolla la acción. Todos estos elementos son removibles sobre un fondo ilustrado a todo color, la construcción del relato pasa por la incorporación al fondo, de los elementos y personajes que construyen la historia, así como de las onomatopeyas generadas por sus interacciones.

Además, se añaden a las interacciones de los personajes y a las onomatopeyas, los globos de texto en blanco, que son rellenados por la educadora según lo que los niños le vayan dictando que dice cada personaje, según si este sorprendido, emocionado, enojado, triste, etc, se usará un globo de texto distinto, con características propias a cada estado de ánimo.

Es una actividad que se desarrolla con la docente cumpliendo el rol de moderadora y coordinadora de la acción, permitiendo construir con los niños la realidad del cuento desde una primera lectura lineal del mismo, hasta la posibilidad de modificarlo hasta una nueva realidad y desenlaces. Sus características Educativas son las siguientes:

1-La enseñanza de los fónicos y la relación sonido-letra-palabras estará dada por la aparición de las onomatopeyas en la historia

2-Puede realizarse un proceso de aumento gradual de la importancia del texto dentro del objeto, desde su mera aparición en las onomatopeyas, hasta su cabida dentro de incluso, media pantalla.

3-El orden de lectura, así como la relación espacio-temporal de desarrollo de la acción pueden modificarse y adaptarse a las exigencias de comprensión y de decodificación de cada grupo de enseñanza en particular, así como de cada niño.

4-Es una actividad de enseñanza colectiva, social e interactiva  
Se les presenta a los niños desde temprana edad la relación sonido-letra-palabra

5-La inmersión de las imágenes dentro de encuadres determinados por las viñetas, permite una nueva asociación del espacio a variables como la perspectiva, diagramación, encuadres de planos, secuencias de encuadres, “ángulos de cámara”, etc.

6-El nuevo producto puede utilizarse para múltiples fines anexos al original, se pueden enseñar nuevas materias con el mismo material, e incluso crear historias nuevas.

7-La enseñanza de los fónicos y de las letras se realiza por medio del conocimiento, lectura y uso de las onomatopeyas. Estas son representaciones verbales de sonidos accidentales de apoyo a las acciones narradas, por ejemplo, una caída se representa con un “paf”, un golpe con un “pow” un bostezo con un “yawwwn”, etc. De esta manera, los sonidos que están presentes a diario en la vida de los niños están presentes en estas breves representaciones léxicas, de esta manera, se puede comenzar a enseñar el sonido de cada letra por

medio de onomatopeyas monolexicas, por ejemplo, al caer de un acantilado la onomatopeya “aaaaaaaaaaaa!” así se enseña el sonido de esa letra, lo mismo al exclamar sorpresa con un “oooooooooo”, etc, para luego pasar a onomatopeyas bi léxicas como “noooooo” “uf” “aggggggg”y luego de 3 o mas letras “tum”, “bang” etc.

De esta manera, se pasaría de la enseñanza de los sonidos de cada letra, a juntarlas como vocales y consonantes, para luego poder enseñar palabras un poco más complejas, y así, poder pasar a enseñar mejor la enseñanza de los fónicos y la lecto-escritura.

## 1.11 Metodología de Investigación usada: Análisis Cualitativo.

Antes de entrar al análisis de la tipología existente es menester dejar en claro cuál fué la metodología investigativa usada en este trabajo. La elección recayó sobre la Metodología de análisis Cualitativo, y en base a ella se organizó la investigación bibliográfica, la recopilación de datos y fuentes bibliográficas, la construcción de las fichas de análisis tipológico y la construcción de las fichas para la recopilación de datos durante la prueba de campo final, así como el análisis y posterior conclusión final a la que se llegó en base a estos mismos a modo de conclusión general de este proyecto.

Por qué se eligió esta metodología en desmedro de las demás? para contestar a esta pregunta, revisemos las características de la investigación de orientación cualitativa y hagamos relaciones directas con la naturaleza de la presente investigación.

Definimos Investigación Cualitativa como “aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

A diferencia de los estudios descriptivos, correlacionales o experimentales, más que determinar la relación de causa y efectos entre dos o más variables, la investigación cualitativa se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso en que se da el asunto o problema.” (1)

Durante la presente investigación, lo que nos interesa es encontrar un postulado pedagógico que enfrente el problema de la enseñanza de la lectoescritura en jardines infantiles para niños de entre 4 y 6 años, pertenecientes al nivel NB2 (Segundo Ciclo) de Enseñanza General Parvularia. Estamos precisamente investigando la calidad de un instrumento pedagógico teórico llevado a la práctica en una actividad real en la que mediremos sus relaciones con los

usuarios, con el docente, con el medio de expresión del mismo (digital) y su real funcionamiento en medida de las relaciones y reacciones de uso que se evidencien en un grupo de usuarios muy representativos del público objetivo. No estamos midiendo cantidad de datos, sino calidad y cualidad de las interrelaciones y sobretodo, de la interactividad de los usuarios y el docente con el objeto diseñado. el enfoque es entonces, Holístico, lo que significa que deseamos investigar sobretodo, un asunto o actividad en particular, concentrándonos en cómo se da la dinámica de la situación testeada y como ocurre el proceso en el que se da dicha actividad. (enseñanza de la lectoescritura en jardines infantiles).

Si definimos ahora cuales son las características fundamentales de toda investigación cualitativa, tenemos los siguientes puntos: (1)

1. El ambiente natural y el contexto que se da el asunto o problema es la fuente directa y primaria, y la labor del investigador constituye ser el instrumento clave en la investigación.
2. La recolección de los datos es una mayormente verbal que cuantitativa.
3. Los investigadores enfatizan tanto los procesos como los resultados.
4. El análisis de los datos se da más de modo inductivo.
5. Se interesa mucho saber cómo los sujetos en una investigación piensan y que significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga.

El ambiente de la educación parvularia chilena ubicada en la ciudad de Santiago es el medio principal en el que se inscribe el marco de esta investigación. Es a través de la inmersión en los aspectos pedagógicos actuales al respecto que se podrá crear una plataforma pedagógica sólida en la cual empezar a construir el proceso de diseño. La recolección de los datos en la etapa de investigación bibliográfica fue de recopilación de portes, ideas y trabajos de libros de varios autores, en la creación de las fichas de análisis tipológicos se

(1) Profesor Dr. Lamberto Vera Vélez, UIPR, Ponce, P.R. en <http://www.aristidesvara.com/metodologia>

puede observar un énfasis en la descripción de los aspectos fundamentales que definen en sus características básicas los elementos estudiados.

En la creación de la ficha de análisis para el testeo de campo se privilegió por sobre todo el análisis del desarrollo de la actividad estudiada, del uso y relaciones de los usuarios con el producto y el medio y características del problema que se enfrentó con el objeto de diseño. La recopilación de datos fué a través de respuestas orales y anotaciones mientras se desarrollaba esta actividad.

Todos los anteriores son construcciones y recopilación de datos mediante el enfoque cualitativo, es en base siempre a este que se armó la estructura metodológica de estos aspectos de la presente investigación.

Poniendo atención al punto número 3, durante el presente trabajo se enfatiza tanto el proceso y desarrollo tanto metodológico como proyectual, como el resultado final producto de todo el proceso anterior. Además el análisis final de los datos producidos por el testeo de campo fue de carácter cualitativo, es decir, inductista en base a los datos aportados por toda la presente investigación y la prueba final en terreno. No se usaron medios de experimentación científicos cuantitativos, sino que se analizaron los datos obtenidos en base a la propuesta y al planteamiento del problema inicial, desarrollados en una propuesta proyectual que se vió trabajando en vivo, y se llegó a una conclusión al respecto.

“El análisis de los datos – es uno mayormente de síntesis e integración de la información que se obtiene de diversos instrumentos y medios de observación. Prepondera más un análisis descriptivo coherente que pretende lograr una interpretación minuciosa y detallada del asunto o problema de investigación. (Enfoque holístico)”(2)

Para ello, se hizo mucho hincapié en las observaciones, pensamientos, interacciones, gustos y rechazos del público objetivo estudiado al que lo enfrentamos al objeto de diseño. La opinión que tuviesen estos era de vital importancia para el éxito o fracaso del planteamiento de toda la presente investigación, no fueron sólo medios de recolección de datos, sino que sus pensamientos y actitudes

hacia lo que se estaba investigando fue crucial para poder establecer el suceso o fracaso del objeto de diseño. La identificación de la muestra no fué aleatoria en una gran cantidad de población, sino que se buscó un número reducido pero muy representativo de los aspectos que más conciernen a los propósitos específicos de esta investigación.

De esta manera podemos visualizar que el enfoque cualitativo está inmerso dentro de todo el desarrollo de la presente investigación, ya que debido al modo de uso del objeto proyectual fruto de la misma, las características de este enfoque investigativo aseguran el correcto análisis de usos, funciones y capacidades de un enfoque pedagógico teórico llevado a la realidad de un medio interactivo y digital para facilitar la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en jardines infantiles.

(2) Profesor Dr. Lamberto Vera Vélez, UIPR, Ponce, P.R. en <http://www.aristidesvara.com/metodologia>

## 1.12 Tipología existente:

Antes de revisar la tipología existente en software educativo, debemos definir el término al que nos referiremos para fines de esta investigación.

### Software educativo

Software educativo es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje: educador, aprendiz, conocimiento, computadora. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación, como por ejemplo las distribuciones linux orientadas a la enseñanza. Se dividen en dos grandes tipos:

### Software Educativo Cerrado (S.E.C)

El enfoque de la instrucción asistida por computadora pretende facilitar la tarea del educador, sustituyéndole parcialmente en su labor. El software educacional resultante generalmente presenta una secuencia (a veces establecida con técnicas de inteligencia artificial) de lecciones, o módulos de aprendizaje. También generalmente incluye métodos de evaluación automática, utilizando preguntas cerradas. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- Los aprendices pierden el interés rápidamente, intentan adivinar la respuesta al azar.
- La computadora es convertida en una simple máquina de memorización costosa.
- El software desvaloriza, a los ojos del aprendiz, el conocimiento que desea transmitir mediante la inclusión de artificiales premios visuales.

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Clic, Gcompris, PLATO, Applets de Descartes.

### Software Educativo Abierto (S.E.A)

El enfoque del software educativo abierto por el contrario enfatiza más el aprendizaje creativo que la enseñanza. El software resultante no presenta una secuencia de contenidos a ser aprendida, sino un ambiente de exploración y construcción virtual, también conocido como micromundo. Con ellos los aprendices, luego de familiarizarse con el software, pueden modificarlo y aumentarlo según su interés personal, o crear proyectos nuevos teniendo como base las reglas del micromundo. Las críticas más comunes contra este tipo de software son:

- En un ambiente donde se use software educacional abierto, no todos los aprendices aprenderán la misma cosa, y por consiguiente los métodos de evaluación tradicionales son poco adecuados.
- La dirección de tales ambientes de aprendizaje requiere mayor habilidad por parte del educador. Ya que en este caso su papel no será el de enseñar contenidos sino de hacer notar las estrategias de aprendizaje que el estudiante encuentra valiosas (al abordar un proyecto concreto) y ayudarlo a transferirlas a otros contextos.

Ejemplos típicos de este tipo de software son: Logo, Squeak, MUSEs o MOOs (Sistemas de Simulación Multi-Usuario en ambientes textuales).

No se deben confundir los conceptos de apertura del código con el que es escrito el software (código abierto), con el concepto de apertura del enfoque educativo con el que el software es creado. Existe software educativo cerrado (tutorial, instruccional, estrictamente pautado) que tiene su código abierto.

- Tipos de Software Educativo
- AprendeClick LiveCD con software educativo libre en español.
- Software Libre para la Educación Matemática

## Tipología existente:

Para el análisis de la tipología existente realizamos una ficha de comparación, en base a la cual revisaremos los distintos ejemplos. La ficha consiste en los siguientes puntos:

Ficha de análisis tipológico:

- 1-Nombre
- 2-Descripción
- 3-Inicios
- 4-Historia
- 5-personajes principales y secundarios
- 6-actualidad
- 7-observaciones

Pasemos a revisar el primer ejemplo:

## 1- Nombre:

Dora la Exploradora :

## 2- Descripción:

Dora la Exploradora es un programa de televisión educativo, no era un software en sus inicios, pero ahora tiene varios juegos para PC, Nintendo y Playstation que siguen la norma del programa de televisión. A pesar de estar sujeto como programa de televisión a tiempos de decodificación y de entrega del mensaje arbitrarios y no es posible una interactividad real, tiene un éxito notable y sus DVD interactivos y juegos si logran llevar la idea inicial de la serie hacia una interacción real con el niño.

## 3-Inicios

Se estrenó dentro del bloque Nick Jr. del canal Nickelodeon en el año 2000.

## 4- Historia

Dora es una niña que explora junto a su amigo Botas cuando tiene que ir a buscar algo que ha perdido ella o Botas tiene que cumplir con algo, se enfrentarán con distintos retos durante sus aventuras y juntos, con la “ayuda” de los niños que ven el programa, lograrán llegar a su meta. Dora la Exploradora interactúa con el público de forma asombrosa, los niños están muy atentos al programa y logra cautivar su diversión y atención, no se aburren y tratan de ayudarla a resolver sus aventuras. Es un buen ejemplo de medio educativo sobretodo, entretenido y cautivador. El dibujo tiene un formato similar a un juego interactivo de computadoras. Uno de los objetivos que persigue es la enseñanza amena del idioma inglés a niños de habla hispana.

## 5-Personajes

### Principales

- Dora: Es una niña de unos 7 años, que le encanta salir de aventura con su amigo Botas, su Mochila y su Mapa.



- El mono Botas: Es el mono amigo de Dora, que tiene 5 años. El ama sus botas color rojo.

#### Secundarios

- Mapa: Es el mapa que guía a Dora para saber cuál es el camino que tiene que seguir para llegar a destino.
- Mochila: Es la mochila de Dora, siempre dispuesta a cargar con las cosas que Dora necesite en su viaje.
- Zorro: Es un zorro ladrón, que casi nunca se sale con la suya.
- Grandma: La abuela de Dora.
- El duende gruñón: Es un duende gruñon que vive abajo de un puente.
- Diego: El primo de Dora que aparece de vez en cuando para ayudar a Botas y a Dora.
- Fest trío: Un trío que toca cada vez que Dora y Botas cruzan un obstáculo.

#### 6-Actualidad

Actualmente (2008), se proyecta por varias cadenas y canales de televisión a lo largo mundo.

#### 7- Observaciones:

Dora tiene una serie animada emitida regularmente por el cable, además de tener página de internet oficial, videojuegos para PC, Nintendo Advance, y películas en DVD, además de una serie de merchandising muy extensa acerca de todos los elementos y personajes de la serie. Las películas en dvd tiene algunas la gracia de ser interactivas gracias al control del dvd o comprando un control especial de Dora que cumple la misma función, aunque algunas películas solo pueden usarse con el control especial de Dora.



## 1-Nombre:

Www.Edu-Soft.

<http://www.edu-soft.org/content/index.php/downloads>

## 2- Descripción

Esta dirección corresponde a una página de internet de una organización especializada en software educativo. Hay una diversidad de ejemplos muy grande y difieren en calidad, objetivos, funcionalidad, y estética. Están divididos por materia de enseñanza y se pueden comprar y bajar online, a continuación un ejemplo típico de software educativo cerrado como los que ofrecen en esta página para comprar vía online.

Un ejemplo clásico de lo que podemos obtener en este tipo de páginas es el siguiente:

### ARABIC SCHOOL SOFTWARE 1.0 [LEARN ARABIC]

Description: Discover Arabic with our simple, yet fully interactive Arabic language software. Designed for people who want to learn Arabic fast and easy. Suitable for beginners and ideal for children. Animated characters are used throughout the lessons. The application features quizzes and games to make it fun and easy to learn Arabic.[Home Page] [Screenshot]

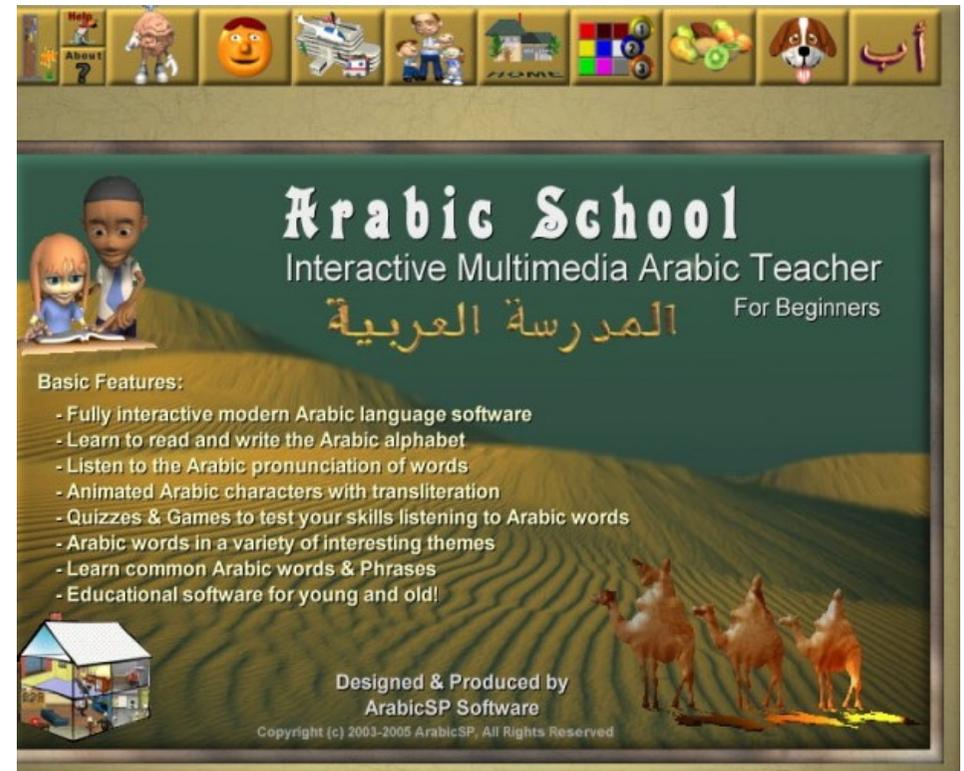
Platform: Win98,WinME,WinNT 3.x,WinNT 4.x,Windows2000,WinXP

Category: Education: Languages

Type: Freeware Cost: \$39.95 US Size: 9180 K Released:2005-05-05

Download: <http://www.arabicsp.com/download/arschoolv1setup.exe>

Se trata de un programa destinado a la enseñanza del idioma árabe, tiene interacción por medio de la navegación en sus menús y las actividades de enseñanza se desarrollan por medio de puzzles, juegos de memoria y de arrastre de objetos.



### 3-Inicios:

Esta página esta funcionando desde el año 1994, viendo toda una evolución en las teorías del aprendizaje y en el desarrollo de la tecnología hasta el presente. Este juego en particular fue subido el año 2005 con un costo de 39.95 dólares para su descarga.

### 4-Historia:

El juego se basa en la interacción con las diversas actividades presentes, no existe una historia o línea argumental a seguir.

### 5-Personajes:

No hay, solo los referentes de tutoriales de las diversas actividades.

### 6-Actualidad:

En el año 2008 aun está presente para su descarga y compra sin que se le hallan efectuado modificaciones importantes.

### 7-Observaciones:

Se trata en resumen de una página de compra y descarga de software educativo cerrado realizado por diferentes compañías, tiene asesoría de varias universidades e institutos pero es mas bien un sitio de descarga de material realizado en otras partes.

### 1-Nombre:

Instead, Cuba.

### 2- Descripción:

Es el sitio oficial del departamento nacional de Software Educativo del Ministerio de Educación de la República de Cuba. Es un sitio dedicado a la creación e implementación de software educativo de diversa índole, teniendo como énfasis el desarrollo e investigación de Software Educativo Abierto. Para más información, visitar :

<http://www.insted.rimed.cu/>

unos ejemplos del material cubano serian los siguientes.

#### Rainbow

Centro:CESE-Pinar de Río

Tipo:Hiperentorno Educativo

Plataforma:Microsoft Windows 9x,NT,2000,XP

Colección:El Navegante

Grado(s):7mo, 8vo, 9no

### 3- Historia:

Sinopsis: este software corresponde a la asignatura Inglés que se imparte en los tres grados de la Educación Secundaria Básica. Se trabaja sobre la base de tres conceptos básicos: "Vocabulario", "Gramática" y "Funciones comunicativas", que se integran para lograr la comunicación tanto oral como escrita. Estos temas están divididos a su vez en 59 subtemas con 53 epígrafes y 2234 hipervínculos. Presenta 452 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones reflexivas y 5 juegos: Sopa de letras, Parchís, Crucigrama, Karaoke y Descubre la imagen. En la Biblioteca aparecen 1256 palabras con sus significados y apoyo sonoro, con 410 de ellas ilustradas, 301 fotos y 18 videos comentados. Aparecen 18 temáticas de actualización para los docentes. Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.



## Juguemos con los sonidos.

Centro:CESOFTAD-Holguín

Tipo:

Plataforma:Microsoft Windows 9x,NT,2000,XP

Colección:Otros Softwares

Grado(s):Educación Prescolar

### Historia :

El software “Juguemos con los sonidos” ha sido elaborado para niños y niñas preescolares de cinco y seis años de edad, atendidos por vía institucional y por el Programa “Educa a tu hijo”. El software está estructurado en tres etapas que constituyen los momentos fundamentales en que se trabajan los contenidos de Análisis Fónico. En cada etapa se encuentran los que fueron seleccionados para su ejercitación a través de este soporte, y que permiten una mayor interacción entre el niño/a y la máquina.

### 4- Inicios:

La página del Instead se creó el año 2003 junto con la creación del Departamento Nacional de Desarrollo de Software Educativo, los dos softwares de ejemplo fueron subidos el año 2006.

Ambos son softwares de desarrollo de actividades por navegación en menú, carecen de historia o trama argumental específica.

### 5- Personajes:

No hay, solo los referentes de tutoriales de las diversas actividades.



## 6- Actualidad:

En el año 2008 aun está presente para su descarga y compra sin que se le hallan efectuado modificaciones importantes.

## 7- Observaciones:

Lo realmente destacable del modelo cubano es la gran preocupación por organizar una investigación a nivel de Ministerio de Educación, con respecto a los alcances y posibilidades del desarrollo de software educativo, con una visión a futuro y apostando por el desarrollo del software educativo abierto a un nivel de posicionar toda esta investigación patrocinada por el gobierno. Lo malo es que suelen caer en un excesivo celo por el enfoque pedagógico, orientando todos los enfoques del programa a ello, resultando en un diseño a veces pobre, poco atractivo y falta de dinámica, que puede causar una rápida falta de atención. Todo lo contrario al caso de Dora la Exploradora.

### 1 Nombre:

El Conejo Lector

### 2- Descripción:

Es un ejemplo de software educacional cerrado bien realizado. El Conejo Lector es un programa destinado al hogar, para reforzar los conocimientos que los niños adquieren en el jardín.

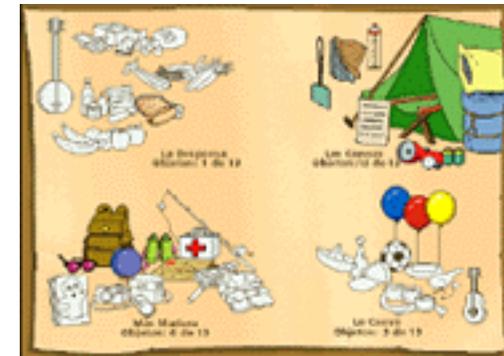
“El programa ofrece cuatro actividades principales con varios niveles de dificultad, y una gran cantidad de ejercitaciones en cada nivel. Cabe señalar que no es posible seleccionar niveles, pues solamente se accede al nivel superior después de haber superado toda la ejercitación anterior. Como premio a su constancia, los niños disfrutarán de la escena final, que incluye canciones, poemas y cuentos alrededor de la hoguera. El programa guarda automáticamente el nivel al que ha llegado cada niño, de modo que siempre hay una propuesta diferente

### 3\_Historia:

A partir del desafío de organizar un campamento en un solo día, una ardilla y un ratón piden ayuda al niño, que se siente motivado a realizar las actividades interactivas cuya resolución va aportando elementos indispensables para pasar a la siguiente actividad. Estas actividades ayudan a desarrollar el pensamiento, el lenguaje, los conceptos matemáticos y la creatividad.

Como llave para acceder a cada actividad, el niño debe superar un desafío distinto y acorde con el nivel: contar la cantidad de maderas que le faltan a un puente, identificar el alto del escalón que falta en una escalera, o la figura geométrica que coincide con un hueco, entre otras. En todos los escenarios, un altavoz ofrece curiosidades sobre la naturaleza y la vida al aire libre.

La actividad Más Madera consiste en un laberinto de piedras sobre el río, en el que, seleccionando el número correcto de pasos, se pueden recorrer “atajos” de troncos. El objetivo es asociar el número con la cantidad de objetos (pasos). En el nivel 2, algunas piedras son reemplazadas por caparazones de tortuga, que obligan a retroceder. En niveles superiores, el recorrido se hace más largo y aparecen otras “trampas” como troncos con resortes, que llevan a nuestro personaje hacia atrás o adelante.



En La Despensa, los niños tienen que ayudar al chef a ordenar una serie de alimentos según distintos atributos de lo más simple a lo más complejo (tamaño, altura, longitud, cantidad y volumen). Comienza por tres objetos, y va aumentando la cantidad, y proponiendo series de objetos diferentes.

En Las Canoas, el desafío es resolver un juego de memoria para obtener los elementos para armar ,a carpa, los componentes de una linterna o una bolsa de dormir.

En el nivel 1, se deben encontrar parejas de números, letras mayúsculas que el conejo llama por su nombre, figuras geométricas con colores, objetos relacionados con la vida al aire libre.

En el nivel 2, la propuesta es aparear letras minúsculas que el conejo nombra por su sonido, combinaciones de dos figuras geométricas o dos elementos de la naturaleza.

En el nivel 3, el niño debe identificar pares de números de dos cifras, letras mayúsculas y minúsculas, y figuras geométricas o elementos naturales en combinaciones de a dos y respetando el orden.

En el nivel 4, los números de dos cifras son más grandes, y aparecen palabras de dos letras, además de los pares de objetos y figuras geométricas.

En La Cueva, se presenta un juego de relaciones espaciales. El niño debe encontrar el reloj que está escondido detrás de uno de los jarrones, para despertar a Papá Oso, siguiendo las pistas que le da el osito: a la izquierda del libro, cerca de la taza, debajo de la fila B... A medida que aumenta el nivel, crece la dificultad de las consignas.

A la entrada de cada una de estas cuatro actividades principales, que ofrecen horas de ejercitación para superar los distintos niveles, existen otras cuatro actividades más sencillas: un juego para pintar escenarios relacionados con el campamento, uno para identificar las actividades que realizan en el campamento en las distintas horas del día, una actividad que consiste en componer imágenes con sellos, sobre fondos que cambian según las estaciones, y una actividad que consiste en un relato con imágenes, donde el niño puede elegir distintos caminos o desenlaces.” (1)



(1) Prof. María Susana Espiro (susana@horizonteweb.com)

#### 4\_ Inicios:

Se están desarrollando programas del conejo lector desde el año 2002 hasta la fecha, son varios adelantos tecnológicos, nuevos públicos objetivos ( 18 meses a 3 años, de 4 a 7, de 7 a 9,etc) y nuevas materias de aprendizaje, como lo son la lectura, matemáticas, ciencias, medio ambiente, etc.

#### 5- Personajes:

- Principales:
- § El Conejo Lector
- § Su Amiga Ratona

#### Secundarios:

Dependiendo de cada actividad, una ardilla perdida, un hamster olvidadizo, un chef de cocina, un oso pequeño y su padre etc.

#### 6- Actualidad:

En el presente año 2008 se continúan sacando nuevas versiones del conejo lector, que incluyen tablas de seguimiento de los resultados del niño, incorporación de nuevas tecnologías y animaciones para los juegos, y diversificación sobretodo de la materia de enseñanzay del público objetivo. Si bien es un software educativo cerrado, es uno muy bien desarrollado, con la inclusión de niveles de dificultad en aumento para cada actividad (limitados a 4) y la incorporación de niveles a ser superados obligatoriamente para pasar a la siguiente etapa, añade la atracción y desafío del videojuego tradicional al software educativo. Su diseño es entretenido y atractivo, despierta el interés de los niños y logra un buen aprendizaje de los temas que enseña.

#### 7- Observaciones:

Su limitación es que sigue siendo un software cerrado, debido al interés que despierta en los niños el programa, resuelven las etapas rápidamente y quedan con “gusto a poco”, se las aprehenden de memoria y pierde así valor educativo la actividad luego de ser realizada tan solo un par de veces, por que es repetitiva. Además permite la solución de problemas al azar, el niño si se aburre solo debe realizar todas las opciones de una actividad aleatoriamente y obtendrá la solución de la misma. Otro detalle es que es un programa orientado al refuerzo en casa de lo aprehendido en el kinder, apunta a padres y niños, pero en el fondo quienes realizan la actividad son los niños solos frente al computador, con alguna ayuda ocasional de un adulto. El material no está pensado para la sala de clases y excluye completamente al profesor de algún rol en el cómo no sea la explicación de la actividad a desarrollar, cosa que el mismo software ya entrega a plenitud.

En el caso de la enseñanza por medio de este software a una población indígena, los abismos lingüísticos y culturales hacen imposible la aplicación del mismo.

## 1-Nombre:

Software Educativo Libre para niños.  
Microteknologías. cl

[http://www.microteknologias.cl/linux\\_educativos.html](http://www.microteknologias.cl/linux_educativos.html)

## 2-Descripción:

Convencidos de que la libertad y la igualdad de acceso a las nuevas tecnologías son importantes en nuestra sociedad, personas de todo el mundo promocionan, diseñan y desarrollan activamente software libre para la educación de forma totalmente desinteresada, y los ofrecen de manera gratuita para que sean utilizados por cualquier persona en cualquier lugar.

MicroTeknologias se dedica a la promoción y difusión gratuita del software libre, aportando su pequeño grano de arena por una sociedad mejor.

Estos programas son desarrollados por voluntarios alrededor del mundo. Trabajan en ellos con amor, con la esperanza de que la gente los encuentre útiles y a su vez los compartan con sus familiares y amigos, son de libre uso y descarga en la web, varios desarrollados junto con el sistema Linux y su filosofía de libre y gratis creación y difusión de softwares y sistema operativo alternativos al monopolio de Windows o a la exclusividad de Macintosh. Varios de ellos son realmente buenos y de fácil y gratis descarga y pueden ser usados en windows o mac o linux. La siguiente es una página desde donde salen enlaces a varios de ellos:

[http://www.microteknologias.cl/linux\\_educativos.html](http://www.microteknologias.cl/linux_educativos.html)

Para mas información, visitar esta web, es muy recomendable los enlaces que ofrece. Como muestra de los softwares educativos así desarrollados están los siguientes

## TuxPaint

### 3- Historia:

TuxPaint es un programa de dibujo para niños pequeños desarrollado por Bill Kendrick. Proporciona una interfaz simple con un fondo de dibujo de tamaño fijo y da acceso a imágenes creadas previamente utilizando un navegador de miniaturas (o sea: sin acceso directo al sistema de archivos). A diferencia de otros populares programas de dibujo, posee un conjunto muy limitado de herramientas. Sin embargo, proporciona una interfaz más simple y tiene funciones de entretenimiento orientadas a los niños tales como efectos de sonido al dibujar.

Tux Paint es software de Código Abierto, entregado bajo la licencia GNU General Public License (GPL). El desarrollo principal se hace bajo Linux en un Intel Celeron a 450 Mhz, pero ha sido probado sobre un Pentium a 133MHz (sin sonido) y resultó ser utilizable.



## TuxMath

“Tux, of Math Command” (“TuxMath” para abreviar) es un juego educacional protagonizado por Tux, la mascota de Linux!

Durante el juego Tux debe defender las ciudades, resolviendo problemas matematicos, usando el lenguaje de un clásico ASS o Arcade Space Shooter



## TuxTyping

TuxTyping es un tutor de digitación educacional para niños protagonizado por Tux, el Pinguino de Linux. Es desarrollado bajo la GPL y se encuentra disponible libremente bajo la GNU GPL.

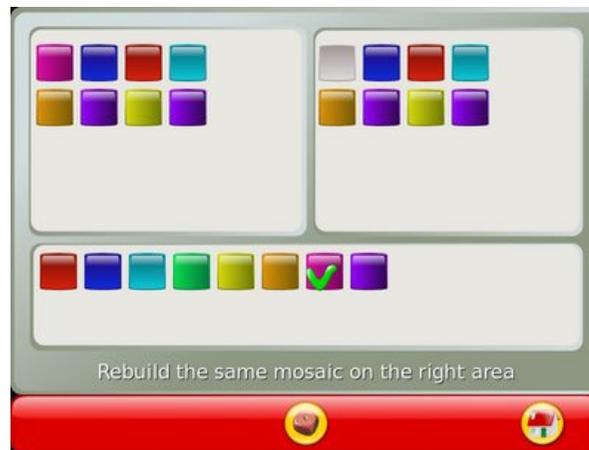
TuxTyping es un juego con una finalidad educativa: aprender a digitar y localizar las letras rápidamente en el teclado. Sin embargo, algunos niveles de dificultad pueden suponer un reto incluso a personas con experiencia. El objetivo es conseguir que Tux se alimente de los peces que van bajando por la pantalla; cada pez tiene una letra asignada que hay que pulsar con rapidez para que Tux cambie su posición y pueda comerse el pez.



