



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA CON MENCIÓN
EN COMUNICACIÓN VISUAL**

**“MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA MEJORAR LA
COMPRESIÓN LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS.”**

LESLIE VERÓNICA AGUAYO BARREIROS

DIRECTORA: LIC. CLAUDIA MORA

QUITO, DICIEMBRE 2013

TABLA DE CONTENIDOS

Resumen	3
Introducción	4
Objetivos	4
Hipótesis del Trabajo	5
Capítulo I	6
1.1 El idioma inglés y su importancia	6
1.2 Construccionismo y aprendizaje	19
Capítulo II	32
2.1 Comprensión lectora	32
2.2 Concepto: Una aventura de detectives	42
2.3 Desarrollo de la gráfica	47
2.4 Estructura básica	55
2.5 Elementos de navegación	60
2.6 Pantallas de la aplicación	65
2.7 Elección de la tipografía	79
2.8 El color	82
2.9 Nombre del material	85
Capítulo III	89
3.1 Tabulación de resultados	89
3.2 Conclusiones	108
3.3 Recomendaciones	110
Bibliografía	111
Anexos	115

Resumen

El aprendizaje de idiomas extranjeros es una necesidad y, más aún, del idioma inglés, el cual está dentro de las tres lenguas más habladas en el mundo. El aprendizaje de ésta lengua en edades tempranas puede generar amplios beneficios de adaptación al nuevo idioma y lo básico que se debe practicar al momento del aprendizaje, es la comprensión de términos y, más aún, la comprensión lectora; la cual inicia desde las bases del conocimiento de vocabulario, adaptado a cada nivel de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, combinadas con las tecnologías tradicionales, pueden ser un apoyo significativo al momento de generar en el niño nuevos conocimientos lingüísticos. Las actividades lúdicas y tecnológicas brindan al estudiante gran interés por el tema que se le presente, por lo que un juego educativo no sólo generará interés, sino también motivará la construcción del conocimiento propio del usuario.

Al tratar de aprender palabras nuevas lo mejor es “descubrirlas”, es por eso que el concepto central del desarrollo del material fue un juego de detectives, teniendo como personajes principales a un perro y un gato. Uno de los capítulos que los niños, a la edad de 7 años (3ro de básica), tienen que aprender son las “Prepositions of Place” por lo que se decidió aplicar textos con coordenadas para encontrar o devolver objetos dentro de una casa, el cual es un entorno familiar y reconocible, que cuenta con cinco habitaciones diferentes para, luego, al concluir con esta actividad principal, ejercitar con lecturas las nuevas palabras aprendidas. Y así completar el círculo, obteniendo finalmente una recompensa motivacional. El generar un estímulo positivo es la base para asegurar aprender nuevos conocimientos.

Introducción

El mejoramiento de las técnicas y herramientas usadas para la educación primaria, benefician tanto a alumnos como a educadores; y mucho más si éstas herramientas potencian el aprendizaje de algo tan importante y, ahora en la actualidad casi vital, como lo es el conocer y dominar un segundo idioma, como mínimo.


El aprendizaje de una lengua extranjera dentro de los colegios y escuelas de Ecuador, ha sido motivo de esfuerzos tanto pedagógicos como monetarios, significativos, en las instituciones educativas. El presente trabajo plantea brindar un aporte en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés dentro de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba, demostrando así que el diseño puede brindar un apoyo académico para potenciar el aprendizaje de una lengua extranjera, en una edad temprana.

Objetivos

General

- Apoyar el mejoramiento de la comprensión lectora del idioma inglés diseñando un material didáctico gráfico para ser aplicado durante las horas de clase en los 3ros años de básica de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba.

Específicos

- Definir la problemática exacta de las dificultades de la adquisición de vocabulario para comprensión lectora.
- Desarrollar los elementos gráficos y sus componentes para disminuir la problemática planteada.
- Validar la propuesta de diseño dentro de las aulas de clase  durante el periodo escolar.

Hipótesis del trabajo

Las dificultades en la comprensión lectora en el segundo idioma “Inglés” de los estudiantes de 3ro de básica de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba son: poca comprensión lectora y problemas gramaticales como: escribir como pronuncian, a todos los plurales le agregan la S al final y se olvidan de colocar el “an” antes de palabras que empiezan con vocal. Estos problemas son causados por la falta de vocabulario y actividades lúdicas que involucren la adquisición del mismo, lo cual genera falencias en el proceso de aprendizaje y la necesidad, posteriormente, de ingresar a cursos de enseñanza del idioma en instalaciones externas.

Mediante el diseño y empleo de un material didáctico, que promueva el aprendizaje y el uso de vocabulario adquirido en clase, así como también, ejercicios de comprensión del mismo, junto con actividades lúdicas, como complemento a las labores y enseñanzas impartidas por la profesora en el aula de clases, estos problemas podrían disminuir.

El sujeto adquiere conocimiento de forma activa al interactuar con el medio, de este modo no sólo conoce datos sobre los contenidos o información que transmite dicho medio, sino que tiene que activar determinado tipo de operaciones intelectuales, necesarias para decodificar la información del mismo.



CAPÍTULO I

1.1 El idioma inglés y su importancia.

“Saber otro idioma es como poseer una segunda alma.”
Carlomagno

El aprender un idioma diferente a la lengua materna, actualmente se ha vuelto una necesidad para toda persona. Este aprendizaje brinda posibilidades de viajar, estudiar y hasta vivir en otro país. Aprender varios idiomas es interactuar y comunicarse, características innatas en el ser humano. Jeremy Harmer, en su libro “How to teach english”, menciona que en el mundo muchos estudiantes están aprendiendo a hablar inglés por diferentes razones: “algunos estudiantes, por supuesto, aprenden el idioma únicamente porque está en el pènsu de estudios primario o secundario, pero para otros el estudiar inglés ya es una decisión.” (Harmer¹, 2007: 11).

Actualmente el idioma español está dentro de las lenguas más habladas del mundo, pero no por eso el inglés ha perdido importancia.

“El español es ya la segunda lengua más hablada en el mundo, (328,5 millones de personas), por detrás del chino (1.212,5 millones) y por delante, por primera vez, del idioma vehicular internacional, el

¹ Harmer, Jeremy (1947). Profesor e instructor de profesores. Estudió en University of East Anglia (BA Hons, English and American Studies), University of Reading (MA Applied Linguistics), International House (International House Teacher training Certificate). Fue director del Instituto Anglo Mexicano de Cultura, Guadalajara (1979-1983)

inglés (328 millones). Lo dicen los datos, actualizados el pasado octubre, proporcionados por la prestigiosa revista Ethnologue. Languages of the world. Sin embargo, los diplomas que certifican el conocimiento del español -idioma que estudian 14 millones de personas- no tiene el peso de los exámenes de Cambridge, el TOEFL o el Instituto Francés.”

SILIÓ, E. (2010) Los certificados de conocimiento del español se amenan. Madrid. Recuperado de http://elpais.com/diario/2010/03/22/educacion/1269212403_850215.html

Dominar una de las lenguas más habladas del mundo puede generar grandes beneficios para quienes lo hacen. “Poder solicitar una beca, estudiar en el exterior, tener mejor empleo y remuneración son sólo algunas de las razones que evidencian la importancia de dominar un segundo idioma”.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. (2009) Inglés como lengua extranjera. Colombia. Recuperado de http://menweb.mineducacion.gov.co/educacion_superior/numero_12/ingles.htm

Como respuesta a esta necesidad el Ministerio de Educación Nacional de Colombia está impulsando el conocimiento y dominio de ésta lengua, a través del “Programa Nacional de Bilingüismo”.

El Ecuador no es la excepción en cuanto al interés del aprendizaje de este idioma. En el año 1998, con la aplicación del Examen Nacional de Inglés en el Ecuador, se tuvo la posibilidad de conocer el promedio de calificaciones en éste idioma, tanto en la sección primaria como en la sección secundaria. “El promedio alcanzado a nivel nacional, hasta la fecha, es de 15/20 para los/as alumnos/as que finalizan la Educación Básica y de 14.5/20 para los que terminan el Bachillerato”² Ante estos resultados, en el año 2006 se impulsó el proyecto CRADLE, una reforma curricular de inglés que consistía en la

² “Convenio Internacional Ecuatoriano - Británico”. Internet. www.frontesis.org. Acceso: 2 de febrero de 2012.

renovación de los planes y programas de Inglés; elaboración de textos para los alumnos, guías didácticas y capacitación a profesores. Éste proyecto lo inició la Dirección Nacional de Currículo a través de la División Nacional de Idiomas Extranjeros. Con ésta reforma se aumentó a 5 horas semanales de este idioma en las instituciones educativas.

Actualmente, el Ministerio de Educación, la División Nacional de Idiomas Extranjeros, la Coordinación Zonal 6, la Dirección Provincial de Educación del Azuay y el Cuerpo de Paz de los Estados Unidos,

“[...] presentarán el “Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza de Inglés” en los establecimientos educativos. [...] El proyecto tiene como objetivo apoyar a docentes y estudiantes para obtener mejores oportunidades de conocimiento y práctica de este idioma”. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR (2011) “Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza de Inglés”. Ecuador. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec/noticias/boletines-prensa/811-proyecto-de-fortalecimiento-de-la-ensenanza-de-ingles.html>

Asimismo, el Ministerio de Educación ha planteado la creación de centros multiservicios para la enseñanza de inglés (y otras materias) con el objetivo de que éste idioma ya no se dicte en las instituciones educativas, sino sea una actividad extracurricular. Ésta idea se ha dado ante el conocimiento de que no todos los alumnos de un mismo nivel de estudios tienen la misma facilidad para dominar el idioma. “La propuesta es que el Ministerio de Educación exija un nivel mínimo de esta lengua para obtener el título de bachiller”.

REDACCIÓN SOCIEDAD (2010) El inglés se enseñará fuera de los colegios. Ecuador. Recuperado de http://www.elcomercio.com/sociedad/ingles-ensenara-colegios_0_391760875.html




“A la Escuela Politécnica Nacional asisten diariamente unos 3000 alumnos en varios horarios. La mayoría de alumnos son profesionales, quienes desean mejorar su desempeño laboral o salir del país para estudiar o trabajar. [...] En las 69 universidades y centros superiores del país es una exigencia para el alumno, según la carrera, aprobar determinados niveles de inglés. Pero en 16 de ellas existe como carrera formal. También provienen de otras universidades o son jóvenes, de entre 15 y 17 años, de varios colegios. [...]

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), hay 2500 inscritos cada semestre en idioma inglés. Este es un requisito para los estudiantes del centro. [...] Entre octubre 2005 y junio de 2006, se registraron 305 interesados en seguir cursos en EE.UU. Para rendir el Toefl (examen de inglés más aceptado en el mundo) solicitaron información 1 022 personas. [...] En el Wall Street Intitute existen 8 000 alumnos activos en el país.”

DIARIO HOY (2006) El idioma inglés pasó de una obligación a una necesidad. Ecuador. Recuperado de <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/el-idioma-ingles-paso-de-una-obligacion-a-una-necesidad-247084-247084.html>

De igual manera, existen otro tipo de instituciones alrededor del país que imparten este idioma, “En el Centro de Estudios Interamericanos (Cedei), de Cuenca, estudian 650 niños, jóvenes y adultos, distribuidos en niveles”. REDACCIÓN CUENCA Y SIERRA CENTRO (2010) El inglés amplía el campo profesional. Ecuador. Recuperado de http://www.elcomercio.com/noticias/ingles-amplia-campo-profesional_0_205179572.html

Como se puede observar, el aprendizaje de éste idioma es  una constante que se presenta en nuestro medio; sin embargo, el ministerio no ha sido el único que se ha interesado por

promover el bilingüismo y el aprendizaje de idioma inglés ante tanta demanda. El diario El Comercio también hizo su pequeño aporte educativo con una colección de libros llamada 'Speaking Book' dirigido, exclusivamente, al público infantil. Los textos abordan "diferentes temáticas: los animales, mi primer ABC, el tiempo y el reloj, la ciudad, la escuela, el cuerpo y los sentidos".

REDACCIÓN SOCIEDAD (2010) Speaking Book, un nuevo método para aprender inglés. Ecuador. Recuperado de http://www.elcomercio.com/sociedad/Speaking-Book-metodo-aprender-ingles_0_321568088.html

La creciente demanda de aprendizaje de ésta lengua, además de los diferentes aportes de ministerios y proyectos creados, nos señalan que, en nuestro entorno, el conocer y dominar este idioma es necesario y, al mismo tiempo, un reto tanto para el que aprende como para el que enseña. Miguel Siguán y William F. Mackey, autores del libro "Educación y bilingüismo" señalan las dificultades que tiene el sistema educativo de naciones hispanohablantes en cuanto al aprendizaje y enseñanza del idioma inglés.

"A pesar del gran esfuerzo desplegado ofreciendo a los niños de las minorías lingüísticas y, concretamente a los hispánicos, un sistema educativo que tiene en cuenta de diferentes maneras su lengua propia, estos alumnos, en conjunto, presentan resultados escolares inferiores a los alumnos de lengua materna y familiar inglesa. A pesar de la presencia de las dos lenguas en el sistema educativo, estos alumnos no alcanzan una competencia equilibrada de las dos lenguas, ni plenamente satisfactoria en ninguna de las dos." (Siguán³ y Mackey⁴ 1986 : 127)

Ching (1984) sostiene que éstas dificultades pueden deberse a la falta de práctica que se le brinda en nuestro medio al aprendizaje del idioma, además de que los niños hispanohablantes encuentran

³ Miguel Siguán (1918-2010)
Psicólogo, lingüista y escritor catalán. Se ocupó, entre otras muchas actividades, de la dirección del Instituto de Ciencias, de la presidencia de la Sociedad Española de Psicología.

⁴ Willian Mackey (1918)
Profesor y lingüista canadiense.
Estudió en la Universidad de Manitoba, tiene una maestría en artes de la facultad de letras de la Universidad Laval y una maestría en lingüística y psicología de la Universidad de Harvard.

dificultades para pronunciar algunos sonidos vocálicos, como, por ejemplo, para pronunciar dos consonantes al inicio de una sílaba o palabra (así, star puede convertirse en estar y pronunciarse es-tar).

Ésto nos demuestra que sólo por el hecho de ser una nación hispanohablante se nos es más difícil el aprendizaje del idioma inglés. Sin embargo, eso no tiene por qué ser un impedimento para conseguir la excelencia y el dominio de éste idioma. En nuestro país el Ministerio de Educación ha planteado una malla curricular que implementa el idioma inglés a partir del octavo de básica.

Malla curricular

ASIGNATURAS	HORAS SEMANALES DE CLASE POR ASIGNATURA / AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA									
	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º	
LENGUA Y LITERATURA	12	12	9	9	8	8	6	6	6	
MATEMÁTICA	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	5	5	-	-	-	-	-	-	-	
CIENCIAS NATURALES	-	-	4	4	4	4	6	6	6	
CIENCIAS SOCIALES	-	-	4	4	5	5	5	5	5	
EDUCACIÓN ESTÉTICA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
EDUCACIÓN FÍSICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
LENGUA EXTRANJERA	-	-	-	-	-	-	5	5	5	
OPTATIVA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
SUBTOTAL	30	30	30	30	30	30	35	35	35	
ACTIVIDADES ADICIONALES	5	5	5	5	5	5	-	-	-	
TOTAL	35	35	35	35	35	35	35	35	35	

* Dentro de este espacio, se complementarán actividades de recuperación pedagógica u otras. Se puede ofrecer otras asignaturas, tales como Lengua Extranjera o Informática, en la medida en que la escuela cuente con los docentes y recursos requeridos para hacerlo.

Imagen: <http://www.educacion.gob.ec>

Captura de pantalla día 16 febrero 2012

Con lo anteriormente señalado, se puede llegar a creer que la malla curricular básica que exige el gobierno no tiene concordancia, en lo que se refiere al estudio del idioma extranjero y las etapas del aprendizaje que se han señalado en párrafos anteriores; lo cual llevaría a pensar, que debe ser una de las razones por las cuales el idioma inglés en nuestro medio sigue sin ser dominado en escuelas y colegios.

1.1.1 El idioma inglés dentro del entorno académico escolar

Las autoridades ecuatorianas han visto la importancia de mejorar el p ensum de estudios de la lengua extranjera en los colegios e instituciones educativas.

“La Ley de Educaci n prevé aplicar cinco horas semanales de formaci n en ingl s. Pero, la dificultad para ejecutar la ense anza, es la falta de maestros de ingl s, sostiene el director nacional de Educaci n, Teodoro Barros. “No se puede tapar con un dedo la realidad de la educaci n. No es un problema institucional sino nacional. Existe la necesidad de utilizar el otro idioma todo el tiempo, s lo as  el estudiante hace el esfuerzo de entender y de comunicarse. Hablar el idioma nativo no es una buena t cnica, el idioma extranjero es el que se debe utilizar en un 95 por ciento”. Diario Hoy (2006) El idioma ingl s pas  de una obligaci n a una necesidad. Ecuador. Recuperado de <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/el-idioma-ingles-paso-de-una-obligacion-a-una-necesidad-247084-247084.html>

Ante la necesidad de impulsar el aprendizaje de  ste idioma, el Ministerio de Educaci n ha buscado seguir motivando a los alumnos con calificaciones altas en el idioma extranjero mediante un diploma, el cual se lo entrega en el  ltimo a o de bachillerato de los estudiantes.

“[...] La licenciada Rosa Hurtado Morej n, Directora Nacional de Curr culo, con Memorando No. 260-DINCU-2011 de 2 de mayo de 2011, adjunta un informe t cnico mediante el cual solicita que: dada la importancia que tiene el idioma ingl s dentro del proceso de ense anza-aprendizaje, con Acuerdo Ministerial se establezca el otorgamiento de un Diploma a los estudiantes que se hayan destacado en el citado idioma, en el nivel de bachillerato, reconociendo de esta manera su esfuerzo y esp ritu de superaci n.”



Vidal Illingworth, G. (2011). Acuerdo 210-11. Dirección Nacional de Currículo, (pp. 1-2). Quito, Ecuador.

El Ministerio de Educación, consciente de que el aprendizaje de un idioma extranjero es importante, ha hecho sus cambios y modificaciones en el pénsum de estudios, aunque un poco tarde, como se puede leer en el Acuerdo 210-11, siendo el año 2000 cuando instauran como necesario aumentar las horas de clase a 5 semanales como mínimo.

Existen numerosas unidades educativas que ya han impartido el inglés dentro de su formación educativa desde hace varios años. Para que la enseñanza en los colegios sea la óptima, el Ministerio de Educación también se ha preocupado por impulsar un programa de becas “Enseña Inglés” cuyo objetivo es formar y capacitar a los docentes de ésta área, con el objetivo de mejorar la calidad de enseñanza. Ministerio de Educación del Ecuador (2012) “MinEduc” impulsa programa de becas “Enseña Inglés”. Ecuador. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec/home/1063-mineduc-impulsa-programa-de-becas-ensena-ingles.html>

De la misma manera, existe en vigencia un proyecto de fortalecimiento de la enseñanza del inglés, el cual tiene como objetivo que los estudiantes alcancen un alto nivel de uso de éste idioma.

“Sus iniciativas concretas están dirigidas a la actualización de los currículos nacionales de esa asignatura, a la entrega de libros de texto alineados a dichos currículos, al desarrollo profesional de docentes de inglés en ejercicio, y al mejoramiento de la formación en esa carrera profesional”.


Ministerio de Educación del Ecuador (2012) Fortalecimiento del Idioma Inglés. Ecuador. Recuperado de <http://www.educacion.gob.ec/fortalecimiento-del-ingles-fee.html>



En Ecuador existen varias instituciones educativas bilingües, como el Colegio Bilingüe Pensionado Olivo, el Colegio Bilingüe Seneca, Colegio Técnico Ecuador, Colegio Nacional María Angélica Idrobo, la Unidad Educativa Particular Experimental Bilingüe Martim Cereré, por nombrar algunos.

La Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba no está dentro de los colegios bilingües de la capital, sin embargo el idioma es enseñado dentro de las aulas de clase, ya que tienen en cuenta que el inglés no puede ser una opción. Desde hace más de 10 años, el inglés se convirtió en una de las materias con más importancia dentro del ámbito académico y de las autoridades, cambiando su plan de estudios y la pedagogía con la que el inglés era impartido dentro de las aulas. Los cambios en el pènsuim de estudios han llevado, incluso, a que ciertas actividades se las imparta en el idioma extranjero, habiendo una participación activa de los alumnos tanto de la básica como del bachillerato.

Al ser una institución religiosa y, con la idea de convertirse en bilingüe en un futuro cercano, se han llegado a impartir eucaristías de fechas especiales en inglés, de igual manera se organiza durante el año escolar una semana dedicada a este idioma, donde alumnos y profesores del área realizan diversas actividades (culturales, académicas y lúdicas).

“El departamento de Inglés de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba, es parte activa de la formación integral bilingüe de sus bachilleres, desarrollando en estos destrezas pedagógicas, competencias críticas, comunicativas y de aula, siempre acorde con los diferentes ciclos del desarrollo educativo  y que le permitan, al finalizar el bachillerato, egresar de la Institución con el suficiente conocimiento del idioma inglés.”

Unidad Educativa SS.CC. Rumipamba. Departamento de inglés.
Recuperado de http://rumipamba.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=65&Itemid=59

Asimismo, dentro del plantel, con las reformas mencionadas anteriormente, el departamento de inglés está impulsando un “Proyecto Bilingüe”, el cual tiene como objetivo que cada alumno concluya el año académico con el conocimiento que se le debe impartir completo.

“Se implementa como parte de su currículo un “Proyecto Bilingüe” de inmersión del Inglés como idioma extranjero, que cumpla una sistematicidad y secuencia lógica, coherente, técnica, funcional y pedagógica, que enlace la educación básica y el bachillerato de tal manera, que cuando las estudiantes terminen sus respectivos ciclos de desarrollo y de estudio, alcancen las competencias lingüísticas comunicativas correspondientes en el idioma inglés de acuerdo con el nivel planificado en el presente proyecto.”

Unidad Educativa SS.CC. Rumipamba. Departamento de inglés.
Recuperado de http://rumipamba.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=65&Itemid=59

Actualmente las autoridades de ésta unidad educativa, mencionan estar conformes con los avances que ha tenido la enseñanza del idioma dentro en el plantel, opinión que, según la Lcda. Hermana Gloria Ortíz, rectora del plantel, comparten los padres de familia.⁵

Fernandez⁶ (2002) señala que el aprendizaje de la lengua, para un adulto, está delimitada por la cultura de la “respuesta correcta”, haciendo que al lenguaje se lo vea como una serie de reglas que deben seguirse y memorizarse para su correcto uso, y, mientras más se aprende el idioma, se aprenden muchas más reglas a las que hay que regirse.

⁵ Hmna. G. Ortiz (comunicación personal, 22 de marzo, 2012)

⁶ Carmen Fernandez Santás. Profesora de escuela secundaria en Santiago de Compostela y experimentada instructora docente.


“Sin embargo, en la infancia las circunstancias son bastante diferentes. Nuestras comunidades nos dejan participar como si fuésemos comunicadores totalmente competentes mucho antes de que podamos funcionar como seres lingüísticos maduros. Al tratar a los niños como si fueran comunicadores totalmente competentes, en realidad se convierten en comunicadores totalmente competentes”. (2002 : 85)

“Para aprender a hablar, el niño no sólo tendrá que extraer palabras de un flujo de sonidos y reconocer las reglas de gramática que rigen la organización de las palabras, sino que deberá saber utilizar también diferentes sutilezas de su lengua materna en situaciones adecuadas.

Todo ello sin olvidar la primera condición de la adquisición del lenguaje: el niño debe desear comunicarse con su entorno.”
(Abdelilah-Bauer⁷, 2007:15)

Es preciso añadir que, si bien el aprendizaje de éste idioma es satisfactorio, eso no quiere decir que no haya problemas en ciertos puntos con los niños en temas específicos, lo cual permitiría que los conocimientos sean asimilados más fácilmente, que no haya problemas importantes a lo largo de su vida académica y que el desempeño en el idioma sea más que excelente, o por lo menos, aún más satisfactorio que en la actualidad.

1.1.2 Inglés en la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba

El departamento de inglés de la Unidad Educativa Sagrados  Corazones de Rumipamba tiene como misión el desarrollar “destrezas pedagógicas, competencias críticas, comunicativas

⁷ Barbara Abdelilah-Bauer es diplomada en psicología social, tras una formación como lingüista y profesora de idiomas, y realiza investigaciones entorno al desarrollo del lenguaje y de la identidad del niño bilingüe.

y de aula, siempre acorde con los diferentes ciclos del desarrollo educativo [...]”⁸ de sus alumnos, con el objetivo de que puedan culminar sus estudios de esta lengua de la manera más satisfactoria posible.

Como ya se ha mencionado, la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba está poniendo todo sus esfuerzos y dedicación en mejorar la calidad del idioma inglés que se imparte dentro de las aulas, con el objetivo de convertirse en una institución completamente bilingüe.

La coordinadora del área de inglés, Patricia Pinto, menciona que desde hace cuatro años han cambiado los profesores y, por lo tanto, los materiales que se usan; tanto en la sección primaria como secundaria. El material con el que se cuenta actualmente se llama Lighthouse 2, el cual es un libro de texto que consta de un CD de audio, tiene ejercicios de escritura y lectura, los cuales los resuelven en clase con la ayuda de la profesora.

En las aulas de clase existen afiches relativos a diferentes temas, los cuales vienen como parte del material que ya se les proporciona y además los usan, durante la hora asignada, como material didáctico. Algunos de los libros tienen stickers o adhesivos, los cuales los pegan dentro de sus libros de texto, como un complemento de algunas explicaciones y ejercicios.

Para 3ro de básica son tres paralelos, los cuales tienen, dentro de sus aulas, material pegado en las paredes, algunos de éstos están en inglés. Sin embargo son cartulinas o papeles brillantes escritos a mano; en otros casos son letras recortadas en fo-
mix de alguna frase de uso cotidiano. Una de éstas frases es: “May I come in?” (¿puedo pasar?) con lo cual se demuestra el interés por los maestros de que los alumnos utilicen el inglés más allá de sus horas de clases.

⁸ Inglés. Recuperado de http://rumipamba.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=65:ingles&catid=34:rumicategoria&Itemid=59 el día 3 de diciembre de 2012

Muy cerca de las aulas de los 3ros de básica se encuentra una pequeña aula de cómputo, la cual está decorada de la misma manera como están las aulas comunes. Su uso no es muy frecuente, según lo que comentó la profesora Jessica Fajardo, docente del departamento de inglés para éstos años. El impulso que se le da al idioma es tal que durante el año escolar, hay varias actividades que se realizan en la institución con el fin de implementar o ejercitar el inglés, en las cuales participan incluso los más pequeños.

En año escolar los alumnos de 3ro de básica, ven tópicos que implementan formalmente la gramática, pero sin decirles qué es lo que están aprendiendo, esto con el objetivo de que no se asusten y pierdan el interés de la materia al escuchar palabras más complejas. Es así que, a los niños no se les menciona que van a aprender “Present Simple”, sino sólo se les menciona que se les va a enseñar un nuevo verbo, el verbo “To be”.

Los tópicos que abordan en el año en éste período de aprendizaje son “Present Simple” (“routines”), “Prepositions of place” (behind, between, next to, opposite), “Prepositions There is/ There isn’t”, “Modal Can – Can’t”, “Possessives”, “Prepositions These/Those”, “Countable/Uncountable nouns”, “Present Simple: Third person She/He/It”, “Yes/No Questions”, “Present simple: verb to like”, “Plural pronouns (We/they)” y “Wh-questions with present simple”.⁹ Todos estos tópicos se los presentan en bloques, por lo que los niños pasan un período de tiempo practicando un bloque antes de continuar con el siguiente. En total son tres bloques.

