



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN DISEÑO  
GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

“Diseño de una estrategia gráfica basada en lineamientos  
de diseño experiencial, para contribuir al proceso educomunicativo  
del Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé”

Nombre:

Norma Cristina Escudero Barreno

Director:

Dis. Bogar Chancay

Quito, Noviembre 2014

# ÍNDICE

<b>Resumen</b>	<b>3</b>
<b>Antecedentes</b>	<b>5</b>
<b>Justificación</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos</b>	<b>7</b>
<b>Marco Teórico</b>	<b>7</b>
Educomunicación	10
<b>Marco Referencial</b>	<b>10</b>
Proyectos de Alfabetización Mediática	13
Prensa Escolar	15
Referente Visual	16
<b>Marco Metodológico</b>	<b>19</b>
Aprendizaje Experiencial	<b>20</b>
Diseño De Experiencia	22
<b>Marco Conceptual</b>	<b>25</b>
<b>Capítulo 1: Medios de Comunicación y los niños</b>	<b>24</b>
1.1 Los medios de comunicación como agentes educación no formal	27
1.2 El niño en la sociedad	29
1.3 La reflexión en la infancia	30
<b>Capítulo 2: Juego Interactivo en la escuela</b>	<b>31</b>
2.1 La Metфора en el juego	34
2.2 Conocimiento integrado al juego	37
2.3 La Experiencia del Taller de Periodismo en la Escuela	41
<b>Capítulo 3: Estrategia Gráfica Para El Taller De Periodismo</b>	<b>41</b>
3.1 Identidad Visual	42
3.1.1 Naming	45
3.1.2 Manual de marca	46
3.1.3 Empaque	49

3.2 Juego	53
3.3 Diseño de personajes	59
3.3.1 Estructura de los personajes	59
3.3.2 Identificativo por personaje	
3.4 Guía de uso para el docente	61
<b>Validación</b>	<b>73</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>75</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>75</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>76</b>
<b>Anexos</b>	<b>80</b>

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Carrera pretende ser un aporte al labor del diseño gráfico fuera de los espacios de la publicidad y el marketing, trabajando dentro del campo educativo con el proyecto educomunicativo Taller de Periodismo en el Centro Educativo Jahibé. Dentro de este trabajo encontraremos la relación que actualmente el ser humano tiene con los medios de comunicación y como el niño puede participar dentro de esta perspectiva. La alfabetización mediática, tiene un papel importante, ya que es el pilar fundamental en la cual el taller se desarrollará, es así que se expone teóricamente y con referencias de proyectos exitosos. El diseño gráfico aporta con la creación de estrategia gráfica interrelacionando conceptos y metodologías propuestas para el Taller de Periodismo. Dentro del contexto se explora las características necesarias para reconocer al usuario final, y su capacidad crítica ante su entorno.

## ANTECEDENTES

La enseñanza de los medios de comunicación no es un área de conocimiento reciente, en 1979 se celebró el Simposio Internacional sobre la Educación en medios de comunicación organizada por la UNESCO, donde se definió la Educación en medios de comunicación como:

*“Todas las formas de estudiar, aprender y enseñar a todos los niveles(...)la Educación en los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir. El papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación.”* (UNESCO, 1984)

Por tal motivo, la educación de los medios debe entenderse como un proceso de formación para vivir y defender la vida democrática de la comunidad. En los años 70, tras el impulso de la UNESCO, se vio en América Latina los primeros proyectos de educación crítica, muchos amparados en movimientos cristianos o con un carácter popular y progresista, entre ellos destacan los proyectos realizados por Paulo Freire y Mario Kaplun. Ellos tomaron conciencia del reto de la educación de la comunicación en la Sociedad de la Información, la cual supone formar ciudadanos para que sepan buscar, analizar e interpretar la información de modo que puedan transformarla en Conocimiento.

La escuela como agente de socialización juega un papel importante en la alfabetización de medios, es así que el Centro Educativo Jahibé bajo la premisa de su misión de formar ciudadanos y ciudadanas líderes para el ejercicio de competencias artísticas, tecnológicas, científicas, humanísticas, creativas, cimentadas en el esfuerzo, la virtud, el respeto, la equidad, la responsabilidad y con sentido de pertenencia a la comunidad educativa (Comunicación personal, noviembre 2013); tiene planificado la creación de un taller extracurricular sobre periodismo enmarcado en la alfabetización de medios.

El Centro Educativo Jahibé tiene como visión convertirse en promotora de una educación integral basada en calidad y calidez, que desarrolle altos niveles de pensamiento crítico, autónomo y creativo para generar una conciencia social e individual en los estudiantes; mismos que podrán ser capaces de transformar positivamente su entorno apoyados en una formación axiológica, científica y tecnológica. Actualmente el centro educativo se

encuentra ubicado en el sector Capelo en el Valle de Los Chillos, y asisten 193 alumnos entre primero y noveno de Educación Básica General.

Para este proyecto, la unidad de análisis será el taller de periodismo del Centro Educativo Jahibé, el mismo que tiene como propósito despertar el interés e involucrar a los estudiantes en actividades de investigación, crítica, redacción y cumplimiento de objetivos. Además que será un mecanismo para difundir las noticias de la escuela, la ciudad y la comunidad. Para Heiddie Ayala, profesora titular, comenta que el trabajo sus alumnos, tienen una actitud proactiva en actividades sobre comunicación, en el aula es común que al realizar las carteleras de la escuela el trabajo se alterne entre varios alumnos voluntarios.

El Centro Educativo tiene la disponibilidad de recursos tecnológicos y humanos para que los niños que se encuentren dentro del proyecto, tengan el acercamiento hacia periodismo, y las distintas ramas que involucran la creación de un periódico. El grupo a quien se realizará la convocatoria para que conformen el taller de periodismo se encuentra entre los 9 y 11 años de edad, es decir cursan quinto, sexto y séptimo año de Educación Básica General. El tiempo del cual se dispone el trabajo con los niños es el primer quimestre 2015-2016, para comenzar el siguiente periodo se estima tener el periódico maquetado y armado. Dentro de la fase final, se pretende como resultado de este proyecto involucrar a la comunidad educativa en la generación de información y una invitación al usuario a mirar desde otras perspectivas su entorno.

## JUSTIFICACIÓN

En el proceso educativo, bajo los pautas de la Constitución de la Republica del Ecuador (2006), se debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos y ciudadanas, los cuales deben comprender y ser participativos en su entorno. Dentro de mismo encontramos que, el mayor porcentaje (6,61%) de televidentes en el Ecuador se encuentran entre 0 y 17 años de edad (INNEC, 2012), estadística que refleja ya una relación dependiente entre la televisión y los niños. Para Barcalo y Matilla en su ensayo sobre la Publicidad Solidaria, el hecho de que los medios de comunicación se rijan solo ante las leyes del consumismo, no solo justifican, sino que hace necesario introducir los medios de comunicación en el aula, educando a los alumnos para que sean receptores críticos y selectivos de los mensajes que reciben (Barcalo & Matilla, 2000).

El Centro Educativo Jahibé incluye a los medios de comunicación en el aula con el proyecto del Taller de Periodismo, lugar donde los niños tendrán la oportunidad de reconocer críticamente la construcción de un periódico por medio de su experiencia. Los niños que serán convocados para participar del Taller de Periodismo se encuentran dentro del estadio de operaciones concretas (Piaget, 1970) comprendiendo una edad entre los 9 y 11 años. La generación de conocimiento, se apoya fundamentalmente en la estrategia gráfica que acompañará al niño en el desarrollo del Taller de Periodismo. El juego y la metáfora, enriquecen a la propuesta ya que por medio de estos recursos el niño podrá actuar con mayor espontaneidad y libertad, ante los problemas que serán establecidos.

La alfabetización mediática no se debe convertir en una práctica meramente instrumental y reproductiva del conocimiento, para lo que es imprescindible la reflexión interdisciplinaria entre educación y comunicación (Kaplun, 1998). El diseño gráfico aporta como catalizador del proyecto, con la interrelación de teorías y metodologías, por medio de la creación de una estrategia gráfica para el desarrollo del Taller de Periodismo. El proyecto sirve como referente dentro de la alfabetización de medios, y como aporte al cambio de percepción del diseño gráfico ante el público, siendo este una actividad interdisciplinaria que abre espacios no solo dentro de la publicidad, sino en cualquier campo que se requiera.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una estrategia gráfica basada en lineamientos del diseño de experiencias, para contribuir al proceso educomunicativo del Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé dentro del primer quimestre del 2015.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Detectar las necesidades educativas del Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé, que sean aplicables a la propuesta del proyecto.
- Estructurar los conceptos básicos de periodismo, diseño, y administración a través de la metáfora y la dinámica del juego.
- Elaborar un fragmento del juego, aplicación multimedia, mostrando personajes y actividades propias del trabajo de un periódico.



# *Marcos Epistemológicos*

## MARCO TEÓRICO

### EDUCOMUNICACIÓN

A partir de los años treinta, las Ciencias Sociales comenzaron a estudiar el rol de los medios masivos de comunicación como agentes de socialización, no obstante fue el pensamiento de McLuhan, el cual revolucionó las teorías de la comunicación, sosteniendo que los medios están provocando la aparición de un hombre nuevo: poseedor de múltiples lenguajes, intuitivo (Aguadez Gomez, 2000). De esta manera, en los años 70, los modelos norteamericanos de análisis de la comunicación comienzan a perder vigor en América Latina, centrándose los estudios en el análisis de los sistemas ideológicos, la dependencia cultural, y las condiciones de recepción de los mensajes. Este último representa, la etapa crucial en el desarrollo de la comunicación en América Latina.

La apertura de canales de comunicación con las clases populares y la participación popular en la comunicación comienza a tener sentido, potenciados ya por un paradigma investigador propio. El pilar ideológico para la investigación y creación de la teoría de concientización fue Paulo Freire, sus ideas sobre la educación liberadora o transformadora fueron la base para que en sus libros Pedagogía del oprimido, Pedagogía de la esperanza, Pedagogía de la autonomía, Pedagogía de la indignación, y Pedagogía: diálogo y conflicto, se refleje una pedagogía que debe ir más allá de las perspectivas funcionales del sistema. El docente tiene un papel fundamental dentro de esta corriente pedagógica, porque es quien debe provocar la participación del alumnado, con la misión de desarrollar habilidades que le permitan conocer con quienes trabaja, para proponer estrategias que permitan investigar juntos la realidad del entorno. La enseñanza de los medios de comunicación o alfabetización mediática, ayuda a los usuarios de los medios a ser críticos con ellos, a seleccionar lo que les interesa y hacer un buen uso de toda la información que tienen a su disposición.

El enfoque pedagógico defendido por la educación para los medios de comunicación, es de la participación activa del sujeto en el proceso educativo, las actividades que contribuyan a formar en el uso de los medios de comunicación son iniciativas que tienen como finalidad ampliar las capacidades de análisis activo y crítico de la oferta mediática, a la vez, se intenta familiarizar al alumnado con los códigos propios de los medios y enseñarle cómo se selecciona la información que aparece en los periódicos, de qué forma se nos presentan los contenidos y tratamientos de la información en función del medio. Paulo Freire (Center for Media Literacy, 2003) conformó un proceso de

empoderamiento de la comunicación para utilizarlo dentro y fuera del aula, este proceso es conocido como la espiral de empoderamiento:

- Toma de Conciencia: Los alumnos participan en una actividad que conduce a realizar observaciones y conexiones personales en busca de un potencial descubrimiento.
- Análisis: ofrece a los estudiantes tiempo para imaginar “cómo” se genera un tópico.
- Reflexión: Se presenta al grupo, la responsabilidad del que pueden hacer ellos ante lo que sucede en su entorno.
- Acción: La oportunidad de formular ideas constructivas para actuar, para “aprender haciendo”.

Es así que este enfoque pedagógico tiene una estructura dialógica, intersubjetiva y relacional hace que la comunicación sea considerada como elemento esencial del proceso de construcción personal, del conocimiento y de la experiencia de la convivencia social, inserta y radicada en la realidad local, pero siempre en apertura a las dinámicas y problemáticas del entorno global. “EN”, “DESDE” y “PARA” el ambiente educativo escolar. El Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé, representa una propuesta pedagógica, educativa/comunicativa/sociopolítica, donde se expondrán las disciplinas de Periodismo, Diseño Editorial y Administración para que los niños puedan “aprender haciendo” un periódico. Los conceptos manejados para creación de las zonas son los siguientes:

**TABLA 1: Disciplinas del Taller de Periodismo**

Disciplina	Definición	Concepto
<b>Periodismo</b>	<p>...Es una actividad organizada de comunicación social que lleva el hombre mensajes de interés vario: información, orientación, pasatiempo, etc., en intervalos de tiempo determinados.</p> <p>(Gil Tovar, 1984)</p>	Zona de investigación

<p><b>Diseño Editorial</b></p>	<p>... Es el área de diseño gráfico especializada en maquetación y composición en diferentes publicaciones tales como revistas, libros, catálogos, y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes, y en algunos casos multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y espacios. (Zanón, 2012)</p>	<p>Zona de creatividad</p>
<p><b>Administración</b></p>	<p>Proceso de planeación, organización dirección y control de conjuntos de recursos orientados hacia el logro de metas, para llevar a cabo las tareas del entorno organizacional. (A. Hitt, Black, &amp; Poter, 2006, pp. 8-26)</p>	<p>Zona numérica</p>

Elaborado por Cristina Escudero

## MARCO REFERENCIAL

### PROYECTOS DE ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA

Al rededor del mundo existen varias aristas donde los medios de comunicación son el eje principal de su funcionamiento, las mismas se han dividido en publicaciones dirigidas hacia el público infantil, publicaciones realizadas por niños hacia su comunidad y por ultimo proyectos de alfabetización de los medios. Para el presente trabajo se presentan referencias acerca de las dos últimas aristas, ya que exploran de mejor manera temas educucomunicativos y la comprensión del usuario con su entorno.

- **TELEKIDS - <http://tallertelekids.blogspot.com>**

TELEKIDS (Sanchez Carrero, 2008), es un proyecto realizado por Jacqueline Sánchez y Enrique Martínez, profesionales del área periodística audiovisual, quienes enseñan sobre cine y televisión a los niños inscritos en sus talleres. En este taller los niños adquieren habilidades técnicas y creativas pero también se desarrollan sus valores y cualidades como toma de decisiones, y trabajo en equipo. Ante esta propuesta los niños han respondido con gran entusiasmo a la tarea de explicar su propia visión del mundo ante niños y adultos.



Collage del proceso de trabajo tomado de <http://tallertelekids.blogspot.com>

En este taller es utilizada una guía de alfabetización audiovisual denominada “Los secretos de la tele” , destinada a chicos a partir de los 8 años e inspirada en el trabajo real de un canal de televisión. En este caso los temas son acompañados por personajes, cada uno creado para acompañar un contenido específico. Además como complemento

se anexa un CD interactivo en el cual se ilustran ciertos temas con viñetas animadas, como por ejemplo los planos y movimientos de cámara o el proceso básico de la edición en el ordenador.

