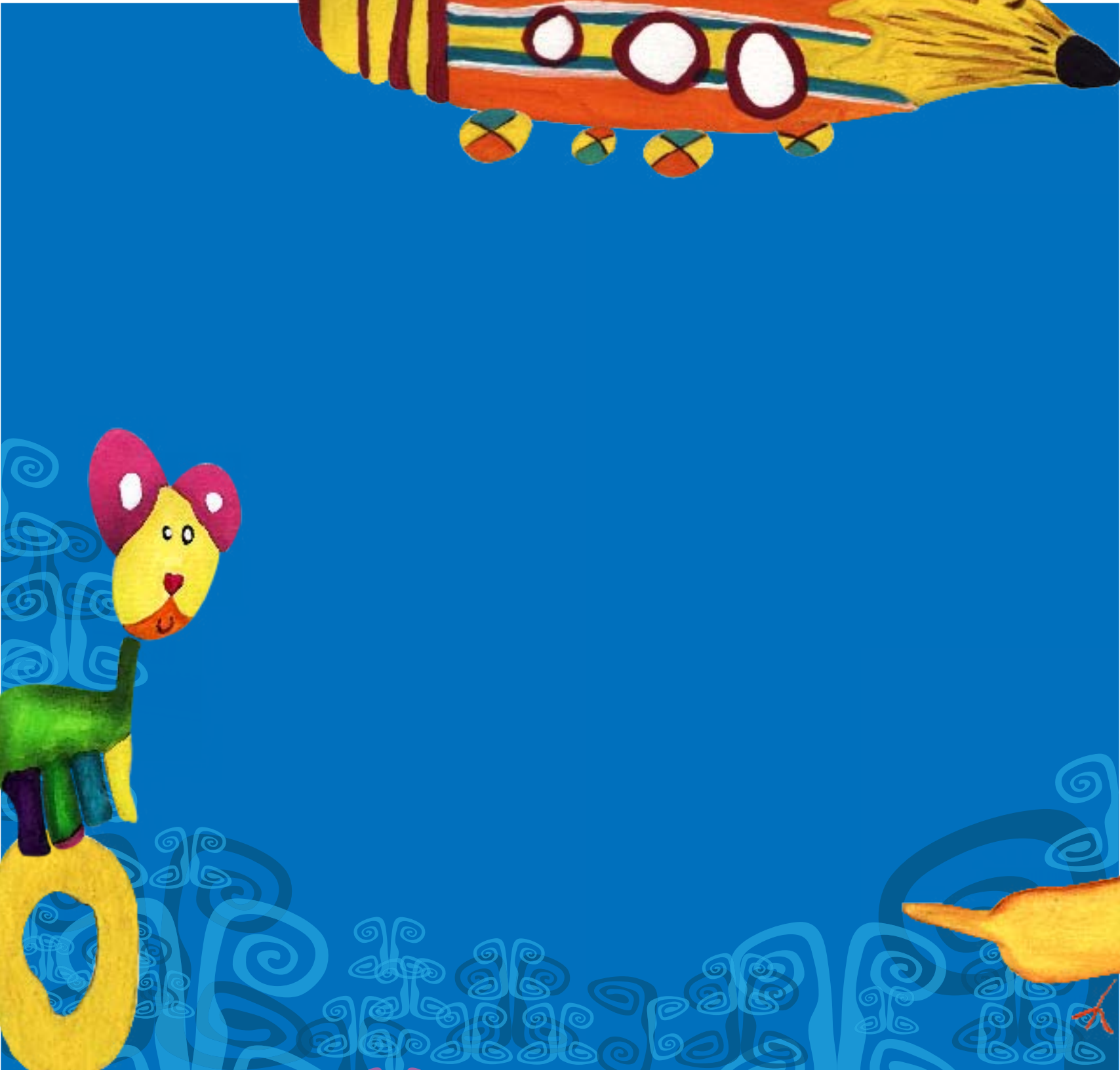


5



Adriana Velásquez Bucheli  
Yuri Marisol paz Martínez

Proyecto Multimedia  
Departamento de Diseño  
Facultad de Artes  
Universidad de Nariño  
Pasto 2011



## **DISEÑO MULTIMEDIAL PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS (INGLES)**

Adriana Velásquez Bucheli  
Yuri Paz Martínez

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO  
PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

Asesor: Jaime Pineda  
Diseñador Gráfico - Docente  
Universidad De Nariño

Universidad de Nariño - Facultad de Artes - Diseño Gráfico  
Pasto Colombia  
2011



### **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad del autor”

Artículo 1 del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

### **NOTA DE ACEPTACIÓN**

**KELLY DAVID**  
DISEÑADORA GRÁFICA  
JURADO

**OMAR FRANCO**  
DISEÑADOR GRÁFICO  
JURADO

**RAMIRO VIVEROS**  
DISEÑADOR GRÁFICO  
JURADO

San Juan de Pasto, Abril 7 de 2011

## AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas especiales a las que me gustaría agradecer, su amistad apoyo animo y compañía, algunas están aquí conmigo, otras en mis recuerdos y en el corazón, sin importar de donde estén MIL GRACIAS.

A ti Madre no tengo palabras para decirte lo importante que fuiste en este proceso, tu compañía y dedicación ya no están conmigo pero tu presencia siempre estará en mi corazón TEAMO.

A ti Padre eres lo MAXIMO gracias, gracias, gracias.

A mis hermanas y sobrinos por sus críticas y aguante de este genio.

A todos mis compañeros que hicieron posible un sueño Dani, Ivan, Diana, Juanca.

A todos mis profes no solo de la carrera sino de toda la vida, mil gracias porque de alguna manera forman parte de lo que ahora soy, Ramis, Omar, German, Mirella, Keli, Paula, Juan Carlos Conto.

A mi compañera y amiga de tesis mil gracias.

En especial a mi futuro esposo Till Deuss quien siempre tiene una sonrisa para mí.

Y al más grande y especial de todos, A TI SEÑOR.

Se culmina ya la vida universitaria, convirtiéndose en uno de los más importantes pasos que he dado en mi vida, este ha sido un esfuerzo personal muy significativo, enseñándonos a luchar por lo que creemos y a creer en lo que hacemos.

El diseño ha llegado a ser mi pensamiento más globalizado, entendiendo como todo lo que nos rodea hace parte de un entorno o de un algo, he aprendido a trabajar en equipo y a encaminar los actos a una meta, hoy esa meta se cumple y es gracias a la fuerza que me ha brindado DIOS y hacer que exista el tiempo para que hoy esto sea posible.

Gracias a mi Padre quien es tal vez la persona que más a trabajado por esto, con su apoyo, su paciencia y sus ganas de ver a su hija triunfar.

Gracias a mi Madre, quien está llena de creatividad y sabiduría para aconsejarme en momentos de angustia y quien hasta estos últimos momentos extiende su mano para ayudar.

Gracias a mis profesores y compañeros en especial los 5 de siempre, Dianis, Iván, Dani, Adry, Andres, Los recuerdos de las traspasadas, las risas, las peleas, los regaños, no olviden que ustedes son y serán siempre importantes en mi vida.

A mi hermana bella y sus criticas y apoyo constante, a todo "EL PARCHE" por enseñarme y ayudarme a ser paciente y a mi RI que me hace entender que en los malos momentos siempre hay espacio para respirar, despejarse y hacer las cosas mejor.

A todos MIL GRACIAS!!!

Adriana Velásquez Bucheli

Yuri Paz Martinez

No cabe duda que la realización y cumplimiento de este proyecto, es gracias a un largo periodo de trabajo y esfuerzo de muchas personas, que con su dedicación, apoyo y ganas de formar bases para una mejor educación, brindaron su atención, conocimiento y tiempo.

**Jaime Pineda**  
Asesor de proyecto.

**Mireya Uscátegui De Jiménez**  
Asistencia en investigación.

**Nancy Ortega (Docente)**  
Por apoyar la idea y su aporte en el conocimiento del Idioma.

**María Fernanda Viteri**  
Asesoría en el idioma.

**Yoni Sánchez**  
(Coordinador del área de bilingüismo,  
Secretaria De Educación Municipal)  
Material de investigación  
y apoyo del Proyecto.

**Carlos Riaño**  
Asesoría en el Proyecto

**Paula Murillo**  
Asesoría en ilustración

Gracias por tu gracia de hacer que el negro se torne blanco.

## RESUMEN

El proyecto denominado “Aprendiendo con Yafo”; se fundamenta bajo la teoría de un estándar básico de competencia en lenguas extranjeras: Inglés, apoyado por herramientas de Diseño Multimedial y el concepto de una cultura nariñense (Carnavales de Negros y Blancos Pasto), dando vida al escenario gráfico.

De acuerdo a lo anterior, y teniendo en cuenta preliminares investigaciones, se concluye que en los colegios oficiales de la ciudad de Pasto existen carencias de herramientas didácticas para el apoyo en el aprendizaje del idioma inglés.

Así mismo, el presente proyecto se fortalece con la intervención del diseño gráfico y multimedial, tomando la riqueza visual que otorga la exploración en una cultura (Carnaval) dando forma a un método de enseñanza. Apropiación, Diseño Multimedial y Metodologías del Aprendizaje, son los temas tratados en el estudio del proyecto, el cual es posible visualizar tanto en el desarrollo de la estructura multimedial como en el diseño de los personajes y escenarios.

Finalmente, cabe aclarar que el proyecto APRENDIENDO CON YAFO es una herramienta de apoyo al docente en el manejo del aprendizaje de inglés, más no una nueva metodología de enseñanza, por lo cual esta herramienta está hecha para ser guiada por el docente en el tiempo y espacio en el que El desarrolle la clase.



## ABSTRACT

The project called “Learning with Yafo” is based on the theory of a basic standard of competence in foreign languages: English, supported by Multimedia Design tools and the concept of Nariño culture (Blacks and Whites Carnival in Pasto), giving life to the graph scene.

According to the above and taking into account preliminary investigations is concluded that schools in the city of Pasto lack of teaching materials to support English language learning

Also, this project is strengthened by the intervention of graphic design and multimedia, using the visual richness granted exploration in a culture (Carnival) shaping a teaching method. Appropriation, Multimedia Design and Methodology of Learning, are the topics covered in the study of this project, which can be displayed both in the development of multimedia structure and the design of the characters and scenarios

Finally, is important to explain that the project Learning with Yafo is a tool to support teachers in managing English learning, but not a new teaching method, so this tool is meant to be guided by the teacher in time and space in which the class is developed.



# CONTENIDO

GLOSARIO.  
INTRODUCCIÓN.

1. TEMA DE INVESTIGACIÓN (El Proyecto)

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del problema

2.2 Formulación y Justificación del problema.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

3.2 Objetivos Específicos

4. SOPORTE TEÓRICO Y CONCEPTUAL

4.1 Apropiación

4.2 Diseño Multimedial

4.2.1 Elementos de la Multimedia

4.2.2 Informática y Multimedia Educativa

4.2.3 Diseño de interfaz

4.2.3.1 Conceptos y Pasos de Interfaz

4.2.3.2 Metáforas como interface

4.2.4 Educar o distraer?

4.2.5 Diseños web para Niños

4.2.6 Antecedentes Didácticos

4.2.7 Referentes gráficos

4.3 Aprendizaje del Inglés (El Inglés)

4.3.1 Fines y Objetivos con el Área (Parte Legal)

4.3.2 Estándares y Competencias de Inglés

4.3.3 Piezas Didácticas más utilizadas

Pág

18

19-20

21

22-51

4.4 Aprendizaje en niños

4.4.1 Estilos de Aprendizaje

4.4.1 Teorías de Aprendizaje

4.4.1.1 AUSUBEL Teoría Del Aprendizaje Significativo

4.5 Colegios Oficiales

5. CONCEPTO GRÁFICO

5.1 Historia del Carnaval Negros y Blancos

5.1.1 Etapas del Carnaval

5.1.2 Las características del Carnaval como Concepto

6. DISEÑO METODOLÓGICO

6.1 Exposición Secretaria de Educación

6.2 Talleres Infantiles

7. PROCESO GRÁFICO

7.1 Creación del Logotipo

7.2 Creación de Personajes

7.2.1 Personajes Finales

7.3 Multimedia

7.3.1 Introducción y Menu de la Multimedia

7.3.2 componentes de los juegos

7.3 Creación de Fondos

8. CONCLUSIONES

9. BIBLIOGRAFIA

52-57

58-67

68-95

96

101-103

## GLOSARIO

**Invencción:** creación o producción de alguna cosa que no existía con anterioridad. Cosa que se crea o se produce por vez primera

**Bidimensionales:** son las que se realizan en un espacio plano y, naturalmente, no tienen más que dos dimensiones: largo y ancho. Por ejemplo, un cuadro, un dibujo, una fotografía, una imagen cinematográfica, etc.

**La interoperabilidad:** es la capacidad que tiene un producto o un sistema, cuyas interfaces son totalmente conocidas, para funcionar con otros productos o sistemas existentes o futuros.

**El imperativo categórico:** es usado como medio operativo de modificación del comportamiento. Indica el modo peculiar de relación y de intervención entre el adulto y el niño, la expresión representativa es «Haz esto» como mandato categórico, inmediato y presente. Al implicar la exigencia perentoria de un cumplimiento inmediato.

**Usabilidad:** Podemos definir la usabilidad como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

**Etnocentrismo:** es un concepto elaborado por la antropología para mencionar la tendencia que lleva a una persona o grupo social a interpretar la realidad a partir de sus propios parámetros culturales. Esta práctica está vinculada a la creencia de que la etnia propia y sus prácticas culturales son superiores a los comportamientos de otros grupos.

**Pluralismo:** es un concepto que abarca una doble acepción. Por una parte la verificación empírica de la existencia dentro de la sociedad de diversos intereses, organizaciones, estructuras sociales, valores y comportamientos que confluyen en el juego del poder político con distintas capacidades.

**Subyace:** Yacer o estar debajo de algo. Estar oculta tras otra. Lo que subyace tras su comportamiento es un gran miedo a lo desconocido.

**Cognitivo:** Es aquel perteneciente o relativo al conocimiento. Este a su vez, es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

**Discente:** adj. y com. [Persona] que cursa estudios y recibe enseñanzas: la clase académica se divide en docentes y discentes.

**Metacognitivo:** Aprender a aprender estrategias que requieran una conciencia individual y la regulación de los procesos cognitivos utilizados.

**Paradoja:** es una idea extraña, opuesta a lo que se considera verdadero o a la opinión general. En otras palabras, es una proposición en apariencia verdadera que conlleva a una contradicción lógica o a una situación que infringe el sentido común.

**Alegoría:** Figura que consiste en hacer patentes en el discurso, mediante una sucesión de metáforas, un sentido recto y otro figurado, a fin de dar a entender una cosa expresada por otra distinta.

**Solemnidad** Importancia o significación de un acto o celebración. Formalidad y firmeza con que se dice o hace una cosa. Acto o celebración que se hace públicamente y con una ceremonia extraordinaria

**Auto sacramental:** es una pieza teatral religiosa alegórica de uno o varios actos y de tema preferentemente eucarístico, por lo general con gran aparato escenográfico

**Égloga:** es un subgénero de la poesía lírica que se dialoga a veces como una pequeña pieza teatral en un acto. De tema amoroso.

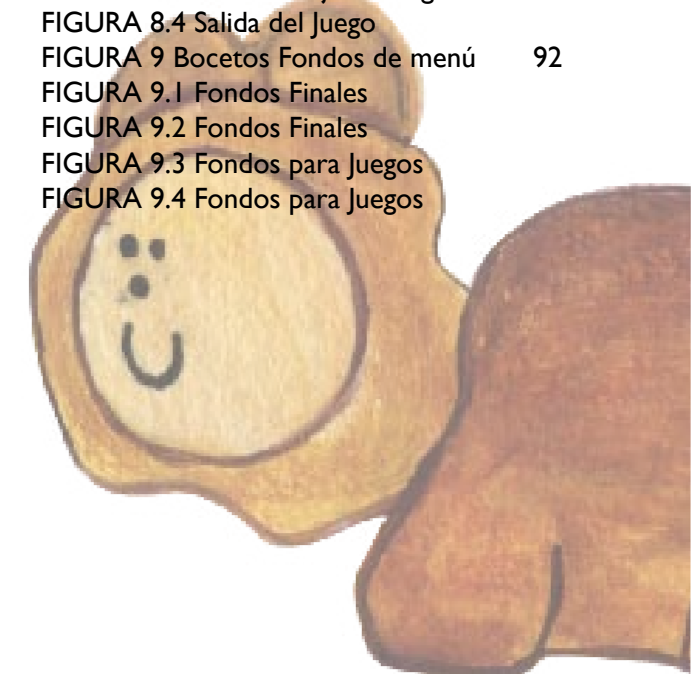
**Depurar:** Limpiar de suciedad o impurezas una sustancia. Perfeccionar el lenguaje o el estilo. Expulsar de un cuerpo u organización a los miembros que no siguen la doctrina, creencia o conducta de los demás miembros

**Tablados:** Suelo de tablas colocado en alto sobre un armazón, donde tienen lugar espectáculos y actos públicos: los concursantes fueron subiendo al tablado para cantar una canción.