## GCompris

GCompris es un aplicación de Linux para niños que comprende 20 actividades educativas distintas: Pizarra, juegos de números, actividades de álgebra sencilla, un reloj para aprender las horas, un puzzle de formas y figuras, ejercicios de escalas, ejercicios de coincidencias, etc.

Existe una versión de GCompris para Windows. Con el propósito de promover el uso del sistema GNU/Linux, la versión para Windows tiene sólo un número limitado de actividades (15 de las 55 actividades disponibles).



### 3-resumen de la Historia en los 3 ejemplos anteriores:

Los juegos carecen de una historia en particular, es un sistema variado, en el caso de tux painting es sólo el desarrollo libre y entretenido del dibujo digital, en el caso de tux math, defender ciudades en estilo de un shooter resolviendo rápidamente problemas matemáticos, en el caso de tux typing, de poder relacionar imágenes en pantalla con las teclas del teclado rápidamente y GC compris es una diversidad de juegos de puzzles, memorice, etc.

### 4\_Inicios:

Esta página está activa desde Enero del 2006, fecha en la que se hicieron los enlaces a los softwares de la misma. Tux paint, math y typing se empezaron a desarrollar el año 2003-2005, por varios autores que les fueron añadiendo mejoras y modificaciones. GC Compris, es un compilado del año 2006-2007 de varios juegos echos por multitud de autores en diferentes fechas, se podría decir que la aparición de los juegos libres coincide con la aparición y conciencia de la existencia de Linux, allá por al año 2000.

### 5\_Personajes:

En su mayoría , el personaje único y principal es Tudexo, la mascota de Linux.

### 6\_Actualidad:

En este año se siguen subiendo actualizaciones de los programas y nuevas versiones, se añaden más y nuevos softwares y se potencian las capacidades de los más exitosos. Están en constante crecimiento y evolución.

## 7\_Observaciones:

El punto más fuerte de estos softwares es su libre y gratuita distribución, así como el hecho de estar con el código abierto, lo que permite poder modificarlos y mejorarlos o adaptarlos a nuevos requerimientos con un poco de conocimiento en programación, solo se solicita que después se suba el nuevo programa para seguir con la cadena libre de Linux. Como están desarrollados principalmente por programadores e investigadores libres de restricciones, se explora una enorme cantidad de posibilidades y el resultado es muy atractivo, entretenido y cautivante, con un desarrollo a nivel de programa excelente.

Lo malo es que en su mayoría no han sido muy asesorados por pedagogos o investigadores en educación, por lo que el entretenimiento a veces supera a la enseñanza y se pierde el valor didáctico del comienzo.

## Conclusiones generales :

La tipología existente es muy amplia, pero puede dividirse en dos tipos:

1. Software educativo cerrado (SEC) : Son programas para educar que siguen una línea de desarrollo fijo, presentan variados tipos de actividades para realizar pero una vez solucionadas, siguen siendo las mismas una y otra vez.
2. Software educativo Abierto (SEA): son programas que presentan una línea de actividades al principio para familiarizarse con su naturaleza, y que después permiten modificar las actividades según los intereses del niño, del profesor o del interesado, permitiéndole o al niño la capacidad de crecer junto al sistema hasta el límite de posibilidades de este.

Los ejemplos analizados son de ambos tipos, en algunos hay gran interactividad pero pobre educación, otros son de un alto valor pedagógico pero carecen de actividades y juegos entretenidos, otros combinan ambos elementos bien, pero al ser cerrados caen en la repetición y corresponden a realidades ajenas a la cultura nacional, por lo que no sirven para enseñar el lenguaje ni realidades de esta. Otros son libres, de código de programación abiertos y muy entretenidos, pero fallan a la hora de balancear enseñanza y diversión, privilegiando más la última.

El CLI que desarrollaremos debe ser un balance entre educación y diversión, es un SEA, pero debe tener una línea argumental inicial que permita familiarizarse con el producto y sus usos y posibilidades, debe estar pensado para ser usado en el aula de clases, con varios niños a la vez, en promedio 20-35, considerando al profesor como elemento clave para el desarrollo de la actividad con los niños, implementador de la actividad, moderador de las interacciones, posibilitador de modificar la realidad del sistema según las realidades del desarrollo de la actividad, etc. Debe tener una guía para el docente en la que se explique estas posibilidades, así como la implementación y naturaleza de la actividad dentro del plan de enseñanza de la lectoescritura. Debe poseer actividades que despierten el interés y el juego rápido, además de presentar desafíos para poder seguir avanzando en el sistema. Todo ello

sin dejar nunca de lado la enseñanza de los fónicos, de las letras y de sus relaciones.

Todo esto debe estar al servicio de la premisa principal del desafío de la enseñanza de la lectoescritura y del acto lectoescritor, el cual, más que la decodificación correcta de signos y sonidos es la correcta construcción de significados del texto leído o escrito. Ello, por medio de la presentación de una actividad narradora de un cuento en el que el niño y el profesor van añadiendo los personajes y diálogos entre ellos, así como las onomatopeyas de sonidos y efectos especiales. El cuento es libre por ello, de ser modificado y alterado en su curso original hacia diversas opciones, restringidas sólo por las capacidades técnicas del sistema.

# 2 Marco Metodológico



## 2.1 Investigación Bibliográfica:

Para conocer las características y restricciones que tiene el trabajo educacional con niños pequeños y cómo es que estos desarrollan su conocimiento de la lectura, el lenguaje y la escritura nos referiremos al trabajo de la destacada docente e investigadora Mabel Condemarín. Ella nos plantea claramente cómo la evolución de las orientaciones pedagógicas de la enseñanza de la lecto-escritura han de ser comprendidas y abordadas en la actualidad para poder afrontar con éxito este desafío en niños y niñas pequeños.

La autora da varias ideas claves acerca de la naturaleza y características de la enseñanza del lenguaje en niños del Segundo Ciclo de Transición (Kinder a II básico), estos son los más relevantes para la presente investigación:

1-Al ingresar al sistema escolar, los niños y niñas ya son competentes en el uso de su lengua materna:

2-El proceso lingüístico natural puede ser expandido a través de una intervención intencionada, por medio de un mediador responsable.

3-Los niños desarrollan su lenguaje cuando se respeta su lengua materna y su entorno sociocultural, se pueden lograr aprendizajes significativos cuando, entre otras cosas, se incorporan a la sala de actividades situaciones activas que permitan una aproximación al conocimiento de manera vivencial.

4-El desarrollo del lenguaje oral y escrito requiere de la interacción con otros usuarios. El aprendizaje del lenguaje es siempre social y colaborativo. Los niños adquieren naturalmente el lenguaje a través de la interacción significativa con sus pares.

5-El aprendizaje de la lectura se facilita gracias a una temprana inmersión en el mundo letrado. Aunque los niños no dominan las claves específicas del lenguaje escrito, se les debe rodear desde tempranas edades de lenguaje escrito. Sweet (1993) comprueba que es importante proporcionar diariamente a los niños experiencias positivas que involucren la lectura, cuentos y otro tipo de literatura,

ello incluye re-lectura de cuentos, juegos de roles, responder a ellos por medio de dibujos, etc. La lectura de libros de cuentos es además, un efectivo medio para desarrollar la habilidad de entender historias complejas.

6-El aprendizaje del lenguaje escrito, a través de la inmersión, no excluye la enseñanza didáctica de la conciencia fonológica y el aprendizaje de los fónicos. El énfasis a esta edad es el desarrollo de:

- Destreza de decodificación
- Práctica de la relación sonido-letras-palabras

7-El proceso de enseñanza / aprendizaje de la lectura y escritura debe ser integrado. (5)

Lo que significa que nos estamos refiriendo a niños pequeños, de 4 a 6 años los que sin embargo, ya tienen una enorme capacidad latente de comunicación y de expresión de su lengua materna, tanto oral como escrita, pero que tan solo requieren de las herramientas para poder expresarlas a sus pares en el modo de escribir lo que escuchan y lo que piensan y de relacionar lo escuchado y aprendido con la palabra escrita.

Sin embargo, para que puedan hacer esto con gusto y eficiencia es necesario que los referentes de enseñanza, ya sean estos cuentos, canciones, juegos, videos, etc, sean pertinentes a la realidad del entorno social y cultural dentro del cual el niño se desenvuelve. si le narramos un cuento en español, rico en el lenguaje, que se desarrolle en la ciudad de Santiago de Chile, con referentes que pueda reconocer, ir a visitar, con animales y personas que conozca o pueda ver todos los días, introduciendo el macrouniverso en el que vive dentro

(5) "Desarrollando el lenguaje en niños y niñas" Mabel Condemarín, ED: Ministerio de Educación, Gobierno de Chile, 2001

del microuniverso de una narración, entonces la enseñanza será realmente significativa, ya que estaremos dentro del mundo que comprende, conoce y así podrá anticipar relaciones, hacer deducciones, inferir nuevas posibilidades y recurrir a lo que ya conoce para hablar de temas que no le son desconocidos puesto que los ve todos los días.

Este proceso de enseñanza debe de ser colectivo, es por medio de la interacción entre un grupo de niños frente a un problema, frente a un cuento narrado, frente a una pizarra escrita, que los niños pueden discutir entre ellos, dar ideas, respuestas, contestarse unos a otros, refutar una idea y defender la propia con énfasis ( el dragon puede volar así que llego más rapido al castillo que el caballo!! Andrea: noooo por que era un caballo mágico y esos son más rápidos!! - nota: aqui es donde el rol de moderador del profesor se hace presente para poder construir una actividad de enseñanza y no derivar en una simple discusión)-

Dentro de esta actividad de narración de un cuento, cabría esperar enseñarles a los niños tan sólo imágenes alusorias al mismo, dejando de lado el texto para una posterior actividad de enseñanza de los grafemas, fonemas y fónicos. Esto no es sin embargo lo mas adecuado , los niños entran con más facilidad al mundo de la comprensión del texto escrito mientras más temprano se vean enfrentados a él. No hablamos de ponerles una página entera de texto, pero si de incluir el texto junto con las imágenes del texto narrado, para que vean desde un inicio la interrelación entre una escena dibujada, que ven, disfrutan, relacionan y decodifican, junto al texto escrito que la define de la misma manera. Al momento de narrar “los viajeros navegaban por el río en una pequeña barca de madera” los niños se imaginan cada uno la escena, si la ven dibujada al mismo tiempo se sumergen en ese pequeño instante de micromundo significativo: río, barca, viajeros, madera. Cada una de esas palabras y significados tendrán peso y relevancia si los niños viven cerca de un río y conocen los botes y la madera, se hace interpelación a sus mundos propios significativos. Ahora, si al mismo tiempo está presente el texto, las letras y palabras que describen la escena, sucede una tercera asociación: “todo lo que e escuchado, imaginado y comprendido, aquello que conozco por que pertenece a mi realidad está representado en esos dibujos extraños. ....asi que

así es como se escribe todo lo que acabo de escuchar? fascinante..”

El niño es un ser curioso por naturaleza, ya tiene todo lo necesario para poder enfrentarse a este proceso, siempre que resulte entretenido, rico en significados y relevante para él, las preguntas y asociaciones, las ganas de aprender estallan solas. Si me interesó la historia del río y los viajeros por que vivimos ala orilla de un río querré saber que lo que escucho y conozco en persona como “río” se escribe así , con estos tres dibujos: R I O .....” y saben niños que estas son las letras ?? esta es la R, suena erre miren hagan así: rrrrrrrr (nuevamente el rol del docente es indispensable, enseñar hacia nuevos enfoques a medida que vayan surgiendo las posibilidades, adaptarse a las circunstancias pedagógicas con éxito sin limitar la imaginación de Iso niños, pero dirigiéndolas hacia el aprendizaje deseado. )

De esta manera vemos que si bien el énfasis durante la enseñanza del proceso lectoescritor en el ejemplo de la narración de los viajeros del bote, es que los niños comprendan el significado de ello, que sepan lo que es un río, lo que es un bote, lo que pasaría si los viajeros se caen, por qué viajaron en bote y no nadan, si el rio tiene cascada o no...etc, etc, todas estas son inferencias y deducciones, preguntas y respuestas libres que surgen en la medida de que lo leído me concierne, me interesa, lo conozco y quiero participar ocn lo que ya sé y preguntar lo que desconozco, sorprenderme ante la novedad, disfrutar del proceso. Sin embargo, durante todo este proceso no debe de excluirse la enseñanza paralela de Iso grafemas y fonemas presentes. Es el caso de la palabra RIO en el ejemplo anterior.

“Ven niños que viajaban en un rio? como el que tenemos en nuestra ciudad y rio se eescribe asi ven? R I O esta es la R esta la I esta la OOOOO, repitan” “ehh, ahora volveremos la cuento, para saber que les paso a Iso viajeros!! que habrá podido ser?? veamos!!”

Es un ejemplo muy simple de una actividad narradora de cuentos, pero están presentes los elementos que permiten desarrollar una enseñanza real del proceso de lectoescritura, donde el énfasis está en la construcción de los significados de lo que se lee. No en la decodificación de las letras de cada palabra, sino en el micromundo que encierra la palabra que las contiene. Es el proceso opuesto, el que tiene presente sin embargo, en todo instante, la enseñanza de los grafemas y fonemas como una herramienta vital para poder avanzar más y más hacia la lectura y escritura propias.

Pero ahora, cómo están echos en la actualidad los libros de enseñanza didácticos infantiles? para poder asociar el proceso recién expresado con la realidad del sistema didáctico en los libros infantiles actuales debemos conocer la realidad de estos.

Para conocer acerca de las características gráficas y de diseño de los libros de enseñanza didáctica infantil, se ha tomado como base la investigación de Abraham Moles y Luc Janiszewski en su libro "Grafismo Funcional"

En este libro, los autores nos dan una pequeña reseña sobre las características que rigen los libros didácticos infantiles, la cual comienza postulando que:

"En primer lugar, el libro infantil elemental pretende fijar imágenes muy concretas en la mente del niño (una flor, un sol, un zapato), este es un ejercicio que descompone el continuo espacio temporal, presentando los objetos en un contexto aparte, para incorporarlos así en el conocimiento del niño. Sucesivamente, a medida que el niño desarrolla su capacidad de percepción, el libro infantil incorpora escenas y poco a poco, introduce la secuencia de acciones representadas en imágenes y en discurso escrito. Así, progresivamente se incorpora más cantidad de texto al mismo tiempo que las ilustraciones son menos simples. Se explican pequeñas historias hasta enlazar con el libro de cuentos y más adelante, con el libro de aventura, las biografías y así sucesivamente se despliega todo el abanico temático.

A medida que se desarrollan los conocimientos del lector se produce una modificación de la estrategia comunicacional, concretamente, en las relaciones que entre las imágenes y el texto en el interior del libro. Las imágenes reducen su número y tamaño, a menudo pierden el color y, en la misma proporción, pero en sentido inverso, aumenta la cantidad de texto y la complejidad del lenguaje. El primer nivel de libros infantiles, cuando el niño es un lector-expectador (ya que no sabe leer) tiene por objeto mostrar y enseñar por medio de imágenes, y en esto se diferencian notablemente de los libros que tiene por fin introducir al niño en la lectura, por medio de una familiarización con las letras del alfabeto, después con las palabras, luego con las frases y así sucesivamente hasta alcanzar niveles progresivos de complejidad textual."

Luego los autores realizan un análisis de dos libros de aprendizaje infantil, uno de primer nivel, consistente solo de imágenes completas a todo color que llenan la totalidad de la página, y en donde la función de ir narrando lo que ocurre está reservado a los padres o hermanos mayores, es un libro de apoyo visual a lo que se narra a viva voz.

En el segundo ejemplo se analiza un libro de nivel avanzado, donde los niños ya saben leer, y es un libro de aventuras. Las ilustraciones presentan escenas complejas, ya no sólo objetos aislados, la ilustración sigue siendo a colores vivos y de gran tamaño, pero ahora aparece un texto narrativo que acompaña a la ilustración, la tipografía ya no es de gran tamaño y es menos legible, además ocupa un lugar secundario para dejar más espacio a la imaginación." (6)

De este modo, el futuro producto de diseño que se elaborará por medio de esta investigación a de ser un híbrido entre las características del libro didáctico infantil de 1 nivel, que sólo consta de imágenes, y el libro avanzado, que presenta ilustración y texto juntos de manera complementarios a la narración de la acción.

Hemos observado hasta ahora que el proceso de aprendizaje en los niños pequeños es, ante todo, un proceso de evolución desde las actividades más lúdicas y recreativas hasta las más serias e instructivas. Para el promedio de edad y de etapa escolar al que esta pensado el futuro objeto de diseño producto de esta investigación, el desarrollo de la actividad a realizarse debe tener un alto contenido de juego y de diversión.

(6) "Grafismo Funcional" Abraham Moles, Luc Janiszewski, ED: CEAC

Lo más importante en un objeto de enseñanza para los niños de esta edad es la posibilidad de interactuar y de modificar el mismo a su antojo según las diversas posibilidades que vayan surgiendo en medio de la actividad. La enseñanza de la lectura, el lenguaje y la escritura debe ser simultáneo, generando el proceso de la lecto-escritura. Ello se logra en la actualidad con diversas actividades como la lectura de cuentos, enseñanza de los fónicos y de las letras, enseñanza de canciones y rimas, etc.

La posibilidad de modificar una historia da nacimiento a una inteligencia divergente, libre y cuestionadora, que puede abarcar un problema desde diferentes puntos de vista, no centrándose en la rigidez de un marco conceptual pre establecido, sino, privilegiando la imaginación, la fantasía y la libertad de pensamientos, la posibilidad de cuestionarse el por qué de las cosas, creando una inteligencia libre de restricciones conceptuales. Es natural en todo niño un gran despertar de la fantasía y de la imaginación, que normalmente se reprimen bajo la categorización de mentiras absurdas o fantasías de niño sin importancia.

Ya en los comienzos de la Bauhaus, la primera actividad a la que se le dio importancia fue a rescatar la imaginación, la experimentación, una vuelta a los comienzos de la percepción. Froebel rescataba, siguiendo a Pestazzoli, la idea de que la educación es el cultivo de facultades innatas más que la imposición de conocimientos. Así, el maestro debe ser más bien una figura que estimula y supervisa el desarrollo de la inteligencia y capacidades propias de cada niño. Así, Froebel descubrió la importancia del juego en la educación, lo que resolvió mediante sus famosos “dones y ocupaciones” que eran elementos de juego y de enseñanza a la vez, echos de madera y de otros elementos como guisantes, cuerdas, papeles, cartones, etc. Estos son los elementos de recreación del tipo “artesanal” que se desarrollan normalmente en los jardines infantiles en la actualidad, actividades libres de pintura, dibujo, pegoteo, etc. Pero si a todo esto se le pudiera sumar la enseñanza simultánea de las letras, los fónicos y el desarrollo de una historia libre de ser modificada a su antojo, entonces podríamos facilitar la enseñanza de la lecto-escritura por medio de una actividad más lúdica e interactiva de las que existen hasta ahora.

## 2.2 EDUCACIÓN

### a) Educación general

Teniendo en cuenta que el ámbito del uso del C.L.I es la educación Chilena y Parvularia, revisaremos ahora sus características principales en este capítulo.

Antes de poder hablar de Educación es necesario entender el concepto. Educación es el proceso a través del cual una sociedad se hace posible, de manera intencionada o bien implícita y que implica el crecimiento y desarrollo de sus miembros o sea que es, por definición, una práctica social.

El concepto de aprendizaje a su vez, alude a los procedimientos mediante los cuales incorporamos nuevos conocimientos, valores y habilidades que son propios de la cultura y de la sociedad en la que vivimos. El acto de aprender se entiende como la revisión, modificación, diversificación, coordinación y construcción de esquemas de conocimiento.

Desde el año 1996, la Reforma Educacional Chilena propone varios cambios operativos que giran en torno a 4 ejes principales:

- Los programas de mejoramiento y de innovación pedagógica
- Los programas de actualización y perfeccionamiento de los Educadores
- Los programas de extensión de la Jornada Escolar
- La Reforma de la malla curricular de los diferentes niveles del sistema educativo.

La importancia de estos cambios radica en la fuerza que tiene la educación como factor fundamental del desarrollo de una Nación. Es necesario formar a los niños para que entiendan el mundo, pero también es necesario que puedan interactuar con él de manera novedosa, responsable y constructiva.

Los establecimientos educacionales de todo nivel de enseñanza reconocidos oficialmente, deben cumplir con los requisitos que se establecen en la Ley Orgánica Constitucional de Educación. Esta ley fue publicada en 1990 y esta pronta a ser modificada por su antigüedad y marcado sentido político. En su artículo segundo, la LOCE otorga el siguiente concepto de Educación:

“La Educación es el proceso permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar el desarrollo moral, intelectual, artístico, espiritual y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas, enmarcadas en nuestra identidad nacional, capacitándolas para vivir y participar de forma responsable y activa en la comunidad”

Luego, en el artículo número 4 agrega :

“ La Educación se manifiesta a través de la enseñanza formal y de la enseñanza informal. La enseñanza formal es aquella que, estructurada científicamente, se entrega de manera sistemática. Está constituida por niveles que aseguran la unidad del proceso educativo y facilitan la continuidad del mismo a lo largo de la vida de las personas. Se entiende por enseñanza Informal a todo proceso vinculado con el desarrollo del hombre y de la sociedad, facilitado por la interacción de unos con otros y sin la tuición del establecimiento educacional como agencia institucional educativa. Se obtiene, en forma no estructurada y sistemática, del grupo familiar, de los medios de comunicación y en general, del entorno en el cual está inserto el individuo”

## b) Educación General Parvularia:

El nivel de Educación General Parvularia está dividido en dos niveles llamados “Ciclos”.

### El primer ciclo

Contempla desde los primeros tres meses hasta los tres años, Aquí, los niños comparten la necesidad de una atención individualizada debido a su vulnerabilidad y a la dependencia que tienen de los adultos; al finalizar este ciclo, junto con el desarrollo de una mayor autonomía e identidad, van manifestando mayor interés por integrarse y participar activamente en pequeños grupos.

Si bien en torno a los dos años comienzan a manifestarse cambios relevantes en el desarrollo de los niños, tales como los procesos de simbolización entre los que destaca el lenguaje, y mayores habilidades y coordinaciones motoras gruesas y finas, es alrededor de los 3 años que estos procesos logran consolidarse en una primera fase.

### El segundo ciclo

Considera el período desde aproximadamente los 3 a los 6 años. Se estima que en torno a los tres años los niños han alcanzado un desarrollo evolutivo que les permite participar más independientemente y activamente de una mayor cantidad y variedad de experiencias educativas, integrándose a grupos más grandes y/o niños mayores, que favorecen el logro de nuevos y más ambiciosos aprendizajes. Se produce un cambio significativo en sus necesidades de aprendizaje debido a una mayor autonomía en relación a los adultos, capacidad de integrarse con otros y expansión del lenguaje. En esta etapa, niñas y niños han logrado mayor control, dominio y coordinación sobre sus movimientos y una mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo, lo que les permite sentirse más seguros y confiados. El inicio del pensamiento intuitivo les permite establecer relaciones lógicas matemáticas y desarrollar

significativamente el lenguaje y la capacidad de comunicación.

Es importante considerar que alrededor de los 4 años, tanto por la expansión de las capacidades psicomotoras, cognitivas, afectivas y sociales, como por la proximidad a la educación Básica, los niños requieren de una mayor especificidad y complejidad en los contenidos de aprendizaje. (7)

(7) “Bases curriculares de la Educación Parvularia” Ministerio de Educación. Chile 2005

## c) Lenguaje y Comunicación en el Jardín Infantil:

Existen dos grandes tipos de lenguaje que se desarrollan en el jardín infantil durante el Segundo Ciclo:

1. El lenguaje verbal, en sus expresiones oral y escrita
2. El lenguaje Artístico, en sus expresiones musicales, pictóricas, esculturales, en la danza, teatro, en el canto, etc. (8)

Nos enfocaremos en el desarrollo del lenguaje verbal ahora, en lo que se espera y se tiene como meta de desarrollo según las bases curriculares del Ministerio de Educación.

### Lenguaje Verbal:

Se refiere a la capacidad para relacionarse con otros escuchando, recibiendo comprensivamente y produciendo mensajes mediante el uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, en sus expresiones oral y escrita. Esto implica avanzar desde los primeros balbuceos y palabras a las oraciones, empleándolas para comunicarse según las distintas funciones, en diferentes contextos y con variados interlocutores, utilizando un vocabulario y estructuras lingüísticas adecuadas a su desarrollo e iniciándose además, en la lectura y la escritura

### Aprendizajes esperados: Segundo Ciclo:

1. Descubrir que los textos escritos pueden ofrecer oportunidades tales como: informar, entretener, enriquecer la fantasía y brindar nuevos conocimientos.
2. Producir sus propios signos gráficos y secuencias de ellos, como una primera aproximación a la representación por medio de palabras.
3. Comprender que las palabras, grafismos, números, notas musicales,

íconos y otros símbolos y signos convencionales pueden representar los pensamientos, experiencias, ideas e invenciones de las personas.

4. Iniciarse en la interpretación de signos escritos en contextos con significado, asociando los fonemas (sonidos) a sus correspondientes grafemas (las palabras escritas) avanzando en el aprendizaje de los fónicos
5. Reproducir diferentes trazos: curvos, rectos y mixtos de distintos tamaños, extensión y dirección, respetando las características convencionales básicas de la escritura
6. Representar gráficamente símbolos y signos (palabras y números) para iniciarse en la producción de textos simples que le son significativos, respetando los aspectos formales básicos de la escritura: dirección, secuencia, organización y distancia.
7. Interesarse en el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos, como cuentos, letreros, noticias, anuncios comerciales, etiquetas, entre otros.
8. Interpretar la información de distintos textos, considerando algunos aspectos claves como formato, diagramación, tipografía, ilustraciones y palabras conocidas.
9. Iniciarse en la representación gráfica de palabras y textos simples que cumplen con distintos propósitos de su interés, utilizando para ello diferentes diagramaciones. (8)

(8) "Bases curriculares de la Educación Parvularia" Ministerio de Educación. Chile 2005

## Orientaciones Pedagógicas: Segundo Ciclo:

1. Para favorecer la relación entre el lenguaje oral y el texto escrito, es adecuado proporcionar a los niños diferentes libros escritos con láminas amplias y alusivas, de manera que al utilizarlos con frecuencia puedan posteriormente hacer sus propias “lecturas” o interpretaciones. Más adelante se les puede brindar oportunidades para que creen sus propios textos con dibujos y con diferentes propósitos. (cuentos, poesías, adivinanzas, chistes, canciones)
2. Para familiarizarse con las características del lenguaje escrito es recomendable incentivar la producción oral: cuentos, anécdotas, chistes, recados, direcciones, etc. Estos pueden ser transcritos en presencia de los niños, manteniéndolos a la vista, con el fin de que puedan “jugar a leer”, compartiendo el texto creado con sus compañeros. Asimismo, es también importante incentivar las “caminatas de lectura” utilizando para esto actividades tales como paseos y visitas en las cuales tengan la posibilidad de relacionarse con el lenguaje escrito mediante letreros, logos, afiches de propaganda, entre otros.
3. El relato periódico de cuentos seleccionados según su valor literario e intereses de los niños es una buena oportunidad para conocer, escuchar con atención, comentar y promover el interés por la lectura.
4. Los juegos de búsqueda del “tesoro” o de las “escondidas”, organizados a través de letreros con dibujos, flechas en diferentes direcciones, cantidad de pasos, manos, nombres, etc, son un buen recurso de gran interés para la interpretación de símbolos y signos. Esta misma forma sirve para que los niños grafiquen mapas y trayectos, entre otros.
5. La ejercitación grafo-motora previa a la escritura debe hacerse a partir de sus intereses, en situaciones con significado en diversos contextos (arena, baldosas, papelógrafos) avanzando desde movimientos amplios a finos, de formatos grandes a reducidos y de signos simples a más complejos.
6. Para desarrollar el aprendizaje de los fónicos (relación entre las letras y sus sonidos), que permite identificar y reconocer los sonidos que se producen al segmentar y combinar letras y sílabas escritas, pueden proponerse diversos juegos, como buscar palabras escritas de acuerdo al sonido de sus letras o sílabas iniciales o finales.
7. Respecto al inicio de la escritura, la educadora debe incentivar en un comienzo las propias producciones gráficas de los niños, invitándolos a “escribir” su nombre, sus experiencias, objetos, personas y situaciones de interés. Para efectos de evaluar el progreso de los niños en esta área, es importante detectar la correspondencia entre la expresión verbal y la expresión gráfica, poniendo atención a cómo evolucionan sus grafismos en relación a los aspectos formales de la escritura y considerando las extensiones, tamaños, ubicación y forma de estos.
8. La selección de las obras literarias para que los niños disfruten de la belleza del lenguaje puede enriquecerse considerando los aportes nacionales, latinoamericanos y mundiales de distintas épocas y temáticas. Es fundamental exponerlos con mucha frecuencia a la audición de narraciones y poemas cuidadosamente elegidos según el interés que les despierten y por la calidad del lenguaje.
9. Para fomentar la lectura en los niños, la educadora puede implementar distintas estrategias: leerles diariamente noticias y textos, implementar rincones de lectura, favorecer el uso y funcionamiento de la biblioteca del aula y visitar con ellos bibliotecas públicas o privadas.
10. Para favorecer el contacto permanente con libros se recomienda crear espacios donde los niños puedan frecuentemente realizar actividades de lectura silenciosa. Para esto se sugiere implementar bibliotecas de aula organizadas de acuerdo a criterios básicos conocidos por ellos. (9)

(9) “Bases curriculares de la Educación Parvularia” Ministerio de Educación. Chile 2005

#### d) Cómo se desarrolla en la actualidad la enseñanza de la Lecto- Escritura en los Jardines Infantiles Nacionales:

En la actualidad, la enseñanza de la lecto escritura en los jardines infantiles nacionales se desarrolla por medio de actividades y juegos diversos, dependiendo de los materiales a disposición de las parvularias y de las técnicas, se desarrollan sobretodo actividades de lectura de cuentos (sin apoyo de láminas en la mayoría de los casos). También hay multitud de otras actividades, como hacer una visita a un zoológico y al día siguiente pasarles láminas para que dibujen a los animales, imiten sus sonidos, nombren las partes del cuerpo de los animales, esto lo escribe la tía en el pizarrón o en las mismas láminas, crear canciones al respecto del animal que más les gusto, y exponer después los resultados en la pared de la sala de clases. También está jugar a la lectura de diarios, que les trae la educadora y se los lee, ellos “juegan” a que leen, se enfrentan a la página impresa, aprenden el orden de lectura, hacen recortes y pegan lo que más les llamó la atención, etc.

Otra actividad es la invención de cuentos que empieza la Parvularia y siguen los alumnos, actividad que es sólo oral o que es traspasada a otra actividad después, como juegos de roles, marionetas, escribir el cuento en una gran lámina y luego dibujarlo con diferentes técnicas, etc.

También está la actividad de narrar los cuentos con apoyo de una lámina ilustrativa, pidiéndole a los alumnos que completen partes de la narración o que vayan nombrando lo que ocurre, etc.

Al final, depende de la imaginación y recursos materiales de los que dispongan en el jardín al momento de realizar las actividades del día, así como de la formación y capacidades de las encargadas, Parvularias y Técnicos.

# 3 Materiales Didácticos



## 3.1 Materiales Didácticos:

En el presente apartado pretendemos dejar en claro lo que se entiende por herramientas didácticas en el contexto de su uso en los jardines infantiles y sus posibles alcances en la interacción con el alumnado ahí presente.

La Didáctica es la parte de la Pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza dedicados a plasmar en la realidad las directrices de la teoría pedagógica. Y por ende, se entiende por materiales didácticos todos aquellos elementos que favorecen estos sistemas y métodos. Los materiales didácticos se pueden clasificar en 2 categorías, los elementos fungibles y los no fungibles.

- Los elementos fungibles: son aquellos cuya durabilidad se ha proyectado como plazo máximo un año. En estricto rigor, se refiere a todos aquellos elementos que se consumen o se gastan con el uso. Son materiales manipulables.

- Los elementos no fungibles: son todos aquellos materiales que han sido elaborados con fines educativos, y que pueden cumplir su función a lo largo de varios periodos académicos.

También los materiales didácticos se pueden clasificar de acuerdo a su soporte, es así como tenemos:

### 1-Los materiales convencionales

- materiales impresos y fotocopiados
- tableros didácticos
- juguetes
- juegos
- materiales de laboratorio
- materiales manipulables.