- **Center for Media Literacy - <http://www.medialit.org>**

El Centro para la alfabetización de medios “Center for Media Literacy” (CML), basado en sus 25 años de experiencia, más el aporte de líderes expertos, recopiló tanto el sustento teórico, como las experiencias para conformar la guía titulada: “Conjunto de Herramientas para el alfabetismo de medios”, la misma nos presenta 25 lecciones aplicables en el aula. Esta recopilación de lecciones, están trabajadas, bajo la presentación de 5 preguntas, basadas en los conceptos básicos para la alfabetización de medios:

Tabla 2: Preguntas para la alfabetización de medios

Preguntas	Concepto
¿Qué es esto?, ¿Cómo se arma?	Todos los mensajes mediáticos se ‘construyen’.
¿ Qué veo, oigo, huelo toco o saboreo?	Los mensajes mediáticos se construyen utilizando un lenguaje que tiene sus propias reglas.
¿Cómo pienso y siento sobre esto? ¿Cómo podrían pensar y sentir sobre esto otras persona?	Diferentes personas experimentan el mismo mensaje mediático de distintas maneras mensaje mediático de distintas maneras.
¿Cuáles estilos de vida, valores y puntos de vista están representados u omitidos en este mensaje?	Los medios llevan incorporados valores y puntos de vista y puntos de vista.
¿Esto esta tratando de decirme algo?	La mayoría de los mensajes de los medios se construyen para obtener ganancia y/o poder

Realizado por Cristina Escudero , en base a la guía “Conjunto de Herramientas para el alfabetismo de medios”, disponible en <http://www.eduteka.org/pdfdir/MediaLitGuia.pdf>

- **ACNNA** - <http://www.acnna.ec>

La Agencia de Comunicación de Niños, Niñas y Adolescentes (ACCNA), siendo un proyecto conjunto con Fundación Yupana, Plan y Unicef Ecuador, promueven el trabajo periodístico con enfoque a los problemas y temas que afectan a niñas, niños y adolescentes (ACNNA, 2008). Además trabaja con este grupo etario, promoviendo su participación en la vida de las comunidades, es así que a través de la Red NNACE, se realizó un equipo de trabajo donde los niños y adolescentes pudieron realizar notas periodísticas acerca de su entorno y exponerlas semanalmente, a través del Noticiero del Canal Nacional Ecuavisa.



Jovenes realizando notas periodísticas

## PRENSA ESCOLAR

El Periódico Boardman Camera, realizado en Colorado, Estados Unidos, por Eli Boardman de 11 años, quien es el editor, reportero, dibujante, vendedor de publicidad, gerente de la circulación y distribución. La idea surgió desde el niño, a la edad de 6 años, Eli, comenzó por realizar informativos familiares, y posteriormente al percatarse que no conocía a sus vecinos, surgió el periódico Boardman Camera como un medio exclusivo para su comunidad (Snider, 2012).



Eli Boardman junto a uno de sus ejemplares

En el Ecuador, el Ministerio de Educación promueve los llamados periódicos murales, en Ambato y Riobamba, entre 2011 y 2012, se han venido realizando proyectos junto con las Direcciones de Educación de Tungurahua y Chimborazo, además se realizan encuentros estudiantiles sobre periódico leído, con las instituciones educativas que deseen participar. Estos proyectos tienen la finalidad de propiciar, la utilización de los periódicos como fuentes actualizadas de investigación, orientación y conocimiento de los acontecimientos del mundo contemporáneo. (Ministerio de Educación, 2012)

Los medios de comunicación más cercanos a la comunidad educativa han sido los medios impresos, especialmente el periódico. Al momento no se cuenta con una estadística acerca de colegios y escuelas que cuentan con un Taller de Periodismo, aunque en Quito los periódicos estudiantiles fueron promocionados por la antigua administración de la Coordinación Zonal de Quito del Ministerio de Educación, se dirigían a estudiantes interesados de los colegios invitados. Nidia Franco (Franco, 2012), coordinadora zonal del Distrito Metropolitano de Quito, señala que la Revista CICUPEN, se la realizaba entre los integrantes de los colegios participantes, quienes realizaban fotografías y textos redactados en Microsoft Word. Las publicaciones se distribuían dentro de los colegios hasta el 2007. A su vez, María Gabriela Burbano, licenciada en Comunicación Social y Periodismo de la PUCE propone un manual para realizar estos periódicos, teniendo 3 pilares: administrativo, redacción y diagramación, siempre exponiendo sobre el porqué y para quién se realiza el periódico escolar (Burbano, 2004). La guía se basó en tres talleres de periodismo de distintos colegios y fue realizada como una presentación del programa Microsoft Power Point, utilizando imágenes y tipografía predeterminadas.

## REFERENTE VISUAL

Por parte de organizaciones se ha publicado algunas guías pedagógicas para la educación en medios de comunicación. El funcionamiento de estas guías muestran diferentes actividades, exponiendo a los participantes a visualizar películas, clips de video o realizar trabajos en grupo. El uso de ilustraciones ayudan en un aspecto fundamental en el diseño de entornos educativos, este recurso permite la reducción de texto, ya que un texto largo puede dificultar la comprensión y aprendizaje de conceptos y valores expuestos. Una ilustración brinda mucha información, hace llegar de forma directa el mensaje, y centra la atención de forma rápida. Para Martin Salisbury, diseñador y director del programa del master en ilustración de libros infantiles de la Anglia Ruskin University, explica que la responsabilidad de crear imágenes, para niños es muy grande, ya que al tener una gran cantidad de imágenes para escoger, los niños son mucho más selectivos sobre lo que leen.

En el Ecuador, dentro de la comunidad de ilustradores “Ilustres Ilustradores” , se observa en sus trabajos que las editoriales también han apostado por la ilustración de libros en temas complejos como la enseñanza de la computación, donde Manthra Editores contó con ilustraciones para los libros de texto infantil del área de computación "Mundo Tics". Actualmente la tendencia en el diseño web, tiene un estilo de diseño basado en el uso reducido de elementos decorativos, colores solidos o planos (flat color), evitando el uso de degradados, sombreados, biselados u otro tipo de efectos . Este estilo es conocido como “flat design”.

Así mismo observamos este estilo aplicado a la ilustración, en el cual se maneja un trazo delgado y sin textura, con representaciones reales y con una composición sencilla de los elementos. Dentro de la serie de TV transmitida por Disney Channel, Kid vs Kat se puede observar el uso de este estilo en la ilustración de personajes y escenarios, por tal motivo es el referente principal para el proyecto.



Imágenes de la serie animada Kid Vs Kat

El referente maneja una línea sin textura, de trazo delgado. El uso de figuras geométricas para la realización de mobiliario el uso de colores monocromática.

Manejo de líneas como conectores de áreas



Representación bajo el uso de figuras geométricas

Textura visual en el piso

Figuras solo con color de contorno

Manejo de luz con figuras geométricas



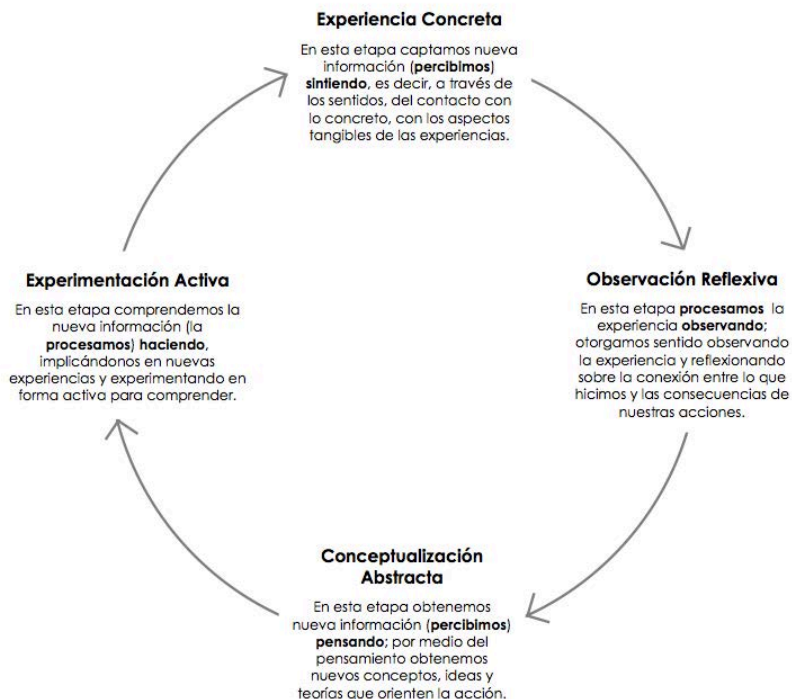
Los rasgos característicos de cada personaje, son sus equivalencias como protagonistas y antagonistas. Juan Acevedo en su libro “Para Hacer Historietas”, detalla la información que nos interesa de los personajes a ser representados son sus rasgos, gestos, costumbres, ideas, sentimientos. No es necesario hacer una representación minuciosa de la realidad, pues explica que podríamos llegar a extremos absurdos. Es así que para la creación de personajes se mantendrá esta estética, tomando en cuenta solo lo representativo de cada personaje.

## MARCO METODOLÓGICO

### APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

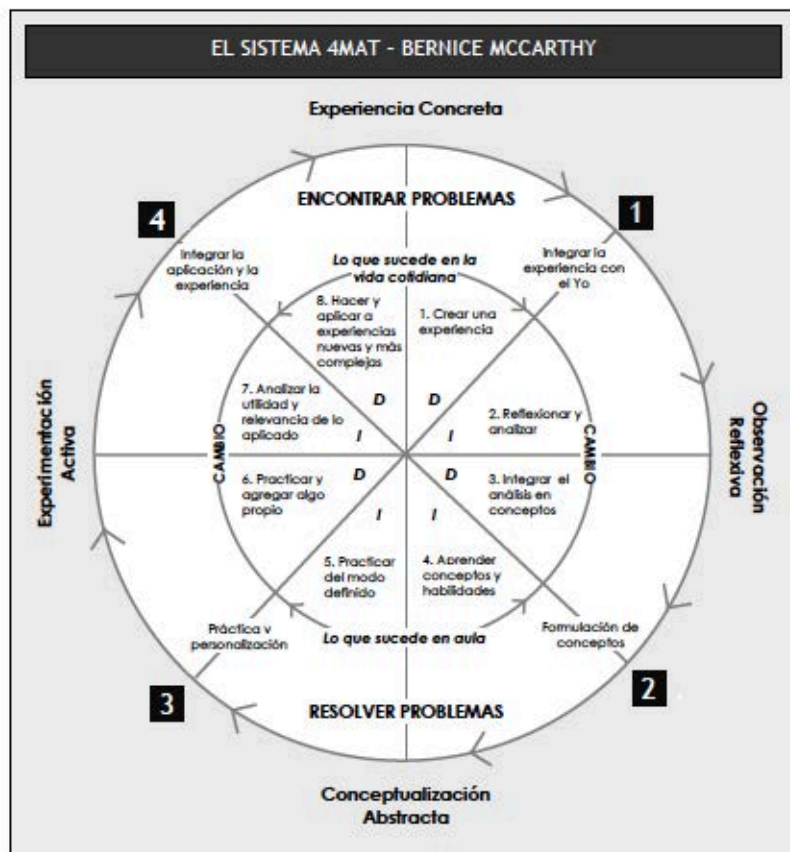
El aprendizaje es un proceso permanente y activo, mediante el cual el conocimiento se crea en base a la transformación de una experiencia. Los procesamientos de la información implican a los aprendices como socios del aprendizaje, quienes deben construir y reorganizar el conocimiento por medio de sus propios niveles de representación, con los cuales transforman esa información acorde con sus propias realidades, experiencias anteriores, con sus valores, normas y reglas, siempre y cuando estén alertas, reflexionen y procesen la experiencia para conceptualizarla a su realidad.

El aprendizaje experiencial es una poderosa metodología constructivista orientada a la formación y transformación de las personas desde su propia individualidad, sus competencias, su liderazgo, capacidad de toma de decisiones, así como desde el punto de vista sinérgico y sistémico en la inter-relación con otros individuos. La “Teoría de Aprendizaje Experiencial, fue estudiada por David Kolb para identificar y describir los diferentes estilos individuales de aprendizaje. Al igual que la Espiral de Empoderamiento desarrollada por Freire, la “Teoría de Aprendizaje Experiencial”, incluye cuatro etapas para generar un aprendizaje efectivo.



La información entregada a lo largo de las fases debe ser estructurada y secuenciada forma la base de una nueva comprensión práctica y operativa de la situación. El aprendizaje puede comenzar por cualquiera de las fases, pero generalmente comienza con la experiencia concreta (Toma de Conciencia), para después sustentar con la misma el resto de fases. Dentro del trabajo de Kolb, encontramos como uno de los elementos básicos para el buen manejo de cualquier proyecto basado en la experiencia, es el contrato psicológico, el cual se trata de exponer y delimitar las “reglas del juego”.

Desde esta teoría de aprendizaje experiencial, se reconocieron los modos en el que el ser humano percibe y procesamos la información, es así que se toma las cuatro fases como cuatro habilidades necesarias para aprender. En base a este trabajo, la especialista en métodos de aprendizaje Bernice McCarthy, desarrolló el Sistema 4MAT, basando en los estilos de aprendizaje y amplificó las fases descritas por Kolb (Gomez, 2012).



Teoría de Aprendizaje Experiencial, disponible en <http://bit.ly/1xbkm9x>

## **DISEÑO DE EXPERIENCIA**

Este término se desarrollo a partir del progreso de la tecnología y el modo en el cual el ser humano interactúa con la misma por medio de las interfaces, es por eso que la experiencia de usuario, es una práctica que se utiliza en función de las necesidades del usuario. En el libro Ingeniería de Software e (Pressman, 1997) , nos señala que la experiencia de usuario es el conjunto de factores y elementos que determinan las emociones que generan la interacción de un entorno o dispositivo en concreto. En este conjunto intervienen la arquitectura de la información, el diseño de interacción, el diseño gráfico, la usabilidad, la accesibilidad, entre otros. Para Jesse James Garret e (Pressman, 1997), primero hay que diferenciar entre que tipo de producto ofreceremos al usuario. Para el presente trabajo de TFC, se realizará un juego, para la presentación de personajes y actividades que actúan en la creación de un medio de comunicación. El diseño gráfico, se apoya fundamentalmente en la interactividad para este proyecto, en el cual se trabajará como interfaz de software, desarrollándose según lo expuesto en la siguiente imagen:

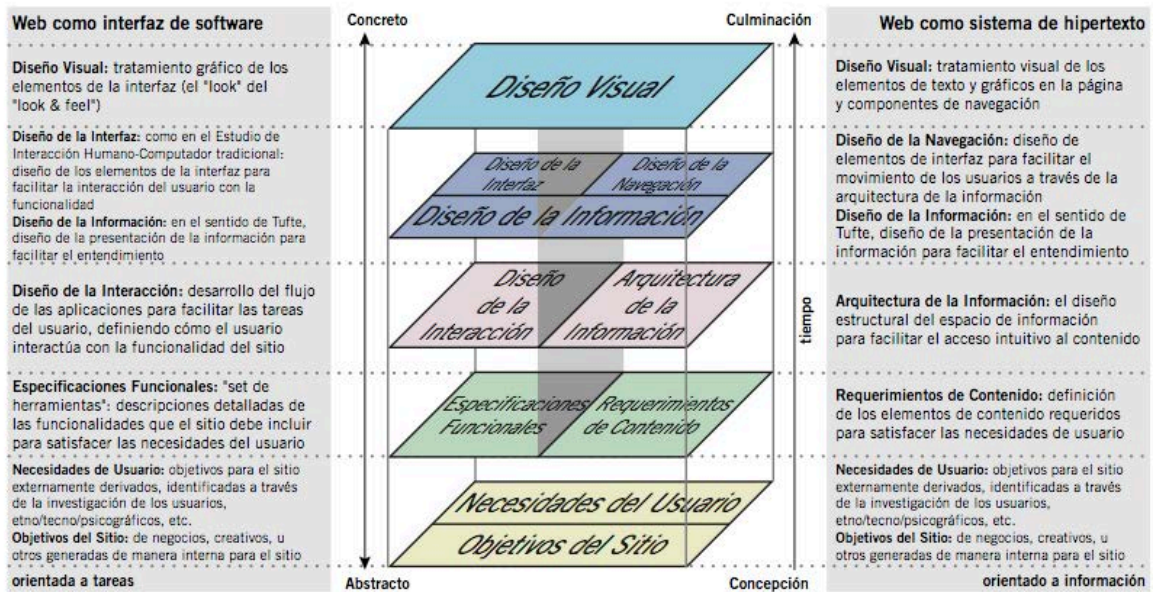
# Los Elementos de la Experiencia de Usuario

Jesse James Garrett  
jig@jig.net

30 Marzo 2000

Traducción  
al Castellano  
por Javier Velasco

**Una dualidad básica:** La web fue originalmente concebida como un espacio de información hipertextual; pero el desarrollo de tecnologías cada vez más sofisticadas tanto en el despliegue como la administración han nutrido su uso como interfaz remota de software. Esta naturaleza dual ha guiado a mucha confusión, ya que los practicantes del desarrollo de experiencia de usuario han intentado adaptar su terminología a casos más allá del alcance de su aplicación original. El objetivo de este documento es definir algunos de estos términos dentro de su contexto apropiado, aclarar las relaciones subyacentes entre estos varios elementos.