Entre los problemas más comunes que se han podido encontrar en los niños de los terceros de básica son, principalmente, de comprensión lectora. Específicamente cometen errores con el presente simple y a los verbos en terceras personas, tienen

⁹ M. J. Fajardo, profesora del área de inglés de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba (comunicación personal, 2 de mayo, 2012)



dificultad para comprender el vocabulario y la idea central en las lecturas, y escriben las palabras tal y como las escuchan o pronuncian.¹⁰

¹⁰ M. J. Fajardo (comunicación personal, 2 de mayo, 2012)

Las actividades académicas suelen estar acompañadas de material creado por la docente para generar más dinamismo a la hora de clase, ya sea para ejercitar vocabulario u otra actividad lúdica, lo que da pie a que éste material se extravíe o deteriore con el uso y abuso de maestra y alumnos. Los alumnos, en esta etapa del aprendizaje, son sumamente inquietos, necesitan múltiples cosas para ver, tocar, interactuar, por lo que la maestra mencionó que durante clases, en ocasiones, suele hacer actividades fuera de lo formal, para tratar de mantener el interés en la materia y disipar el aburrimiento.



Imagen: Material usado por los 3ros años de educación básica de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba.

Fuente: Fotografía tomada por Leslie Aguayo

1.2 Construcciónismo y aprendizaje



Es ampliamente reconocido que una inserción de diversas corrientes psicológicas en el ámbito educativo ha permitido

que se pueda saber de mejor y mayor manera cómo son y se desarrollan los fenómenos educativos. El constructivismo no es la excepción. Aunque éste sea un modelo pedagógico relativamente novedoso que, actualmente, se encuentra en auge, no se aplica de forma amplia en nuestra realidad educativa.

“El sujeto interactúa con la realidad, construyendo su conocimiento y, al mismo tiempo, su propia mente. El conocimiento nunca es una copia de la realidad, siempre es una construcción.”

Adriana Serulnikov (2001:126)

Éste fue un pensamiento elaborado por el epistemólogo Jean Piaget. Como se tiene constancia, muchas de las obras, teorías y pensamientos de éste científico fueron y siguen siendo un referente importante para la pedagogía, demostrando con sus escritos e investigaciones, que el conocimiento se adquiere de manera gradual, en la interacción de un sujeto activo y un objeto activo, como lo menciona Serulnikov (2001) en su libro “Piaget para Principiantes”.

Así como Piaget se interesó en la construcción de conocimiento, un colaborador suyo, Seymour Papert, integró más formalmente a la pedagogía el Construccionismo, señalando, de igual manera, que para un correcto aprendizaje se necesita estar en interacción con el sujeto u objeto a aprender.

El Construccionismo expresa la idea de que esto sucede particularmente cuando el aprendiz se compromete en la elaboración de algo que tenga significado social y que, por tanto, pueda compartir. Por ejemplo: un castillo de arena, una máquina, un programa de computación. Obaya¹¹ (2003:1)

Papert (1984) se basa en el pensamiento de Piaget (el niño como constructor de sus propias estructuras intelectuales) y

¹¹ Adolfo Obaya Valdivia.
Coordinador en Universidad Nacional Autónoma de México

menciona que, necesita de materiales para poder cumplir con ésta construcción, siendo muchas veces, el medio el que brinda estos materiales. “En este sentido, habría entonces diferencias culturales marcadas entre los niños que tienen acceso a ambientes más ricos e interesantes y los que están privados de ellos”. Obaya (2003:1)

Área (2004) señala que como ha evidenciado la psicología cognitiva, cada medio demanda que los posibles usuarios activen distintas estrategias, habilidades y operaciones cognitivas para que el conocimiento que se les brinda sea comprendido, almacenado significativamente y ,posteriormente, recuperado y utilizado. Investigaciones sobre la utilización de los medios didácticos han señalado que el sujeto adquiere el conocimiento de forma activa.

De ese modo, cuando un sujeto interacciona con un medio no sólo adquiere datos sobre los contenidos o información semántica que transmite dicho medio, sino que tiene que activar determinado tipo de operaciones intelectuales necesarias para decodificar las formas simbólicas a través de las cuales se representan dichos mensajes. Asimismo, este proceso de construcción del conocimiento está afectado por el contexto, tanto social como cultural, bajo el cual tiene lugar la interacción del sujeto con el medio. (2004:76)

Como Área (2004) ha señalado, para que un conocimiento sea almacenado se necesita conocer cuáles son los estilos de aprendizaje que tienen los potenciales usuarios del material a elaborar. “Los estilos de aprendizaje afectan nuestra manera de pensar, cómo nos comportamos y acercamos al aprendizaje y la manera en la que procesamos la información.”¹²

Reconocer cada forma de aprender que tienen los estudiantes es el primer paso para elaborar un material que sea de ayuda

¹² Pearson, Rufina. (2008) Estilos de aprendizaje. Buenos Aires, Argentina.



Recuperado de <http://blog.jel-aprendizaje.com/estilos-de-aprendizaje.php>

para todos por igual. Los estilos de aprendizaje están determinados por las características biológicas de cada persona y por la estimulación recibida. Por ello, es necesario reconocer los diferentes estilos de aprendizaje para hacer más sencillo el proceso de adquisición de la información.

“Muchos expertos clasifican a quienes aprenden en categorías visual, auditiva o cinestésica [...]. Decir que una persona es principalmente visual no significa que no pueda funcionar con efectividad en las otras modalidades; sólo indica su preferencia más frecuente”[...]. Conocer las diferencias en la manera de pensar en la gente y conocer su propio estilo personal y sus puntos fuertes y flacos, reviste particular importancia para los profesores”. (Williams¹³ : 1986 : 58)

Sin éste conocimiento es fácil pensar que un método es eficaz para un grupo de personas y otro no. Para los alumnos que tienen un método de aprendizaje diferente al del maestro, es posible que se vean privados del conocimiento ya que su método de aprendizaje principal no está siendo atacado. Williams (1986) nos presenta un ejemplo de lo que podría ser una estrategia de conocimiento y un estilo de aprendizaje en el ámbito del lenguaje y el deletreo.

Deletrear puede ser enseñado visualmente (haciendo una imagen visual), con imput auditivo (pronunciando la palabra o deletreándola en voz alta con cierto ritmo), o cinestésicamente (escribiendo o buscando la palabra varias veces). [...] Sin embargo, un conocimiento de los estilos de aprendizaje también nos indica, que algunos alumnos pueden tener dificultad con una estrategia visual y que conviene alentarlos para que utilicen también un enfoque auditivo o cinestésico. (1986 : 60)

¹³ Linda Verlee Williams. Ha instruido docentes en la Universidad de California en Berkeley y en el Ministerio de Educación en Etiopía. Es instructora en la University Extension, la Universidad de California y es asociada de The Learning Circle in Berkeley.



Ésta técnica de enseñanza, explotar una estrategia efectiva, mientras se complementa con otras alternativas, permite que cada uno de los alumnos desarrolle un enfoque individual, dando así mejores resultados. Para conocer qué y cómo son estos diferentes estilos se presenta una pequeña explicación a continuación:

Estilo de aprendizaje auditivo

Estos alumnos aprenden a partir de instrucciones verbales: lectura, exposiciones, discusiones, lluvia de ideas, TV, música, juegos verbales, repetición, cassettes, etc. Memorizan a través del lenguaje, verbalizaciones, actividades organizadas y pasos en la resolución de problemas. Son muy verbales y memorizan contenidos fácilmente. Su lectura fonética es muy buena.¹⁴ “Quien tiene más desarrollado este tipo de aprendizaje, aprende preferentemente escuchando el material educativo. [...] Se calcula que entre un 10% y un 20% de la población en general privilegia el estilo de aprendizaje auditivo.”¹⁵

Estilo de aprendizaje visual

Aprenden a través de la observación y visualización, son hábiles para recordar detalles visuales. “Para reforzar la incorporación de palabras específicas, particularmente el uso de la ortografía, es útil colorear prefijos, sufijos y patrones de palabras”.¹⁶ “El uso de mapas, videos, ejemplos visuales, actividades de asociación de información –unir con flechas, opción múltiple-, secuenciación de oraciones, búsqueda de palabras claves, gráficos y computadoras son útiles para estos alumnos. Los textos deben estar acompañados de dibujos y gráficos”.¹⁷

La manera más eficiente de almacenar información es visual (en una clase con retroproyector, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o tomarán notas para tener después algo que leer). Se calcula

¹⁴ Pearson, Rufina. (2008) Master en Educational Psychology and Special Education, University of British Columbia, Canada. Licenciada y Profesora en Psicopedagogía en la Universidad Católica Argentina Autora de Estilos de aprendizaje. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://blog.jel-aprendizaje.com/estilos-de-aprendizaje.php>

¹⁵ Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78032>

¹⁶ Pearson, Rufina. (2008) Estilos de aprendizaje. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://blog.jel-aprendizaje.com/estilos-de-aprendizaje.php>

¹⁷ IDEM.

que entre un 40% y un 50% de la población en general privilegia el estilo de aprendizaje visual.¹⁸ El pensamiento visual, mencionando a Williams (1986), se asocia con las artes visuales y es, al mismo tiempo, es parte de cada asignatura porque es una manera básica de “obtener, procesar y representar información”. (1986 : 96)

Estilo de aprendizaje cinestésico

Estos alumnos aprenden a través de la acción y la participación activa en una actividad, por lo que necesitan involucrar su cuerpo en proyectos y actividades. “Este tipo de alumnos se beneficiará más cuando el cuerpo se involucre en la actividad o en la información a incorporar. Para recordar información es útil hacerlos recitar en voz alta mientras caminan o hacerlos escuchar un texto a través del uso de auriculares.”¹⁹ Los alumnos cinestésicos/as aprenden preferentemente al interactuar físicamente con el material educativo, necesitan asociar los contenidos con movimientos o sensaciones corporales. “Se calcula que entre un 30% y un 50% de la población en general privilegia el estilo de aprendizaje cinestésico”.²⁰

Harmer (2007) menciona diferentes maneras para llegar a los estudiantes, el primero es el NLP (Neuro-Linguistic Programming model) nos enseña como algunos de nuestros posibles estudiantes responden a estímulos visuales, auditivos, y cinestésicos, como los mencionados anteriormente. De igual manera para las inteligencias múltiples influyen en la creación de atención y aprendizaje en los estudiantes. Ambas teorías nos dicen que en una sola clase existen muchos individuos con diferentes métodos y niveles de aprendizaje y los maestros deben tratar de llegar a todos ellos con diferentes técnicas y materiales.

El aprendizaje también debe plantearse de un modo afectivo, si el niño no está motivado para aprender, simplemente no lo hará, esto lo explica Ruiz²¹ (2000) en el siguiente párrafo:

¹⁸ Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78032>

¹⁹ Pearson, Rufina. (2008) Estilos de aprendizaje. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://blog.jel-aprendizaje.com/estilos-de-aprendizaje.php>

²⁰ Conoce tu estilo de aprendizaje y estudia mejor. Recuperado de <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78032>

²¹ Ruiz. Filóloga y doctora en Pedagogía es profesora de Didáctica de la Lengua y la Literatura en la Universidad del País Vasco

“La hipótesis del filtro afectivo considera las variables afectivas claves para facilitar o inhibir la adquisición de una L2²²: La afectividad positiva es fundamental para ese logro. Por el contrario, la falta de motivación, poca autoconfianza, ansiedad excesiva o cualquier otro factor estresante puede hacer que el filtro “se active” y funcione como una barrera que impida el intake. Bajar el filtro afectivo en la clase de L2 debe ser objetivo prioritario, con el fin de provocar adquisición.” (2000: 93)

Como se ha podido apreciar, el constructivismo y construccionismo pedagógico se proponen como teorías motivacionales para que el alumno sea parte de su propio proceso de aprendizaje, un aprendizaje que puede darse visual, auditiva o cinestésicamente, lo cual está muy estrechamente relacionado con las inteligencias múltiples y de igual manera la afectividad con la que el objeto del aprendizaje sea presentado.

Tener en cuenta todos estos factores permitirá proponer el material adecuado para cada tipo de estudiante, es decir: si bien no se puede elaborar material completamente personalizado, se llegaría a desarrollar algo que beneficie los procesos y estilos de aprendizaje de los niños de 3ro de básica a modo de material motivacional para ellos hacia el idioma, de esta manera se lograría que aprendan más y mejor.

El aprendizaje de un idioma foráneo es preferible iniciarlo a una edad temprana. La etapa de entre los 3 a los 6 años “se perfila como una etapa de aprendizajes en la que se potenciarán las técnicas de lecto-escritura, el desarrollo de las habilidades de razonamiento numérico y el estudio de la lengua extranjera y las tecnologías”. (Rodríguez, 2004 : 2)



Harmer (2007) indica que para potencializar el aprendizaje de, en este caso, un idioma, se debe tener en cuenta que los niños no se enfocan únicamente en lo que les enseñan sino que, también, aprenden gran cantidad de cosas al mismo tiempo.

De igual manera, Abdelilah-Bauer menciona que “a partir de los 6 años se activan nuevas regiones del cerebro, en ambos hemisferios, para tratar las informaciones gramaticales de la segunda lengua.” (2007: 85) Los más jóvenes aprendices de idiomas tienen mayor habilidad para pronunciar y aprender, ya que en su realidad no existen los conceptos dificultad o incapacidad.

1.2.1. Didáctica de la pedagogía

Como se ha mencionado anteriormente, lo cinestésico es el estilo de aprendizaje que, hasta cierto punto, engloba a los otros dos estilos, pudiendo estimularlos a todos de una u otra forma. En la realidad que se ha estudiado, se han utilizado tecnologías clásicas como libros, afiches y adhesivos para usarlos como ayudantes del aprendizaje del idioma extranjero, siendo complementadas con el “listening” en actividades específicas de los libros de texto. Así mismo, las películas o series son, de igual forma, medios utilizados en edades y conocimientos académicos más avanzados.

Harmer (2007) señala que hay muchas razones por las que leer, y lograr que los estudiantes lean, es una parte importante del trabajo del maestro. Él señala que leer es útil para adquirir un idioma; siempre que los estudiantes entiendan poco a poco lo que van leyendo, leen más y entienden mejor. “De igual manera el leer ayuda a ampliar el vocabulario del estudiante, en su ortografía y en su escritura.” (2007: 99)



Área (2004) afirma que tradicionalmente, en el ámbito educativo, a los materiales para la enseñanza se les ha concebido como

transmisores de información. “Un libro de texto, una película en vídeo, una diapositiva o un programa de ordenador han sido creados y utilizados como depósitos o almacenes de información”. (2004:76) Ésta concepción de los medios ha sido vinculada con un tipo de pedagogía lineal, de recepción y no de participación activa.

Como es un hecho, tradicionalmente, los materiales de enseñanza han sido diseñados en formato impreso (libros de texto, de lectura, fichas, cuadernos de actividades, etc.). De igual manera los materiales impresos también se caracterizan por organizar la información linealmente, es decir, una lectura página a página, haciendo que todos los lectores sigan un mismo orden.

“Ciertamente, los materiales impresos son los recursos que más se han utilizado en la enseñanza y han cumplido funciones educativas muy importantes (Area, 1994). Su presencia en el futuro debe continuar, pero hay que combinarlos con materiales de otra naturaleza tecnológica.” (Area : 2004 : 95)

En muchos casos los medios impresos son exclusivos, en otros casos son predominantes y en otros son complementarios de medios audiovisuales o informáticos. “Pudiéramos afirmar que los materiales impresos representan la tecnología dominante y hegemónica en gran parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se producen en el contexto escolar”. (Area: 2004: 152)

La necesidad de que se incorpore la educación audiovisual a los currículum de educación primaria y secundaria obligatoria, se debe a que al alumnado se lo educa sin tener en cuenta el actual contexto social y cultural que brindan los medios y tecnologías de la comunicación.



Los medios y tecnologías para la información y comunicación deben ser considerados algo más que meros soportes físicos,

transmisores de información o simples canales que vehiculan la comunicación entre un emisor y un receptor. Para distintos autores, los medios y las tecnologías deberían ser conceptualizados como un conjunto de artefactos u objetos culturales, que tienen la potencialidad de configurar y modular el pensamiento humano y las formas de representación del mismo, es decir; actúan como herramientas en la construcción social de la cultura. (Area : 2004 : 75)

Cabero, autor de Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación, señala que la informática y educación son dos mundos condenados a entenderse, aunque entre ambos existen situaciones que hacen que no puedan juntarse como deberían. “De un lado, el educativo es un campo propicio para la integración y uso de la informática como medio gestor de otros medios: facilitador, mediador, instructor. Pero de otro, aún perviven en los centros educativos viejas estructuras que dificultan este proceso y antiguas actitudes de recelo y distancia hacia este medio”. (2000: 111)

Es indudable que sin un conocimiento específico sobre los medios en la enseñanza (sus características técnicas, los lenguajes y formas de representación de la información, el software disponible, la utilización e integración curricular de estos medios) el profesorado no estará en condiciones de desarrollar prácticas pedagógicas de calidad con éstas tecnologías. (Area: 2004: 170)

Cabero (2000) añade que, en cuanto a la utilización de tecnología aplicada a la enseñanza, un software especializado para el tema puede presentar ventajas como codificar y decodificar mensajes con lenguajes no estrictamente verbales, además de que ofrece un nuevo entorno comunicativo en el que desarrollar sus capacidades y su propio proceso de aprendizaje, despierta motivación e interés, permite que se aprenda



mejor aquello que exige mayor esfuerzo, aumenta los niveles de atención-concentración, entre otras. De igual forma, la posibilidad de aplicar juegos didácticos o videojuegos educativos o didácticos permitiría, según su clase, mejorar la velocidad y comprensión lectora por series dirigidas o libres.

Como se ha recalcado en párrafos anteriores, el medio más utilizado en las aulas son los materiales impresos, siendo éstos los más tradicionales, y en el campo de la enseñanza del idioma extranjero, no es una excepción. Los materiales que se emplean son libros (Lighthouse 2) y láminas de adhesivos con diferentes motivos (ejercicios, comida, acciones, etc.). El uso de estos materiales se complementa con la utilización de un CD de audio.

En la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba existe un laboratorio de audiovisuales y un laboratorio de computación adaptado para los más pequeños, sin embargo, éste último no es muy empleado, o no lo es tanto como podría serlo.

Las posibilidades de aplicar este tipo de tecnologías educativas en el aula podría no tener inconvenientes demasiado serios, ya que los profesores tienen la capacidad de aprender, adaptarse y capacitarse para utilizar un nuevo medio de aprendizaje en el salón de clases, pero siempre se está más abierta la posibilidad de aplicar material tradicional, por facilidad y rapidez.

Pasar de una tecnología tradicional a una más innovadora y actual podría ser realizado usando éstas dos herramientas al mismo tiempo, de manera que no haya un desligue total del material impreso ni tampoco se haga un salto demasiado abrupto a los nuevos medios ya que podría perderse la idea de “jugar para aprender” y se caería en solo “jugar por jugar”.



1.2.2 Material Visual

“La utilización de los medios visuales en el aula de clases ha contribuido poderosamente al mejoramiento de la enseñanza y del aprendizaje. En la actualidad los maestros pueden preparar o disponer de ayudas visuales educativas elaboradas según las especificaciones de cada caso, para un propósito específico. Es un hecho reconocido que la producción local de algunos materiales educativos es tan práctica como necesaria.” (Mac: 1968: 5)

Mac (1968) recalca que la forma en que un estímulo es percibido y la forma en que éste llega hacia nosotros es influido por la satisfacción, o insatisfacción, obtenida la última vez que se presentó dicho estímulo. Por consiguiente los maestros no deben utilizar los mismos materiales una y otra vez, ya que corren el riesgo de perder la atención, concentración e interés del alumno. “La familiaridad con el estímulo debilita el impacto de éste. [...]. Los diseñadores de materiales visuales deben ser cuidadosos de no caer en el hábito de emplear un sólo estilo de visualización.” (Mac: 1968: 12) De la misma manera, Wright (1976) destaca que la forma y diseño del material usado en clase va a depender de su función específica. “Por ejemplo, si la función de éste material es únicamente dar significado a una parte específica del texto, entonces no deberá haber información irrelevante en el material visual.” (1976: 31- 32)

El color es la herramienta más poderosa a disposición y voluntad del diseñador. Aun cuando el color es poco comprendido y con frecuencia empleado en forma inefectiva, es una fuerza poderosa que influye en el comportamiento. Toda la gente reacciona al color; los niños más que los adultos. [...]. La investigación con materiales visuales que se emplean en la educación indica que el uso apropiado del color ayuda al aprendizaje total. Sin embargo su utilización al azar e inapropiado no ayuda en nada y más bien es adversa al aprendizaje. (Mac: 1968: 28)



Ruiz (2000) considera que la afectividad positiva es fundamental para un aprendizaje significativo de una segunda lengua. “Por el contrario, la falta de motivación, poca autoconfianza, ansiedad excesiva o cualquier otro factor estresante puede hacer que el filtro “se active” y funcione como una barrera que impida el intake²³”. (Ruiz: 2000: 93)

²³ Adquisición de la información de la lengua extranjera.

“Para ampliar el significado de cada palabra, y su extensión, el profesor puede usar recortables, murales, pegatinas, dibujos, gráficos, ilustraciones, diapositivas, grabaciones, películas, filmas, diagramas y libros.” (Ching: 1984: 41) De igual manera, Ching menciona que el profesor debe tomar en cuenta la existencia de material adecuado en la biblioteca de la clase, especialmente en libros donde se representen o aparezcan estas palabras o conceptos que se están viendo en aquel momento.

Los medios tradicionales impresos siempre son una gran ayuda y aporte, sin embargo, éstos medios pueden llevarse a otro nivel de elaboración e interés por parte del alumno, brindándole más posibilidades de interacción con éste material (en el caso de no poder adaptar un material más actualizado al currículum presente).

Con todas las especificaciones señaladas anteriormente se ha llegado a una propuesta básica de elaborar una aplicación interactiva digital que, a modo de juego, permita al estudiante ejercitar el vocabulario que ha aprendido en clase y darle más palabras para aprender e interiorizar. La elaboración de material nuevo permitirá a los alumnos disfrutar de la clase, algo fundamental en el proceso de adquisición de un segundo idioma y además, tendrá la posibilidad de obtener elementos tangibles en papel como complemento del material que se presenta.



CAPÍTULO II

2.1 Comprensión lectora: Adquisición de nuevas palabras.

Aprender un nuevo idioma ajeno o muy poco parecido al materno puede parecer una tarea muy compleja. Sin embargo, no tiene por qué ser así y, en escuelas, los niños están cada vez más en contacto con el idioma inglés. Es en tercero de básica donde se hace el primer acercamiento con la gramática de éste idioma. La iniciación en la gramática es de manera gradual y mencionando temas de interés del niño, de esta forma se estimula el aprendizaje de un modo más amigable.

A la edad de 7 años, “las redes relacionadas con la lectura se han formado”²⁴ y son capaces de comprender su idioma materno, siendo el segundo idioma el que se encuentra en la etapa de comprensión de significados escolarmente hablando. “Así un niño de los 7 años puede ya tener un lenguaje tan complejo, gramatical y sintácticamente, como el de un adulto. A esta edad también se adquieren las destrezas del lenguaje escrito y lector”.²⁵

Es por eso que se empieza en este periodo la enseñanza de construcción de oraciones básicas (Presente Simple) en el

²⁴ Recuperado de <http://www.mentat.com.ar/curiosidades1.htm> el 19 de agosto de 2012

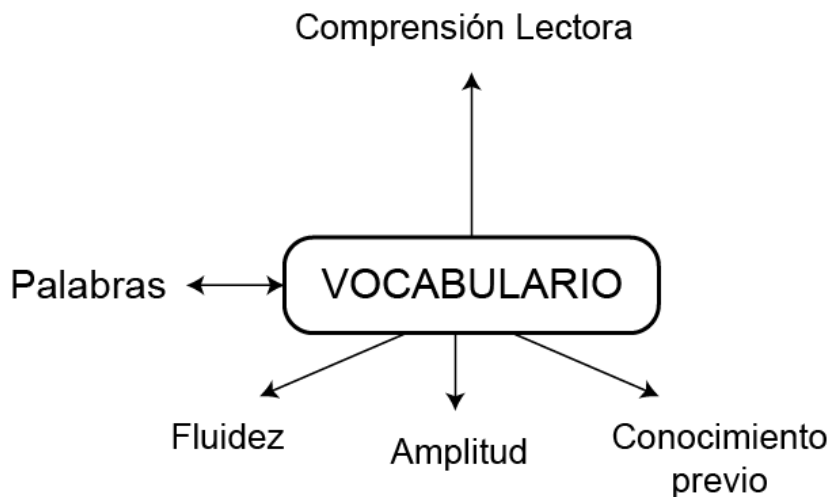
²⁵ Desarrollo cerebral hasta los 7 años. Recuperado de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/desarrollo-cerebral-hasta-los-7-anos> el 19 de agosto de 2012



idioma extranjero. Piaget²⁶ en su libro “Psicología y Pedagogía” señala que en esta edad los niños pueden resolver problemas interiorizándolos, descentralizándolos y comprendiéndolos de una manera más lógica.

Cabe recalcar que los métodos de aprendizaje y comprensión lectora (resúmenes orales o escritos, cuestionarios de repaso, reflexión posterior, revisión preliminar del texto, etc) se los puede aplicar fácilmente tanto en el idioma materno como en el extranjero. Siendo los alumnos hablantes de español ya competentes a la edad señalada (7 años), al aprender un idioma nuevo, los conocimientos gramaticales lógicos del primero se trasladan al segundo sin contratiempos ni dificultades extras.

La comprensión de un texto o comprensión lectora es fundamental al momento de aprender un idioma.



Cuadro: Principios para generar comprensión lectora

Fuente: Interpretación del texto de Martin²⁷ (1998) e Hirsch (2007)

El conocimiento del vocabulario es la base para generar una verdadera comprensión lectora. Sin embargo, esta comprensión no podrá ser posible si no se toma en cuenta el proceso de construcción de las nuevas palabras, lo cual es posible si al

²⁶ Jean Piaget: epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética y famoso por sus aportes en el campo de la epistemología genética, por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo y la inteligencia.

²⁷ Azucena Hernández Martín: Departamento de Didáctica, Organización y MIDE. Facultad de Educación. Universidad de Salamanca.

momento de introducir nuevo vocabulario se aplican los principios de fluidez del texto, amplitud del vocabulario y conocimiento del tema.

Pero el conocer nuevas palabras no es algo que pueda hacerse de un momento a otro, Hirsch²⁸ también señala que este proceso es lento y gradual y requiere de “múltiples exposiciones a las palabras” (2007 : 239) y de la misma manera señala que para garantizar una correcta y completa comprensión lectora, el lector debe ya conocer el 90 a 95% de las palabras que está leyendo.

“Conocer ese porcentaje de palabras le permite al lector captar la idea principal de lo que se está diciendo y, por consiguiente, adivinar correctamente lo que las palabras desconocidas probablemente significan”. (2007 : 238) De la misma manera Hirsch señala que este aprendizaje debe ser “incidental²⁹”.

