



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Tú las traes...

Propuesta de animación educativa con material didáctico complementario.

TESIS

Que para obtener el Título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Nayelli Vilchis de la Concha

Director de Tesis: Maestro Manuel Elías López Monroy

México, D. F., 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





# Tú las traes...

PROPUESTA DE ANIMACIÓN EDUCATIVA  
CON MATERIAL DIDÁCTICO COMPLEMENTARIO





**A mis papás.**



# ÍNDICE

<b>Introducción.</b>	<b>12</b>
<b>I. Algunos aspectos de la educación y didáctica preescolar.</b>	
1.1. Antecedentes de la educación preescolar.	15
1.2. El sentido y la importancia de la educación preescolar.	16
1.3. Las Funciones de la educación preescolar.	19
1.4. Concepción actual de la educación preescolar.	20
1.5. Las dimensiones educativas como eje de modelo del diseño curricular.	21
1.6. Las áreas o ámbitos de la educación preescolar.	22
1.7. La didáctica del nivel inicial.	27
1.7.1. Concepto y características generales.	28
1.7.2. El método didáctico a nivel preescolar.	28
1.7.3. Recursos didácticos en nivel preescolar.	29
1.7.4. Modelo didáctico para el nivel inicial.	30
1.7.5. Objetivos didácticos.	30
1.7.6. Las estrategias metodológicas de la enseñanza.	31
1.7.7. El juego como estrategia metodológica para el nivel preescolar.	33
<b>II. Aspectos visuales y auditivos en el desarrollo del niño en edad preescolar.</b>	
2.1. Sinestesia.	37
2.1.1. ¿Qué es sinestesia?	37
2.1.2. Sensación y percepción.	39
2.1.3. Percepción sensorial.	40
2.1.4. La percepción y niveles cognoscitivos del preescolar en su aprendizaje.	41



2.1.5.	El niño visual, auditivo y kinestésico. ....	42
2.1.6.	Los medios audiovisuales didácticos como apoyo a una enseñanza sinestésica. ....	44
2.2.	Desarrollo de un material audiovisual didáctico a nivel preescolar. ....	46
2.2.1.	La enseñanza por medio de la comunicación audiovisual en la etapa preescolar. ....	47
2.2.2.	El producto audiovisual. ....	48
2.2.3.	La estructura narrativa. ....	48
2.2.3.1.	El Argumento. ....	49
2.2.3.2.	Los personajes. ....	49
2.2.3.3.	Los estereotipos. ....	50
2.3.	Percepción visual del niño en productos audiovisuales. ....	51
2.3.1.	El color en la visión del niño. ....	52
2.3.2.	Elementos formales de diseño dirigidos al nivel inicial. ....	52
2.3.3.	Punto, línea, forma, tamaño, textura y la percepción visual del niño. ....	56
2.3.4.	Importancia del figura-fondo en el niño. ....	58
2.3.5.	Composición visual. ....	59
2.4.	Percepción auditiva del niño en productos audiovisuales. ....	60
2.4.1.	Análisis de la forma sonora: ¿Qué aporta el sonido a lo audiovisual? ....	61
2.4.2.	La voz. ....	62
2.4.3.	La música. ....	64
2.4.4.	Composición musical en productos audiovisuales infantiles. ....	69
III.	Criterios para el desarrollo de un producto didáctico audiovisual infantil. ....	70
3.1.	La animación infantil. ....	72
3.1.1.	Aspectos formales de la animación infantil. ....	72
3.1.2.	Aspectos narrativos de la animación infantil. ....	74
3.2.	La animación infantil como medio de enseñanza. ....	75
3.3.	La animación educativa. ....	77
3.4.	Focus Group niños de preescolar. ....	83
IV.	Una propuesta de animación didáctica infantil. ....	84
4.1.	Preproducción. ....	84
4.1.1.	Fábulas. Definición y valor educativo. ....	85
4.1.2.	Adaptación "La liebre y la tortuga". ....	86
4.1.3.	Tratamiento. ....	88
4.1.4.	Animatic. ....	

	<b>89</b>
<b>4.1.5. Conceptualización.</b> .....	<b>90</b>
<b>4.1.5.1. Criterios visuales: Formales, cromáticos.</b> .....	<b>91</b>
<b>4.1.6. Propuesta de Arte.</b> .....	<b>92</b>
<b>4.1.6.1. Diseño de personajes.</b> .....	<b>94</b>
<b>4.1.6.2. Diseño de escenografía.</b> .....	
<b>4.2. Producción: “La liebre y la tortuga”</b> .....	<b>96</b>
Elaboración de la animación.	
<b>4.2.2. Iluminación.</b> .....	<b>96</b>
<b>4.2.3. Musicalización y sonido.</b> .....	<b>97</b>
<b>4.3. Post producción.</b> .....	<b>99</b>
Edición.	
<b>Conclusión.</b> .....	<b>99</b>
<b>Apéndice I.</b> .....	<b>101</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>155</b>

## Introducción

La educación preescolar es el nivel educativo dentro del Sistema Educativo Nacional, encaminado a proteger la evolución del niño, de los tres a los cinco años de edad. Es eminentemente formativa, basada en las necesidades madurativas de la etapa de vida a la que va dirigida.

Para que la educación preescolar cumpla con sus verdaderos fines y sea una realidad efectiva, es necesario, mediante un programa óptimo y controlado, encauzar la capacidad creadora del niño, haciendo menos violento su adaptación al medio escolar, con el propósito de formar una personalidad, enseñándole así a exteriorizarse y a vivir armónicamente en sociedad.

El crecimiento y el aprendizaje de los niños preescolares, incluyen los desarrollos físico, emocional, social, intelectual y estético; dichas áreas se encuentran relacionadas entre sí, cada experiencia influye en muchos aspectos del desarrollo en forma simultánea, fomentando el crecimiento del niño en su totalidad.

Esto significa que mediante el proceso de desarrollo del niño se proporcionaran una variedad de experiencias directas que permitan al preescolar tocar, mirar, escuchar, probar y oler cosas en su medio ambiente, a base de la experimentación individual encausada al descubrimiento, utilizando estas experiencias y materiales de apoyo como recursos de aprendizaje, pero aun así respetando los intereses, habilidades y aptitudes de cada niño.

Así que, analizando y conociendo el contexto que constituye esta investigación, se propone el desarrollo de un producto audiovisual didáctico que contribuya al desarrollo de estas áreas, mediante la integración de los diversos estímulos sensoriales, pues la percepción dentro del desarrollo integral del niño, se encuentra íntimamente ligada con el proceso de aprendizaje de este nivel.