**La imagen no está completa:** El modelo delineado aquí no incluye consideraciones secundarias (como aquellas que surgen durante el desarrollo técnico y de contenido) que pueden influir en las decisiones durante el desarrollo de la experiencia de usuario. Además, este modelo no describe un modelo del proceso de desarrollo, ni define roles dentro del equipo de desarrollo de la experiencia de usuario. Lo que busca definir son las consideraciones clave que forman el desarrollo de la experiencia de usuario en el Web actualmente.

© 2000-01 Jesse James Garrett

<http://www.jig.net/ia/>

Los Elementos de la Experiencia de Usuario de Garret (2002) traducido por Javier Velasco. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm#sthash.Pb9I2VVm.dpufinteracción>

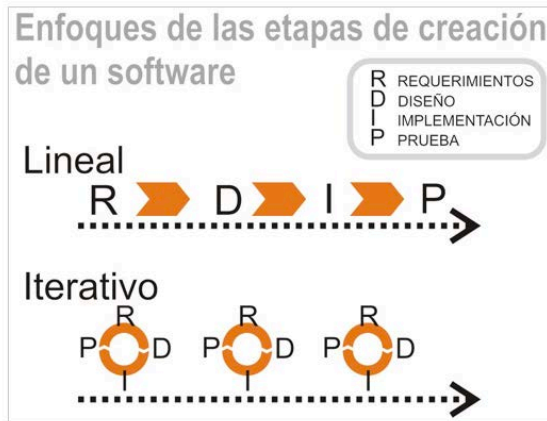
Dentro de los principios de diseño, presentado en el en el libro Ingeniería de Software (Pressman, 1997), se deben tomar en cuenta los siguientes principios de diseño experimental.

- **Tareas del usuario final**

El usuario tiene la potestad de elegir la zona a la que protegerá primero, en base a esta elección se presentan tareas definidas por la actividad de cada personaje, de esta manera tiene el control del camino para llegar al final del juego. Esto generara que cada niño tenga su propia experiencia y concepto que ayudará a la activación de su pensamiento moral efectivo.

- **Medidas empíricas**

Se sugiere realizar un testeo con usuarios reales, para esto se establecerá algunas especificaciones cuantitativas como número de usuarios, tiempo necesario para cada tarea y los números de errores por tarea.



- **Enfoques de las etapas de creación de un software**

Ronda León, Rodrigo (2013) Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. Disponible en el sitio web <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>

El enfoque escogido para el desarrollo de las etapas es el iterativo en el cual se van haciendo repeticiones del propio ciclo de software hasta lograr el producto deseado. Es por eso que para el prototipo de este trabajo se desarrollara solo la fase de diseño del juego interactivo.

## MARCO CONCEPTUAL

El nacimiento de los medios electrónicos para comunicar en masa coincide con el nacimiento de la modernidad, la cual es reflejada en los grandes movimientos demográficos, la fragmentación de hábitos, y la masificación de la sociedad y de la cultura. En esta época comienza la omnipresencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana, abriendo paso a un efecto de des-ubicación del principio de realidad, debido al descubrimiento de una pluralidad de dialectos y racionalidades. De esta manera, los medios de comunicación, se transforman de fuentes de información a los responsables de construir las múltiples visiones del mundo y de la realidad. Para el filósofo italiano Gianni Vattimo (1989), esta situación da pie para la emancipación del mundo de la comunicación, ya que existe la oportunidad de expresión para las minorías y sectores acallados.

Si bien existe una oportunidad de expresión para las minorías, esta oportunidad se pierde ante el continuo proceso de globalización. Desde su nacimiento, el ser humano se convierte en un consumidor de cultura, crece con una visión del mundo construida por los medios, a través de publicidad, fotografías, series de TV, y actualmente el internet. La interpretación de la realidad siempre es modificada por su creador, por la técnica y por el punto de vista del observador. El intercambio del conocimiento a través de la imagen, dan la responsabilidad a quienes las realizan, de interrelacionar lo universal con lo individual, investigar las necesidades reales de los usuarios. La percepción de nuestra profesión, se encuentra ligado al campo de la publicidad y el marketing, situación que conlleva a una confusión entre los mismos y que el proceso de diseño se vaya disolviendo como disciplina, por la incesante demanda que existe, los cortos tiempo de entrega y la poca relación del diseñador con el usuario real. El diseño gráfico es un medio de desarrollo para la sociedad, por eso es necesario que el diseño se desligue de estos nichos del mercado.

A partir de un acto de lenguaje el diseñador realiza un proceso de programación racional que conduce a la producción de sus ideas dentro del contexto elegido/requerido. Este tipo de proyecto abre las miradas de los usuarios, y de los propios diseñadores, para ir mucho más lejos de la versión mecanicista, que aplica su conocimiento para “envolver” al consumidor. Es por eso que dentro del proyecto, el diseño gráfico diseño, es capaz de dar una solución interdisciplinaria que no solo aporta con la conformación gráfica de las herramientas, si no ofrece una solución general a la problemática de generación de conocimiento a través del juego.

*Capítulo 1*  
*Medios de Comunicación y los niños*

## 1.1 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO AGENTES DE EDUCACIÓN NO FORMAL

La aceleración de cambios sociales, políticos y económicos han configurado un panorama social distinto, que apenas si encontramos en nuestro sistema de enseñanza elementos que, en este tiempo, no hayan sido modificados sustancialmente. Los niños no sólo aprenden contenidos y acceden a información, también incorporan prácticas sociales que asumen como comportamientos cotidianos en su vida dentro y fuera de la escuela. Los niños y adolescentes construyen su identidad según modelos de vida que surgen de la necesidad comercial (DIEGUEZ, 1999) . En buena parte de los países el debate actual sobre el sentido y el rol de la educación aparece vinculado a imaginarios de sociedad solidaria. La construcción de sociedades más justas constituye el núcleo central de estos imaginarios y hoy, más que nunca, la educación se define como condición necesaria para que dicho imaginario sea realizable.

La estandarización de contenidos, el uso indiscriminado de imágenes y estereotipos fabricados por las denominadas industrias culturales, entidades dirigidas por la lógica del mercado, fortalecidas por los medios de comunicación, con el objetivo de afianzarse en la mente del usuario ahora convertido en consumidor asiduo de lo cultural. Los medios de comunicación crean una nueva percepción del espacio y del tiempo, difundiendo una manera de vivir, de ver el mundo, y de consumir sólo lo que nos presentan. Se puede decir que ejercen el papel de educadores-manipuladores, promoviendo una educación generadora de hábitos consumistas y entretenimiento individual, a una sociedad incapaz de realizar una interpretación y/o reflexión de la realidad.

Para José Vicente Mestre Chust (Mestre Chust, 2007), tradicionalmente se considera cuatro agentes de socialización:

. La Familia. Es el primer nivel social al que tenemos acceso por eso suele ser el agente de socialización por excelencia. Es en su seno en el que aprendemos a hablar, y a relacionarnos. Además interviene como transmisora de conocimientos y de valores.

. La Escuela. El ámbito principal de actuación de la escuela como agente de socialización es la transmisión de conocimientos y de valores.

. Los iguales. De los iguales a nosotros aprendemos valores, actitudes en un proceso de aprendizaje mutuo. Es fundamental el tener como referencia los que son iguales a nosotros, ya que es lo que nos permitirá ser sociales, aprendiendo así a convivir.

. Los medios de comunicación. Los medios de comunicación nos informan de los sucesos, crean opinión, transmiten valores, se forma una idea de lo que la sociedad en su conjunto tiene como valores. Todos tenemos contacto con los medios de comunicación por lo que todos somos influenciados por ellos.

Durante más de treinta años la visión predominante entre los educadores en relación con los medios de comunicación ha sido casi siempre de desconfianza (Masterman, 1993). La escuela creó un ambiente hostil y una actitud defensiva ante la “amenaza” que representaban los medios de comunicación ante la cultura, así lo señala Roxana Morduchowicz (Morduchowicz, 2001), en su ensayo Sociedad Educadora, donde explica que este pensamiento creó una pedagogía paternalista y defensiva en la cual los educadores tuvieron dos tipos de reacciones la primera en que los medios fueron ignorados, por ser vehículos de la anticultura, (se oponían a la esencia educadora) y la segunda reacción que fue utilizarlos para desenmascarar su poder “diabólico” ante los niños con el objetivo de protegerlos. La preocupación social ante el tiempo que niños y jóvenes dedican a los medios cada día va en aumento, ya que pueden existir representaciones contrarias a lo que intentan transmitir otros agentes de socialización.

Ante este panorama donde el vínculo escuela-medios es aún muy complejo, se debe considerar que los medios de comunicación no son obligatorios, y es imposible adjudicarles efectos ilimitados sobre los receptores. Hoy en día, no hay cabida para la visión apocalíptica de los medios de comunicación como educadores, pues fueron los responsables de la apertura del saber hacia todos los sectores sociales del mundo, conformándose como un sistema educativo informal, que actúa como escuela paralela con sus propios códigos y lenguaje. Los medios como agentes de formación y sociabilización ocupan un lugar central en la vida de los niños, enseñan a los niños contenidos y comportamientos de la vida diaria, proceso donde se mezclan razón y emoción.

El conocimiento está cada vez más mediatizado y la sociedad nos exige mayor dependencia de los medios para conceptualizar el mundo, aunque los niños no se podrán alejar de esta realidad, depende del resto de agentes de sociabilización, que no tengan una actitud idealizadora y pasiva que acepta todo sin ningún cuestionamiento. Es necesario que el usuario reconozca que la realidad que nos muestran los medios no es el reflejo ni la reproducción de la realidad, es una construcción y siempre tratará de homogenizar la información. Por esta razón debemos tener una visión crítica ante lo que los medios nos representan, y de esta manera formar una conciencia acerca de lo que vemos, leemos y escuchamos (Aparici, 2003). Por su parte, la escuela deberá establecer

una relación fluida entre educación y comunicación, para que espectadores y lectores participen en la negociación de significados ofrecidos por los mass media, en función de su "historia", intereses, y circunstancias. En Ecuador, actualmente se propone la educación basada entre otras cosas en desarrollar un pensamiento crítico y el pleno desarrollo de la personalidad (pág. 52 Art 66, Constitución del Ecuador). Esto abre paso a que en la educación básica, se desarrollen en los niños capacidades para comprender la vida social, y a su vez produzcan textos que reflejen su comprensión del mundo contemporáneo.

## **1.2 EL NIÑO EN LA SOCIEDAD**

Múltiples descubrimientos y avances de un amplio abanico de disciplinas científicas a lo largo del siglo XX, han ido demostrado como los niños son seres intensamente interactuantes con su entorno. Hoy en día es imposible entender a la infancia, como un grupo pasivo o con un peso social insignificante dentro de la población, ya que se ha demostrado que son capaces de crear culturas propias diferenciadamente de la sociedad adulta. Se han originado nuevos discursos entre los infantes quienes ahora, siendo a su corta edad consumidores y usuarios, tienen otra conciencia de si mismos, se asumen como individuos independientes y capaces. En el libro, *Infancia: Perspectivas Psicosociales* (Casas, 1998), se señala que debido a las nuevas formas de organización familiar, las relaciones entre los miembros de la familia se han ido democratizando, los niños han ido adquiriendo nuevos protagonismos, la infancia ya no se percibe solo como un periodo de la vida, los niños han aprendido a desenvolverse en nuevas situaciones, esto implica que tiene mayores espacios de autonomía y libertad.

Los habitantes de esta época, hemos sido testigos de grandes transformaciones económicas, políticas y culturales que han surgido en el último siglo, por tal motivo nuestras relaciones y modo de vida también han cambiado. La defensa de los derechos sociales, han tomado forma varias protestas y activaciones, la mayoría referente a la igualdad de género, racismo, y en cuanto a los derechos de los niños la Organización de las Naciones Unidas, en 1989 realizó la primera Convención especial basado en diversos sistemas jurídicos y tradiciones culturales, que reconocen que los niños y niñas también tiene derechos como todos los seres humanos y ser cuidados con protección especial. Este fue un gran paso en favor de la infancia, ya que no solo tienen derechos de ser protegidos si no que tienen derechos civiles y políticos, pueden expresar su opinión, y deben ser escuchados. Los artículos que sustentan son (Casas,1998):

*Art. 12. El niño tiene derecho a expresar su opinión libremente en todos los asuntos que le afecten. También debe ser escuchado en todo procedimiento judicial o administrativo que le afecte. Su opinión será tomada debidamente en cuenta en función de su edad y madurez.*

*Art. 13. El niño tiene derecho a la libertad de expresión. Ello incluye la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo.*

Las diferencias abismal que existía entre el mundo adulto y el mundo infantil se basa principalmente en la superioridad de los adultos hacia los niños en el acceso a la información y el conocimiento. Debido a las transformaciones tecnológicas, el conocimiento es ahora accesible a todos, en efecto los niños se encuentran en igualdad con respecto a la información. La facilidad para el manejo de las nuevas tecnologías, crea situaciones donde la sociabilización del conocimiento es de parte del niño hacia el adulto. Estos cambios, han formado niños más atentos de su entorno y aunque no todos los niños reaccionen del mismo modo a la “realidad”, está comprobado que han cambiado y no dudan en imponerse frente a adultos que han perdido su autoridad.

### **1.3 LA REFLEXIÓN EN LA INFANCIA**

Los estudios del reconocido psicólogo Jean Piaget (Piaget, 1932) se basan justamente en los resultados obtenidos de experiencias determinadas de los niños, para investigar su desarrollo cognitivo. Sus trabajos son un gran aporte para determinar el pensamiento lógico, su relación con el entorno y el conocimiento que podrían tener del mismo. Dentro de su estudio, se divide a los niños en varios grupos llamados “estadios”. Los niños que forman parte del Taller de Periodismo, están en el margen de edad de 9 a 11 años, por eso se encuentran en el tercer estadio, el cual trata de operaciones concretas según Piaget.