# LISTA DE FIGURAS

	Pág.:			
SOPORTE TEORICO CONCEPTUAL	22-51		FIGURA 6.4 Búsqueda Tipográfica	
FIGURA 1. Antecedentes piezas didácticas			FIGURA 6.5 Búsqueda Tipográfica	79
FIGURA 2. Referentes Gráficos			FIGURA 6.6 Tipografía definida	
FIGURA 2.1 Referentes Gráficos			FIGURA 6.7 Logotipo Final	
FIGURA 2.2 Referentes Gráficos			FIGURA 7. Creación de Personajes	80
FIGURA 2.2 Referentes Gráficos			FIGURA 7.1 Creación de Personajes	81
FIGURA 3. Piezas didácticas más utilizadas			FIGURA 7.2 Creación de Personajes	82
FIGURA 3.1 Piezas didácticas más utilizadas			FIGURA 7.3 Creación de Personajes	
CONCEPTO GRÁFICO	52-57		FIGURA 7.4 Personajes	
FIGURA 4 Etapas de carnaval			FIGURA 7.5 Personajes	
FIGURA 4.1 Etapas del carnaval			FIGURA 7.6 Personajes	83
FIGURA 4.2 Características del carnaval (Color)			FIGURA 7.7 Personajes	
FIGURA 4.3 Concepto Gráfico del Color			FIGURA 7.8 Personajes	
FIGURA 4.4 Concepto Gráfico de la Forma			FIGURA 7.9 Personajes	
FIGURA 4.5 Características del carnaval (Sonido)			FIGURA 7.10 Personajes	
DISEÑO METODOLÓGICO	58-67		FIGURA 7.11 Personajes	
FIGURA 5 Exposición Secretaria de Educación			FIGURA 7.12 Personajes	
FIGURA 5.1 Taller Partes del Cuerpo			FIGURA 7.13 Personajes	
FIGURA 5.2 Taller Partes del Cuerpo			FIGURA 7.14 Personajes	
FIGURA 5.3 Taller Vocabulario básico			FIGURA 7.15 Personajes	
FIGURA 5.4 Taller Vocabulario básico			FIGURA 7.16 Personajes	84
FIGURA 5.5 Taller de Carnavales			FIGURA 7.17 Personajes	
FIGURA 5.6 Taller de Carnavales			FIGURA 7.18 Personajes	
FIGURA 5.7 Taller de Carnavales			FIGURA 7.19 Personajes	
FIGURA 5.8 Taller de Carnavales			FIGURA 7.20 Personajes	
PROCESO GRÁFICO	68-95		FIGURA 7.21 Personajes	
FIGURA 6 Búsqueda del personaje Principal			FIGURA 7.22 Personajes	85
FIGURA 6.1 Búsqueda del personaje Principal			FIGURA 7.23 Personajes	
FIGURA 6.2 Tratamiento Logo			FIGURA 7.24 Personajes	
FIGURA 6.3 Personaje principal			FIGURA 7.25 Personajes	
			FIGURA 7.26 Personajes	
			FIGURA 7.27 Personajes	
			FIGURA 7.28 Personajes	
			FIGURA 7.29 Personajes	
			FIGURA 7.30 Personajes	
			FIGURA 7.31 Personajes	86
			FIGURA 7.32 Personajes	
			FIGURA 7.33 Personajes	
			FIGURA 7.34 Personajes	
			FIGURA 7.35 Personajes	
			FIGURA 7.36 Personajes	
			FIGURA 7.37 Personajes	87
			FIGURA 7.38 Personajes	
			FIGURA 7.39 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.40 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.41 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.42 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.43 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.44 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.45 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.46 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.47 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.48 Personajes y figuras	
			FIGURA 7.49 Personajes y figuras	
			FIGURA 8 Multimedia Introducción	89
			FIGURA 8.1 Multimedia Introducción	
			FIGURA 8.2 Menú Principal	
			FIGURA 8.3 Sub menú Juegos	
			FIGURA 8.4 Partes del Juego	
			FIGURA 8.5 Bingo Infantil	
			FIGURA 8.4 Diseño Tarjetas Bingo	
			FIGURA 8.4 Salida del Juego	
			FIGURA 9 Bocetos Fondos de menú	92
			FIGURA 9.1 Fondos Finales	
			FIGURA 9.2 Fondos Finales	
			FIGURA 9.3 Fondos para Juegos	
			FIGURA 9.4 Fondos para Juegos	







## INTRODUCCIÓN

“YAFO” es un proyecto multimedia, en donde el trabajo interdisciplinar es fundamental para llevar a cabo un producto de calidad, con las características necesarias para un mercado exigente.

En este proyecto, de carácter educativo, se resalta el papel del diseñador como investigador y director. Se realiza un trabajo exhaustivo en cuanto al contenido y al trabajo con el Sujeto de Comunicación. La metodología empleada en el proceso gráfico es clara e interesante, y se realiza un gran aporte por parte de las diseñadoras en cuanto al trabajo de ilustración, el color es muy llamativo para el usuario y la metodología de aprendizaje es muy didáctica y efectiva.

Finalmente, “YAFO”, demuestra los alcances de los proyectos de diseño, y la importancia de conformar equipos interdisciplinarios para la realización de éstos.

**Jaime Pineda Arteaga**  
Docente asesor  
Universidad de Nariño



## EL PROYECTO

### TEMA:

Diseño multimedial para la enseñanza del idioma (inglés).

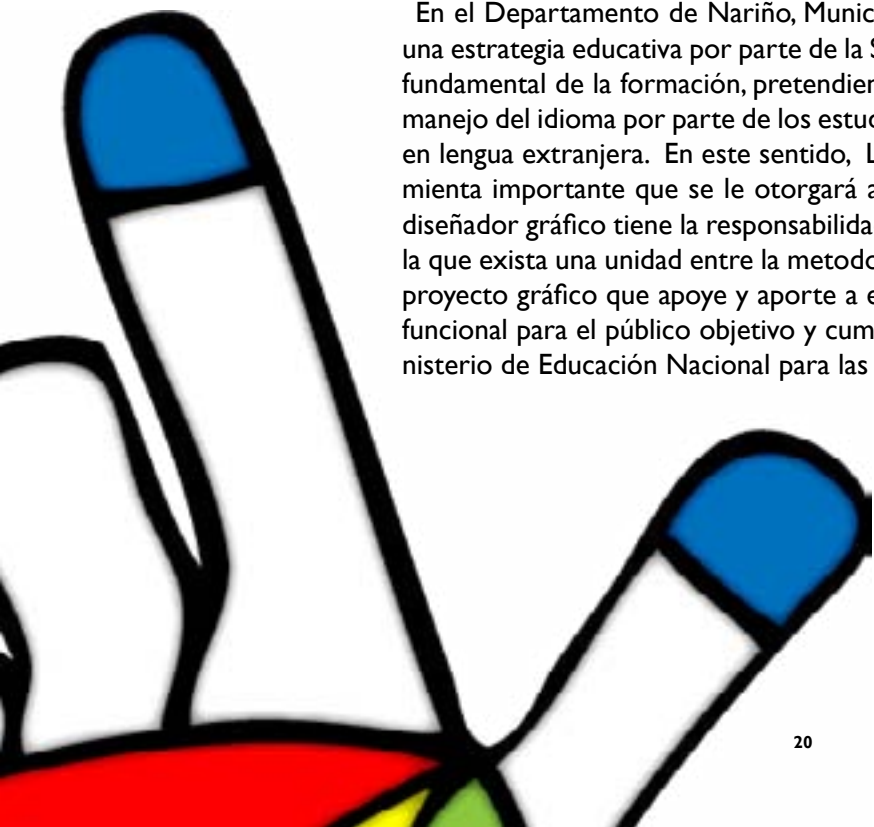
### PROBLEMA:

¿Cómo elaborar una pieza multimedial que contribuya al aprendizaje del idioma inglés en los niños de 6 a 8 años de los colegios oficiales del Municipio de Pasto?

### PLANTEAMIENTO:

Por definición multimedia es la fusión de al menos dos de los soportes de la comunicación (texto, voz, sonido, imagen, fotografía, animación gráfica, vídeo), a lo cual se le suma la capacidad de no ser un medio pasivo sino interactivo, ofreciendo una experiencia completa para el usuario, quien interactúa con el sistema sintiéndose participante de la experiencia y no un simple espectador. El diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los contenidos. Además de ser un elemento estético, aporta la funcionalidad en la virtualización de los mismos.

Gracias a estas características de INTERACTIVIDAD se puede recurrir al diseño multimedial como una herramienta de apoyo al aprendizaje de las diferentes áreas de la educación que facilitará al usuario recordación a largo plazo de los temas tratados; existen ya varios referentes acerca de multimedias no solo de idiomas, sino que abarcan temas de biología, matemáticas, etc. Pero que se ven ligados a estar siempre en conectividad, lo que es un problema para los estratos sociales menores; por esta razón esta propuesta no tendrá como necesidad el acceso a internet. Además se pretende manejar un entorno o un contexto regionalista para que los niños aprendan otro idioma con elementos de su cultura y su ciudad.



### **FORMULACIÓN Y JUSTIFICACIÓN:**

Desde hace mucho tiempo se ve y se sabe que el Inglés es el idioma más utilizado y difundido del mundo y es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano, lo que lo hace necesario para el desarrollo social y crecimiento laboral. Además de todas las oportunidades que se abren con el manejo de una lengua extranjera, el inglés se ha convertido en una herramienta para la educación, estimula al estudiante a abrir su mente, aceptar y comprender diferentes culturas y a promover el intercambio entre distintas sociedades. Es importante que los jóvenes colombianos puedan aprovechar en igualdad de condiciones las oportunidades educativas y laborales que se ofrecen en el exterior y que requieren niveles de desempeño específico en inglés.

En el Departamento de Nariño, Municipio de Pasto, actualmente se está implementando una estrategia educativa por parte de la Secretaria de Educación, en donde el inglés es parte fundamental de la formación, pretendiendo con ella elevar el nivel de competitividad en el manejo del idioma por parte de los estudiantes, con base en los estándares de competencia en lengua extranjera. En este sentido, La multimedia que se va a desarrollar es una herramienta importante que se le otorgará a los colegios oficiales, y es ahí donde el papel del diseñador gráfico tiene la responsabilidad de investigar, formular y diseñar una estrategia en la que exista una unidad entre la metodología aprobada por la Secretaría de educación y un proyecto gráfico que apoye y aporte a esta metodología, al punto que sea completamente funcional para el público objetivo y cumpla a su vez con los estándares exigidos por el Ministerio de Educación Nacional para las competencias del idioma.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Crear una pieza multimedial y funcional que aporte al aprendizaje del inglés en los niños de primer grado de primaria, de los colegios públicos del municipio de Pasto.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- 1) Buscar referentes gráficos que se adapten a la temática.
- 2) Identificar los contenidos a comunicar.
- 3) Definir el tipo de gráfica que se va a utilizar y sus colores.
- 4) Definir el personaje principal que mejor se adapte en el desarrollo de la pieza multimedial y con las expectativas infantiles.
- 5) Desarrollar la pieza gráfica.

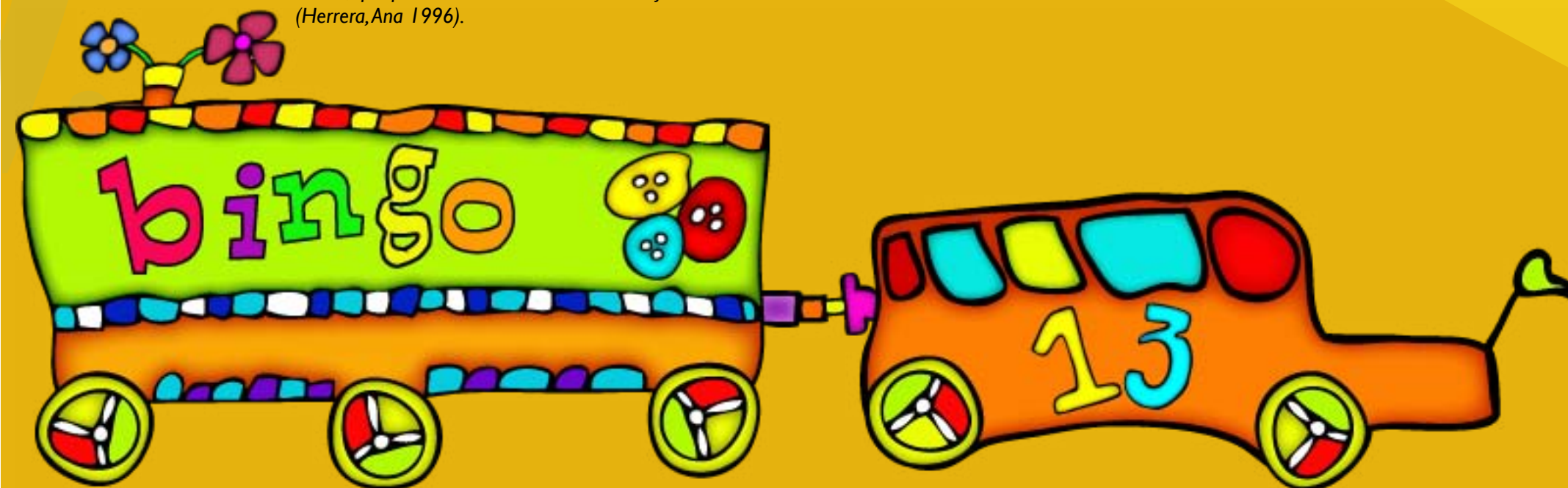
### **SUJETOS DE COMUNICACIÓN:**

El proyecto va dirigido a docentes para la educación de los niños entre 6 a 8 años de las instituciones públicas del municipio de Pasto. El uso de la multimedia se hará primordialmente en las horas de clases (2 horas semanales) con la guía de los profesores, pero dado el caso que los niños puedan acceder a un ordenador fuera del colegio, ésta sería utilizada como una práctica en casa.



## LA TEORÍA

«El diseño actúa como apoyo visual que utiliza canales de refuerzo, resortes diferentes al lenguaje escrito, que potencian la intención del mensaje». (Herrera, Ana 1996).



## APROPIACIÓN

“Vivimos en un mundo donde el pasado es un pozo sin fondo, del que podemos extraer información hasta el infinito. La invención es un mito. Sólo creamos aprovechando lo que ya existe. No hay colores nuevos. Esta “recuperación” reconoce el pasado, pero detesta la nostalgia. Por necesidad hemos de recuperar el pasado para reinventar el futuro. Estamos en una nueva era futurista”. Garret

En el diseño gráfico, se ha tomado prestadas imágenes y aproximaciones de otros campos, especialmente de las bellas artes y la cultura popular; las referencias visuales de todo tipo son un rasgo esencial de su forma de comunicar. Tomando así la cultura de un lugar, en este caso la ciudad de Pasto y sus carnavales, como concepto gráfico, accediendo a lo colorido del ambiente, a las formas y figuras de carrozas, a lo cotidiano que sus protagonistas (la gente) ve en él, así mismo recopilando gráfica infantil, rescatando su línea y expresión, como factor estético, siendo el Diseño Gráfico quien acopla estas dos temáticas para fundirlas en un solo proyecto.



## DISEÑO MULTIMEDIA

El diseño multimedia se refiere a la creación de proyectos didácticos o de entretenimiento ayudado por un ordenador y distintos programas como Flash, etc. donde el usuario puede interactuar con el proyecto; En su contenido se encuentra el audio, video, efectos, animación etc. La multimedia abarca diferentes disciplinas, el diseño gráfico del entorno, la interactividad, el movimiento y el sonido, combinadas, hacen posible crear un producto multimedial, ya sea una presentación o una animación flash.