Con esta actividad de carácter lúdico, se pretende que el niño se interese y se involucre tanto física como emocionalmente por medio de la combinación de las distintas sensopercepciones dirigidas directamente al cerebro, tratando de desarrollar en conjunto tanto una como otras, favoreciendo la función mental de análisis, al la vez ejercitando la atención y la memoria del preescolar. De esta forma se busca que se de el fenómeno de la sinestesia, pues está obtendrá en su totalidad la adquisición de la experiencia y por consiguiente el conocimiento a transmitir.

En esta investigación se persigue reunir los criterios correspondientes que conformaran al producto audiovisual didáctico a nivel preescolar, respetando los lineamientos tanto pedagógicos, psicológicos como metodológicos otorgados por los expertos, dando lugar al diseño de contenido y estético de este recurso de aprendizaje.

Finalmente estos aportes no son lo únicos y definitivos, sino que esta contribución sirva como guía para futuros sondeos que ofrezcan mayores aportes para mejorar la calidad en el desarrollo de dichos medios audiovisuales de gran apoyo para la enseñanza-aprendizaje de la educación preescolar.



# I. Algunos aspectos de la educación y didáctica preescolar





## 1.1. Antecedentes de la educación preescolar.

Acorde a los lineamientos de la SEP, la educación preescolar consta de lo siguiente:

*“Se proporciona a niños y niñas de entre 3 y 5 años de edad y consta de tres grados o niveles. Estimula el desarrollo intelectual, emocional y motriz del niño y de la niña, lo cual favorece un mejor aprovechamiento de la educación primaria”<sup>1</sup>.*

La historia de la educación preescolar, no es una historia lineal, donde existan etapas precisas, encontrándonos no solo con realidades muy diversas y con corrientes que responden a teóricos distintos, incluso con realidades que dicen partir de una teoría y que al ser analizadas se ajustan a otra completamente distinta. Asimismo, la educación infantil ha actuado a lo largo de la historia como motor de innovaciones pedagógicas, de teorías educativas pensadas, para la educación de los más pequeños.

Esta diversidad, que encontramos en todos los países y en todas las épocas, es precisamente la que da paso a investigaciones puntuales sobre las distintas instituciones de acogida y educación de la primera infancia.

La evolución de la educación infantil en distintos países de Europa en el siglo XIX, según Sanchidrián, suelen sintetizarse en tres etapas, no sucesivas sino, superpuestas parcialmente en el tiempo:

1. Etapa pre-pedagógica: el interés hacia la educación temprana y el cuidado de los niños fue el resultado, casi inevitable, de la primera industrialización que necesitó del trabajo de las mujeres (sobre todo en fábricas textiles y en menor grado en la industria pesada) desde finales de siglo XVIII en Inglaterra y en los años veinte en Francia y Alemania, en menor grado en España, lo que explica las diferencias y semejanzas entre la legislación de estos países. El personal que cuidaba de los pequeños no tenía cualificación y las instituciones donde los recogían eran guarderías en Francia, écoles gardiennes en Bélgica, Spielschule en Alemania, Dame Schools en el Reino Unido.
2. En la segunda etapa, aparecen las infants schools, que pretenden educar y cuidar a las criaturas en instituciones que siguen los principios marcados por sus fundadores: infant schools en el Reino Unido, salles d’asile en Francia, Kleinkinder-Bewahranstalten en Alemania, scuole infantili en Italia y escuelas de párvulos en España. Estas iniciativas dependieron de instituciones de caridad, religiosas o filantrópicas antes de pasar a manos de los ayuntamientos (en Bélgica y España), de las regiones (Inglaterra y Alemania) o del Estado directamente, como en Francia.
3. La tercera etapa comenzó en los años cuarenta del siglo XIX, en Alemania, alcanzado por España en los setenta: los Kindergärten, apoyados por movimientos liberales o progresistas y marcados por Fröbel y dirigidos a niños de todas las clases sociales: daban menos peso al aprendizaje temprano de la lectura, la escritura y el cálculo a cambio del juego libre y de actividades favorecidas por materiales docentes que

<sup>1</sup> [http://www.mexterior.sep.gob.mx/1\\_epe.htm](http://www.mexterior.sep.gob.mx/1_epe.htm). Consultado el 17 de noviembre de 2014.

atendían a necesidades concretas.<sup>2</sup>

Cabe destacar la gran importancia de la mujer en la educación temprana y en los primeros años de vida fue una idea clara en el pensamiento de este último autor desde el primer momento, interés obtenido por la ternura, la dulzura, la voz melódica de la madre y el instinto maternal, por lo tanto Sanchidrián afirma que la educación por el afecto es un principio esencial en su método de educación, catalogándolo como método maternal y a la vez de método científico.<sup>3</sup>

Finalmente la Segunda Guerra Mundial frenó esta evolución, y hubo que esperar su fin para continuar con la difusión; posteriormente en 1948 consiguiéndose el mayor avance a nivel internacional, con la fundación de la Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP).

Actualmente, la mayoría de los países ha considerado a las escuelas encargadas de la educación preescolar como previas a la educación obligatoria, aunque hay países como Alemania que han querido darle el carácter de obligatoriedad también a esta etapa. Pero esto se ha debilitado, debido a que los gobiernos dan mayor importancia a la gratuidad del nivel obligatorio.<sup>4</sup>

En México, desde el ciclo escolar 2004-2005 el tercer año de este nivel educativo es obligatorio; a partir del ciclo escolar 2005-2006 el segundo año también se hizo obligatorio; mientras que a partir del ciclo escolar 2008-2009 el primer año será obligatorio.

## 1.2. El sentido y la importancia de la educación preescolar

Los primeros años del ser humano son decisivos, ya que en su proceso evolutivo, madurativo y de desarrollo, requieren de ciertas estimulaciones, conductas, aprendizajes, que son necesarias según las recomendaciones de la psicología y la pedagogía, para un equilibrado proceso de “construcción humana”. En este proceso de construcción, las dimensiones educativas constituyen los componentes esenciales, marcando las metas concretas que debemos alcanzar.