### 2-Los materiales Audiovisuales

- proyección de imágenes fijas: diapositivas, transparencias, etc
- materiales sonoros: radio, discos, cd, cintas, etc.
- Materiales audiovisuales: tv, video, montajes, etc.

### 3-Las nuevas tecnologías:

- Softwares educativos
- Medios online: sitios web, mails, chats, foros
- Cuadernos digitales
- Computadores
- Pantallas interactivas, etc.

Los primeros antecedentes del uso de materiales didácticos para su uso dentro de los jardines infantiles, viene del primer proyecto de desarrollo de los Kindergarten tal como lo desarrolló su fundador: Friedrich Froebel (1782- 1852) Froebel estaba influido sobretodo por el pedagogo suizo Hienrich Pestalozzi (1746-1827), cuyo concepto de educación sensorial fue una aplicación de los ideales de la ilustración propuestos por Jean-Jaques Rousseau (1712-1778). Emile (1762) de Rousseau argumentaba que la educación es el cultivo de facultades innatas más que la imposición de conocimientos. Siguiendo este camino, Pestalozzi rehizo la figura del maestro como una figura protectora que supervisa y estimula la inteligencia inherente del niño. Pestalozzi buscó un modelo de educación basado en el desenvolvimiento del dominio de conceptos y aptitudes. Los reformadores de la educación utilizaron a menudo la metáfora del niño como una "semilla", la educación tenía el papel de fomentar la fructificación de la semilla. De ahí viene el nombre de Kindergarten, "jardín de niños/ infancia"

Entre 1835 y 1850, Froebel trabajó en sus “Dones y Ocupaciones”, un conjunto de bloques geométricos (dones) y actividades artesanales básicas (ocupaciones) que se convertirían en la pieza central de su teoría pedagógica. Los dones y ocupaciones se introducían en una secuencia muy ordenada, que empezaba en el segundo mes del niño y terminaba en el último año del kindergarden, cuando tenía 6 años. Se pretendía que la secuencia reflejase el desarrollo físico y mental del niño. Las esferas maleables y fuertemente coloreadas del primer Don van seguidas por una esfera dura, de madera en el segundo Don, así se construye una “progresión” táctil, material y conceptual. Así se seguía la secuencia de desarrollo del material didáctico hasta llegar a los más complejos, como un cubo de madera compuesto de múltiples polígonos que lo conformaban a modo de rompecabezas.

En esta investigación se propone la creación de un nuevo material didáctico no fungible, perteneciente a la rama de las Nuevas Tecnologías asociadas a la enseñanza: un interactivo digital ya definido en sus características y que recibe el nombre de C.L.I, ahora que ya tenemos su inscripción como herramienta de enseñanza educativa, didáctica y limitada al uso en el nivel NB2, o Segundo Ciclo de enseñanza Parvularia , pasemos a revisar por qué es necesario que posea características lúdicas

## 3.2 El Juego como medio Educativo

El juego, por definición, es una necesidad vital, contribuye al equilibrio y desarrollo humano, es al mismo tiempo una actividad exploratoria, creadora de aventura y experiencia, medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida. El juego es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. ( Maria Luisa Muñoz, 1991) Siempre, desde la creación de la institución de los jardines infantiles, se le ha otorgado una importancia especial al juego dentro de la naturaleza y el uso de los materiales didácticos.

El juego contribuye en diferentes aspectos al desarrollo de los niños, el crecimiento físico, los reflejos y la salud del cuerpo se ven intensificados por el juego. Correr, saltar, escalar, balancearse, lanzar, atrapar, etc. Todas estas actividades desarrollan la coordinación de los músculos grandes. El cortar, el pegar, el pintar, construir modelos o armar rompecabezas, jugar con arcilla o con títeres, ayudan a desarrollar la coordinación de los músculos pequeños.

El juego ofrece a los niños y niñas la posibilidad de asumir un papel activo frente a la realidad y frente al aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Jugar es un acto natural, directa y plenamente vinculado al desarrollo infantil. Para los seres humanos, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional, social e intelectual.

Dentro de los distintos tipos de juego, nos encontramos con los juegos didácticos, que son uno de los medios de desarrollo de la actividad cognoscitiva de los niños de edad preescolar y de educación inicial. Para poder efectuar estos juegos se deben confeccionar y/o adquirir juguetes y material didáctico que despierten en el niño el interés y el deseo de aprehender.

Durante el desarrollo del juego, los niños se familiarizan con las propiedades y cualidades de los objetos, se ejercitan en el cálculo, precisan sus representaciones sobre el medio circundante, fijan hábitos de independencia y autoservicio, en ellos se desarrolla el espíritu de observación, la memoria, el pensamiento y el lenguaje.

de esta manera, es por medio del entretenimiento, el juego y la diversión que los niños logran ejercitar toda su atención y energías y focalizarlas en una sola dirección. Es por medio del interés y gusto por lo que se ve, juega, hace o imagina que el niño pone en ejercicio, a su edad, todas sus capacidades de atención y de comprensión de una manera rápida, importante y significativa. Si se quiere lograr un C.L.I. que realmente logre la interacción e interés de los niños, debe de manejar un lenguaje lúdico y entretenido, llamando al juego, a la diversión, solo así logrará ser aceptado y disfrutado por los niños, primer obstáculo para poder funcionar a plenitud como herramienta de enseñanza para niños pequeños.

### 3.3 Enseñanza-Aprendizaje de la LectoEscritura en Jardines Infantiles.

Si bien acabamos de definir el C.L.I como una herramienta didáctica para la enseñanza en jardines infantiles, hasta hace pocos años hablar de enseñanza de la lectoescritura dentro del sector Parvulario era considerado bastante contraproducente. No se podía comenzar con la enseñanza de la lectura y escritura en el jardín de niños, ya que se observaba a este como un espacio preferente para el juego, la sociabilización de niños y niñas y el desarrollo de las habilidades sociales, conductuales y cognitivas necesarias para entrar en el primer año del colegio a la enseñanza de los ramos “duros”. dentro de esa visión pedagógica, un objeto interactivo para niños de esta edad como el C.L.I no tiene aplicación posible.

Sin embargo, desde hace comienzos del año 2000 las investigaciones al respecto cambiaron en Chile, Mabel Condemarín y Alejandra Medina principalmente, lograron establecer que estas consideraciones no eran tan válidas como se tenía supuesto y que si se puede comenzar la enseñanza de la lectoescritura a esta edad. Es más aún, lo más recomendable es que se inicie a esta edad, pero como todo un proceso que abarca desde los 3 hasta los 6 años, todo un comienzo, un paseo entretenido para el niño dentro del mundo de la lectoescritura

“Las bases curriculares de la Educación Parvularia, definen al núcleo Lenguaje Verbal como: la capacidad de relacionarse con otros, escuchando, recibiendo comprensivamente y produciendo diversos mensajes, mediante el uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, en sus expresiones oral y escrita. Esto implica avanzar desde los primeros balbuceos y palabras a las oraciones, empleándolas para comunicarse según las distintas funciones, en diferentes contextos y con variados interlocutores, utilizando un vocabulario y estructuras lingüísticas adecuadas a su desarrollo, e iniciándose además a la lectura y a la escritura.

Esto marca un gran cambio dentro de la enseñanza de la lecto escritura

dentro del jardín infantil, hasta hace solo un par de años, hablar de lectura o escritura dentro de la educación parvularia era considerado contraproducente, se consideraba q los niños no habían alcanzado aun la madurez para leer o escribir, y que no era adecuado escolarizar el jardín infantil o el kinder, considerados como espacios preferentemente enfocados hacia el juego, la socialización de los niños y niñas y el desarrollo de prerrequisitos o funciones básicas para abordar posteriormente la lectura y la escritura.”(10)

Sin embargo, hay varios puntos que desechan este temor y que defienden la temprana interacción de los niños con el mundo de la lectura y la escritura, dentro del mismo trabajo estan postulados y son los siguientes:

#### 1.la lectura y la escritura. Prácticas culturales.

Este primer punto que defiende la inmersión a temprana edad de niños y niñas al mundo de la lectoescritura está sustentado en el echo de que tanto la lectura como la escritura constituyen prácticas culturales. O sea, son actividades realizadas por grupos humanos con propósitos determinados, en contextos específicos en un espacio y tiempo delimitados. De esta manera, la escritura y la lectura ya no son vistas como meros instrumentos para el aprendizaje, sino que son acciones culturales de alta jerarquía y deben ser consideradas como las iniciales para el resto del proceso de enseñanza-aprendizaje, si falla la correcta enseñanza del proceso Lecto-Escritor, no podemos esperar que las demás actividades pedagógicas se desarrollen a plenitud. A ún así, este principio es la mayoría de las veces mal comprendido y se hace énfasis en la lectoescritura, pero con una orientación instrumental y decifradora de grafemas. Se consigue así un niño que lee bien y pronuncia bien pero no entiende lo que lee. Crear a un lector proactiv, que disfrute del proceso, que haga inferencias, deducciones, preguntas y respuestas, que cuestione, contraste, valore o rechaze lo que lee es una realidad aún, lejana-

(10)“Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

## 2-Capital cultural y gestos sociales de lectura y escritura

Como la lectura y escritura son realidades culturales, el niño se relacionará con ellas de la manera en que asocie lo hacen sus padres, hermanos, amigos, educadores y cercanos. La manera en que ellos se relacionen, y valoren el texto escrito determinará el valor positivo o negativo que tendrá el niño al enfrentarse a la lectura y la escritura. De este modo, mientras más temprano se le pueda rodear de valoraciones positivas, entretenidas, ricas en expresión, en vocabulario, en colorido y en juego acerca del mundo del texto escrito, mejores aptitudes y capacidades podrá desarrollar para comenzar este aprendizaje, el cual será determinante en su desarrollo como persona.

Otro factor inherente al concepto de lenguaje como práctica cultural es que el lenguaje se construye de variables dependientes del medio cultural en el que está inserto el niño, no es posible esperar nivelar en años avanzados años y años de condicionamiento lingüístico. Antes de leer y escribir los niños ya son capaces de comunicarse por medio de expresiones verbales que construyen como normales dependiendo del medio cultural en el que viven y se desarrollaron, de esta manera no es posible pretender una educación igualitaria al comenzar con el proceso si durante ya 6 años el niño a tenido oportunidades desiguales y llegan con capacidades ya muy mermadas por las condiciones que desde muy temprano, condicionaron su relación con el lenguaje escrito y hablado.

“Estas constataciones llaman la atención sobre la importancia de que los establecimientos educacionales consideren las experiencias culturales diversas de los alumnos que llegan a la educación formal, para responder a sus necesidades particulares de aprendizaje y contribuir a romper las desigualdades de origen. ( Fijalkow 1999 p.8 ) afirma que: una pedagogía igualitaria en un mundo de desigualdades no puede sino tener efectos desiguales. “ (11)

## 3- Leer y escribir: actos de construcción y comunicación de significados

Este punto es muy importante, en la actualidad se sabe que la lectura no consiste sólo en decifrar sonoramente los signos escritos de una manera correcta y armoniosa, leer es un acto en el que uso toda mi inteligencia para lograr armar los significados del texto en el que me introduzco, y esto sólo es posible si tengo conocimientos previos, mundos significativos propios y redes de pensamiento adaptables que me permitan construirle un significado. Mientras se lee, se producen inferencias y deducciones dentro de la mente del lector, este goza del proceso, realiza inferencias, deducciones, preguntas y respuestas que se responden en una sucesión de ideas acerca del texto escrito, lo comprendo, lo anticipo, lo valoro o rechazo, me gusta o desagrada, lo relaciono con otros textos y autores y llego a una conclusión propia al final, pudiendo elaborar una propuesta nueva, en base a lo leído.

Alejandra Medina llama a esto “Actitud Lectora”

“Llamamos a esto Actitud Lectora, los niños pondrán en juego estas operaciones intelectuales que se mencionan siempre que las experiencias vividas desde la sala cuna los hayan llevado a comprender que el desafío del acto lector es la construcción de significados. Por el contrario, cuando los primeros contactos con el lenguaje escrito o la enseñanza inicial de la lectura y la escritura se focalizan sobre el código y las habilidades para la decodificación o el mecanismo de la lectura y la escritura de las palabras, los niños no tienen ocasión de enfrentar la complejidad del acto lector.”(11)

Comenzar a leer y a escribir es mucho más que poder decodificar correctamente una letra con su sonido y al juntarlas, armar una palabra que recién entonces, se trata de asociar a algo. El proceso lectoescritor es el opuesto, partimos desde la idea, asociada e interpretada por nuestros juicios de valor y experiencias, en donde la palabra y la letra son los medios de expresión por los cuales llega hasta nosotros. Pero son solo los medios, lo realmente importante es la idea, y poder comprenderla, apreciarla, cuestionarla, valorarla e incorporarla a nuestro conocimiento como un postulado más.

(11) “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

“Cuando la educadora que lee libros u otros materiales impresos a los niños y niñas los enfrenta permanentemente al desafío de construir significados de textos complejos, esta actitud es gradualmente interiorizada por el niño, como comportamiento activo frente a la lectura. Lo contrario ocurre cuando los textos son precarios y faltos de sentidos complejos e interesantes; en este caso, los niños adquieren comportamientos pasivos y encuentran gradualmente mayores dificultades para inferir y anticipar el contenido del texto.” (12)

Nuevas investigaciones han constatado también que los niños pueden realizar acciones reales de lectura desde muy pequeños ya que aunque no esté completamente desarrollada su capacidad lateral o no sepa identificar las letras con su sonido o decodificación, el mecanismo de construcción de significados si está presente como un eco normal, de manera natural el niño tiende a abordar ávidamente todo el mundo que lo rodea y que le parece interesante, cada nuevo descubrimiento es una cosa fascinante y recuerda y compara cada experiencia junto con las nuevas a las que se enfrenta. Si la construcción de significados es construir esquemas nuevos de conocimiento en base a la confrontación con una nueva realidad en base a la experiencia acumulada, el niño desde que nace, está realizando construcción de significados. Necesita tan sólo de una guía responsable para poder empezar a despertar todo ese potencial, y mientras antes se le dé, de una manera entretenida, sana, alegre, muy divertida, lúdica y consciente, mejor podrá realizar todos estos procesos de manera fluida y disfrutando al hacerlo.

#### 4-El acto de escribir

De la misma manera en que el acto lector es mucho más que la decodificación sonora de las letras y palabras de un texto, el acto escritor es mucho más que plasmar una respuesta o idea por medio de su expresión escrita a través de palabras y letras. Escribir es poder comunicar ideas por medio de textos que están en una situación comunicativa definida, con una intención especial, para un oyente o lector específico y que se adapte a la situación en que este lo leera, etc. Escribir es poder comunicarse, en todo el amplio y vasto sentido de la palabra “comunicación”, para ello, los niños deben estar desde pequeños tratando de expresar sus ideas en contextos reales y válidos de comunicación, con fines distintos, usuarios distintos, entonaciones y usos diferentes del lenguaje de acuerdo a la intención comunicativa que se desee establecer, etc.

De este modo la entrada al lenguaje, a la lectura y escritura desde el jardín de niños no es una forzada escolarización estresante, sino el proceso normal de desarrollo de las capacidades innatas de comunicación y de prácticas socioculturales que están presentes en el niño al momento de pasar a formar parte de un grupo humano en el que debe interrelacionarse con el medio y los demás. Así, la presentación de actividades diversas, muy entretenidas, lúdicas, pero exigentes dentro de su construcción y que constituyen aprendizajes complejos, permiten el desarrollo normal de estas capacidades latentes, por el contrario, la infantilización sistemática de las actividades, la simplificación de los problemas y la definición del niño como un ser aún no apto para enfrentar actividades semejantes, solo despierta en ellos intereses superficiales y falta de interés, desmotivación y cansancio, lo que se entiende erróneamente como incapacidad del niño para comprender enseñanzas muy “complejas”. Esto es un error, basta con ver la actitud natural del niño hacia su medio desde que nace: está en un constante descubrimiento de novedades, todo es nuevo, juega y explora todo, su predisposición natural es a investigar el mundo por medio del juego y divertirse en el proceso, trata de leer, juega a leer, pide que le lean cuentos, pregunta por qué el cielo es azul, etc. Actividades que despierten y logren encauzar esta natural curiosidad contribuyendo a una mayor riqueza del lenguaje y la expresión, empujan aún más al niño a seguir preguntando, deduciendo y realizando toda clase de juegos nuevos, investigaciones y ganas de seguir aprendiendo. Incluso el acto mismo de escribir, aunque no posean ninguna capacidad decodificadora, está presente dentro de sus ganas de comunicarse.

“Antes de saber “caligrafiar” las letras, los niños pueden comenzar a producir sus propios textos, a través de la estrategia de dictarlos a un adulto, quien modera la forma de hacerlo, explicitando las marcas y características específicas del lenguaje que sirven para expresar un significado en una situación determinada (Chartier, Clesse, Hébrad 1998; Thévenaz- Christen 2004). Esta actividad de dictar al adulto y de escribir interactuando con un adulto experto, conduce a los niños y niñas a construir modelos textuales que les ayudan, tanto en la comprensión de textos, como en su producción.” (12)

Nota: esta actividad se enmarca dentro del dictamen que le hacen los niños a la parvularia para escribir los diálogos de los personajes de mi objeto de diseño, insertos en los globos de texto del C.L.I

(12) “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006

## 5-Lectura estratégica interactiva

En el proceso de lectura de parte de un adulto responsable hacia un niño, se desarrollan una serie de interrelaciones entre las partes, que se irán fortaleciendo y ganando en riqueza y profundidad mientras el niño adquiere cada vez más conocimientos y sus mapas mentales se amplían por medio de sus dudas, inferencias, deducciones y relaciones. Esta actitud de construcción de significados del texto escrito puede verse materializada en la actividad denominada por la señora Alejandra Medina “Lectura Estratégica Interactiva” (13)

“La Lectura estratégica Interactiva es una estrategia basada fundamentalmente en la interacción, que apunta a enseñar a procesar la información de los textos a los niños y niñas a partir de alrededor los 4 años, mostrando claramente que el desafío lector es la construcción del significado.

Ella consiste en un espacio de duración acotada, en el cual la educadora lee un texto en voz alta - presentado en gran formato- ofreciendo un modelo de lectura fluida y expresiva.

Simultáneamente, realiza con los niños actividades antes, durante y después de la lectura, en las cuales los niños y niñas interactúan muy activamente para procesar la información del texto, para conceptualizar y para construir colectivamente su significado.

Para ello se utiliza un texto, ojalá breve pero complejo, presentado en formato grande, el cual es leído y procesado colectivamente por los niños y niñas, sentados cerca de la educadora. Para lograr sus objetivos, referidos a enseñar a construir el significado del texto, es indispensable que esta actividad se realice en un ambiente grato, de confianza y especialmente, de real escucha y acogida a la expresión de los pensamientos, sentimientos, experiencias y puntos de vista de todos los niños y niñas.” (13)

El modo en el que se desarrolle esta actividad permite aumentar los conocimientos del niño, no se presenta un texto como una narración lineal, grave y ininterrumpida, sino que es un espacio de construcción de la historia, de comentar qué es lo que está sucediendo en cada escena, de poder detenerse a preguntarse por qué la princesa le creyó la mentira a la bruja, podría haber echo algo distinto no? como creen los niños que le podría haber respondido

la princesa para evitar esta trampa? etc etc. los niños toman el texto como un medio de representación de un micromundo abierto a su interacción, a sus deducciones, preguntas, acotaciones e ideas, pueden incluso expresar con sus propias palabras lo que creen que sucederá a continuación, etc. en este punto de interrelaciones estamos justo en el medio al que apunta esta actividad: estamos construyendo los significados del texto escrito.

Sin embargo la L.E.I (Lectura estratégica Interactiva ) ((13)) nunca deja de lado la enseñanza simultánea de los fonéticos y los aspectos ortográficos y sintácticos del lenguaje, dejando al final de la misma un espacio para el desarrollo de estos aspectos pragmáticos de la relación sonido-letra-palabra que está condicionado al desarrollo de toda la actividad anterior. consiguiendo un desarrollo uniforme de la lecto-escritura.

**Nota:** un CLI se adapta perfectamente para ser utilizado en esta actividad, resuelve todos y cada uno de los puntos de desarrollo de la misma.

Existen cuatro maneras más en las que la educadora de párvulos puede construir junto a los niños la producción y lectura de textos propios, estas son:

1\_ Escritura en voz alta: es una actividad permanente durante diversos momentos de la jornada escolar, a través de la cual, la educadora ofrece un modelo de escritora experta, frente a los niños, cuando escribe en el pizarrón, en los cuadernos, o en cualquier otro soporte (13)

2\_ Escritura compartida: consiste en que los niños producen textos, en situaciones reales de comunicación, a través de la estrategia de dictarlos a un adulto, quien modela la forma de hacerlo, explicitando las marcas y características específicas del lenguaje que sirven para expresar un significado en una situación determinada. (13) (14)

(13) “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

(14) David 1991, Cabrera & Kurz 2002 en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

3\_Escritura con andamiaje: se refiere a las oportunidades en que la educadora invita a los niños y niñas a producir textos, apoyándose en palabras, oraciones u otros textos similares que están a la vista de los niños y las niñas.(15)

4\_Escritura Independiente: esta estrategia se desarrolla respondiendo a distintos contextos generados en el curso o en la escuela, que invitan a los niños y niñas a escribir de manera individual, realizando sus intentos de escritura a partir de sus propias conceptualizaciones sobre el lenguaje escrito, que se van complejizando gradualmente, hasta llegar a la escritura alfabética. (16)

## 6- Visibilización de los textos del entorno

Este punto es otro factor que defiende la temprana incorporación de los niños y niñas al mundo del lenguaje y la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Los niños desde que nacen están inmersos en un mundo de comunicación oral y escrito desde que nacen, sus padres les hablan, su familia les habla y enseñan palabras, ve los carteles, los “dibujos de letras” en todas partes, los diarios, revistas, avisos, televisión, pólizas, marcas de los juguetes, etc. Es tanto y tan abundante esta inmersión en el mundo comunicativo y cultural en el que se encuentran, que , “al momento de ingresar a la educación formal ya han interiorizado la mayor parte de las funciones del lenguaje que utilizarán durante toda su vida, y que emplean para expresarse oralmente con distintos propósitos.” (17)

Como parte de esta acumulación por parte de los niños de claves comunicativas presentes en los distintos signos textuales, que aun no decifra bien, pero si conoce, en clave que la educadora le pueda enseñar desde temprano que estos apuntan a crear diferentes tipos de textos para diversos tipos de significados. decirles y enseñarles que este texto está en color rojo por que significa peligro, que la calavera significa veneno, que el signo de interrogación se debe a que se esta formulando una pregunta, la exclamación hace un énfasis, los números definen cantidad y principios matemáticos, etc.

(15)“Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

## 7-Desarrollo de las destrezas para la decodificación

Como hemos visto durante el desarrollo de los demás puntos expuestos por Medina (15) aquí comentados, la inmersión en la construcción de los significados del texto escrito para la enseñanza de la lectoescritura en niños de jardines infantiles no debe abandonar nunca la enseñanza paralela de las herramientas y destrezas de decodificación de la relación sonido-letra-palabra. Esta enseñanza ha de ser continua y paralela, inmersa dentro de la otra idea y concepto principal, pero siempre debe de abordarse y desarrollarse de manera responsable, unida al desarrollo de toda la otra actividad para formar un solo conjunto compacto y homogéneo.

Desde temprana edad se puede ver esto, ya que los niños empiezan a desear a trabajar capacidades y habilidades como: (17) :

- La toma de conciencia de los elementos que componen el lenguaje escrito (palabras, rimas, sílabas, fonemas, asociación de fonema/grafema, secuencias de fonemas y combinaciones de sonidos entre si, etc)
- La formación de un vocabulario visual (palabras reconocidas a primera vista)
- El aprendizaje de las letras y su secuencia.
- El análisis estructural (sufijos, prefijos, plurales, palabras compuestas)
- Aprendizaje sistemático de un modelo caligráfico.

Ahora, no basta con tan solo darle al niño la herramienta, por muy buena que esta sea, para que solo la explore y llegue a usar estas capacidades, o logre sumergirse en toda la profundidad del acto lectoescritor. Siempre será indispensable un mediador responsable, un constructor y director de la actividad. En este sentido la figura del Docente es irremplazable. es él el que debe ofrecerle al los niños las mediaciones, estímulos y direcciones para lograr su correcto aprendizaje.

(16) ( Ferrero, 1988) en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

(17) ( Condemarin, 1991) en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

## Resumiendo:

En la revisión de los puntos más importantes de lo expuesto brevemente sobre la ponencia “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006”, podemos sentar las bases que justifican la construcción del objeto de diseño que se propone en esta investigación, un CLI que facilite el proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Lectoescritura en niños del nivel NB2 ( 4 a 6 años) pertenecientes a Jardines infantiles de la ciudad de Santiago de Chile. Resumiendo tenemos los puntos que defienden la temprana inmersión de los niños al mundo del lenguaje y a la enseñanza de la Lecto-Escritura y son los siguientes:

1. La lectura y la escritura constituyen prácticas culturales, es decir, actividades realizadas por grupos humanos con propósitos determinados, en contextos específicos
2. Saber escribir y aprehender a escribir es producir textos en situaciones reales de comunicación
3. La formación de un lector activo, que procesa, contrasta, valora, disfruta o rechaza la información del texto que lee es una actitud reciente, y aún lejos de ser generalizada en los establecimientos educacionales
4. Antes de leer y escribir, los niños deben poder producir formulaciones verbales transferibles al lenguaje escrito, para lo cual requieren interlocutores capaces de moderarlas.
5. Durante la lectura, se produce una transacción entre el lector y el texto (18) en la cual el lector, a partir de las claves y el contexto del texto, activa sus conocimientos y experiencias para aportarlos al proceso lector, establece relaciones, anticipa el contenido del texto, formula hipótesis, realiza inferencias, se plantea interrogantes, elabora y re elabora respuestas (19)
6. Entrar al lenguaje escrito es mucho más que aprender las letras y leer palabras, es aprender a construir los sentidos de un texto, descubrir las sutilezas de cada palabra o situación comunicativa, detectar cómo las marcas específicas del lenguaje escrito permiten comunicar significados; es decir, aprehender a enfrentar los desafíos de la comunicación para responder a una determinada intención comunicativa

(18) ( Rossemblatt 1978) en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

7. Para que los niños adopten una actitud lectora adecuada, es indispensable que ellos enfrenten, desde el inicio, textos exigentes, simbólicamente ricos, que generan conflictos de interpretación susceptibles de resolver por el propio lector (20)

8. El niño puede realizar actividades verdaderas de lectura y escritura desde muy temprana edad, aunque no haya accedido al dominio del mecanismo de la decodificación, o su lateralidad no esté aún bien definida.

9. Para aprender a escribir , es indispensable que los niños, desde la educación parvularia, se vean enfrentados a situaciones reales que los lleven a tomar decisiones sobre el tipo de texto, las opciones de enunciación o las palabras y expresiones que emplearán de acuerdo a la intención comunicativa que se planteen.

10. Según Condemarín (1991) a menudo, no basta con poner a los niños y niñas en contacto con un objeto de conocimiento, sino que es necesario crear las condiciones para que ellos puedan explorarlo, ofrecer andamiajes y mediaciones que organicen los estímulos, enriqueciendo las interacciones entre el niño y el objeto de conocimiento para facilitar su aprendizaje “

La Lectura Estratégica Interactiva es una actividad de desarrollo de la lectura mediante la construcción de significados que se ve completamente resuelta por la realidad del objeto de diseño que propone esta investigación, ello por la manera en que se utiliza el mismo:(ver Usos y funciones del producto)

De esta manera está justificada la naturaleza pedagógica del C.L.I dentro de su inmersión como herramienta pedagógica de enseñanza didáctica para la LectoEscritura dentro de Jardines Infantiles. pasemos a revisar ahora cuáles son los materiales a este respecto existentes en la actualidad que aborden el mismo problema.

(19) (Condemarín y Medina 2005, Condemarín 2001) en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

(20) ( Boussion et al. (1996, 1998, 11-12 ) en “Leer y escribir desde la sala cuna: entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Alejandra Medina Moreno, PUC, Junio 2006.

### **3.4 Material existente en la realidad Nacional Actual para ayudar a la enseñanza de la lecto-escritura en jardines infantiles.**

No existe un material específico desarrollado para esta área de educación, o para el desarrollo de actividades en torno a este tema, se enseña el proceso de la lecto-escritura mediante diversas actividades mas que materiales, como leer cuentos, hacer que los niños los completen mediante láminas de dibujos alusivos a ellos, visitas a museos o otros lugares que luego son conversadas entre todos y dibujadas en láminas. También se realizan actividades como lectura de diarios ( los niños juegan a que leen y recortan lo más interesante), lectura de libros infantiles de cuentos , poemas y canciones por parte de la Parvularia, etc.

Existen materiales que en su mayoría son fotocopiados o realizados por las propias parvularias o las técnico, como letras para colorear ,números para recortar, etc. Y que son usadas en multitud de actividades como las antes mencionadas, se privilegia por sobretodo la lectura de cuentos, de libros, de revistas y periódicos, etc, y que los niños recorten, peguen, dibujen lo que les llamó la atención, asocien un sonido con una letra recortada y la pinten después, etc. El número de actividades depende de la imaginación y recursos materiales de los que dispongan en el jardín al momento de realizar las actividades del día, así como de la formación y capacidades de las encargadas, Parvularias y Técnicos.

## 3.5 Relación actual Diseño Gráfico y Educación Pre-escolar

En este capítulo se busca dejar en claro la relación que existe entre la Educación Pre escolar y el Diseño Gráfico, sus conexiones y trabajos en conjunto.

Primero que nada, definamos el concepto de “Diseño Gráfico”. Puede ser el más usado y aceptado en el mercado y el uso profesional y académico. Sin embargo, el título más apropiado acorde a la profesión es “Diseño de Comunicación Visual”, en el que están presentes los tres elementos necesarios para definir una actividad: un método, diseño, un objetivo, la comunicación, y un campo: lo visual.

Por ello, el diseñador gráfico es aquél profesional que mediante un método específico ( diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales.

Si entendemos el proceso de comunicación como un acto en el cual el receptor construye un significado ( aprendizaje) , podemos entender que en sí, el elemento de diseño gráfico no constituye la totalidad del mensaje, sino que éste es relativamente incierto hasta que el receptor lo intervenga. En toda pieza de diseño gráfico, vemos que interactúan la información, el mensaje que quiero entregar y la persuasión, la forma en que entrego el mensaje. El enseñar no es reducible a informar simplemente “algo” y si bien incluye elementos persuasivos, no es tampoco reducible a ellos. En la educación, la participación activa de los usuarios del diseño es indispensable. No así cuando sólo se requiere informar de “algo”.

En el diseño de persuasión, se busca la modificación de la conducta del receptor, pero si bien el diseño educativo persigue también modificaciones de conducta, estas son de carácter diferente, se busca que el individuo sea motivado a pensar, juzgar y desarrollarse, no pretendiendo que adopte conceptos preconcebidos por otros, el objetivo del diseño de persuasión es el de dirigir,

mientras que el diseño de educación es el de contribuir al desarrollo integral del usuario.

Es cierto que hay materiales usados en el contexto educativo que no son más que materiales informativos o persuasivos, toda escuela cuenta con “material didáctico” que es en realidad, material de referencia informativa (mapas, diagramas, dibujos, etc), así como también material persuasivo (escenas patrióticas, láminas de higiene, etc). Además de este material existe material educativo, es decir, material que ofrece posibilidades de interpretación, que requiere del desarrollo de juicios de valor y requiere la participación de educadores y alumnos para su uso.

El material didáctico, si se considera educativo, debe ser una invitación al desarrollo crítico de juicios de valor, y no solo de exposición informativa y persuasiva. Es en este sentido que el diseño de material educativo difiere del diseño de información, al preparar material educativo es indispensable considerar que “el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere de forma activa” Jean Piaget. En función de implementar este principio, el diseñador, mas que diseñar el material didáctico, debe diseñar situaciones didácticas en las que los docentes y alumnos “completen” el material propuesto, este es el elemento clave dentro del diseño a tener presente del futuro C.L.I

# 4 Etapa Proyectual



## 4.1 Propuesta Conceptual:

UN C.L.I es un Cuento Libre Interactivo que ayuda a la enseñanza del la lectoescritura en niños del nivel NB2 de enseñanza, (3 a 6 años) por medio de la narración y construcción de los significados de una historia breve, pero compleja.

Ello se logra mediante la creación de una historia base que pueda ser alterada mediante los requerimientos de cada grupo de enseñanza, creando un Micro-mundo Significativo, restringido sólo por las capacidades máximas del sistema.

Para construir esto en un Interactivo Digital, repasemos los elementos que deben estar presentes descritos anteriormente en esta investigación.