El diseño multimedia ofrece las siguientes posibilidades

- Presentación Interactiva
- Animación Flash
- Web Flash
- CD y DVD Interactivo

### Presentación interactiva

Las presentaciones interactivas están cada día más presentes a la hora de vender un determinado servicio o producto. También son usadas para realizar pases publicitarios en ferias de muestras y eventos sociales. Una presentación atractiva de un producto marca la diferencia ante un posible cliente.

Características Técnicas de la Presentación Interactiva

- Presentación interactiva con botón de avance, retroceso e inicio
- Contenidos: imagen, video y sonido
- Posibilidad de transiciones personalizadas

### Animación Flash

Cuando se accede a una página web, en ocasiones, se interesa ofrecer una imagen avanzada y actual, lo que se adquiere incluyendo una animación personalizada en el inicio de la página, y que el usuario puede evitar con tan sólo un clic de su ratón. Esta animación puede decir o explicar de dónde viene, a dónde va, qué ofrece. En definitiva, una animación Flash busca conseguir una presentación exclusiva para ofrecer una imagen más atractiva y captar la atención del usuario.

Características Técnicas de la Animación Flash

- Animación
- Contenidos: imagen, video y sonido
- Posibilidad de incorporar personajes animados
- Uso como presentación interactiva

### Web Flash

Las páginas web tradicionales contienen mucha información, tablas, catálogos y un aspecto visual cargado a causa de tanta información. Cuando alguien quiere una página moderna, con elementos interactivos, que tenga movimiento y con un aspecto final más impactante, se recurre a las páginas realizadas con Flash. Estas páginas son visualmente más atractivas, pudiendo compararse en su aspecto gráfico a una tarjeta de visita virtual.

Características Técnicas de la Web Flash

- Contenidos: imagen y sonido
- Animaciones en la composición Web
- Transiciones entre elementos interactivos
- Posibilidad de página totalmente personalizada y animación de entrada

### CD o DVD Interactivo

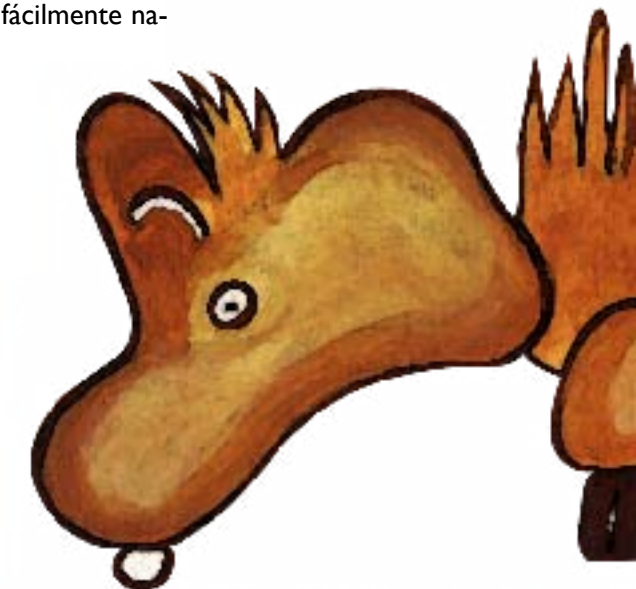
Es un elemento que transmite la información de manera ordenada y fácilmente navegable sin la necesidad de un ordenador con conectividad a Internet.

Características Técnicas del CD o DVD interactivo

- Menú de navegación interactivo
- Contenidos: imagen, video y sonido
- Vídeo de alta calidad y pases de diapositivas
- Animación del menú de navegación.



I. Rick Poyner. No más normas. Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili, SL. Barcelona –España.



## ELEMENTOS DE MULTIMEDIA

### Video

El video hace referencia a la captación, procesamiento, transmisión y reconstrucción de una secuencia de imágenes y sonidos que representan escenas en movimiento.

El video en el aula extiende el interés del estudiante más allá del salón de clase, sirve de dominio afectivo el cual puede causar un efecto emocional, moldeando actitudes personales y sociales, este puede llevar a lugares a visitar y observar aéreas de estudio para el análisis.

### Ilustración

(De ilustrar) grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

### Audio

Puede ser habla, música u otros sonidos.

El audio provee experiencias básicas de aprendizaje, sirve de estimulación y es ideal para enseñar lenguajes, ayuda a estudiantes que tienen falencias en la lectura y pronunciación.

### Color

Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.

*“El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo” (Grafismo Fundamental – Abraham Moles /Luc Janiszewski).*

### Forma

Es cualquier elemento que se utiliza para determinar la imagen. En términos generales, forma es lo sensible, todo aquello que podemos captar mediante nuestros sentidos externos. Un ejemplo marcado por una forma, sería el que una compañía internacional utilice, un círculo en su insignia, sugiriendo la tierra.

### Disposición de las formas.

Hay tres maneras de que la forma realce su disposición. Primero, la forma ayuda a sostener interés del lector. Las formas se pueden utilizar para romper hacia arriba una página que contenga mucho texto. En segundo lugar, la forma se utiliza para organizar y separar.

Una parte del texto se puede poner en una forma con un fondo colorido y agregará variedad a la página. Podemos utilizar la forma para conducir el ojo del lector con el diseño. Según las disposiciones, el ojo busca un lugar para comenzar y seguir con el diseño al extremo. La forma puede ayudarle a guardar la atención de éste.

### Estructura

Proporción, dimensión, cantidad, localización, posición y disposición particular de elementos que conforman un total y determinan su individualidad.

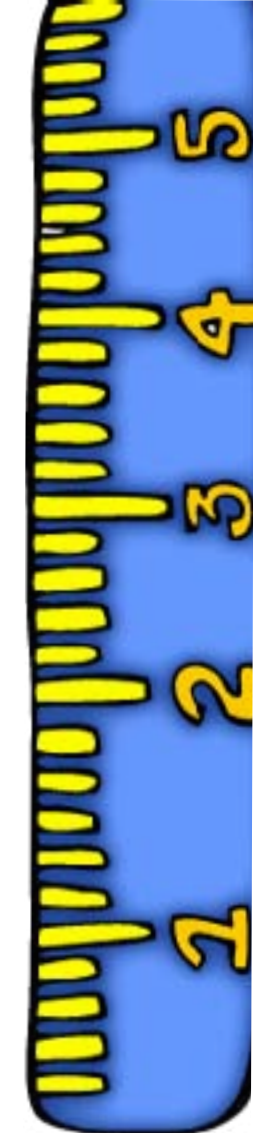
## INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EDUCATIVA.

### Tipos de Software:

**Los software “cerrados” comerciales o freeware** están clasificados por materia o nivel educativo, no permiten modificaciones, están en formato CD o en Internet, y es conveniente realizar una evaluación sobre su calidad antes de utilizarlos en el aula.

**Software educativo** es el software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Como software educativo tenemos desde programas orientados al aprendizaje hasta sistemas operativos completos destinados a la educación.

Las herramientas de Autor son aplicaciones orientadas a la creación de materiales educativos, que integren todos los componentes de un material didáctico multimedia sin necesidad de programar. Que permite adaptar y relacionar la información, incluir cuestionarios que evalúen los conocimientos alcanzados, activar animaciones y vídeos explicativos, entre otras. Los criterios de selección de estas herramientas son por su facilidad de uso, su programación automática, interoperabilidad y standards, su adaptación a distintos estilos de aprendizaje, sus ficheros multimedia y su extensibilidad. Y por último, destacar de las herramientas creativas que son diseñadas para que sean los niños los autores, que permiten el trabajo por proyectos interdisciplinarios y colaborativos utilizando la fotografía, animaciones, vídeo, diseño gráfico y programación.





## DISEÑO DE INTERFAZ:

Los avances de la ciencia y la tecnología han puesto al hombre en un plano intermedio entre lo tangible e intangible computacionalmente hablando, es ahora común el convivir con un computador que cada vez hace más imperativo la mejor interacción, hombre – máquina a través de una adecuada interfaz (interfaz de usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia. Una interfaz inteligente se diseña específicamente para la gente que la usará.

### Concepto de Interfaz:

Las interfaces básicas de usuario incluyen cosas como menús, ventanas, teclado, ratón, los “beeps”. De una manera más técnica se define interfaz de usuario, como conjunto de componentes empleados por los usuarios para comunicarse con las computadoras. El usuario dirige el funcionamiento de las maquinas por medio de instrucciones, denominadas genéricamente entradas. Las entradas se introducen mediante diversos dispositivos, por ejemplo un teclado, y se convierten en señales electrónicas que pueden ser procesadas por la computadora, facilitando la interacción entre dos sistemas de diferente naturaleza.

Dentro del interfaz de usuario se distinguen básicamente dos tipos:

Interfaz de hardware: los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla.

Interfaz de software: destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla. Dentro de estas encontramos varias clases, una de ellas es la interfaz de menús donde hay una ventana para que los usuarios elijan la opción que deseen, lo cual permite navegar dentro de un sistema por medio de rutas que llevan de un sitio a otro y seleccionar elementos que representan propiedades o acciones que los usuarios desean realizar sobre algún objeto.

### Pasos para el diseño de interfaz

- 1) Reunir y analizar la información del usuario: Saber y conocer plenamente a que tipos de usuarios va dirigido el programa, cuales son las exigencias, y en que entorno se desenvuelven. (Físico, social, cultural).

- 2) Diseñar la interface de usuario: definición de objetos de usabilidad del programa, las tareas del usuario y las acciones del interfaz, los iconos, visitas y representaciones visuales de los objetos y ventanas.
- 3) Construir la interfaz de usuario: realizar un prototipo previo, una primera versión del programa que se realice rápidamente y permita visualizar el producto para poder probarlo antes de codificarlo definitivamente.
- 4) Validar la interfaz de usuario: realizar las pruebas de usabilidad del producto, a ser posible con los propios usuarios finales del mismo.

### Metáforas:

El uso de metáforas adecuadas en el diseño de un interfaz, facilita y acelera el aprendizaje del funcionamiento de un producto. Similitudes con otros mecanismos y procesos que aplica lo que ya conoce el usuario a los elementos y relaciones dentro de un dominio no familiar para el mismo; puede ser una aplicación multimedia.

En este caso se toma la cultura de un lugar, las gráficas infantiles y el sistema didáctico de los docentes para relacionar el propio entorno con un idioma hasta el momento desconocido. Una buena metáfora debe ser consistente, coherente y sólida a lo largo de todo el sistema, a su vez, que facilite al usuario conocer las acciones posibles en cada momento informando sin desbordar al usuario.

### Tipos de metáforas:

- 1) Metáforas organizacionales: Por ejemplo un sitio web de un supermercado el cual esta agrupado por departamentos o secciones como los supermercados “físicos”. Panadería, papelería, carnicería, etc. Lo cual facilitaría la movilidad dentro de la web.
- 2) Metáforas funcionales: Se apoya en tareas que el usuario puede realizar en su vida cotidiana. Ejemplo: Adobe Photoshop donde por lo general todos los programas que funcionan bajo sistemas de ventanas tienen las funciones “copiar, pegar, cortar”.
- 3) Metáforas visuales: Elementos gráficos familiares para la mayoría de la gente, o para el grupo específico al que se dirige el interfaz inteligente.



## ¿Educar o distraer?

Los materiales han de ser creados expresamente para la función que deben cumplir.

Una misma información se puede presentar de formas muy diferentes y dependiendo de los objetivos que intente cubrir y del medio en el que se vaya a implementar, deberemos transformar los contenidos que pretendemos transmitir.

El primer paso para adaptar unos contenidos para su uso mediante el aprendizaje electrónico, es la creación de un guión en el que se especifiquen algunos de los aspectos relacionados con el desarrollo de contenidos para su uso en una plataforma educativa.



## DISEÑO WEB ORIENTADO A NIÑOS

### ¿Para quién diseñamos?

Los niños tienen habilidades, preferencias y necesidades diferentes al 'usuario medio', que además van cambiando conforme crecen. A este hecho hay que sumarle que en esta etapa de la vida, las diferencias de género en la relación, uso y consumo de las nuevas tecnologías son mayores que nunca. Por tanto, debemos tener en cuenta que los niños representan un tipo de audiencia muy heterogénea, para los que no existe una receta mágica de diseño.

### Algunas diferencias entre niños y adultos en el uso de sitios web

\* Los sonidos y las animaciones son apreciados de forma positiva por los niños. La mayoría de autores coinciden en señalar que factores emocionales como la diversión juegan un papel crucial en el diseño de sitios web usables para niños, motivándolos en la interacción y en la consecución de objetivos.

\* Los niños suelen recorrer la pantalla con el puntero, ya sea para ver qué zonas son clicables o simplemente para disfrutar de los efectos de sonido que reproducen los diferentes elementos del interfaz al ser sobrevolados.

\* El objetivo del uso de metáforas en el diseño es hacer familiar y comprensible lo desconocido. Además, el uso de metáforas visuales - ya sean geográficas o de otro tipo - es una acertada decisión de diseño para niños, ya que éstos presentan menos conocimiento, habilidad y capacidad para la lectura.

\* Los menores son más propensos a leer las instrucciones de uso que los adultos. Aún así, cualquier sección de ayuda debería ser redactada de la forma más sintetizada posible.





## ANTECEDENTES DE PIEZAS DIDÁCTICAS

Los referentes encontrados se basan en los lugares, calles, personalidades extranjeras, ajenas a los conocimientos del grupo objetivo a trabajar (niños nariñenses), por esta razón se busca que se dé un reconocimiento y sentido de pertenencia hacia nuestra cultura entre el contexto gráfico y los niños y así promoverla tocando temas como los carnavales, el cuy, los bailes típicos, etc.



*Esta es una pieza estadounidense basada en juegos, aun así es sencilla, sus colores planos y su estilo de gráfica es vectorial.*



*Disney aunque tiene todos los personajes preferidos y actuales es más un video que una multimedia ya que el niño no tiene la posibilidad de interactuar con el mismo.*



FIGURA 1

*Cada uno de los personajes se presenta y habla sobre sus gustos pero no hay más actividad por parte del niño. Se trata más de un listening*

## REFERENTES GRÁFICOS:

Daniela Goncalvez  
(Brasil)  
Tipo de Ilustración



FIGURA 2

Fernando Yela  
(Colombia)  
Manejo de Texturas



FIGURA 2.1

Dave Dvries (U.S.A)  
Recopilar Ilustración infantil



FIGURA 2.2

John Joven (Colombia)  
Tipo de Personajes  
e Ilustración

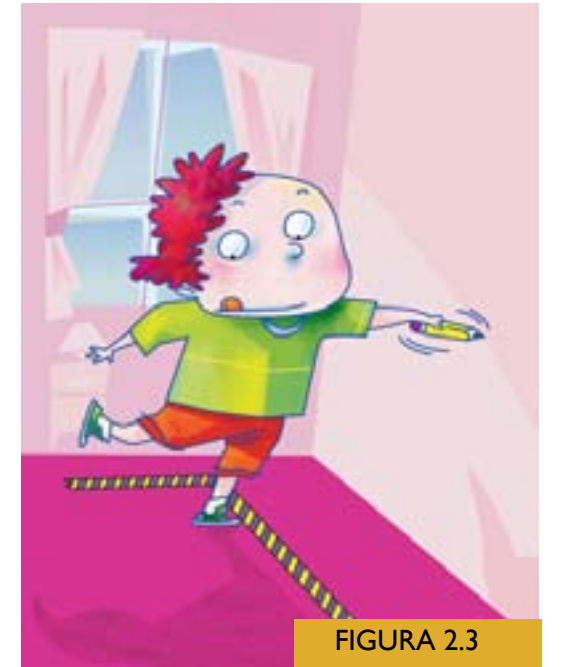
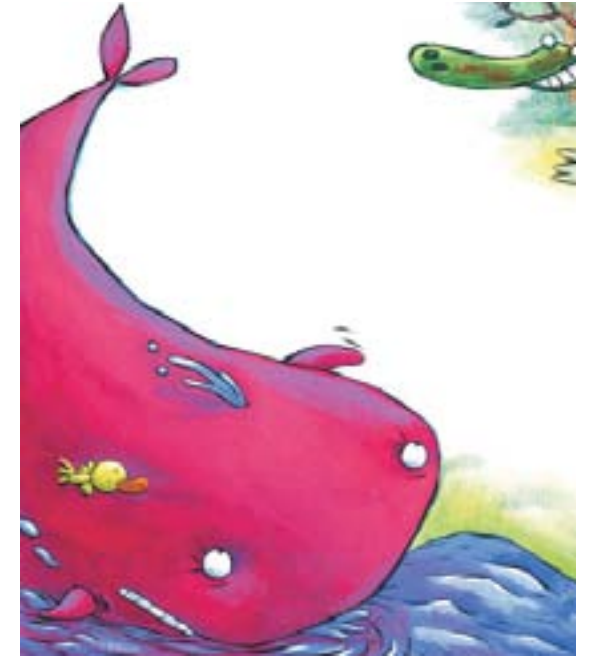
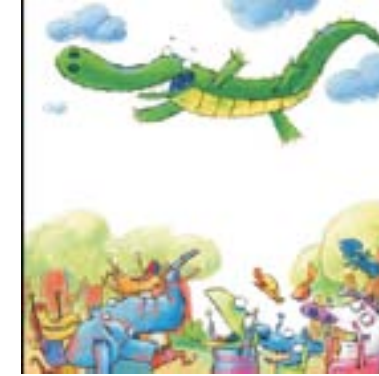


FIGURA 2.3

**APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internacionalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este mundo globalizado.