En sentido amplio, Carretero sostiene que la educación infantil comprende el periodo vital que se inicia en el nacimiento y termina con la entrada de la escolaridad obligatoria (0 a 6 años aproximadamente), en todo caso refiriéndose a la educación infantil o preescolar al proceso educativo que se realiza en esta inicial etapa temporal del ser humano, desarrollándose en centros educativos específicos.<sup>5</sup>

---

2 Sanchidrián, Carmen, Ruiz Berrio, Julio (coord.), Historia y perspectiva actual de la educación infantil, Colección Biblioteca Infantil, Barcelona, Editorial Graó, 2010, pp.20

3 Idem., pp.123

4 Grupo Ceac, Educación Infantil, aspectos básicos y curriculares, Barcelona, Ediciones Ceac, 1998, pp. 20

5 Carretero, Mario, J. L., Pedagogía de la educación preescolar, México, Santillana, 1992, pp.16

Como es de conocimiento común, al nacer, el hombre no viene dotado genéticamente con conductas pre-aprendidas para desarrollar su vida, tampoco tiene definido un medio ideal o perfecto en el que vivir, como ocurre con los demás seres vivos, animales o plantas; el ser humano por lo contrario aprende a vivir en los más variados medios, precisamente porque está desespecializado y por su enorme capacidad de aprender puede adquirir conductas adaptadas a muy diversos medios. A su vez esta desespecialización significa que tiene necesidad de hacerse como hombre, y por ello debe aprender respuestas a estímulos, conductas, gestos, lenguajes, normas, etc.

Este aprendizaje necesario, Carretero lo expone como la interacción con el medio en el que vive, ya que según a los estímulos que reciba, según sus respuestas y según vayan siendo sus experiencias, será como finalmente se irá formando. La educación preescolar precisamente centra su atención a este fenómeno, procurando que la interacción del sujeto con el medio sea la adecuada.

En esta fase vital, lo más destacado e importante desde todos los puntos de vista, proviene del hecho de que el niño que nace inmaduro e incompleto se va a desarrollar a través del proceso de maduración y del proceso evolutivo, que va, por una parte, a permitir posibilitar su operación funcional y, por otra, progresar a su desarrollo humano; es decir, sobrevivir y adaptarse al nuevo medio.<sup>6</sup>

La importancia decisiva de la educación en este primer periodo de vida humana, en primer lugar, se debe a los procesos de maduración, entendiéndose como la progresiva aptitud del organismo para sostener y realizar las funciones necesarias para su supervivencia, realizándose en un tiempo y en un espacio concreto.

Este proceso madurativo el autor lo manifiesta posible gracias a las relaciones del niño con el medio (interacción), por lo que según sea el ambiente así serán en buena medida las interrelaciones que con él establezca, y de ello dependerán los efectos madurativos que se produzcan, esto significa que no se madura "neutralmente", sino en una cultura y en un tiempo histórico concreto.

Con respecto al proceso evolutivo, que incluye al madurativo y que representa la integración de todos los cambios (físicos, psicológicos, sociales) que le suceden al niño, también se realiza en tiempos y espacios concretos, es decir, en un ambiente definido, pero sobre todo, por la educación. Efectivamente está incluye todos los estímulos, atenciones, cuidados, que se realizan para procurar un desarrollo adecuado del niño, no obstante estas atenciones y cuidados son diferentes en cada familia, centro educativo, según pertenezca a una comunidad u otra, a un tipo u otro de sociedad, etc., e incluso los hábitos y costumbres son bien distintos, según a la cultura que se pertenece. Por tanto, según sea la educación, (que en gran medida integra todas las acciones que se realizan sobre el sujeto), así se desarrollaran dichos procesos.<sup>7</sup>

Es importante señalar que los primeros contactos e intercambios con el medio van creando experiencias, estas siendo de importancia, ya que como según sean, se irán configurando las siguientes; es decir, si el contacto con

---

6 Idem., pp.17

7 Idem., pp. 17-18



los seres del medio es placentero y adaptativo, la próxima vez se enfrentará a ellos con una actitud o predisposición positiva, de seguridad, estabilidad y emotiva emocional. Si acumula experiencias negativas, ocurrirá lo contrario.

La interacción con el ambiente o contexto, irá siendo dominada progresivamente por el niño, según las experiencias, las relaciones, sentimientos, aprendizajes, etc., que vaya realizando, en este sentido es claro que se va desarrollando como una personalidad activa, singular, diferenciada. Por eso la importancia de la educación preescolar radica, en que trata de orientar, dirigir y gestionar el proceso educativo que integre todas las dimensiones y funciones, dependiendo de está tanto el proceso madurativo como el evolutivo.

Es importante señalar que como el proceso educativo se desarrolla y se realiza en un ambiente, este se convierte en una variable importante que también forma parte del proceso educativo. Controlar el ambiente o contexto en el que la educación se realiza es fundamental, porque incide en el niño y le configura de una manera a otra. Un clima constante de tranquilidad, pacífico, relajado, facilita la adquisición de conductas pacíficas, adaptadas, reflexivas, etc., por lo contrario uno cargado de excitabilidad y agresividad, genera inseguridad e irritabilidad.

Así que desde la perspectiva pedagógica, dado que el hombre se “construye” como personalidad en interacción con el ambiente y la educación trata de coordinar todo tipo de influencias externas, dependerá de la capacidad de ir aprendiendo y progresando en su desarrollo.

Esta estimulación o activación externa según los especialistas, es la responsable de que se generen actividades cerebrales, cognitivas, afectivas, sensoriales, etc., que, a su vez, despliegan y forman otros tipos de operaciones fundamentales para el sujeto, tales como: lenguajes, relaciones sociales, vivencias estéticas, resonancias afectivas, habituaciones, etc. Por eso, toda acción educativa, estimulación o activación deben ser controladas, para que todas las dimensiones del niño (individual y social) reciban las cantidades necesarias de estimulación y se promueva, por ello, un adecuado proceso madurativo y evolutivo total e integrado.<sup>8</sup>

Como conclusión, estas razones o argumentos científicos, abogan por una educación preescolar, tanto en el sentido amplio como restringido o institucional, que permita por su calidad asegurar un eficaz proceso educativo que posibilite al sujeto a una positiva inmersión educativa en un contexto enriquecido, cualitativa y cuantitativamente potente, que posibilite masivas estimulaciones sensoriales, motrices, afectivas, de contacto humano, positivas y placenteras, que generen actividad neuronal, cognitiva, motriz, social, de relación con el entorno, etc., garantizando una progresiva potenciación de todos los sistemas del hombre, que permitirán la adecuada formación de su personalidad.

---

<sup>8</sup> Idem., pp. 19

### 1.3. Las Funciones de la educación preescolar

A la educación preescolar se le han asignado tradicionalmente funciones bien diversas, presentes en todas las organizaciones, instituciones o sistemas humanos.