Requisitos Conceptuales y Pedagógicos extraídos del Marco Teórico:

El interactivo debe:

- Responder a las características de un Cuento, teniendo un principio, desarrollo y un final y siendo una narración breve.
- Poder presentar animaciones, imágenes estáticas y sonido a la vez.
- Debe tener siempre presente una imagen que sea la base de la escena narrada en cada situación.
- Debe estar presente siempre el texto que describe lo sucedido en dicha escena
- Los personajes deben poder ser elegidos a voluntad, ser posicionados en cualquier lugar y resultar atractivos.
- Debe poder armarse el diálogo entre los personajes a voluntad , añadiendo texto, signos de exclamación y de puntuación.
- El texto debe poder dar énfasis en lo que se quiere comunicar en una situación determinada . debe ser capaz de representar intenciones comunicativas diferentes en situaciones comunicativas distintas.

- Ser una actividad desarrollada en grupos, ya que es en grupos que el niño desarrolla su comunicación  
Siendo estos los requerimientos necesarios para construir el CLI en su aspecto metodológico, con base en la propuesta de la construcción sobretodo, del significado del texto escrito.

Hay un aspecto que no debe ser sin embargo eliminado, y es la enseñanza constante de los grafemas y fonemas, la enseñanza de los fónicos y la relación Sonido-Letra. Por esto:

- En el interactivo deben estar presentes instancias breves, pero acumulativas y dinámicas, que permitan enseñar la relación Sonido-Letra.
- Estas instancias deben estar en armonía con la actividad de construcción del significado del texto narrado, siendo parte de ella y no un elemento anexo.

Estos son los elementos indispensables que deben estar presentes dentro del desarrollo conceptual del CLI. En resumen, se trata de lograr incorporar toda la interactividad posible para construir un cuento en vivo y en directo, poniendo personajes, ideando sus diálogos y construyendo juntos el significado de la historia. Ello, sin olvidar enseñar siempre la relación Sonido-Letra durante la actividad.

## Marco Conceptual:

Los conceptos presentes dentro de un C.L.I son:

- Infancia
- Juego
- Interactividad
- Diversión
- Atención
- Enseñanza
- Aprendizaje
- Narración
- Cartoons
- Multimedia
- Videojugabilidad

Un C.L.I es un medio, una herramienta al servicio del Docente. Depende exclusivamente de las capacidades de los docentes para lograr su óptimo rendimiento dentro del desarrollo de la actividad que se logra mediante su ejecución. Por ello, es una herramienta que debe entretener al niño, despertar su atención por medio de los referentes y el lenguaje que más atractivos sean para ellos, logrando generar así una instancia de juego divertida.

Sin embargo, es también, y ante todo, una herramienta de aprendizaje. Es un S.E.A, por lo que su naturaleza pedagógica debe ser la raíz del diseño que vendrá después. De este modo, hay que llevar de la mano los requerimientos teóricos y pedagógicos, con el Diseño de un Interactivo atractivo, útil, de fácil comprensión y uso y correcta aplicación, en donde estén siempre presentes, de la mano, el desarrollo de la actividad de enseñanza de la lecto-escritura, con un desarrollo atractivo de la misma, interactivo, a tiempo real, que puede adaptarse a las diversas ideas de los niños, que se ve reflejado en una pantalla a todo color en la que se navega entre escenas, y donde hay color, animación y sonido.

## Marco Proyectual:

El diseño que se usará para definir la naturaleza del C.L.I viene de las siguientes fuentes:

- Cartoons de T.V y Cable
- S.E.A (softwares educativos abiertos)
- S.E.C (softwares educativos cerrados)
- Videojuegos
- Cómic

Ello, debido a que:

1. Hay que utilizar un lenguaje conocido y familiar para los niños de esa edad ( 3 a 6 años) y el lenguaje de narración que más conocen, ven y disfrutan a esa edad es el lenguaje de los Cartoons o “monitos animados” que dan en la actualidad, ya sean estos de origen americano, japonés, europeo o incluso, nacional.
2. La manera en que se desarrollará el C.L.I corresponde a la navegación de un software educativo, ya sea este de naturaleza cerrada o abierta. Por ello responderá a sus características básicas: una pantalla de introducción, navegación por botones entre pantallas siguientes, menús y submenús para cada interacción, botones de control del sonido y una pantalla final con los créditos. De esta manera, el diseño del multimedia educativo tiene ya referentes de amplio uso y antigüedad que ocuparemos para nuestro C.L.I
3. Como el C.L.I debe ser muy atractivo durante todo el desarrollo de la actividad para niños pequeños, debemos hacer uso de un sistema de interacción digital que sea muy lúdico. Para este fin, el lenguaje de los Videojuegos es el ideal, no haciendo un gran juego de todo el C.L.I, sino usando la composición y uso de los elementos en pantalla, tales como menús de personajes, animaciones de entrada y final ( Intro y Ending ) uso de elementos animados dentro de escenas estáticas, etc.

4. Finalmente, la interacción principal del C.L.I pasa por la incorporación de texto dentro de la narración de la historia. Esta se desarrolla dentro de una escena fija, con animaciones pequeñas y sonido, que tiene de base el texto escrito de todo lo que sucede. Estos elementos corresponden al lenguaje del Cómic, donde tenemos dentro de un espacio limitado ilustrado de fondo (viñeta) un espacio para poner el texto (cuadros y globos de texto) además de personajes que realizan la acción y onomatopeyas. Dentro del CLI existen, además, sonidos y animaciones.

### Resumiendo:

El C.L.I es una herramienta de enseñanza que depende de las capacidades del Docente para poder efectuar toda su potencialidad. Es un medio de enseñanza, por lo que el diseño que lo hará realidad debe descansar completamente en una base pedagógica sólida.

Sin embargo, el diseño del mismo debe resultar atractivo, entretenido y motivador, incluyendo animaciones, sonidos, color y la proyección en pantalla y a todo color de un cuento que construyen en conjunto los alumnos con la profesora en tiempo real.

Para ello, el diseño del C.L.I tiene sus referentes en el lenguaje de los Cartoons o “monitos animados” que ven los niños en la actualidad. Ello, debido a que es la principal manera de lenguaje narrativo de historias que conocen, les es el más familiar y el que más fácilmente entienden.

Asimismo, la naturaleza básica de navegación interactiva digital del CLI corresponde a la manera en la que están contruidos los S.E.A y S.E.C. así que consta de pantalla de inicio, navegación por botones, menús y submenús, etc. Todo un sistema ya ampliamente utilizado y con varios referentes de uso tanto en los medios autoejecutables vía CD o DVD, como en los sitios en Internet y páginas Web.

Sin embargo, para poder hacer de esta interacción digital un proceso entretenido y lúdico, la composición de dichos elementos se basará en la naturaleza del lenguaje de los videojuegos, poniendo menús de ítems de cierta manera, a los personajes y demás elementos interactivos presentes en un orden y composición que recuerden el uso de los elementos dentro de un videojuego. Además de incorporar pequeños juegos donde se enseñe la relación Sonido-Letra en medio de las escenas de narración de la historia principal.

El último referente de diseño dentro de la creación del C.L.I viene del mundo de los cómics, ya que como la principal interacción pasa por la creación del diálogo de los personajes dentro de un fondo ilustrado con texto al pie de página, corresponde a la diagramación de una viñeta con fondo, globos de texto, personajes y acción. De esta manera se construirá la incorporación del texto creado por los alumnos dentro de la construcción del cuento general.

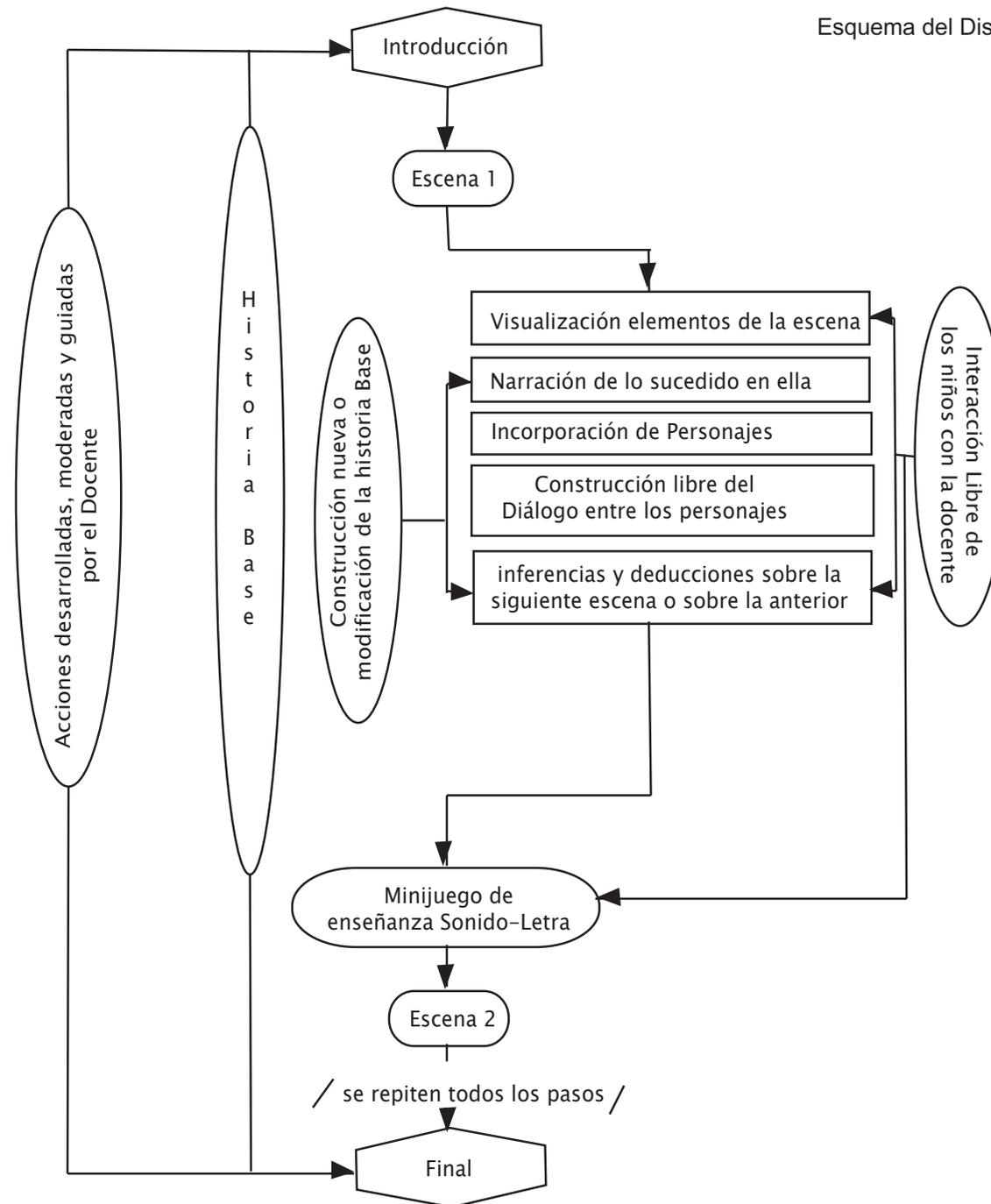
## 4.2 Diseño de la Metodología Didáctica:

El diseño de la actividad pedagógica es el siguiente:

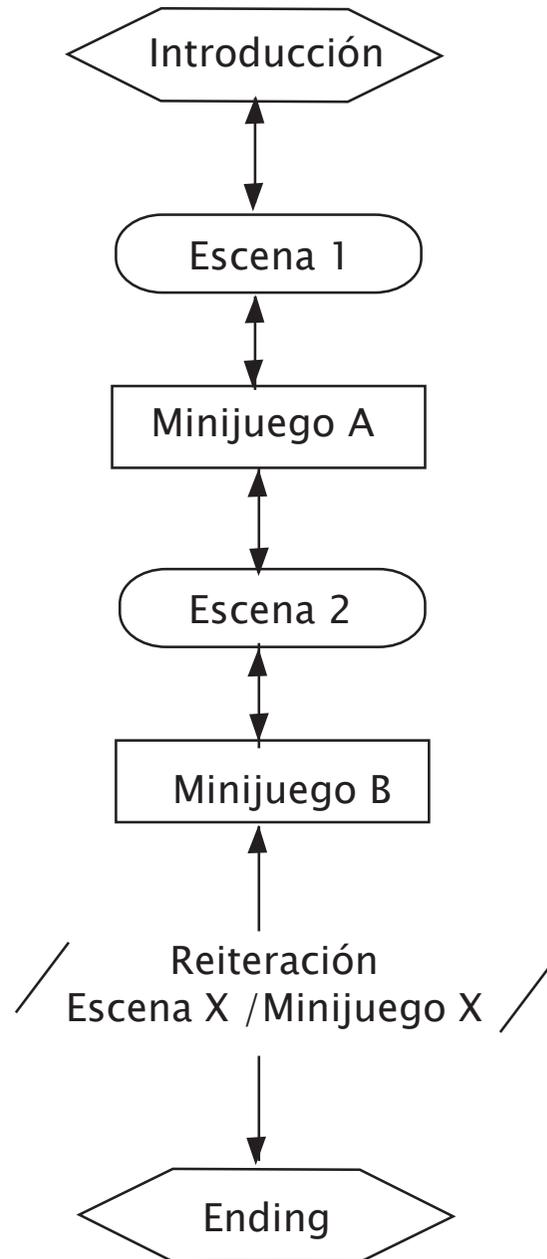
1. Se va a narrar un cuento con una historia principal base, para ello se ilustraran las escenas en las que transcurre cada acción y se dejará dicha ilustración como fondo estático.
2. A este fondo estático se le sumará siempre, a sus pies, un marco que contenga un pequeño texto de no más de dos líneas, donde se narra lo que ocurre como argumento principal de la escena.
3. Luego, los niños junto con la profesora eligen los personajes que pondrán para representar las acciones de dicha escena.
4. Una vez puestos en el escenario, se eligen los globos de texto correspondientes a la intención comunicativa de lo que habla, piensa o siente el personaje ( si habla normalmente, si grita, si piensa, si esta enojado, etc, a cada intención corresponde un globo distinto )
5. Luego, se pasa a armar el diálogo entre los personajes, para ello, se ponen las letras sueltas que conformarán las palabras en orden dentro de los globos de texto, formando de esta manera lo que los personajes dicen entre ellos.
6. luego se pasa a la escena siguiente, donde hay un pequeño juego que ayuda a la enseñanza de un aspecto de la relación Sonido-Letra cada vez. Identificación, interrelacionar, dibujar los grafemas, correspondencia, etc.
7. Después se pasa a la siguiente escena del cuento, donde se comienza de nuevo la actividad

Es de recalcar que un C.L.I es un interactivo que cuenta con el rol del docente como pilar de su desarrollo. Es él quien tiene que armar la actividad, iniciarla, ser el narrador del cuento, moderar la interacción de los niños, guiarlos por las diversas posibilidades del sistema y darles todas las herramientas para que logren explorar este pequeño universo hasta los límites que lo permite su realidad. Lejos de reemplazarlo en su labor o de no tenerlo en cuenta, es un medio que cuenta con su desempeño para poder ser efectivo creando la instancia pedagógica que le interesa al docente.

El proceso de Diseño de la Actividad Pedagógica esquematizado lo exponemos en la página siguiente.

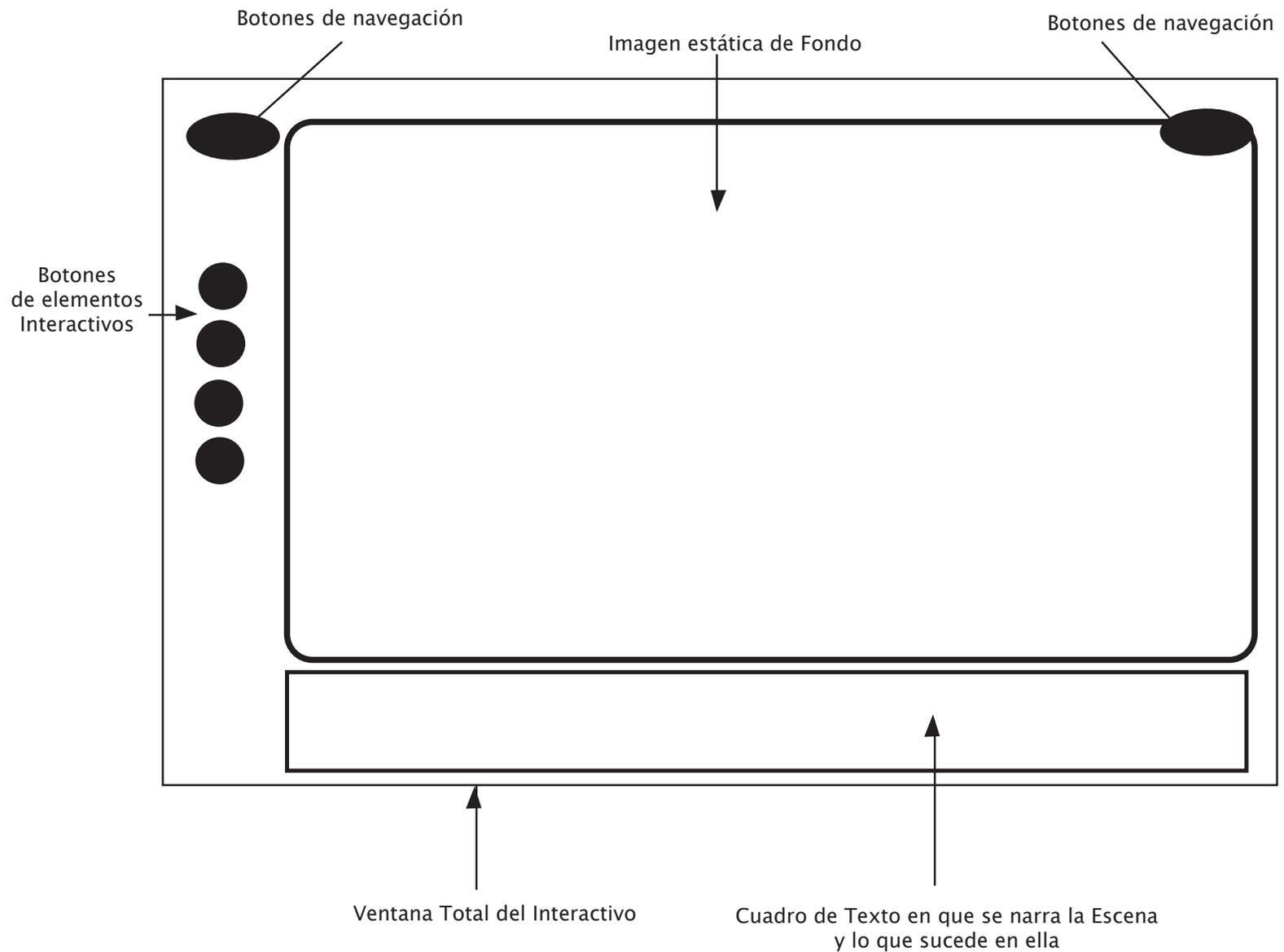


Haciendo el mapa de navegación del C.L.I para la metodología didáctica, tenemos lo siguiente:



En la navegación, el diseño es bastante simple, se trata de un desarrollo lineal con avances y retrocesos entre escenas, para pasar a la siguiente escena es necesario pasar por la actual, y no se puede volver desde cualquiera al inicio o ir directamente hacia el final. Ello, para utilizar el lenguaje de narración del cuento escrito, en donde avanzamos paso a paso en la lectura de los capítulos, desarrollando todo el significado de la historia en cada instancia posible, recordando lo anterior e intuyendo el siguiente. La posibilidad de volver a la escena anterior permite re-armar un diálogo entre los personajes, modificando una acción y el curso de la historia dentro de los límites del sistema y la historia base.

Ahora, usando los conceptos y requerimientos de la Propuesta Conceptual, tenemos como elementos mínimos de Diseño y composición de las escenas del CLI lo siguiente, para cada escena:



El formato es de 1000 x 600 pixeles, ello para generar un rectángulo que abarque un amplio ancho de la pantalla de uso convencional hoy en día. Además, el formato rectangular genera tranquilidad, equilibrio y hace un fuerte uso de la línea horizontal, provocando serenidad en su contemplación.

Por otro lado, el formato rectangular es el que está presente dentro de las pantallas de televisión, cine y computadores, todos ellos referentes directos para la transmisión de los medios de narración de historias favoritos de los niños a esta edad, los Cartoons. De esta manera apelamos a la facilidad interpretativa de decodificación del mensaje por medio de este formato que el niño ya posee. Al ver una escena dibujada dentro de él, decodifica de inmediato: monitos animados, videojuego, película animada, pantalla de internet, etc. Y es esa precisamente la intención decodificadora que queremos para empezar a transmitir nuestro mensaje, que si bien tiene sus raíces más fuertes en todo el marco teórico y pedagógico, empieza siendo interpretado como un elemento de diversión y juego.

Muy bien, ya tenemos en resumen todo lo necesario para comenzar con el proceso de Diseño de los elementos que construirán la realidad de nuestro C.L.I ,estos son los siguientes:

1. Generar una historia capaz de despertar la atención y diversión de los niños, que sea significativa para su realidad, que genere identificación y permita su modificación .
2. Diseñar los personajes del cuento
3. Diseñar los fondos del cuento
4. Diseñar los Globos de texto
5. Diseñar los signos de exclamación para usar

6. Diseñar la manera de poner la tipografía de manera libre dentro de los globos de texto
7. Diseñar los botones y medios de navegación dentro del C.L.I
8. Añadir sonidos y animaciones
9. Diseñar los Minijuegos
10. Diseñar un Isologotipo para el C.L.I

A continuación se revisará el Diseño de estos elementos.

## 4.3 Desarrollo del Sistema Comunicacional

### a) Diseño del Cuento “Rita la Ratoncita y las 4 Gemas”

Lo primero a realizar es seleccionar un cuento ya echo o crear uno nuevo para adaptarlo a las necesidades metodológicas y conceptuales anteriormente definidas. Recurriendo nuevamente al Marco Teórico, podemos presentar los requerimientos que debe poseer dicho cuento, este debe:

1. Responder a las características de un Cuento, presentando claramente definidos, y en este orden, un Inicio, un Desarrollo y un Final, en un tiempo y lugar específico.
2. Debe ser una historia breve, pero compleja, que permita su desarrollo dentro del periodo óptimo de actividades pedagógicas en el nivel NB2 ( 45 minutos, una hora pedagógica)
3. Esta historia debe ser representativa de la realidad vivencial, interpretativa y significativa del niño a quien le es narrada. Ya que es por medio de la inmersión en su realidad que le niño desarrolla su lenguaje.
4. La historia debe de ser narrada en grupo grande de alumnos. Ello, debido a que la práctica del lenguaje y la escritura e suna práctica social.
5. La historia debe de ser entretenida, despertar el interés y el gusto del niño por sumergirse en esta realidad, poder ser partícipe de ella y modificarla, armar el diálogo entre los personajes, tener un gusto por la actividad y sentirse bien mientras se desarrolla.

6. El cuento debe poder despertar las capacidades decodificadoras del niño para que comprenda ante todo, el significado de lo que se le está narrando, recordando el capítulo anterior, construyendo el actual e intuyendo el siguiente. Para ello, es menester hablarle en un lenguaje que comprenda y haciendo uso de referentes que conozca y sean propios de su realidad.

7. El cuento debe de poseer un lenguaje rico, variado en expresiones y que ayude al conocimiento y manejo del lenguaje de una manera apropiada.

En base a estos requerimientos ya podemos armar los límites dentro de los cuales podemos movernos para generar nuestro cuento. Sin embargo debemos añadirle a esto las características de nuestro usuario específico, por lo que pasemos a explicitarlo una vez más:

Usuario Específico:

Niños del nivel NB2 de enseñanza, de entre 3-6 años, que acuden a jardines infantiles y viven en la ciudad de Santiago, Región Metropolitana, Chile.

De esta manera, nuestra realidad Narrativa debe circunscribirse a la ciudad de Santiago. Los elementos claves de las escenas deben ser escenarios de la ciudad, fáciles de ser reconocidos y con fuerte significado, posibles de ser visitados después y que ayuden al conocimiento del entorno en el que viven los niños, al lenguaje en el que se desenvuelven y las imágenes, colores, escenas y formas que ven en su vida diaria.

Además, los personajes presentes en la historia deben de ser elementos reales, que el niño pueda conocer e identificar rápidamente, pues forman parte de su realidad.

A todo esto debemos añadirle un argumento interesante y divertido, que despierte la atención y el gusto de los niños por lo que se les cuenta, y que haga un llamado a su imaginación y creatividad. De esta manera tenemos los límites para la creación de nuestro cuento bien delimitados y podemos empezar a crearlo.

Titulo:

“Rita la Ratoncita y las 4 Gemas”

Justificación:

El nombre de la protagonista de la historia es Rita, un nombre de uso en la realidad del niño, es de fácil pronunciación, corto y memorizable.

El personaje es un ratón de sexo femenino, de ahí su diminutivo en “Rita la Ratoncita”, usando un lenguaje

Amistoso, infantil y entretenido. La naturaleza del personaje viene derivada de los requerimientos anteriores. Es un animal conocido por el niño de la ciudad de Santiago, y si bien tiene asociaciones con el hanta virus y enfermedades en su realidad física, en su realidad animada tiene asociaciones de extremadamente fuerte ternura, amistad, aventura y protagonismo, generadas por toda una historia de ratones de los Cartoons que tiene su inicio con Mickey Mouse, pasando por Jerry de Tom y Jerry, Pinky y Cerebro, etc.

La siguiente parte del título, “ las 4 Gemas” hace apelación a la aventura que será narrada y de la cual es parte la protagonista. Revisaremos este tema inmediatamente.

Historia:

“En todo lugar existen 4 pilares fundamentales sobre los que descansa el equilibrio de la Naturaleza, estos pilares se hacen visibles por medio de 4 Gemas, las gemas del Fuego, del Viento, del Agua y de la Tierra. Pero los humanos han perdido el contacto que solían tener con la Naturaleza y los cristales los han abandonado.

Ahora, están a cargo de un pequeño pueblo de ratones que viven a los pies de la Virgen del cerro San Cristóbal, los Ratoncitos y el anciano del pueblo es el encargado de velar por ellos, ya que si algo le sucediera a los Cristales, podría significar el rompimiento del equilibrio de la naturaleza y desatar el caos en Santiago..”

La historia empieza a los pies de la Virgen del Cerro SanCristóbal, en donde el Anciano del pueblo de los Ratoncitos descubre que le han sido robadas las 4 Gemas que estaban bajo su custodia. Entonces, llama a Rita para contarle lo sucedido y darle su misión: bajar a la ciudad y recuperar las 4 Gemas antes de que sea demasiado tarde...

#### Justificación:

Esta es la primera parte de la historia, está pensada de manera de ir recorriendo por la aventura la ciudad de Santiago buscando las Gemas, pasará por lugares emblemáticos de la capital, como la plaza de armas, plaza Italia, el cerro Santa Lucía, la torre ENTEL, el estadio Nacional, la Plaza de la Ciudadanía, el Zoológico, etc. Además de recorrer líneas del Metro y todos los lugares más representativos de las comunas que visite en su búsqueda Rita. Esto se verá reflejado también en los minujuegos, en donde en una primera instancia estaremos arriba del cerro, pero al bajar, deberemos leer señales de tránsito, reconocer letreros, armar palabras en carteles, capturar letras, etc. El ámbito de entretención en la búsqueda de Rita es propia del lenguaje de los RPG en los Videojuegos: se trata de recuperar elementos perdidos o extraviados de representación de fuerzas elementales que permiten el equilibrio o la destrucción del mundo. Es un argumento base muy conocido y ampliamente utilizado desde hace varios años con mucho éxito, los niños no tiene problemas para entenderlo y lo decodifican al instante, despertando en ellos el gusto por participar de una aventura que saben no terminará hasta que se hallan recuperado las 4 Gemas faltantes. Se genera así una rapidez y gusto por la lectura y lo narrado, despertando gran interés y enseñando al mismo tiempo todo lo expresado en la Propuesta Conceptual.

## b) Diseño de los Personajes e Ilustraciones:

### Tipología de Referencia:

Para comenzar el proceso de diseño de los personajes de la historia, revisemos la tipología proveniente del mundo de los Cartoons que existe al respecto. Para ello, crearemos una breve ficha de análisis de cada ejemplo que es la siguiente:

### Ficha de análisis Tipológico

1. Nombre de la serie
2. Canal de exhibición
3. Fecha de exhibición
4. Público Objetivo
5. Características de la Serie
6. Diseño Gráfico de la Serie

Pasemos entonces a revisar los ejemplos.

### 1-Nombre de la Serie:

Pokemón

### 2-Canal de exhibición:

Cartón Network, Chilevisión, Jetix.

### 3-Fecha de exhibición:

Sale al aire en Japón en el año 1998, llega a las pantallas nacionales en el año 2000 y en el Cable se mantiene hasta la fecha.

### 4-Público Objetivo:

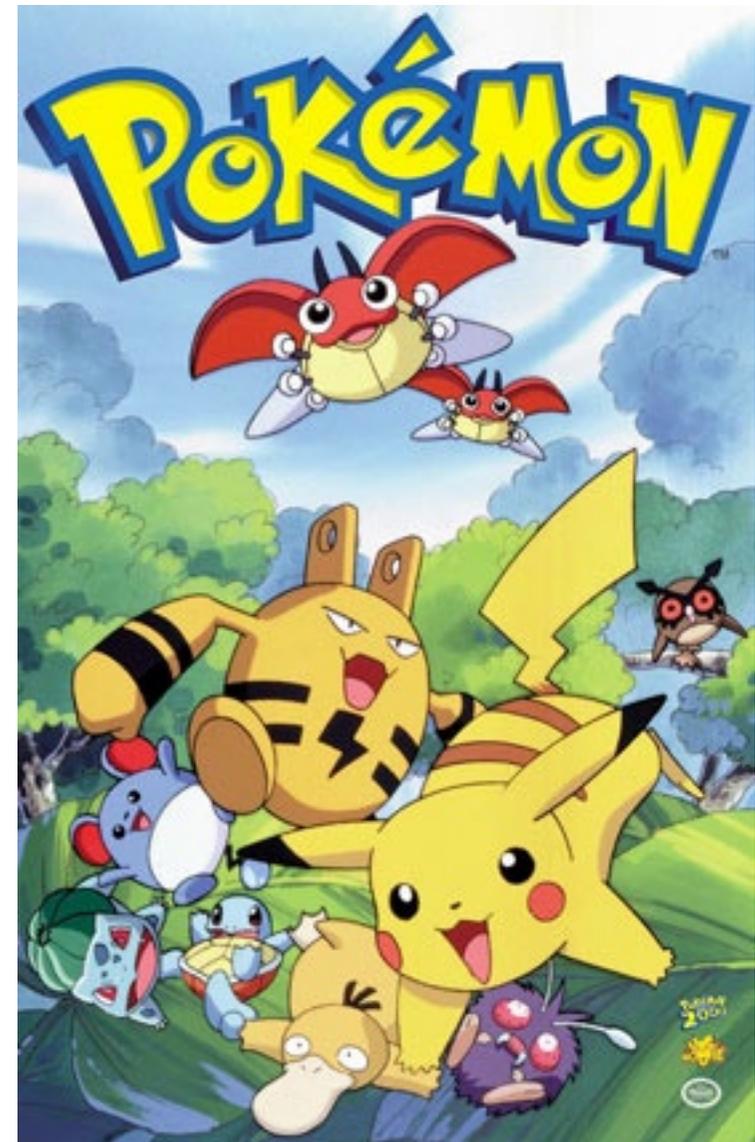
Niños desde los 4 hasta los 14 años.

### 5- Características de la Serie:

Se trata de una serie de aventuras muy dinámica, se entregan pequeñas lecciones sobre amistad, trabajo duro, el valor de la amistad y valores como honestidad, sinceridad y confianza, peor en pequeñas cantidades. Se privilegia por sobretodo la entretención y la aventura, hay escenas de batallas, luchas de poderes y gran dinamismo, es de un rápido y a veces vertiginoso desarrollo, difícil de asimilar por personas que no hallan crecido expuestas a la velocidad de las nuevas tecnologías como la Internet, los computadores, los videojuegos, etc.

### 6-Características Gráficas de la Serie:

Se trata de una serie Japonesa, por lo que el diseño de los personajes responde al código del Manga: ojos grandes en su mayoría, dibujo muy sintético, gran estilización de personajes buenos y malvados, línea sin valor y muy pura, delgada, colores planos que resuelven con dos tonos una superficie y su sombra. Los fondos estáticos son de una gran riqueza, muy coloreados, se aplican efectos 3D y de iluminación por ordenador, los fondos de las secuencias de acción ( fondos dinámicos) están llenos de líneas cinéticas de apoyo a la dirección del movimiento, estas están muy coloreadas y son de una gran fuerza e impacto, para ayudar a que la secuencia de acción sea de una gran velocidad, fuerza y gravedad.





### 1-Nombre de la Serie:

Amigos Imaginarios

### 2-Canal de Exhibición:

Cartón Network, UCV

### 3-Fecha de Exhibición:

Sale al aire en EEUU el año 2004, llega a las pantallas nacionales el año 2006 en UCV y en el cable se mantiene hasta la fecha.