En la nueva reforma educativa implementada mediante Decreto 0230 de Febrero 11 del 2002 se dictan nuevas normas relacionadas con el currículo y plan de estudios y en cuya visión el lenguaje y la comunicación están en el corazón de la experiencia humana; por consiguiente se debe educar al estudiante para que esté equipado tanto lingüística como culturalmente de acuerdo a nuestro entorno, logrando además que interactúe adecuadamente en otros códigos y que mediante el aprendizaje de una segunda lengua amplíe su nivel cultural y le sirva de herramienta para interactuar en las demás áreas del conocimiento.

Aprender una lengua extranjera es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo de los estudiantes porque:

- \* Disminuye el etnocentrismo y permite a los individuos apreciar y respetar el valor de su propio mundo, lo mismo que desarrollar el respeto por otras culturas. El aprendizaje de una lengua extranjera fomenta el respeto y la valoración de la pluralidad y de las diferencias tanto en el entorno inmediato, como en el globalizado.

- \* Apoya a los estudiantes en la práctica de la interacción social y en la negociación de significados. Así mismo, mejora su capacidad para entablar relaciones con otras personas y para desenvolverse en situaciones nuevas. El estudiante desarrolla una mayor conciencia lingüística, lo que se traduce en un proceso de conocimiento cultural de donde provienen de los hablantes del idioma inglés.

- \* Al igual que sucede con la lengua materna, el conocimiento de una lengua extranjera contribuye a la formación de conceptos, al razonamiento lógico y al desarrollo de la creatividad. Por ello influye en el dominio de otras disciplinas como las matemáticas, las ciencias sociales, la literatura y las artes.

**EL INGLÉS**

*“Nunca ha habido una época en la que tantas naciones necesitaran hablarse entre sí. Nunca ha habido una época en la que tanta gente haya querido viajar a tantos lugares... y nunca ha sido más urgente la necesidad de una lengua global.”*

*(Cristal. D 1999)*





### Fines y Objetivos Relacionados con el área de acuerdo con la Ley General de Educación.

La enseñanza del inglés implica tener en cuenta los fines de la educación consignados en la Ley General de Educación, tales como los siguientes:

\* La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

\* La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

\* La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

\* La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, promocionar la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país que le permita al educando ingresar al sector productivo.

**\* Fines de la Educación Colombiana ley 115 1994 art. 5 = Art. 67 Constitución política**

### EDUCACION FORMAL OBJETIVOS ESPECIFICOS

#### NUMERALES

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de identidad.

#### 1. EDUCACION PREESCOLAR ART. 15

l) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación.

m) La adquisición de elementos de conversión y de lectura al menos en una lengua extranjera

#### 2. EDUCACIÓN BÁSICA lengua extranjera 1° A 5° ART. 21 6° A 9° - ART. 22

n) La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera. Entre el grupo de áreas fundamentales y obligatorias y que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios se encuentran los idiomas extranjeros.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura en sus diferentes manifestaciones.

#### 3. EDUCACIÓN MEDIA 10 – 11

Se corrobora el idioma extranjero como área obligatoria y fundamental según párrafo, se intensificará de acuerdo a vocación e interés.

## Estándares Y Competencias

### Fundamentos que subyacen a la formulación de los estándares.

“El Programa Nacional de Bilingüismo se orienta a “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en Inglés, de tal forma que pueda insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” Con el fin de dar coherencia a dicho plan, fue necesaria la adopción de un lenguaje común que estableciera las metas de nivel de desempeño en idioma Inglés a través de las diferentes etapas del proceso educativo.

### Niveles de desempeño en inglés.

El marco Común Europeo propone seis niveles de desempeño. En la Educación Básica y Media se llevará a los estudiantes a alcanzar el nivel B1. Aunque se espera que, a lo largo de la Educación Superior, los estudiantes desarrollen niveles intermedios y avanzados de inglés, durante la Educación Básica y Media las Instituciones educativas, dentro del marco de la autonomía escolar, podrán proponerse alcanzar niveles más altos, si las características regionales y culturales de su entorno lo permiten, teniendo como punto de referencia los estándares básicos de competencias.

Con el fin de permitir un desarrollo integrado y gradual del idioma a través de los diversos niveles de la educación, los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras; Inglés, se agrupan en conjuntos de grados, así: de Primero a Tercero, de Cuarto a Quinto, de Sexto a Séptimo, de Octavo a Noveno y de Décimo a undécimo. Para cada grupo de grados se ha establecido lo que los estudiantes deben saber y saber hacer en el idioma al finalizar su paso por dichos grupos de grados y se ha definido también un nivel de desempeño específico que es homologable, tanto con las metas del MEN, como con los niveles del Marco Común Europeo. (MCE)

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO AL 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedia	Grados 8 a 11	* Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media
B2	Intermedia	Educación Superior	* Nivel mínimo para docentes de inglés ^ Nivel mínimo para profesionales de otras carreras
C1	Pre Avanzado	Educación Superior	> Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas
C2	Avanzado	Educación Superior	



## PIEZAS DIDÁCTICAS MÁS UTILIZADAS

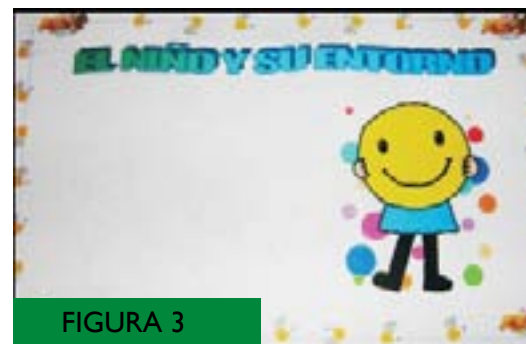


FIGURA 3

Las piezas más destacadas entre los colegios y escuelas de Pasto son las guías gráficas o escritas realizadas por los docentes con el fin de facilitar el aprendizaje y que los niños logren identificar fácilmente los objetos y/o acciones, dichas herramientas son creaciones netamente del colegio ya que no existe como tal una normatividad específica para estas guías didácticas.



FIGURA 3.1



## APRENDIZAJE EN NIÑOS

### Los Estilos de Aprendizaje

Las diferencias entre los estudiantes son múltiples: de tipo cultural, intelectual, afectivo... Cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje en el que, entre otros factores, podemos identificar:

- Las preferencias perceptivas: visual, auditiva...
- Las preferencias de respuesta: escrita, oral, selección entre varias respuestas...
- El ritmo de aprendizaje (el tiempo necesario...)

Según Catalina Alonso y Domingo Gallego podemos definir estilo de aprendizaje como “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Según David Kolb identifican 4 estilos:

**Activo:** toma mucha información, capta novedades, se implican con entusiasmo activamente y sin prejuicios en nuevas experiencias (experiencia concreta, PERCIBIR).

**Reflexivo:** acumula y analiza mucha información antes de llegar a conclusiones, les gusta considerar las experiencias desde distintos puntos de vista, observar y escuchar a los demás antes de actuar. (observación reflexiva, PENSAR).

**Teórico:** analiza, sintetiza y estructura la información, integran los hechos en estructuras coherentes (conceptualización abstracta, PLANEAR).

**Práctico:** aplica la información; descubren los aspectos positivos de las nuevas ideas y las aplican a la primera oportunidad (experimentación activa, HACER).

## EL APRENDIZAJE



## OPERACIONES MENTALES QUE SE REALIZAN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE (según las actividades de aprendizaje).

Durante los procesos de aprendizaje, los estudiantes en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que contribuyen a lograr el desarrollo de sus estructuras mentales y de sus esquemas de conocimiento. Las actividades de aprendizaje son como una interfaz entre los estudiantes, los profesores y los recursos que facilitan la retención de la información y la construcción conjunta del conocimiento. Suponen realizar operaciones con una determinada información.

A partir de la consideración de los 3 tipos de actividades de aprendizaje que apunta L. Alonso (2000), destacamos las siguientes operaciones mentales:

- Receptivas:
  - Percibir / Observar/ Conocer
  - Leer / Identificar/ Repetir
  - Escuchar/ Analizar / Comprobar
- **Actividades de aprendizaje memorísticas, reproductivas:** pretenden la memorización y el recuerdo de una información determinada.
  - Retentivas
  - Memorizar (retener)/ Recordar (recuperar, evocar). Memorizar una definición, un hecho, un poema, un texto, etc.
  - Identificar elementos en un conjunto, señalar un río en un mapa, etc.
  - Calcular / Aplicar procedimientos. Aplicar mecánicamente fórmulas y reglas para la resolución de problemas típicos.
- **Actividades de aprendizaje comprensivas:** pretenden la construcción o la reconstrucción del significado de la información con la que se trabaja utilizando estrategias para relacionar, combinar y transformar los conocimientos. Por ejemplo:
  - **Analizar**
  - **Comparar / Relacionar**
  - Ordenar / Clasificar
  - Abstraer
  - Resolución de problemas (pensamiento complejo)
  - Deducir / Inferir
  - Comprobar / Experimentar
  - Transferir / Generalizar

- Planificar
- Elaborar hipótesis
- Críticas (pensamiento crítico) y argumentativas
- Evaluar
- Argumentar / Debatir
- Creativas (pensamiento creativo):
- Comprender / Conceptualizar (hacer esquemas, mapas cognitivos)
- Sintetizar (resumir, tomar apuntes) / Elaborar
- Extrapolar / Transferir / Predecir
- Imaginar (juzgar)/ Crear

### - **Expresivas simbólicas:**

- Representar (textual, gráfico, oral...) / Comunicar
- Usar lenguajes (oral, escrito, plástico, musical)

### - **Expresivas prácticas:**

- Aplicar
- Usar herramientas

En el aprendizaje también están implicadas las habilidades emocionales: control de las emociones, empatía, tolerancia a la frustración y persistencia en la actividad, flexibilidad ante los cambios...

## TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

### Ausubel

#### Teoría Del Aprendizaje Significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee,







sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los alumnos comience de “cero”, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

### **Aprendizaje Por Descubrimiento**

Lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser reconstruido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

### **Aprendizaje Por Recepción**

Surge paradójicamente cuando el niño está ya muy avanzado en el desarrollo y especialmente en sus formas verbales más puras. Siendo así, un niño en edad pre escolar, adquiere conceptos y proposiciones a través de un proceso inductivo basado en la experiencia no verbal, concreta y empírica.

Se puede decir que en esta etapa predomina el aprendizaje por descubrimiento, puesto que el aprendizaje por recepción surge solamente cuando el niño alcanza un nivel de madurez cognitiva tal, que le permita comprender conceptos y proposiciones presentados verbalmente sin que sea necesario el soporte concreto.

### **Aprendizaje De Representaciones**

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “Pelota”, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

### **Aprendizaje De Conceptos**

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra “pelota”, ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural “pelota”, en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de “pelota” a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva, por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una “Pelota”, cuando vea otras en cualquier momento.



## COLEGIOS OFICIALES EN PASTO

La Secretaría de Educación Municipal de Pasto cuenta con un equipo comprometido para administrar y garantizar una educación productiva, pertinente y competitiva como derecho y como servicio; que promueva (promueve) la formación en valores éticos y ciudadanos respondiendo a las condiciones de la sociedad, que oriente y soporte el desarrollo humano sostenible, el sistema educativo Municipal será un eje estratégico en el desarrollo humano sostenible de la región; fundado en los criterios de pertinencia, autonomía, equidad, productividad y competitividad.



En el marco de un modelo de desarrollo humano sostenible coherente con criterio de calidad, la Secretaría gestionara de manera democrática la articulación de la comunidad educativa en el control y administración del derecho y el servicio educativo. Donde la comunidad sea sujeto y actor; conformando círculos de calidad para la identificación de problemas y planteamiento de alternativas de solución, contextualizadas de acuerdo a la experiencia de cada institución y de su entorno, propiciando la formación del talento humano dirigida a la adopción de hábitos y conductas de mejoramiento continuo e identificando indicadores de calidad en la gestión y administración de la educación del municipio. Adicionalmente se identifican experiencias exitosas viables para ser intercambiadas y/o adoptadas.

## CARNAVAL DE BLANCOS Y NEGROS (PASTO)

El Carnaval de Negros y Blancos, declarado en el 2002 Patrimonio Cultural de la Nación, se celebra cada año en Pasto del 28 de diciembre al 6 de enero, atrayendo a un gran número de turistas provenientes de todos los rincones del país y del extranjero. Considerado como la manifestación cultural de razas más significativa.

### Historia del Carnaval

Los orígenes del Carnaval se remontan a los tiempos antiguos y celebraciones de las culturas indígenas agrarias de los Pastos y Quillacingas a su dios de la luna, al cual pedían amparo en los cultivos. Con el transcurso del tiempo, a estas expresiones culturales campesinas, se sumaron algunos elementos de festividades españolas y más tarde, las africanas, dando comienzo a lo que hoy en día es el Carnaval de Negros y Blancos en Pasto.

Poco a poco, al Carnaval se le fueron agregando otros elementos: el cosmético, el talco, la música y las carrozas con gigantescas esculturas construidas por los artesanos que cumplen un papel muy importante en estas celebraciones.

### Los orígenes de las carrozas :

“Autos alegóricos carrozas artísticas que resumen la solemnidad y habilidad manual de los artesanos y que conllevan la característica más original del carnaval de blancos y negros, que presentan como raíz o foco cultural la celebración de los Autosacramentales, como género dramático religioso de la cultura hispana.

El origen de los autos sacramentales, es una pieza dramática en un acto, que tiene por tema el misterio de la eucaristía la cual se representaba en la antigua España el día del corpus. En el siglo XI, en España empieza el teatro a representar las festividades de la iglesia y con ellos los misterios de la religión. El teatro pagano derivado del Romano Imperial y de los antiguos juegos hispanos dan pie al teatro religioso que origina el Auto sacramental, pasando por égloga, farsa, representación, autos y hasta tragicomedia alegórica y posteriormente por las farsas sacramentales, fomentando cada vez más el simbolismo hasta llegar a la forma depurada de Auto sacramental.

*“Estamos envueltos en el arte, en el color, en el papel y todo lo que en sí encierra el arte. Volver al carnaval o estar en el carnaval es una vivencia. [...] Seguimos siendo niños y como niños seguimos jugando en el carnaval.” /Luces y Sombras del Carnaval, Germán Zaruma, en el artículo Los artesanos de Carlos Riascos Erazo/*

## CONCEPTO GRÁFICO





**El Carnaval de Negros y Blancos comprende cinco etapas importantes:**

### **El Precarnaval**

Empieza el 28 de diciembre con el día del agua, se realizan actividades que permiten disfrutar de la ciudad, una de ellas es Arco Iris en el asfalto, donde las calles son pintadas con tizas de diferentes colores, con diferentes diseños innovadores donde las personas le dan color a la ciudad.

### **3 DE ENERO “EL CARNAVALITO”**

Ha sido declarado como el día de la juventud, evento que podemos catalogarlo como la cuna de los futuros artesanos en donde inician sus primeros pasos como artistas del carnaval. Esta actividad que emprenden los niños desde su salida a vacaciones en el mes de diciembre y orientada a participar este día con sus pequeñas carrocitas tiene mucho de fondo porque podemos observar que a lo largo del tiempo han mejorado los temas presentados tanto en calidad como en imaginación. Es por eso que este día podemos catalogarlo como el semillero del Carnaval.