Dentro de las más representativas, Carretero menciona cuatro de ellas, que a continuación se tratarán de manera breve:

1. Principalmente aparece la función “preparatoria” de la educación preescolar para el acceso al nivel obligatorio, la cual se hace visible mediante la insistencia en el aprendizaje de las técnicas instrumentales (leer, escribir y contar), a pesar de la normativa legal generalizada de que, para la iniciación de la escolaridad básica, no se requiere de ningún dominio específico de tales operaciones.<sup>9</sup>
2. Por otro lado, se encuentra la función “compensatoria”, asignándose particularmente a este nivel inicial, especialmente importante para superar los problemas que presentan las poblaciones de “alto riesgo”, refiriéndonos aquellas que por sus condiciones de vida conforman ambientes deprivados y disarmónicos, arrojando por medio de estudios, que esta función es la fórmula más potente hasta ahora para superar los efectos negativos previsibles en contextos o entornos de alto riesgo.<sup>10</sup>
3. Otras de las funciones de la educación infantil, se refiere a la “integración” de poblaciones y sujetos diferentes en el colectivo tomado como normal, es decir los niños con necesidades educativas especiales deben ser tratados en el contexto de la educación infantil sin más distinción que la de potenciar la acción educativa encaminada a la superación o compensación de la específica necesidad, siempre y cuando adecuándose a las necesidades de cada niño; de igual manera con esto se promueve una educación de calidad para todos y para el grupo, potenciando una educación infantil individualizada e integradora.<sup>11</sup>
4. Altamente vinculada con la función integradora y compensatoria, la función “preventiva” posibilita la resolución de los problemas más educativos abordándolos desde su misma aparición, de este modo, las deficiencias o dificultades específicas, es decir, aquellas carencias (abandono temporal, insuficiencia alimentaria, etc.), deficiencias (dificultades del lenguaje, dislexia, etc.), pueden encontrar en el nivel una pronta y adecuada acción específica que permita impedir su progresión e iniciar a la brevedad posible su rehabilitación.<sup>12</sup>

Hoy en día se asigna a la educación inicial la función específicamente educativa, con la finalidad de promover un adecuado progreso en la construcción de la personalidad, lo que significa un normal proceso de maduración,

---

9 *Idem.*, pp. 22

10 *Ibid.*

11 *Idem.*, pp. 23

12 *Idem.*, pp. 23-24

de desarrollo evolutivo y educativo. Como Carretero sustenta, ello supone atender de forma adecuada, todas las dimensiones del hombre (desde las somáticas hasta las sociales, cognitivas y estéticas, afectivas y motrices) ordenada y jerarquizadamente, según sea su potencial configurativo en cada fase evolutiva, significando que este nivel tienen entidad educativa propia.<sup>13</sup>

La educación preescolar, por tanto, si uno de sus objetivos es generar sujetos libres, democráticos, inteligentes, cooperadores, solidarios, empáticos, entre otras cualidades, la educación preescolar debe potenciar y favorecer los procesos evolutivos que correspondan a ello, por medio de la elaboración de actividades congruentes a los objetivos, seleccionando y construyendo espacios educativos en ambientes adecuados que generen acciones acordes con lo previsto; facilitando actividades individuales y grupales que en consecuencia generen hábitos de cooperación, respeto, solidaridad, facilitar actos de elección y ejercicio de libertad, finalmente posibilitando mejorar la función cognitiva de los alumnos preescolares.

## 1.4. Concepción actual de la educación preescolar

Uno de los rasgos más definidos desde la perspectiva pedagógica con respecto a la educación preescolar, hace referencia a su carácter “integrador” de las diversas variables que influyen de manera decisiva sobre el sujeto: las acciones educativas de la familia, del centro educativo, de la comunidad (influencia sociocultural) y de las influencias del ambiente (sistema ecológico). Ello significa que la educación preescolar, por las funciones que ha de realizar, debe ser específica y concretarse a las condiciones extraídas de la integración de las variables antes mencionadas.

Por lo que Carretero indica las características que influyen a estas variables:

- I. De familia: clase social, económica, profesional, cultural...
- II. Del centro educativo: características arquitectónicas, ubicación, adecuación del material y recursos, cualificación del profesorado, relación profesor-alumnos, integración escolar...
- III. De la comunidad: servicios, congruencias de población, potencial estimulativo, centros culturales, educativos, sanitarios...
- IV. Del ambiente: clasificación rural, urbana, zona, condiciones de salubridad, etc.<sup>14</sup>

Para una fusión óptima entre estas variables respecto a la educación preescolar, es necesario contar con un programa básico, el cual se desenvuelva de manera ordenada, multidimensional e integral, concretándose, según este mismo, de la siguiente manera:

---

13       Ibid.  
14       Idem., pp.26

- a) Estimular sensorial y motrizmente al niño, de modo sistemático, atendiendo a estas dimensiones:
  - Perceptivo-cognitiva (actividades de experiencia táctiles, visuales y auditivas en particular)
  - Motora (actividades de respiración, de desarrollo del movimiento, de posturas, de precisión de movimiento)
  - Social (actividades de autocontrol básico, de relación con los demás, de reconocimiento y de lenguaje).
- b) Desarrollar las funciones cognitivas de atención, percepción, categorización, etc., que le permitan establecer relaciones de semejanza y diferencia, comparaciones e identificaciones.
- c) Promover el progreso en la toma de conciencia de sí mismo, la autoestima y la autonomía personal, para sentirse autor de sus acciones y valorar los efectos de sus conductas en uno mismo, en los demás y en el medio.
- d) Dotar y progresar en los recursos del lenguaje para comunicarse con uno mismo y con los demás, integrando los recursos de expresión verbal y no verbal.
- e) Incorporar y potenciar hábitos y actitudes en relación con los demás, subrayando las funciones básicas de cooperación y participación.<sup>15</sup>

Así pues desde la premisa pedagógica, esta integración de las variables significa estimulación y propuesta de actividades en todas las dimensiones del hombre que quieran ser potenciadas, ya que de la cantidad-calidad de las intervenciones, dependerá la configuración de las estructuras humanas.

## 1.5. Las dimensiones educativas como eje de modelo del diseño curricular

Es por eso que la *“Enciclopedia de la Educación Infantil”* configura idealmente la currícula preescolar por las dimensiones de la personalidad humana, plateándose de la siguiente manera:

- Dimensión sensorial, que integra todos los procesos de recepción de estímulos y recogida de información del mundo exterior.
- Dimensión psicomotriz, que resalta la influencia del movimiento, de la acción, en la organización psicológica y cómo toda actividad psicomotriz implica integración de procesos complejos.
- Dimensión cognitiva, concretada en los procesos y funciones cognitivas, así como en los “modos” o “estilos” de aprender.