“No basta aprender el significado de una palabra para “adquirir” la palabra. Las denotaciones y connotaciones de las palabras así como sus modos de uso se aprenden gradualmente, poco a poco, a través de muchas, muchas experiencias de lenguaje”. (Nagy, W. E. y J. Scott citados por Hirsch, 2007 : 240)

Del mismo modo, cuando se aprenden nuevos significados o nuevas palabras, la clave para que éstas se queden en la mente del sujeto que está aprendiendo es que sean descubiertas y aprendidas por él mismo. Cuando el alumno realmente perciba, entienda y se familiarice con esta relación de significado – objeto “podrá experimentar lo que Cooper³⁰ denomina “sentimiento de posesión o propiedad sobre esas palabras”. En caso contrario, el alumno conocerá el significado del término concreto pero no lo interiorizará, por lo que será muy difícil que éste llegue a formar parte de su vocabulario activo” (Martin, 1998 : 242).

²⁸ E. D. HIRSCH Jr.: es fundador de Core Knowledge Foundation y profesor emérito de educación y humanidades de la Universidad de Virginia. Entre sus libros cabe destacar el ovacionado Cultural Literacy: What Every American Needs to Know y The Schools We Need and Why We Don't Have Them.

²⁹ El aprendizaje incidental: que se produce en forma no deliberada y sin esfuerzo. Definición obtenida de <http://glosarios.servidor-alicante.com/psicologia/aprendizaje-incidental>

³⁰ J. David Cooper: Profesor Adjunto de Educación de la Ball State University, donde ha sido profesor y director de Reading. Dr. Cooper es el autor de la Alfabetización: Ayudando a los niños construyan significados, segunda edición; Cómo mejorar la comprensión lectora. Se ha desempeñado como revisor de The Reading teacher, the Journal of Reading, and the yearbook of the National Reading Conference. Dr. Cooper es miembro de numerosas organizaciones profesionales, incluyendo la Asociación Internacional de Lectura, donde ha servido en muchos comités y presidido.

La idea es que se relacione el término ya aprendido en español con la nueva palabra que se le presenta en inglés. “Se trata de que las palabras sean tan familiares para el estudiante que las pueda utilizar cuando su comunicación oral, o su composición escrita, así lo precisen”. (Martin, 1998 : 243) de tal manera que el alumno se sienta tan seguro de conocerlas que no sea un problema entenderlas en diferentes contextos o momentos del aprendizaje.

“Si deseamos que los estudiantes sepan las connotaciones de la palabra “manzana”, la mejor instrucción incluirá referencias a verdaderas manzanas —no sólo a asociaciones verbales como “dulces”, “redondas” y “firmes”, sino a los objetos reales que unifican esas características”. (Hirsch, 2007 : 248)

Una enseñanza muy común de nuevos conocimientos ha sido la memorización de los mismos, algo muy relacionado con la enseñanza lineal, la cual considera a los estudiantes como meros recipientes recopilatorios de información. Martin (1998) señala que ésta práctica debe de evitarse en lo mayor posible ya que no sólo han demostrado ser poco efectivas, sino también “han contribuido a desmotivar al alumno, obligándole a memorizar términos, pero no a aprenderlos significativamente”. (1998 : 243)

“Motivar al alumno supone también hacerle consciente de la relación que una palabra concreta tiene con la información almacenada en sus esquemas de conocimiento. Sólo si percibe esta relación y, obviamente, dispone de las estructuras esquemáticas para integrar la nueva palabra, podrá experimentar la propiedad sobre las mismas”. (Martin, 1998 : 244)

Así mismo enseñar simplemente las habilidades concretas de comprensión, como por ejemplo, el buscar e identificar la idea principal de un texto, puede ser algo beneficioso al comienzo,



sin embargo a medida que el alumno va adquiriendo o se pretende que se adquiriera mayores conocimientos, esta práctica es más una pérdida de tiempo que un beneficio, como señala Hirsch.

Hirsch también menciona que al enseñar este tipo de habilidades a los alumnos, el tiempo empleado para las mismas debe ser bastante corto, sin caer en la idea de que serán dejadas de lado, sino que a medida que el alumno vaya incrementando el conocimiento del tema, así como su vocabulario y manejo del mismo, el identificar ideas principales y, en definitiva comprender, será mucho más sencillo. “La finalidad de una estrategia de comprensión consiste en activar el conocimiento pertinente del estudiante de manera de construir un modelo de la situación. Esto es magnífico, pero si el conocimiento previo pertinente no está presente, las estrategias de comprensión consciente no pueden activarlo”. (Hirsch, 2007 : 247)

El interés por el tema que se está tratando también es fundamental al momento de generar atención en lo que se pretende aprender. Los temas o textos que se haga leer a los alumnos deben ser lo suficientemente motivadores para que la lectura o el aprendizaje no sea monótono y por lo tanto sea motivo de volver al tema que se está tratando más de una vez, y, como se ha señalado anteriormente, el seguir encontrándose con el vocabulario nuevo asegura que el alumno lo recuerde y lo aprenda.

Hirsch señala que cuando se estudia un tema interesante con los alumnos “no sólo mejora la lectura y desarrolla el vocabulario; también desarrolla la habilidad de la escritura” (2007 : 249), lo cual podría considerarse un beneficio no propuesto pero añadido. Y de igual manera menciona que “a medida que la exposición a un tema específico se prolonga en el tiempo, mayor será el porcentaje de palabras que un niño conocerá de



un texto”(2007 : 249), lo cual se relaciona con los beneficios y la necesidad de hacer del aprendizaje del nuevo vocabulario bilingüe un aprendizaje incidental.

Como se ha señalado antes, el conocimiento previo del tema a tratarse ayuda inmensamente al aprendizaje de vocabulario en el segundo idioma. Si el alumno conoce ciertas palabras ya de antemano, las nuevas se pueden intuir. Hirsch menciona que “el conocimiento del tema permite a los lectores dar sentido a las combinaciones de palabras y escoger entre los múltiples posibles significados de una palabra” (2007 : 240). De igual manera Martin añade que “trabajar sobre el significado de las palabras, con anterioridad y posterioridad a la fase de lectura y escritura, ayuda a los escolares a desarrollar parte de la información previa necesaria para comprender el texto concreto,[...]” (1998 : 244) De manera que se hace una relación cognoscitiva entre el objeto, la palabra en inglés y su significado, es decir: se hace una asociación de ideas. Sin embargo, eso no significa que el alumno empezará a conocer todo tipo de palabras, ni tampoco se asegura que el método de asociación de ideas es infalible, pues “puede encontrarse en sus lecturas con palabras nuevas que es necesario que conozca para construir el significado total del texto”. (Martin, 1998 : 242)

Martin además señala que la instrucción sobre el vocabulario en programas destinados hacia potenciar la comprensión lectora debe tener tres ejes:

- “A) Enseñanza previa del vocabulario.
- B) Enseñanza posterior a la lectura y a la composición.
- C) Enseñanza y puesta en práctica de habilidades para identificar de forma autónoma el significado de las palabras, sobre la base de los contextos.” (Martin , 1998 : 245)



Con todo lo aclarado anteriormente, se ha llegado a la conclusión que, para que exista una correcta comprensión lectora, lo más básico con lo que el niño debe familiarizarse son las palabras con las que se va a encontrar al momento de leer. Al dominar el vocabulario se logrará a que el lector domine, poco a poco, la lectura para poder llegar a una verdadera lectura comprensiva.

2.1.1 “Prepositions of Place³¹”

En el capítulo anterior se señalaron cuales eran los problemas más comunes con los que los niños de esta edad se presentaban, además de enlistar una serie de temas y tópicos con los cuales los niños tienen que encontrarse a lo largo de su año académico dentro del área de inglés.

Uno de los temas a tratar son “Prepositions of Place”, son las cuales aprendieron poco a poco desde los 6 años, siendo en éste período escolar cuando continúan su aprendizaje. Las preposiciones que conocen, por el momento, son seis de nueve preposiciones, las cuales son:

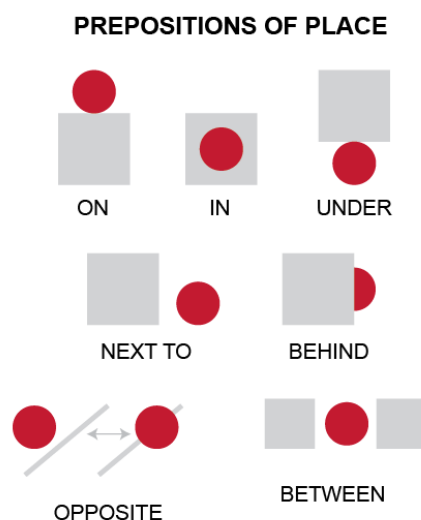


Imagen: Prepositions of Place

Gráfica representativa elaborada por Leslie Aguayo

³¹ Preposiciones de lugar



Utilizar estas palabras dentro de una actividad que requiera su lectura y entendimiento, combinarlas con más palabras y frases sencillas que los niños puedan leer y comprender poco a poco, podría generar que sean entendidas y comprendidas. Es importante señalar que en este período escolar, los niños están aprendiendo oraciones en presente simple, lo cual significa que su nivel de dominio gramatical está en un nivel inicial, por lo que la dificultad debe ser acorde a su nivel, con frases claras y directas.

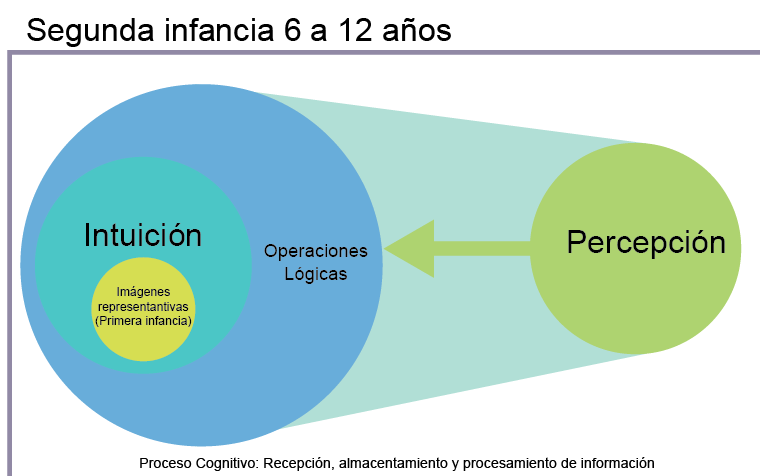


Imagen: Proceso Intuitivo y Perceptivo en la segunda infancia

Fuente: Interpretación de en Piaget (1991) y Arthem (1985)

Piaget (1991) señala que el proceso cognitivo del niño a la edad de 7 años es un combinación de los procesos intuitivos de la primera infancia con operaciones más lógicas basadas en esas primeras impresiones. Todo el proceso cognoscitivo, según Arthem³² (1985) está basado en la percepción del individuo como base generadora del conocimiento. Las operaciones lógicas permiten que el niño adquiera nuevo conocimiento de manera organizada, de manera que para introducir nuevo vocabulario, se debe seguir el orden planteado por los temas a revisar durante el año escolar y utilizar herramientas con contenido visualmente llamativo para estimular la percepción.

³² Rudolf Arthem: fue un Psicólogo y filósofo nacido en Berlín, Alemania en 1904. Influido por la psicología de la Gestalt y por la hermenéutica. Realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Ha publicado libros sobre la psicología del arte, la percepción de las imágenes y el estudio de la forma.

Arthem(1985) menciona “las facilidades que procura el sentido de la vista no solo son accesibles a la mente; son indispensables para su funcionamiento” (1985 : 32) y para el proceso de cognición, es por eso que se hará hincapié en este sentido en específico. De igual manera Gubern³³ sostiene que “la percepción visual no es un fenómeno estático ni estable, sino una vivencia sensorial evolutiva, sobretodo en la edad infantil”. (1987 : 3) por lo que destaca, de igual forma, en estimular la vista y la importancia de éste sentido en el momento del aprendizaje. Él mismo señala que el ser humano es un ente eminentemente visual, ya que la información que percibe entra el 90% por los ojos.

Se ha mencionado en el capítulo anterior que la afectividad hacia el aprendizaje es muy importante para generar una verdadera interiorización de conocimientos al momento de adquirirlos, lo cual permitirá que se retomen temas que han sido de interés para el estudiante. Gráficamente hablando, una forma adicional de generar interés sobre un material de aprendizaje es que tenga una variación de los estímulos visuales a los que el usuario está acostumbrado. Siendo la propuesta un material multimedia, generará un tipo de atención extra del niño, en comparación con lo que está acostumbrado a utilizar dentro de un aula de clase.

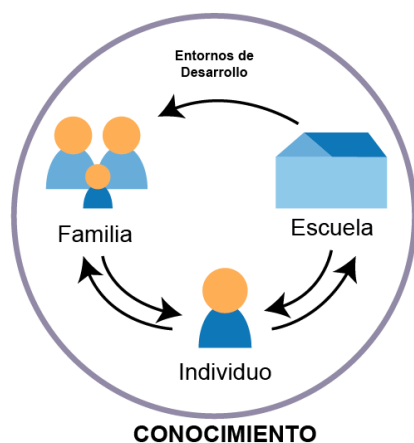
Piaget señala que “es sabido que el juego constituye la forma de actividad inicial de casi cada tendencia, o al menos un ejercicio funcional de esta tendencia que la activa al margen de su aprendizaje, propiamente dicho, y actúa sobre éste reforzándolo.” (1991: 35) Se puede concluir que, al introducir nuevos conocimientos a manera de un juego, existe la posibilidad de que sean asimilados fácilmente. De igual manera menciona que al nivel de vida colectiva, que va de los siete a once años,

³³ Román Gubern Garriga-Nogués: es un escritor e historiador de medios de comunicación de masas español, singularmente de cine y cómic. Es también catedrático de comunicación audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), de la que ha sido decano. Asimismo, ha sido presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine y pertenece a la Association Française pour la Recherche sur l'Histoire du Cinema.



los mismos niños crean juegos reglamentados, los cuales se caracterizan por seguir reglas simples y comunes, propias de un juego, de manera que el poner cierta dificultad en cuanto a reglas, para la edad a la que va dirigida la aplicación es una decisión acertada.

La afectividad y motivación, son una pieza clave para generar interés en lo que se va a aprender. El entorno en el que se desenvuelve el niño de 7 años (escuela y hogar) así como también el autoestima influyen en éste proceso.



Cuadro: Desarrollo Psicológico en el Contexto familiar

Fuente: Interpretación de texto (Menéndez³⁴:2-3)

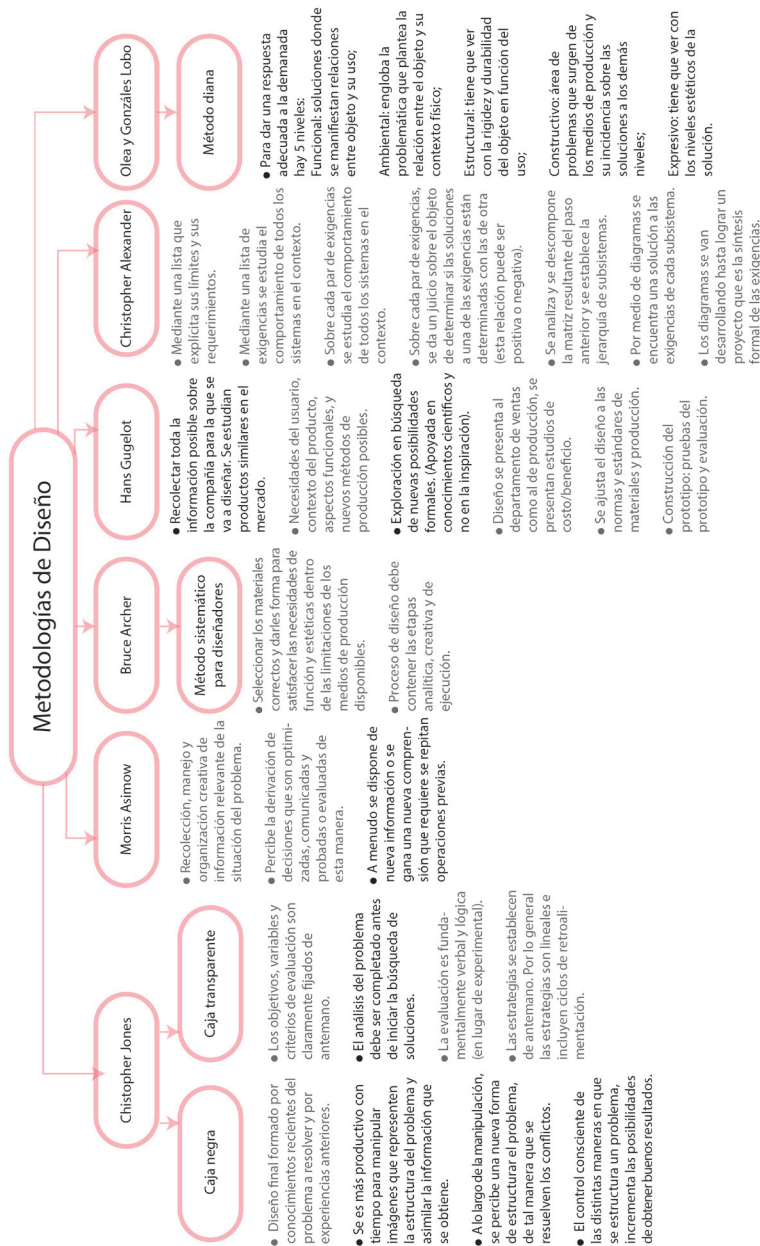
Las referencias hacia el hogar como un entorno de desarrollo de la aplicación podría brindar mucha confianza sujeto-objeto hacia el material digital que se propone ya que es un entorno gráfico relativamente familiar para el usuario.

Cabe mencionar que la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba, dentro de su filosofía educativa, menciona la finalidad de formar a sus estudiantes a través de la formación en valores y aprendizajes constructivistas, lo que concuerda con la corriente filosófica del material que se está proponiendo. 🐾

³⁴ Susana Menéndez:
Profesora de la Universidad de Huelva. Área de Psicología Evolutiva y de la Educación. Departamento de Psicología

2.2 El concepto: Una aventura de detectives.

Para iniciar con el proceso proyectual del material, se utilizaron como referencia ciertos aspectos específicos de algunas de las metodologías de diseño mencionadas en el libro “Diseño: estrategia y táctica” de Luis Rodríguez Morales (2004), las cuales, para su fácil comprensión, se han recopilado en el siguiente cuadro.



Metodologías recopiladas del libro “Diseño: estrategia y táctica”.

Recopilación por Leslie Aguayo ³⁵

³⁵ Los autores de éstas metodologías son: John Christopher Jones (John Chris Jones) Estudió ingeniería en la Universidad de Cambridge. Su libro “Design Methods”(1970) es considerado una referencia muy importante.

Morris Asimow: Profesor de ingeniería de sistemas en la Universidad de California. Autor del libro “Introducción al diseño” (1962).

Leonard Archer: ingeniero mecánico inglés y profesor de diseño en The Royal College of Art. Ayudó a establecer el diseño como una disciplina académica.

Hans Gugelot: reconocido arquitecto y diseñador industrial, se destacó en el diseño de mobiliario y producto para la firma Braun, y en su labor como docente en la escuela de diseño HfG de Ulm.

Christopher Alexander: arquitecto reconocido por sus diseños en edificios de California, Japón y México.



Luego de todo el análisis previo sobre los propósitos que debía de cumplir el objeto interactivo multimedia, se tomó como concepto principal el convertir el aprendizaje de palabras en una aventura de detectives, tomando como idea central el aprendizaje-incidental y el sentimiento de pertenencia que deben tener los usuarios al momento de “descubrir” una nueva palabra.

Así mismo se decidió tomar elementos relacionados con detectives como incógnitas, lupas, gabardinas, huellas, pisadas, libretas, lápices, papeles de anotaciones, fotografías de sospechosos, etc., para realizar la gráfica del material durante todo su desarrollo. Los elementos gráficos que se repiten a lo largo de todo el material han sido extraídos y creados en base al concepto. Buscando referencias gráficas sobre detectives e investigadores se pudo apreciar que los escritorios o paredes de los mismos están siempre llenos de papeles, libretas y periódicos.

De igual manera se decidió usar como un fondo común en las pantallas, que no pertenecen a la actividad en sí, una textura semejante a la madera, esto combinado con papeles y objetos varios (los ya mencionados), para relacionar con la idea de un escritorio de trabajo de un detective.

Todo juego necesita un escenario de desarrollo y, recordando lo referente al entorno de conocimiento en el que se desarrolla el niño a los 7 años, se decidió partir desde la idea de una gráfica del objeto referido a “hogar” más común dentro de una familia: una casa. Dentro de ésta, como es de conocimiento general, existen habitaciones o cuartos para tareas específicas como son: la cocina, dormitorios de los miembros de la familia, jardín, comedor, sala, baño, lavandería, bodega, estudio, etc.



Se escogieron en total 5 habitaciones de las más comunes donde se puede desarrollar el material que se propone, dentro de una casa de una familia de estrato económico medio a medio alto. Las habitaciones son: cocina, baño, sala, jardín y habitación de un niño o niña. Siendo un niño el usuario, está más familiarizado con su propia habitación.

Dentro de todo el concepto de éste elemento, se debe encontrar cierto tipo de cosas dentro de lugares donde no pertenecen o donde usualmente no estarían, esto siendo planteado según la ley del contraste de la Gestalt, la cual menciona que sin contraste no hay percepción, siendo ésta no sólo de color (como se mencionará posteriormente) sino también de concordancia en el entorno y, de igual forma, apoyando la postura de Arthem (1985), mencionada anteriormente, sobre la percepción como principal medio de adquisición de conocimientos.

Teniendo cinco habitaciones donde encontrar cosas, se decidió usar también cinco objetos para encontrar por cada habitación teniendo en cuenta que sean objetos propios de cada una de las habitaciones, de manera que se note realmente la poca concordancia de éstos dentro de los diferentes lugares en los que se les presenta.

A demás se decidió que éstos objetos debían estar escondidos dentro de la imagen, de manera que la complejidad creciera con el objetivo de mantener la atención.

En el caso de la cocina se escogió usar a la licuadora, un plato tendido y uno de cereal, una cuchara y un tenedor; en el jardín se decidió usar un plato de perro, una pelota de perro, una planta, un nido y una regadera, en la habitación se decidió usar un peluche, unas sandalias, un bloque de lego, un libro y un



dinosaurio como adhesivo de pared. Las otras dos habitaciones no tienen objetos escogidos, el por qué de ésta decisión se explicará posteriormente.

Siguiendo con los elementos más comunes en un hogar, se puede mencionar a la integración de mascotas como un elemento familiar.

El Dr. Cañellas señala que “las virtudes que entrega el contacto e interrelación social con las mascotas son aprovechables en la experiencia educativa, especialmente porque, en general, niños y jóvenes tienen una predisposición positiva hacia los animales”³⁶ beneficiando, en este caso, las interacciones sociales del sujeto con el entorno, el cual, es uno de los elementos importantes en el aprendizaje.

“Alrededor de los 6 o 7 años los niños pasan del egocentrismo a desarrollar la relación con los iguales: a medida que aumenta el mundo social del niño, aumenta la intensidad y complejidad de las emociones. La empatía, expresión de las propias emociones, favorece la resolución de conflictos [...]”³⁷

Tomando éstas ideas como base se decidió implementar a las mascotas dentro del elemento educativo tomando protagonismo en el desarrollo del mismo.

Dentro de las caricaturas se puede encontrar, de igual manera, la presencia de animales como personajes principales. Los perros y gatos, animales generalmente en mayor contacto con la vida cotidiana de las familias, son muy utilizados al momento de representar al protagonista y al antagonista de éstos dibujos animados por ser enemigos naturales. Del mismo modo, en actividades policiacas es común que se utilicen perros para misiones de búsqueda.

³⁶ La influencia positiva de las mascotas en la salud mental de los niños. Recuperado de <https://www.xing.com/net/psiquiatriainfantoyjuvenil/noticias-111960/la-influencia-positiva-de-las-mascotas-en-la-salud-mental-los-ninos-15605121/> el día 19 de agosto de 2012

³⁷ Desarrollo cerebral hasta los 7 años. Recuperado de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/desarrollo-cerebral-hasta-los-7-anos> el día 19 de agosto de 2012



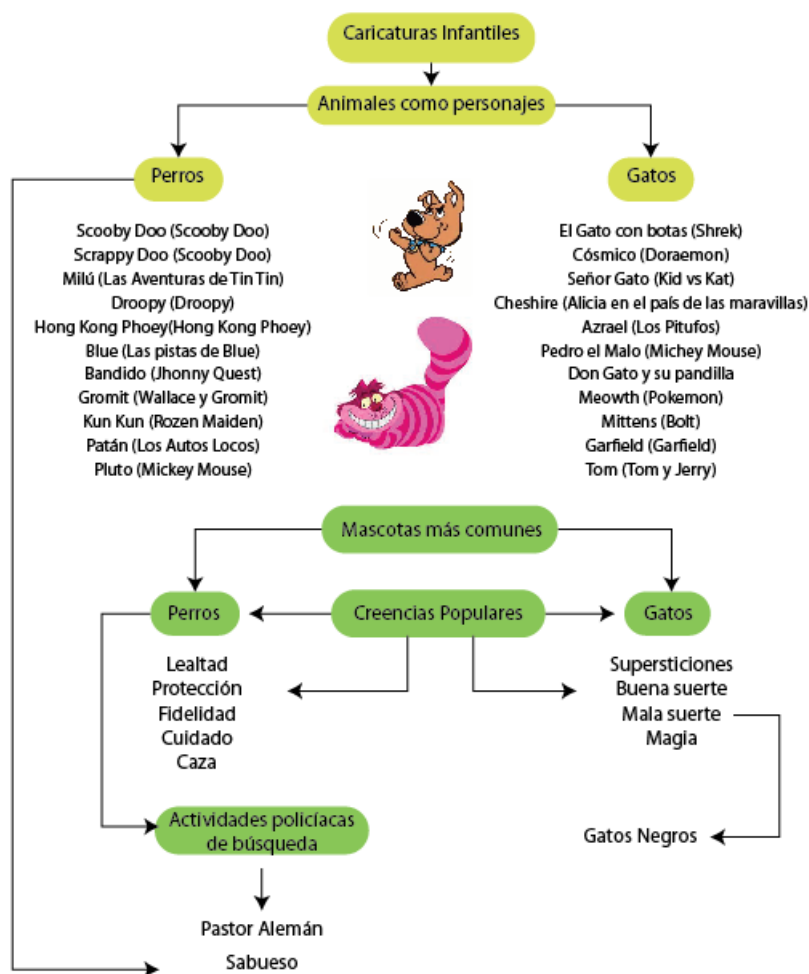


Imagen: Relación entre caricaturas infantiles y mascotas
Gráfica comparativa realizada por Leslie Aguayo

Dentro de todo este conjunto de caricaturas diversas, podemos encontrarnos con ciertas curiosidades: la mayoría de estas caricaturas el bueno es el perro y el malo es el gato, siendo el primero el héroe destacado por su habilidad de búsqueda y apoyo en el momento de encontrar cosas o resolver casos misteriosos; mientras que el segundo es el malo, el tramposo, el busca problemas y el que mete en líos al personaje principal de su caricatura. Si bien no son características que sean ley en todos este tipo de programas, sí son en la mayoría de los mencionados en el cuadro anterior.



Tomando este tipo de características, se decidió utilizar como personajes antagonista y protagonista a un perro “buscador” o detective y a un gato tramposo y “ladrón”. Si bien los gatos tienden a tener ciertas diferencias de calificativos en relación al lugar donde se encuentra, se decidió usar como elemento referencial los medios más usados y en contacto con los niños: las caricaturas.