MARIO FERNANDO RODRÍGUEZ C., creador de este certamen afirma: *“En enero de 1966 cuando mi edad era de 6 años, en mi vieja casona del Parque Bolívar, disfracé el carrito que el Niño Jesús me había traído en la última Navidad y jugué por primera vez al desfile de carrocitas, juego al que invité a mis amigos de cuadra con quienes disfrutábamos muchísimo y recibimos el estímulo de mi padre Segundo Rodríguez quien se convertía en el Papá del Carnavalito. El evento no nació propiamente, como una copia al carnaval, sino más bien como una protesta de los niños, por quedarse aislados del mismo. En poco tiempo, el patio de mi casa quedó pequeño, luego el propio barrio y hoy en día atraviesa toda la ciudad, en un derroche de colorido, fantasías y alegría a través del desfile de carrocitas, murguitas y comparsitas, constituyéndose El Carnavalito en el Evento infantil más auténtico de Colombia y quedando establecido definitivamente el 3 de enero, como el día del Carnavalito y la antesala de los tradicionales carnavales de blancos y negros”.*



FIGURA 4

### **El desfile de la Familia Castañeda**

Se realiza el 4 de enero, haciendo referencia a la leyenda del Carnaval, según la cual en el año 1928 un grupo de pastusos invitó a disfrutar de las fiestas a una familia bautizada más adelante, como La Familia Castañeda. Para conmemorar la llegada de esta familia, se realiza un desfile compuesto por comparsas en donde participan personas disfrazadas o vestidas con trajes de la época que pretenden remontar a los espectadores a principios de siglo pasado.

### **El Día de los Negros**

Se desarrolla el 5 de enero. En este día las personas van dispuestas a recibir “pinticas” de cosmético negro hasta el punto que toda la ropa, rostros, brazos y partes del cuerpo descubiertas queden pintadas. En la ciudad se organizan tablados con orquestas.

### **El Día de los Blancos**

El 6 de enero, las reglas de juego cambian y en vez de la “pintica negra o de colores” las personas se echan talco blanco. La fiesta comienza con el desfile de carrozas con inmensas figuras hechas por los artesanos, convirtiéndose en una demostración cultural fascinante y llena de alegría.

En los carnavales de blancos y negros de Pasto podemos resaltar características importantes como: **el color, la forma, el acto y los sonidos**, por esto decidimos crear una relación, una integración entre estas ideas y las ilustraciones de la multimedia con el fin de provocar una o más significaciones. Gracias a la metáfora se une y se relaciona lo que esta separado y gracias a la metáfora dos ideas se convierten en una, códigos que se van relacionando para hacer una construcción y una composición tomando partes de lo uno y de lo otro.

### **Metáfora:**

Metáfora es un símil, es una relación de asociación, ejemplo: al hablar de metáfora se dice al niño con la imagen, “no es que estés en el carnaval pero vas a aprender inglés, con lo divertido del carnaval”, con esa libertad con esa espontaneidad del vestido, del disfraz, pero



FIGURA 4.1

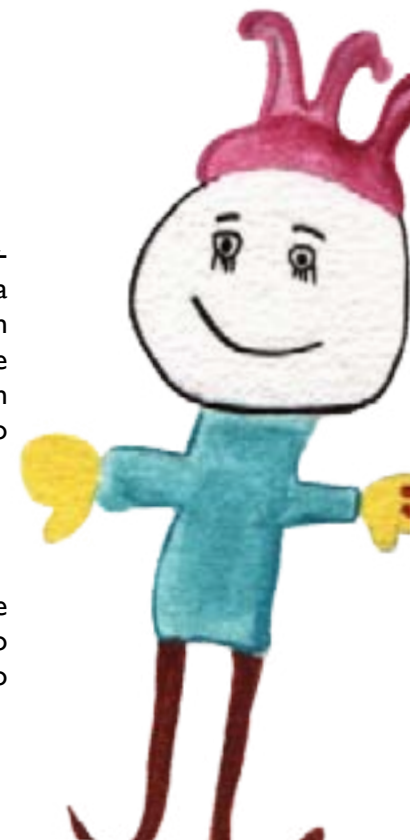




FIGURA 4.2

en el mundo de la enseñanza del idioma, ahí está la metáfora.

### LOS COLORES:

Hay una conexión de la ilustración del trabajo con el carnaval, pero no es una relación directa, de copia, de tomar directamente, sino metafórica, se ha tomado como elemento esencial el color como símbolo y nos sirve para contextualizar todas las figuras dentro del carnaval, así podemos meter al lector dentro de este contexto.

Se utilizó una paleta cromática fuerte, viva tomando los colores de las pinturas que utilizan los artesanos para darle vida a sus esculturas, así se obtuvo la esencia “la alegría” de las fiestas en la multimedia. Partiendo del blanco y el negro, se ve como todas las imágenes están enmarcadas con una línea negra, mostrando el blanco y el negro como un marco referencial de todo el carnaval, igual que en las ilustraciones, la línea negra, como esquema, como estructura adoptando una metáfora visual.

Por ejemplo ¿en qué se distingue el carnaval de Barranquilla o el carnaval de río con el carnaval de Blancos y Negros?, en Barranquilla son colores primarios, en el carnaval de río son colores exóticos, metalizados, colores buscados, sofisticados, En Pasto todos los colores caben pero vivos, con fuerza, resplandecientes y siempre enmarcados por el negro y el blanco creando un diálogo con el mundo fantástico del carnaval.



FIGURA 4.3

### LA FORMA:

La forma de la línea es suelta, expresiva, manteniendo la línea infantil pero con una aproximación a la realidad. Como en los carnavales, es imposible plasmar la realidad en una escultura pero se realizan representaciones de la misma. Esto se lo ve desde los inicios del carnaval como llamaban a sus carrozas: autos alegóricos; ALEGORICOS= Alegoría es tomar algo de la realidad y caricaturizarlo o representarlo, por ejemplo una niña se viste de Virgen y sale en una procesión, entonces la gente la ve y dice “ahí está la virgen”.



FIGURA 4.4



FIGURA 4.5

**EL SONIDO:** La música que siempre acompaña las fiestas los tambores, las campanas, se enlazan con las formas visuales y los colores creando una armonía con todos los símbolos.

**EL ACTO:** Figura retórica el juego y el humor, en la multimedia se le está diciendo al niño como si estuvieras en el carnaval metete y juega, diviértete, integra, aprende y relaciona o si tu eres grande vuelve hacer niño pero a través del juego.





## DISEÑO METODOLÓGICO

Para lograr la búsqueda de los objetivos propuestos para la realización de la pieza multimedial, se programaron actividades con los docentes y estudiantes de los colegios oficiales de Pasto, como talleres y exposiciones, esto con el fin de proponer una herramienta cuya gráfica sea inspirada en la ilustración infantil y temas propuestos por la Secretaría de Educación y los docentes.

### Exposición Secretaria de Educación.

Objetivo general:

Lograr el apoyo de la Secretaria de Educación y su vinculación al proyecto.

Objetivos específicos:

Buscar la ayuda de los planteles para la ocupación de horas de clase con los estudiantes.

Conocer los estatutos con respecto a los niveles de Inglés exigidos por la Secretaria de Educación.

Obtener la ayuda de los docentes con metodologías de enseñanza y manejo de los estudiantes.

**Metodología:** Se busco contacto con Joni Sanches Coordinador del área de bilingüismo en la Secretaria de Educación Municipal, quien después de escuchar el proyecto accedió a brindar su apoyo, se convocó a una reunión con los docentes de Inglés de los Colegios públicos de Pasto. Se preparo el tema para ser publicado ante ellos por medio de una presentación multimedia, la reunión duro aproximadamente 2 horas, donde hubo información, preguntas, explicación, contactos con los docentes y sus colegios.

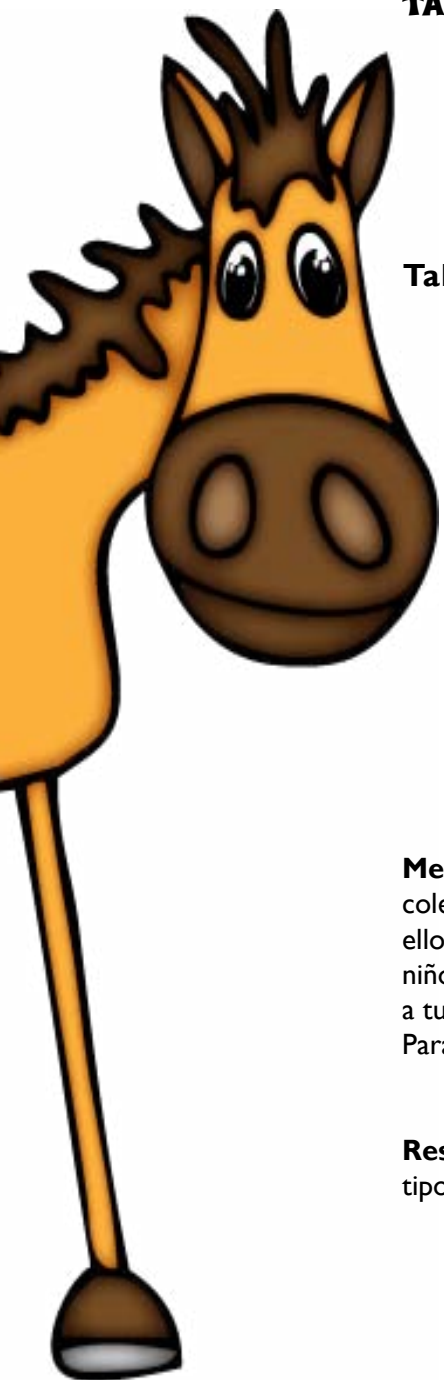
**Resultados:** se lograron los objetivos, se hicieron contactos y se decidió tomar los dos colegios más representativos INEM y Aurelio Arturo, quienes nos facilitaron las clases, la metodología para los talleres, y el pensum para obtener los temas de aprendizaje para grado primero.



FIGURA 5



**Presentación de Proyecto  
Lugar: INEM 16/03/09**



## TALLERES

### Taller N° 1

**Nombre del taller:** Partes del Cuerpo

**Objetivos:** Objetivo general:

Encontrar las ilustraciones apropiadas para la multimedia.

Objetivo específico:

Encontrar igualdades y diferencias en las distintas ilustraciones y la identificación de los niños con las imágenes resultantes.

**Metodología:** Lo primero fue localizar el grupo objetivo (niños de los grados 1 y 2 de colegios oficiales de Pasto), reunirlos en un salón y hablarles un poco del proyecto para con ello lograr su atención, con la ayuda del docente se realizó 2 horas prácticas para que los niños dibujaran personajes que nos puedan servir para este tema específico, ejemplo: dibuja a tu amigo imaginario, dibuja a tu familia completa, dibuja a tu mejor amigo.

Para ello se puso a su disposición colores, lápiz, borrador, sacapuntas

**Resultados del taller:** Se recopilaron todos los dibujos de los niños dividiéndolos por tipos de dibujos y tema, logrando encontrar similitudes en trazos.

## Taller Partes del Cuerpo Colegio INEM (Pasto) Grados 1 y 2 primaria 27/04/09

FIGURA 5.1



Analizando los dibujos se ve claramente que las imágenes no tienen el canon específico de la figura humana, las ilustraciones tienen muchas igualdades como las formas de los brazos, los ojos, nariz y boca.

FIGURA 5.2



1) Los rasgos faciales, boca, nariz, ojos, orejas, aparecen con trazos sencillos y casi todos los dibujos infantiles, las cabezas tienden a no ser proporcionales y el cabello desordenado.

2) Los colores que utilizan son vivos en su mayoría primarios o secundarios, tienen una técnica de color plano, sin texturas o combinaciones de tonos, su línea de dibujo es fuerte.

3) Las extremidades (brazos o piernas) generalmente no son iguales de ambos lados, las manos aparecen redondas y con dedos desiguales.

## Taller N° 2

Nombre del taller:

Vocabulario Básico

Objetivos:

Objetivo general:

Encontrar las ilustraciones apropiadas para el tema de vocabulario necesario para primer grado.

Objetivos específicos:

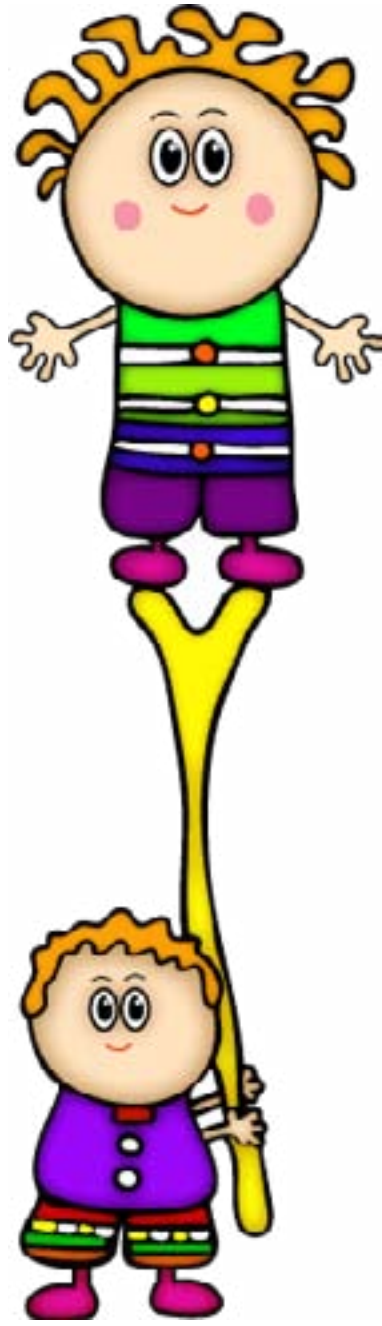
Encontrar igualdades y diferencias en las distintas ilustraciones hechas por los niños.

Lograr la identificación de los intereses de los niños con respecto a juguetes, televisión y un día en sus vidas.

Metodología: Lo primero fue localizar el grupo objetivo (niños de los grados 1 y 2 de colegios oficiales de Pasto), reunirlos en un salón y hablarles un poco del proyecto para con ello lograr su atención, con la ayuda del docente se realizó 8 horas prácticas divididas en 4 Días para que los niños dibujaran para este tema ejemplo: dibuja tus juguetes, dibuja el parque que te gusta, ilustra tu casa y como es tu cuarto, dibuja el día de tu cumpleaños, y si tienes mascotas.

Para ello se puso a su disposición colores, lápiz, borrador, sacapuntas

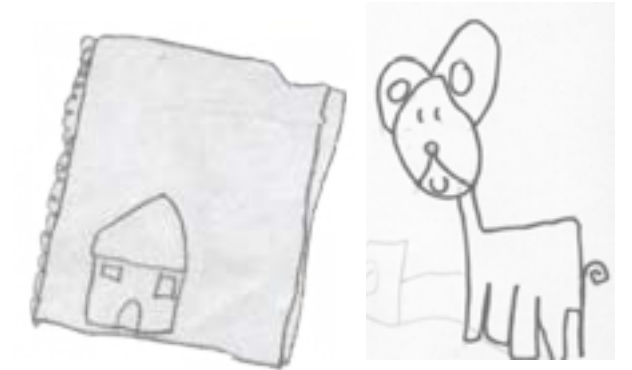
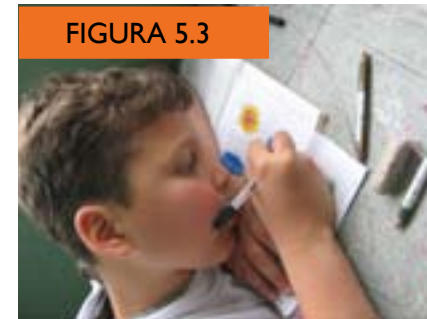
Resultados del taller: Se recopilieron todos los dibujos de los niños dividiéndolos por tipos de dibujos y tema, logrando encontrar similitudes en trazos, además se logró sacar las ilustraciones de animales, los números, las estructuras de casas y parques.



## Taller Vocabulario Básico

Colegio INEM (Pasto)

Grados I primaria 01 - 07 - 15, 20 /05/09



La mayoría de dibujos fueron a lápiz sin color, línea gruesa y curvas, los juguetes más comunes fueron carros y muñecas, en los cuartos siempre había lámparas, mesas de noche, la cocina se la reconoce por la estufa y nevera y los animales son los más detallados.