---

15 Idem., pp. 27-28

- Dimensión afectiva, como aglutinante de los afectos, sentimientos, resonancias, satisfacciones...; es decir, como eje de integración de los aspectos placenteros, de seguridad y de percepción “viva” de uno mismo.
- Dimensión social, que permite diferenciar los procesos de socialización, relaciones humanas e integración a la comunidad de semejantes.
- Dimensión comunicativa, como eje de síntesis de las posibilidades de interacción en el medio, con los demás y aun consigo mismo.
- Dimensión moral que centra el comportamiento libre, responsable y previsor de los efectos de la conducta.
- Dimensión de la salud, como explícita ocupación de la conservación y cuidado del propio cuerpo.
- Dimensión sexual, como función y vector humano de integración de todos los procesos involucrados en la relación y vivencia sexuales.
- Dimensión estética, se manifiesta en la sensibilidad, capacidad expresiva y vivencia de la belleza.
- Dimensión creativa, integrada por todas las funciones y factores dirigidos a producir la obra, conducta, etc., novedosa, valiosa y que de algún modo define al propio hombre.<sup>16</sup>

Desde una perspectiva funcional, estas dimensiones, concebidas como sectores de la unidad personal, son el punto de origen que se propone para el desarrollo práctico del currículum de educación infantil, precisamente para potenciar la integridad de la persona y disponer de claves y pautas que permitan elaborar la acción educativa desde los requerimientos de la globalización, garantizando así una educación armónica, equilibrada e integrada.

## 1.6. Las áreas o ámbitos de la educación preescolar

Desde la perspectiva de la práctica escolar, la acción educativa dirigida a logro de los objetivos de la educación infantil puede estructurarse en áreas o ámbitos de experiencias diferentes. Esto no significa una concepción de la realidad en compartimientos o bloques diferenciados ni tampoco supone que la actividad del niño haya de dividirse en propuestas aisladas que se orienten hacia un único aspecto.

Todo lo contrario, la función de las áreas según la currícula, consiste en facilitar la integración de la acción educativa, potencializando de carácter globalizador lo que el niño hace y aprende, evitando la fragmentación de los conocimientos y las experiencias infantiles y ayudando al docente a sistematizar, planificar y desarrollar su propia actividad dentro del aula.<sup>17</sup>

Así pues, el papel de las áreas curriculares es el de ser “esquemas organizadores” de la programación de la acción educativa, que al estar concebidos como estructuras flexibles y ordenadas facilitan tanto la acción del profesor como la propia actividad del sujeto. Es este carácter de estructuras integradoras de los objetivos, contenidos, metodologías, recursos... de la acción educativa el que conviene subrayar.

<sup>16</sup> <http://web.archive.org/web/20070730221806/es.geocities.com/oposicionesmaestros/varios/curriculo.pdf> Consultado 3 de febrero de 2014, pp. 10

<sup>17</sup> *Idem.*, pp. 12

Las áreas de la educación infantil, como ámbitos en los cuales se organizan las experiencias del escolar, deben concebirse por tanto, sin perder de vista el sentido de globalidad y de profunda interdependencia que entre ellas se da.

Las áreas o ámbitos de experiencias que se establecen en el currículum de educación infantil son tres:

- Identidad y Autonomía Personal
- El Medio Físico y Social
- Comunicación y Representación<sup>18</sup>

Una vez especificados los contenidos (conceptos, destrezas, lenguajes, técnicas, hábitos, actitudes...) se organizan y vertebran en las áreas curriculares para su operativización en la práctica escolar. Se trata, en definitiva, de planificar todos los elementos que van a permitir “trabajar” en la escuela sabiendo qué, para qué, cómo... enseñar-aprender, atendiendo del modo más eficaz y apropiado al desarrollo personal de cada alumno.

Así, el Área de Identidad y Autonomía Personal incluye tres programas diferentes:

- El niño y su cuerpo. Atiende los aspectos relacionados con el conocimiento del cuerpo, el desarrollo de las capacidades sensoriales, la formación de hábitos básicos para la salud y el bienestar, así como la creación de una actitud positiva hacia el cuidado del cuerpo.
- Expresión psicomotriz. Integra prioritariamente todo lo relativo al desarrollo del esquema corporal, el dominio psicomotor y la organización espacial y temporal.
- Desarrollo afectivo y socialización. Pretende cubrir fundamentalmente el conocimiento de uno mismo, el descubrimiento de la intimidad, el desarrollo afectivo del autocontrol, la potenciación de la toma de decisiones y, al mismo tiempo, apoyar y orientar el proceso de socialización como inserción progresiva, activa y crítica del individuo a la comunidad.<sup>19</sup>

El Área del Medio Físico y Social aunque subdividida formalmente en dos subprogramas, el primero dedicado al entorno social y el segundo al medio natural, aglutina integradamente el mundo de las experiencias físicas y la comprensión de la realidad social. Los conocimientos de ambas instancias deben interpenetrarse para que la comprensión de los fenómenos naturales sea proyectada sobre la realidad cultural y social que el hombre va conquistando; y, a la vez, desde la instancia humana, interpretar y valorar la realidad natural, justificando su uso, cuidado y protección.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Idem., pp.13

<sup>20</sup> Ibid.

El Área de Comunicación y Representación es el ámbito más amplio y diversificado. Comprende los siguientes programas:

- Comunicación lingüística. Se centra especialmente en la comprensión oral, al tiempo que está abierta a las exigencias madurativas y a los aprendizajes básicos que posibiliten la comunicación lingüística escrita.
- Desarrollo lógico y representación matemática. Agrupa lo relativo a las aportaciones que el conocimiento de la realidad, desde la perspectiva cuantitativa, ofrece para cubrir con mayor profundidad lo relativo a las estructuras lógicas al espacio topológico, a las relaciones, a la cantidad y a la medida.
- Expresión plástica. Aglutina preferentemente las actividades gráficas (dibujo, pintura, plegado, pegado...) bidimensionales y tridimensionales (modelado, construcciones), y en general la motricidad fina y la creación manual, etc.
- Expresión musical. Centrada en la formación vocal y rítmica fundamentalmente y para permitir la iniciación al goce musical, a la participación y expresión musical e incluso la instrumental, tanto en su vertiente reproductora como creadora.
- Expresión corporal y dramatización. Va a permitir subrayar los recursos expresivos e iniciar en el dominio de las técnicas y participar activamente en el proceso dramático.<sup>21</sup>

Ciertamente la actividad educativa es el auténtico eje, desde la perspectiva funcional, del desarrollo práctico del currículum, hasta el punto de que todas las fases se justifican por y en ella. La actividad es lo que tiene sentido para el niño, y por eso un “currículum por actividades” hay que entenderlo en el sentido de estar fundamentado y desarrollado en ellas, mediante la planificación de los más variados recursos puestos al servicio de las finalidades educativas.