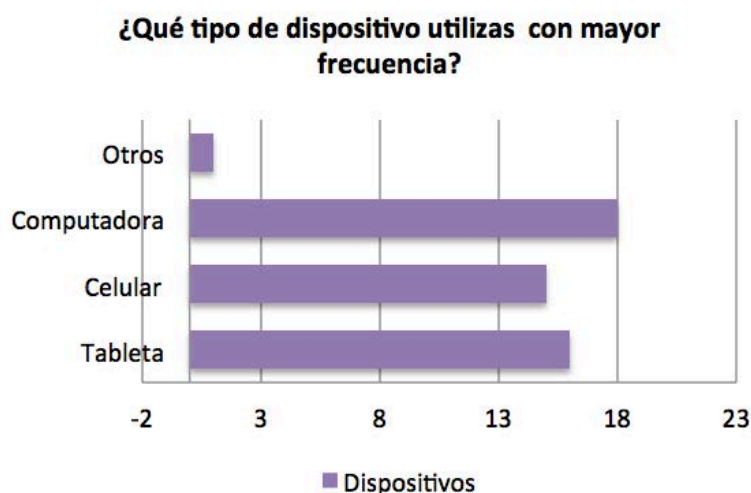
Las características del estadio de operaciones concretas, son las siguientes:

- Desprendimiento de la niñez
- Inicia una actitud más crítica y razonada
- Objetiva la percepción y la comprensión de sí mismo y el mundo

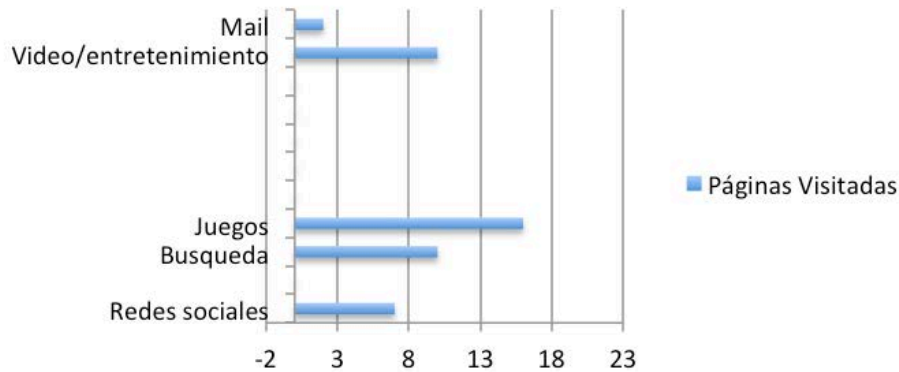
- Avance en la capacidad crítica
- Opinión de los adultos y compañeros son importantes para la autopercepción
- Despertar de la expresión artística

Como se puede observar, en este estadio, los niños tienen la capacidad de formar su propio criterio ante las situaciones que vive. Para esto Piaget también aportó con estudios sobre la vida moral de los niños, como se genera su conciencia y reflexión ante su entorno. Aunque estos estudios fueron realizados en la década de los 70s, siguen siendo referencia para el trabajo con el mundo infantil. Piaget, determinó dos tipos de pensamiento moral en el niño: el primero el pensamiento moral efectivo, o la “experiencia moral”, la cual se construye poco a poco, en el contacto con los hechos, y los conflictos; y el segundo el pensamiento moral teórico o verbal, el cual está determinado por el conocimiento previo. Como resultado de esta actividad cognitiva, se generan los juicios de valor y da paso para que los niños puedan evaluar los actos de los demás.

Cabe recalcar que el resultado de la apropiación de los temas, y la generación de juicios de valor serán variados, ya que como se explica la generación de juicios de valor se conforma también con las experiencias previas que cada niño tenga desde su hogar y escuela. Para esto se obtuvo información previa del usuario final mediante entrevistas con el objetivo de evidenciar las tendencias en cuanto a información e interacción que conocen y usan los niños. Las encuestas fueron realizadas a los 3 niveles de Educación General Básica (quinto, sexto y séptimo) involucrados, en el Taller de Periodismo.



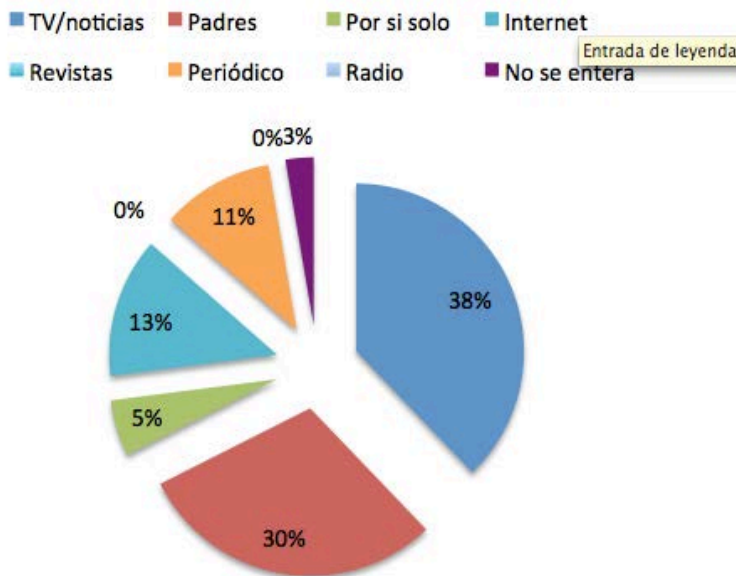
## ¿Qué actividades realizas en este dispositivo?



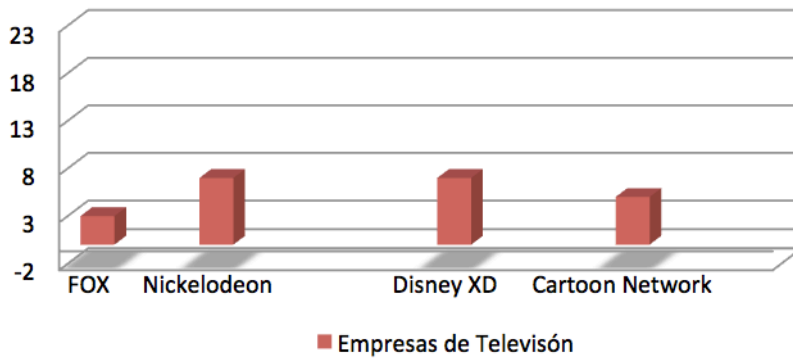
Resultados de la Encuesta Anexo 1

En base a los resultados de las encuestas realizadas, se escoge el computador como el dispositivo donde se utilizará el juego. Además las encuestas arrojaron datos sobre la relación del usuario con la información, comunicación y entretenimiento, siendo la televisión y la comunicación directa con sus padres quienes les presentan su visión del mundo.

## ¿Cuál es tu fuente de información?



## ¿En qué canales de TV, observas tus series favoritas?



Resultados de la Encuesta Anexo 1

Por otra parte las entrevistas realizadas a la profesora en jefe, Heiddie Ayala, se conoce acerca del sistema de comunicación establecido en la escuela, el cual se basa en la comunicación presencial. Además junto a la profesora titular, se define el hilo conductor y las actividades para las fases del Taller de Periodismo. Debido a varias entrevistas con la profesora en jefe y las encuestas realizadas, se define al usuario final: niño de 9 a 11 años, estudiante de escuela con sistema educativo formal, con condición socioeconómica media alta. Sus hábitos de comunicación presencial e iniciándose en la comunicación virtual.

## *Capítulo 2*

# *Juego interactivo en la escuela*

## 2.1 LA METAFORA EN EL JUEGO

La metáfora dejó de ser un simplemente un fenómeno lingüístico. Actualmente es un recurso que se usa de forma habitual en imágenes publicitarias, en el mundo del arte, en los cómics y en diseño gráfico. José Gómez Hermosilla (como se cita en Subirats, pp. 2-4), establece una relación triangular en la que la idea o concepto, actúa como mediador entre la palabra y la realidad. La metáfora y la conceptualización utilizan un proceso cognitivo común, en el caso de la formación de conceptos, se integran las experiencias distintas y se agrupan dentro de un mismo concepto, mientras que en la metáfora, se utiliza una palabra de un dominio conceptual concreto para conceptualizar un significado abstracto. Es decir se parte de una idea elaborada en el pensamiento abstracto para dar forma y sentido a un concepto real.

Por otro lado para David Jonassen (Jonassen,2000), autor del modelo denominado “Entornos de Aprendizaje Constructivista” (EAC), la representación del problema es fundamental para que el alumno pueda adquirirlo y “ha de ser atractiva, interesante y seductora, capaz de perturbar al alumno”. El autor ve a la inclusión de tecnología dentro de este tipo de proyectos de manera satisfactoria siempre y cuando se mantengan dos principios: la representación del problema y su contexto mantengan un hilo conductor que conduce a un problema que es necesario resolver y que se apoye en ejercicios del mundo real.

Por lo expuesto, la necesidad de la metáfora viene dada por el hecho de que constituye un proceso cognitivo imprescindible para poder conceptualizar lo abstracto a partir de lo concreto. De esta manera y para que se potencialice el pensamiento moral en los niños el Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé se presenta metafóricamente como una entidad ficticia de protección de la comunicación presentando en cada fase actividades determinadas para la resolución de problemas, tomando el nombre de “misiones” que cada niño deberá resolver. Además del pensamiento metafórico y el uso del juego se mantendrá en cada fase, actividades con el procedimiento sugerido por el Center of Media Literacy.

**Tabla 3: Metáfora a través del Taller de Periodismo**

Fases del Taller	Aplicaciones Gráficas	Actividades del Taller
	<p>Aplicaciones impresa</p> <p>Empaque de cd</p>	<p>Entrega del juego por parte de la profesora en jefe, a los niños inscritos al Taller de Periodismo.</p> <p>Para que la propuesta sea atractiva, la entrega se realizará de forma anónima ante los niños, de esta manera se busca crear expectativa en referencia al Taller de Periodismo.</p>
<p><b>Toma de conciencia</b></p>	<p>Aplicación multimedia</p> <p>Juego en computador</p> <p>Se presentará un problema general al usuario, el cual deberá elegir su camino mediante a que área de trabajo ayudará en primer lugar. De esta manera conocerá a los personajes titulares en diferentes escenarios según como se haya elegido. El usuario deberá obtener el premio de cada una de las etapas para poder resolver el problema general.</p>	<p>A partir del juego se puede explotar las 5 preguntas formuladas por CML en su guía Media Lit Kit, expuestas en el Marco Referencial.</p>

<b>Análisis</b>  <b>Observación</b>  <b>Reflexiva</b>		Actividades seleccionadas de la Media Lit Kit realizada por el CML, con el objetivo de representar la comunicación de doble vía.
<b>Reflexión</b>  <b>Conceptualización</b>  <b>Abstracta</b>	Aplicación impresa  Fichas de personajes  Con la cual se explicará, las actividades y herramientas que tiene cada uno y su aporte a la construcción de un periódico.	Actividades seleccionadas de la Media Lit Kit realizada por el CML, con el objetivo de conocer quienes y con que se construye un periódico.
<b>Acción</b>  <b>Experimentación</b>  <b>Activa</b>	Aplicación impresa  Identificativo por personaje  Se entregará al “agente” una medalla con la cual se identifica con el personaje elegido y asignado.	Actividades seleccionadas de la Media Lit Kit realizada por el CML, con el objetivo de involucrar a los usuarios en la construcción de un periódico propio.

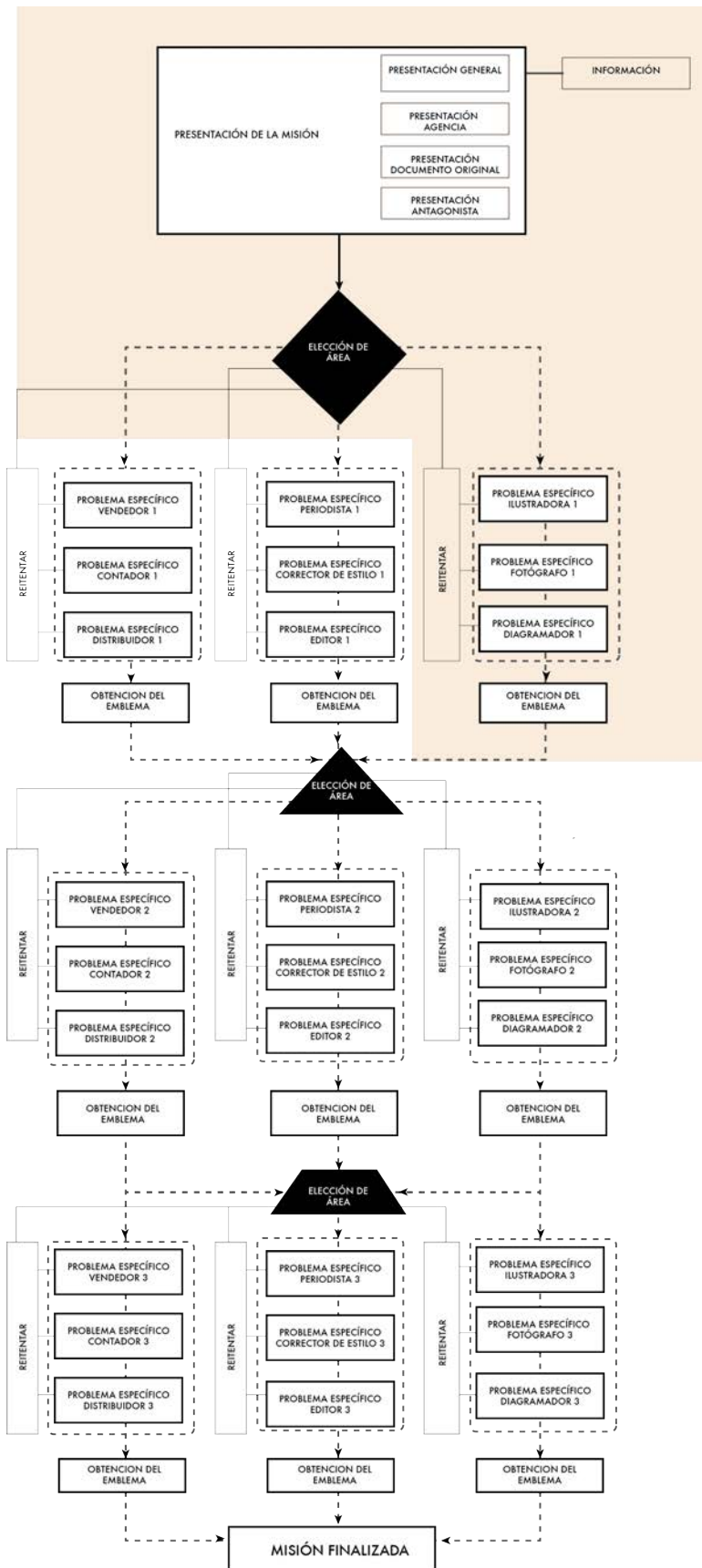
Elaborado por Cristina Escudero en respuesta a las especificaciones funcionales del proyecto.

## 2.2 CONOCIMIENTO INTEGRADO AL JUEGO

Los juegos dan un gran soporte para la educación. Cuando el niño juega se siente libre y cómodo dentro de su entorno, actúa con mayor espontaneidad, y se comporta más como realmente “es”, que como cree que “debería ser” (suposición establecida por el grupo social). En el libro “Diseño Pedagógico de un Programa Educativo Multimedia Interactivo” (Claves Lopez, 2012), se presenta que para la inclusión efectiva del conocimiento mediante un juego, este debe ser acertadamente estructurado y bien dirigido, dentro de un ambiente propicio, para mantener la atención del usuario. Para Verónica Bronstein y Ricardo Vargas(2001), el conocimiento se presenta como entretenimiento y ocio, dentro del margen de edad sugieren actividades de selección, secuencia y resolución de problemas. La dinámica del juego se estructura a través de las fases del aprendizaje

experiencial (Tabla No. 3), el involucramiento del niño, se refleja con la acreditación como miembro de esta agencia de comunicación, para que posteriormente cumpla ciertas actividades enmarcan dentro de las sugerencias expuestas.

Para las características del entorno educativo del juego se toma en cuenta la interactividad, navegación no lineal, contenidos estructurados, control del sistema por parte del usuario, una interfaz organizada y clara (Hall,1997) . La estructura del juego en base al lenguaje creado por Jesse James Garret, se distribuye de la siguiente manera:



Estructura del juego en base al lenguaje de programación elaborado por Jesse James Garret

La presentación de cada personaje está estructurado en base al producto final de cada disciplina, a pesar del orden que sean elegidas el orden que tiene cada zona se mantendrá de la siguiente manera:

ZONA DE CREATIVIDAD: Ilustradora, Fotógrafo y Diagramador – ASPECTO VISUAL

ZONA DE INVESTIGACIÓN: Periodista, Corrector de Estilo, Editor - INFORMACIÓN

ZONA NUMÉRICA: Publicista, Contador, Distribuidor – INGRESOS

Esta información acerca de personajes y zonas se complementará con la información que se transmita por medio de las actividades que se realizaran dentro del aula. Posteriormente, para la fase 2 del Taller se utilizará fichas de los personajes expuestos en el juego, las cuales contendrán información básica de los personajes, así como su herramientas principal de trabajo.