2.3 Desarrollo de la Gráfica

El primer elemento a realizarse fue la gráfica de la casa, realizando una abstracción de las formas más básicas de la misma, para emplearla como medio guía para ubicar todas las habitaciones. Se usaron como referencias casas del entorno de la ciudad.



Imagen: Viviendas de los alrededores

Fuente: Leslie Aguayo

La gráfica de las casas mostradas presenta una estructura rectangular de dos pisos, la mayoría con techos inclinados en una sección o completamente. Ésta referencia fue usada debido a que presentan una apariencia que connota un entorno más familiar y hogareño y, al usar estas formas básicas, sería más sencilla la identificación de una casa, impidiendo confusiones con otro tipo de estructuras arquitectónicas al momento de realizar la abstracción de la figura.



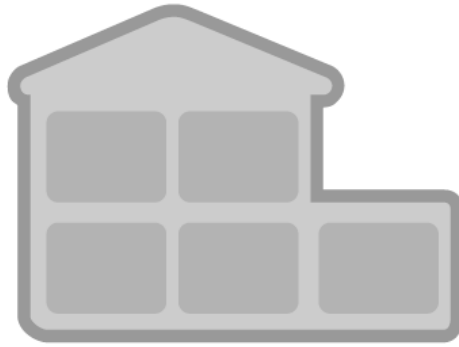


Imagen: Síntesis formal de una casa con las 5 habitaciones

Elaboración: Leslie Aguayo

Se optó por añadir bordes redondeados a la gráfica, de manera que sea visualmente más agradable y añadir pequeños rectángulos simulando la ubicación de cada habitación.

En cuanto a la gráfica de los personajes, se optó por emplear elementos redondeados y líneas orgánicas en su mayoría con lo que se buscaba dar un aspecto más agradable al personaje, ésto tomando en cuenta la ley de la buena continuidad proporcionada por la Gestalt, la cual menciona que el ser humano prefiere ver formas continuas y redondeadas, aplicando cambios bruscos de forma en elementos específicos para dar aspecto más agresivo a los elementos visuales.

Se decidió colocar al perro una vestimenta relacionada con referencias gráficas vistas sobre detectives privados e investigadores (incluyendo imágenes de representaciones gráficas de Sherlock Holmes). La gabardina y el sombrero eran elementos repetitivos en estos personajes.

De igual manera se encontró que el animal más usado por los policías para operaciones de investigación son los perros, específicamente los pastores alemanes, así como también los sabuesos en las caricaturas. Por lo que se optó por tomar



estas dos razas de perro para realizar la representación gráfica del personaje canino. En ciertas ocasiones, éste personaje lleva consigo una lupa, la cual surgió de las mismas referencias gráficas mencionadas.


Denotación	Connotación	
Sombrero Fedora con cinta	Prenda que añade estatura, y nuestra especie relaciona la estatura con el poder y la agresión.	
Gabardina	Parte del uniforme. Impone autoridad y respeto.	
Cejas	Posibilidad de agregar expresividad a los ojos. Humanización del personaje.	
Mano en el bolsillo	Oculto su identidad o sus habilidades.	
Cola pequeña	Perro joven. No es una característica muy importante en su anatomía.	
Patas Juntas	Educación y buen comportamiento	
Lupa	Siempre está buscando pistas. Curioso.	

Imagen: Características connotativas y denotativas del personaje

Elaboración: Leslie Aguayo

Existen innumerables historias acerca de los gatos que traen mala o buena suerte, siendo los gatos negros los que tienen esta fama³⁸ Apoyándose en ésta idea se optó por usar éste tipo de animales como el tramposo “ladrón”. Se optó por colocarle una especie de antifaz en los ojos y usar algunas líneas puntiagudas. Todo esto con el objetivo de que tenga un aspecto más malvado.

³⁸ Recuperado de <http://www.amordemascota.com/article152.html> el 2 de octubre de 2012


Denotación	Connotación	
Antifaz	Cubre su identidad y sus intenciones	
Orejas Puntiagudas	Suspición. Agresividad.	
Nariz Triangular	Relaciones mágicas o esotéricas hacia los gatos	
Bigotes	Clase, sabiduría, hombría	
Mancha en el pecho	Animal estilizado y elegante por su color. De origen mestizo por su mancha. Gato común.	
Patas abiertas	Mal educado.	
Manos escondidas	Oculto algo, reservado y misterioso	



Imagen: Características connotativas y denotativas del personaje

Elaboración: Leslie Aguayo

Para la creación de ambos personajes se utilizó una estructura proporcional de la gráfica “chibi”³⁹. Para crear un personaje chibi, como explica Christopher Hart⁴⁰, hay que pensar en cuatro puntos fundamentales: pensar grande, simple, redondeado y robusto. Pensar grande: las cabezas de los chibis son “proporcionalmente más grandes en relación a sus cuerpos, que los personajes de manga de tamaño estándar”(Hart:2006:10).




Imagen: Comparación de proporciones entre personajes creados y otros ya existentes.

Elaboración: Leslie Aguayo

³⁹ Chibi: del japonés. Pequeño.

⁴⁰ Christopher Hart: Autor de best sellers y reconocido ganador de premios literarios a cerca de dibujo artístico. Su serie de Manga Manía fue el libro más vendido en el año 2001 en los Estados Unidos, y continúa siendo uno de los best sellers más vendidos.

Pensar simple: las formas más sencillas son más adorables. 
Pensar redondeado: lo más redondeado que sea una figura de un personaje, mucho más joven se verá, por ejemplo en

el caso de las cabezas de los animales, específicamente las crías, son más redondeadas, y van perdiendo esta característica a medida que van creciendo. Pensar robusto: Los chibis nunca son delgados, pero no significa que sean gordos. Las poses de un personaje chibi son bastante simplificadas en relación a un personaje de tamaño estándar. Al ser robustos, como se mencionó antes, es mucho más complejo que realicen movimientos exagerados, es por eso que los chibis son “especialmente buenos al momento de comunicar emociones” (Hart:2006:17).

En cuanto a proporciones, Hart menciona que, “al mismo tiempo que crecemos cambian nuestras proporciones. La cabeza de un bebé es mucho más grande en relación con su cuerpo que la de una persona adulta. Sin embargo, algo interesante de los chibis es que no importa qué edad tengan, siempre tendrán las mismas proporciones de dos a tres cabezas de alto” (Hart:2006:20).

La posición de los ojos de un persona también es importante para determinar su personalidad. Mientras más cerca tenga los ojos uno del otro, más torpe se lo verá. Para explicar ésta característica, Hart genera el siguiente cuadro:

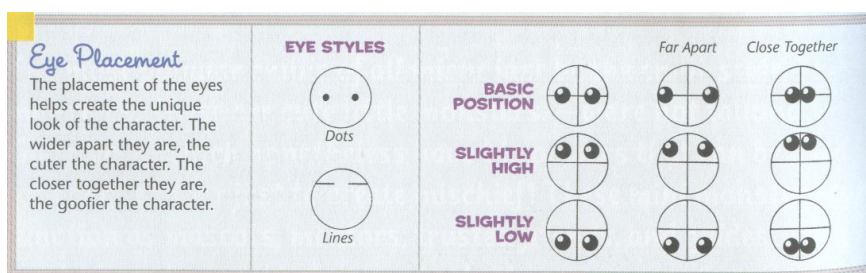


Imagen: Cuadro comparativo de posición de los ojos según la finalidad de expresión del personaje y su personalidad

Fuente: Christopher Hart (2006) Manga Mania. Chibi and furry characters, pág. 88.



Hart menciona que los animales son bastante populares al momento de crear personajes chibi, sin embargo “no es siempre un animal con sus características físicas propias lo que forma el personaje. Usualmente es un personaje con características más caricaturescas el que se convierte en chibi” (2006:92).

En lo que respecta a los elementos a encontrar, se empleó como base un pensamiento de Arthem (1985) que señala que dentro de la percepción visual reside el inicio de la formación de conceptos y “es la captación de los rasgos estructurales que se encuentran en el material estimulante o que se imponen a él” (1985 : 40). Arthem también señala que al imponer al objeto del estímulo visual patrones simples de reconocimiento, llamados también categorías o conceptos visuales, hace que el cerebro lo asimile con algo que ha visto o está viendo.

“Para dar cuenta de la complejidad y flexibilidad de la percepción de la forma, parece preferible suponer que las operaciones decisivas se cumplen mediante procesos de campo desarrollados en el cerebro, que, al recibirlo, organizan el material estimulante de acuerdo con la configuración más simple compatible con él”. (Arthem, 1985 : 41)

Al referirse a configuraciones simples se toman las formas básicas de ciertos objetos, con el objetivo de hacer una interrelación de conocimientos entre el reconocer la forma y el asociarla con la palabra a la que corresponde o al concepto que le pertenece. La percepción visual, el reconocimiento de formas y la asociación con las palabras a las que corresponde harán el juego del aprendizaje incidental del nuevo vocabulario propuesto. Se decidió, por tanto, usar sombras de los objetos referidos anteriormente en su forma más simple como una referencia visual sencilla y reconocible de los



elementos que se deben encontrar a lo largo del material. Se colocó su nombre bajo cada figura para no perder la asociación objeto – palabra. Arthem también señala que la percepción de la forma, en la medida que él la propone “opera al elevado nivel cognoscitivo de la formación de conceptos” (1985 : 42) lo que permite reforzar la idea de considerar a la percepción como un elemento importante en el aprendizaje de cualquier elemento.




Imagen: Sombras que se usaron para la actividad de búsqueda
Elaboración: Leslie Aguayo

Ésta percepción de las formas simples están relacionadas con la percepción de los rasgos estructurales genéricos de estos elementos percibidos, en este caso son cada uno de los objetos de las habitaciones. Éste es un concepto tomado de la Gestalt y sus principios perceptuales.

Cuando hablamos de percepción y forma no se puede obviar a la Gestalt. Guillermo de Leone⁴¹ en su artículo “Leyes de la gestalt” (1945) menciona que “el cerebro humano organiza los elementos percibidos en forma de configuraciones (gestalts) o totalidades” es decir, no percibimos nada como una sola cosa, sino como una totalidad de percepciones que nos llevan al nuevo conocimiento y comprensión de éste todo organizado.

⁴¹ Guillermo de Leone: Psicólogo clínico; post graduado en Psicología Gestalt (AGBA) y en Constelaciones Familiares (Centro Bert Hellinger de Buenos Aires), Curso de Post grado en FLACSO sobre “Comunicación en las Organizaciones Complejas”.

En lo que respecta a la ley de la figura/fondo, Leone (1945)  señala que la mente quiere ver figuras claras y reconocibles, siendo las figuras borrosas y difusas una molestia, ya que

causan ansiedad al perceptor, es decir, figuras cuya forma y fondo estén contrastados. Teniendo a la aplicación de sombras como referente visual perceptivo del objeto que se debe encontrar, se tomó en cuenta que éstas sean figuras lo suficientemente claras para que no exista confusiones entre una u otra. Que cada una sea un objeto único que no tenga una similitud a otro objeto para evitar errores de percepción. Se buscó que la iconicidad de la sombra sea semejante a la real.



Imagen: Ejemplo de simplificación de la figura relacionada

Elaboración: Leslie Aguayo

La ley del contraste señala que “percibimos diferencias. Sin contraste no hay percepción. Si el papel es blanco y la tinta blanca no podré percibir.” (Leone, 1945 : 6) por lo tanto tener contrastes importantes dentro del elemento que estimulará la percepción generará que haya un reconocimiento de las formas que se presentan. Cabe destacar que, siendo las “Prepositions of Place” el tema principal del material que se propone, se optó por agregar ciertas ayudas para el desarrollo de la aplicación.

Para encontrar los objetos o devolverlos se debe de acceder a estas ayudas denominadas “Clues” en las cuales están incluidas las palabras del vocabulario mencionado. Usando éstas ayudas el usuario podrá encontrar los objetos si lee y comprende las frases donde se indica la ubicación éstos.

Al ser el personaje principal un perro se añadió elementos caninos alrededor de los objetos de navegación como son galletas en forma de hueso. En otros lugares se añadió la presencia sugerida de un can, como la utilización de la huellas sobre el papel o cuadernos. La decisión de colocar éste tipo de comida al rededor del material de trabajo se debió a que, en las imágenes referenciales de las que partió, había tazas de café y otros elementos.

2.4 Estructura básica

En cuanto a estructura formal de funcionamiento del elemento multimedia, se decidió que cuente con la siguiente estructura:

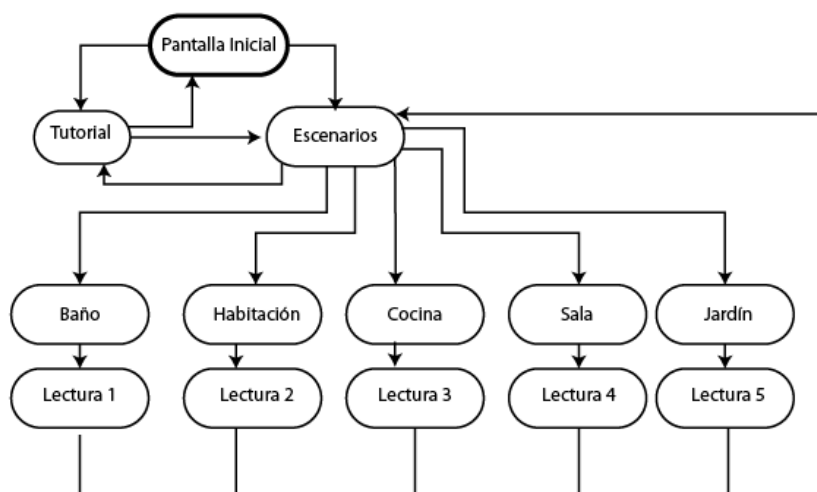


Imagen: Estructura de la aplicación.

Elaboración: Leslie Aguayo

En lo que respecta al desarrollo y desenvolvimiento del material mientras el usuario lo manipula, como Joan Costa señala, “el lenguaje de eDesign tiene la capacidad de transmitir mayor número de datos con menor número de elementos, con el mínimo espacio de tiempo y el mínimo esfuerzo para el internauta. Y posee también la condición de establecer las rutas y guiar literalmente la navegación.” (Costa, 2003 :145)

Con esto se quiere destacar la opción de libre navegación del usuario, pudiendo empezar a utilizar el material por donde le parezca más adecuado, cada espacio de desarrollo está colocado uno al lado de otro para proponer una línea de orden. Al contar con una navegación regida por conexiones no lineales podemos hablar del uso del hipertexto.

“Hipertexto es un sistema para escribir y mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. El término fue acuñado por Ted Nelson⁴² para referir a un sistema no lineal de buscar y conseguir información basado en enlaces asociativos entre documentos.”⁴³

“El hipertexto aporta elementos visuales que no existen en una obra impresa. Tal vez el más básico de todos sea el cursor, una flecha, línea o cualquier otro elemento gráfico parpadeante que representa la presencia del lector – escritor en el texto.” (Landow, 1995 : 62)

Dentro de los sistemas de hipertexto existe la presencia de ciertas guías o ayudas para orientar al lector a lo largo de su navegación. Éstas ayudas o enlaces en el hipertexto se los puede asociar con los “vínculos” ya que, de hecho el hipertexto es una forma de explicación de la presencia de los “hiperlinks” o enlaces dentro de un material digital, el cual lleva al lector o usuario por donde éste desee.

“Los nexos electrónicos permiten a los usuarios recorrer distintos trayectos de lectura en un conjunto dado de lexias o bloques de texto” (Landow⁴⁴, 1995 : 73), o éste caso, los nexos que se presentan permiten navegar al usuario por diferentes gráficas o escenas dentro de las cuales se presentará con textos que de igual manera el usuario podrá leerlos en un orden específico en ciertos casos (como diálogos o instrucciones) o en orden

⁴² Ted Nelson: es un filósofo, sociólogo y pionero de la tecnología de la información estadounidense. Pero por lo que es más conocido es por acuñar los términos hipertexto e hipermedia y por ser el fundador del proyecto Xanadu en la década del 60.

⁴³ Hipertexto. Recuperado de <http://www.masadelante.com/faqs/hipertexto> el día 14 de febrero de 2013

⁴⁴ George Landow: Catedrático de la Universidad de Brown, crítico y teórico de literatura electrónica, así como pionero en el análisis de las características y los efectos del uso del hipertexto y los hipermedia. Los artículos y libros de Landow han sido fundamentales en la evolución de los efectos de las nuevas tecnologías sobre el lenguaje y la literatura.

aleatorio (como es el caso de las ayudas con cada elemento de interacción directa del usuario dentro de la aplicación).

Landow también aclara que “En concreto, la retórica lineal numeraria de <<primero, segundo y tercero>>, tan conveniente para la imprenta, seguirá apareciendo dentro de los bloques de textos individuales pero no podrá ser utilizada para estructurar argumentos en un medio que anima a recorrer caminos diferentes en vez de seguir uno lineal” (1995 : 75). Esta ramificación de información afecta en el modo en que el usuario percibe la información que se le presenta y, de igual manera, no significa que el principio de liberalidad sea abandonado completamente. Por lo tanto la navegación y elección de un principio y un final puede ser a libre albedrío del usuario, manteniendo un orden específico para no caer en el un libertinaje gráfico o informativo.

Por tanto, la navegación será libre pero no afectará en el desarrollo de la misma ni tendrá cambios radicales si se va por uno u otro inicio o final de manera que el jugador no se sienta atado a ciertos parámetros demasiado rígidos. Sin embargo, existe una ligera dificultad para con el alumno una vez terminada la actividad inicial de cada escenario: una actividad adjunta donde no tendrá la posibilidad de seguir avanzando a menos que lo complete.

Joan Costa menciona que “todo cuando configura nuestro entorno artificial es sujeto y objeto de comunicación. Y en éste contexto que incluye lo gráfico pero lo desborda, el individuo deja de ser espectador pasivo para ser intérprete y actor de sus percepciones y experiencias visuales” (2003 : 47). Teniendo esto como premisa se puede decir que, la última característica mencionada, de incapacidad de avanzar a la siguiente etapa, se añade como un medio de interiorización de conocimientos.



Al ser un material de lectura lo principal es que el usuario ponga en práctica bajo un contexto las palabras que acaba de leer. Si no aplica esta habilidad de lectura y comprensión el desarrollo de la aplicación no podrá seguir su curso.

2.4.1 Grilla base

“[...] Se pueden agrupar las cosas similares bajo un mismo título, visualizándolas con un estilo visual similar o poniéndolas en una zona claramente definida.” (Krug, 2000 : 32)

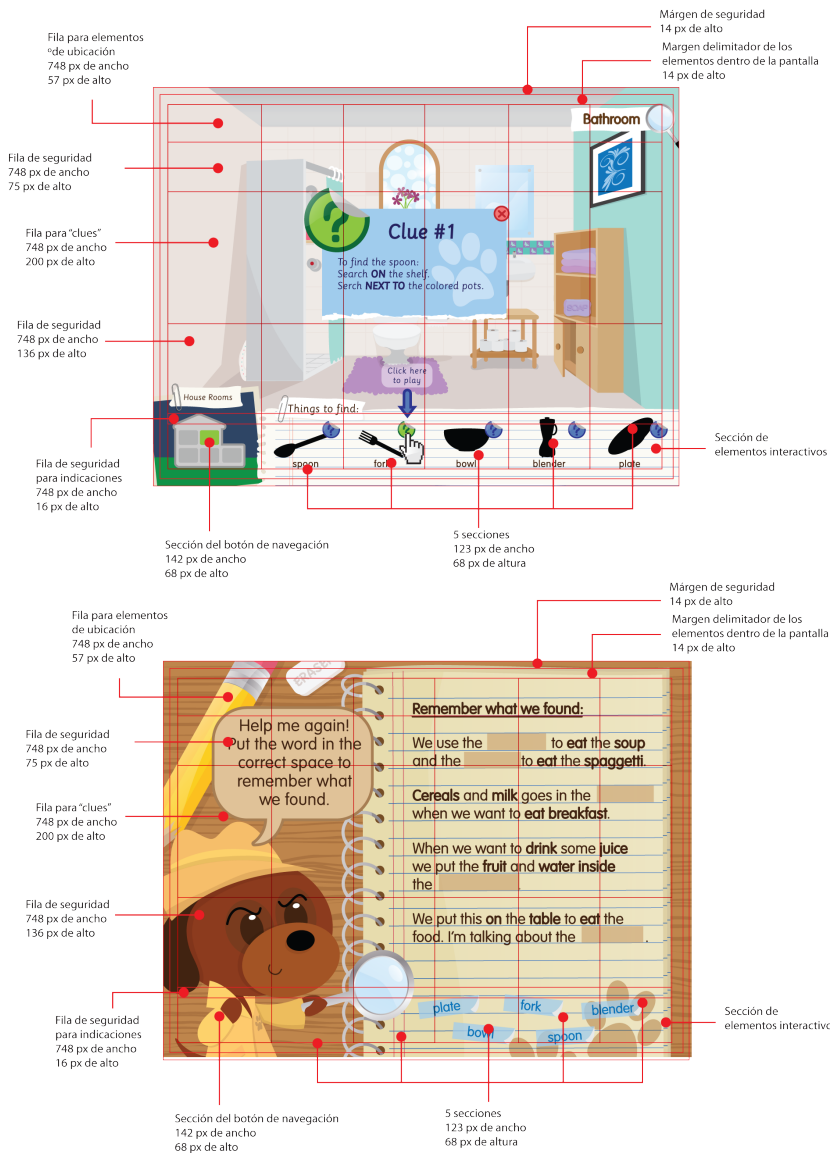


Imagen: Grilla base
Elaboración: Leslie Aguayo



Toda propuesta gráfica visual tiene que tener como medio organizador de la información una grilla base que será la encargada del orden visual y la colocación de los elementos de manera correcta en el espacio interactivo, en este caso. Krug señala que “es importante dividir la página en zonas claramente definidas porque permite al usuario decidir rápidamente en qué partes quiere centrarse y cuáles puede, con tranquilidad ignorar.” (Krug, 2000 : 36-37)

En este caso la grilla empezó delimitando los bordes de la aplicación y un espacio extra para evitar que los objetos se vieran muy apegados a los márgenes. Se dividió en seis columnas con una separación de 10 píxeles entre cada una, siendo la primera columna de la izquierda la que ocupa ligeramente más espacio, esto con el objetivo de delimitar el espacio donde el botón para regresar al “Home” de niveles. El espacio se dividió de igual forma en dos filas que delimitan el alto del menú de navegación dentro de cada diferente nivel.

El menú de navegación ésta parte inferior de la pantalla debido a que, al ser el espacio más amplio de la pantalla el horizontal, tiene la posibilidad de soportar más cantidad de elementos sin afectar a la organización visual. Ésta organización se utiliza también en las referencias de otros tipos de juegos elaborados para dispositivos móviles como tabletas y smartphones.



Imagen: Capturas de pantalla

Fuente: The Mystery Case Files, Amazing Alex y Pet Society

En cuanto a material educativo similar al que se plantea, se debe mencionar a un par de aplicaciones on line donde los usuarios pueden acceder a clases especiales de determinados temas, los cuales se enfocan en el vocabulario, reading y listening. Rosetta Stone es una web elaborada con el objetivo de acceder a cursos en línea del idioma inglés, dentro de una plataforma multimedia. Tiene la posibilidad de escoger el nivel de dificultad, sin embargo, para el tipo de edad que se plantea, se enfoca principalmente en oraciones, palabras y sus sonidos, de manera que el usuario pueda entrenar su oído al mismo tiempo que lee. De igual forma éste material presenta una calificación posterior, la cual indica al usuario cuál ha sido su nivel de habilidad para contestar las preguntas mencionadas. La interfaz es sumamente intuitiva, por lo que no resulta difícil su utilización.

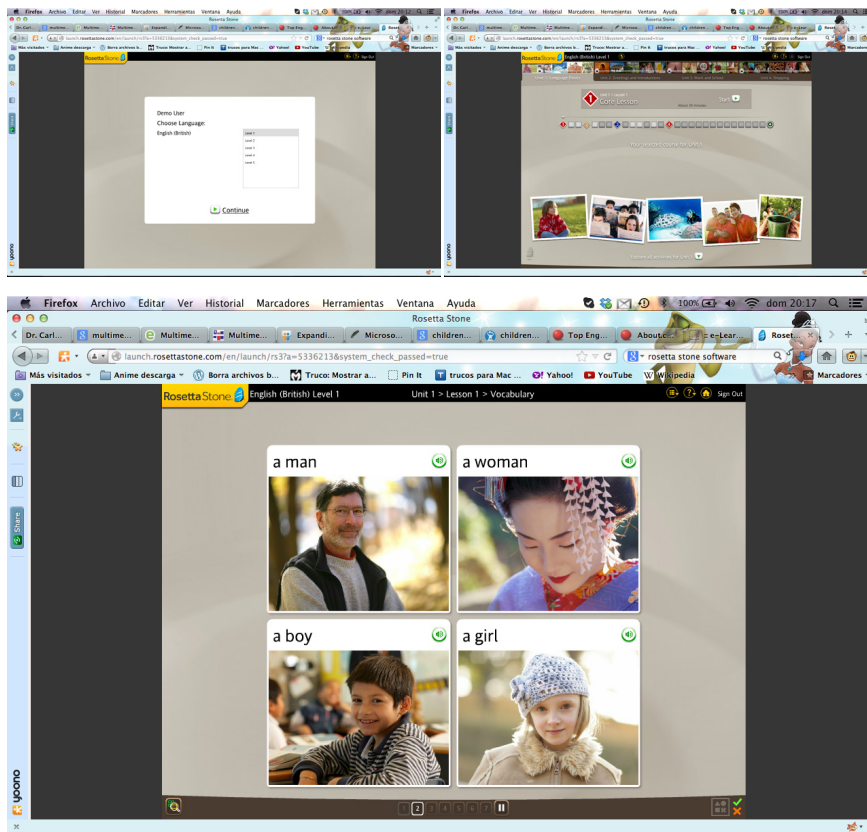


Imagen: Rosetta Stone

Capturas de pantalla realizadas el día 20 de junio de 2013

Otra plataforma en línea más relacionada con lo que se está planteando realizar es “E-learning for kids.com”. Ésta web presenta juegos interactivos con gráfica y ejercicios de variados temas. Cada uno de éstos propone una actividad diferente dependiendo de lo que se esté realizando. Existe la posibilidad de completar ejercicios de matemática o lógica numérica en el idioma extranjero, lo cual no solo ejercita el lenguaje, sino también otras áreas del aprendizaje.