En este nivel, es necesario contar actividades que ayuden a enriquecer las sensopercepciones (visuales, auditivos, táctiles, gustativos, kinestésicos, etc.), mediante juegos educativos que beneficien a la función mental de análisis, síntesis, atención y memoria o a la asociaciones mentales.

Es importante incluir dentro de estas actividades lúdicas, aquellos conceptos que enfatizen las necesidades de cada sistema sensorial. En el área de Comunicación y Representación, se tienen una fuerte relación con los elementos de representación (forma, color, textura, tamaño, etc.), pues estos estimularán la percepción visual del pequeño aún en desarrollo.

Para la estimulación visual en el nivel preescolar es necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos, los cuales son la base de la enseñanza del nivel inicial<sup>22</sup>:

---

<sup>21</sup> *Idem.*, pp. 13-14

<sup>22</sup> SEP, *Juego y aprendo con mi material preescolar. Segundo y Tercer grado*, Comisión Nacional de Libros de Textos Gratuitos, México, D. F., 2011.

- Distancia: cerca y lejos/cercano y lejano.
- Posiciones: arriba, debajo, delante, detrás, dentro, fuera, del cuerpo humano.
- Tamaños: grande, pequeño, mediano, mayor, menor.
- Colores: diferenciación de colores.
- Formas: círculo, cuadrado, triángulo, rombo, trappecio.
- Movimiento: estar quieto/moverse.
- Luz y sombra: distinguir las sombras de personas u objetos, avence del sol conforme a las estaciones, experimento de quemar papel con lupa.
- Dimensiones: alto/bajo, largo/corto, grueso/delgado, ancho/grueso.





De igual forma la escritura script, es un elemento vital para esta etapa, pues se compone de círculos (O) y de rectas (l / -) sin ligazón entre ellas, ésta es la que más se propone por su fácil legibilidad, es de reconocimiento fácil, pues cada letra está separada de las otras, además de fácil aprendizaje agrupando las letras por familia de similitudes.<sup>23</sup>

Sin duda alguna, este tipo de letra puede ser aprendida con rapidez por los niños, por su trazado simple, pues sus dificultades son mínimas, de fácil lectura para el estudiante inicial.

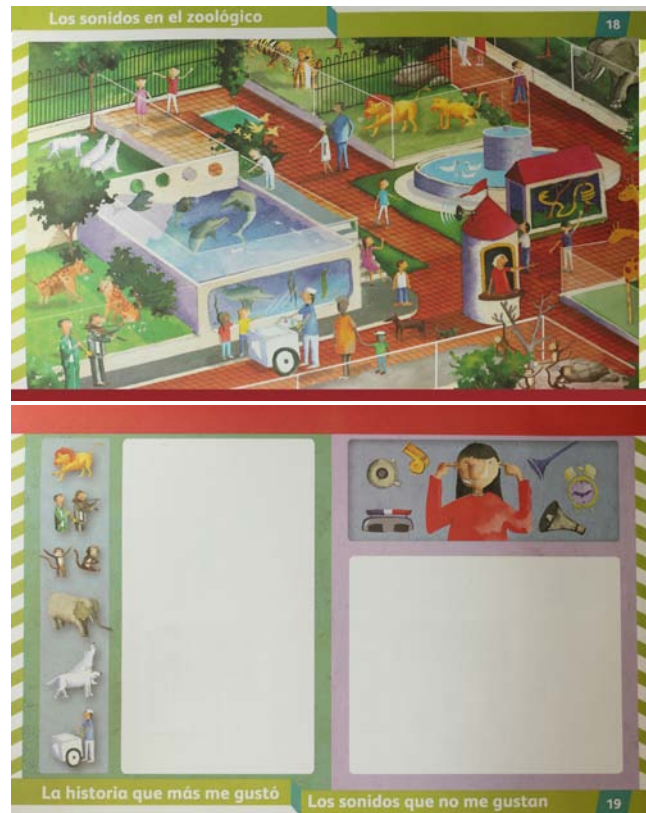


La estimulación auditiva, recurre a los siguientes criterios para su identificación y enseñanza<sup>24</sup>:

- Sonidos: Campanas, cascabeles, dejar caer monedas, cajas a medio de llenar con semillas, reconocer la voz de personas conocidas.
  - Imitar sonidos: voces de animales, ruidos de la naturaleza.
  - Intensidad: fuerte/suave.
  - Tono: diferenciar sonidos graves y agudos.
  - Órdenes verbales: obedecer órdenes verbales.
- Localización: Por medio del oído localizar de donde proviene el sonido.

<sup>23</sup> Rigal, Robert, *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*, INDE Publicaciones, 2006, 1ª Edición, España, pp. 259

<sup>24</sup> SEP, *Juego y aprendo con mi material preescolar. Segundo y Tercer grado*, Comisión Nacional de Libros de Textos Gratuitos, México, D. F., 2011.



La estimulación de estas habilidades, son determinadas por medio de diversos recursos de aprendizaje, haciendo énfasis a los juegos o actividades lúdicas, pues el niño se interesa y se involucra tanto física como emocionalmente, produciendo una sensación de bienestar que éste busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual también le lleva al desarrollo de las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física.

Con este preámbulo general sobre la educación a nivel preescolar, entendemos que el niño por su poca experiencia sobre el entorno en el que se desenvuelve se encuentra en un medio desprotegido, que por medio de una buena orientación obtenida por esta etapa educativa, logrará obtener un avanzado desarrollo dentro de su procesos madurativo y evolutivo, que finalmente configuraran al futuro hombre.

De igual manera, este proceso de construcción se fundamenta en bases científicas, organizadas por medio de dimensiones de personalidad humana, que darán lugar dentro de un currículo dirigido a nivel preescolar, a áreas las cuales organizan experiencias del escolar, obteniendo satisfactoriamente de forma integral las bases de una óptima formación de vida del ser humano.

## **1.7. La didáctica del nivel inicial**

Después de analizar de forma introductoria la importancia y función de la educación preescolar, a continuación es necesario recurrir a la rama de la pedagogía encargada de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza de ésta, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Es así, refiriendonos a la didáctica, donde según expertos, se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

Entretanto, la didáctica concebida como el arte de enseñar, fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al preescolar a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. Es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Por lo que dedicaremos éste capítulo para conocer un poco más sobre esta disciplina, abordando métodos, recursos, modelos, objetivos y estrategias que le competen a ésta ciencia.