**Tabla 4 Personajes y Herramientas**

Disciplina	Personajes relevantes	Herramientas características
<b>Periodismo</b>	Periodista	Grabadora de voz Libreta y esfero Fuentes de información
	Editor	Redacción Artículos
	Corrector de Estilo	Redacción Artículos Crónicas
<b>Diseño Editorial</b>	Diagramador	Caja de Texto Imágenes Color y espacio
	Fotógrafo	Luz Cámara fotográfica

		Trípode
	Ilustrador	Papel Lápiz
<b>Administración</b>	Distribuidor	Ruta de Distribución Puntos de distribución Calendario de entrega
	Contador	Cuentas administrativas Presupuesto
	Publicista	Lista de cuentas Bases de datos

Elaborado por Cristina Escudero en base a la información de la disertación de grado de Ma. Gabriela Burbano, licenciada en Comunicación Social y Periodismo de la PUCE.

### 2.3 LA EXPERIENCIA DEL TALLER DE PERIODISMO EN LA ESCUELA

Rafael Yous (1996), comenta en su libro: Temas transversales: hacia una nueva escuela, que estos suponen una oportunidad de globalizar la enseñanza y de realizar una verdadera programación interdisciplinar. Además tienen la ventaja, de que están a la orden del día en la sociedad, partiendo de intereses cercanos al alumno (pg. 45). Cada uno de nuestros países, ha desarrollado el diseño del currículo educativo, aplicando ejes transversales en las diferentes áreas de educación. Nuestro país, trabaja para el fortalecimiento de los procesos de participación, consejos estudiantiles, clubes de periodismo, atletismo, haciendo un buen uso del tiempo libre de los estudiantes con actividades culturales, deportivas, artísticas y recreativas que los lleven a relacionarse con los demás y su entorno, como seres humanos responsables, solidarios y proactivos.

Los problemas de comunicación detectados por la profesora en jefe Heiddie Ayala, en el Centro Educativo Jahibé se dan por la falta de atención e interés de los padres de familia y estudiantes. Es así que la creación de una estrategia de comunicación se enmarca en la formación de un proceso participativo –teórico- práctico apoyado por aspectos lúdicos que permitan una mayor interacción y participación. La acción de proponer a los niños el

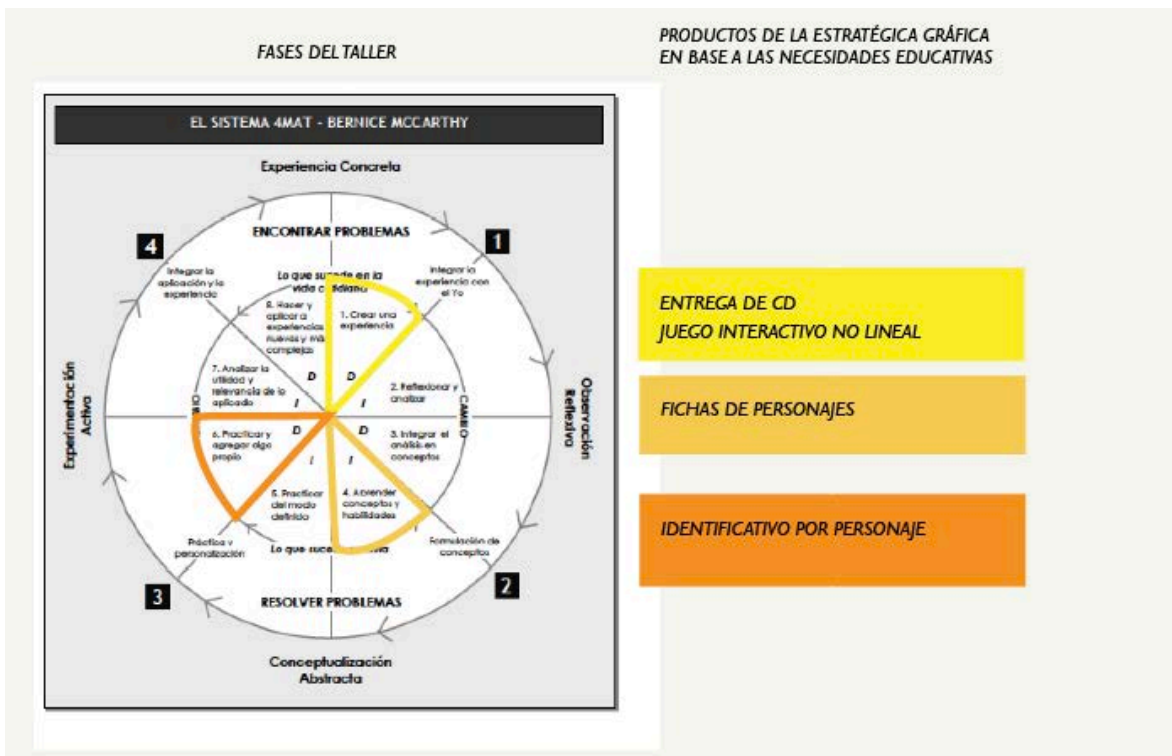
Taller de Periodismo como un juego tiene el propósito que los niños sean quienes transmitan esta experiencia a través de la creación de un periódico interno, transformando a la escuela en un lugar de encuentro con su entorno.

El periódico escolar es un excelente instrumento de interrelación humana de experiencias de la realidad de la escuela con la realidad comunitaria. Al presentar a los niños los diferentes oficios que se encuentran en un periódico, se impulsa a la generación de varias alternativas, sobre como observar el mundo (Lejarraga, 2004). La esencia del proyecto consiste, en garantizar el desarrollo de diferentes puntos de vista, es así que se presenta a cada personaje dentro de una zona específica. A partir de esto en el desarrollo de las siguientes fases del Taller se explicarán las herramientas y actividades con las que el niño conozca instrumentos, técnicas que le ayuden a tener una idea sobre el trabajo existente, dentro de la conformación de un periódico.

Los talleres extracurriculares de la escuela cuentan con la participación de alrededor de 20 estudiantes, a su vez el Centro Educativo debe informar a los padres de familia, sobre la dinámica del Taller de Periodismo, para que los mismo se involucren en el proceso. Una parte fundamental del proceso, será el de la organización del grupo de trabajo pues será necesario que cada niño tome un rol dentro del proyecto, deberán existir los diferentes cargos que existen en un periódico, como director general, director artístico, director del periódico; los demás roles tales como redactor y diseñador estarán bajo la tutela del profesional competente. El trabajo de realizar un periódico siempre se ha caracterizado por ser interdisciplinar, por lo cual, si cada niño tendrá su rol respectivo, se realizaran comités para que todos se involucren en cada uno de los procesos.

El juego interactivo es parte de la estructura de la metodología de Aprendizaje Experiencial, el cual se presentará en la fase de experiencia concreta. El juego interactivo trabaja principalmente en la presentación de personajes y herramientas, su accionar involucra al niño dentro de la metáfora. La metáfora es llevada hasta la fase de conceptualización abstracta, la cual aporta al proceso educativo a a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal, de manera que para la fase de Experimentación activa, la estrategia gráfica culmina como herramienta al proceso de aprendizaje de los niños, con el identificativo que cada niño elegirá-

La creación del pensamiento crítico se origina en el aula en la fase de Observación Reflexiva, es en esta fase en la cual el docente tomará la experiencia adquirida en el juego para la realización de actividades, en las que el niño pueda reflexionar y analizar lo que vivió jugando.



Gomez, J. (2012) El aprendizaje experiencial , Buenos Aires, UBA

El método de evaluación de la fase experiencia concreta, en la cual se presenta nueva información y a través de la metáfora se potencializa la percepción de los niños mediante el juego interactivo, se basa en los siguientes conocimientos:

- Apropiación de la metáfora
- Reconocimiento de personajes
- Conocimiento de herramientas
- Conocimiento de funciones
- Reconocimiento del medio impreso

La evaluación se llevará a cabo en la fase de Observación Reflexiva, en la cual el docente a través de dinámicas de grupo podrá conocer el estilo de aprendizaje de cada niño.

El docente a cargo del Taller de Periodismo es Heiddie Ayala, quien cuenta con una guía de uso de la estrategia gráfica que la acompañará en este proceso educativo.

*Capítulo 3*  
*Estrategia Gráfica para el Taller de Periodismo*

## 3.1 Identidad Visual

### 3.1.1 Naming

En relación a lo expuesto sobre los objetivos, usuarios y el diseño de la interacción e información del Taller de Periodismo, se conforma la estrategia gráfica, la misma que es la parte concreta de este proyecto. Para dar soporte a la metáfora escogida se consideró el comportamiento de entidades de protección similares reales y ficticias (FBI,MI6,CIA), llegando a la conclusión que el nombre escogido se manejará principalmente con sus siglas. El proceso de selección del nombre se realizó bajo la técnica “Lluvia de ideas” o “brainstorming”, tomando en cuenta 3 palabras para determinar la entidad, su actividad y su alcance. De esta manera se redujo a la lista corta con los nombres que percibían mejor sonoridad, semántica y significado, obteniendo como resultado AGENCIA INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN – AIC.

Dentro de la investigación para determinar el nombre de la entidad, se indaga con las palabras agencia, servicio y corporación. Siendo la palabra corporación, con su primer significado una organización compuesta por personas que, como miembros de ella, la gobiernan (RAE,2014), la menos cercana a la actividad que se busca para la entidad protagonista. Asimismo para la presentación de los problemas que deben ser resueltos por el usuario, el nombre del antagonista surge durante la búsqueda del nombre para el proyecto, siendo la unión entre las palabras corporación y la palabra en inglés *mad*<sub>1</sub>. La palabra en inglés *mad*, se determina adecuada por su simplicidad y la fonética que aporta para determinar el nombre del antagonista MADCORP.

LISTA CORTA  
DENOTACIÓN

AGENCIA CORPORACIÓN SERVICIO  
CENTRAL INTERNACIONAL  
~~PROTECCIÓN DEFENSA~~  
COMUNICACIÓN INFORMACIÓN

- ~~AGENCIA CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - ACPC~~
- ~~AGENCIA CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - ACPI~~
- ~~AGENCIA INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - AIPC~~
- ~~AGENCIA INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - AIPI~~
- ~~AGENCIA CENTRAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - ACDC~~
- ~~AGENCIA CENTRAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - ACDI~~
- ~~AGENCIA INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - AIDC~~
- ~~AGENCIA INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - AIDI~~
- ~~CORPORACIÓN CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - CCPC~~
- ~~CORPORACIÓN CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - CCPI~~
- ~~CORPORACIÓN INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - CIPC~~
- ~~CORPORACIÓN INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - CIPI~~
- ~~CORPORACIÓN CENTRAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - CCDC~~
- ~~CORPORACIÓN CENTRAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - CCDI~~
- CORPORACIÓN INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - CIDC
- CORPORACIÓN INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - CIDI
- ~~SERVICIO CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - SCPC~~
- ~~SERVICIO CENTRAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - SCPI~~
- ~~SERVICIO INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA COMUNICACIÓN - SIPC~~
- ~~SERVICIO INTERNACIONAL DE PROTECCIÓN DE LA INFORMACIÓN - SIPI~~
- ~~SERVICIO CENTRAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - SCDC~~
- ~~SERVICIO CENTRAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - SCDI~~
- SERVICIO INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA COMUNICACIÓN - SIDC
- SERVICIO INTERNACIONAL DE DEFENSA DE LA INFORMACIÓN - SIDI

AGENCIA INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN - AIC  
AGENCIA INTERNACIONAL DE INFORMACIÓN - AII

SERVICIO INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN - SIC  
SERVICIO CENTRAL DE LA INFORMACIÓN - SCI

AGENCIA CENTRAL DE COMUNICACIÓN - ACC  
AGENCIA CENTRAL DE INFORMACIÓN - ACI

SERVICIO INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN - SIC  
SERVICIO CENTRAL DE LA INFORMACIÓN - SCI

Proceso de Brainstorming para la selección del nombre.

Para la conformación visual se explora con los referentes visuales de protección como la placa o el escudo, siendo determinante la selección del recurso metafórico de la imagen estereotipada del globo de dialogo, el cual también connota comunicación. Además el significado de dialogo fortalece el objetivo educomunicativo del taller de realizar la información en base al dialogo y la participación de todos.

### 3.1.2 MANUAL DE MARCA

*Marca Full Color*



Agencia Internacional de Comunicación

*B/N*



Agencia Internacional de Comunicación

*Escala de Grises*



Agencia Internacional de Comunicación

## Cromática Maca Full Color

C 98 - M 95 - Y 14 - K 3

R 48 - G 53 - B 132

#303584

PANTONE 7687

C 73 - M 21 - Y 0 - K 0

R 31 - G 160 - B 218

#1FA0DA

PANTONE 2925C

C 0 - M 22 - Y 98 - K 0

R 255 - G 198 - B 19

#FFC613

PANTONE 7408C

C 57 - M 37 - Y 31 - K 2

R 118 - G 141 - B 154

#768D9A

PANTONE 7544C

## Cromática Maca B/N

C 0 - M 0 - Y 0 - K 85

R 118 - G 141 - B 154

#768D9A

PANTONE 7544C

C 0 - M 0 - Y 0 - K 60

R 128 - G 130 - B 132

#808284

PANTONE COOL GRAY 9C

C 0 - M 0 - Y 0 - K 20

R 204 - G 206 - B 208

#CCCED0

PANTONE 7544C

C 16 - M 12 - Y 13 - K 0

R 211 - G 211 - B 211

#D3D3D3

PANTONE 428C

## Estructura de la Marca



La marca se encuentra dentro del rectángulo aureo, es simétrica verticalmente y se compone de isologotipo y logotipo con tipografía Avenir Next Regular.

## Tipografía

Avenir Next Regular  
ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
ñopqrstuvwxyz  
1234567890

### Avenir Next Regular

Tipografía de palo seco, de trazo medio, fue producida como una alternativa real para el diseño de la fuente Futura.

Con construcción recta aporta seriedad y modernidad, su construcción óptica que le da un aspecto más humano.

Gills Sans Oblique se utilizará para el texto para botones o títulos tanto en la aplicación digital como en las impresas. En el juego ubicamos una segunda tipografía para dar mayor soltura al texto explicativo.

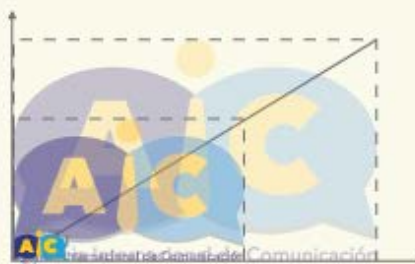


**Tekton Pro Bold**  
Tipográfica de palo seco, de trazo redondo, gracias a las formas de las letras sencillas y limpias funcionan con clara legibilidad. Se elige esta tipografía por su estructura amigable hacia el usuario final.



**Gill Sans Oblique**  
Tipografía de palo seco, con una estructura más formal y moderna; para dar una diferenciación y mejor lectura a botones y órdenes.

## Restricciones



La escala mínima para la reproducción de la marca será aquella en la que el tamaño de la fuente de la palabra Agencia, sea legible. Es así que se recomienda que la tipografía no sea menor a 9 puntos, es decir, la medida total de la marca será 35,2 mm de alto por 57,3 mm de ancho.

Si existe un requerimiento de reproducción con una medida menor, la marca prescindirá de la tipografía y se manejará tan solo el isologotipo

No existen límites para las escalas máximas siempre y cuando se respeten las proporciones de reproducción de la marca.

## Prohibiciones



No alterar los colores, ni su tipografía. El uso de degradados y bordes, quedan restringidos.