### 4-Público Objetivo:

Niños de entre 5 y 12 años

### 5-Características de la Serie:

Se trata de una serie de situaciones divertidas que concluyen en el mismo capítulo o a lo máximo, en tres, construyendo una “gag fun series” o sea, serie de situaciones cortas divertidas. El desarrollo de las acciones en cada capítulo es de velocidad normal, incluso puede resultar lenta a veces, permitiéndose pausas seguidas de una serie de acciones rápidas, generando un discurso más contemplativo que dinámico. Se privilegia por sobretodo la situación divertida o la situación triste, se construye la serie en base a recrear situaciones, como en la comedia o series clásicas de televisión Real Action norteamericanas





## 6- Características Gráficas de la Serie:

Es una serie de Cartoons Norteamericana, el diseño de los personajes tiene sus bases en el trabajo de series de los años 60, como Mister Magoo o Crazy Catl producto de dibujantes Europeos llegados a los EEUU a finales de los 50 en búsqueda de nuevas posibilidades laborales, huyendo de la Europa de la Post Guerra y trayendo consigo todo el bagaje artístico. Se trata de figuras sin filete, solo con el color de relleno y sus sombras se forma la figura, formando una estética que recuerda al trabajo con recortes de papel. Los fondos están trabajados siempre de manera uniforme, tanto los estáticos como los dinámicos representan la escena en la que se desarrolla la acción con colores planos, trabajo de profundidad mediante valores cromáticos y el uso del negro. No se aplica trabajo en ordenador, ni 3D ni luces más que en el armado del producto.

### 1-Nombre de la Serie:

Los Padrinos Mágicos

### 2-Canal de Exhibición:

Nickelodeon, TVN

### 3-Fecha de Exhibición:

Se comienza a transmitir en los EEUU en el año 2003, llega a las pantallas nacionales el año 2004 en TVN y se sigue transmitiendo por ese canal hasta la fecha, al igual que por el cable.

### 4-Público Objetivo:

Niños de entre 5 y 14 años, pero tiene mensajes que provocan gusto por adolescentes de hasta 18 años e incluso, jóvenes de hasta 25.

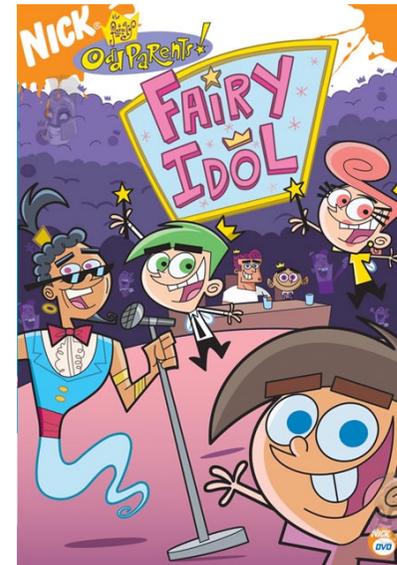
### 5-Características de la Serie:

Es una serie de Gag fun, situaciones divertidas que concluyen dentro del mismo episodio o a lo máximo en 3. son historias divertidas que privilegian la entretención por sobretodo, hay acción vertiginosa y mensajes de burla e ironía hacia otras series, hacia la política, educación, la sociedad Norteamericana, los países extranjeros, etc. Sin embargo, estos mensajes son decodificados por las personas mas grandes que ven la serie, los niños disfrutan con las secuencias de acción, de magia, de golpes de un yunque en la cabeza, lanzamiento de poderes, etc.



## 6- Características gráficas de la Serie:

Es una serie Norteamericana con muchos aportes coreanos y japoneses, siguiendo los cánones clásicos de las series animadas de los EEUU , incorpora elementos modernos para competir con el Manga japonés: ojos grandes, una acción rápida y vertiginosa, gran despliegue de efectos 3D y de iluminación y efectos especiales, el diseño de los personajes hace alusión al SD japonés ( Súper Deformer ) siendo de cabeza grande y cuerpo y extremidades pequeñas los personajes principales. Asimismo el filete es mas grueso, valorizado en algunos detalles y los colores son fuertes y puros. Los escenarios estáticos están trabajados de la misma manera que los personajes, con pocos pero significativos detalles, líneas puras y harto color. Los fondos dinámicos son una mezcla entre un fondo normal y las líneas de acción cinéticas del manga, mezclados mediante un barrido o superposiciones.



### 1-Nombre de la Serie:

Las Chicas Superpoderosas

### 2-Canal de Exhibición:

Cartón Network, TVN, Megavisión

### 3-Fecha de Exhibición:

Se comienza a transmitir en el año 1999 en los EEUU y llega a Chile en el año 2002, se sigue transmitiendo por el cable hasta la fecha y tiene reposiciones ocasionales dentro de la programación nacional.

### 4-Público Objetivo:

Niños de entre 5 a 12 años

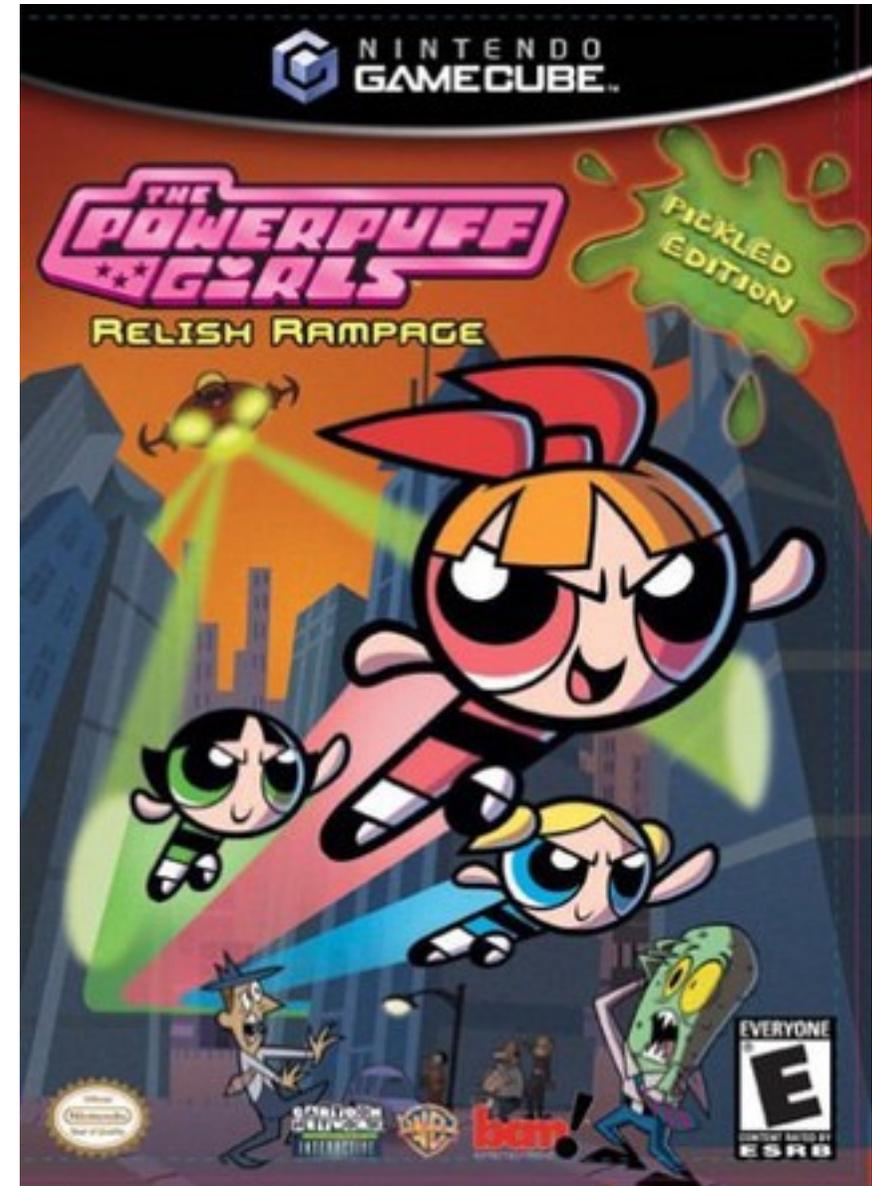
### 5-Características de la Serie:

Es una serie de aventuras divertidas cortas que terminan en el mismo episodio, se privilegia el desarrollo de una aventura de acción con situaciones divertidas cortas en su desarrollo, hay luchas, superpoderes y las protagonistas son tres niñas, elemento hace algunos años completamente innovador dentro de las series de Cartoons de acción y diversión. El desarrollo de la acción es de velocidad normal, no hay grandes pausas ni velocidades vertiginosas, se genera una instancia narrativa muy entretenida y la música forma una parte fundamental de ella, apoyando el transcurso de las acciones, su ritmo y permitiéndose incluso varios capítulos de índole completamente musical que resultan de los mejores.



## 6- Características Gráficas de la Serie:

Si bien es una serie norteamericana, sus influencias japonesas están a la vista, el diseño de las protagonistas es un SD y las extremidades carentes de detalles, así como el tamaño del cuerpo y tamaño de los ojos, son referentes directos del diseño de Osamu Tezuka en Astroboy, Black Jack o Kimba (años 1950-55). Ello también se ve reflejado en el uso, a la antigua, de un filete negro muy grueso y colores de relleno planos, propios del Manga actual. Sin embargo, el diseño de los demás personajes es distinto, teniendo sus raíces en el cartón clásico estadounidense de los años 50, manteniéndose una clara diferenciación entre personajes principales y secundarios. Sin embargo, una armonía en el resultado final de conjunto. Los fondos están trabajados muy sintéticamente, planos y de pocos colores, sin embargo, el manejo de los ángulos de cámara y el uso de algunos efectos de 3D e iluminación logran darles profundidad, sobretodo, en las secuencias de acción.



## 1-Nombre de la Serie

Pokoyó

## 2-Canal de Exhibición

Discovery Kids

## 3-Fecha de Exhibición

Se empezó a transmitir por este canal de cable el año 2004 en los EEUU y llegó a los planes de cable nacionales el año 2006.

## 4-Público Objetivo

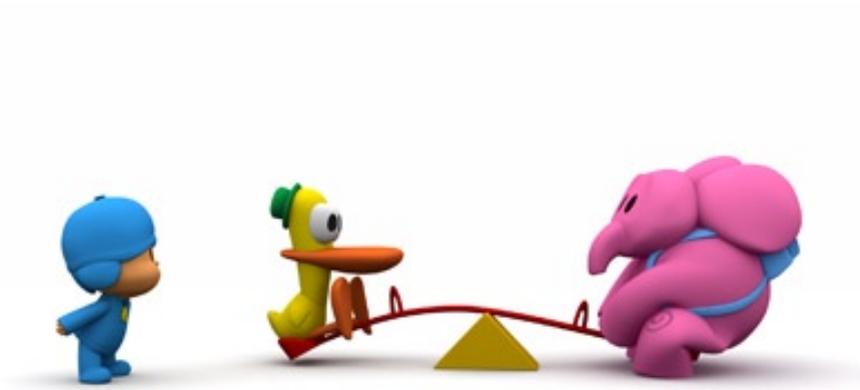
Niños preescolares de entre 3 y 6 años

## 5-Características de la Serie

Se trata de una serie completamente orientada al mundo de los niños pequeños y preescolares, privilegia por sobretodo el concepto de enseñar pequeños conceptos en cada capítulo por medio del descubrimiento, el juego, la diversión, la aventura y el baile. El personaje principal de la serie es un niño moreno de unos 4 años que está jugando, caminando, durmiendo o saltando con sus amigos al comienzo de cada capítulo y de repente, algo le llama su atención y parte a descubrir qué es. Quizás un amigo está con cara triste por que perdió su mochila, apareció una caja misteriosa, sonó un teléfono, etc. Pro medio de estos elementos, el niño aprehende junto a pokoyo cual es este nuevo elemento que aparece en su mundo, lo explora, descubre para qué sirve y lo incorpora a su realidad, celebrándolo al final con sus amigos. Todo ello en medio de una atmósfera de juego y entretenimiento.

Es de notar que los personajes no hablan, y sólo existe música y sonidos ambientales además de una voz en off que narra lo que sucede algunas veces.





## 6- Características gráficas de la Serie:

No es una serie de dibujos animados, está hecha con modelado 3D asemejando texturas de plastilina, recordando al Stop Motion. El fondo de la serie es siempre de color blanco, en algunos casos de otro color plano, pero siempre es atemporal y sin un espacio físico definido, para facilitar la concentración de los niños tan solo en las acciones de los personajes, en las cuales los gestos, expresiones y lenguaje corporales son claves, ya que no hablan, a lo máximo emiten sonidos, silbidos, aplausos, etc. Pero no dialogan entre ellos, por lo que el lenguaje corporal y gestual es clave para entender de qué se trata cada episodio.

En el diseño de los personajes es donde radica toda la fuerza gráfica de esta serie, está realizado pensando completamente en preescolares de 3 a 6 años, el uso de figuras 3D con apariencia de plastilina hace referencia a unos juguetes físicos en pantalla, o a peluches o juguetes de plástico. Resultan sumamente atractivos para los niños de esta edad, son figuras redondeadas, de colores planos, gran expresividad en la gestualidad, con detalles pequeños pero significativos, un gorro, una mochila, un hueso, etc.

Si bien no corresponde al lenguaje de los Cartoons, esta serie está enfocada completamente al espectador de entre 3 y 6 años, y es un excelente ejemplo de diseño de personajes a tener en consideración.



### 1-Nombre de la Serie:

Backyardigans

### 2-Canal de Exhibición

Discovery Kids

### 3-Fecha de Exhibición

Se empezó a transmitir por el cable el año 2004 y llega a la programación de cable nacional el año 2006-7

### 4-Público Objetivo:

Preescolares de 3 a 7 años

### 5-Características de la Serie:

Es una serie enfocada completamente al mundo infantil y preescolar de 3 a 7 años. Narra en cada capítulo una aventura corta autoconclusiva de temáticas diversas, pero donde principalmente se tratan temas de aventuras y juegos, como imaginarse que son piratas en búsqueda de un tesoro, o escaladores de montañas, etc.

Todo esto se desarrolla en medio de música y baile, se entregan 4 canciones y coreografías nuevas en cada capítulo, con sonoridades desde el Reggae hasta el Bossa Nova y el Hip Hop. Se hace énfasis de esta manera a desarrollar en los niños que ven la serie una actitud de baile, que salten, bailen y canten las canciones de la serie, desarrollando motricidad fina y gruesa, coordinación motora, gusto por la música y la actividad física, etc. Los personajes cantan y bailan entre ellos y hay una voz en off que narra los acontecimientos de cada capítulo. Es una reminiscencia en versión infantil de los famosos musicales de Broadway, responde a sus características esenciales: se narra una historia de aventuras por medio de canciones y baile.





## 6-Características Gráficas de la Serie:

Es una serie que recurre al modelado 3D con un filtro de textura plástica suave y blanda, sin recurrir al referente de la plastilina tiene un lenguaje propio al mundo de la animación 3D por computador, completamente comprensible, asimilado y natural para los niños de 3 años en la actualidad que han nacido ya con el desarrollo de esta tecnología ya avanzada. Los fondos son coloridos y bien trabajados, de una rica expresividad y de gran detalle, logrando sumergir a los niños en la realidad de cada capítulo.

Los personajes son de líneas redondeadas y suaves, de colores planos, poca expresividad en los gestos, pero muchos detalles propios de cada uno, ropa típica, gorros, modos de actuar, etc.

Si bien esta serie si corresponde al lenguaje de los Cartoons, sobretodo a los de características musicales, su naturaleza 3D la aleja un poco, definiendo una nueva categoría: el Cartón 3D Infantil y Preescolar.

La principal gracia del uso de herramientas 3D en series preescolares, es que pueden realizarse pensando en los antiguos personajes disfrazados, como los de Plaza Sésamo, los Muppets, etc, pero se pueden trabajar completamente en formato digital, logrando generar el mismo lenguaje que estas series antiguas de enfoque pedagógico preescolar pero ahora en nuevo formato.



### 1-Nombre de la Serie

Bruno y los Bananamigos

### 2-Canal de Exhibición

Discovery Kids

### 3-Fecha de Exhibición

En el canal de cable se comenzó a transmitir para todos el año 2006, llegó a la programación de cable nacional el año 2007.

### 4-Público Objetivo

Niños Preescolares de entre 3 y 6 años.

### 5-Características de la Serie

Es una serie de enfoque preescolar, apunta a niños de 3 a 6 años que asisten a jardines infantiles y refuerza la enseñanza de elementos como las figuras geométricas, los colores, los sonidos y las matemáticas. Aun siendo las matemáticas una materia difícil de enseñar en un ambiente de juego y diversión sin que resulten aburridas por el exceso de celo pedagógico, en esta serie se logra eso, por medio de enseñar pequeñas nociones y conceptos, como la idea de sumar cantidades de abejas, de plátanos, que llega de repente otro mono y me quita 4, lo salgo persiguiendo para recuperarlas, etc.



## 6- Características Gráficas de la Serie

Es una serie de capítulos cortos autoconclusivos que dejan una enseñanza pedagógica constante sobre elementos como las matemáticas por ejemplo. Corresponde a las características gráficas de un cartón tradicional, imágenes muy simplificadas para los personajes principales, colores de relleno planos, un filete negro y en este caso, valorizado, fondos muy coloridos y simples, pero de gran dinamismo por su composición, los elementos de cada escena son simples también, pero su diversidad y colorido hacen que el resultado del fondo en general sea muy expresivo.

Hay uso de filtros de colores y luces de computador para otorgar más detalles en algunas escenas y pequeños elementos 3D con filtro de dibujo.



### 1-Nombre de la Serie:

Happy Tree Friends

### 2-Canal de Exhibición:

Internet, [www.happytreefriends.com](http://www.happytreefriends.com)

### 3-Fecha de Exhibición:

Se comenzó a mostrar en la Página a mediados del año 2004, y se siguen sacando nuevos capítulos a la fecha. Incluso hay un juego para PS3.

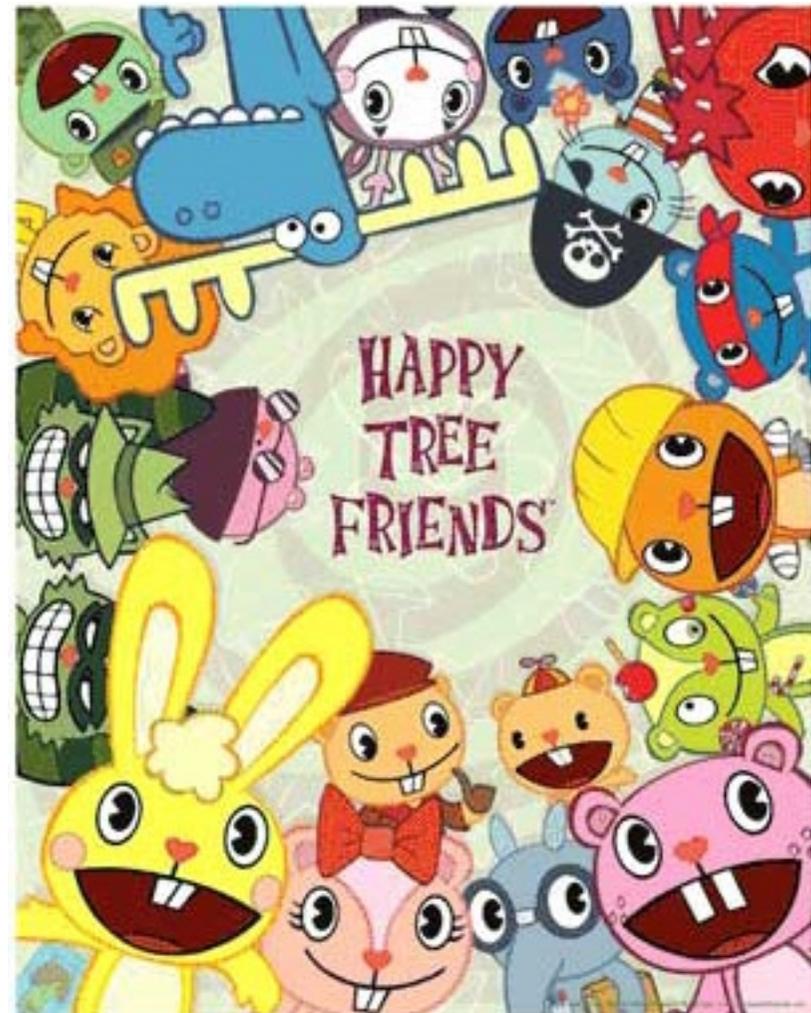
### 4-Público Objetivo:

Jóvenes de 16-años a adultos de 40

### 5-Características de la Serie:

Es una serie de capítulos cortos autoconclusivos de no más de 10 minutos, incluso cortos de 5 o hasta 2 minutos. Se usa el lenguaje de una serie infantil muy estereotipada tanto en el diseño de sus personajes como en su música, fondos, colores e ilustraciones para narrar situaciones de extrema violencia, Gore, Splatter, Mutilaciones, etc. Busca generar diversión por medio del uso explícito de la violencia más desatada en un contexto en el que no estamos acostumbrados a verla: una serie de aspecto gráfico típicamente, y hasta ridículamente, Infantil.

Nota: Este aspecto de violencia y Gore explícito obviamente no es lo que buscamos como referente para nuestro C.L.I, sin embargo, el desarrollo y la estereotipación a modo de resumen conceptual de las características Gráficas básicas de todo Cartón Infantil, ese aspecto es lo que rescatamos de esta serie, y será analizado a continuación.





### 6- Características Gráficas de la Serie:

Es una serie que se transmite por Internet, los creadores son de un estudio norteamericano llamado Mondo Producciones, donde hay una mezcla de talentos muy interracial y variada. Como la idea es generar una serie que sea típicamente de aspecto Infantil en la que lluevan ríos de sangre, lo que hicieron fue tomar todos los aspectos de las series clásicas enfocadas al público infantil y resumirlas en sus aspectos gráficos básicos, de esta manera tenemos un símil de diseño de personajes y fondos para la mayoría de ellas en la actualidad, el que sería:

1. Uso del SD en el diseño de los personajes
2. Colores planos que rellenan las formas y con un tono mas opaco se genera la sombra respectiva.
3. Gran expresión en los ojos y boca, propios del Manga japonés con toques de las antiguas expresiones del cartón norteamericano de los 50 y 60.
4. Fondos con detalles ricos y llenos de colorido y variedad en las formas
5. Personajes con expresiones amigables y muy identificables de cada uno, el gruñon siempre anda con cara de gruñon, el sabio siempre es un anciano con expresión pensativa, etc. Solo los personajes principales tienen una expresión amable y amistosa, pero sin reflejar ningún rasgo característico en particular, como podría ser la Intelectualidad, el malhumor, etc.

De esta manera esta serie tiene como gran aporte permitirnos generar los parámetros básicos dentro de los cuales se generan la mayoría de las series de Cartoons Infantiles en la actualidad.

## Resumiendo:

Como vimos en el último ejemplo de la Tipología de referencia, el 90% de las series de Cartoons que ven los niños en Chile entre los 3 y 6 años en la ciudad de Santiago en la actualidad, se transmiten por el cable, los canales más grandes en este aspecto son Cartón Network, Nickelodeon y Jetix.

Estas series no son en su mayoría de carácter educativo, como si lo es Dora la Exploradora, ya analizada dentro del marco teórico como modelo de referencia para los S.E.C, y no son series educativas que trasladan el lenguaje del jardín infantil a un estudio de televisión, como Plaza Sésamo, Barney el Dinosaurio, los Teletubbies, etc. No nos referimos a estas creaciones ya que nuestros referentes gráficos están en las series de Cartoons o “dibujos animados”, el aspecto de enseñanza metodológica y el valor de la actividad pedagógica a realizar ya está resuelto en esta investigación, ahora en lo que nos fijamos es en el desarrollo Gráfico de las series animadas, para poder establecer los parámetros dentro de los cuales comenzaremos el diseño de nuestros personajes.

Dichas características en común, analizando los ejemplos anteriores, son los siguientes en la actualidad:

1. Referencias y uso del SD ( súper deformer) proveniente del Manga Japonés para el tamaño y construcción del cuerpo de los personajes principales.
2. Referencia al Manga Japonés en el tamaño, composición y uso de los ojos dentro de la cara y expresiones de los personajes.
3. Uso de filetes no valorizados, de grosor variable dependiendo de la fuerza que queramos imprimirle a la figura en contraste con el fondo y de color negro.
4. Colores de relleno planos, de un solo tono, con un tono mas opaco que resuelve todas las sombras dentro de la figura.
5. Fondos ricos en detalles y colores, de gran dinamismo y con juegos de

profundidad, con participación de elementos 3D y juegos de luces para hacer más atractivo el producto final.

6. Gran participación de la banda sonora y de la música dentro de los Cartoons, acompañando la acción, reforzándola y generando un ritmo de lectura.

7. Mezcla cada vez menos perceptible en la naturaleza del producto final que tenemos, es un Cartóon que puede ser un videojuego o un video de internet, o un juego dentro de una página de internet, o un videojuego con introducción de Cartón que se baja de Internet. Los límites entre estos medios de comunicación son cada vez más débiles, para pasar a generar un solo metalenguaje de comunicación, propio del desarrollo de la tecnología en la actualidad, el “Screen Digital Entertainment” (S.D.E ) en donde se fusionan todos estos elementos para definir el entretenimiento digital que se visualiza en una pantalla. Una serie animada televisiva tiene su página Web, en donde hay pequeños juegos para bajar o jugar en línea, adelantos de los capítulos y la posibilidad de bajarlos, entrar en foros, etc. Además, se generan Videojuegos de los más populares para las consolas respectivas de los usuarios de las series. (ps3, Wii, Xbox360, psp).

Ahora tenemos los elementos necesarios para comenzar con el diseño de nuestros personajes para el cuento “Rita la Ratoncita y las 4 Gemas”. Estos son:

- Rita la ratoncita
- Anciano Sabio
- Romo el Palomo
- Miguel el ratón callejero
- Palomos de la Plaza de Armas

Comencemos con el proceso de Diseño de personajes en base a las características generales de los Cartoons Infantiles recién definidas.

### C) Diseño de Personajes:

#### Rita la Ratoncita:

Ella es la protagonista de nuestra Historia, debe despertar simpatía e interés en los niños.

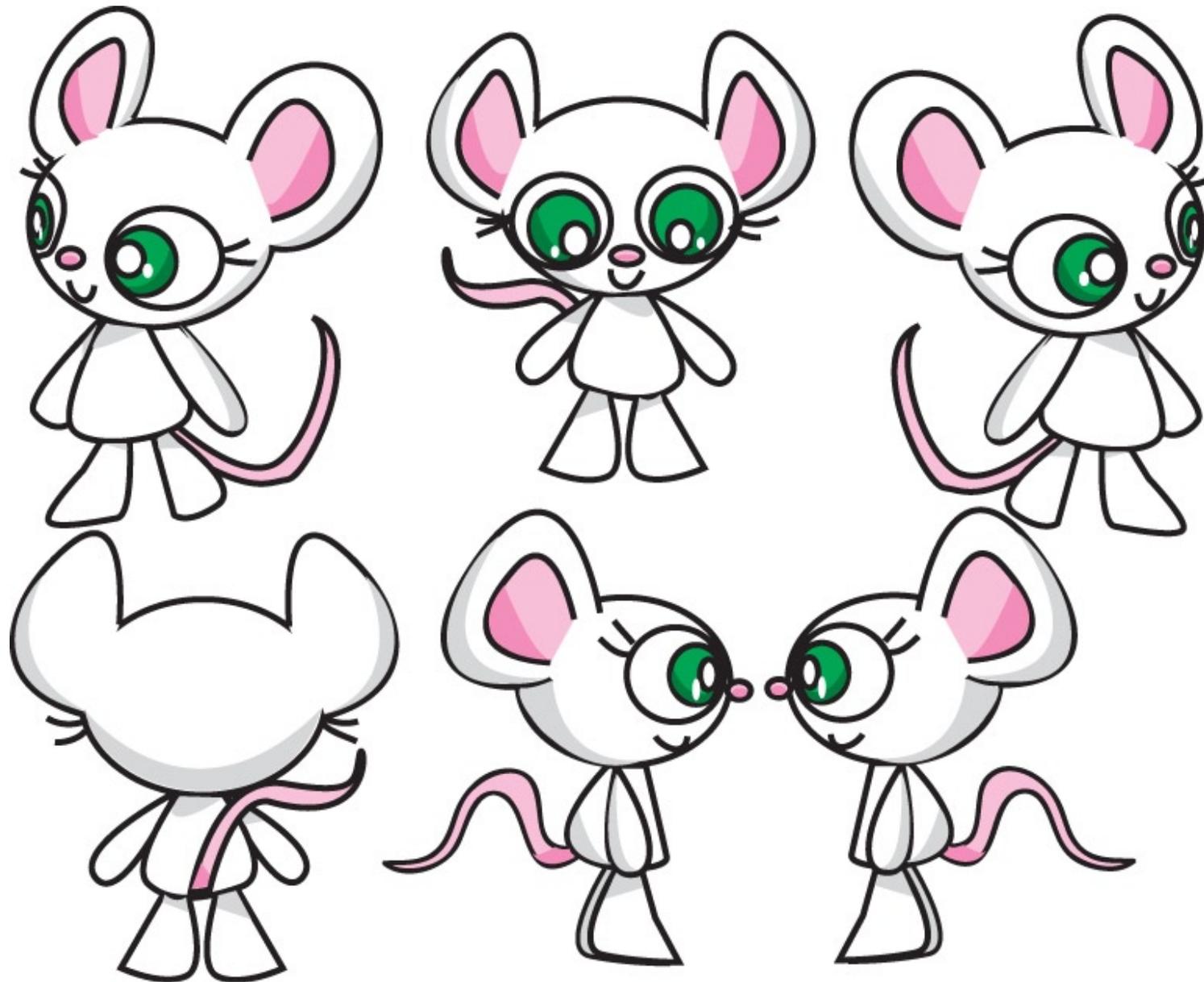
Para diferenciarla del resto, elegimos hacerla de color blanco, propio a conceptos de pureza, inocencia e higiene. Como vive a los pies de la Virgen del cerro tiene también una connotación religiosa de bondad, es un personaje puro y bueno. Además se hace referencia a los ratones de color blanco, propios de laboratorios experimentales y no de basureros o cloacas. Su expresión debe ser de amistad, sin generar ninguna característica de personalidad como Avaricia, Malgenio, Sabiduría, etc. Debe ser capaz de despertar estas emociones con sus gestos y acciones, pero por ser personaje principal no deben de ser su característica más fuerte, sino que debe de ser capaz de adaptarse a lo que los niños dicten que sea su comportamiento frente a una situación determinada.

Gráficamente tenemos como resultado el siguiente:



En donde se reflejan todos los conceptos propios del personaje, además de responder a todas las características del Cartón Infantil ya definido. Pasemos ahora a revisar más las diferentes vistas y posibilidades de las expresivas del personaje:

Rita la Ratoncita, 6 vistas:



## Ratón Sabio:

Es el anciano del pueblo de los Ratoncitos y el encargado de custodiar las 4 Gemas. Debe representar Sabiduría, Experiencia y Ancianidad, es el patriarca del pueblo y el más sabio, así que se eligió tomar como elementos representativos de este cargo un Báculo echo de una pequeña rama de árbol y un manto de colores fuertes pero no agresivos. Para su color se eligió el Café, siendo propio de la coloración de los ratones de campo, de esta manera se afirma su carácter cercano a la naturaleza y a la vida en el mundo natural. Como reforzamiento de este vínculo con la naturaleza se le agregó una pequeña hoja de árbol a modo de sombrero.

### Conceptos:

1. Sabiduría
2. Liderazgo
3. Experiencia
4. Ancianidad
5. Vejez
6. Equilibrio
7. Concentración
8. Naturaleza

Gráficamente tenemos lo siguiente:



Ratón Sabio, 6 Vistas:



## Romo el Palomo:

Es el amigo de Rita, es un palomo que vive en el cerro San Cristóbal y viaja constantemente por la ciudad en busca de comida y lugares para descansar. Además de servir de correo entre los diferentes pueblos de ratones establecidos a lo largo de toda la ciudad.

Debe representar conceptos de amistad, compañerismo, lealtad y juventud. Es el amigo de Rita y la ayuda a viajar volando cuando puede, por lo que es de mayor tamaño, ( las relaciones de tamaño entre los animales participantes de este cuento son realistas dentro de la medida de lo posible ).