## 1.7.1. Concepto y características generales

Especialista en el tema, B. De Denies, concibe a la didáctica como la disciplina pedagógica de carácter científico y técnico que se ocupa de la teoría, la programación y la práctica de la enseñanza.<sup>25</sup>

La didáctica, desde el punto de vista de ésta autora, tiene un carácter integrador desde una doble perspectiva:

- a. La integración de los niveles teóricos y prácticos para abordar su objeto de estudio: esto supone una interrelación dialéctica entre la reflexión científicamente fundada y la práctica educativa.
- b. La integración de una teoría del aprendizaje y de una teoría de la enseñanza a través de un encuadre pedagógico que le da la coherencia.<sup>26</sup>

La tarea del educador está siempre orientada por una determinada teoría de educación. Cada teoría de la educación se articula con una cierta teoría de aprendizaje, y cada teoría del aprendizaje se articula con cierta teoría de la enseñanza.

Los principios que orientan la práctica de la enseñanza deben integrar los aportes de la teoría de aprendizaje, que son los que proporcionan los datos cerca del proceso que vive el sujeto en situación de aprender, así como la explicación de los resultados de ese proceso.<sup>27</sup>

Por otra parte, para que la integración de una teoría del aprendizaje a una teoría de la enseñanza resulte válida, esa teoría del aprendizaje debe ocuparse de los aprendizajes que se desarrollan en el ámbito escolar.

La didáctica, así concebida, es la teoría y programación de la práctica misma de la enseñanza, enmarcadas por la teoría de la educación.

## 1.7.2. El método didáctico a nivel preescolar

Se entiende por método de enseñanza el conjunto de procedimientos sistematizados que desarrolla el docente para la consecución de los objetivos educativos.<sup>28</sup> Según, B. De Denies señala que estos procedimientos responden a ciertos principios o lineamientos, basados en el marco teórico y el modelo didáctico que guía a la acción educativa para la toma de decisiones en la programación conducción y evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje.

Resulta necesario mencionar el alcance y los límites de los métodos didácticos. Si bien, el método aporta

---

25 B. de Denies, E. Cristina, "Didáctica del nivel inicial", Buenos Aires, Editorial El Ateneo, 1992, pp. 8

26 Ibid.

27 Ibid.

28 Idem., pp. 44

principios y lineamientos que guían y orientan la forma de actuar del docente (alcance), es necesario reconocer que no existe alternativa metodológica válida para todas las situaciones (límite). Asimismo, cada una de las alternativas metodológicas debe de posibilitar la creación y libertad individual del docente u del alumno, inmersos en la complejidad de las situaciones pedagógicas peculiares y muchas veces imprevistas.<sup>29</sup>

En el nivel de escolaridad inicial, especialistas de la materia privilegian al juego como el recurso metodológico más apropiado, dada las características del momento evolutivo del educando. Sin embargo, resulta necesario abordar el tratamiento metodológico de situaciones pedagógicas diferentes, las cuales se desarrollan procesos didácticos que, por sus objetivos y contenidos, requieren de metodologías diferenciadas.

### **1.7.3. Recursos didácticos en nivel preescolar**

Específicamente, B. De Denies denomina recurso didáctico al conjunto de elementos, equipos y materiales utilizados durante el desarrollo de actividades de aprendizaje. Puede ser directamente constitutivos del medio natural, social, cultural, como también implicar representaciones de los seres, las cosas, los fenómenos y los hechos que se utilizan con fines didácticos.<sup>30</sup>

La intencionalidad pedagógica que orienta la selección y utilización de estos medios los transforma en recursos didácticos. Su importancia radica en que constituyen una valiosa ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para una acertada elección de estos recursos didácticos, ésta autora plantea criterios orientadores para su selección:

1. facilitar el logro de los objetivos planteados.
2. adecuarse a los contenidos, a las estrategias metodológicas del docente y las actividades del alumno.
3. favorecer la participación activa del educando;
4. adecuarse a los tiempos de utilización de que se dispone. Esta condición debe de ser analizada desde el tiempo del alumno: su interés, su fatigabilidad, y su relación con la secuencia y duración de las actividades;
5. ser estimulante y significativos para el niño, es decir, deben despertar su interés y adaptarse a sus características y posibilidades;
6. ser pertinentes y relevantes con el contexto educativo y sociocultural en que van a emplearse.<sup>31</sup>

---

29 *Idem.*, pp. 45

30 *Idem.*, pp. 51

31 *Ibid.*

El valor didáctico provendrá de la utilización que se realice de ellos, de acuerdo con determinadas concepciones de aprendizaje y de enseñanza, pudiendo ser utilizado de maneras diferentes, según sean las posibilidades de operar con el elemento.

Resulta necesario reiterar que el uso de los recursos didácticos debe necesariamente responder al encuadre general de las estrategias metodológicas, crítica y reflexivamente asumidas, que le dan su significatividad pedagógica, actualmente manifestándose la tendencia de darle un justo valor didáctico a cada uno de los diferentes tipos de recursos, dado que ningún material puede ser valorado de manera excluyente.

#### **1.7.4. Modelo didáctico para el nivel inicial**

Una vez más, B. De Denies proporciona la definición de modelo didáctico como estructura conceptual que analiza los componentes didácticos y sus interrelaciones. Cuando el docente toma decisiones acerca de los procesos y contenidos que intenta priorizar a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, o cuando toma decisiones acerca de la forma de enunciar esas intenciones (objetivos), está adscribiendo de manera explícita o implícita a un determinado modelo didáctico que, a su vez, responde a una determinada concepción de educación, de aprendizaje y de enseñanza.<sup>32</sup>

El análisis de los objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, actividades, recursos, evaluación, así como su interrelación, influirán sobre la función de la propuesta de modelo didáctico, aportando principios y lineamientos que darán coherencia a esta organización conceptual.

#### **1.7.5. Objetivos didácticos**

Se denomina de esta manera a las formulaciones que aportan dirección a la programación y práctica de la enseñanza; pretendiéndose alcanzar con procesos, comportamientos y contenidos considerados válidos y pertinentes del sistema educativo y la comunidad, a través de los procesos y resultados del aprendizaje escolar.<sup>33</sup>

Por otra parte, la formulación de los objetivos didácticos indica no solo la competencia, sino también el contenido sobre el cual se desarrolla u opera esa competencia, según esta autora teniendo un carácter bidimensional:

- a. La competencia: función, proceso, habilidad, comportamiento, actitud, etc., que se considera deseable que desarrolle el alumno.

---

<sup>32</sup> *Idem.*, pp.59

<sup>33</sup> *Idem.* op. 59-60

- b. El contenido: aspecto sobre el cual se desarrolla u opera la competencia.<sup>34</sup>

Estas competencias enunciadas en los objetivos, se han de ejercer sobre una variada extensión de contenidos. Estos componentes pueden organizarse en función de ciertas áreas de integración, postuladas dentro del currículo de la educación preescolar ya mencionadas.