FIGURA 5.4

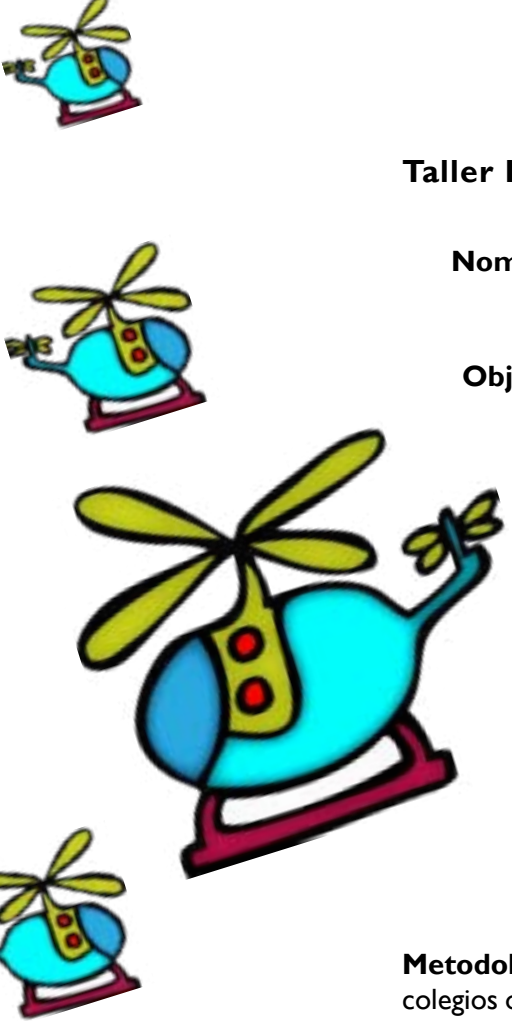


1) Los rasgos faciales están poco detallados pero ubicados perfectamente en el rostro, la línea es gruesa y curva, existe una exageración en las extremidades como orejas y patas.

2) El contorno del cuello es más rígido y lineal, esto se lo ve como un factor común en casi todos los dibujos de animales o de estructuras.

3) En la parte de extremidades como colas, o detalles como chapas en puertas, no se le presta mucha atención y por lo general solo lo hacen con una línea seguida y sin relleno.





### Taller Nº 3

Nombre del taller: Carnavales

#### Objetivos:

Objetivo general:

Encontrar las ilustraciones apropiadas para la multimedia. Esencialmente el menú y personajes varios.

Objetivos específicos:

Conocer que Antecedentes tienen los niños con respecto al tema del carnaval y las carrozas.

Establecer que personajes son para ellos los más representativos en el carnaval.

**Metodología:** Lo primero fue localizar el grupo objetivo (niños de los grados 1 y 2 de colegios oficiales de Pasto), reunirlos en un salón y hablarles un poco del proyecto para con ello lograr su atención, con la ayuda del docente se realizó 3 horas prácticas divididas en: la primera media hora preguntas orales de los conocimientos que tienen ellos en la parte del carnaval, la siguiente media hora una visita al museo del carnaval en Pandiaco, para finalizar 2 horas de práctica con dibujos al aire libre para este tema ejemplo: dibuja que es lo que más te gusta del carnaval, dibuja un diseño de una carroza, y que día te gusta más del carnaval.

Para ello se puso a su disposición colores, lápiz, borrador, sacapuntas y hojas.

**Resultados del taller:** Resultados del taller: Se logró concretar qué tipo de conocimiento tiene el público objetivo con respecto a los carnavales de Blancos y Negros, además de la recolección de ilustraciones acerca del tema.

También se logró ver la buena disposición de los estudiantes con respecto al tema de los carnavales.

### Talleres Colegio Aurelio Arturo Grados 1y 2 primaria 21/05/09

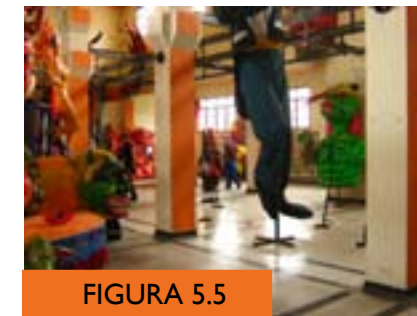


FIGURA 5.5

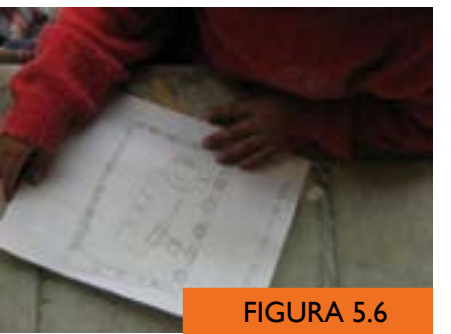


FIGURA 5.6

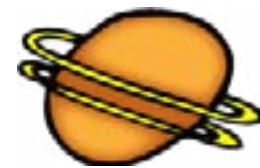
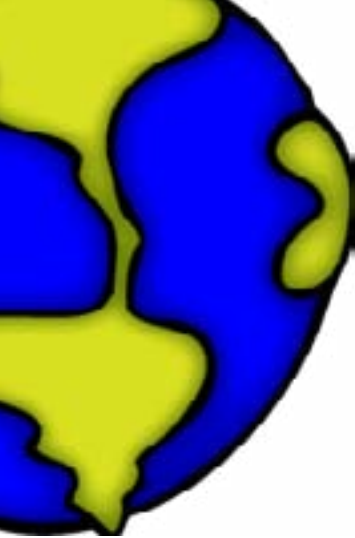
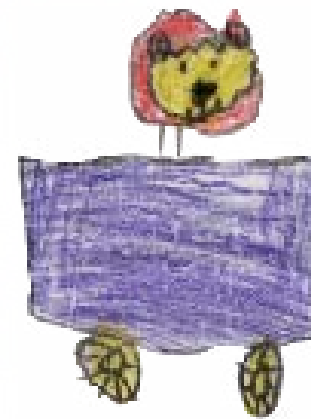


FIGURA 5.7



Retomaron el color para estos dibujos, colores vivos y planos, sobretodo Amarillo, Rojo y Verde, claramente la estructura de la carrosa es cuadrada, mientras que los muñecos se tornan circulares, los personajes que mas aparecen son los zanqueros, los diablos, la gente con carioaca y arlequines. La línea continúa siendo gruesa y se notan los detalles en cada vestimenta de los personajes.

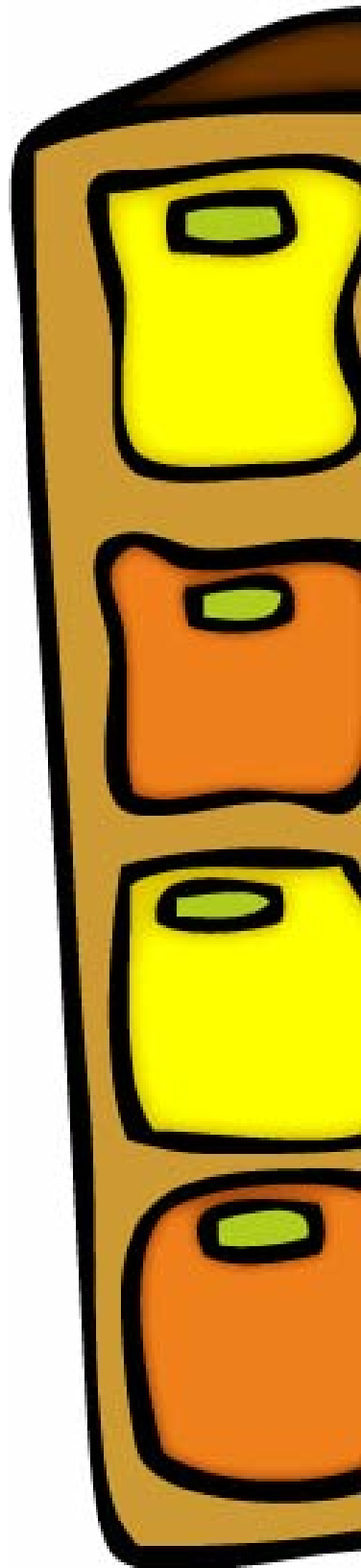
FIGURA 5.8



La estructura de la carrosa cuadrada, colores planos. El muñeco que lleva la carrosa con formas de animales o personas casi nunca completas, solo la cabeza y parte del cuerpo, esta parte la hacen un poco más detallada.

Los personajes comunes por lo general tienen carioaca o talco, se los ve sonrientes, la construcción es la misma que los dibujos del cuerpo humano, pero ya no tan detallados.

Los personajes principales del carnaval son muy detallados y cargados, los colores vivos y la línea es curva, se agregaron detalles como plumas, coronas, pantalones anchos y disfraces en general lo que le da más riqueza a las ilustraciones.



## PROCESO GRÁFICO

Después de realizar los talleres y entrevistas, se hizo un análisis de los resultados obtenidos, con ello se definieron los gráficos que se manejaran tanto en el proyecto como en la multimedia.

A continuación se verán unos de los personajes, tanto en bocetos como en finales, y también los fondos manejados en la multimedia.

## LOGOTIPO

Siendo el logotipo la ventana principal por donde se busca crear una primera buena impresión se buscaba que fuese llamativo frente a los niños, que conserve la línea infantil y el tipo de ilustración que se maneja. Por otro lado el personaje principal llamado YAFO tenía que ser identificable con cualquiera de los niños, tenía que tener colores vivos y planos además de compaginar con la tipografía o el tipo de texto que se usaría.

A continuación se verá el proceso para llegar al logotipo final.

### Personaje principal

Yafo es un personaje quien viaja desde muy lejos a conocer Pasto y su cultura, pero se encuentra con que el idioma es diferente, así que decide hacer un trato con los niños, el aprende de la Cultura Pastusa y los niños aprenden el INGLÉS, idioma de YAFO.

Entre la búsqueda se sacaron posibles personajes, la papá verde, el profesor y el niño.



FIGURA 6

**La Papá Verde:** es un personaje completamente nuevo y salido de la imaginación pero no logra identificarse con todos los niños, sirve más como un disfraz de personaje secundario.



El Profesor: Siendo este el que más se acercaba hasta el momento hubo un desacuerdo con respecto al concepto de quien es YAFO en la multimedia.

### Personaje Final



El Niño: Fue el más aproximado al personaje principal que se busca ya que cualquier niño se puede identificar con él o con algún amigo, su figura claramente humana lo hace fácil de manejar y de manipular a la hora de contextualizarlo en la historia y en los juegos,



Pero teniendo en cuenta que el personaje principal no pertenece a este mundo se opto por crear un nuevo personaje salido de la ficción para que tenga una mejor relación con el concepto. Se realizó la ilustración de un ROBOT.

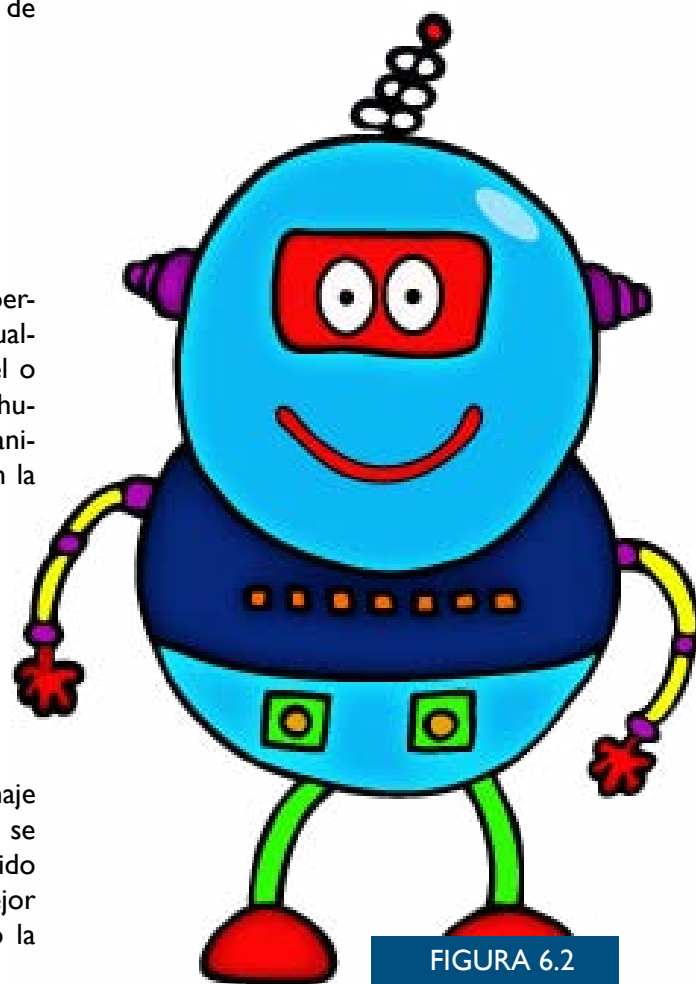


FIGURA 6.1

FIGURA 6.2

### Tratamiento a cada imagen:



El dibujo llego lineal.



Técnica de pintura en acuarela.



Técnica de pintura en Vinilo Acrilico.



Técnica Digital.

Se digitalizo la imagen se manipulo la línea, se utilizaron colores primarios y secundarios sin texturas, se le añadió un poco de sombras para un efecto un poco más real, y finalmente se lo retoco para darle un poco de fuerza y de expresión.

FIGURA 6.3

## Tipografía

### Pruebas manuales:

Al hacer las pruebas se tomo la decisión en la cual la tipografía del nombre principal debería llevar la misma línea del personaje, así que se hicieron pruebas manuales para definirla.



La primera fue demasiado redonda, un poco falsa y carente de personalidad.



La segunda demasiado recta, la textura la hizo ver un poco cavernícola, y se perdió de el estilo de ilustración.

FIGURA 6.4

La tercera fue la más acertada, se cambiaron los colores a vivos y fuertes; pero la técnica de aplicación fue lápiz de color, por esta razón se lo repitió a la técnica de Vinilo Acrílico,



FIGURA 6.5

Con las nuevas ilustraciones digitales se tomo la decisión de cambiar al personaje y con ello la tipografía, se empezó descartando las del sistema, se requería una tipografía dinámica de fantasía con la que se pudiera jugar fácilmente y que respete la línea infantil.

## APRENDIENDO CON YAFO

### SUPER DELICIOUS BTN

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK  
LL MM NN ÑÑ OO PP QQ RR SS TT  
UU VV WW XX YY ZZ

0123456789 . : ; @

FIGURA 6.6



FIGURA 6.7

Logotipo Final

# Personajes

Se necesitaban grupos familiares, mascotas, niños, etc. Que mantuvieran una línea infantil por lo tanto se realizaron talleres de dibujo con niños, se analizaron y se escogieron las imágenes más representativas, luego se las edito reformándolas con el fin de mejorarlas gráficamente aplicándolas a la multimedia.  
A continuación se verán una de las imágenes y el proceso de cambio (antes y después) que se les aplico.

**Técnica del niño :** Lápiz

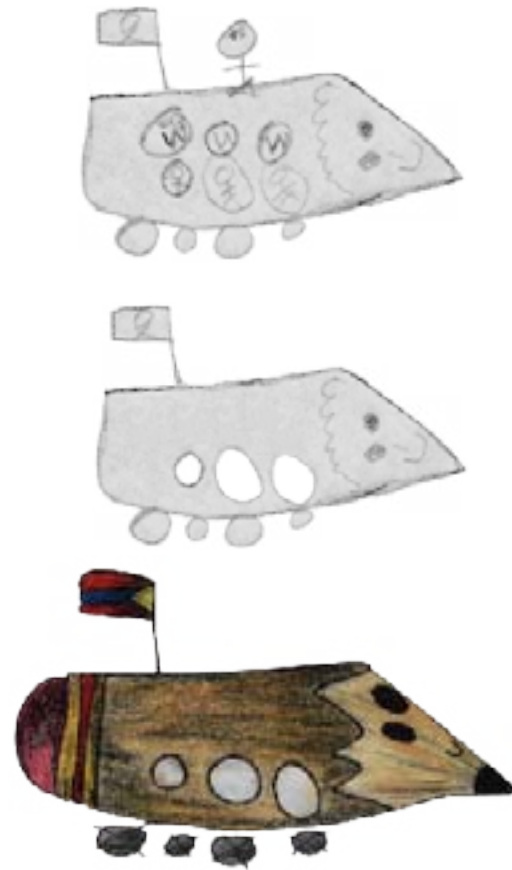


FIGURA 7



Este es uno de los dibujos que se escogió para el menú como carroza, que contiene las características especiales como línea gruesa, dibujo detallado, es fácilmente identificable.

Primero se lo edito limpiando formas que no se requerían, luego se pinto en técnica de color de la forma real como se vería un lápiz, conservando la línea.