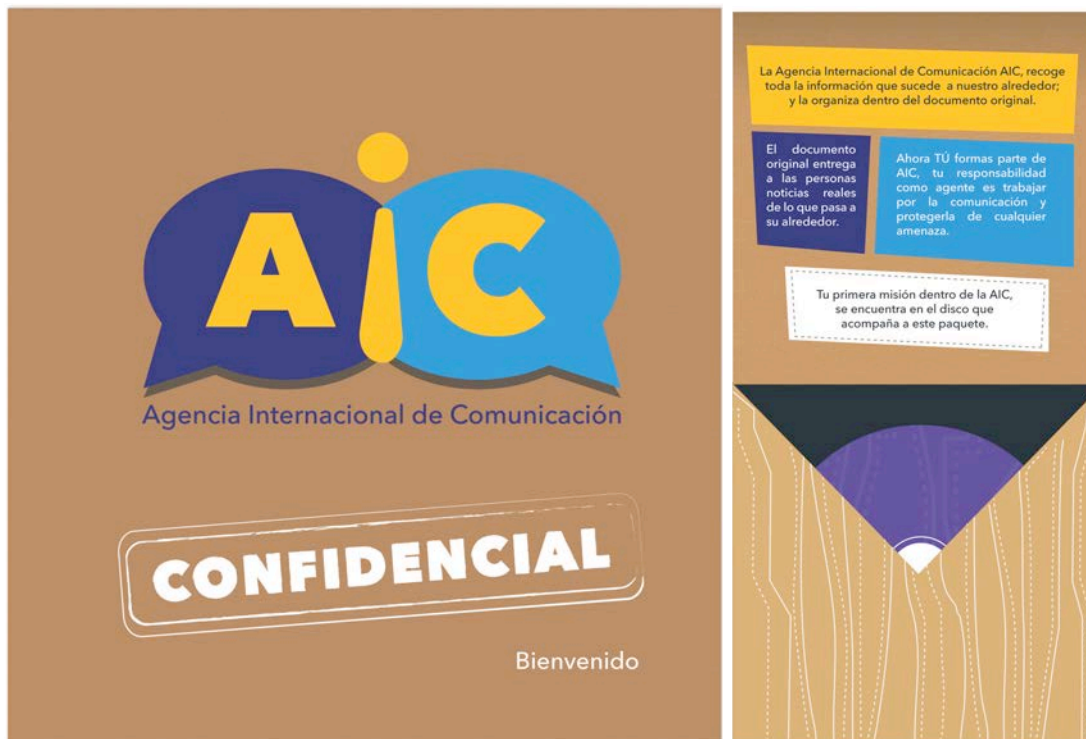
No alterar las proporción y orden de los elemento. Queda restringido el uso único del logotipo sin presencia del isologotipo.



Si el color de fondo no contrasta con la Marca Institucional, se deberá utilizar la marca a un solo color dependiendo de la composición, o a su vez publicar un parche de color blanco.

### 3.3 EMPAQUE

Dentro de la dinámica del juego y en base al nombre del proyecto se entregará la primera “misión”, en un empaque similar a uno de correspondencia internacional, los cuales se caracterizan por ser de cartón prensado y obtener sellos de autorización. Por lo tanto se presenta la marca del proyecto y para fortalecer el concepto de “misión” el mismo contara con la palabra confidencial.



Empaque final

### 3.4 JUEGO

El testeo para el establecimiento del tiempo necesario para cada tarea se realizó en la validación de este proyecto. Se determina que el juego se utiliza de manera individual, este usuario tendrá el tiempo de 45 segundos para terminar cada tarea asignada. La elección de la zona, establece la navegación que se presentará al usuario, ya que según su elección las tareas cambian, permitiendo una experiencia única a cada usuario.

El juego, esta programado bajo el lenguaje AS3, orientado a objetos, utilizando librerías para animación como GREENSOCK AS3 y el código a medida para que el juego funcione de manera correcta, mediante validaciones y similares. La resolución del proyecto es de 1024px x 768px.

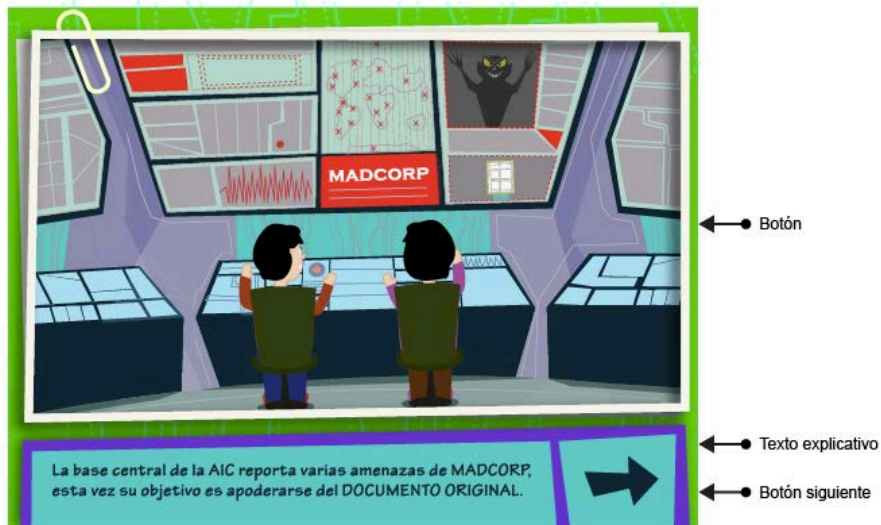
Los requerimientos de software para poder ejecutar el proyecto son las siguientes:

- Windows XP en adelante o OSX 10.7 en adelante.
- 2GB de RAM.
- 128MB tarjeta de video
- 1.6GHZ en procesador.
- Tener instalado en FLASH PLAYER Versión 10.3 en adelante.

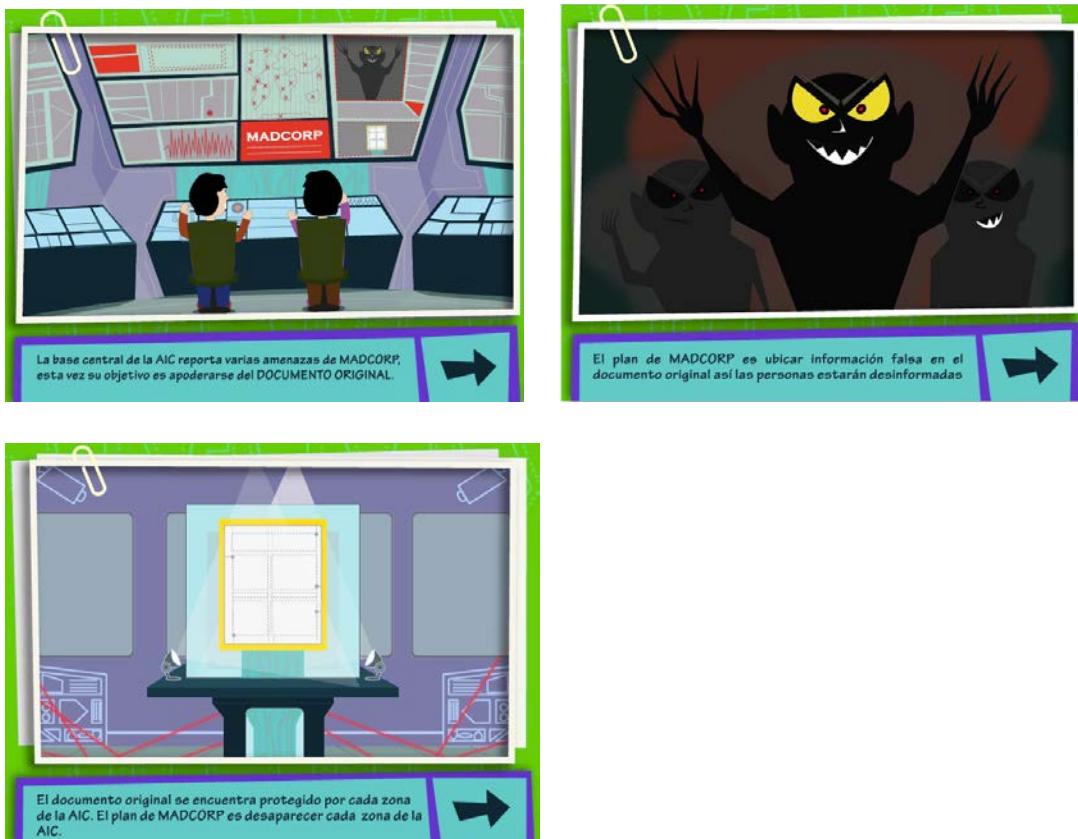


Pantalla de inicio del juego

Posteriormente se presenta el problema con el antagonista en 3 pantallas explicativas, las cuales tienen la misma composición. La ilustración ayuda en la reducción de texto para una mejor comprensión del usuario.



Composición pantallas introductorias



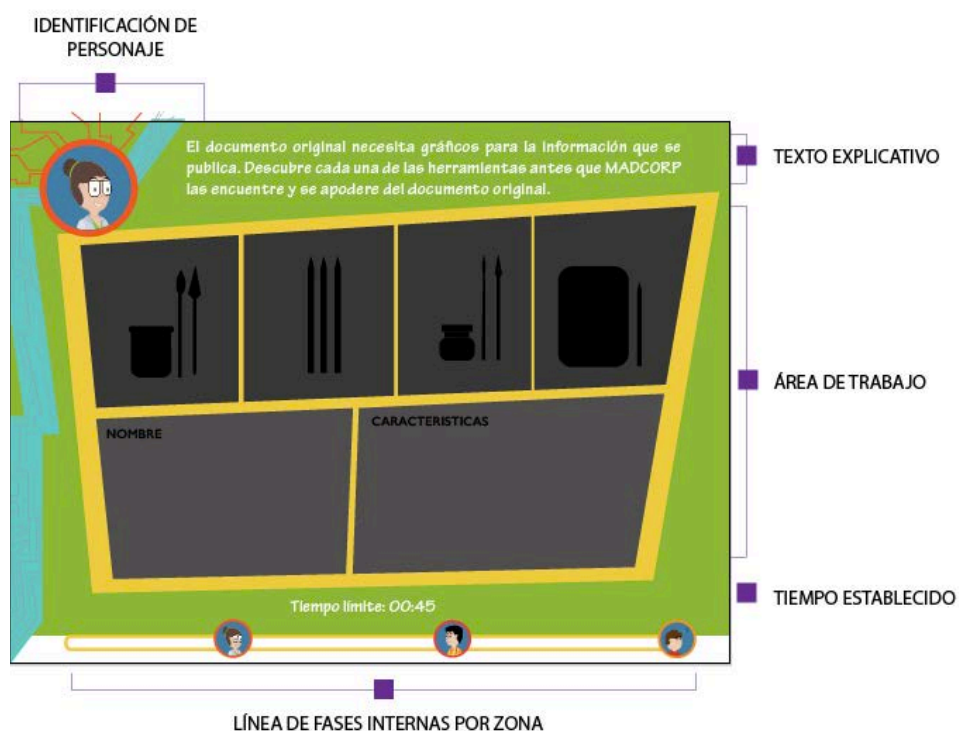
Pantallas explicativas

La decisión del usuario será a partir de la pantalla de exposición de zonas, las mismas están representadas por medio de puertas, en las cuales se pueden observar distintas formas, que fueron elegidas por la naturaleza de la disciplina.



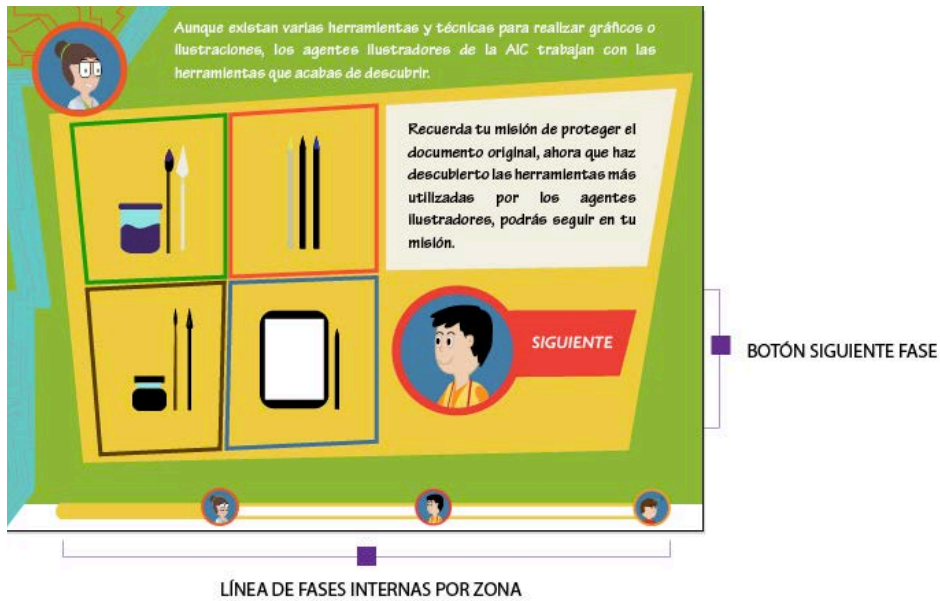
Elección de zona

A partir de la decisión tomada por el usuario se presenta los problemas como primera opción de la zona de creatividad, siendo el primer personaje la Ilustradora.



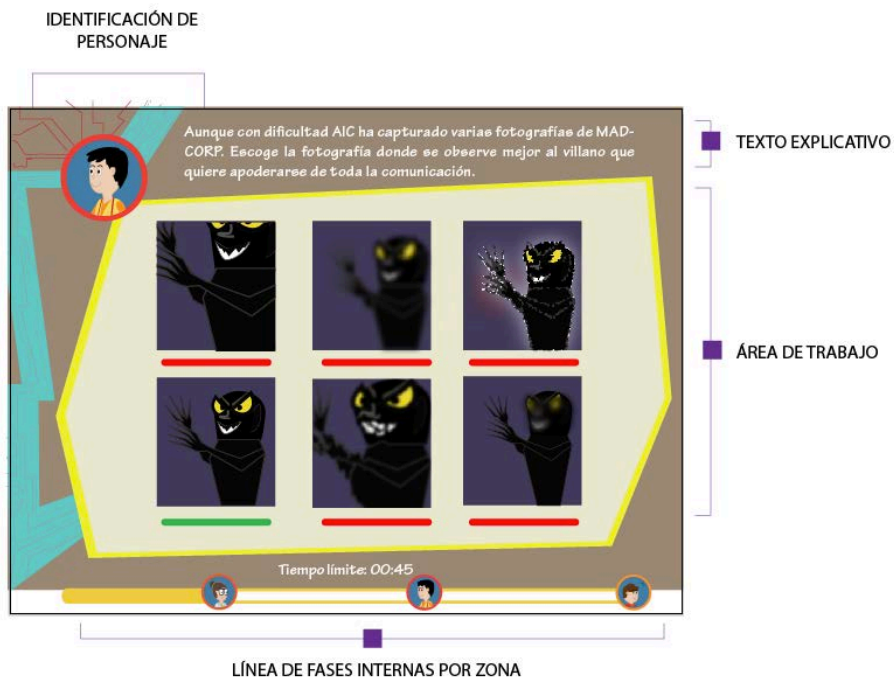
Pantalla de inicio del subjuego- Personaje Ilustradora

Terminada la actividad de este personaje, el usuario debe dirigirse hacia el siguiente subjuego, el cual es el del fotógrafo.