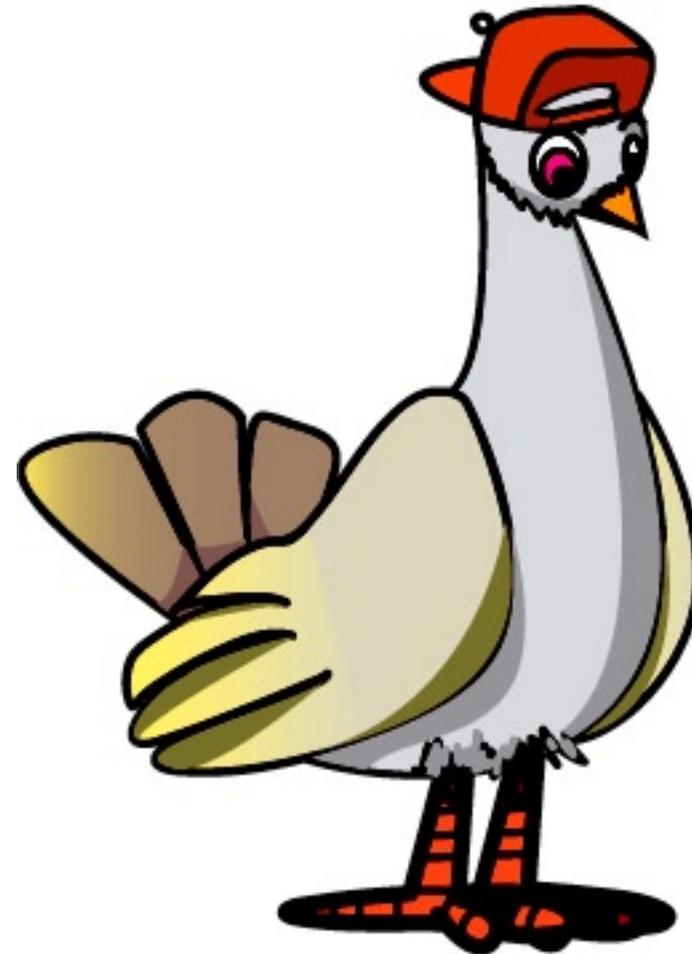
Para sus colores se eligieron los colores grises, propios de las palomas habitantes de Santiago, pero de un tono claro, para diferenciarlo del resto y darle una connotación más limpia y alegre.

Se le añadió como elemento anexo un gorro Jockey volteado hacia atrás (referente directo: Guru Guru del “profesor Rosa”) para representar los conceptos de juventud y jovialidad.

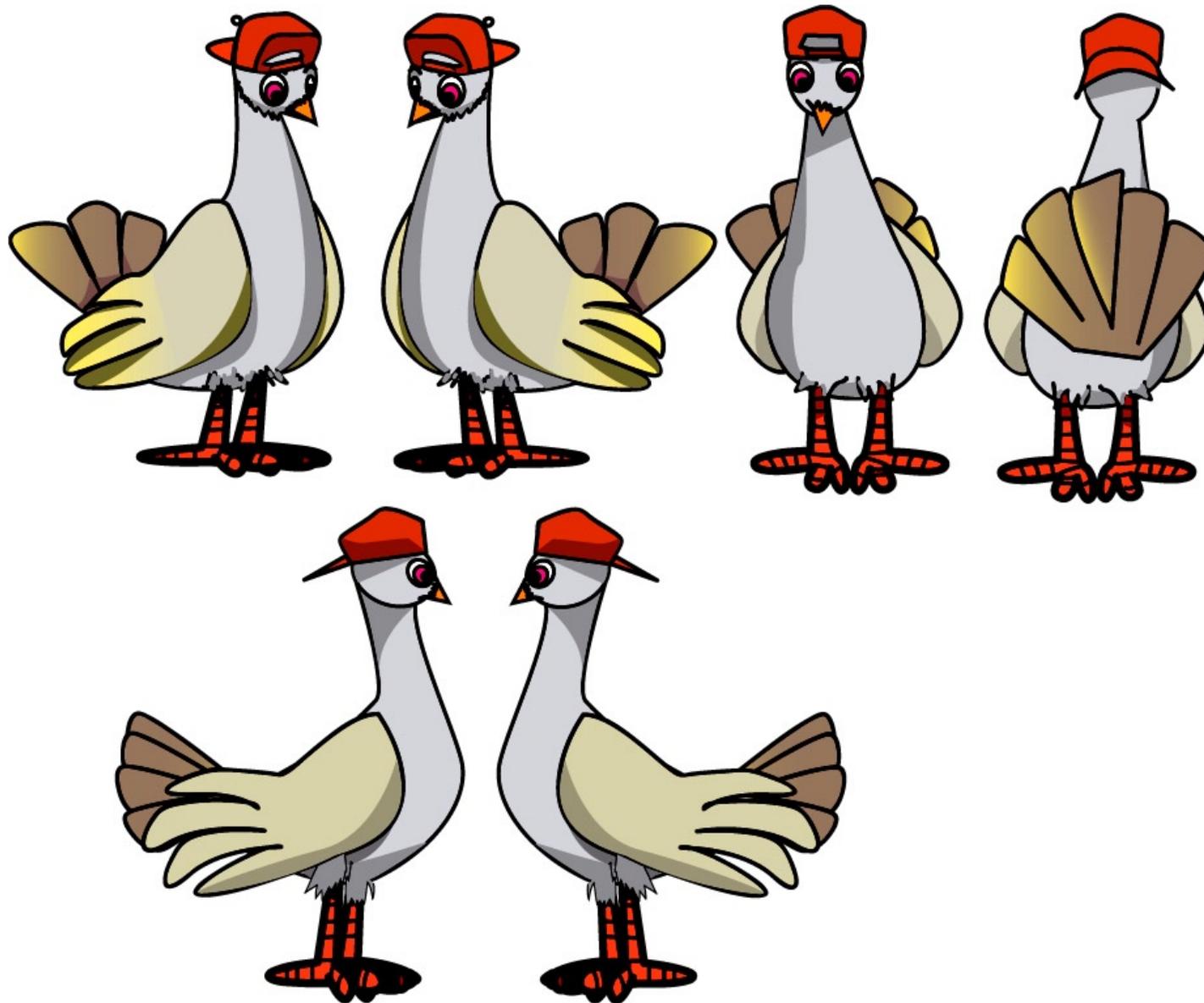
### Conceptos:

1. Amistad
2. Jovialidad
3. Lealtad
4. Compañerismo

Gráficamente tenemos lo siguiente:



Romo el Palomo, 6 vistas:



### Miguel el ratón Callejero:

Miguel es el primer encuentro de Rita con la vida de los ratones de la ciudad ( ella nunca había bajado del cerro) es un ratón callejero que vive en la Plaza de Armas y está acostumbrado al ajetreo y vida en el centro de Santiago. Debe reflejar los conceptos de Aventura, Fuerza, Rudeza, Simpatía, Acción y Experiencia.

Para sus colores de eligió el Gris propio de la coloración de los ratones de basureros y cloacas, los más comunes en las ciudades y los más exterminados también. Es un ratón de vida ruda, acostumbrado a resolver sus problemas solo y que a tenido una vida difícil a la que sin embargo ya se a acostumbrado. Como detalle anexo se le ha añadido una cicatriz en la cara, para representar una vida dura y difícil, no exenta de confrontaciones. Ello se ve reforzado por una venda en la cola, recuerdo de un reciente enfrentamiento con algo.

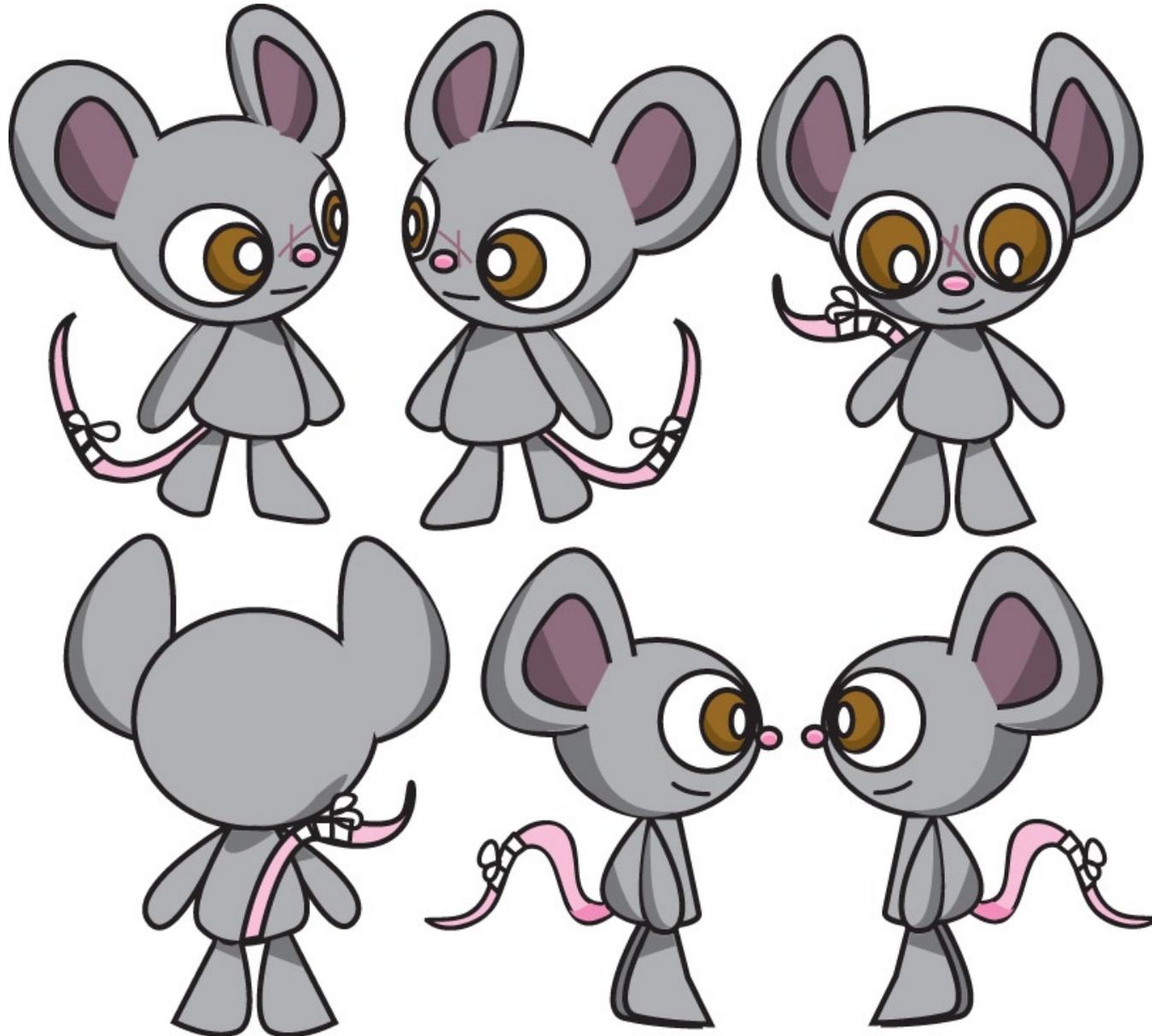
#### Conceptos:

1. Aventura
2. Fuerza
3. Rudeza
4. Simpatía
5. Acción
6. Experiencia

Gráficamente tenemos lo siguiente:



Miguel el Ratón Callejero, 6 vistas:



## Palomos de la Plaza de Armas:

Estos son los primeros antagonistas de la historia, son 3 palomos que viven en la Plaza de Armas y están acostumbrados a robar comida, picotear a los mas débiles y quitarles las migas de pan, mendigar comida a quienes pasan por ahí y hacen de matones en su territorio. Son tres y siempre van juntos, realizando sus acciones matonescas siempre en grupo y abusando de los demás. Deben reflejar los conceptos de Fuerza, Maldad, Rudeza, Violencia y Vida Callejera. Asimismo, como son una banda, existe un líder ( el más alto), un segundo al mando y un tercero ( el más pequeño), estos reflejan cada uno los siguientes conceptos:

Líder: liderazgo, fuerza, astucia, maldad.

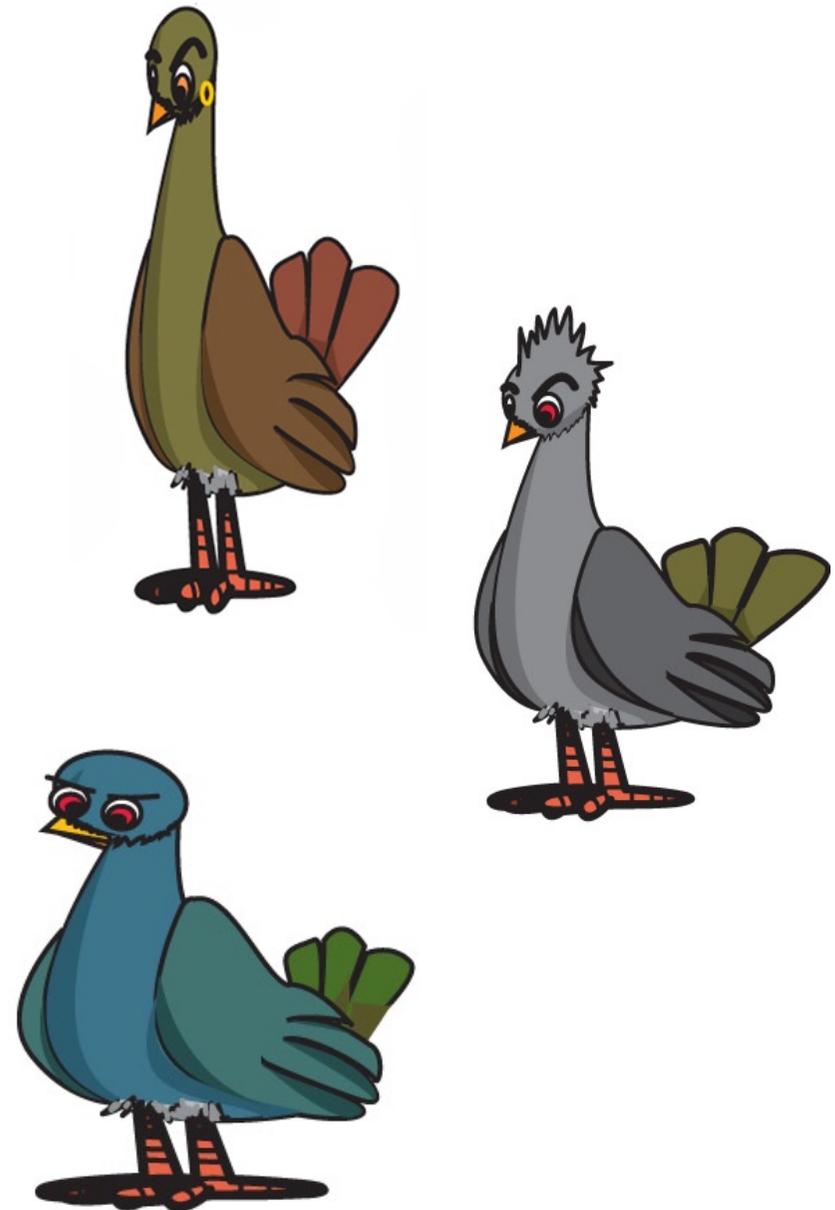
Segundo: fuerza, violencia, rudeza

Tercero: fuerza Bruta, poca Inteligencia, maldad.

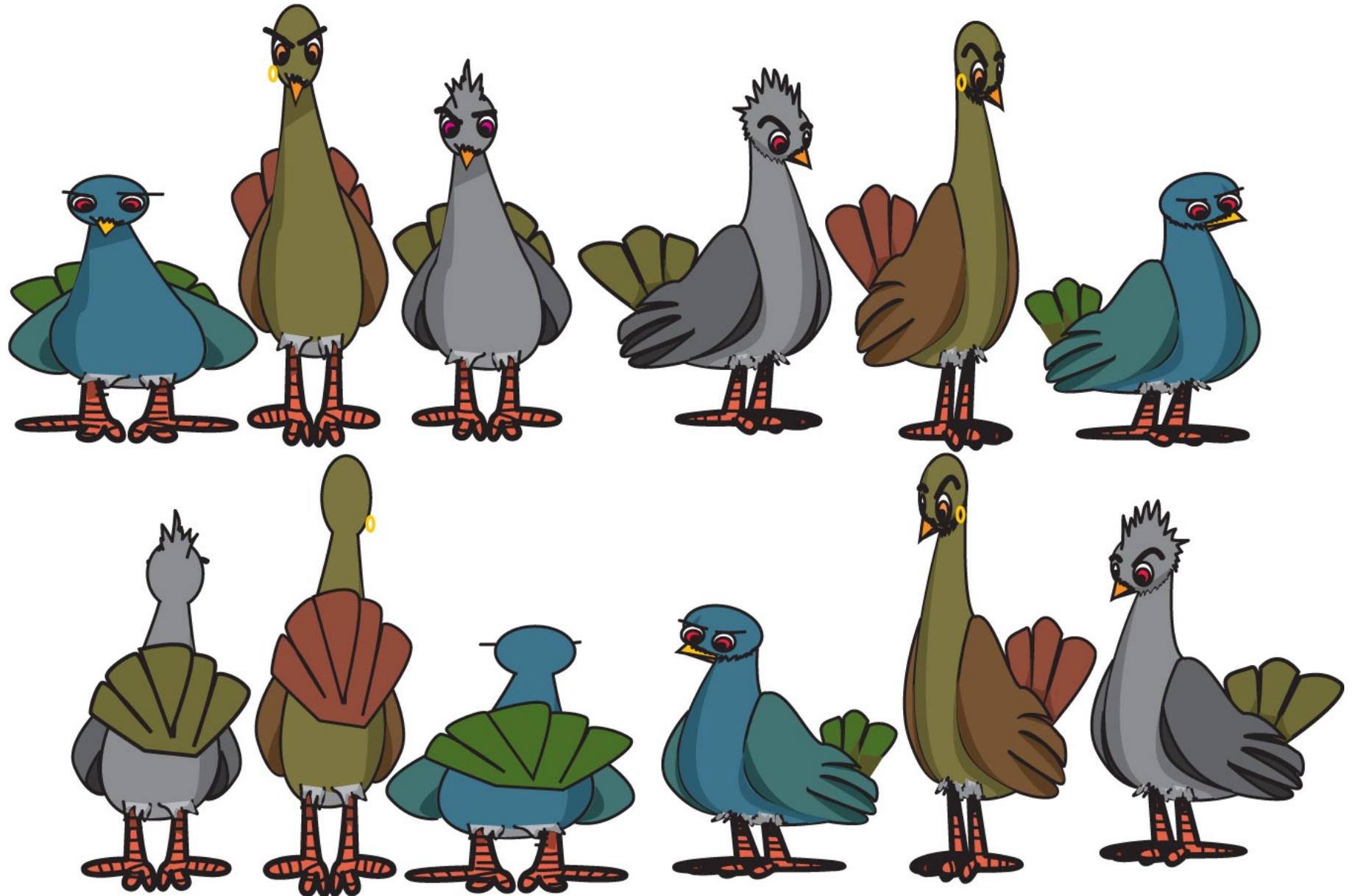
Para sus colores se eligieron grises, azules y verdes, propios de los colores de las palomas de Santiago , en tonos opacos, para representar un poco mas de suciedad y de fuerza.

Como elementos anexos se le incorporó al Líder un aro de amarillo brillante y al Segundo al mando un peinado a lo Punk. Al tercero se le disminuyó su tamaño y se le hizo más gordo y con una cara no tan despierta, para simbolizar más una capacidad de tan solo fuerza bruta y maldad.

Gráficamente tenemos como resultado lo siguiente:



Palomos Plaza de Armas:6 vistas



Relaciones de tamaños y Dibujo Grupal:



Pasemos ahora al diseño e ilustración de los fondos y escenas de nuestra Historia.

#### d) Diseño de Fondos e Ilustraciones:

Según las definiciones de la Propuesta Conceptual, y la naturaleza del cuento “Rita la Ratoncita y las 4 Gemas”, los escenarios están definidos dentro de la realidad actual de la ciudad de Santiago, y en una primera etapa, se restringen al cerro San Cristóbal, siendo este el escenario donde se desarrollará la primera parte de la historia.

Los elementos a reflejar dentro de esta primera parte son:

1. La virgen del cerro San Cristóbal
2. La casa de Rita la Ratoncita
3. La piedra del Anciano Sabio
4. Una perspectiva de la ciudad que yace a los pies del cerro.

De esta manera tenemos 4 escenarios para esta primera parte de la historia, narrativamente corresponden a las siguientes escenas:

1. Comienzo de la historia, ubicación espacial y temporal del lugar de los acontecimientos, a los pies de la Virgen del cerro San Cristóbal.
2. Presentación de la protagonista de la historia y primera interactividad dentro del C.L.I , casa de Rita la Ratoncita
3. Diálogo con el Anciano Ratón, primera exposición del problema que acaba de descubrir, el robo de las 4 gemas que tenía bajo su custodia. Lugar: Piedra de meditación del Anciano.
4. Entrega de la misión del Anciano a Rita: bajar a Santiago y recuperar las 4 gemas para evitar que ocurra un desastre con el equilibrio de la naturaleza en Santiago. Lugar: perspectiva mirando a Santiago desde el cerro San Cristóbal.

La manera en la que se trabajarán dichas escenas será el trazado vectorial por ordenador en base a una fotografía del referente cuando sea este un lugar físico real de la ciudad, reconocible y emblemático, como le caso de la Virgen del cerro y la perspectiva de la ciudad. Los demás escenarios, como el pueblo de “Los Ratonicos” , la casa de Rita y la Piedra del Anciano, por no ser reales, son libres de necesitar una foto de referencia.

El dibujo vectorial se eligió por las siguientes razones en desmedro a la ilustración a mano, escaneo , fotomontaje o similares:

1. Permite hacer todo el trabajo en el computador sin hacer cambios de formato
2. Otorga una gran limpieza y definición al resultado final
3. Es el medio con el que se ilustró a los personajes y construye con ello un sistema de representación gráfica del C.L.I
4. Logra un efecto de gran similitud con el referente real, siendo muy reconocible este y permitiendo una correcta decodificación de cada referente.
5. Permite construir, según lo definido como requerimientos del Cartón Infantil, figuras de filete negro uniforme y de color de relleno plano, definiendo con un tono mas opaco las sombras respectivas.

De esta manera podemos empezar a ilustrar los escenarios de nuestra historia, el resultado es el siguiente:

Escena numero uno, Virgen del Cerro San Cristóbal:



Escena numero dos, Casa de Rita la Ratoncita:



Escena numero tres, Piedra del Anciano Ratón :



Escena número cuatro, Mirando a Santiago desde el Cerro:



Para llegar a estos resultados el proceso fue el siguiente:

En el caso de referentes reales (escena uno y cuatro) se sacó una foto digital que fuera la óptima en encuadre y composición para la narratividad de la escena.

Después, se pasó al computador y se trazo en illustrator sus rasgos más representativos, construyendo el estilo de líneas, colores y formas definidos anteriormente para el diseño de Cartón que queremos conseguir.

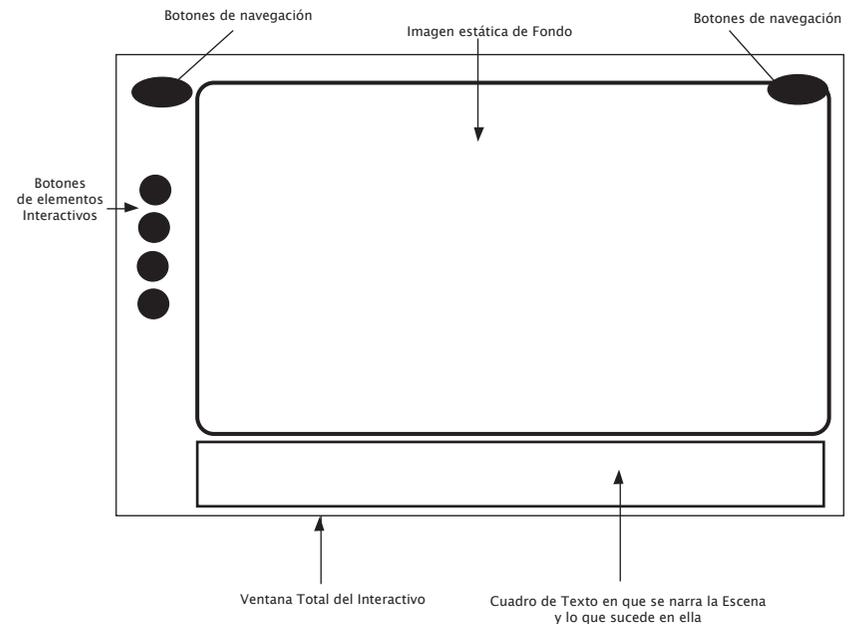
Luego se pasó el archivo a photoshop donde se le dieron los ajustes de tamaño, color y algunos filtros para lograr el resultado final deseado.

En el caso de las escenas no reales (dos y tres) se pasó inmediatamente al dibujo vectorial sin tener referentes fotográficos reales de base, construyendo los elementos basados en la narración de la historia y los conceptos de cada personaje. (para Rita una casa amistosa, limpia, de suaves líneas, de aspecto un poco rústico y con conceptos de pueblo campestre y natural, ya que dado su tamaño, para los ratones el cerro san Cristóbal es todo un mundo aparte de la ciudad que está abajo).

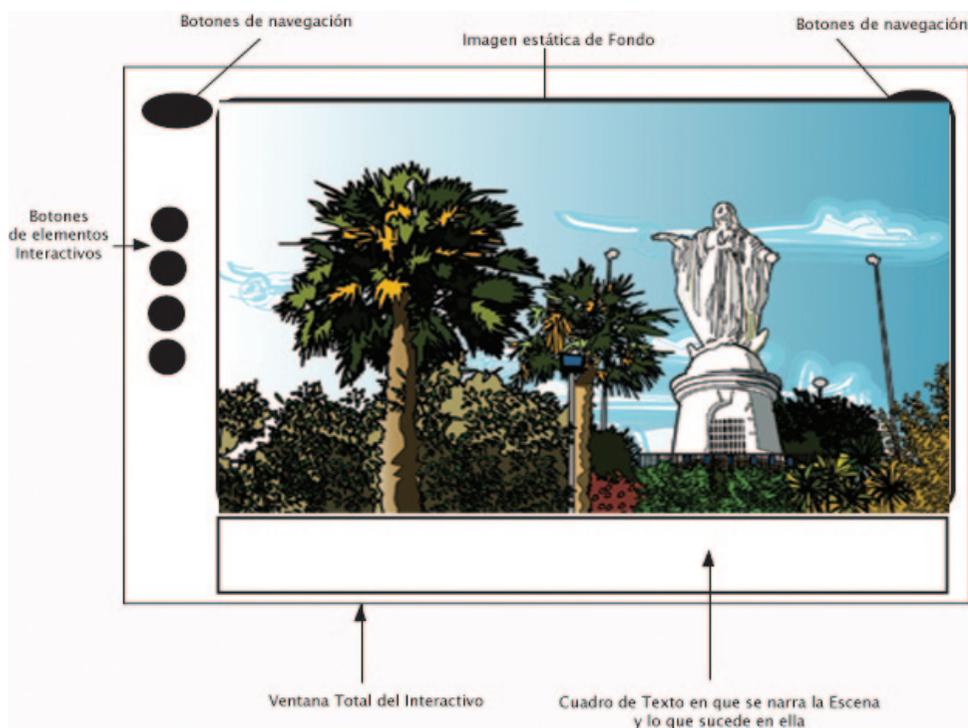
Para la escena 3, los conceptos fueron los del Anciano Ratón, naturaleza, contemplación y un lugar donde poder meditar, con los elementos básicos, aire, tierra, fuego y agua a su disposición.

De esta manera logramos generar un estilo gráfico para los escenarios del C.L.I que resulta muy atractivo, limpio, representativo de los referentes reales a los que hace alusión cada escena, entretenido, de colores llamativos y puros sin ser muy fuertes a la vista y de un resultado general muy llamativo.

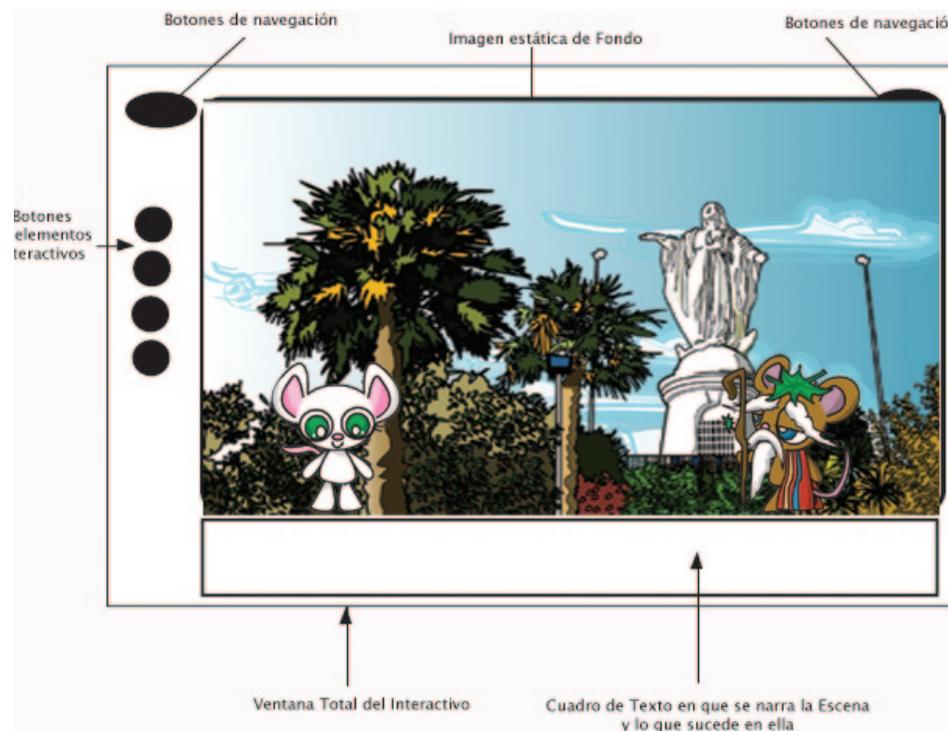
Ahora podemos empezar a incorporar los fondos ilustrados a nuestras escenas navegables dentro del interactivo. Recordemos como era la composición básica del mismo definida anteriormente dentro de la Propuesta Conceptual:



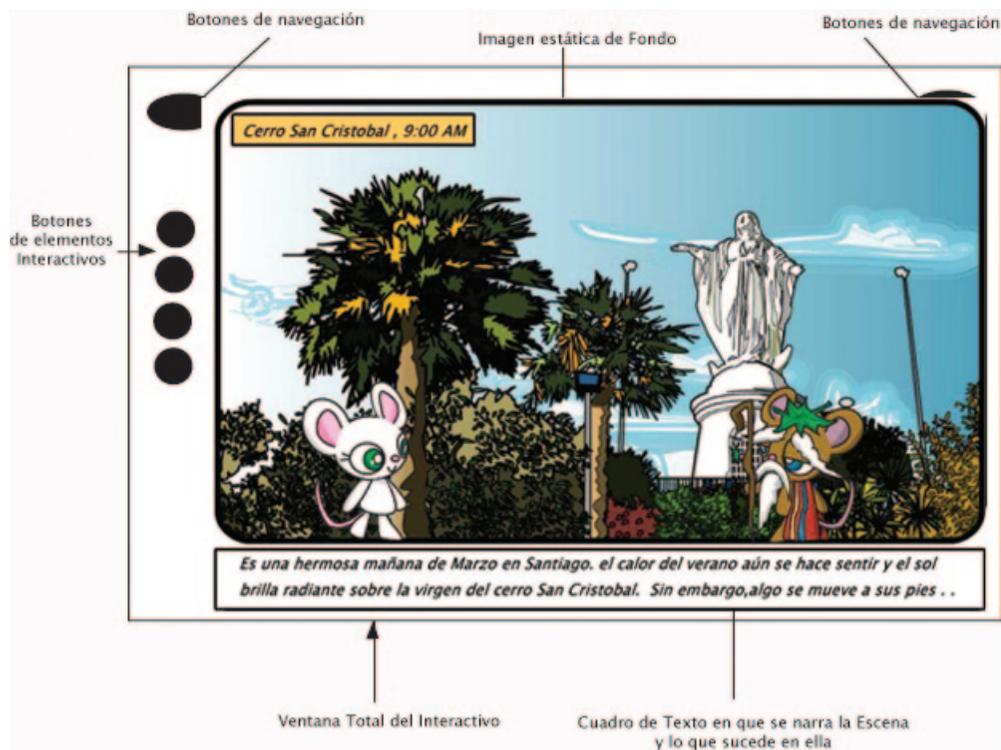
Añadiéndole un fondo ilustrado tenemos lo siguiente:



Añadiendo ahora unos personajes para ver las relaciones de tamaño de estos dentro de la pantalla, el boceto queda así:



Si llevamos este Boceto de Photoshop con las ilustraciones de Illustrator retocadas a Flash y armamos una escena de tamaño 1000 x 600 pixeles, color RGB y añadimos el texto de la escena narrada, nos queda el siguiente resultado:



Ahora ya comienza a armarse nuestro Interactivo. El paso siguiente es darle navegabilidad y añadir los botones que permitirán incorporar a los personajes, los globos de texto, los signos de exclamación y el texto, además de incorporar Música y animaciones pequeñas para cada escena. Veremos todo esto a continuación.

## e) Diseño del Interactivo:

El proceso de diseño del Interactivo se desarrollará en Flash, los elementos necesarios a añadir a los ya diseñados son los siguientes:

1. Botones de navegación entre las escenas
2. Música para cada escena
3. Botones para interactuar con los elementos interactivos del C.L.I :  
Personajes, Globos de Texto, Signos de Exclamación y Texto
4. Animaciones para cada escena
5. Minijuegos de enseñanza de la relación Sonido-Letra
6. Introducción
7. Ending
8. Isologotipo.