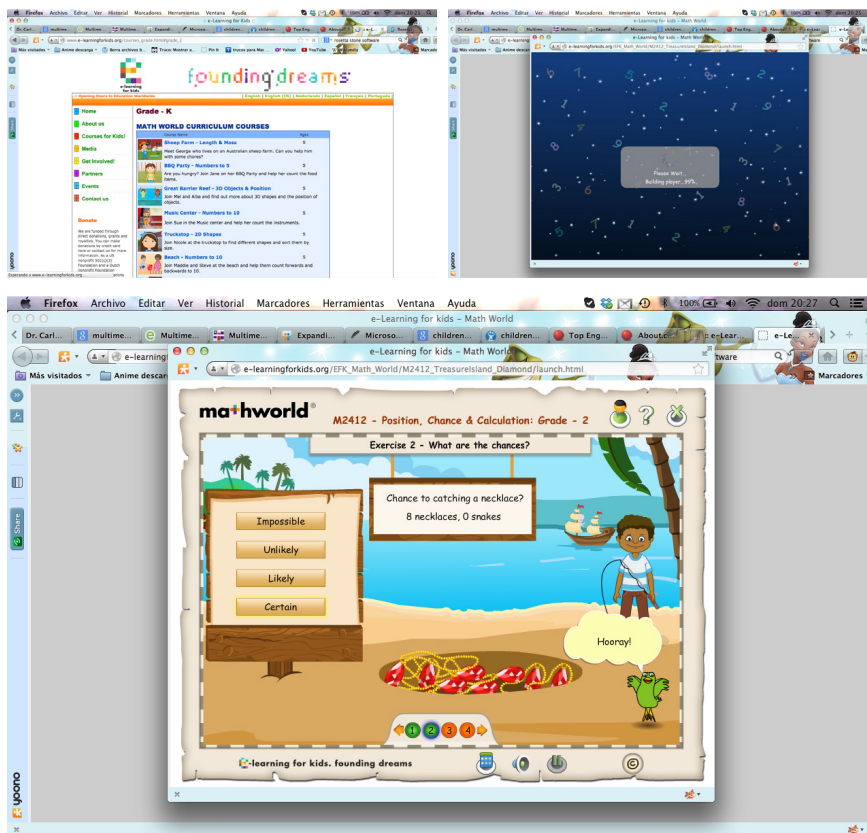


Imagen: E-learning for kids.com

Capturas de pantalla realizadas el día 20 de junio de 2013

Luego de éstos análisis, se llegó a la conclusión de que éstos elementos multimedia son semejantes a lo que se plantea, con la diferencia de que el primero es más específico y centrado en cuanto al tema a estudiar, mientras que el otro se interrelaciona con otras disciplinas para aplicar el ejercicio. El material que se está planteando busca ser el intermedio entre estos

dos elementos. Al ser un elemento de aprendizaje, se busca emplear frases o palabras de la temática que se ha propuesto y, de igual forma, agregar un elemento lúdico para permitir al usuario dar mayor predisposición al desarrollo del mismo sin temores ni contratiempos.

2.5 Elementos de Navegación

“Uno de los elementos más cruciales en la navegación coherente es el botón o vínculo que lleva a la página principal del sitio” (Krug, 2000 : 66), es por esto que se le dio un espacio especial al botón. Krug también señala, en su libro “No me hagas pensar”, que éste botón es sumamente importante para que, en el caso de que el usuario se pierda durante la navegación, utilice esta opción como una especie de salvavidas para que pueda regresar al origen de todo su proceso de una forma sencilla y precisa.



Imagen: Botón de regreso a los niveles

Elaboración: Leslie Aguayo

Krug (2000) señala que, para demostrar que algo es similar lógicamente, debe ser similar visualmente, es decir, si un botón para navegar es similar a otro se entiende que son parte de una serie de acciones específicas de navegación. Con ésta lógica se utiliza una serie de botones de navegación con las mismas formas, colores y textos, de manera que el usuario no tenga confusiones en su usabilidad⁴⁵. El menú inferior donde se encuentran los objetos de “búsqueda” dentro de la escena

⁴⁵ Usabilidad: Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad> el día 14 de febrero de 2013. Se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto.

están agrupados unos junto a otros, con similares espacios entre sí, textos y alineación, pero sobre todo, dentro de una gráfica semejante a una hoja de papel, la cual los encierra visualmente y los agrupa, de éste modo se crea ésta sensación de que éstos elementos sirven para algo específico en el desarrollo del material

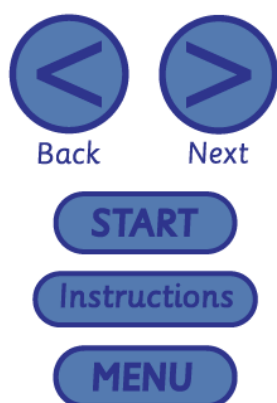


Imagen: Serie de botones usados

Elaboración: Leslie Aguayo

En cuanto a los botones para acceder a las ayudas o “Clues” se decidió utilizar la gráfica de un pequeño círculo con una incógnita dentro, el cual, semánticamente se refiere al momento de despejar una duda, el cuál semióticamente está representado por una incógnita como elemento denotativo, y el color azul y su transición a verde como color connotativo simbólico, el cual busca representarse como un elemento positivo de guía. Al momento de hacer “click” sobre el botón aparece una ventana, la que se asemeja a una nota en un papel, junto con una huella y un texto de ayuda. Las frases son cortas, precisas y fáciles de leer y entender. Cuenta con una equis (x) en la esquina superior derecha para cerrar la ventana, donde se ha usado el color rojo para destacar el punto donde se minimiza la ventana similar a las icónicamente utilizadas en los elementos virtuales. Las preposiciones se han usado en caja alta, de manera que destaquen sobre el resto de las palabras.



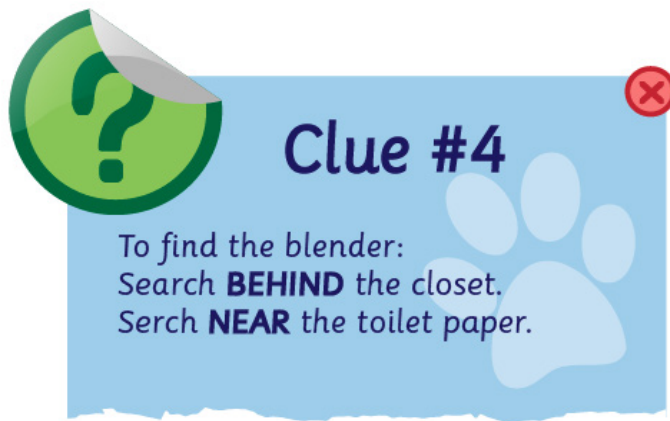


Imagen: Ventana emergente de CLUES para encontrar los objetos.

Elaboración: Leslie Aguayo

Se optó por agregar flechas indicativas alrededor de ciertas partes del material. La gráfica de las flechas es sencilla de reconocer y muy similar, tanto en forma como cromática, a los botones de navegación generales usados a lo largo de todo el elemento. Se le ha agregado un ligero movimiento a éstos elementos con el objetivo de llamar la atención y se complementó con un texto corto que indica qué es lo que el usuario debe hacer.

Todo el desarrollo del material cuenta con dos partes, la primera, como ya se ha indicado, es el proceso de encontrar objetos escondidos en el escenario usando como única ayuda textos sencillos donde se da la ubicación de los mismos usando las preposiciones de lugar (prepositions of place). Se escondieron a todos estos objetos en lugares contrastantes, es decir, que sea evidente que no pertenecen al lugar y, sin embargo, se los escondió lo suficiente para que sea un verdadero reto el buscarlos, de manera que la única forma de encontrarlos es leyendo las ayudas o “clues” que se mencionaron anteriormente.



2.6 Pantallas de la aplicación

2.6.1 Pantalla inicial

La pantalla principal cuenta con dos botones especiales del material: el que redirecciona a las instrucciones y el que hace lo mismo pero directo a los niveles. La ubicación de estos botones es en la parte inferior derecha. Krug⁴⁶ menciona algo muy importante sobre éste tema en su libro “No me hagas pensar”, “lo que ocurre cuando estamos usando la Web es que los interrogantes que nos surgen aumentan nuestro volumen de trabajo cognitivo y distraen nuestra atención de la tarea que tenemos entre manos. Las distracciones pueden ser leves, pero se acumulan y pueden, incluso, llevarnos a abandonar.” (Krug, 2000: 15) por tanto la facilidad de uso debe ser el objetivo principal de todo el material. Se colocó un pequeño cuaderno que alude a las anotaciones del detective, dándole un nombre y señalando un sospechoso. En la fotografía del sospechoso, el gato, se decidió colocar una ventana emergente con las características de éste personaje antagónico

⁴⁶ Steven Krug: Experto en usabilidad, es conocido por su trabajo para empresas como Apple, Bloomberg o Lexus, entre otros. Su libro No me hagas pensar se convirtió en un referente necesario dentro del mundo del diseño web y el marketing corporativo.

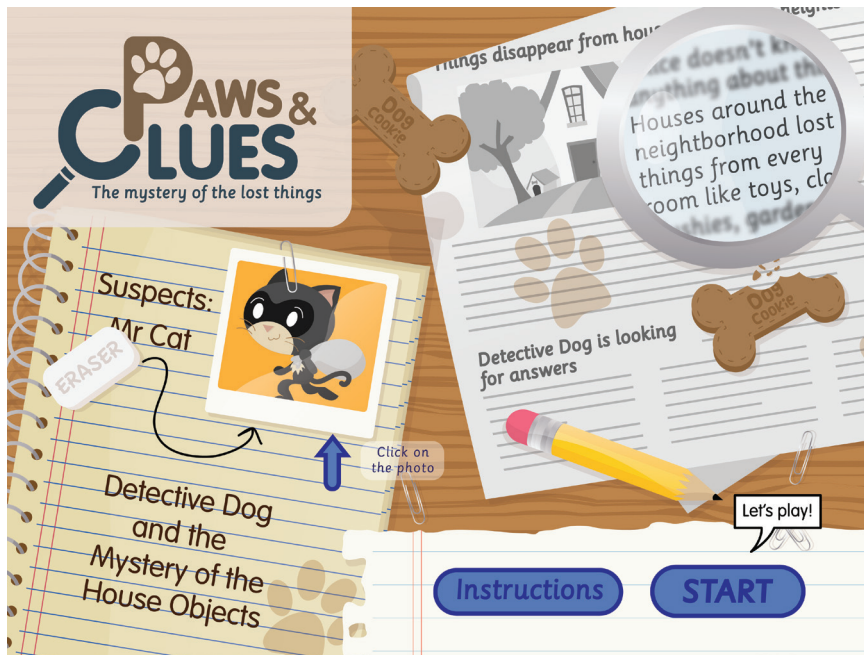


Imagen: Primera pantalla dentro de la aplicación.

Elaboración: Leslie Aguayo

El periódico está colocado de manera que se pueda leer una parte del caso que se está proponiendo resolver. En la esquina superior izquierda se colocó el logotipo de la aplicación. Krug menciona que “del mismo modo que esperamos ver el nombre del edificio encima de la puerta de entrada, esperamos ver el identificador del sitio en la parte superior de la página (normalmente, en la esquina superior izquierda, o, al menos, cerca).” (Krug, 2000 : 64)

2.6.2 Pantalla de “instructions”

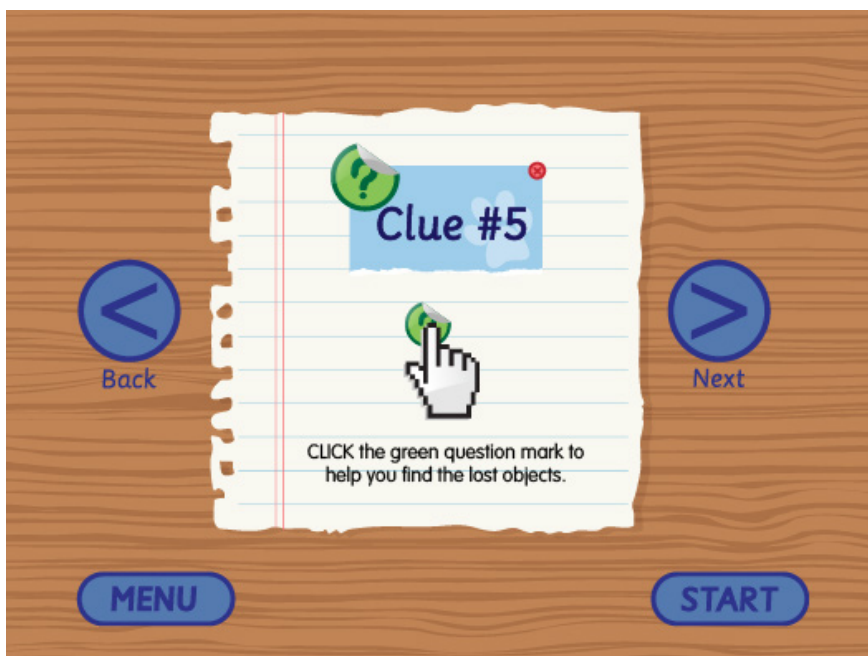


Imagen: Pantalla de “Instructions”.

Elaboración: Leslie Aguayo

El lenguaje y la comunicación están relacionados con el diseño en la transmisión de información, la cual, debe ser comprensible, agradable e interesante. Estas características harán que el mensaje llegue a su objetivo facilitando la lectura, siendo claros en la forma del contenido y lo más importante: generar algún tipo de reacción en el público infantil. Una forma de comunicarse visualmente son los esquemas, los cuales pueden ser basados en datos o en imágenes. Estos

últimos son utilizados cotidianamente para explicar el funcionamiento de maquinarias. Joan Costa⁴⁷ señala que “los esquemas conquistan la prensa diaria, las revistas de labores o bricolage, los libros infantiles, los catálogos o los anuncios. [...] Por toda esta proliferación del lenguaje esquemático, éste se afirma cada día más como elemento esencial e indiscutible de la gráfica didáctica” (Costa, 2003 : 126). Viendo a la esquemática como una manera de explicar el funcionamiento de objetos y servicios varios, se decidió utilizar este tipo de lenguaje para explicar el funcionamiento de la aplicación interactiva e indicará al usuario cómo debe usar el material, agregando de igual manera explicaciones cortas en frases claves, de modo que la actividad de leer no se deje de hacer a lo largo de todo el programa.

Cabe destacar que dentro de ésta esquemática de introducción al uso de la aplicación, se destacan las actividades básicas para el desarrollo del material, como son el arrastrar un objeto, una palabra, un personaje, etc. De igual manera se explican dónde están ciertas ayudas para poder completar cada proceso sin ningún contratiempo. En cuanto a éste tipo de pantallas instructivas, Krug menciona que “el objetivo será, entonces, poder eliminar completamente toda instrucción y ponerlo todo claro, hacerlo de fácil comprensión o, al menos, lo más aproximado posible. Si las instrucciones son absolutamente necesarias, redúzcalas a lo estrictamente esencial” (Krug, 2000 : 47). El hecho de que sea una aplicación en inglés para niños aprendices hace necesario que se agregue una guía de trabajo sencilla.

Los niños, durante las clases, y para comprender mejor las actividades a realizarse, están acostumbrados a que se les explique gráficamente lo que deben hacer, de manera que logren realizar exitosamente las tareas propuestas. Las instrucciones

⁴⁷ Joan Costa: Diseñador de formación autodidacta. Comunicólogo, sociólogo, investigador y metodólogo. Consultor corporativo internacional. Escritor y profesor universitario. Es uno de los fundadores europeos de la Ciencia de la Comunicación Visual y autor de más de 30 libros.



colocadas son frases sencillas y jerarquizando como primer punto de atención las imágenes. En ésta pantalla, se colocaron botones de navegación a otros puntos diferentes (MENU y START) en la parte inferior de la pantalla para tener concordancia de ubicación de los elementos interactivos de toda la aplicación. El botón de START es más grande, para connotar el comienzo de toda la aventura.

Krug menciona también que, si se ha colocado instrucciones para el uso del material digital, es bastante común que el usuario las ignore en primera instancia, optando por la sencilla opción de “ver cómo funciona”. Se debe optar, entonces, por enseñar al usuario los lugares especiales donde puede utilizar ciertas opciones: como en nuestro caso, flechas indicadoras a lo largo del material, de manera que el usuario tenga certeza de dónde puede ingresar o interactuar.

2.6.3 Pantalla de “Rooms”

Pasando esta introducción del funcionamiento de la aplicación se encuentra la pantalla de “Rooms”, la cual está desarrollada como la figura principal del material: la casa. Se tomó la abstracción anteriormente presentada para colocar en cada una de las habitaciones pequeñas imágenes que ayudarían a identificar cada uno de los lugares a jugar.

Se añadió una ayuda gráfica para que el usuario sepa dónde hacer click, la cual está colocada en el primer cuarto, sin embargo, como se ha mencionado antes, el orden de navegación dentro de éste material es de libre “zapping”. La pantalla cuenta con dos botones de navegación extras, los cuales son “MENU” e “Instructions”. El botón de menú es ligeramente más grande para que destaque del otro y de esta manera regresar a la pantalla de inicio para observar nuevamente algún detalle.



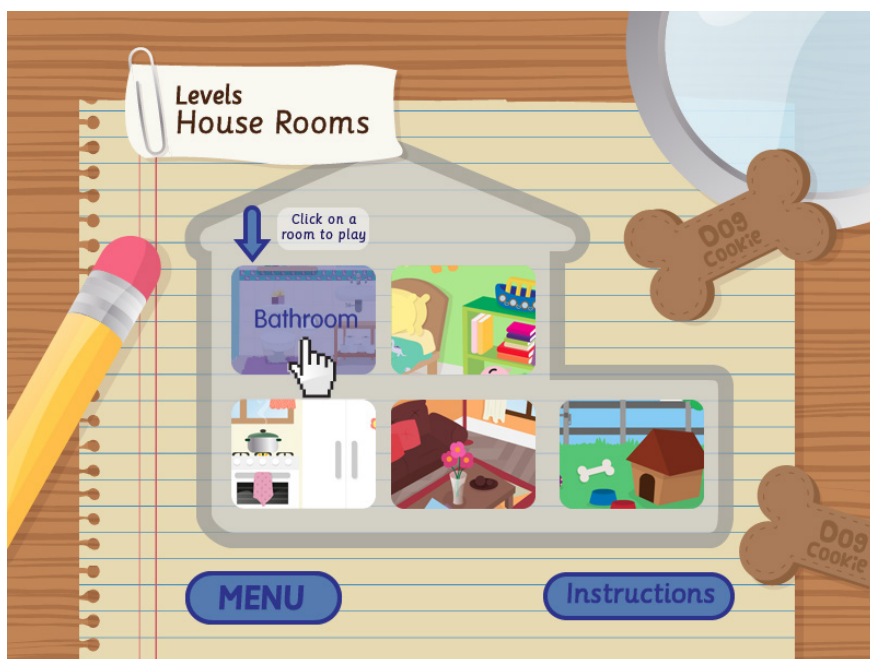



Imagen: Pantalla de Rooms

Elaboración: Leslie Aguayo

En cuanto a los cuartos o lugares donde jugar, se colocaron pequeñas partes de cada uno y se le añadió un efecto de cambio de color y adición de texto guía al momento que el “mouse” pasa sobre la imagen, se tiene color azul para que baje ligeramente el tono de los colores del fondo de las imágenes y el texto superpuesto pueda leerse sin problemas.

Al hacer “click” en cualquiera de las secciones presentadas se puede encontrar una habitación, cada una de éstas está ilustrada en perspectivas diferentes, de manera que, visualmente, tenga una variante no sólo de color, forma, etc, sino también de manera de observarlas.

2.6.4 Características generales de cada escenario

Cabe destacar que antes de que cualquier actividad dentro de cada sección, hay un pequeño diálogo entre los personajes principales. 

El gato reta al usuario a completar su misión, mientras que el perro detective señala que con su ayuda el usuario no podrá

fallar en la búsqueda y, en otros casos, devolución de los objetos. Una retroalimentación positiva o una motivación, en este caso los personajes pueden favorecer las conductas del usuario y la motivación por el seguir jugando, lo que dará cabida a alimentar el autoestima del jugador. “Cada palabra, expresión facial, gesto o acción por parte de los padres, profesores y adultos significativos, transmiten mensajes al niño sobre su valor” (Ramírez⁴⁸, 2006 : 56)

⁴⁸ Juan Fernando Gómez Ramírez: Pediatra puericultor, profesor en la Universidad de Antioquia.



Imagen: Pantalla de bienvenida a la sección Kitchen

Elaboración: Leslie Aguayo

Éstos diálogos se colocaron con el objetivo de introducir la idea del material y como parte importante de lectura comprensiva. Al entender este tipo de diálogos simples el usuario se permitirá conocer la trama y practicar sus habilidades de comprensión básicas con frases sencillas y fáciles de entender, escritas de acuerdo con el nivel de conocimiento del grupo objetivo. Todas las habitaciones cuentan con éste tipo de diálogos, diferentes entre sí, pero que llevan al mismo objetivo. La única diferencia de diálogos se presenta en la sección de “Livingroom” donde el texto a leer es sólo uno: el perro, e indica únicamente que



hay que encontrar algunas cosas de otro cuarto escondidas en la sección anteriormente mencionada. Dentro del elemento hay dos secciones de búsqueda y dos de devolución de objetos, siendo éste el de búsqueda para que el usuario preste atención a lo que debe hacer. “[...] todas las páginas deben tener un nombre.” (Krug, 2000 : 72)

Teniendo en cuenta éste último principio, se decidió colocar de igual forma pequeñas etiquetas en la parte superior derecha de cada cuarto en el que se tiene acceso, de manera que el usuario no pierda la pista de dónde está ubicado, a pesar de que es evidente por la gráfica usada dentro de cada espacio.

2.6.4.1 Escenario “Bathroom”

El baño es la primera habitación de derecha a izquierda en la parte superior de la pantalla de “Rooms”. La gráfica fue hecha en una ligera perspectiva y con un espacio angosto y bien delimitado entre pared y pared, de manera que tenga el usuario la sensación de estar en un cuarto pequeño.



Imagen: Pantalla de sección Bathroom

Elaboración: Leslie Aguayo

Los elementos que se decidieron esconder en esta primera habitación fueron los de la cocina. Se los colocaron detrás, sobre y entre algunos objetos bastante reconocibles a simple vista, de manera que sea evidente encontrarlos en el momento de leer las indicaciones de dónde están escondidos. Se usaron, en algunos objetos, colores parecidos a los de las cosas a encontrar de manera que genere una ligera confusión entre el fondo y el objeto escondido. Se usaron colores verdes, azules y morados para dar una sensación de limpieza y fresca, con tonalidades más cálidas.

2.6.4.2 Escenario "Bedroom"

La siguiente habitación que encontramos es la habitación (de un niño o niña). En este caso se debe leer las indicaciones para devolver ciertos objetos a ciertos lugares. Como se señaló, el usuario por curiosidad, busca saber cómo funciona algo sin prestar atención en primera instancia a las instrucciones. Se cambió a una actividad que exija la lectura de las guías para poder continuar la actividad, por lo tanto, si no se lee, no se puede jugar.



Imagen: Pantalla de sección Bedroom

Elaboración: Leslie Aguayo

Se colocaron los objetos en el menú de la parte de abajo, de manera que el usuario observe claramente lo que tiene y, en este caso, sea más evidente la relación entre objeto y palabra. Los elementos y colores utilizados en esta habitación son objetos que no se relacionan directamente con ninguno de los dos sexos, de manera que no se tenga claro si la habitación es de una niña o un niño, esto con el objetivo de evitar el desinterés o rivalidad por parte de un grupo de usuarios hacia el otro. Los textos de las “CLUES” se reemplazaron. En éste caso ya no es “FIND” el verbo de acción, sino “PUT”. Se destacaron, de igual modo, las “Prepositions of Place” colocándolas en mayúsculas y con dos claves de colocación.

2.6.4.3 Escenario “Kitchen”



Imagen: Pantalla de sección Kitchen

Elaboración: Leslie Aguayo

La siguiente sección de trabajo es la cocina, para devolver los objetos a los lugares que corresponden, de modo que se utilice los mismos objetos que se encontraron en el baño y colocarlos en su habitación correspondiente. Ésta habitación

cuenta con varios lugares donde se podrían colocar cada una de las cosas que se presentan en el menú de abajo, además de pequeños detalles animados.

2.6.4.4 Escenario “Livingroom”

En lo que se refiere a la sección de la sala (livingroom) la actividad a desarrollarse es la búsqueda de objetos. Al ser un lugar de relajación y reunión principalmente adulto, se optó por aplicar colores que, combinados, dieran un aspecto de sobriedad. Gracias a las referencias gráficas usadas se eligieron los elementos más comunes de una sala: muebles para sentarse, una mesa de centro y adornos varios.

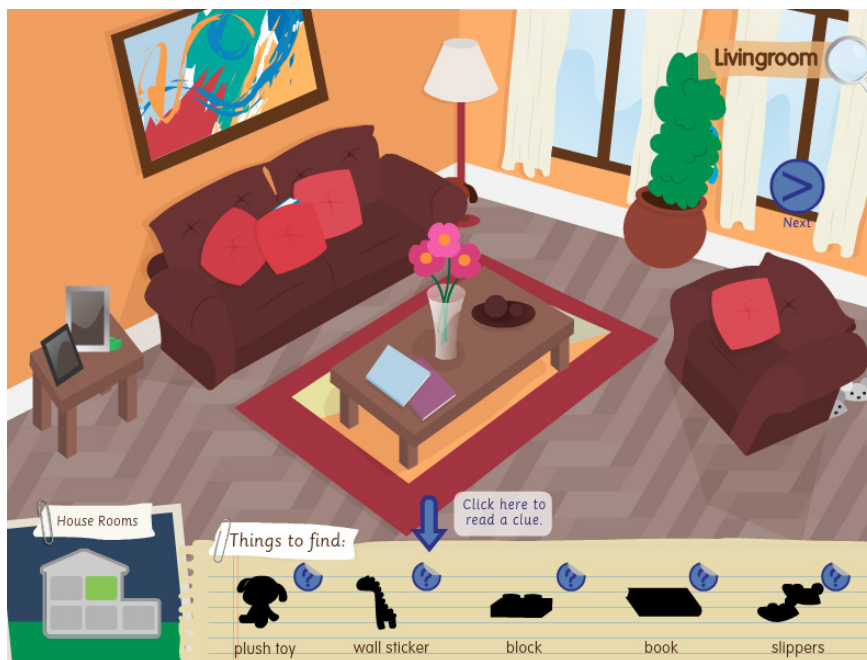


Imagen: Pantalla sección Livingroom

Elaboración: Leslie Aguayo

2.6.4.5 Escenario “Garden”

La última sección es el jardín. Para la creación de los elementos que tendrían lugar en esta parte del material se hizo una revisión de referencias sobre los objetos más comunes dentro del mismo: plantas. Aparte de esto, como se trataba de una casa y un detective perro, se decidió añadir una casa para perros



más un par de platos de agua y comida, un hueso y una pelota. Además se decidió añadir un árbol en la escena para dar la sensación de un espacio más amplio. Una cerca en el fondo para delimitar el espacio y, como elementos añadidos para su colocación en este espacio, un nido de pájaros y una regadera. Además, para darle más dinamismo a la imagen, se decidió añadir una pequeña abeja que vuela a lo largo de toda la escena, yendo de izquierda a derecha, deteniéndose un pequeño momento en las flores y regresando a su lugar inicial.



Imagen: Pantalla de sección Garden

Elaboración: Leslie Aguayo

La inclusión de pequeñas animaciones alrededor de la mayoría de las secciones del material. Son para darle mayor amigabilidad al mismo, y explorar la riqueza de las posibilidades del programa para la del usuario.

2.6.5 Pantallas de lecturas

Luego de las actividades de reconocimiento y familiarización con las palabras, se agregó una nueva actividad, centrada en la lectura, implementando los nuevos conocimientos en un



texto sencillo. Añadiendo ésta última parte se está asegurando el proceso de relación y construcción de conocimientos, que es propia del planteamiento constructivista que se está planteando. Dentro de éste segmento del material se colocaron de cuatro a cinco oraciones sencillas, en las que están incluidas las palabras con las que el usuario tuvo interacción previamente.