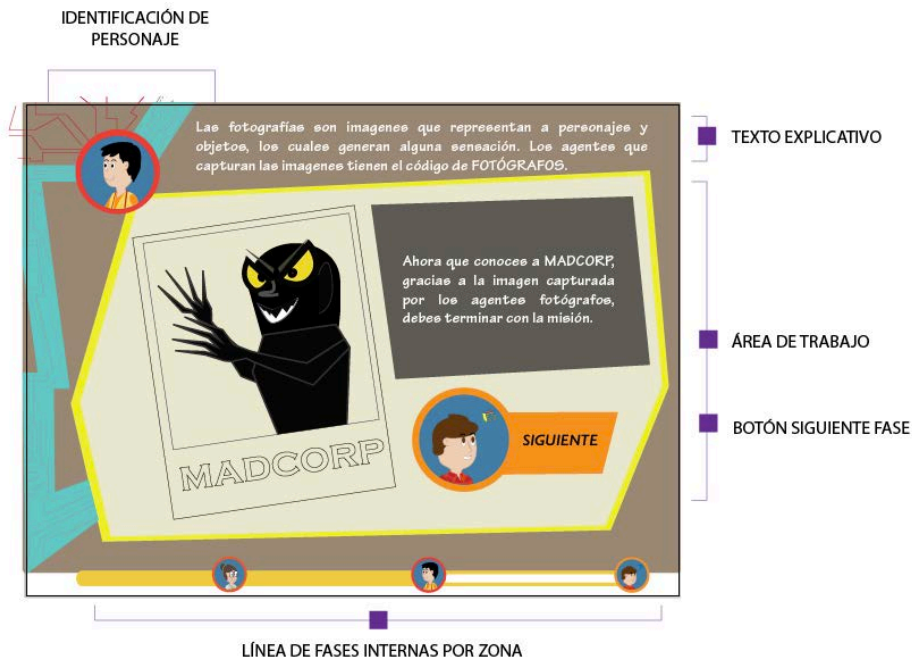
Pantalla final del personaje ilustradora

La actividad de la primera etapa del personaje fotografo se basa en alguno errores comunes al capturar imagenes, tal como el desenfoco y el encuadre.



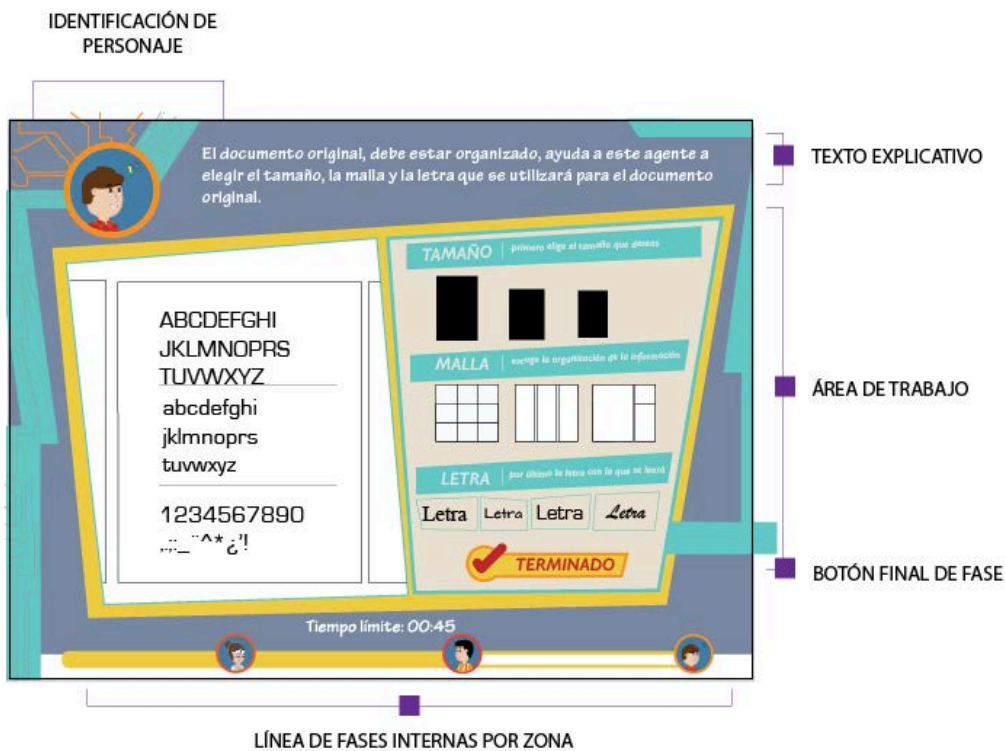
Pantalla de subjuego “fotógrafo”

Al final del subjuego de cada personaje, se presenta información acerca de cada uno de los personajes y como se integran al juego.



Final del subjuego del personaje fotógrafo.

Dentro de la primera etapa de los personajes se basan en elección de herramientas específicas de cada personaje, de esta manera para el personaje diagramador el usuario debe elegir el formato, retícula y tipografía que sea de su agrado.



Pantalla del subjuego del personaje diagramador.

Después de realizada todas las fases internas, el usuario obtiene el emblema de la zona, protegiéndola del antagonista MADCORP.

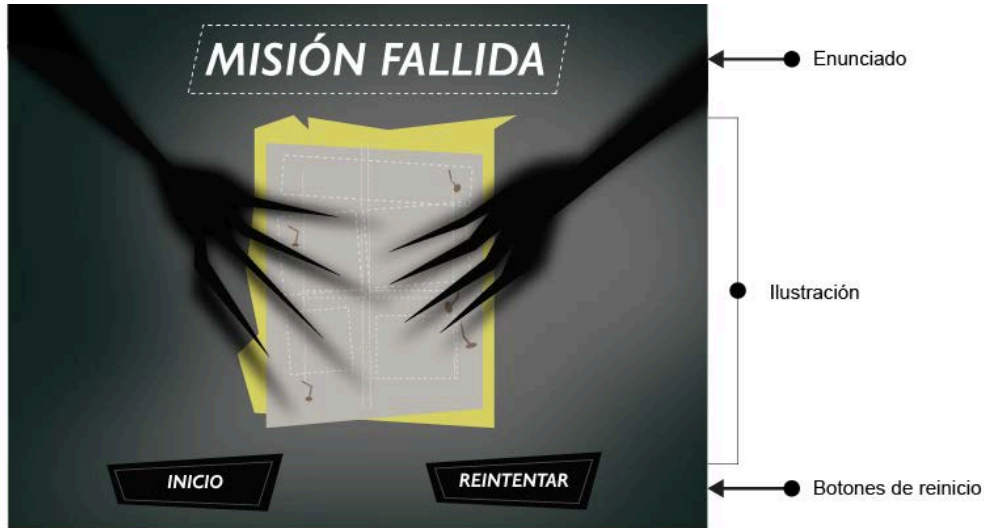


Emblemas por zonas



Final de la Zona de Creatividad

Si es que falla en alguna actividad más de 3 veces o no se la realiza en el tiempo establecido el juego termina con la posibilidad de reintentar desde la elección de la zona o el subjuego.

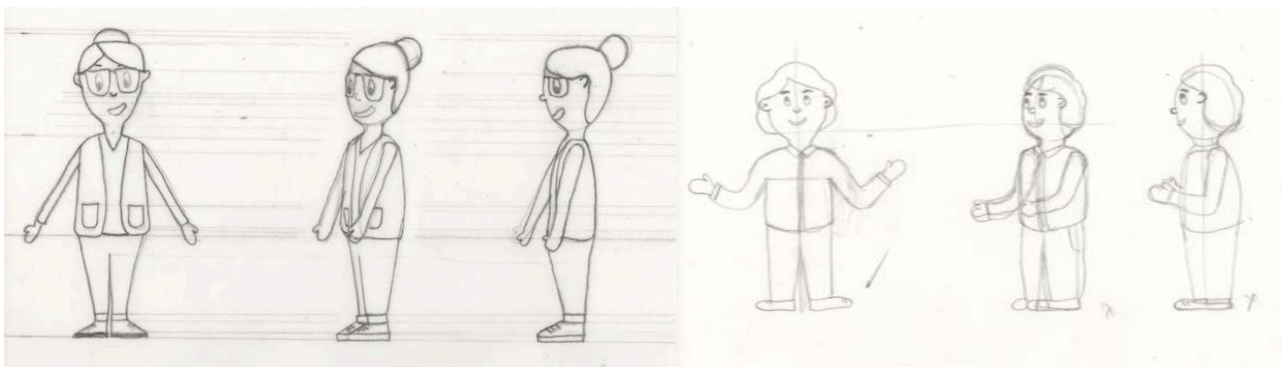


Pantalla de falla de actividad

### 3.5 DISEÑO DE PERSONAJES

#### 3.5.1 ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES

Aunque el referente maneja la estructura de sus personajes dentro con una proporción de cabeza cuerpo iguales, los personajes del proyecto tienen la proporción sugerida para obtener una proporción más real, necesario para el grupo objetivo al que va dirigido. El proceso para la elaboración de los personajes, comienza con la parte de bocetaje a mano.



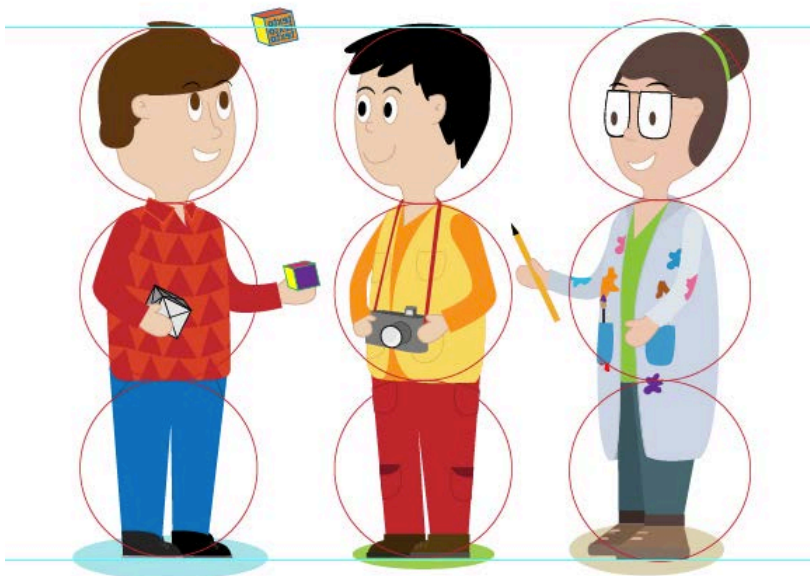
Boceto a lapiz de los personajes

Posteriormente se vectoriza el boceto y se realiza pruebas de color, en base al referente y al manual de marca del proyecto.



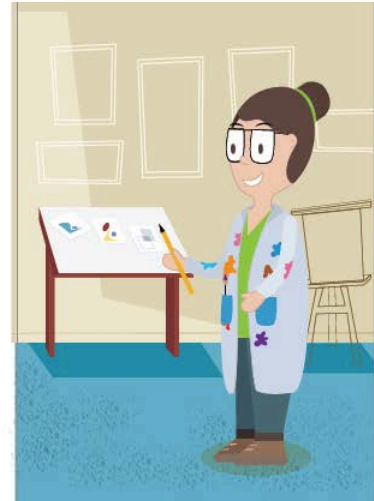
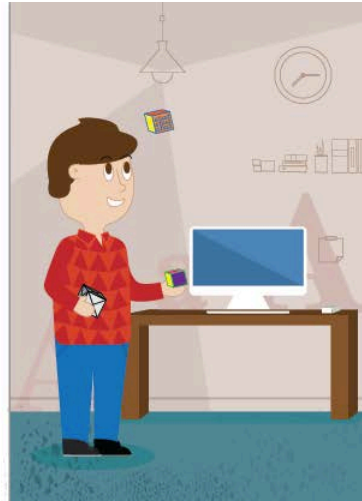
Bocetos digitalizados

Finalmente se realizan propuestas en cuanto a vestimenta y cabello, siendo los personajes finales los siguientes:



Estructura de los personajes finales

Finalmente se realiza el escenario en donde cada uno de los personajes trabajan, dando una idea de su labor y sus herramientas.



Fichas finales de los personajes

### 3.5.2 IDENTIFICATIVO POR PERSONAJE

Los personajes arquetípicos son los cuales responden a un emblema, que en este caso determinó las características visuales del personaje. Para este trabajo se parte de la propia experiencia, para determinar el emblema de cada personaje, de tal manera que exista una relación ante nuestros lectores.

#### Zona de Creatividad



#### Ilustrador

Características  
Manejo de lápices y pinceles para bocetar sus ideas sobre un papel



#### Fotógrafo

Características  
Manejo de la cámara fotográfica, trabaja en base a la luz.



#### Diagramador

Características  
Manejo de retículas, imágenes y texto, para obtener un equilibrio visual

### 3.4 GUÍA DE USO PARA EL DOCENTE

La guía de uso para el docente toma la gráfica ya realizada y la aplica para explicar los momentos específicos dentro del proceso educativo en los cuales se utilizara el material gráfico. La misma será entregada al docente en formato pdf junto con el juego interactivo en cd.

#### Metáfora

La metáfora viene dada por el hecho de que constituye un proceso cognitivo imprescindible para poder conceptualizar lo abstracto a partir de lo concreto. De esta manera y para que se potencialice el pensamiento moral en los niños el Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé se presenta metafóricamente como una entidad ficticia de protección de la comunicación presentando en cada fase actividades determinadas para la resolución de problemas, tomando el nombre de "misiones" que cada niño deberá resolver. Además del pensamiento metafórico y el uso del juego se mantendrá en cada fase, actividades con el procedimiento sugerido por el Center of Media Literacy.

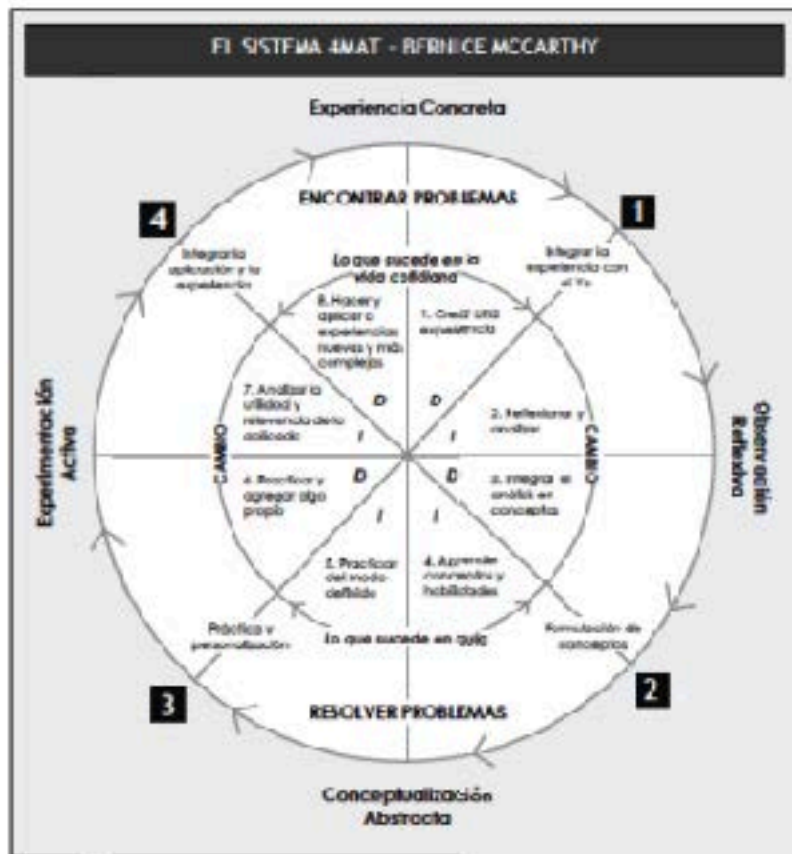


## *Educomunicación*

La enseñanza de los medios de comunicación o alfabetización mediática, ayuda a los usuarios de los medios a ser críticos con ellos, a seleccionar lo que les interesa y hacer un buen uso de toda la información que tienen a su disposición.



*El docente tiene un papel fundamental*



Gomez, J. (2012) El aprendizaje experiencial , Buenos Aires, UBA.

## *Participación activa del sujeto*

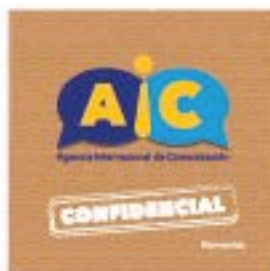
El resultado de la apropiación de los temas, y la generación de juicios de valor serán variados, ya que como se explica la generación de juicios de valor se conforma también con las experiencias previas que cada niño tenga desde su hogar y escuela.