Tendremos de base el producto ya logrado dejado como Boceto en Flash en el final del capítulo anterior, respetando la ubicación de los botones dispuesta en la Propuesta Conceptual.

### 1-el diseño de los botones de navegación:

entre las escenas es el siguiente:

Botón libre:  atrás

Botón sobre:  atrás

Botón presionado:  atrás

Se busca de esta manera crear un botón que sea útil, de fácil reconocimiento, de buena zona activa y de alta diferenciación con los demás elementos interactivos. La forma rectangular y el diseño del botón hace referencia al proceso de

voltear una página, avanzando o retrocediendo de esta manera de forma lineal en el desarrollo de las escenas del C.L.I

### 2- Música para cada escena:

No se puede dejar constancia en un informe escrito de los sonidos y música puestos en cada escena, sin embargo dentro del interactivo esta banda sonora busca generar los siguientes conceptos:

- Reforzar la narratividad de cada escena
- Apoyar el desarrollo de la acción en cada escena
- Generar expectación y atracción en los niños
- Dar un ambiente urbano al producto

Se eligió para ello música de libre uso, freeware, disponible en la página FlashKit y de naturaleza Electrónica que cumple con los requerimientos arriba citados.

Caso aparte es la música de la Intro y Ending, generada especialmente para acomodarse a las necesidades de ambas escenas: dar a conocer el título y la naturaleza de la historia del C.L.I , invitando a comenzar con todas las energías la actividad ,y, dar por terminado el capítulo respectivo, invitando al descanso y el relajo después de la actividad, respectivamente.

Analizaremos estos casos en particular llegad el momento respectivo.

### 3-Botones para interactuar con los elementos Interactivos:

Para poder usar los elementos interactivos de la manera que lo deseamos, es necesario poder elegir entre varias opciones distintas y poder arrastrar y dejar donde queramos los elementos que dicemos como los mejores para desarrollar la acción de cada escena. Los íconos para cada uno de los botones a este respecto son los siguientes:

Personajes:



Globos de Texto:



Signos de Exclamación:



Texto:

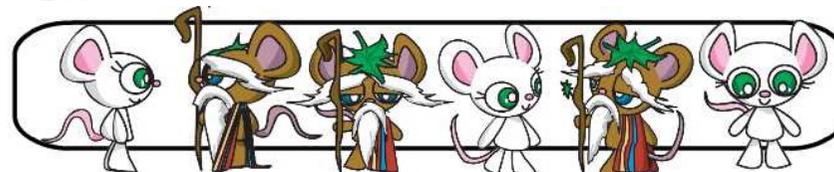


En orden quedan de la siguiente manera en la parte izquierda del interactivo:

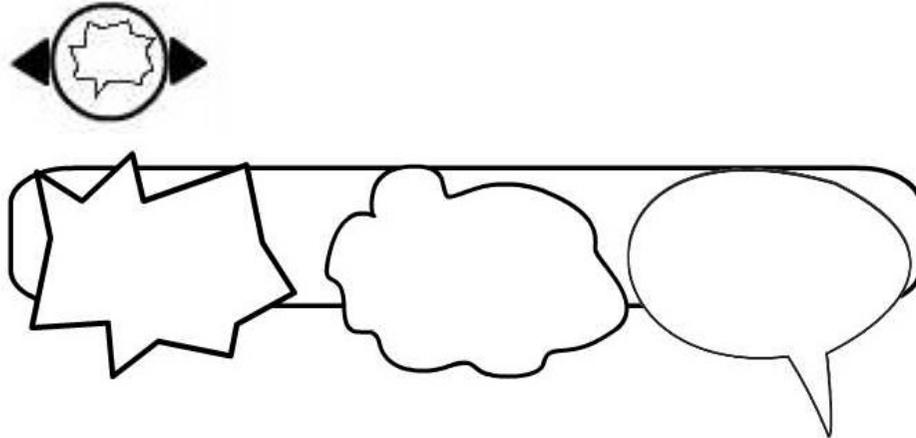


El menú de cada uno de los botones al ser presionado permite seleccionar los distintos elementos a voluntad y arrastrarlos y moverlos a voluntad dentro de la escena del C.L.I, la manera en la que aparecen estos menús la presionar los distintos botones es la siguiente:

Botón personajes presionado:



Botón Globos de Texto presionado:



El diseño de los globos de texto dentro de los cuales se pondrá el texto que construye el diálogo entre los personajes es muy sencillo, buscando la correcta identificación con su utilidad por parte del usuario del C.L.I (docente) y la fácil comprensión de la intención comunicativa posible con su uso. En este caso tenemos tres alternativas: diálogo normal, pensamiento y diálogo fuerte, sorpresivo y exasperado, definidos por el tipo de línea que conforma la figura. Angulosa, suave o redondeada.

Botón Signos presionado:



Este ítem se utilizará para enseñar la intención comunicativa de un diálogo o expresión en particular por medio de signos de exclamación, de puntuación y de interrogación. De esta manera se le añade un elemento de fuerte expresión al sistema, siendo capaces de reemplazar un diálogo por un signo de exclamación de ser necesario. O de reforzar uno mediante su uso.

La vocales están en tipografía BadaBoom BB tamaño 20, es una tipografía fuerte y de un alto grado de iconicidad expresiva para las onomatopeyas. Su función es poder representar exclamaciones fuertes de sorpresa, enojo, alegría, etc, todas posibles de expresarse son una sola letra.  
AAAAAAAAA ¡!!! Para un grito de miedo  
EEEEEE para una expresión de alegría, etc.

Su color negro es para resaltar dentro de los Globos de texto y su tamaño para la función que cumplen. En el caso de los signos de exclamación su forma es para resaltar su carácter de énfasis a la intención comunicacional y su color rojo de filete negro es para destacarlas del resto del sistema tipográfico y darles fuerza dentro de la escena sin importar el fondo dentro del cual sean puestas.

Botón Texto presionado:



La tipografía elegida para ser usada dentro del C.L.I es Lucida Sans Unicode de tamaño 14.

Ello por que es una de las buenas tipografías que funcionan en pantalla, no tiene problemas de pixelación en su escalamiento y resiste bien una compresión para bajar el peso del archivo sin pixelarse.

Se usó la alternativa Sans para eliminar el uso de Serif, ello por que según le marco teórico, la tipografía ideal para comenzar con el proceso de enseñanza de la lecto-escritura a de ser de palo seco, sin serif y sin ornamentaciones o complejidades para su decodificación, siendo lo más limpia y clara posible y existiendo una clara diferenciación entre mayúsculas y minúsculas.

Todos estos aspectos los resuelve esta tipografía, su color negro es para destacar en le globo de texto y ser representativo del color más normal con el que los niños comenzarán a enfrentarse con el texto escrito en todas partes (normalmente de color negro).

Añadiendo todos estos elementos al Flash que ya tenemos armado nos queda lo siguiente al comenzar una escena:



al presionar un botón tenemos lo siguiente:



Elegimos y arrastramos los elementos seleccionados, en este caso los personajes y los ubicamos en la posición deseada, al presionar el siguiente botón tenemos:



Seleccionamos los Globos de texto adecuados a la intención comunicativa, en este caso, un saludo cordial de "Buenos Dias!" para ambas partes, los arrastramos y ponemos en lugar y apretamos el botón para elegir la tipografía, teniendo esto en pantalla:



Luego añadimos la tipografía arrastrando cada letra y signo de puntuación o exclamación respectivo dentro de los globos de texto y tenemos la escena lista:



Aumentando el tamaño, este es el aspecto de una escena lista para comenzar a ser narrada y utilizar sus elementos:



*Abajo de la estatua de la Virgen, entre árboles y matorrales se encuentra el pequeño pueblo de " Los Raticos " , en medio de él tiene su casa Rita, la Ratoncita, y acaba de despertar !!*

#### 4-Animaciones para cada escena:

Dentro de cada escena ocurrirán pequeñas animaciones siempre que sea oportuno para ayudar a dar un aspecto dinámico y reforzar la narración. En la escena uno un vuelo de palomas ayuda a la interpretación del ambiente de mañana y de naturaleza y tranquilidad del cerro San Cristóbal.

En la escena dos, una flor se mueve al lado de la casa de Rita al ritmo de la música ambiental y genera un ritmo de diversión y de juego.

En la escena de la piedra del Anciano Ratón una pequeña animación de la fogata ya dibujada ayuda a entrar en una atmósfera de meditación, apoyada por una música mas relajada y que invita a la escucha de la historia que está a punto de contarle a Rita.

La Escena 4, por la riqueza del fondo ilustrado no requiere de una animación, que sólo entraría a ensuciar el resultado final.

#### 5-Minijuegos de Enseñanza de la Relación Sonido-Letra:

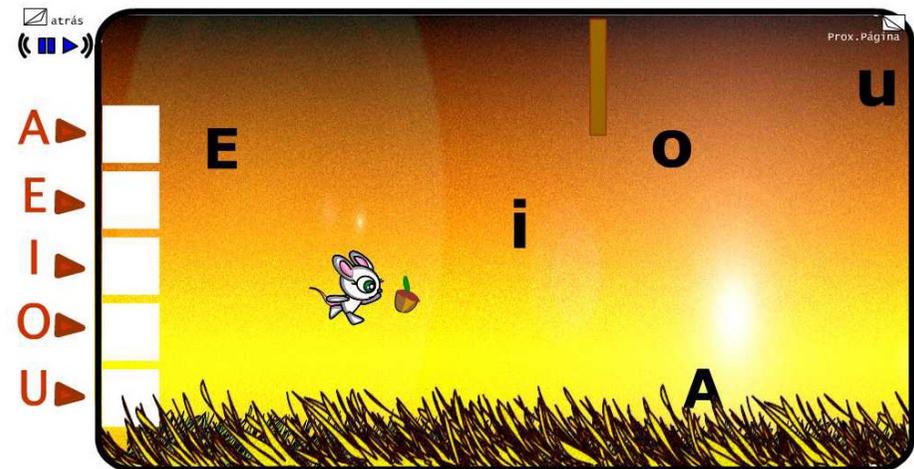
Entre las escenas 2 y 3 - 3 y 4 está pensado el espacio para poner dos escenas de Minijuegos complementarios con la historia. Estos tienen por función presentar la relación Sonido-Letra, por Identificación del grafema, Reconocimiento de varias letras como unidades, relación grafema- fonema, dibujo de los propios grafemas, etc. Estrategias para esta instancia hay muchas, y todas pasan por las técnicas ya existentes de enseñanza de esta relación, modificadas y potenciadas por medio de su traspaso al medio digital, que puede incluir animaciones, video, audio, cambio de colores, etc. En una primera instancia elegimos dos tipos de actividades:

1. Reconocimiento de los grafemas "Vocales", identificación de cada vocal en separado y en el orden del sistema "a e i o u"
2. Copia de grafemas en pantalla para realizar uno evaluando motricidad y aproximación al grafema modelo.

Pudiendo ampliarse la gama de minijuegos al respecto en una diversidad muy grande, dependiendo de las actividades que desarrolla la historia ( como pasear en los hombros de un inocente peatón por el centro de Santiago e identificar las letras de los letreros para poder hacerlo avanzar ) y del tipo y nivel de enseñanza de los grafemas y fonemas que deseemos.

Los dos minijuegos quedaron en pantalla de la siguiente manera:

#### Minijuego uno: ¡ atrapa las vocales en orden!!



Ayuda a Rita a llegar hasta la piedra del sabio Ratón !!. Debes conseguir poner las vocales en los cubos en el siguiente orden: primero la A, luego la E, después la I, luego la O y por último la U. Uds pueden!!

El minijuego consiste en atrapar las vocales A, E, I, O, U en este orden saltando y usando las plataformas que aparecen y se mueven. Es un juego sin tiempo máximo y de dificultad leve, diseñado para ser realizado por la persona que navega en el interactivo mientras la Profesora anima a los alumnos a identificar las letras y decirle a Rita cuál es la que debe comerse a continuación. Se enseña:

- Reconocimiento de los Grafemas “Vocales A, E, I, O, U”
- Identificación del sistema “Vocales”
- Comprensión del Orden pedagógico de enseñanza de los grafemas “Vocales” en el orden “A, E, I, O, U”

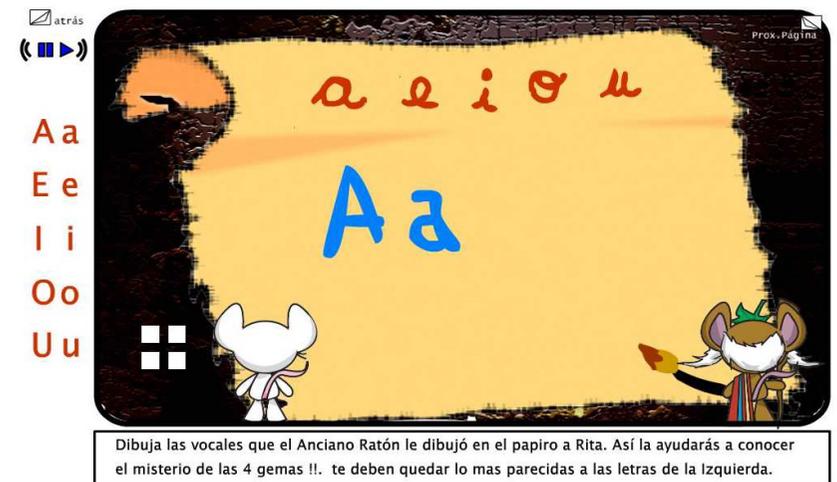
### Minijuego Dos: ¡ Dibuja las vocales !!

El juego consiste en copiar las letras de la parte Izquierda de la pantalla dentro del papiro de la manera mas exacta posible, la pantalla antes de la actividad se ve así:



Una vez que se comienza a dibujar, se puede elegir el color del trazado entre azul, negro, rojo y verde y el grosor del pincel entre 1 y 7.

La pantalla se ve así dibujando las letras:



La actividad está pensada para ser desarrollada por la profesora en conjunto con los alumnos, estos pueden turnarse para dibujar con el mouse o “Guiar” a la docente según las indicaciones y preguntas de esta para poder dibujar ella la letra. Lo que se enseña en esta actividad es:

- Reconocimiento del Grafema
- Identificación del sistema “Vocales”
- Desarrollo de grafemas propios visualizando el modelo
- Desarrollo motricidad fina
- Desarrollo coordinación mano-ojo

Estos son dos ejemplos, el tipo, naturaleza y cantidad de los minijuegos posibles dentro de la historia es tan solo restringido por los factores ya mencionados: narración de la historia, escenas entre las que se encuentren, tipo de enseñanza que se realizará, énfasis en un determinado aspecto pedagógico, etc.

## 6-Introducción:

El C.L.I “Rita la Ratoncita, las 4 Gemas” debe tener una introducción que corresponda al lenguaje de los interactivos, de los S.E.A, de los Cartoons y de los Videojuegos. Los requerimientos para su diseño son los siguientes:

1. Debe dar a conocer el nombre del C.L.I
2. Dar a conocer el resumen de la historia que será narrada
3. Presentar el producto de una manera energética y atractiva.
4. Invitar al desarrollo de una actividad con todos los ánimos y fuerzas posibles.
5. despertar la atención y el gusto de los niños, cautivarlos.
6. permitirle a la docente presentar la historia al ritmo que ella desee, leyendo el resumen a su ritmo y pudiendo pasar a la página siguiente cuando ella lo desee.

De esta manera tenemos que presentar el título del interactivo, con el isologotipo del C.L.I, presentar una gráfica que sea la que usaremos dentro del desarrollo del C.L.I para darle coherencia, unidad y fuerza al sistema. Asimismo debemos dar un resumen del cuento que ya creamos, para poder ser leído por la docente a los niños y comenzar a introducirlos al micromundo dentro del cual se desarrolla el C.L.I.

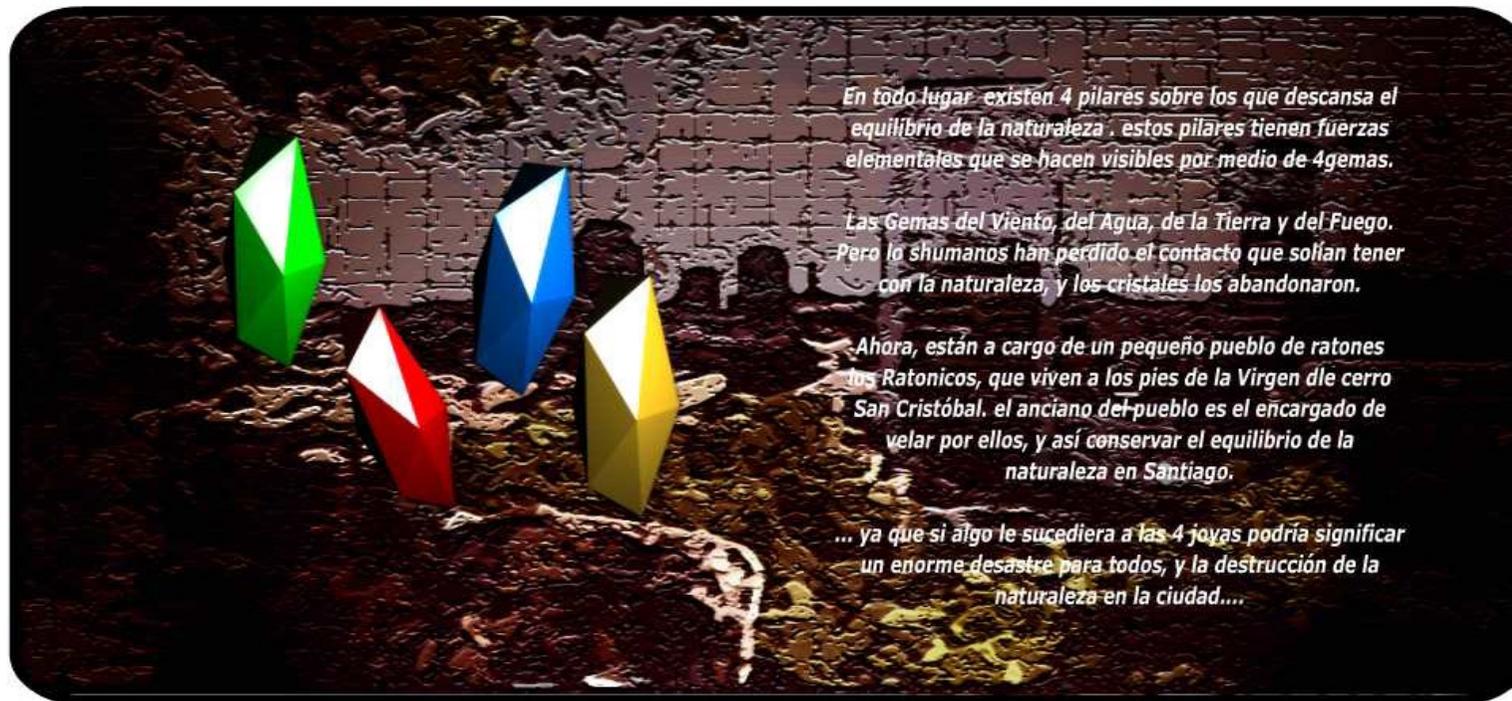
Para lograr esto dividimos la introducción en dos partes: una de presentación del nombre del C.L.I , de la gráfica que está presente en el mismo y de la protagonista . La otra será la encargada de narrar el resumen de la historia de las 4 Gemas permitiéndole esta última al docente poder pasar a la siguiente escena cuando termine de narrárselas a los niños .

La primera parte quedó así en pantalla:



Nota: Sobre el diseño y naturaleza del isologotipo, nos referiremos en el siguiente tema.

La segunda escena de la Introducción, que narra la historia de las 4 gemas, quedó así en pantalla:



La introducción comienza con la primera pantalla más un escalamiento del isotipo animado para ponerlo en el tamaño final dentro de la pantalla. Después se pasa a la siguiente pantalla, donde las 4 Gemas aparecen desde un canal Alfa0 hasta Alfa 100% en una interpolación de movimiento que incorpora un giro dentro de su eje para cada Gema. Luego aparece el texto desde la zona inferior derecha hasta situarse y quedarse fijo en la zona derecha de la pantalla, permitiendo su lectura y narración hacia los niños.

## 7-Ending:

Así como la función de la Introducción es preparar los ánimos para comenzar la actividad con todas las ganas, ánimos y energías, la función del ending es dar por terminado este capítulo de la aventura, dando una sensación de tranquilidad y reposo y felicitando la dura y entretenida labor realizada mientras duró la actividad. De esta manera se aclara que finalizó la actividad, se dan los créditos de los creadores del C.L.I y se invita a ver el siguiente capítulo o entrega del C.L.I.

Los requerimientos son:

- Presentar el isologotipo del C.L.I
- Dar por finalizada la Actividad
- Dar tranquilidad y reposo al espectador, recompensado su ardua labor de terminar la actividad
- Presentar un resumen de los personajes participantes en el C.L.I
- Invitar a ver el siguiente capítulo o entrega de la saga

Acá no es necesario que exista interactividad alguna, se puede hacer una animación y dejarla correr en un loop indefinido, sin embargo, para darle una unidad con la Introducción y crear un claro inicio y término del C.L.I, usaremos el mismo lenguaje de la Intro, separando el Ending en dos partes:

- Una que muestre el Isologotipo y a la personaje principal
- La segunda, que dé espacio para mostrar los créditos de los desarrolladores junto a una animación acorde al final de una serie de Cartón Infantil o un Videojuego, para despertar interés, atracción y gusto de parte de los niños por ver la siguiente parte.

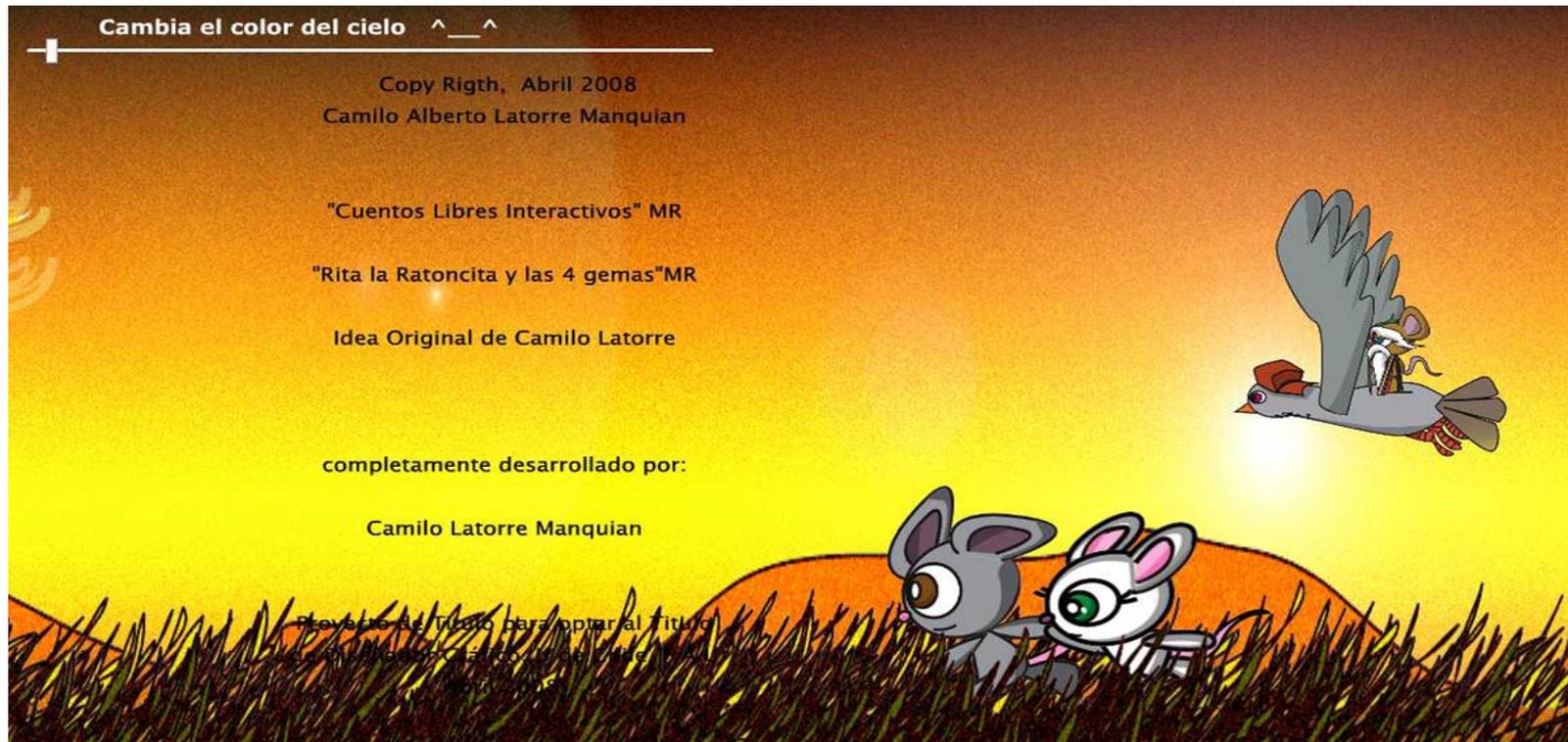
Como los colores usados en la primera pantalla de la Intro son tonos claros y definidos sobre un fondo azul claro, propios del comienzo de una clara mañana ( comienzo del día, inicio de las actividades diarias, comienzo del C.L.I ) se eligió para los tonos del Ending los colores de un atardecer, reflejando los conceptos de término, finalización, calor, confort, paz, tranquilidad, relajo bien merecido después de una ardua labor. De esta manera la Intro nos lleva a los conceptos de la Mañana y el ending, a los del Atardecer.

De esta manera, y buscando reflejar estos conceptos, la primera pantalla quedo así:

 atrás



La escena de animación que sigue a continuación quedó así:



Se le añadió un elemento interactivo a la segunda pantalla, la posibilidad de cambiar el tono del cielo mientras se desarrolla la animación del final. Esta es una escena en la que corren los personajes con el fondo de montañas y un cielo de tonos sepias y amarillos con un sol de tarde. La música es la tercera encargada de dar el énfasis al ending, si en la Intro esta era activa, rápida, de ritmo veloz y lúdico, en el ending es reposada, tranquila, serena, invitando a la escucha y a la relajación.

Nota: Para poder ver estos elementos de Introducción y Ending funcionando en todo su aspecto se recomienda ver el C.L.I funcionando.

## 8- Iologotipo:

El isologotipo debía reflejar los siguientes conceptos:

1. Infancia
2. Modernidad
3. Actualidad
4. Videojuegos
5. Internet
6. Cartoons
7. Manga
8. Alegría
9. Inocencia
10. Juego
11. Cuento

Reflejar un lenguaje que lleve a los conceptos de una:

1. Historia Narrada por capítulos
2. Capítulo de un Cartón de T.V
3. Etapa de un Videojuego
4. Portada de un Cómic

Presentar dentro de él:

1. El nombre del CL.I “Rita la Ratoncita”
2. El nombre de la Aventura: “Las 4 Gemas”

Se decidió no poner los conceptos de Educación, Enseñanza, Aprendizaje o similares dentro del marco conceptual para el Isologotipo debido a que, si bien la naturaleza total del C.L.I es la enseñanza de la lecto-escritura, y su desarrollo completo es una actividad pedagógica, dentro de las imágenes y la gráfica del C.L.I se buscó siempre presentar entretenimiento, diversión, interactividad y juego, ocupando estos conceptos para llevar a cabo la comprensión de los significados

del texto escrito, leído y narrado. De esta manera buscamos presentar un Isologotipo que presente coherencia con la gráfica total del C.L.I, que responde a los conceptos anteriormente planteados. Formando así una unidad gráfica y conceptual para todo el C.L.I.

El diseño comenzó por la búsqueda de tipografía y la manera de unir las imágenes representativas y el texto dentro de una composición.

Jugando con estos elementos y basados en el marco conceptual llegamos a lo siguiente:

**RITA LA RATONCITA**

**RITA LA RATONCITA**

**RITA LA RATONCITA**

**RITA LA  
RATONCITA**

**RITA LA  
RATONCITA**

Se eligió la tipografía “You re Gone”, de carácter Freeware, si bien tiene reminiscencias antiguas, como varias de las nuevas series de Cartoons que analizamos en la actualidad despiertan novedad usando precisamente elementos antiguos en su diseño y gráfica, es bastante pertinente.

Luego se comenzó experimentar más con los colores y composición añadiendo imágenes y fondos, resultando en ejemplos como los siguientes:

Finalmente se eligió incorporar la imagen de Rita dentro del Isologotipo y el resultado fue el siguiente, y final:



Ahora, para fines del C.L.I, debemos incorporar el Título de la Historia al Isologotipo, formando una unidad coherente conceptualmente y capaz de ser modificada según los diversos capítulos que puedan venir a continuación.

Se eligió usar la misma tipografía y el color Azul presente en el Isologotipo para el texto “ Las 4 Gemas”, además se incorporaron los siguientes textos:

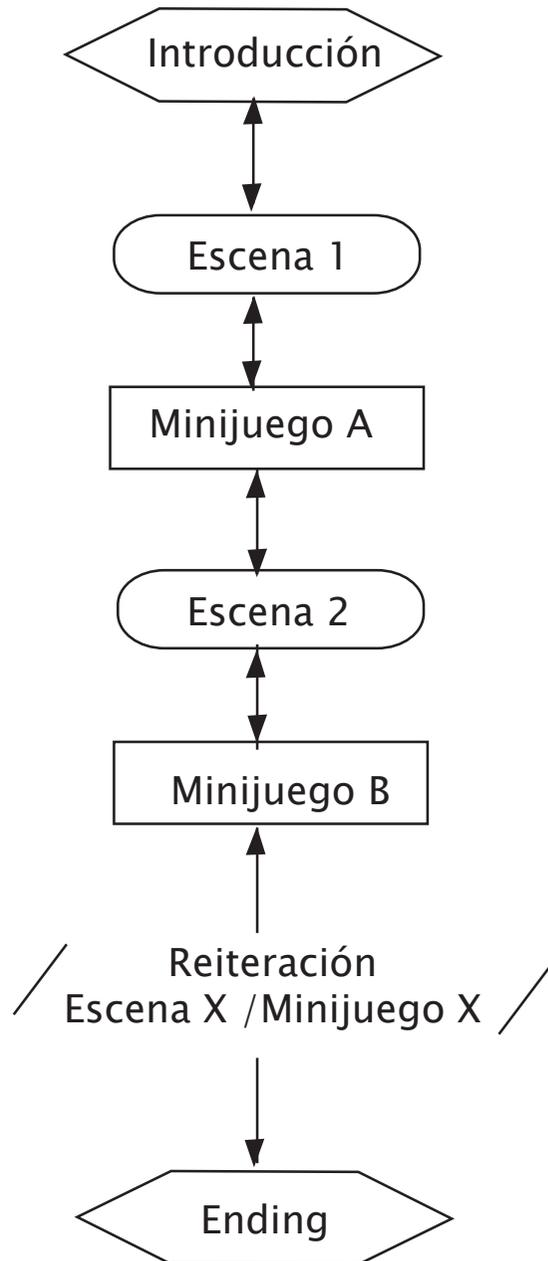
- Presenta...
- N°1

De esta manera conformamos la unidad “ Rita la Ratoncita presenta : Las 4 gemas, N°1”, usando el lenguaje de los capítulos de Cartón de la T.V. ( ej: “Los padrinos mágicos en : Una Loca Carrera “ ) y añadiéndole el concepto de que es la primera de muchas entregas, ya que es parte de una Saga de la cual esta es tan solo la primera parte.