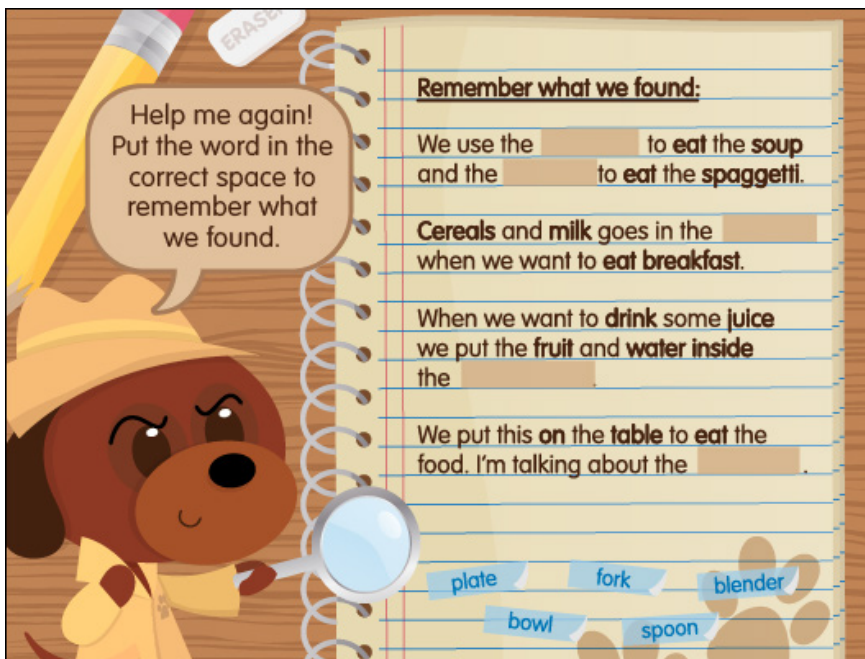


Imagen: Pantalla de Actividades extras.

Elaboración: Leslie Aguayo

El trabajo en éste proceso es leer y comprender para completar las frases con las palabras presentadas. Las oraciones tienen espacios vacíos marcados por un rectángulo que indica que falta algo. Bajo todas las frases están colocadas las opciones a completar. Hay que destacar que cada frase es una descripción sencilla de los objetos observados, de manera que al leerlos se puede hacer una asociación de ideas con la palabra a la que corresponde. Estructuralmente esta pantalla también está construida bajo la grilla base. Las palabras a mover están en la parte de abajo, mientras que las frases se encuentran en la parte de arriba. De igual forma éstas pantallas

usan dos columnas de las seis planteadas en la grilla; van acompañadas del perro detective, el cual alienta, con un corto texto, a que el usuario le ayude a recordar los objetos que se encontraron. Piaget considera que el niño es un constructor de sus propias ideas, y, con la actividad de lectura más específica, se puede asegurar de cierta manera que el niño haga una reflexión lógica y, de hecho, empiece a construir su conocimiento con los elementos que se le han presentado.

Gráficamente, esta parte del material está dispuesta una vez más con la idea de que sea un escritorio en uso, las frases están sobre el cuaderno, de manera que parezcan notas recién tomadas y, además están colocados otros elementos relacionados con el concepto alrededor. Ésta sección no cuenta con el botón de regresar al menú inicio, ya, para seguir avanzando, como se dijo, se debe completar la actividad. De esta manera el niño no tiene posibilidad de saltarse ésta parte del proceso. Cuando el ejercicio finaliza aparece en la parte inferior derecha un botón para continuar con el juego. De igual manera el perro le presenta un mensaje de felicitación y le otorga una recompensa por su trabajo.

2.6.6 Recompensas

La recompensa otorgada está basada en un pensamiento de Piaget, quien menciona, en su libro “Seis Estudios de Psicología” (1991), que a la edad de 7 años, los niños tienen presente la importancia de ganar en un juego reglamentado, siendo ya conscientes de lo que triunfar sobre algo significa y, dentro de éste proceso, es importante el reconocer sus logros.

Además de esto, se trata de un método de estimulación emocional, con el objetivo de favorecer al autoestima del usuario. La autoestima, desde el punto de vista psicológico, se lo define como un proceso de valoración externa y personal, siendo un



proceso consciente o inconsciente y tendiendo como resultado nuestros sentidos de valía, capacidad y es causa de nuestros comportamientos. El Dr. Rodolfo Acosta Padrón⁴⁹ menciona que “[...] la autoestima a pasado a engrosar las filas de los conceptos esenciales de la educación en el mundo de la pedagogía científica.” (Padrón, 2004 : 82) De la misma manera señala que “Si se asume teóricamente que existe una relación directamente proporcional entre los niveles de autoestima y los niveles de aprendizaje, entonces aumentar la autoestima de los alumnos significa mejorar sus niveles de aprendizaje [...]” (Padrón, 2004 : 83)

Así mismo señala que los niños son muy susceptibles a los reconocimientos que se tiene con ellos en relación con tareas que realizan y, además, “muchos a diario son afectados por los pequeños sucesos que ocurren en las aulas o escuelas”; (Padrón, 2004 : 84) cuando ocurre algún tipo de suceso relacionado con alguna experiencia negativa o que cause miedo, la autoestima puede bajar y afectar el aprendizaje.

Basándose en todos estos pensamientos, se implementó una serie de recompensas o estímulos al final de la segunda actividad de cada sección del nivel a jugar el cual debe ser impreso por el usuario que está jugando. Las recompensas son 5: un diploma, una credencial de detective, una hoja para colorear, una máscara y un colgante para el pomo de una puerta. Si bien son diferentes actividades, la finalidad de todo es aplicar las nuevas tecnologías y el diseño a la educación apoyando las actividades complementarias a ellas. Jessica Fajardo, docente del 3ro de básica de la Unidad Educativa Sagados Corazones de Rumipamba, señaló que complementa el aprendizaje del idioma con actividades de tipo lúdico que involucran las manualidades debido a que a los niños deben reforzar las destrezas motrices.

⁴⁹ Rodolfo Acosta Padrón: Doctor en Ciencias Pedagógicas, master en la Enseñanza de Lenguas y profesor titular de la Universidad Pedagógica de Pinar del Río, Cuba.



2.7 Elección de Tipografía

Continuando con los estímulos visuales necesarios para el material multimedia propuesto está la tipografía, muy importante ya que se está tratando un tema de comprensión lectora. Dependiendo de la edad y si los usuarios son lectores principiantes o lectores medianamente hábiles. “En muchos casos, el uso del texto debe ser moderado amenos que se diseñen partes específicas de una aplicación donde se necesite acomodar grandes cantidades de texto”.⁵⁰

Muchos niños aprenden a leer aprendiendo primero las formas de las letras una por una para luego pasar a las palabras en conjunto y por lo tanto darles un sentido. Por este motivo es importante escoger la tipografía adecuada para este tipo de aprendizaje, forma por forma. Una tipografía con bordes bien definidos y amplios espacios entre caracteres permitirá una mejor apreciación de cada letra y beneficiará la leibilidad⁵¹.



Imagen: Tipografías de alta legibilidad web para niños

Fuente: Effective Use of Typography in Applications for Children⁵²

⁵⁰ Effective Use of Typography in Applications for Children recuperado de <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>, publicado en junio del 2011, recuperado el día 20 de octubre de 2012.

⁵¹ Leibilidad.- la mayor o menor facilidad que tiene el lector de comprender un texto con el mínimo de fatiga y errores.

⁵² Effective Use of Typography in Applications for Children recuperado de <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>, publicado en junio del 2011, recuperado el día 20 de octubre de 2012.

Los componentes interactivos deben estar bien diferenciados para que los niños tengan facilidad de uso al momento de que interactúen con ellos.



Los textos de títulos, “links” y titulares deben ir resaltados de alguna manera para no confundirse con el resto de los elementos dentro del material. La utilización de negritas es una opción viable para este fin.

La forma de la tipografía es clave para la visualización y entendimiento de caracteres y por lo tanto del texto en sí. Cabe destacar que se debe tener en cuenta también, al momento de seleccionar una tipografía, que esté familiarizada con las formas a las que los niños ya están acostumbrados. Se ha optado por seleccionar dos clases de tipografías sans serif para la aplicación del texto dentro del material multimedia, las cuales cuentan con las características descritas anteriormente. Las tipografías son VAG Rounded⁵³ y Sasson Primary⁵⁴ (también llamada Sasson Schoolbook), siendo la segunda creada especialmente para lectura de niños en etapa de aprendizaje de la lectura.

VAG Rounded y Sasson Primary cuentan, ambas, con un espacio intercarácter amplio, por lo que cada letra se diferencia claramente de la siguiente sin interferir en la lectura de un texto. Ambas tipografías cuentan con los caracteres sencillos que debe tener una tipografía para niños de habilidades lectoras básicas (en el idioma inglés específicamente).

Para asegurar que la tipografía escogida es la correcta no se debe descartar el hacer pequeñas pruebas de lectura con los potenciales usuarios, de manera que “respalda la experiencia en lugar de distraerle de la misma (especialmente cuando se trabaja con preescolares y lectores principiantes)”⁵⁵ En lo que respecta al uso de la tipografía y el color hay que tomar en cuenta que existe la posibilidad de que el material multimedia presentado junto colores, texturas y patrones o fondos con gradientes. En estos casos hay que tener muy en cuenta que

⁵³ VAG Rounded.- Diseñada en Alemania como tipografía corporativa de Volkswagen por Gerry Barney en 1979.

⁵⁴ Sasson Primary.- Diseñada en 1995 por Rose Mary Sasson , diseñadora británica.

⁵⁵ Effective Use of Typography in Applications for Children recuperado de <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>, publicado en junio del 2011, recuperado el día 20 de octubre de 2012.

la tipografía debe de tener un alto contraste con el fondo que se esté usando para no disminuir ni entorpecer la legibilidad⁵⁶ y leibilidad.

La alineación del texto es importante al momento de diseñar. Colocar los elementos interactivos y no interactivos como links, títulos y oraciones, bien alineados permitirá que no haya equivocaciones al momento de que el usuario empiece su proceso de lectura. “Es crucial verificar que este alineamiento no está interfiriendo con la habilidad de lectura del niño, lo que ocurre generalmente con texto centrado, justificado o alineado a la derecha”⁵⁷.

Diferenciación de caracteres					
Sasson Primary	A G J M P Q R S	DETECTIVE DOG		Tipografía de aspecto formal	
	@ g j m p q r s y	detective dog			
VAG Rounded	A G J M P Q R S	DETECTIVE DOG		Tipografía de aspecto informal	
	@ g j m p q r s y	detective dog			

Imagen: Diferenciación de caracteres entre Sasson Primary y VAG rounded

Elaboración: Leslie Aguayo

En cuanto al tamaño de la fuente, se lo debe escoger acorde con las capacidades del usuario dependiendo de si es un preescolar o un lector principiante ya que ambos requieren fuentes con tamaños grandes. “Esto es especialmente importante para los “links” y botones”.⁵⁸ Un tamaño de 14 puntos en textos impresos resulta bastante fácil de leer, además de rápido.

El mismo principio se puede traspasar a los textos digitales si se usa una fuente adecuada. Se debe usar una buena separación entre letras y secciones de manera que los niños tengan la posibilidad de identificar fácilmente los caracteres

⁵⁶ Legibilidad.- La comunicación a través de la página impresa requiere que el lector convierta símbolos (los caracteres tipográficos) en pensamiento. La legibilidad hace referencia a la mayor o menor facilidad para la realización de este proceso.

⁵⁷ Effective Use of Typography in Applications for Children recuperado de <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>, publicado en junio del 2011, recuperado el día 20 de octubre de 2012.

⁵⁸ IDEM

y los contenidos que deben de leer para que la experiencia interactiva que se les presenta a los niños sea de lo más enriquecedora y agradable evitando un esfuerzo innecesario al momento de leer.

2.8 El color

Al tratarse de colores que van dirigidos a niños no se debe de sobre estimular los sentidos. Las sensaciones que generan los colores se deben a “nuestra percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, dentro del espectro visible, que incide sobre la materia, en esto se halla involucrado el cerebro y los mecanismos de la vista.”⁵⁹



Imagen: El color

Fuente: Interpretación del texto de Abraham Moles⁶⁰ en su libro Grafismo Funcional

Como se está tomando como usuario definido a niños de 7 años, se debe tomar muy en cuenta la cantidad de color que se use para el material que se propone, ya que los niños son mucho más susceptibles a la utilización de éste recurso. Al ser éste digital se debe tener mayor cuidado con la sobre exposición de colores y el contraste.

⁵⁹ La influencia del color en los niños, rescatado de <http://www.cosasde-lainfancia.com/biblioteca-compor12.htm> el día 18 de octubre de 2012

⁶⁰ Abraham Moles: (París, 1920) Sociólogo francés. Destacan sus aportaciones al estudio de la cultura de masas, especialmente en relación a la estética. Ha publicado, entre otras obras, Comunicación y lenguajes (1962), Sociodinámica de la cultura (1967), Arte y ordenador (1971), La imagen, comunicación funcional (1981).




Niños		Adultos	
Mayor susceptibilidad			
	Rojo		Afecta la concentración, Atrae visualmente
	Azul		Calma
	Amarillo		Promover actividad intelectual, energía y optimismo
	Verde		Relajación Ayuda a la concentración
	Celeste		Fluidez Ayuda a la concentración
	Naranja		Energía y Alegría Calidez Comunicación
			Energía, Vitalidad Estimula la acción, Alerta
			Armonía, fidelidad, simpatía
			Entendimiento, optimismo
			Esperanza, fertilidad, relajación
			Fluidez
			Fluidez

Imagen: Connotación psicológica del color en los niños y en adultos

Fuente: Interpretación de La Influencia del color en los niños⁶¹

⁶¹ La influencia del color en los niños, rescatado de <http://www.cosasde-lainfancia.com/biblioteca-compor12.htm> el día 18 de octubre de 2012

A continuación se presenta un cuadro explicativo donde se muestra la cromática usada dentro de todo el material:

Selección de Colores			
Elementos Interactivos		Elementos Estáticos	
Botones de navegación		Escenario: Bathroom	
Flechas indicadoras		Escenario: Kitchen	
Botón auxiliar "HOME"		Escenario: Livignroom	
Equis o "CERRAR"		Escenario: Bedroom	
Sombras		Escenario: Garden	
Bocadillos de diálogo perro y gato		Fondo de pantallas iniciales	
Clues		Recompensas	
Palabras seleccionables		Elementos de detective	
Personaje Perro		Tipografías	
Personaje Gato		Logotipo	



Imagen: Selección de colores.

Elaboración: Leslie Aguayo

2.8.1 Cromática de incógnitas

En cuanto a cromática se optó por usar, para las incógnitas, colores azules cuando el botón descansa y en verdes intensos cuando se coloca el mouse sobre el mismo. Las ventanas emergentes son de color azul poco saturado para evitar alterar al usuario al momento de que tenga que leer.

2.8.2 Color en las sombras

Para las sombras mencionadas anteriormente, se usó el negro en su tono más saturado para colorear las figuras usando como referencia el principio previamente señalado del contraste y su importante función dentro del proceso de percepción.

2.8.3 El color de los elementos impresos

En las actividades finales en papel se siguió la misma línea de colores pero con predominio del color blanco, para evitar excesivos gastos de tinta al momento de realizar la impresión de cada actividad adicional. Se buscó utilizar la misma selección cromática del material, utilizar un patrón referente a los elementos destacados a lo largo de todo el material para darle textura como la lupa y algunas incógnitas como elementos modulares para la creación del patrón.

2.8.4 El color de la tipografía

En lo que concierne al color de la tipografía, se ha optado por utilizar un color café oscuro, en la gran mayoría de secciones generales. Se descartó el uso del negro para evitar un contraste demasiado fuerte que vibre con el fondo y, al ser el café un color oscuro, tiene buen contraste sobre el fondo escogido, por lo que no interfiere en el proceso de lectura. Para las “clues” se decidió usar a la tipografía en color azul oscuro, de manera que contraste con el fondo claro y permite al lector desarrollar su tarea sin inconvenientes. Éste mismo color se empleó en las diferentes ayudas, adjuntas a flechas animadas alrededor del juego.



2.9 Elección del nombre y logotipo

Para la selección del nombre se inició buscando referencias de otros materiales y una búsqueda de palabras específicas, que sean características del material que se presenta, tanto de sus acciones como de sus personajes. Se realizó una lluvia de ideas con palabras como: clues (pistas), mystery (misterio), secret (secreto), puzzle (rompecabezas), case (caso), evidence (evidencia), discover (descubrir), recover (recuperar), missing (perdido), animal (animal), paws (huellas de animales), reading (lectura) y notes (notas).

Se decidió, entonces, utilizar un juego de palabras combinando algunas de las que están presentes en la lista anterior, el nombre que se decidió para el material fue Clues and Paws, ya que combina las dos características del elemento: las actividades de detective que debe de realizar el usuario al encontrar o devolver objetos y, además, el hecho de que tanto protagonista como antagonista de la historia son un perro y un gato y, que en ciertos lugares de alrededor del juego, el usuario encuentra huellas de perro como índice de que éste animal está presente.

CLUES PAWS

Imagen: Tipografías seleccionadas.

Selección: Leslie Aguayo

Para el desarrollo de la gráfica del logotipo se decidió emplear la VAG Rounded, la cual es la misma tipografía que se usó para los textos generales en la aplicación multimedia. Se la combinó con la tipografía “Sasson Primary” para el texto descriptivo inferior. Se combinaron elementos sencillos, como una incógnita y una huella de pata de perro para que la gráfica de la tipografía connote las características propias de cada



una de las palabras escritas y, para darle más fuerza, se engrosaron los trazos para hacerlas lucir más bold y hacer mucho más legible el nombre en caso de que se necesite reducir el logotipo.

CLUE? PAWS

Imagen: Edición de tipografía e inclusión de elementos icónicos.

Elaboración: Leslie Aguayo


De igual forma se decidió utilizar el signo “&” (et o ampersand⁶² en inglés) como una unión llamativa entre ambas palabras. En la parte inferior se colocó una especie de subtítulo descriptivo de la temática dentro del material. Se decidió cambiar la forma de la C dentro de la palabra “Clues”, debido a que resultaba demasiado llamativa, quitándole protagonismo a la incógnita presente en la misma palabra.

CLUE? & PAWS

The mystery of the lost things

Imagen: Propuesta de logotipo

Elaboración: Leslie Aguayo

Realizando pruebas de leibilidad y legibilidad, se llegó a la conclusión de que el logotipo no se lograba leer correctamente, en especial en la palabra “Clues”, debido al a confusión de elementos visuales que generaba la “s”. Se decidió reordenar los elementos y proponer otra solución gráfica. La propuesta final y definitiva se desarrolló utilizando los mismos elementos  conceptuales enlistados anteriormente, pero, en este caso, se decidió colocar una lupa de detective en lugar de una incógnita.

⁶² The ampersand, rescatado de <http://www.adobe.com/type/topics/theampersand.html> el día 15 de marzo del 2013

Éste elemento está incluido en la modificación de la “C” lo cual genera una mayor armonía visual sin interrumpir o incomodar la lectura de la palabra, y además, su forma es más evidente.



Imagen: Logotipo final en blanco y negro

Elaboración: Leslie Aguayo

Para llegar a ésta solución se decidió cambiar el orden de las palabras para darle un nuevo nombre a la aplicación. De igual forma se colocó el texto descriptivo de la temática del material en la tipografía propuesta, permitiendo ésta vez que forme parte importante dentro del equilibrio visual del logo desarrollado.



Imagen: Logotipo final a color

Elaboración: Leslie Aguayo



En cuanto a colores se decidió combinar un color de connotación formal como el azul y uno informal y relativo a los animales

como es el color café para las palabras “Clues” y “Paws”, respectivamente. Para el texto inferior se decidió usar el mismo color que se empleó en la palabra “Clues” con el objetivo de que sea fácilmente leído sin importar su tamaño

Finalmente, hay que aclarar que se ha descartado el uso de sonido alguno durante el desarrollo de todo el material para evitar la sobre estimulación de los sentidos. Al ser ésta una aplicación propuesta para uso en clase, el adjuntarle un sonido crea contaminación auditiva dentro del aula, lo que llevaría a un desorden y dispersión.



CAPÍTULO III

3.1 Tabulación de resultados obtenidos durante la realización de los tres “test de funcionamiento de la aplicación interactiva”.

3.1.1 Funcionamiento del material digital propuesto: Primer Test

Al culminar con la primera parte de elaboración del material se hizo un test de funcionamiento en el 3ro de básica “A” en el colegio Sagrados Corazones de Rumipamba el día 9 de noviembre del 2012, el cual tuvo una duración de 30 minutos y contó con la ayuda de la Lic. Jessica Fajardo, docente de área de inglés de la institución, quien realizó las preguntas, y con la participación de un “focus group” de 7 alumnos.

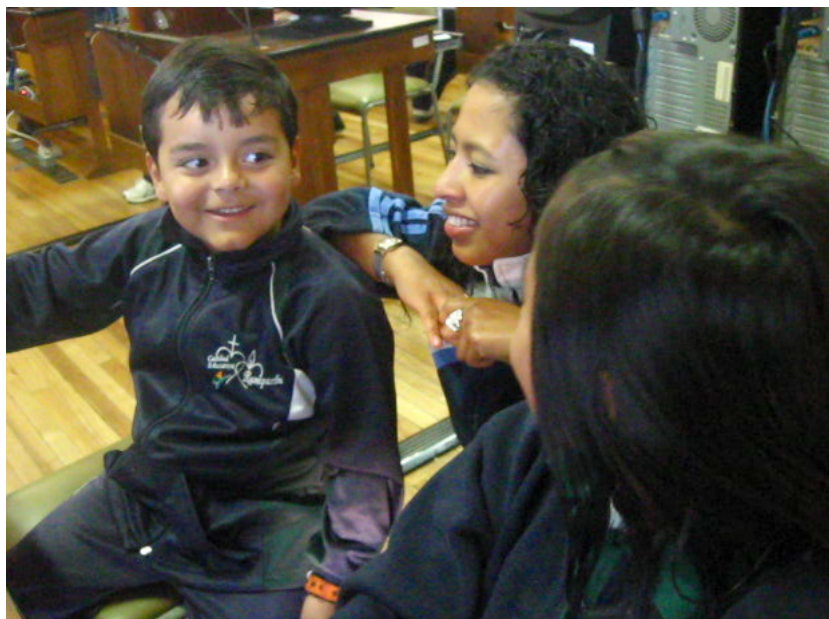


Foto:
Alumnos de Tercero de
básica “A” de la Unidad
Educativa SS.CC.
Rumipamba previa la
prueba de funcionamiento

Fuente: Leslie Aguayo

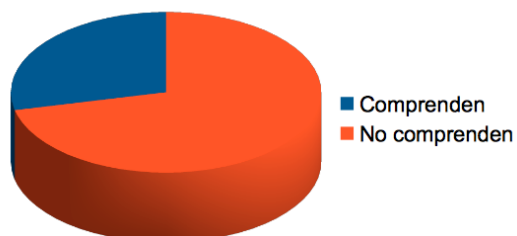
Análisis e interpretación de resultados

Pregunta No 1.

¿Entendiste de qué se trata el material?


Objetivo: Saber si el usuario había entendido la temática del juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprenden	2	28.57%
No Comprenden	5	71.43%
Total	7	100.00%



Análisis e interpretación: Según los datos arrojados, el 28.57% de los alumnos comprendió la temática alrededor del juego presentado, mientras que el 71.43% no lo hizo. El segmento del grupo que comprendió la temática del juego es pequeña, por lo que se deben de mejorar los medios utilizados para transmitir esta información dentro del material de manera simple para que sean captados por todo el grupo completo.



 Foto: Alumna del Tercero de Básica "A" durante la prueba de funcionamiento

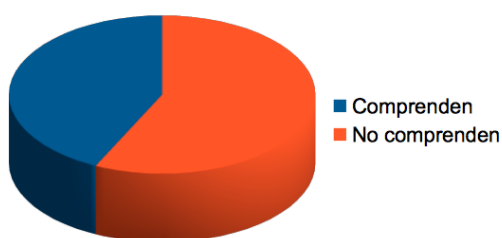
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No 2.

¿Entendiste qué es lo que tenías que hacer?

Objetivo: Saber si se había comprendido la actividad a realizar.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprenden	3	42.86%
No Comprenden	4	57.14%
Total	7	100.00%



Análisis e interpretación: Las indicaciones que contenía el juego permitieron que tan solo el 42.86% de los alumnos comprendieran qué actividad tenían que realizar, mientras que el 57.14% tuvo problemas para entenderla. Debido a que el segmento del grupo que entendió la actividad fue menor, se considera necesario realizar ciertos cambios o ajustes para aclarar el modo de juego del material.

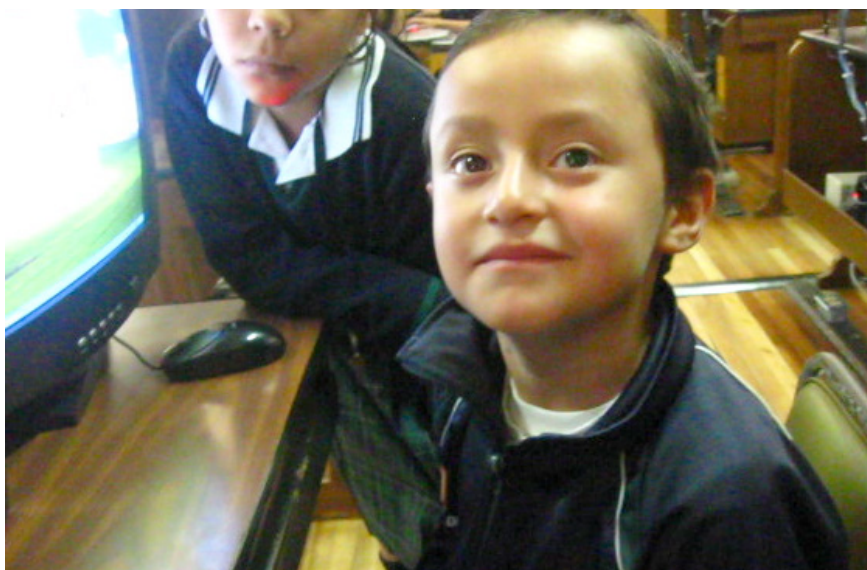


Foto:
Alumno del Tercero de
Básica "A" luego del test
de funcionamiento del
material.

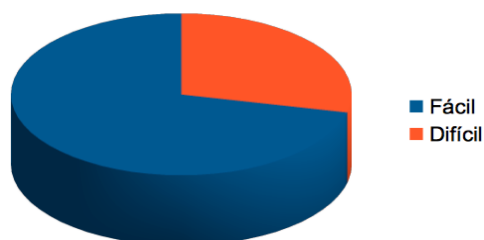
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 3

¿Qué tan fácil o difícil fue jugar?

Objetivo: Saber el grado de dificultad que el usuario experimentó al momento de utilizar el juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Fácil	5	71.43%
Difícil	2	28.57%
Total	7	100.00%



Análisis e interpretación: 28.57% de los alumnos consideraron al material difícil de utilizarlo, por lo que el desarrollo de la actividad pudo no generar un desarrollo óptimo. El considerar que la aplicación es difícil de utilizar permite realizar cambios en cuanto a usabilidad del material. Se planteó nuevas maneras de navegar en el juego que sean más sencillas.

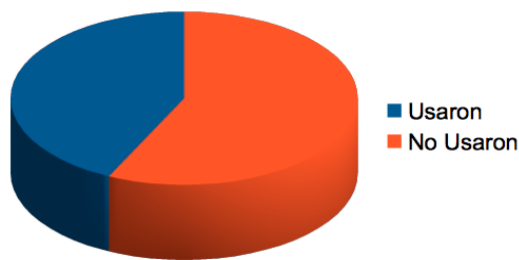
Pregunta No. 4

¿Usaste el botón azul con la incógnita para ayudarte a descubrir los objetos?