Al realizar este cambio se noto la aparición de texturas en la grafica y sombras y eso no es lo habitual en la grafica infantil, al ver los antecedentes y los dibujos de los niños estos eran planos y más vivos, así que se tomo la decisión de hacer pruebas técnicas de color.



Se utilizo pintura en Vinilo Acrílico con una paleta más viva, se aumento detalles como marcos en las ventanas y rines en las llantas de la carroza, se conservo la forma de los ojos y boca. Para la bandera en la parte superior, pensando en el regionalismo, se utilizo la bandera de Pasto.



FIGURA 7.1

Al cambiar la técnica a digital se modifco un poco la línea sin que pierda la parte infantil, los colores son más vivos para seguir con el concepto de carnaval.



FIGURA 7.2



FIGURA 7.3



FIGURA 7.4



FIGURA 7.5



FIGURA 7.6



FIGURA 7.7



FIGURA 7.8



FIGURA 7.9



FIGURA 7.10



FIGURA 7.11



FIGURA 7.12



FIGURA 7.13

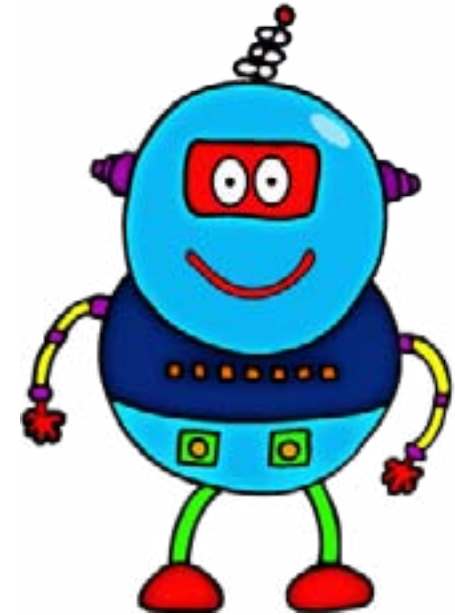


FIGURA 7.17



FIGURA 7.14



FIGURA 7.15



FIGURA 7.16



Ilustraciones Finales



FIGURA 7.18



FIGURA 7.19



FIGURA 7.20



FIGURA 7.21



FIGURA 7.22



FIGURA 7.23

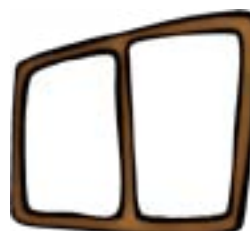


FIGURA 7.24



FIGURA 7.27



FIGURA 7.25



FIGURA 7.26



FIGURA 7.28



FIGURA 7.29



FIGURA 7.30



FIGURA 7.31



FIGURA 7.32



FIGURA 7.33



FIGURA 7.34



FIGURA 7.35



FIGURA 7.36

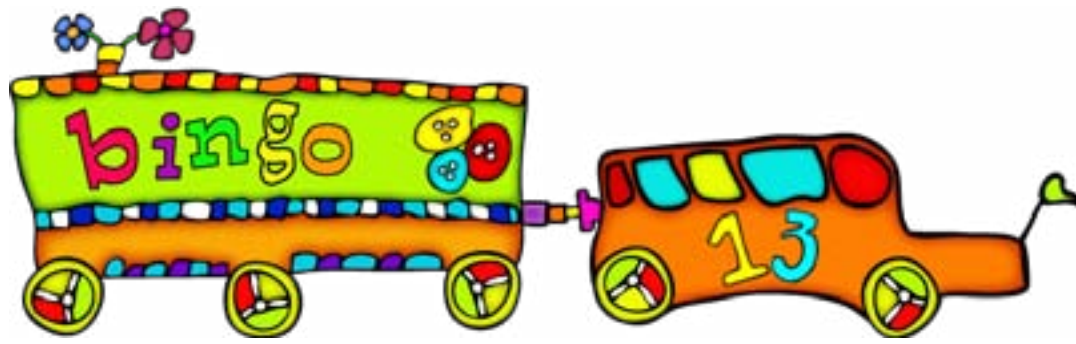


FIGURA 7.37



FIGURA 7.38



FIGURA 7.39



FIGURA 7.40



FIGURA 7.41



FIGURA 7.42

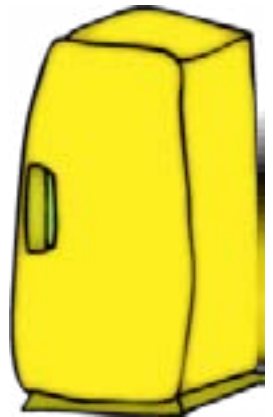


FIGURA 7.43

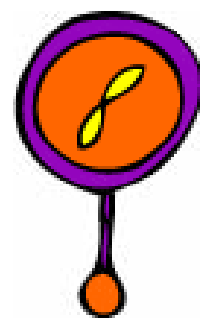


FIGURA 7.44



FIGURA 7.45



FIGURA 7.46

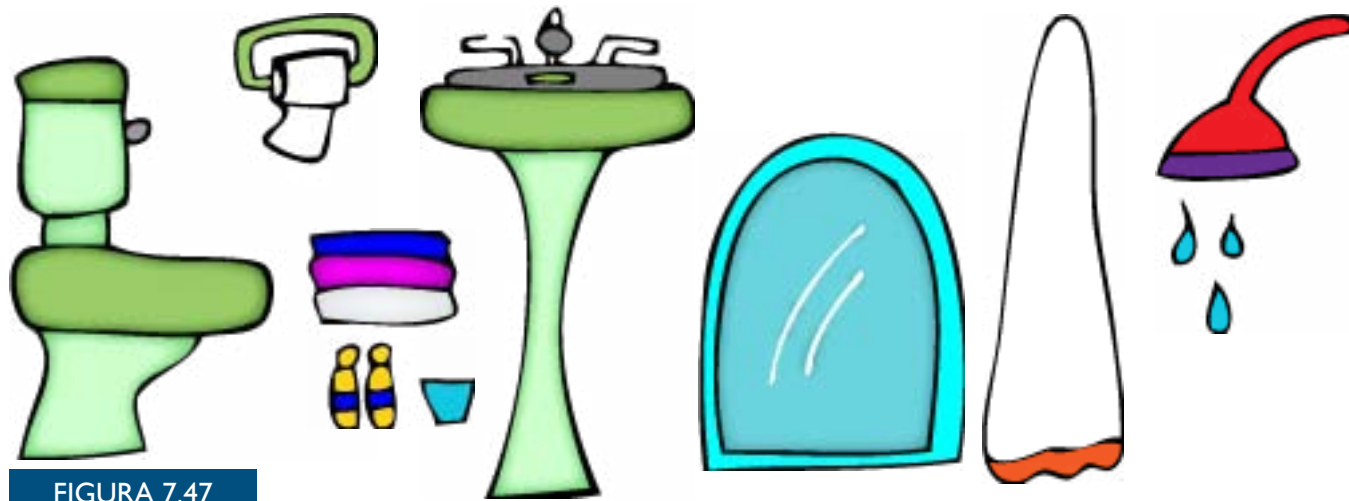


FIGURA 7.47



FIGURA 7.48

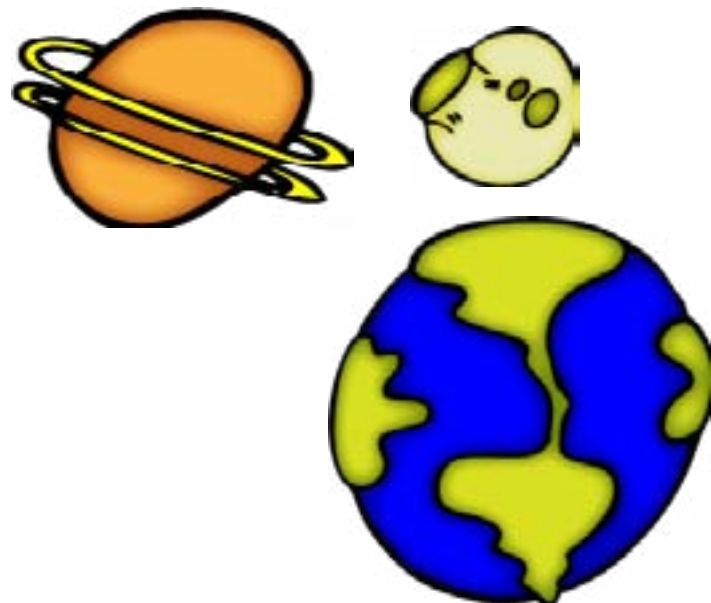
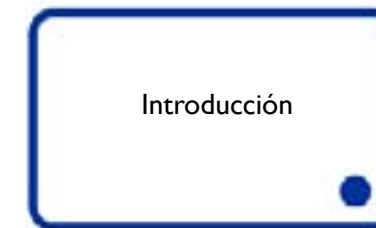


FIGURA 7.49

## LA MULTIMEDIA

El diseño de los juegos y sus diversos temas sale de los módulos de estudio dictado por los docentes de inglés en cada institución y por los estándares básicos del Ministerio de Educación Nacional.

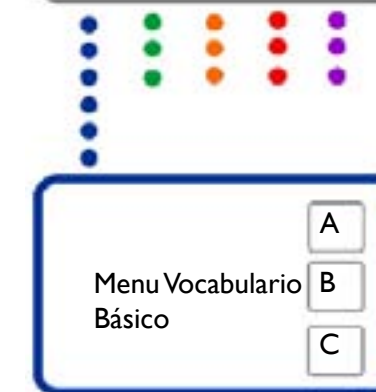


En esta parte se hace la presentación de Yafo y del logo de la multimedia, por medio de una transición pasa directamente al menú principal de los juegos.

Transición



En el menú están ubicados 5 botones pertenecientes a los temas CASA Y FAMILIA, PARTES DEL CUERPO, VOCABULARIO BÁSICO, ANIMALES y BINGO; donde cada uno de ellos lleva al niño a un sub menú de juegos pertenecientes a dicho tema.



El sub menú tiene 3 partes CONOCER O LEARN: el niño aprende las palabras relacionándolas con imágenes y sonidos. REPETIR O REPEAT: donde el estudiante hace un pequeño ejercicio de reconocimiento con lo aprendido anteriormente. Y por ultimo COMPROBAR O TEST: se hace un ejercicio sin ayuda del docente donde se puede evaluar el conocimiento adquirido por el niño.

# Introduccion

La presentación inicia con la llegada de YAFO desde su planeta a la tierra, se hace un efecto de zoom gráfico acercándose a la tierra, Primero se la hizo dijitalmente en modo de prueba, luego se paso las graficas a pintura manual en vinilo acrilico y por ultimo digitalmente con la línea y paleta que se esta manejando.

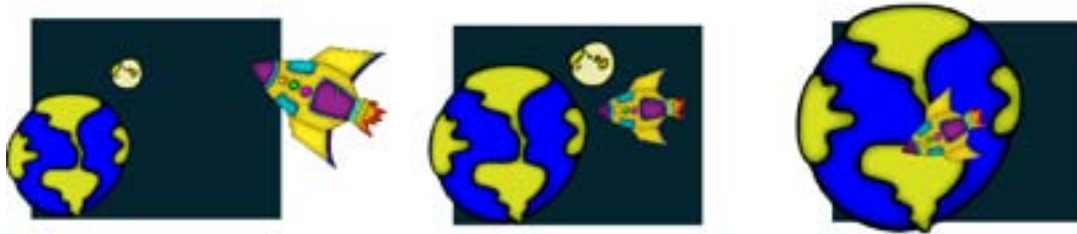
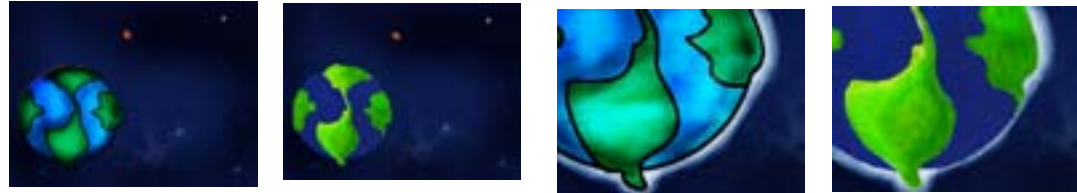


FIGURA 8

la nave aterriza y YAFO se presenta con el logo, (cambia el fondo del espacio por la textura rosa, aparecen los botones de juegos).



FIGURA 8.1



FIGURA 8.2

## Menu principal

## Sub Menus

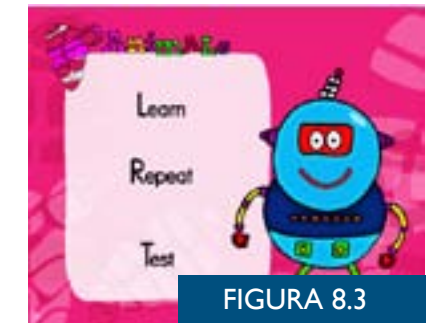
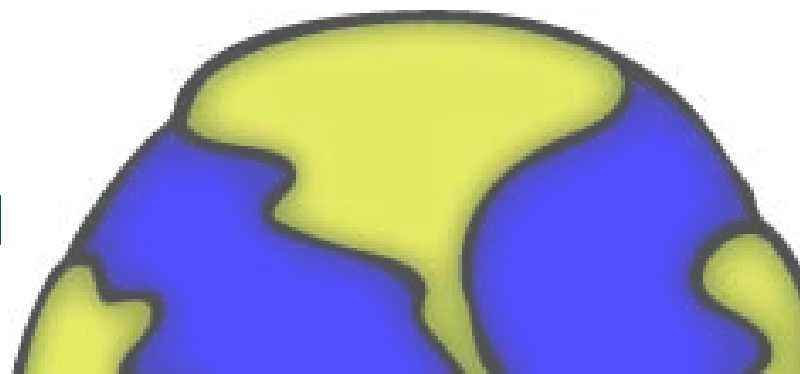


FIGURA 8.3



# Juegos

Siguiendo con los 3 pasos de aprendizaje: ENSEÑAR, REPETIR, COMPROBAR, para todos los temas.

**1** **Vocabulario básico:** colores, números, juguetes y elementos del colegio.

**2** **Partes del Cuerpo**



Enseñar: se utiliza un BIPMAP donde el estudiante conoce de manera grafica, escrita y oral el objeto.



Repetición: Organizar los elementos y sus nombres con guía del docente.



Comprobar: Ejercicios a forma de pruebas.

FIGURA 8.4

**3** **Animales:** León, Cuy, Vaca, Perro, Gato, Gallina, Pollo, Oso y Conejo.

**4** **Casa y familia:** Papá, Mamá, Hermano, Hermana y mascota. Sala, Habitación, Baño, Comedor, Cocina.

**5** **Bingo Infantil:** Juego final a modo de comprobar el aprendizaje de todos los temas de la multimedia.

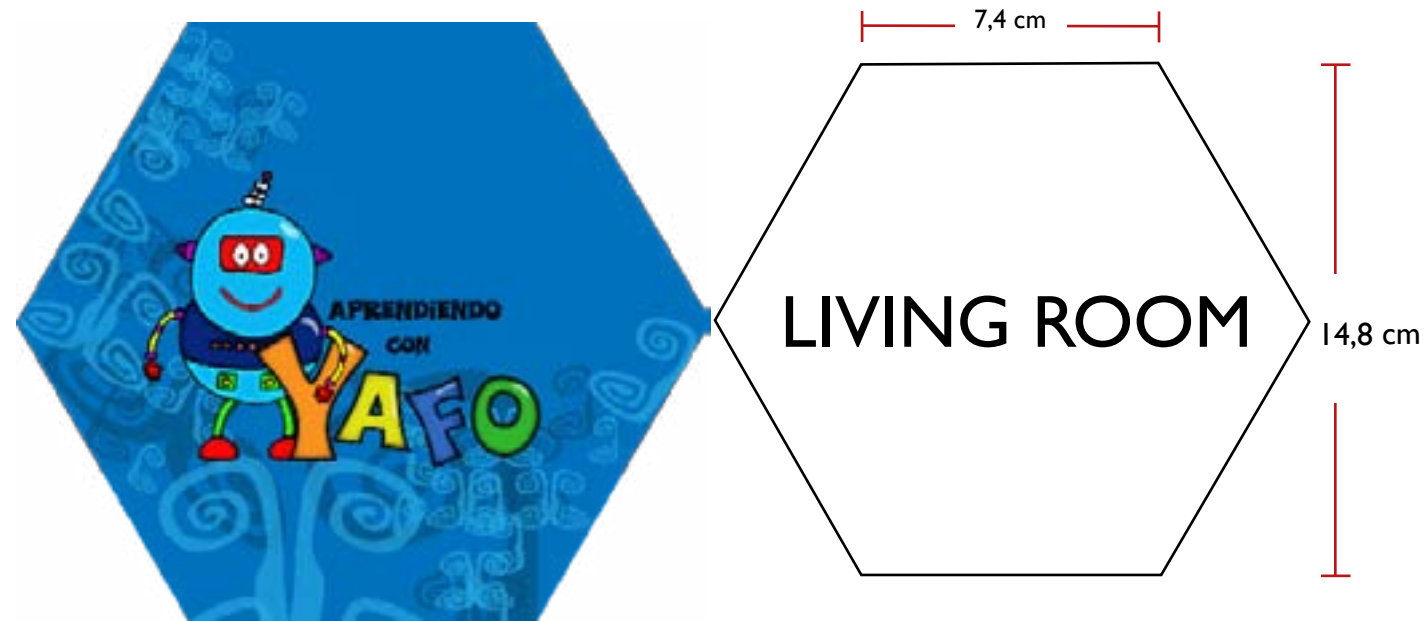
## Bingo

El Bingo se compone de unas tarjetas que sacara el docente al azar y leerá el nombre del objeto en inglés para que los niños, dado el caso que tengan la figura, tapen la carta en la pantalla dando clic sobre la imagen. Gana quien tape todas las figuras más rápido y de manera correcta.