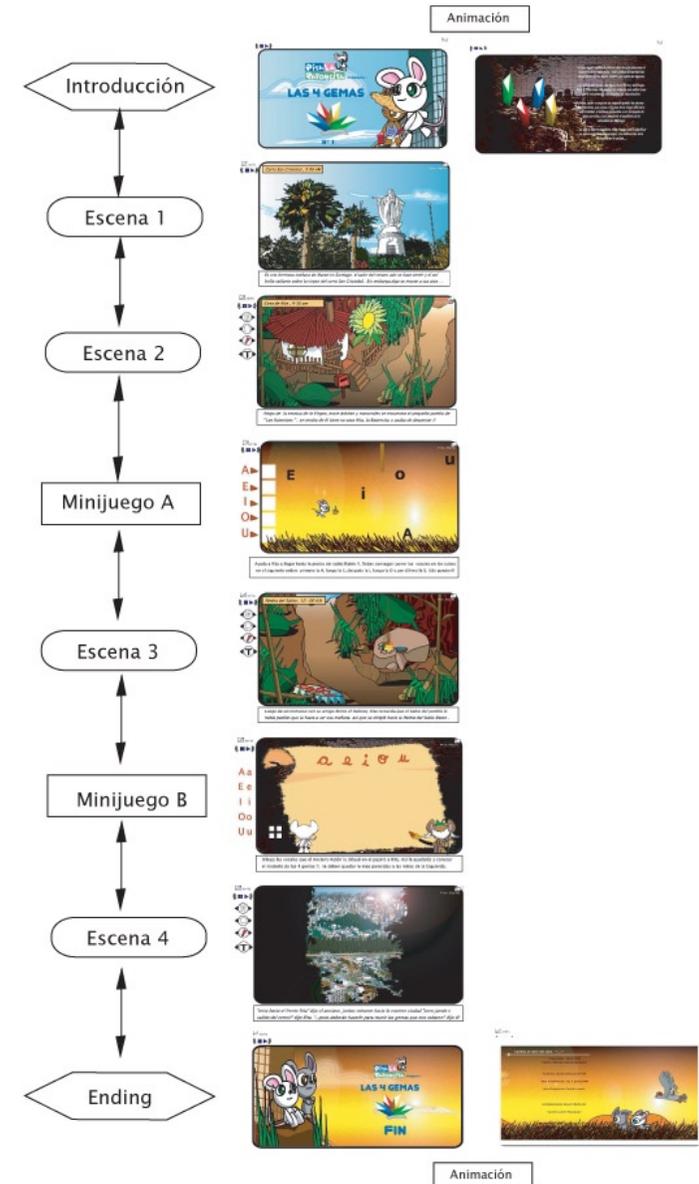
El resultado fue el siguiente:



Ahora podemos ver el C.L.I en su totalidad, para ello, haremos uso del segundo esquema de la propuesta Conceptual, el esquema de navegación, era el siguiente:



Reemplazando por las escenas que definimos en su totalidad tenemos ahora como resumen del CLI lo siguiente:



Ahora ya tenemos el Cuento Libre Interactivo “Rita la Ratoncita, las 4 Gemas” listo para ser puesto a prueba en un colegio, en el nivel NB2, correspondiente al Segundo Ciclo de Enseñanza, para alumnos de entre 3 y 6 años que cursen Kinder.

La finalidad es ayudar al proceso de enseñanza de la Lecto-Escritura mediante la comprensión de los significados de un texto narrado en un medio Digital, contando con la posibilidad de construir el diálogo entre los personajes, modificando con ella el transcurso de la historia dentro de los límites máximos de la Historia Base.

De esta manera se construye un Micromundo significativo en el que se recuerda la escena pasada, se construye la presente y se anticipa la siguiente, privilegiando ante todo, la construcción de los significados de lo que se está viendo, escuchando, leyendo y construyendo en tiempo real.

Para ello necesitamos de:

1. Un computador
2. Un datashow
3. Una sala con una superficie lisa donde proyectar
4. Sillas para los niños
5. Una docente que interactúe con los niños, narrando la historia, construyendo las personalidades de los personajes, moderando las interacciones de los niños, eligiendo con ellos los personajes a poner en cada escena, etc.
6. Una persona encargada de realizar todas estas acciones en el computador
7. el CD con el C.L.I en formato .exe para Win o Mac
8. ficha de Evaluación de la Actividad
9. un curso del nivel NB2
10. un colegio que se preste a la actividad.

Pasemos a revisar como solucionar estos puntos.

## 4.4 Testeo de Campo:

Revisemos ahora en orden los puntos necesarios a resolver para realizar la prueba de campo del C.L.I.

1. Un colegio que se preste a la actividad
2. Un curso del nivel NB2
3. Una docente que interactúe con los niños, narrando la historia, construyendo las personalidades de los personajes, moderando las interacciones de los niños, eligiendo con ellos los personajes a poner en cada escena, etc.
4. Una persona encargada de realizar todas estas acciones en el computador
5. Un computador
6. Un datashow
7. Una sala con una superficie lisa donde proyectar
8. Sillas para los niños
9. el CD con el C.L.I en formato .exe para Win o Mac
10. ficha de Evaluación de la Actividad
11. Realizar las pruebas de campo

Comenzamos a realizar las gestiones en varios colegios y obtuvimos respuesta positiva del colegio República del Paraguay, ubicado en Recoleta, a una cuadra del Metro Patronato. Es un colegio de excelencia para la comuna, con enseñanza del Inglés desde Kinder y cursos hasta 8 básico, recientemente tuvo una remodelación en infraestructura muy relevante y presenta una nueva fachada, además de laboratorios de computación y de ciencias.

Tiene Kinder con 4 parvularias y 4 cursos de niños entre los 3 y 6 años de edad provenientes todos de la comuna de Recoleta e Independencia.

La parvularia encargada del Kinder es la señora Paz Sanz, profesora de muy buen desempeño, recomendada por la dirección por sus logros y capacidades docentes.

La persona encargada de accionar los botones del interactivo durante la actividad será el investigador mismo debido a ausencia de mas profesores libres.

El computador puede ser uno de la escuela, pero por razones de burocracia y demora de los permisos se eligió usar un notebook, de los cuales la escuela también posee.

El datashow fue obtenido sin problemas.

La sala elegida fue la Sala de Video, destinada a la reproducción de material audiovisual variado y que cuenta con una pizarra blanca, un televisor, un dvd , tomas de corriente y Luz. No posee cortinas.

El CD está listo para la actividad

Nos falta desarrollar la ficha de evaluación de la actividad. La realizaremos a continuación:

**FICHA DE EVALUACIÓN**

Lugar: Fecha: Hora:  
 Nivel: Docente:

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura  
 Cuentos Libres Interactivos (C.L.I)  
 "Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad  
 Sujetos a evaluar: Alumnos

	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
Grado de Interés por la Actividad				
Grado de Atención en la Actividad				
Grado de Participación Durante la Actividad				
Grado de Comprensión y Uso del CLI Durante la Actividad				
Grado de Interactividad con el Programa Durante la Actividad				
Grado de Aprendizaje Durante la Actividad				
Grado de Aprendizaje Significativo Después de la Actividad				

Observaciones::

**FICHA DE EVALUACIÓN**

Lugar: Fecha: Hora:  
 Nivel: Docente:

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura  
 Cuentos Libres Interactivos (C.L.I)  
 "Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad  
 Sujetos a evaluar: Docente

	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
Grado de Comprensión acerca de la Actividad				
Grado de facilidad de uso Del Interactivo				
Grado de Interactividad con los alumnos Durante el desarrollo de la actividad				
Grado de gusto Por el desarrollo De la actividad				
Grado de uso de las posibilidades del CLI durante la actividad				
Grado de desarrollo óptimo de la actividad				
Grado de Enseñanza real Lograda mediante el uso del CLI				

Observaciones::

**FICHA DE EVALUACIÓN**

Lugar: Fecha: Hora:  
Nivel: Docente:

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura  
Cuentos Libres Interactivos (C.L.I.)  
"Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad  
Sujetos a evaluar: C.L.I. "Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ahora nos falta ejecutar la prueba de campo. Luego de efectuarla, tuvimos las siguientes respuestas :

	<b>Bajo</b>	<b>Normal</b>	<b>Alto</b>	<b>Muy Alto</b>
Grado de Atracción				
Grado de facilidad de comprensión de su Uso				
Grado de Novedad para la Materia enseñada				
Grado de Atención lograda en los niños				
Grado de gusto Despertado en los Niños				
Grado de aprendizaje posible en la Materia enseñada				
Grado de aprendizaje realLogrado mediante el uso del CLI				

Observaciones:.

------------------------------

## FICHA DE EVALUACIÓN

Lugar: Escuela República del Paraguay, Recoleta

Fecha: 06/05/2007

Hora: 8:30 am - 9:30 am

Nivel: NB2, 4-6 años. Kinder

Docente: Paz Sanz

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura

Cuentos Libres Interactivos (C.L.I.)

"Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad

Sujetos a evaluar: Alumnos

	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
Grado de Interés por la Actividad				✓
Grado de Atención en la Actividad				✓
Grado de Participación Durante la Actividad				✓
Grado de Comprensión y Uso del CLI Durante la Actividad			✓	
Grado de Interactividad con el Programa Durante la Actividad			✓	
Grado de Aprendizaje Durante la Actividad			✓	
Grado de Aprendizaje Significativo Después de la Actividad			✓	

Observaciones: :

La atención lograda en los niños fue muy alta, apenas empezó a correr el interactivo con la narración del cuento que efectuaba la profesora, todos empezaron a disfrutar de la actividad, estaban muy concentrados y hablaban de lo que ya conocían como símbolos (virgen del cerro, ratones, joyas, diamantes, naturaleza, etc), al momento de comenzar a construir el diálogo entre los personajes, lo hacían en concordancia a armar un mensaje significativo en una situación significativa. Para ello disfrutaban poniendo un globo de texto normal, uno de pensamiento o enojado, signos de exclamación o de pregunta, o énfasis al momento de dictar lo que pensaban que se dirían entre ellos, según el momento y situación presentes en la escena. Realizaron la actividad muy rápidamente.

Observaciones:

La atención lograda en los niños fue muy alta, apenas empezó a correr el interactivo con la narración del cuento que efectuaba la profesora, todos empezaron a disfrutar de la actividad, estaban muy concentrados y hablaban de lo que ya conocían como símbolos (virgen del cerro, ratones, joyas, diamantes, naturaleza, etc), al momento de comenzar a construir el diálogo entre los personajes, lo hacían en concordancia a armar un mensaje significativo en una situación significativa. Para ello disfrutaban poniendo un globo de texto normal, uno de pensamiento o enojado, signos de exclamación o de pregunta, o énfasis al momento de dictar lo que pensaban que se dirían entre ellos, según el momento y situación presentes en la escena. Realizaron la actividad muy rápidamente.

**FICHA DE EVALUACIÓN**

Lugar: Escuela República del Paraguay, Recoleta

Fecha: 06/05/2007

Hora: 8:30 am - 9:30 am

Nivel: NB2, 4-6 años. Kinder

Docente: Paz Sanz

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura

Cuentos Libres Interactivos (C.L.I.)

"Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad

Sujetos a evaluar: Docente

	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
Grado de Comprensión acerca de la Actividad			✓	
Grado de facilidad de uso Del Interactivo		✓		
Grado de Interactividad con los alumnos Durante el desarrollo de la actividad			✓	
Grado de gusto Por el desarrollo De la actividad				✓
Grado de uso de las posibilidades del CLI durante la actividad		✓		
Grado de desarrollo óptimo de la actividad			✓	
Grado de Enseñanza real Lograda mediante el uso del CLI			✓	

Observaciones::

La actividad fue desarrollada por dos personas, una que manejaba el computador con el datashow y efectuaba la navegación con el interactivo, y la profesora de nivel, quien narraba el cuento, interactuaba con los niños, les contaba las actividades a realizar en cada paso, les animaba a adivinar lo que seguía, les dejaba preguntar, inferir, lanzar ideas e hipótesis acerca del desarrollo de la historia, cómo podían seguir las acciones, qué diálogos podían decir los personajes en una situación determinada, etc. Todo ello era transferido a la pantalla en tiempo real por medio de las posibilidades que brinda el CLI y de esta manera se realizó una actividad muy interesante, divertida, interactiva, atrayente y de alto valor para la enseñanza de la lectura y escritura, según afirmó la misma docente responsable.

Observaciones:

La actividad fue desarrollada por dos personas, una que manejaba el computador con el datashow y efectuaba la navegación con el interactivo, y la profesora de nivel, quien narraba el cuento, interactuaba con los niños, les contaba las actividades a realizar en cada paso, les animaba a adivinar lo que seguía, les dejaba preguntar, inferir, lanzar ideas e hipótesis acerca del desarrollo de la historia, cómo podían seguir las acciones, qué diálogos podían decir los personajes en una situación determinada, etc. Todo ello era transferido a la pantalla en tiempo real por medio de las posibilidades que brinda el CLI y de esta manera se realizó una actividad muy interesante, divertida, interactiva, atrayente y de alto valor para la enseñanza de la lectura y escritura, según afirmó la misma docente responsable

### FICHA DE EVALUACIÓN

Lugar: Escuela República del Paraguay, Recoleta  
Hora: 8:30 am - 9:30 am  
Nivel: NB2, 4-6 años. Kinder

Fecha: 06/05/2007

Docente: Paz Sanz

Actividad de ayuda al proceso de aprendizaje de la Lecto-Escritura  
Cuentos Libres Interactivos (C.L.I.)  
"Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

Ficha de Evaluación de la Actividad

Sujetos a evaluar: CLI "Rita la Ratoncita, las 4 Gemas"

	Bajo	Normal	Alto	Muy Alto
Grado de Atracción				✓
Grado de facilidad de comprensión de su Uso		✓		
Grado de Novedad para la Materia enseñada			✓	
Grado de Atención lograda en los niños				✓
Grado de gusto Despertado en los Niños				✓
Grado de aprendizaje posible en la Materia enseñada			✓	
Grado de aprendizaje real Logrado mediante el uso del CLI			✓	

Observaciones::

El interactivo fue usado por dos personas, una manejaba el teclado y la navegación básica del mismo y otra (la profesora de Kinder) interactuaba con los niños. El nivel de comprensión de la actividad fue alto, el uso del interactivo fue bien aprovechado pero no hubiera sido posible navegar y al mismo tiempo, tener la interactividad que se logró con los niños, son necesarias dos personas. Para familiarizarse con el uso del interactivo es recomendable una profesional joven acostumbrada al manejo de computadores y navegación en internet e interactivos a nivel de usuario familiarizado. Le cuesta a las profesionales mayores de 40 años y sin competencias multimediales el correcto uso del CLI dada su naturaleza digital, pero una profesional joven no tiene problemas con dos sesiones de práctica. La naturaleza de los menús de navegación, uso de los elementos removibles, juegos, etc ;

### Observaciones:

El interactivo fue usado por dos personas, una manejaba el teclado y la navegación básica del mismo y otra (la profesora de Kinder) interactuaba con los niños. El nivel de comprensión de la actividad fue alto, el uso del interactivo fue bien aprovechado pero no hubiera sido posible navegar y al mismo tiempo, tener la interactividad que se logró con los niños, son necesarias dos personas. Para familiarizarse con el uso del interactivo es recomendable una profesional joven acostumbrada al manejo de computadores y navegación en internet e interactivos a nivel de usuario familiarizado. Le cuesta a las profesionales mayores de 40 años y sin competencias multimediales el correcto uso del CLI dada su naturaleza digital, pero una profesional joven no tiene problemas con dos sesiones de práctica. La naturaleza de los menús de navegación, uso de los elementos removibles, juegos, etc ; fue la apropiada y logró salir con éxito de la prueba en terreno. La proyección fue en un datashow sobre una pizarra blanca, se vió y escuchó bien, a pesar de estar la sala muy iluminada y no tener parlantes, el notebook logró compensar ello.

## Resumen de la Actividad:

El desarrollo de la actividad estaba planeado en una hora pedagógica (45 minutos) y se demoró 15 minutos en armar el datashow y dejar la sala lista para empezar la actividad, que en total demoró con eso 60 minutos. El desarrollo de la misma fue muy rápido, el gusto por el CLI “Rita la Ratoncita” hizo que los niños disfrutaran mucho de un cuento narrado visible en una proyección, y con la posibilidad de añadir los personajes, el diálogo, navegar en las páginas, escuchar la música y disfrutar de los pequeños juegos insertos entre la narración. El tiempo se hizo corto y al final hubo que repetir durante 10 minutos el interactivo desde su comienzo, pues quedaron con ganas de seguir y seguir viendo y construyendo la historia. Las escenas que mezclaban más animación y música fueron las más cautivantes, como las de juegos y el Ending, y las de interacción con el texto, en las que más se demoraban construyendo el diálogo entre los personajes y construyendo el significado de la historia en esa escena, recordando la anterior y adivinando la siguiente.

La infraestructura utilizada para el desarrollo de la actividad fue una sala destinada a la proyección de videos, con un televisor que no fue ocupado, sin cortinas, muy iluminada y con sillas a la medida de alumnos de Kinder. Todo lo que fue necesario fue un notebook ( que puede ser reemplazado por un computador normal), el datashow, el interactivo en un cd y una superficie plana y en la sombra donde proyectar el CLI.

Fotos:



























## 5 Conclusión Final:

La actividad de lectura, narración y uso del C.L.I “Rita la Ratoncita y las 4 Gemas” para niños del Segundo Ciclo de Educación Parvularia, de entre 3 y 6 años en la escuela República del Paraguay de la comuna de Recoleta, realizada el mes de Mayo del año 2008, fue todo un éxito.

La lectura del cuento haciendo énfasis en la comprensión del significado del texto narrado logró comprometer a los niños desde un comienzo con el desarrollo entre todos los presentes, del cuento que era narrado. La ubicación geográfica de los escenarios del cuento fue rápidamente decodificada, recordando visitas anteriores al cerro y la vista que tienen de la Virgen del Cerro San Cristóbal desde la escuela en un día despejado. Los personajes despertaron interés, simpatía y fueron correctamente identificados, haciendo los niños inferencias sobre el color de la protagonista, los tipos de ratones que existen, su tamaño, etc.

La historia despertó un gran interés y curiosidad, lográndose desarrollar una unidad narrativa desde el comienzo hasta el final de la actividad que fue de un ritmo veloz en la decodificación e interpretación del mensaje de cada escena por parte de los niños. El grado de Interactividad fue muy elevado, desde el momento de narrar lo acontecido en cada escena, los niños completaban la idea, recordaban la escena anterior, nombraban los personajes que querían ver desarrollando la escena, sus lugares dentro de esta, se divertían con las animaciones, nombraban los elementos que aparecían en cada escena, preguntaban por qué es que aparecían ahí, otro niño respondía a la pregunta del anterior, se armaba una dinámica de grupo que no cesó de esta manera durante toda la actividad.

Al momento de elegir los globos de texto, los escogían entre todos dependiendo de lo que ya postulaban que se decían los personajes, “noo Rita está enojada con el Sabio, así que le tiene que hablar enojada “eese esee el puntiagudo -¿ por qué? - por que esta enojada” etc.

Durante toda la actividad, la persona encargada de poder llegar a tan buen resultado fue la docente, señora Paz Sanz. Se conversó con ella un día antes de realizar la actividad y se le explicó la idea de la actividad pedagógica, mostrando el C.L.I funcionando en pantalla. Después ella realizó las observaciones sobre cómo realizar pedagógicamente la actividad con los niños, la manera de enfocar la actividad y el horario ideal.

Una vez todo dispuesto para comenzar con la narración, ella tomó el lugar de narradora, moderadora de las interacciones, guía de las dudas de los niños, modelo de las acciones a seguir para cada actividad interactiva, etc. Fue gracias a su capacidad como docente que el C.L.I logró desarrollarse muy rápida y creativamente.

Los diálogos creados por los niños, guiados por la docente y transcritos en pantalla por el encargado de navegar en el C.L.I fueron muy interesantes, basándose en la intención comunicativa de cada escena en particular. Narrar, Saludar, Preguntar, Invitar, Negarse, Enfadarse, etc. Se usaron correctamente las letras a este propósito, no habiendo ningún problema para identificarlas, nombrarlas, elegir las, etc (todo guiado por la docente y correctamente respondido por los niños).

Los colores usados durante todo el C.L.I no causaron en ningún niño fatigues en los ojos, cansancio o secreciones lacrimales, asimismo, la música funcionó bien para cada escena, siendo un elemento de apoyo que nunca causó distracción o fue en contra de la velocidad o propósito de la escena narrada.

La Introducción causó el efecto deseado: cautivó desde el comienzo a los niños con la gráfica en un alto grado, logrando expresiones como : “uuuu es un videojuegoo” “noo es una película” “noo son monitos”, después, la narración

de la historia por parte de la Docente causó un gran silencio al comienzo y después, una serie de interacciones, acotaciones, referencias y inferencias que fueron la tónica del desarrollo de toda la actividad. Se empezó de esta manera con muchas ganas, energías y gusto el desarrollo de la actividad.

El ending fue el elemento que sin contar con gran interactividad, llamó mas la atención por su animación, colorido y música, despertando en todos los niños un clamor generalizado por ver la segunda parte lo más pronto posible.

Los Minijuegos fueron desarrollados de la siguiente manera: la docente leía la actividad, la comentaba con energías y ánimos a los niños, estos exclamaban en voz alta cómo es que entonces había que hacer la actividad y esto era moderado por la docente, siendo el rol de quien navegaba en el C.L.I tan sólo llevar dichas acciones a cabo.

De la manera en la que fueron pensados, los minijuegos se desarrollaron muy rápidamente, demorándose unos 5 minutos en cada uno como máximo y al final todos los niños aplaudían por haber logrado entre todos salvar este obstáculo para poder seguir leyendo el cuento.

La gráfica total del C.L.I fue de un enorme gusto por parte de la docente y de los niños, la idea de una historia tipo RPG desarrollada en Santiago con la temática de las 4 Gemas y el equilibrio de la Naturaleza resultó igual de atractiva, el echo de poder reconocer todos los referentes gráficos de las escenas y de la historia logró acercarla mucho a la realidad del público objetivo, haciéndolos partícipes de un micromundo narrativo que podían ver reflejado en el macromundo que los rodea todos los días, de esta manera el sentimiento de pertenencia al desarrollo del cuento fue muy alto. Era una realidad que está ahí, que puede ser visitada, los ratones y palomos de la historia existen, y los ven y conocen, las gemas ( que decidieron llamar Diamantes ) existen y se pueden conseguir fantasías de ese color para mostrárselas. En resumen, desde el punto de vista de la naturaleza argumentativa de la historia, de la gráfica y del sonido, el éxito fue rotundo.

Los minijuegos funcionaron bien, pueden ser mejorados mucho más dependiendo de las muy diversas intenciones pedagógicas para la enseñanza de la

relación grafema-fonema. Sin embargo, pueden adaptarse a casi todos estos posibles requerimientos, y la duración con la que fueron diseñados estos dos ejemplos, fue la correcta para la actividad.

La navegabilidad del C.L.I fue levemente comprendida por la docente, lamentablemente, por tratarse de una profesional mayor, sus capacidades de excelencia pedagógica no encontraron reflejo en su actualización frente al mundo digital, siendo para ella sola muy difícil lograr desarrollar la actividad si tenía que usar el interactivo al mismo tiempo. La persona encargada de usar el interactivo debe ser un usuario promedio o avanzado en computación, navegación en internet y uso de la tecnología actual, de esta manera, con dos personas, una que comprenda bien la tecnología actual y una muy competente en la enseñanza y pedagogía parvularia, la actividad logra su máxima efectividad.

El nivel de enseñanza efectiva lograda durante, y después de la actividad fue bastante bueno, permitiendo enseñar a cada instante grafemas, fonemas, su relación, forma, tamaño, modo de organización dentro de una palabra, diferencias entre ellos, el uso y significado de los signos de exclamación y puntuación, etc.

De modo que podemos afirmar, con las pruebas finales de campo y realización de la actividad en un curso real, que el propósito del C.L.I, “ayudar a la enseñanza de la lectoescritura por medio de la comprensión de los significados del texto escrito, sin dejar nunca de lado la enseñanza de los fónicos y de la relación grafema-fonema” por medio del Diseño del C.L.I “Rita la Ratoncita, las 4 Gemas” fue logrado de manera óptima gracias a tres factores fundamentales:

1. La correcta comprensión de la actividad por parte de la Docente y a su excelente desempeño durante la realización de esta
2. El diseño y características del C.L.I “Rita la Ratoncita , las 4 Gemas”
3. El énfasis en desarrollar la comprensión del significado del texto narrado, leído y escrito por sobre las simples herramientas de decodificación del sistema grafema-fonema.( sin dejar de lado esta relación importante nunca de lado, peor no es la fundamental en esta actividad)

El presente trabajo de investigación y desarrollo del C.L.I tuvo siempre presente al docente como parte fundamental del proceso de Diseño del mismo, son elementos complementarios para poder desarrollar esta actividad. El C.L.I no puede funcionar solo y el Docente sin esta herramienta no puede desarrollar esta actividad con el éxito que fue realizada. Es una herramienta que necesita del docente, no le reemplaza, sino que cuenta con él o ella, para poder realmente expresarse a plenitud.

**FIN**

## 6 Gestión y Costos:

### Costos:

Los costos asociados a la producción del C.L.I pasan por tres factores a considerar :

- 1-Costo de realización práctica del material interactivo digital
- 2-Costo de los insumos a utilizar para su desarrollo
- 3-Costo del trabajo de investigación asociado a la creación y desarrollo práctico y teórico del C.L.I en su etapa inicial, media y final, como producto comercializable.

Pasemos a bordar en detención cada uno de estos factores para poder llegar al costo inicial de desarrollo del proyecto.

1-Costo de Realización: Se refiere al pago de los profesionales que lograrán realizar el C.L.I en su naturaleza integra, estos profesionales deben ser los siguientes:

- a) dos Diseñadores(as) gráficos (as) con manejo profesional de Illustrator, Photoshop, After FX y conocimientos avanzados en Flash y Web.
- b) dos Diseñadores (as) gráficos (as) expertos en el uso de Flash con manejo en programación ASP3, conocimiento avanzado de Web y ojalá de programas de modelamiento 3D
- c) un Diseñador(a) gráfico (a) experto (a) en Web, mantenimiento de páginas, de Hostings, HTML, CSS y programas afines, Dreamweaver, Fireworks, etc.
- d) un Grupo Musical encargado de la creación de la Banda Sonora y temas del Opening y el Ending del C.L.I
- e) el Director del Proyecto. (investigador a cargo del desarrollo del C.L.I)

Con estos 6 profesionales es posible desarrollar un C.L.I completo y funcional en 3 meses, trabajando en horario de 8:00 a 19 :00, de Lunes a Viernes. El costo para cada profesional idóneo al cargo es, según la tarifa de mercado actual, al mes:

- a) \$ 400.000 pesos(x2)
- b) \$ 450.000 pesos (x2)
- c) \$ 500.000 pesos

- d) \$400.000 pesos
- e) \$ 800.000 pesos

Los costos están asociados al valor actual de estos profesionales en el mercado laboral Chileno.

Con lo que tenemos una suma de costo de realización práctica mensual del orden de los \$ 3.400.000 pesos. Durante los 3 meses que lleva la creación de la primera muestra completamente operacional del primer tomo de Iso C.L.I el costo es de:

Total: \$10.200.000 pesos.

2-Costo de los Insumos: Es el costo de los materiales y medios necesarios para poder llevar a cabo el punto anterior con seriedad, eficacia y responsabilidad. Estos insumos son los siguientes:

a) 5 computadores ideales para el trabajo gráfico y de diseño Web y Multimedia, el costo en el mercado de estos fluctúa entre los \$ 800.000 y \$ 2.000.000 dependiendo de la marca, si son estaciones normales o notebooks, su compra en grandes tiendas o por partes y ensamblado, usados, etc. para fines del presente trabajo este criterio se discutirá en profundidad con la entidad necesaria de financiar el desarrollo del mismo y el Directo del Proyecto.

Se dejará estimado para usos de esta investigación el costo mínimo para los equipos, o sea, \$800.000 pesos, cuya inversión se realizaría solamente una vez. entonces tenemos como costo de este ítem:

\$ 3.200.000 pesos

b) Como el producto final es un interactivo desarrollado en Flash, Illustrator, Photoshop, Cinema 4D y After FX, es necesario tener la licencia legal de todos estos programas en su última versión para poder realizar y vender el producto de acuerdo a las normas legales, el costo para adquirir cada uno de estos softwares es el siguiente:

Adobe After Effects CS3 Profesional: US \$1.285.00 / \$627.080 pesos  
Adobe Flash CS3 Profesional: US \$ 899.00 / \$ 438.712 pesos  
Adobe Illustrator CS3 : US \$ 769.00 / \$ 375.000 pesos  
Adobe Photoshop CS3 Expanded : US \$ 1.285.00 / \$ 627.080 pesos  
Adobe Dreamweaver CS3: US \$ 515.00 / \$ 251.320 pesos

Total: US\$ 4.753.00 / \$ 2.319.464 pesos

A pagarse solo una vez al momento de comprarlos y registrarlos.  
El producto final, el CLI estará alojado en una página Web, se podrá acceder a ella mediante un nombre de usuario y contraseña, de esta manera el establecimiento educacional podrá acceder a realizar la actividad pedagógica del C.L.I sin importar su ubicación geográfica mientras cuente con una conexión a Internet. El costo para ello es el siguiente:

Costo Inscripción Dominio.cl : \$ 20.170 pesos por los primeros 2 años.  
Costo Mantenimiento Página Web: \$ 20.000 pesos mensuales  
Costo Hosting sitio Web: \$ 40.000 pesos anuales, servidor con las características mínimas de: 2.000 mb en DD y 120 GB de transferencia mensuales.

En total, como costo de insumos Web tenemos \$300.170 pesos.

El monto total para financiar los insumos necesarios para el proyecto, y que se pagan solo una vez son:

\$ 3.200.000 pesos / Computadores  
\$ 2.319.464 pesos / Softwares con Licencia y registrados  
\$ 60.170 pesos / Inscripción de dominio.cl y Hosting por un año  
\$ 240.000 pesos / anuales de mantenimiento de la página en el Hosting

Total: \$ 5.819.634 pesos.

3 Costo del Trabajo de Investigación: este ítem se refiere al costo de las horas hombre realizadas en investigación Teórica, búsqueda Bibliográfica, desarrollo de Hipótesis, búsqueda de antecedentes, entrevistas con expertos en el área Educacional, desarrollo Proyectual de borradores, muestras experimentales y bocetos Gráficos, realización digital del Demo del C.L.I y testeo de campo de su uso y funciones. el tiempo en total usado en este proceso fue de 1 año.  
El costo del trabajo Intelectual, Proyectual y las Horas Hombre asciende a los \$800.000 pesos mensuales.

Total anual: \$ 9.600.000 pesos

Costo Total para la realización en 3 meses del primer tomo de C.L.I, con servicio de web Hosting y mantenimiento por un año del sitio:

Total: \$25.619.634 pesos.

### Gestión:

Para lograr el financiamiento del proyecto C.L.I "Rita la Ratoncita y las 4Gemas" se postulará a los concursos financiados por el CONYCI, (Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica) dependiente del FONDEF (Fondo de Fomento al Desarrollo Científico y Tecnológico) dependiente del Ministerio de Educación del Gobierno de Chile.

Ello a través de dos concursos abiertos :

- 1) el IV Concurso sobre Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación (TIC-EDU) 2008
- 2) el XI Concurso de Transferencia Tecnológica en su modalidad de ventanilla abierta 2008.

Por medio de estas dos instancias se le presentará el proyecto al Ministerio de Educación para su posterior evaluación, puesta en práctica, desarrollo, y realización final de la 1 muestra comercial de un C.L.I, en el presente caso, de:

"Rita la Ratoncita y las 4 Gemas"

FIN

## 5 Bibliografía:

- José Luis Rodríguez Diéguez, “El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza “ Editorial: Gustavo Gili, Ciudad: Barcelona. Año: 1988, 156 páginas, primera edición.
- José Luis Rodríguez Diéguez, “Las funciones de la Imagen en la enseñanza: semántica y didáctica” Editorial: Gustavo Gili, Ciudad: Barcelona. Año: 1978, 236 páginas
- Mabel Condemarín, colaborador: Alondra Díaz, “Desarrollando el lenguaje y comunicación en niños y niñas” Editorial: Ministerio de Educación de Chile. Ciudad: Santiago. Año:2001, 32 páginas
- Mabel Condemarín, “La teoría del Esquema: implicaciones en el desarrollo de la comprensión de la lectura/ apuntes de Lingüística” apuntes, Ciudad: Santiago, Año: 2001, 8 páginas
- Mabel Condemarín, Viviana Galdames, Alejandra Medina, “Taller de Lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito” Editorial Dolmen, Ciudad: Santiago, Año 1995, 223 páginas.
- Felipe Alliende G., Mabel Condemarín G, “La Lectura: Teoría, Evaluación y Desarrollo” Editorial Andrés Bello, Ciudad: Santiago, Año 1993, 315 páginas.
- Mabel Condemarín, Mariana Chadwick, “La escritura creativa y formal” Editorial Andrés Bello, Ciudad: Santiago, Año 1991, 261 páginas.
- Mabel Condemarín, “Lectura temprana (jardín infantil y primer grado)” Editorial Andrés Bello, año 1989, 254 páginas
- Mabel Condemarín, Mariana Chadwick, Neva Milicic, “Madurez Escolar: manual de evaluación y desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje escolar” Editorial Andrés Bello, Ciudad: Santiago, Año 1978, 231 páginas.
- Ellen Lupton, J. Abott Millar, “El ABC de la Bauhaus y teoría del diseño” Editorial Gustavo Pili, Ciudad: Barcelona, Año: 1994., 63 páginas.
- Abraham Moles, Luc Janiszewski, “Grafismo Funcional” Editorial CEAC S.A, Ciudad: Barcelona, Año 1990, 281 páginas.
- Alejandra Medina Moreno “ponencia: Leer y Escribir desde la sala cuna, entrar en el mundo del lenguaje escrito”, Ministerio de Educación, Primer encuentro de Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica de Chile, junio 2006, 18 páginas.
- Ministerio de Educación, “Bases Curriculares de la Educación Parvularia”, Ministerio de Educación, Santiago, Chile, 2005, 111 páginas.





# LAS 4 GEMAS