Objetivo: Saber si el botón desarrollado es utilizado.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Usaron	3	42.86%
No usaron	4	57.14%
Total	7	100.00%





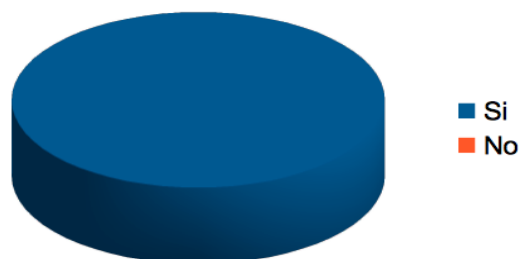
Análisis e interpretación: El 42.86% del segmento del grupo fue capaz de utilizar la opción de ayudas para resolver la actividad, mientras que el 57.14% no lo utilizó. Al no usar la opción planteada como principal en el desarrollo del juego permite replantear la forma en que ésta es visualizada en la pantalla, así como también proponer una explicación previa de la utilización de ésta opción principalmente.

Pregunta No. 5

¿Te gustaría usar esto (el juego) durante la hora de clase de inglés?

Objetivo: Saber el grado de interés del usuario hacia el material.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	100.00%
No	0	0%
Total	7	100.00%



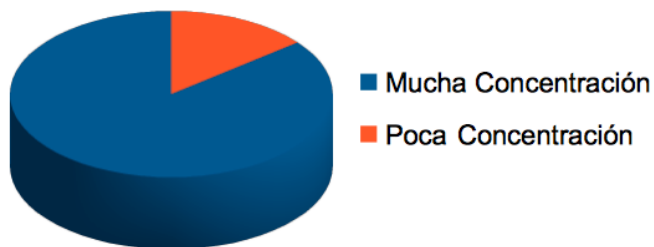
Análisis e interpretación: El 100% del grupo entrevistado considera positiva la experiencia de implementar un material como el presentado dentro del aula de clases del idioma inglés. El grupo entrevistado son individuos de 3ro de básica (7 años) de manera que el ingresar un material digital (juego) como medio de aprendizaje en el aula resulta estimulante y llamativo.

Pregunta No. 6

¿Cuánta concentración generó el material propuesto?

Objetivo: saber cuánto interés y atención presentaron los usuarios durante el uso del material.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mucha Concentración	6	85.71%
Poca Concentración	1	14.29%
Total	7	100.00%



Análisis e interpretación: El 85.71% de los usuarios presentó una alta concentración durante el desarrollo de las actividades, mientras que el 14.29% tuvo dificultades para hacerlo. La dificultad presentada por el pequeño segmento del grupo permitió que se hagan ajustes en los textos y en animaciones, de manera que la atención que se genere sea mucho mayor.

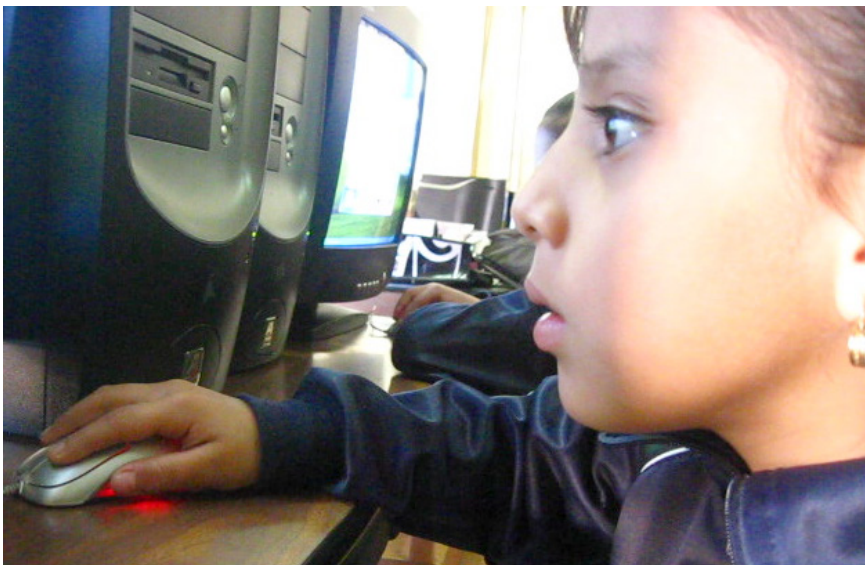


Foto:
Durante la
realización del test de
funcionamiento

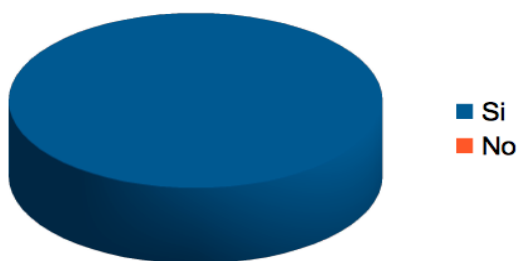
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 7

¿Te gustaron los dibujos?

Objetivo: Conocer si la gráfica del material le pareció atractiva al usuario.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	100.00%
No	0	0%
Total	7	100.00%



Análisis e interpretación: El 100% del grupo consideró agradable la gráfica que se le presentó en el juego. El estilo gráfico usado en el material permitió que todo el grupo lo considere de su agrado de manera que se debe de continuar utilizando éste tipo de gráficas para desarrollar el resto escenarios y actividades.

3.1.2 Funcionamiento del material digital propuesto: Segundo Test

El test previamente mencionado ayudó a que se modificaran aspectos de usabilidad y reconocimiento de elementos en el material. Se agregaron aspectos gráficos: la pantalla de ingreso a los escenarios o “Rooms” y las lecturas, las cuales representan la segunda parte del ejercicio de lectura. En esta ocasión la Lic. Fajardo colaboró durante el desarrollo de este segundo test, brindando la posibilidad de acceder a un segundo grupo de 8 alumnos, esta vez del 3ro de básica “B”. La duración de la prueba fue de 30 minutos y se la realizó el día 17 de diciembre del 2012.

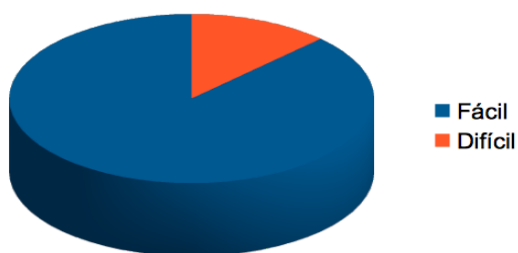


Pregunta No. 1

¿Usar este juego fue fácil o difícil?

Objetivo: Saber el grado de dificultad que el usuario experimento al momento de utilizar el juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Fácil	7	87.50%
Difícil	1	12.50%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: Un pequeño 12.50% del segmento del grupo entrevistado consideró ligeramente complicada la utilización de la aplicación, mientras el restante 87.50% no tuvo problemas en manejarlo. La dificultad de uso se puede reducir mediante pequeñas explicaciones más específicas sobre cómo utilizar todo el material.



Foto:
Alumnos del 3ro de básica "B" después del segundo test de funcionamiento

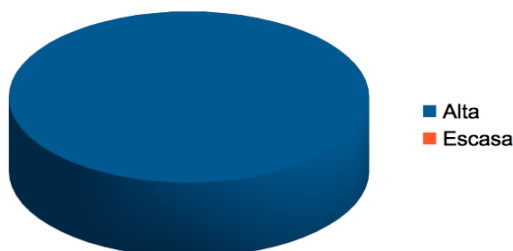
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 2

¿Te gustaría usar ésto (la aplicación) durante la hora de clase de inglés?

Objetivo: Saber el grado de interés del usuario hacia el material que se está proponiendo.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alta	8	100.00%
Escasa	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: el 100% del grupo consideró que sería muy estimulante utilizar el material propuesto como elemento de apoyo al aprendizaje dentro de la clase de inglés. Al igual que el primer grupo escogido, se repitió la emoción hacia la posibilidad de utilización de éste material digital como apoyo educativo. Los alumnos demostraron interés y curiosidad por el mismo.

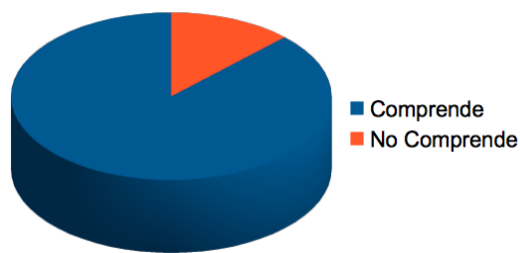
Pregunta No. 3

¿Entendiste qué es lo que debías hacer?

Objetivo: Saber si está explicada claramente la actividad a realizarse dentro del material.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprende	7	87.50%
No Comprende	1	12.50%
Total	8	100.00%





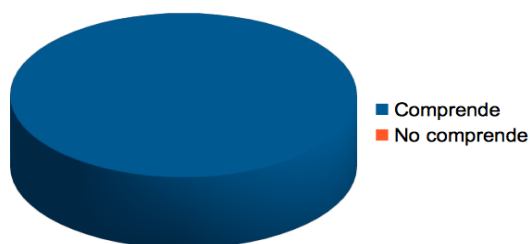
Análisis e interpretación: el 87.50% del segmento del grupo entrevistado comprendió la actividad a realizarse, mientras que el 12.50% tuvo ligeras dificultades con el mismo. Las dificultades de entendimiento de la actividad principal que se debe realizar durante el desarrollo del juego, se redujeron en comparación con el primer test. Sin embargo, se deben de realizar algunos ajustes para hacer que sea completamente comprensible.

Pregunta No. 4

¿Comprendió el funcionamiento de la actividad de lectura?

Objetivo: Saber si la nueva actividad podía ser resuelta sin dificultades.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprende	8	100.00%
No Comprende	0	0%
Total	8	100.00%



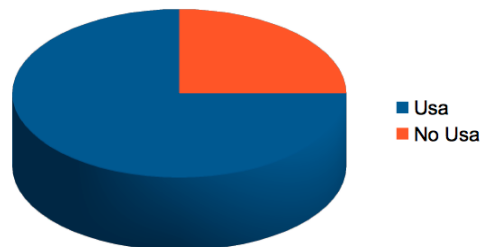
Análisis e interpretación: el 100% de los miembros del grupo supieron qué se debía de realizar al momento de realizar la actividad de lectura. Al ser una actividad posterior, semejante en funcionamiento de la que se debía realizar previamente, el grupo no tuvo problemas en entender cómo se debía de completar.

Pregunta No. 5

¿Usaste los botones de ayuda que habían en la pantalla para resolver la actividad?

Objetivo: Saber si el botón de ayuda estaba mejor planteado para garantizar su uso.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Usa	6	75.00%
No Usa	2	25.00%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: 75% del segmento pudo o supo cómo utilizar las ayudas o “Clues” para realizar el juego, mientras que un 25% no supo cómo usarlas o las ignoró. Al ser un pequeño segmento el que no utilizó las ayudas principales, se debe de hacer ajustes en el juego para demostrar dónde están los objetos y cómo encontrarlos. Debido a este porcentaje pequeño, pero significativo, se consideró agregar un nuevo nivel de dificultad al juego, el cual exija la lectura de las “clues” desde un principio.

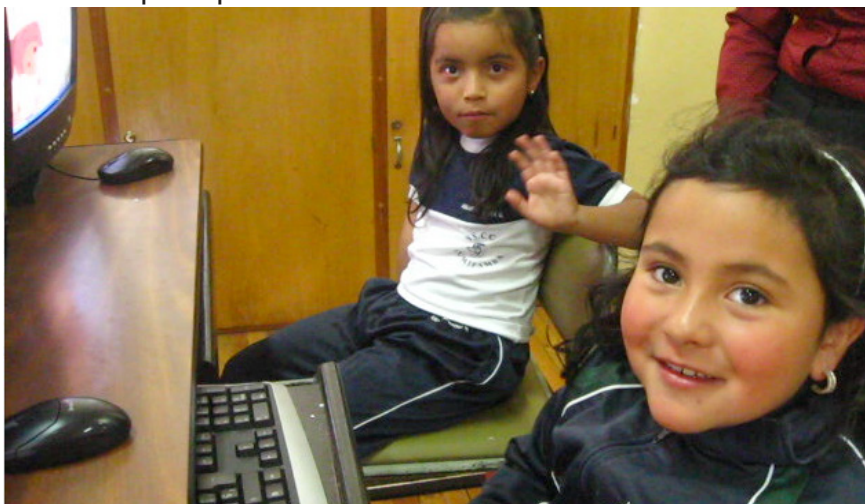


Foto:
Alumnas del 3ro de básica “B” después del segundo test de funcionamiento del material propuesto

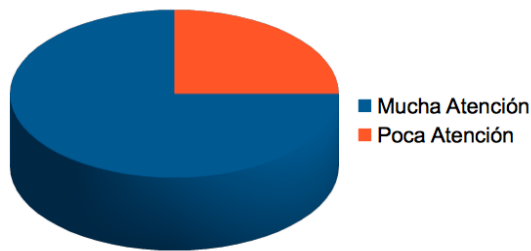
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 6

¿Qué tan entretenido fue jugar?

Objetivo: Saber cuánta atención y diversión generó el material.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mucha Atención	6	75.00%
Poca Atención	2	25.00%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: 25% del total del grupo consideró que el juego ocupó una pequeña parte de su atención, mientras que el 75% tuvo gran atención sobre el mismo. Si bien estos porcentajes son menores a los obtenidos en la anterior prueba, esto pudo haber sido influido por los elementos externos del entorno en el que se desarrolló la prueba, además de las actividades que se realizaron previamente. (Los niños estuvieron presentes en la novena de navidad y posteriormente, debían tomar su receso de media mañana.



Foto:
Alumnas de 3ro de básica "B" durante el test de funcionamiento del juego.

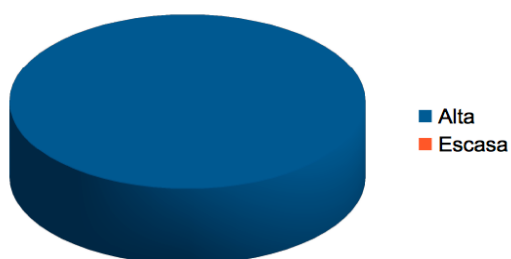
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 7

¿Te gustaron los dibujos presentados en el juego?

Objetivo: Conocer el grado de aceptación por parte del usuario hacia la gráfica presentada.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alta	8	100.00%
Escasa	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: Nuevamente se repite el valor del 100% de aceptación de la gráfica como se observó en los resultados del primer test de funcionamiento del material. Al continuar con la apreciación visual positiva de los usuarios hacia la aplicación, se confirmó la decisión de aplicar el estilo gráfico que se está proponiendo.



Foto:
Durante el segundo test de funcionamiento del material propuesto.

Fuente: Leslie Aguayo

3.1.3 Funcionamiento del material digital propuesto: Tercer Test

El tercer test permitió que se pulieran los últimos aspectos de usabilidad y funcionamiento en general, además, después de éste test se decidió implementar una nueva dificultad al juego: la devolución de objetos en coordenadas específicas.

El añadir esta actividad a la aplicación permitió que los usuarios utilicen las “CLUES” que se estaba proponiendo desde un principio; de manera que se obliga al usuario a leer los textos que contienen las principales palabras a ejercitar. Además se agregaron todos los escenarios del juego, así como todas las lecturas, y la posibilidad de acceder a una impresión a modo de recompensa al finalizar las lecturas.

Para esta prueba la Lic. Fajardo permitió que se haga la prueba durante 45 minutos con todos los alumnos del 3ro de Básica “A”. Debido a que la prueba fue con toda la clase se escogió un par de alumnos para que manejaran el juego. La prueba tuvo una duración de 45 minutos y se realizó este test el día 20 de febrero de 2013. Las preguntas realizadas fueron hechas a los 4 alumnos que utilizaron el material y 3 escogidos aleatoriamente.



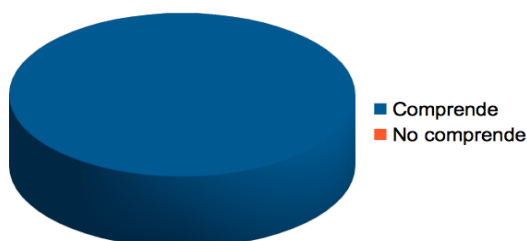
Foto:
Alumnos del 3ro de básica “A” previa a la presentación del juego terminado durante el tercer test de funcionamiento

Pregunta No. 1

¿Entendiste la historia del juego?

Objetivo: Saber si el usuario comprende la temática del juego.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprende	8	100.00%
No Comprende	0	0%
Total	8	100.00%



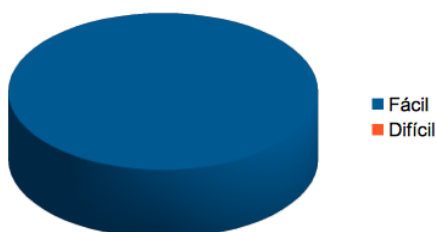
Análisis e interpretación: La historia que desenvuelve el juego ha sido comprendida por el 100% del grupo. Los ajustes realizados, como colocación de diálogos y gráfica referente al tema, permitieron que el entendimiento de ésta parte fuera completo.

Pregunta no. 2

¿Qué tan fácil o difícil fue usar el juego?

Objetivo: Conocer si los ajustes realizados habían generado cambios en cuanto a usabilidad.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Fácil	8	100.00%
Difícil	0	0%
Total	8	100.00%



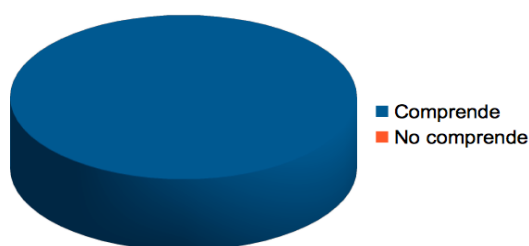
Análisis e interpretación: La totalidad del grupo consideró el funcionamiento del juego algo fácil de realizar. Se agregaron explicaciones generales y específicas para guiar al usuario en el desarrollo del juego, lo que permitió que el nivel de facilidad de uso aumente.

Pregunta No. 3

¿Entendiste cómo usar el juego?

Objetivo: Saber si las instrucciones colocadas habían sido de utilidad.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprende	8	100.00%
No Comprende	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: El 100% del grupo comprendió la actividad a realizarse. Las explicaciones específicas colocadas en cada lugar del juego permitieron que sea más fácil entender cómo se debía de realizar esta actividad.



Foto:
El tercero de básica "A"
durante el tercer test
de funcionamiento del
juego educativo.

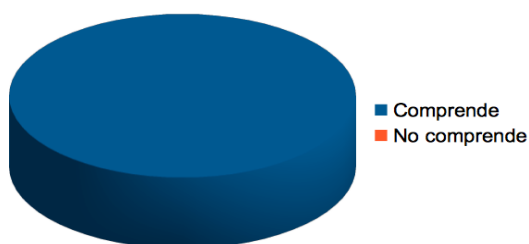
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 4

¿Entendiste cómo completar la lectura?

Objetivo: Conocer si la actividad posterior podía ser usada fácilmente después de realizar los ajustes que fueron necesarios.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comprende	8	100.00%
No Comprende	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: El 100% del grupo comprendió el funcionamiento de ésta parte del juego. El porcentaje es similar al presentado en el test previo, esto se debe, como se señaló, a la semejanza de uso que tiene la actividad previa con ésta, por lo que se evitaron confusiones de uso desde ese momento.



Foto:
Alumnos del tercero
de básica "A" durante
el tercer test realizado
en la Unidad Educativa
SS.CC Rumipamba

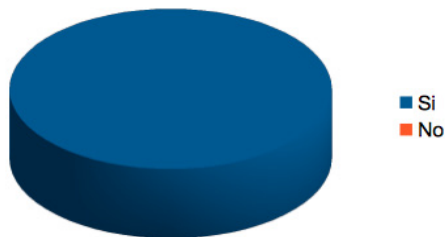
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 5

¿Supiste dónde y cómo utilizar las “Clues”?

Objetivo: Conocer si los ajustes realizados para hacer más fácil la utilización de estos botones habían resultado.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	8	100.00%
No	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: Todo el grupo se permitió utilizar esta opción. Aumentando el nivel de dificultad a búsqueda y devolución de objetos, se aseguraba que el usuario utilice estas opciones y, para que las encuentre, se agregaron explicaciones específicas en los lugares de uso de las mismas, de manera que no haya oportunidad para errores.



Foto:
Alumnos del 3ro de
Básica “A” después de
realizar el tercer test de
funcionamiento

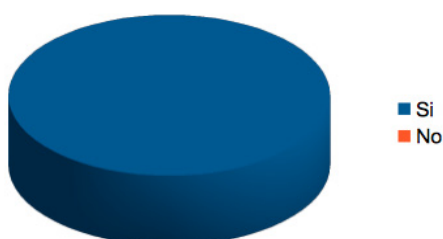
Fuente: Leslie Aguayo

Pregunta No. 6

¿Te gustaría usar esto durante las clases de inglés?

Objetivo: Confirmar si el material propuesto genera interés en el usuario.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	8	100.00%
No	0	0%
Total	8	100.00%



Análisis e interpretación: Todo el grupo encuestado presentó un interés hacia el material. Éste porcentaje estaba presente desde el primer test. El implementar un elemento digital interactivo a los elementos académicos cotidianos, genera interés natural en los niños de ésta edad, de manera que todos los test que se hicieron proporcionaron el mismo resultado.

Es importante mencionar que las preguntas descritas fueron realizadas en inglés por parte de la docente. De igual forma, no se realizaron encuestas en papel, de manera que la evaluación fue cualitativa y, en el presente trabajo, se ven plasmadas las respuestas que se recibieron en ese momento.



3.2 Conclusiones

Durante el inicio del proyecto se planteó empezar con un material muy distinto al que se desarrolló y culminó todo el proceso. El conocimiento del tema, la comprensión lectora, era superficial en comparación a la información adquirida durante todo este periodo de investigación.

En un inicio se planteó como objetivo el desarrollar un material didáctico gráfico sin plantear ciertamente lo que estaba por desarrollarse, lo cual resultó a la final en algo positivo ya que se logró llegar a una solución que conjuga la tecnología, el juego y la educación, tres elementos que aún no están explotados debidamente en nuestro actual entorno.

La creación de un material digital se percibió como un reto desde un principio y, a medida que se avanzaba, se presentaron más complicaciones y obstáculos, los cuales se fueron superando poco a poco con el apoyo de personas con conocimientos de programación más profundos, las cuales permitieron que éste juego tuviera el funcionamiento que presenta.

De igual manera se adquirieron conocimientos nuevos de funcionamiento de programas de animación, específicamente Adobe Flash, lo que permitió finalizar el funcionamiento del juego satisfactoriamente.

Para elaborar un elemento multimedia fue necesaria mucha investigación y pruebas de funcionamiento, las cuales fueron claves. Sin éstas es probable que no hubiese resultado satisfactorio el desarrollo de éste material. Lo más importante de todo el proceso fue hacer que el usuario interactúe con lo que se está proponiendo.



De igual manera, el dominio de la herramienta Adobe Flash para este fin se vio incrementado, debido a que se desconocía algunos de los requerimientos en código AS3 que se emplearon en el desarrollo de esta aplicación, y esto obligó a que se investigue y se averigüe cómo realizar las actividades planteadas. Al no poseer conocimientos más avanzados del manejo del código de programación que maneja éste programa se necesitó recurrir a ayudas externas. Todos estos problemas hicieron que se pueda ejercitar el manejo de la herramienta y sus posibilidades para posteriormente aplicarlas en otro proyecto si fuera necesario.

Finalmente se puede decir que la experiencia de realizar éste proyecto fue más que satisfactoria, debido a la reacción y predisposición de los niños hacia la aplicación. En un principio se presentaron dificultades que se fueron resolviendo poco a poco, lo cual resultó en un camino de aprendizaje con errores y aciertos, pero con un final positivo.

El mundo tecnológico avanza vertiginosamente en nuestra era, siendo las niñas y niños de ésta época los más familiarizados con la era digital, lo que permitió que haya una predisposición por parte de los usuarios hacia el material que se le estaba presentando.

El poder aplicar dos temas interesantes como la enseñanza de inglés y el desarrollo de un juego para niños combinado por el gusto personal hacia la ilustración permitieron que fuese un proyecto de diseño muy atractivo.



3.3 Recomendaciones

Las nuevas tecnologías de la educación deben ser vistas como un apoyo a las tecnologías tradicionales, es por eso que se recomienda no desligar completamente las unas de las otras, de manera que se complementen con la posibilidad de realizar actividades en el aula o el hogar con elementos tangibles como el papel.

En cuanto al uso de la herramienta que se desarrolló, se recomienda que ésta sea utilizada a manera de ejercicios luego de las actividades en el aula relacionadas con las “Prepositions of Place” de manera que los niños se permitan ejercitar el tema que se ha visto en clase y, de igual forma, se les permita realizar las actividades planteadas a manera de impresiones ya sea dentro del aula o en el hogar. No se debe utilizar el juego como un material de enseñanza propiamente sin la intervención del profesor, ya que este material no contiene las explicaciones académicas que un docente puede impartir para introducir a los alumnos a un tema académico nuevo.

De igual manera se recomienda que los próximos TFC que tengan como fin un producto de diseño digital traten de desarrollar el material utilizando HTML5 ya que, si bien el software usado para éste juego fue adobe Flash, éste está destinado a desaparecer de una u otra forma debido a la aparición de las plataformas móviles que no soportan el tipo de lenguaje que maneja éste programa.



Bibliografía

Libros

Abdelilah-Bauer, B. (2007) El desafío del Bilingüismo, España, Ediciones Morata.

Area, Moreira Manuel. Los medios y las tecnologías en la educación. Ediciones Pirámide, 2004, Madrid.

Arnheim, Rudolf. (1985) El pensamiento visual, Barcelona, Paidós.

Cabero, Julio. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Editorial Síntesis S.A., Madrid, 2000.

Cardona, Francisco y Larrea, Juan José. Argentina, Dircom.

Ching, Doris. (1984) Cómo aprende a leer el niño bilingüe, España, Editorial Cincel.

Costa, Joan. (2003) Diseñar para los ojos, Bolivia, Grupo Design.

Fernandez, Carmen. La lengua, vehículo cultural multidisciplinar, 2002. Internet, <http://books.google.com.ec> Acceso: 13 febrero 2012

Fernandez, Francisco. "Principios de la sociolingüística y sociología del lenguaje", 1731, España, Ariel.

Frascara, Jorge. (1988) Diseño y Comunicación, Argentina, Ediciones infinito.

Frascara, Jorge. (2000) Diseño gráfico para la gente, Argentina, Ediciones infinito.

Frascara, Jorge. (2006) El diseño de Comunicación, Argentina, Ediciones infinito.

Gubern, Román. (1987) La mirada opulenta. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A.

Harmer, J. (2007) How to teach english, Inglaterra, Pearson Education Limited

Hart, Christopher. (2006) Manga Mania. Chibi and furry characters. New York, Watson-Guption Publications.

Krug, Steve. (2000) No me hagas pensar, Prentice Hall.

Landow, George. (1995) Hipertexto, Barcelona, Paidós.

Ludwig, Bertalanffy Von. (1968) Teoría General de los Sistemas,



México, Fondo de Cultura Económica

Mac, Jerry. (1968) Diseño de material visual didáctico, México, Editorial Pax.

Martínez, Martínez I. (2005). Nuevas perspectivas en la enseñanza aprendizaje de ELE para japoneses, Madrid, España.