## Experiencia Concreta

### ENTREGA DE CD

Dentro de la dinámica del juego y en base al nombre del proyecto se entregará la primera "misión", en un empaque similar a uno de correspondencia internacional, los cuales se caracterizan por ser de cartón prensado y obtener sellos de autorización. Por lo tanto se presenta la marca del proyecto y para fortalecer el concepto de "misión" el mismo contara con la palabra confidencial.





## Experiencia Concreta

### JUEGO INTERACTIVO NO LINEAL

El juego se juega se utiliza de manera individual, este usuario tendrá el tiempo de 45 segundos para terminar cada tarea asignada. La elección de la zona, establece la navegación que se presentará al usuario, ya que según su elección las tareas cambian, permitiendo una experiencia única a cada usuario.

El juego, esta programado bajo el lenguaje AS3, orientado a objetos, utilizando librerías para animación como GREENSOCK AS3 y el código a medida para que el juego funcione de manera correcta, mediante validaciones y similares. La resolución del proyecto es de 1024px x 768px.

Los requerimientos de software para poder ejecutar el proyecto son las siguientes:

- Windows XP en adelante o OSX 10.7 en adelante.
- 2GB de RAM.
- 128MB tarjeta de video
- 1.6GHZ en procesador.
- Tener instalado en FLASH PLAYER Versión 10.3 en adelante.

*Experiencia Concreta*

**JUEGO INTERACTIVO NO LINEAL**

<p>ADMINISTRACIÓN</p> <p>ZONA NUMÉRICA</p>	<p>DISTRIBUIDOR CONTADOR PUBLICISTA</p>	<p>PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN CALENDARIO DE ENTREGA CUENTAS ADMINISTRATIVAS PRESUPUESTO LISTA DE CUENTAS BASES DE DATOS</p>
<p>PERIODISMO</p> <p>ZONA DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>PERIODISTA EDITOR CORRECTOR DE ESTILO</p>	<p>GRABADORA DE VOZ LIBRETA Y ESFERO FUENTES DE INFORMACIÓN</p>
<p>DISEÑO EDITORIAL</p> <p>ZONA DE CREATIVIDAD</p>	<p>DIAGRAMADOR FOTOGRAFO ILUSTRADOR</p>	<p>CAJA DE TEXTO IMAGENES- COLOR Y ESPACIO LUZ - CAMARA FOTOGRAFICA PAPEL LAPIZ</p>



Posteriormente se presenta el problema con el antagonista en 3 pantallas explicativas, las cuales tienen la misma composición. La ilustración ayuda en la reducción de texto para una mejor comprensión del usuario.



La decisión del usuario será a partir de la pantalla de exposición de zonas, las mismas están representadas por medio de puertas, en las cuales se pueden observar distintas formas, que fueron elegidas por la naturaleza de la disciplina.



Para las características del entorno educativo del juego se toma en cuenta la interactividad, navegación no lineal, contenidos estructurados, control del sistema por parte del usuario, una interfaz organizada y clara.

Después de la elección de la zona, cada niño vivirá una experiencia distinta basada en la variedad de sub juegos que se les presentará en base al orden de su elección de zonas. Por ejemplo si un niño escoje la zona de puerta verde primero, jugará distintos juegos a lo que otro niño haya elegido la misma puerta en segundo lugar.





## Observación Reflexiva

El enfoque pedagógico defendido por la educación para los medios de comunicación, es de la participación activa del sujeto en el proceso educativo, las actividades que contribuyan a formar en el uso de los medios de comunicación son iniciativas que tienen como finalidad ampliar las capacidades de análisis activo y crítico de la oferta mediática, a la vez, se intenta familiarizar al alumnado con los códigos propios de los medios y enseñarle cómo se selecciona la información que aparece en los periódicos, de qué forma se nos presentan los contenidos y tratamientos de la información en función del medio.

En esta fase de Observación Reflexiva, se inicia en base a lo vivido en el juego interactivo, la etapa de reflexión y análisis los cuales se realizarán mediante actividades grupales e individuales acerca de la comunicación. El apoyo de la metáfora se debe hacer presente en esta fase, para lo cual el niño se siente libre y cómodo dentro de su entorno.



## Conceptualización Abstracta

### FICHA DE PERSONAJES

En base al juego y las experiencias exploradas en la fase de Observación Reflexiva, en la fase de Conceptualización Abstracta, a través de clases dictadas, se presentan conceptos y habilidades que presentan los personajes dentro del juego.

Esta fase se da dentro del aula, con el apoyo de las fichas de los personajes, con los cuales el docente puede explicar sus herramientas, sus funciones y las características de cada uno de ellos.





## Experimentación Activa

### IDENTIFICATIVO POR PERSONAJE

La acción de proponer a los niños el Taller de Periodismo como un juego tiene el propósito que los niños sean quienes transmitan esta experiencia a través de la creación de un periódico interno, transformando a la escuela en un lugar de encuentro con su entorno.

La esencia del proyecto consiste, en garantizar el desarrollo de diferentes puntos de vista, es así que se presenta a cada personaje dentro de una zona específica. Una parte fundamental del proceso, será el de la organización del grupo de trabajo pues será necesario que cada niño tome un rol dentro del proyecto, deberán existir los diferentes cargos que existen en un periódico,

#### Zona de Creatividad



##### Ilustrador

Características  
Manejo de lápices y pinceles para bocetar sus ideas sobre un papel



##### Fotógrafo

Características  
Manejo de la cámara fotográfica, trabaja en base a la luz.

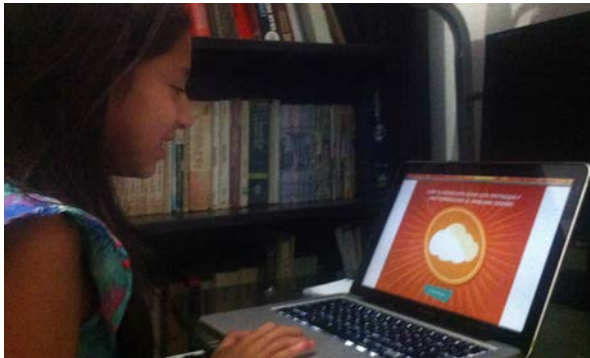


##### Diagramador

Características  
Manejo de software, imágenes y texto, para obtener un equilibrio visual

## VALIDACIÓN

En el video realizado como validación del proyecto se observó que después de utilizar el juego, los niños muestran interés por la temática del juego y desean combatir a MADCORP. Además se observó que no existe ningún problema con la interacción del juego hasta la parte desarrollada, es decir dentro del diseño iterativo la fase de prueba fue solventada. La validación se realizó con una experiencia piloto con niños dentro de la edad de 9- 11 años.



Capturas de Pantalla de video

## PRESUPUESTO

Tabla de Cotización de materiales de impresión

Producto	*Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
<b>Empaque de CD y Cd Impreso</b>  <b>Couché 300grs</b> <b>Impresión full color</b> <b>Tiro y retiro.</b>  <b>Impresión sobre cd en blanco.</b>	25	2,50	62,5
<b>Fichas de personajes</b>  <b>Fomboard gramaje</b> <b>Impresión A4 Full color Tiro</b>	9	2,80	25,20
<b>Pines de 5 cm impresos full color, distintos modelos.</b>	20	0,85	25,5
*La cantidad tomada para la realización de empaques y pines, se la realizó en base al promedio de inscripciones a talleres extracurriculares	<b>Total</b>		<b>113,20</b>

Realizado por Cristina Escudero en base a cotizaciones realizadas

## CONCLUSIONES

- Mediante encuestas y entrevistas se confirma la relación de niños y medios de comunicación es cercana, por lo tanto es importante el desarrollo del Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé, siendo la estrategia gráfica una herramienta educativa relacionada a la alfabetización de medios.
- La metáfora como juego, es un componente vital en el desarrollo del proceso, ya que existe una respuesta positiva por parte del grupo objetivo ante la metáfora escogida.
- A través de la interrelación de disciplinas, metodologías y teorías, se genera la propuesta de estrategia gráfica para ser utilizada bajo la tutela de la profesora en jefe en el Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé.

## RECOMENDACIONES

- Dentro del trabajo realizado como diseñadora gráfica dentro de un grupo interdisciplinar, se confirmó la importancia de generar espacios donde la disciplina explore campos fuera de la publicidad y el marketing.
- La alfabetización de medios es necesaria todo nivel educativo, los usuarios deben ser críticos y participes del intercambio de información para que se practique una verdadera comunicación.

## BIBLIOGRAFÍA

### Libros

Acevedo, J. (1981). Para Hacer Historietas.

Asamblea Nacional del Ecuador(2009), *Constitución de la República del Ecuador*, Ecuador: Registro Oficial

Boni, F. (2006). Teorías de los Medios de Comunicación. (J. Climet, Trad.) Barcelo: Societá editrice Il Molino.

Casas, F. (1998). Infancia: Perspectivas Psicosociales. Ediciones Paidós.

Claves Lopez, J. (2012). "Diseño Pedagógico de un Programa Educativo Multimedia Interactivo". MAD.

Gil Tovar, F. (1984). Iniciación a la Comunicación Social. Bogota: Ediciones Paulinas.

Hitt, M., Black, S., & Poter, L. (2006). Administración. (M. De Anta, Ed.) México, Mexico: PRENTICEHALL INC.

INNEC. (2012). Tecnologías de la Información y Comunicaciones (tics).

HALL, B.(1997) Web-based training cookbook. New York: John Wiley & Sons.

v

Lejarraga H.( 2004), *El desarrollo del sentido ético en el niño*.(pp. 67-97) Buenos Aires: Paidós

Masterman, L. (1993). La educación en los medios de educación. Madrid: Ediciones de la Torre.

Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Madrid: F. Beltran.

Premoli, S. (2008). Pedagogie per un mondo globale. Culture, panorami dell'educazione, prospettive,. Torino: EGA.

Pressman, R. S. (1997). Ingeniería del software: un enfoque práctico. (L. J. Aguilar, Ed.)

UNESCO. (1984). La Educación en materia de comunicación., (pág. 8). París.

Yous, R. (1996). Temas transversales: hacia una nueva escuela (pp.18- 20), Barcelona: Grao.

Zanón, D. (2012). Introducción al Diseño Editorial. Madrid: Vision Net.

### Tesis de Grado PUCE

Burbano,M.(2004). Proyecto de un manual interactivo multimedia para la elaboración de periódicos estudiantiles. (Pregrado)

## Revistas

- Barcalo, J., & Matilla, F. (2000). Publicidad Solidaria. *Revista Comunicar* , 50-62.
- DIEGUEZ, A. J. (1999). ¿Se puede hablar hoy de ser solidario? *Revista Margen* .
- Morduchowicz, R. (2001). Sociedad Educadora. *Revista Iberoamericana de Educación* , 97-117.

## Internet

- ACNNA. (2008). *Red de niñas, niños y adolescentes del Ecuador*. Obtenido de ACNNA: <http://www.acnna.ec/quienes/nnace.html>
- Aguadez Gomez, J. I. (2000). La Educación y medios de comunicación en el contexto iberoamericano. Recuperado de [http://www.unia.es/components/com\\_booklibrary/ebooks/educacionymedios.pdf](http://www.unia.es/components/com_booklibrary/ebooks/educacionymedios.pdf)
- Aparici, R. (2003). Recuperado el 25 de 06 de 2013, de La educacion para los medios de comunicación: <http://www.wolkoweb.com.ar/apuntes/>
- Center for Media Literacy. (2003). *Guia para Docentes y líderes*. Santa Mónica, California, EEUU. Obtenido de <http://www.eduteka.org/pdfdir/MediaLitGuia.pdf>
- Gadotti, M., Gomez, M., & Freire, L. (Enero de 2003). *Lecciones de Paulo Freire cruzando fronteras: experiencias que se completan*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://lahistoriadeldia.wordpress.com/2009/09/26/lecciones-de-paulo-freire-cruzando-fronteras-experiencias-que-se-completan-descargar-libro/>
- Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience*.
- JONASSEN, D. (2000) "El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje". En Reigeluth, Ch. *Diseño de la instrucción. Teoría y modelos*. Madrid: Aula XXI Santillana. Recuperado de <http://especializacion.una.edu.ve/teoriasaprendizaje/paginas/Lecturas/Unidad%203/jonassen.pdf>
- Mestre Chust, J. V. (Enero de 2007). *Aldea Global*. Recuperado el 26 de Febrero de 2014, de <http://www.aldeaglobal.net/jvmestre/medioscomunicacion.html>
- Ministerio de Educación. (21 de 04 de 2012). *Concurso de Periódicos Murales*. Recuperado el 12 de 01 de 2013, de Ministerio de Educación: (<http://educacion.gob.ec>)
- Ronda León, R. Enfoques de las etapas de creación de un software. *Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas*. <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm#sthash.Pb9I2VVm.dpufinteracción>
- Sanchez Carrero, J. (2008). *Taller*. Obtenido de Telekids: <http://jsanchezcarrero.blogspot.com/p/taller.html>
- Snider, L. (03 de 04 de 2012). *11-year-old publishes 200th issue of Boulder community newspaper*. Recuperado el 17 de 06 de 2013, de Daily Camera: [http://www.dailycamera.com/ci\\_20092950](http://www.dailycamera.com/ci_20092950)

Subirats, C. (s.f.). *La teoría conceptual de la metáfora de Gómez Hermosilla*. Recuperado el 12 de 03 de 2014, de La teoría conceptual de la metáfora de Gómez Hermosilla: [http://sfn.uab.es/public\\_papers/La\\_teoría\\_de\\_la\\_metáfora\\_de\\_Gomez\\_Hermosilla.pdf](http://sfn.uab.es/public_papers/La_teoría_de_la_metáfora_de_Gomez_Hermosilla.pdf)

Valdés de León, G. (2010). *Tierra de nadie: Una molesta introducción al estudio del Diseño*. Buenos Aires: UP Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Recuperado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/162\\_libro.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/162_libro.pdf)

## **Entrevistas**

Ayala, H. Pedagoga Infantil. Coordinadora de profesores. (2013) *Desarrollo del Taller de Periodismo, generalidades del Centro Educativo Jahibé*.

Franco, N. Coordinadora Zonal Norte Ministerio de Educación. (2012). *Talleres de Periodismo*.




## ANEXOS

**ANEXO 1 : ENCUESTA A NIÑOS Y NIÑAS DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO DE BÁSICA - TOTAL: 67 NIÑOS Y NIÑAS**

### Encuesta

Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Sexo: \_\_\_\_\_

¿Qué tipo de tecnología utilizas con mayor frecuencia?

		
<input type="checkbox"/> Tableta	<input type="checkbox"/> Celular	<input type="checkbox"/> Computadora

¿Qué actividades realizas en este dispositivo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cuál es tu programa animado favorito? ¿En qué canal se transmite?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cuáles son tus juegos de video favoritos?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cómo te enteras de lo que pasa en tu ciudad/barrio, en el mundo?

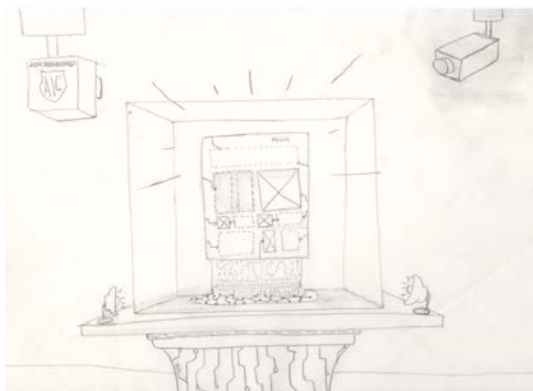
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ANEXO 3: BOCETOS



Bocetos digitales para la marca del proyecto



Bocetos a mano del diseño visual del juego