FIGURA 8.5

## Diseño de Tarjetas:



## Escena de salida:

En el menú principal existe un botón para SALIR DEL JUEGO, en la despedida, YAFO aparece diciendo muchas gracias por ayudarme el día de hoy espero vuelvas pronto adiós!! Se monta en su nave, se marcha y se cierra el juego.



## Bocetos de los Fondos para Menu y Juegos



FIGURA 8.6

Estas tarjetas son realizadas para el bingo infantil, las cuales el docente escoge y muestra a los niños para que ellos relacionen el texto con las graficas que tienen en la pantalla; Las tarjetas son a una sola tinta procurando la disminución de costos en la impresión y distribución de el proyecto.

La forma es exagonal ya que ayuda a ubicarlas dentro del empaque que tiene la misma forma de la nave de Yafo.

Fondos muy coloridos manejando texturas de periódico en ingles y fotografía a blanco y negro, pero esto llevo a un collage haciendo que los personajes no resaltaran tanto como se deseaba.

## Fondos Finales

Para una mejor funcionalidad se manejaron texturas digitales a un mismo color pero con variaciones de tonalidad. Cada juego maneja una textura diferente en varios colores. Se realizaron pequeñas imágenes digitales con el fin de realizar texturas para los fondos de los juegos.





FIGURA 9.3

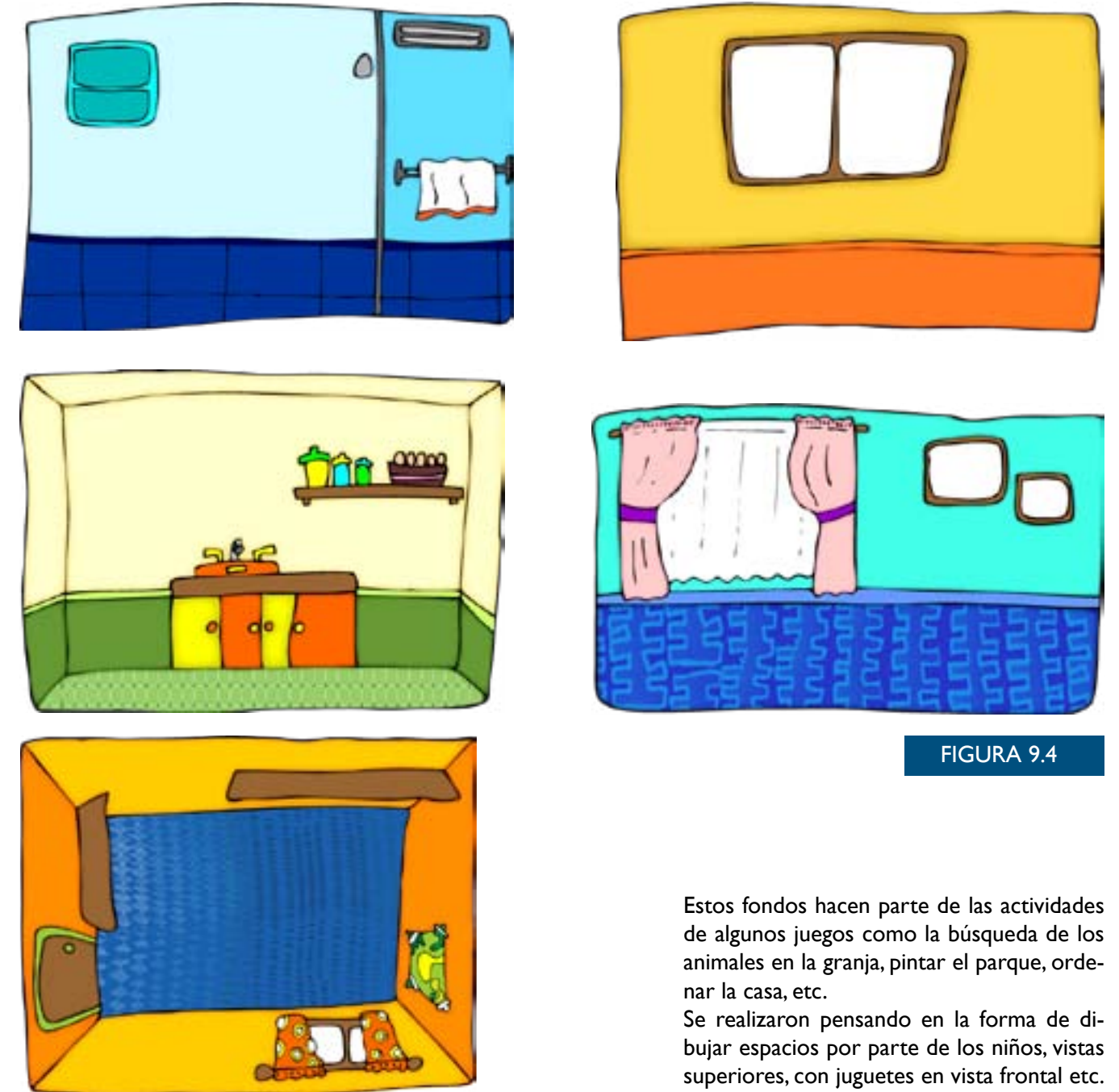


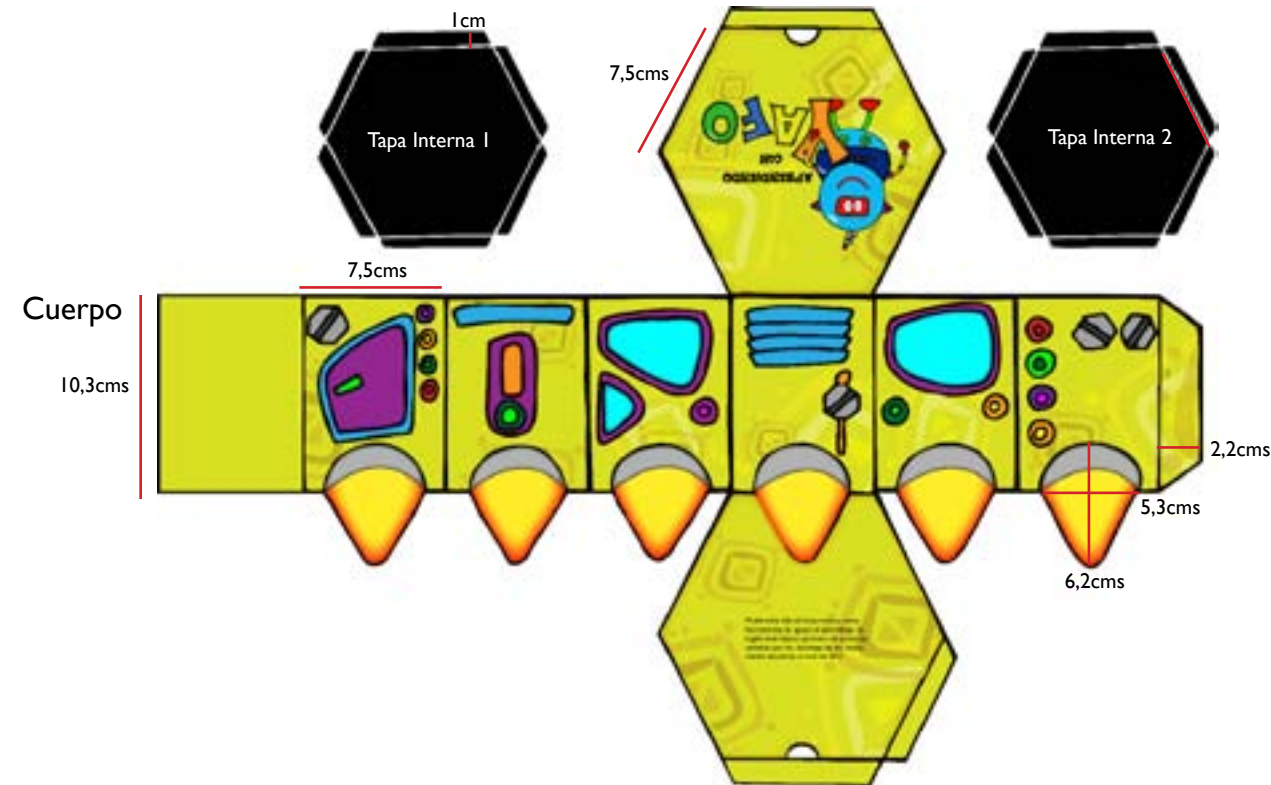
FIGURA 9.4

Estos fondos hacen parte de las actividades de algunos juegos como la búsqueda de los animales en la granja, pintar el parque, ordenar la casa, etc. Se realizaron pensando en la forma de dibujar espacios por parte de los niños, vistas superiores, con juguetes en vista frontal etc.



# El Empaque

El empaque nace de la forma hexagonal de la nave del personaje principal, el material es plástico ya que tratándose de niños se necesita un material resistente y durable lo que ayudaría también en el embalaje, toda la estructura fue diseñada para que saliera de una sola pieza lo que ayuda a su fabricación.



**Tapa interna 1:** Está en la parte superior del empaque y contiene el cd multimedial APRENDIENDO CON YAFO

**Tapa interna 2:** Está en la parte inferior y contiene el manual de uso del programa para los docentes.

**Cuerpo:** Es la parte central del empaque y contiene las fichas del Bingo que son utilizadas por los docentes.



Vistas Laterales



Vista Frontal superior

**Manual del Docente:** Este manual esta dirigido a todos los docentes o guías del trabajo infantil con la multimedia APRENDIENDO CON YAFO; tiene la explicación de todo en contenido y manejo del cd.



## CONCLUSIONES

Basándose en la experiencia obtenida con el desarrollo del proyecto APRENDIENDO CON YAFO y entendiendo la importancia de manejar una segunda lengua (Inglés) ya que es considerado como el idioma universal, nos dimos cuenta que existe un bajo nivel de inglés en los colegios públicos de la ciudad de Pasto debido a la falta de herramientas y de apoyo para los docentes.

Resaltando la labor del proceso de estudio y el aporte que hace el Diseño gráfico como instrumento en el aprendizaje de metodologías estudiantiles, se logró una retroalimentación de ideas por parte del estudiante hacia el diseño obteniendo un buen resultado a nivel educativo siendo un proyecto innovador y de gran aceptación.

El concepto detrás del diseño de este producto hace que los escenarios del clase se interpreten de forma diferente, encaminándolos a destacar la cultura de la región nariñense, sembrando un sentido de pertenencia en los niños de nuestra región.

Teniendo en cuenta la importancia del proyecto en el desarrollo social que tiene en los colegios públicos se ha proyectado la continuidad para niveles superiores no únicamente para el área de idiomas, sino también para otras materias.

El proyecto APRENDIENDO CON YAFO estimula al estudiante y docente, a disfrutar de una hora didáctica de aprendizaje.



## BIBLIOGRAFÍA

STUDIO751, *Diseño multimedial, tipos y características.*

<http://www.studio751.com/servicios/diseño-multimedia-productosinteractivos-2.html>  
27/02/09

ARTEDINAMICO, *Elementos de la Multimedia y clasificación.*

<http://www.artedinamico.com/articulo/73/26>  
27/02/09

FOTONOSTRA, *Elementos de Multimedia, Forma.*

[www.fotonostra.com/grafico/lasformas.htm](http://www.fotonostra.com/grafico/lasformas.htm)  
27/02/09

PATRICIATORTOSA150986, *Informática y multimedia educativa, Diseño y Desarrollo de Materiales.*

<http://patriciatortosa150986.wordpress.com>  
15/11/08

NO SOLO USABILIDAD, *María Rosa Santiso Fernández, Begoña González González. Diseño centrado en el usuario, ¿Educar o Distraer?.*

[http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia\\_elearning.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm)  
15/11/08

NO SOLO USABILIDAD, *María Rosa Santiso Fernández, Begoña González González. Diseño centrado en el usuario, ¿Para quien Diseñamos?.*

[http://www.nosolousabilidad.com/articulos/diseño\\_orientado\\_ninos.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/diseño_orientado_ninos.htm)  
15/11/08

EL CHUPETE BLOG, *Antecedentes piezas didácticas, Dora la Exploradora.*

<http://www.elchupete.com/blog/?p=156>  
18/11/08

DISNEY, *Antecedentes piezas gráficas, Disney.*

<http://www.mundodeingles.com/>  
18/11/08

MINGOVILLE A/S, *Antecedentes piezas gráficas.*

<http://www.mingoville.com/es.html>  
18/11/08

STARFALL EDUCATION, *Antecedentes piezas gráficas*.  
www.starfall.com  
19/11/08

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (2006), *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, Investigación CALL*.  
Formar el lenguas extranjeras: EL ¡RETO! Serie Guías No 22.

COLEGIO INEM (PASTO), COLEGIO AURELIO ARTURO (PASTO) (2008). *Pofesora: Nancy Ortega. Plan de estudios escolares*.  
Módulos Estudiantiles.

DIM, © *Dr. Pere Marquès Graells, (2001). Las actividades de aprendizaje*.  
<http://www.peremarques.net/actodid.htm#inicio>  
05/12/08

EDUCAR.ORG, *Teorías del aprendizaje*.  
<http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/articulos/metodos.asp>  
12/12/08

MONOGRAFIAS.COM S.A, *Maria Alejandra Maldonado Valencia. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*.  
<http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>  
12/12/08

JOHN JOVEN, *Referente gráfico*.  
<http://johnjoven.com/blog/>  
18/11/08

DAVE DVRIES, *Referente gráfico*.  
<http://www.themonsterengine.com/>  
<http://www.davedevries.com/>  
18/11/08

CHARLIE AND LOLA, *Tiger Aspect Productions, Antecedentes multimediales*.  
<http://www.charlieandlola.co.uk/>  
20/02/10

APSIQUE, *Robert Gagné y los procesos del aprendizaje*.  
<http://www.apsique.com/wiki/ApreGagne>  
16/12/08

MONOGRAFIAS.COM S.A, *Carlos Aimacaña Toledo. Diseño de interfaz*.  
<http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>  
04/12/09

GRANCOMO HUMAN CENTRIC DESIGN, *Luis Villa, Uso de metáforas en diseño de interfaz*.  
[http://www.grancomo.com/e/uso\\_de\\_metaforas\\_en\\_diseno\\_de\\_interfaz.php](http://www.grancomo.com/e/uso_de_metaforas_en_diseno_de_interfaz.php)  
04/12/09

PROEXPORT COLOMBIA, *Vicepresidencia de turismo, Carnaval de Negros y Blancos*.  
[http://www.grancomo.com/e/uso\\_de\\_metaforas\\_en\\_diseno\\_de\\_interfaz.php](http://www.grancomo.com/e/uso_de_metaforas_en_diseno_de_interfaz.php)  
04/12/09

RICK POYNOR. (2006), *Apropiación*.  
No Más Normas: Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili, SL.  
Barcelona - España.

Bibliografía Carnaval de Negros y Blancos Pasto: La información respectiva a los carnavales se la obtuvo gracias a Leonardo Sansón Guerrero, Gerente Corpocarnaval. Y anexos del Reglamento de Participación y Concurso Carnaval de Negros y Blancos 2007.