Obaya, Valdivia Adolfo. (2003) El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora, FES - Cuautitlán UNAM, México.

Padrón, Rodolfo. (2004) La autoestima en la educación, Chile. Revista Límite.

Papert, S. (1984) Desafío a la mente: Computadoras y educación. Editorial Galápagos. Buenos Aires.

Piaget, Jean (2001) Psicología y Pedagogía, Barcelona, Editorial Ariel S.A.

Piaget, Jean. (1991) Seis Estudios de Psicología, España, Editorial Labor S. A.

Rodríguez Gonzales, Abelardo. (1996) Logo ¿qué?, México, Universidad Iberoamericana.

Rodríguez, Mónica. (2004), Materiales y recursos en educación infantil, España, Ideas Propias Editorial.

Rodríguez, Morales Luis. (2004) Diseño: Estrategia y Táctica, Mexico DF, Siglo Veintiun Editores.

Rubakin, Nikolai. (1959) El origen de los idiomas humanos, Colección.

Ruiz, Uri (2000), Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria, España, Editorial Síntesis S.A.

Sanchez, Miguel. (2010) Diseño de medios y recursos didácticos, México, Limusa.

Senge, Peter. (2006) La quinta disciplina, Ediciones Granica.

Serulnikov, Adriana, (2001) Piaget para Principiantes, Argentina, Era Naciente SRL

Siguan, M. y Mackey, W. (1986) Educación y bilingüismo, España, Santillana S. A.

Williams, Linda. (1986) Aprender con todo el cerebro, España,



Ediciones Martinez Roca S.A.

Wright, Andrew (1976), Visual Materials for the Language Teacher, Inglaterra, Longman Group Ltd.

Trabajos Académicos

Bernard, Michael. (2001) Which Fonts Do Children Prefer to Read Online ?

Cano, Juanjo Tavera. (2004) Influencia del color en el tiempo de reacción.

Gomez, Leonardo. (2007) La influencia de las mascotas.

Graves, Michael. (2008) Relationship between vocabulary and Comprehension.

Hirsch, Enrich. (2007) La comprensión lectora requiere conocimiento de vocabulario y del mundo.

Leone, Guillermo. (1945) Leyes de la Gestalt.

Menéndez, Susana. Desarrollo Psicológico en el contexto familiar.

Páginas Web

<http://blog.jel-aprendizaje.com/estilos-de-aprendizaje.php>

<http://elcomercio.pe/tecnologia/1331042/noticia-videojuegos-ayudan-mejorar-nivel-ingles-segun-estudio>

<http://glosarios.servidor-alicante.com/psicologia/aprendizaje-incidental>

<http://janeth-investigacioniv.blogspot.com/2008/11/investigacion-exploratoria.html>

http://menweb.mineducacion.gov.co/educacion_superior/numero_12/ingles.htm

<http://ntic.educacion.es/w3/recursos/infantil/salud/afectividad.htm>

<http://www.adobe.com/type/topics/theampersand.html>

<http://www.amordemascota.com/article152.htm>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm>

<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/desa->



rrollo-cerebral-hasta-los-7-anos

<http://www.dipromepg.efemerides.ec/teoria/t2.htm>

<http://www.educacion.gob.ec/fortalecimiento-del-ingles-fee.html>

<http://www.educacion.gob.ec/home/1063-mineduc-impulsa-programa-de-becas-ensena-ingles.html>

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78032>

http://www.elcomercio.com/noticias/ingles-amplia-campo-profesional_0_205179572.html

http://www.elcomercio.com/sociedad/ingles-ensenara-colegios_0_391760875.html

http://www.elcomercio.com/sociedad/Speaking-Book-metodo-aprender-ingles_0_321568088.html

<http://www.elmercurio.com.ec/268426-educacion-bilingue-necesitan-cambios.html>

<http://www.fronesis.org/mec/cradle/p1.htm>
<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/queson.htm>
<http://guialocal.com.ec/search/colegios%20bilingues/quito/2>

<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/el-idioma-ingles-paso-de-una-obligacion-a-una-necesidad-247084-247084.html>

<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/ministerio-de-educacion-impulsa-aprendizaje-del-ingles-224800-224800.html>

<http://www.masadelante.com/faqs/hipertexto>

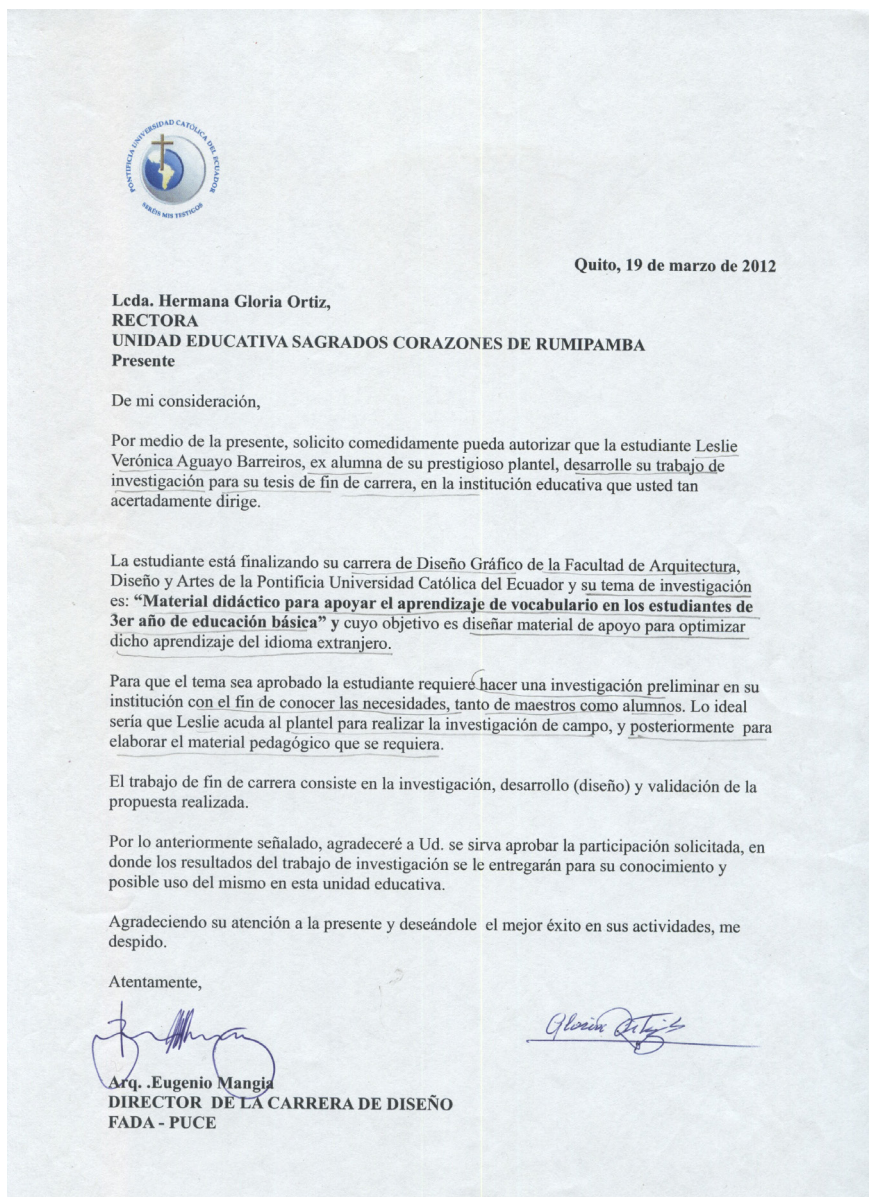
http://www.um.es/tonosdigital/znum16/secciones/estudios-10-Ensenanza.htm#_ftn7

<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>

<https://www.xing.com/net/psiquiatriainfantojuvenil/noticias-111960/la-influencia-positiva-de-las-mascotas-en-la-salud-mental-los-ninos-15605121/>



ANEXOS



Anexo 1
Escaneo de la carta de
solicitud de realización
del trabajo en la Unidad
Educativa Sagrados
Corazones de
Rumipamba

Quito, 9 de noviembre de 2012

Licenciada

Claudia Mora

**DOCENTE DE LA FACULTAD
DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES**

Presente.-

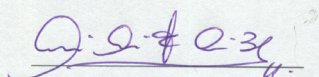
De mi consideración:

Certifico que el día Viernes 9 de Noviembre de 2012 la estudiante Leslie Verónica Aguayo Barreiros con C.I. 1724470339 asistió a la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba para realizar el pre test de funcionamiento y revisión del producto gráfico propuesto en su trabajo de fin de carrera.

Esta actividad se la realizó junto con 7 alumnos del 3ro de básica "A" con una duración de 30 minutos.


Todo el proceso se documentó con fotografías y videos, los cuales confirman que dicha actividad se realizó el día mencionado, pudiendo revisarlos cuando usted considere necesario.

Atentamente



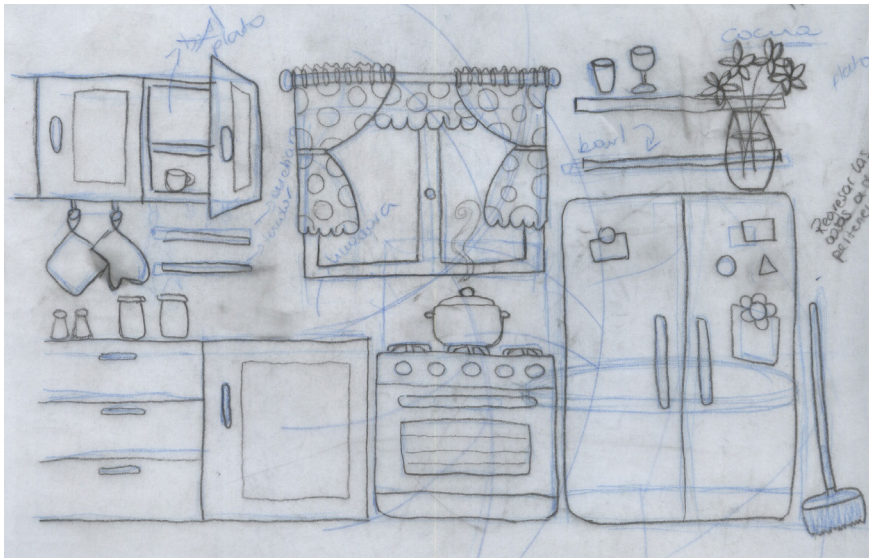
Jessica Fajardo

Docente de la materia de Inglés

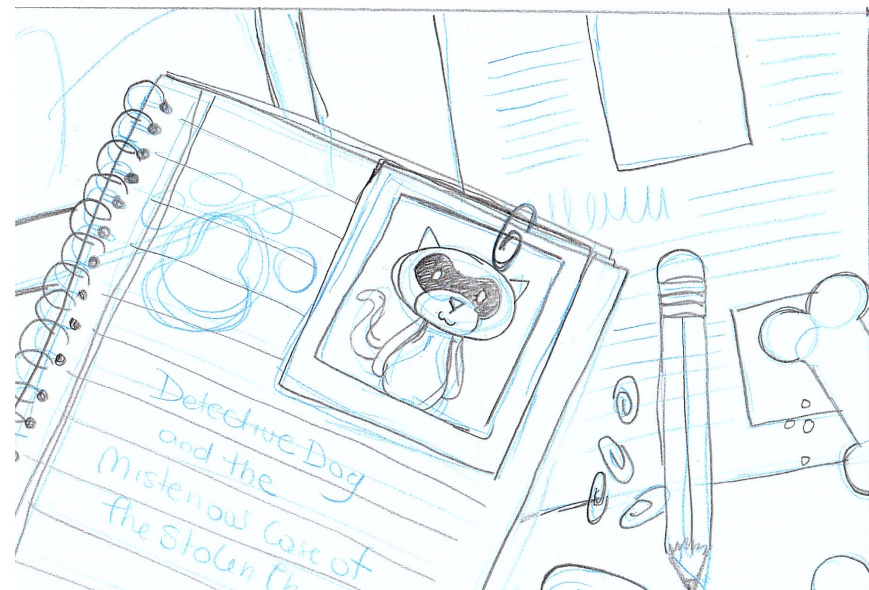
 Anexo 2
Escaneo de la constancia de la realización del test de funcionamiento.




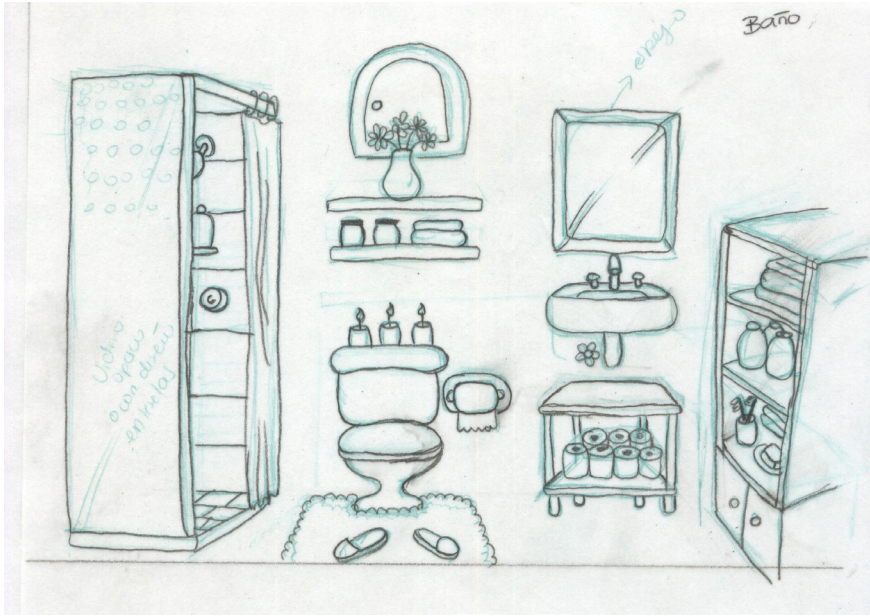
Anexo 3
Escaneo de boceto realizado para la creación del escenario "Bedroom".



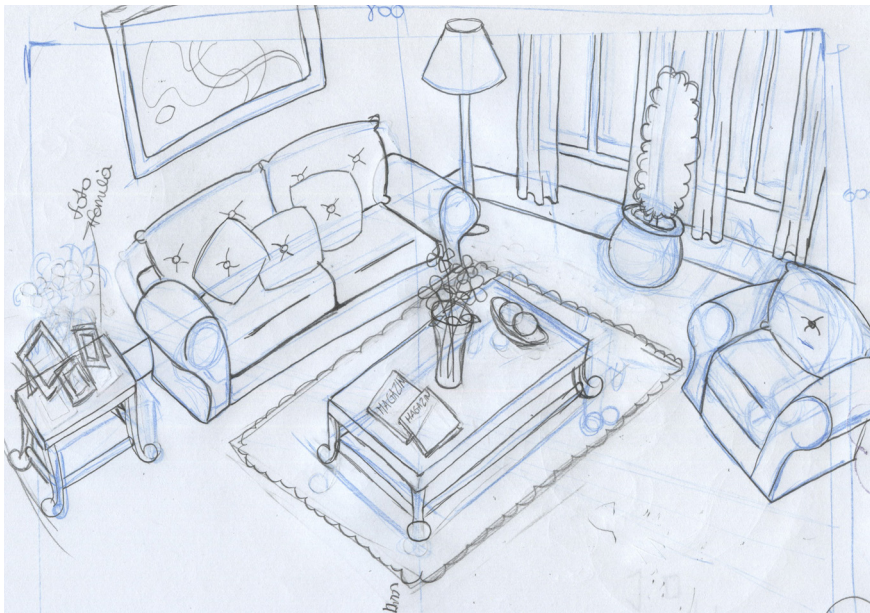
Anexo 4
Escaneo de boceto realizado para la creación del escenario "Kitchen".



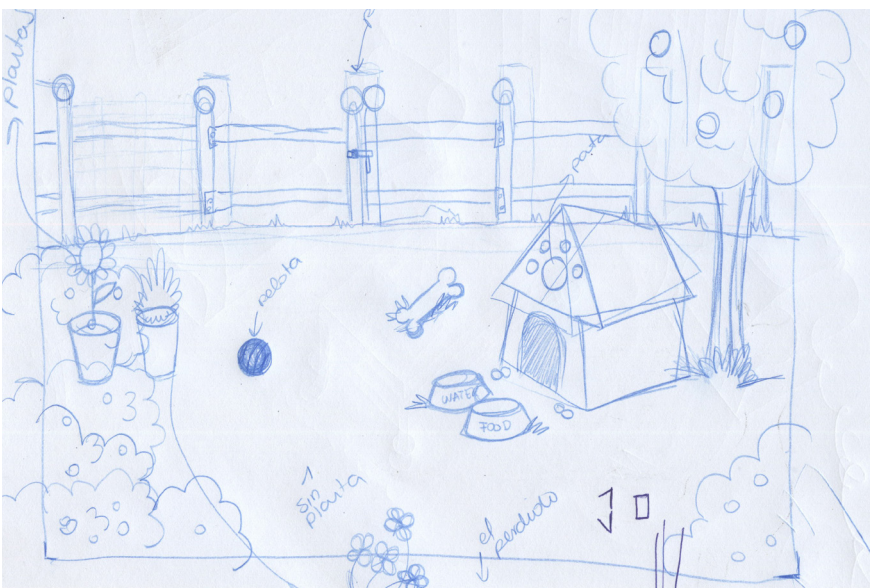
 Anexo 5
Escaneo de boceto realizado para la creación de la pantalla de inicio.




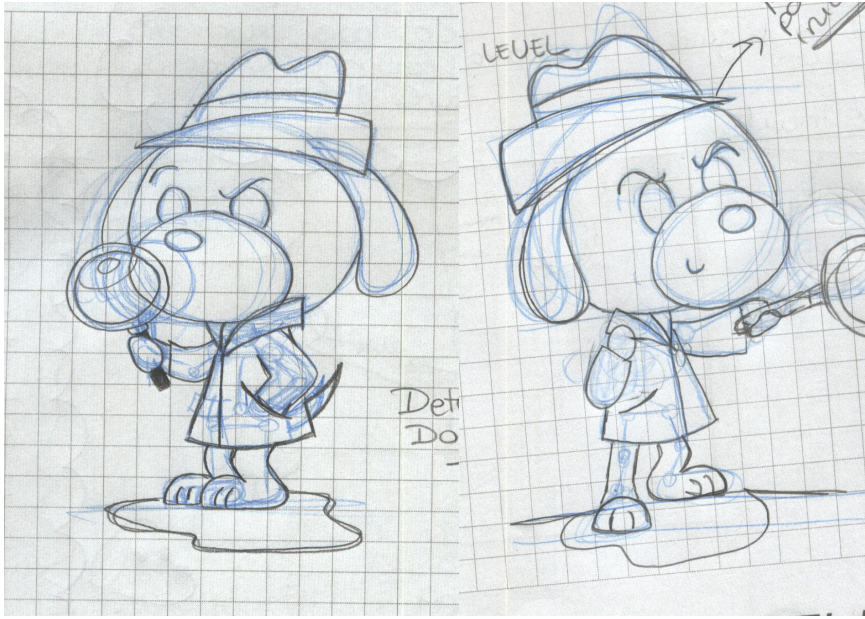
Anexo 6
Escaneo de boceto realizado para la creación del escenario "Bathroom".



Anexo 7
Escaneo de boceto realizado para la creación del escenario "Livingroom".



 Anexo 8
Escaneo de boceto realizado para la creación del escenario "Garden".



Anexo 9
Boceto de personaje
principal del juego



Anexo 10
Boceto de personaje
principal del juego



Anexo 11
Boceto de personaje
principal del juego



Anexo 12
Boceto de casa donde
se desarrolla la historia



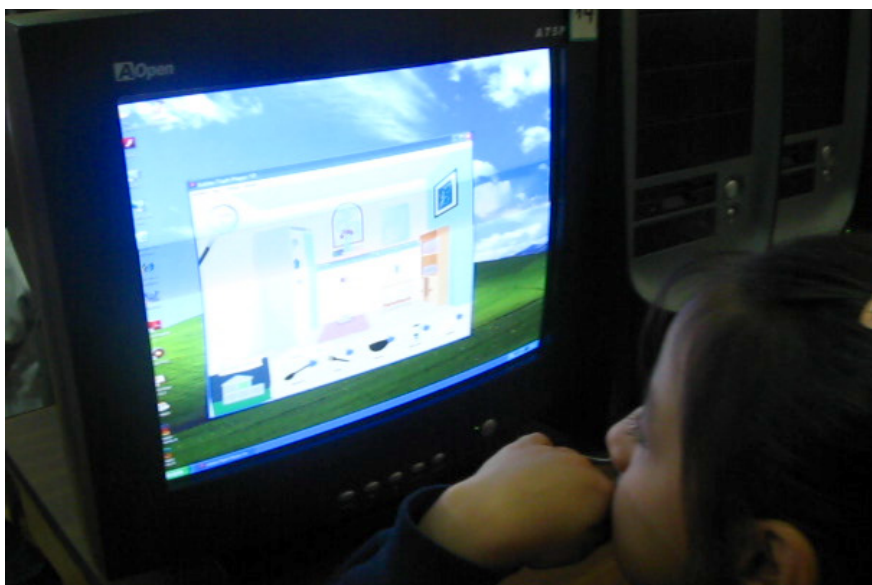
Anexo 13
Bocetos de los
personajes
principales y sus apa-
riencias




Anexo 14
Alumna de 3ro de Básica
durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.



Anexo 15
Alumnos de 3ro de
Básica junto a la maestra
durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.



 Anexo 16
Alumna de 3ro de Básica
durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.




Anexo 17
Alumna de 3ro de Básica
durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.



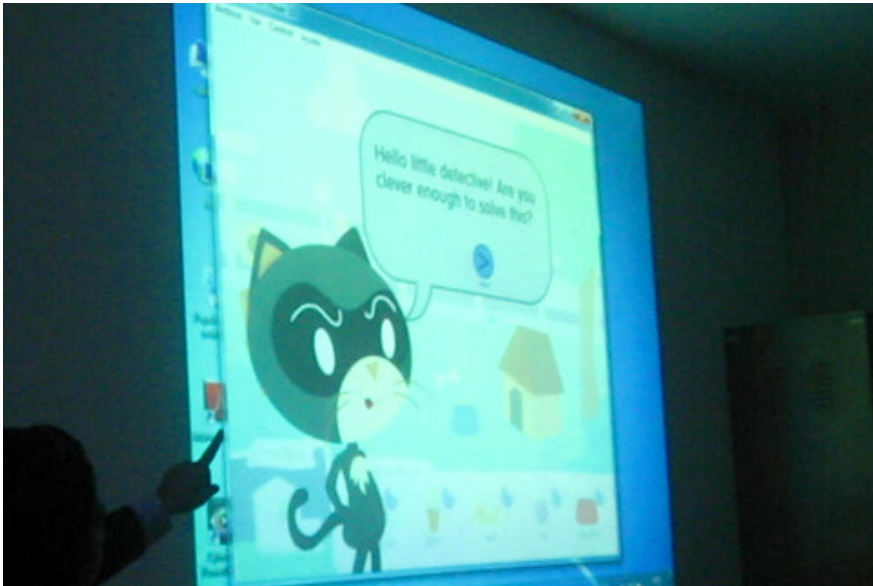
Anexo 18
Alumnos de 3ro de Bási-
ca y maestra durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.



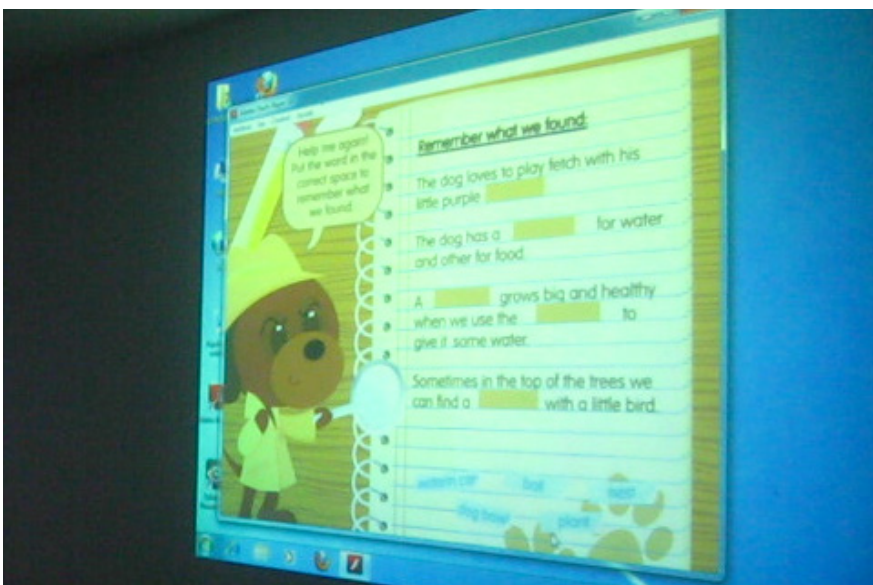
 Anexo 19
Alumna de 3ro de Básica
durante la
primera prueba de
funcionamiento del
juego educativo.



Anexo 20
Alumnas de 3ro de
Básica después de la
segunda prueba de
funcionamiento del juego
educativo



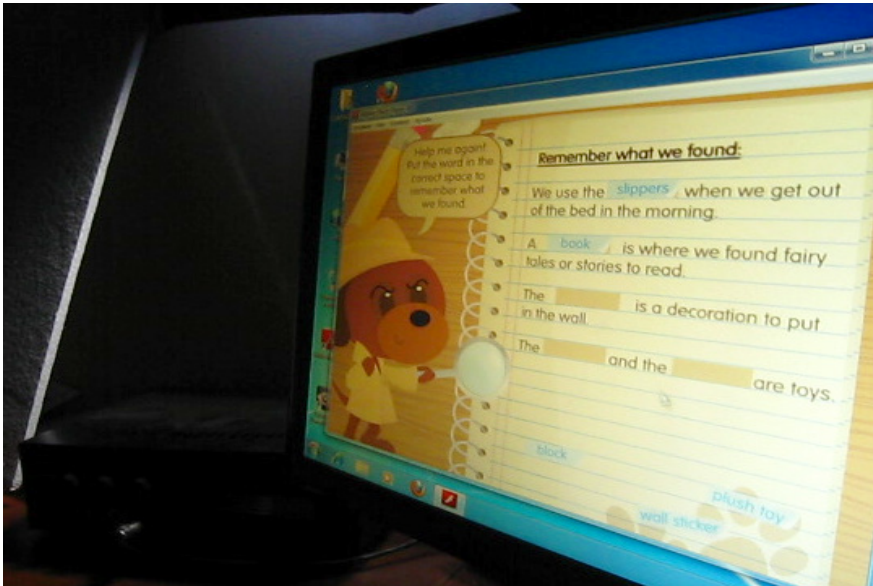
Anexo 21
Pantalla de proyector
durante una clase con
el 3ro de básica durante
la tercera prueba de
funcionamiento del juego
educativo



Anexo 22
Pantalla de proyector
durante una clase con
el 3ro de básica durante
la tercera prueba de
funcionamiento del juego
educativo




Anexo 23
Alumnos de 3ro de básica durante la tercera prueba de funcionamiento del juego educativo



Anexo 24
Pantalla del computador durante una clase con el 3ro de básica durante la tercera prueba de funcionamiento del juego educativo



 Anexo 25
Alumnos del 3ro de básica después de la tercera prueba de funcionamiento del juego educativo