La integración de estos contenidos para el nivel inicial dependerá de los campos de acción en los cuales opera el propio niño, a éstos últimos refiriéndose como el objeto o conjunto de objetos sobre los cuales se desarrollan y operan las competencias enunciadas en los objetivos, Denies clasificandolas de la siguiente manera:

1. El yo: Lo constituye la propia persona, mediante los componentes psicomotores cognoscitivos y socioafectivos.
2. Las otras personas: Roles que representan, vínculos, grupos, instituciones: familia y escuela.
3. Los otros seres vivos: Integrado por los vegetales y animales y la relación con este medio.
4. Las cosas: Integrado por los objetos de conocimiento de medio físico, natural y social.
5. Las normas, pautas, actitudes y valores: Implica las regulaciones de la conducta consigo mismo, los otros y las cosas.<sup>35</sup>

Las relaciones y procedimientos que se requieren para la trasmisión, producción y apropiación de los objetos de conocimiento también se consideran contenidos de la enseñanza. Estos contenidos no configuran un campo independiente, sino que se combinan con los campos de contenidos ya enunciados. Lo importante es no perder de vista en las dos dimensiones (competencia o contenido) se está haciendo referencia a la misma relación operatoria del pensamiento.

## 1.7.6. Las estrategias metodológicas de la enseñanza

Denies utiliza la denominación de estrategias metodológicas para identificar principios, criterios y procedimientos que configuran formas de actuación del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.<sup>36</sup>

Este componente didáctico respondería a la pregunta: ¿Cómo se enseña?

Para la elaboración de una estrategia metodológica es necesario el análisis del desarrollo infantil, en función a las áreas educativas adoptadas para la organización de los objetivos y contenidos.

---

34 *Idem.*, pp. 61

35 *Idem.*, pp. 70

36 *Idem.*, pp. 75

Es importante considerar algunos principios orientadores para el desarrollo de estrategias didácticas que favorezcan la consecución de los objetivos y contenidos propuestos en el área a tratar, planteándose según los requerimientos de cada índole:

1. Área de Identidad y Autonomía Personal:

- Comprender las características del desarrollo afectivo u social del pequeño.
- Aceptar los sentimientos del niño, sin prejuicios, para ayudarlo a conocerse a sí mismo.
- Estimular al niño para el logro de una mayor autonomía.
- Propiciar el desarrollo de relaciones cooperativas entre los niños.
- Promover el conocimiento y significatividad social de los comportamientos, normas y valores básicos de la comunidad.
- Marcar con claridad los límites que contribuyen a dar seguridad y confianza en el niño.
- Contar historias en las cuales se reflejen las situaciones conflictivas vividas por otro, para que el niño pueda dialogar e identificarse con el personaje.

2. Área del Medio Físico y Social:

- Animarlo a formular hipótesis anticipatorias en relación con los resultados del movimiento o modificaciones del objeto.
- Animarlo a actuar sobre los objetos y ver cómo reaccionan.
- Estimular la participación activa del niño y así preguntarse a sí mismo y a los otros sobre los fenómenos que los rodean
- Orientar al niño para que compare objetos, hechos, fenómenos y establezca similitudes y diferencias.
- Promover el desarrollo de causalidad a través de la observación y experimentación sobre el medio físico natural y social que lo rodea.

### 3. Área de Comunicación y Representación:

- Conocer las características del niño y el proceso de desarrollo operatorio.
- Plantear situaciones que le permitan comprobar el acierto o desacierto de sus hipótesis.
- Favorecer la construcción del conocimiento físico a través de la observación y experimentación.
- Animar al niño para que utilice diferentes medios de expresión, comunicación y creación.
- Facilitar el contacto directo del niño con diferentes manifestaciones artísticas.
- Animarlo a que accione con los objetos para descubrir sus propiedades físicas: forma, tamaño, textura, consistencia, etc.<sup>37</sup>

Así que, estos lineamientos darán pauta a la obtención de una estrategia didáctica altamente específica a dichas áreas, fundamentada por medio las características esenciales que cada una posee, habilitando la posibilidad de encontrar complementos de apoyo para cada una de estas, sin olvidar la integración de conceptos en todo momento.

## 1.7.7. El juego como estrategia metodológica para el nivel preescolar

El juego es considerado como el medio idóneo para favorecer la integración del niño al contexto sociocultural, lo favorece a la comprensión del mundo de sí mismo y en su relación con los otros, además de ser un medio privilegiado para la comunicación, expresión y creatividad infantil, por ser la actividad espontánea que desarrolla el sujeto, por la simple obtención de satisfacciones y deseos, como la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimientos del mundo exterior, permitiendo al docente descubrir y comprender las actitudes y comportamientos del niño ayudándolo a superar dificultades y orientando la construcción de los aprendizajes hacia la consecución de los objetivos y contenidos educativos.

Considerar el juego como el modo peculiar de interacción del niño consigo mismo, los otros y las cosas, Denies acentúa privilegiar la actividad lúdica como el recurso metodológico más apropiado para la consecución de objetivos y contenidos educativos de nivel inicial.<sup>38</sup>

La acción educativa del nivel inicial a través de la estructuración de un momento didáctico, integra los componentes placenteros y creativos para del juego con la planificación y finalidad del trabajo, en el denominado período de juego-trabajo.

---

<sup>37</sup> *Idem.*, pp. 79-101

<sup>38</sup> *Idem.*, pp. 106



Ésta autora caracteriza al juego-trabajo como el período didáctico el cual los niños realizan en forma individual o grupal, distintas actividades que les permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades el niño tiene la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver proyectar, dialogar, interactuar.<sup>39</sup>

Las actividades que se desarrollan este periodo pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo, o puedan responder al desarrollo de una unidad didáctica. En esta última alternativa, los intereses pueden aparecer unificados alrededor de una temática de juego, que responde a una necesidad de expresión de experiencias vividas alrededor de un eje centralizador.

Con esto, podría decirse que las modalidades presentadas tienen carácter complementario y no excluyente. Finalizando con el período de adaptación y evolutivo, que demanda tiempos y estrategias específicas de acuerdo con la edad y experiencias previas del niño, el docente puede optar por cualesquiera de estas formas, e ir incorporando otras en el transcurso del año escolar, por medio de actividades de aprendizaje, desde la perspectiva funcional de una metodología didáctica, ya que, cobrara sentido para el preescolar por medio de las actividades educativas, éstas convirtiéndose en un componente didáctico posibilitador de las experiencias que están en la base de todos los aprendizajes, siendo concebidas como una unidad de integración y desarrollo de experiencias, sin bastar de la espontaneidad del niño, sino responder a ciertos requerimientos pedagógicos ya sustentados.

---

39 *Idem.*, pp. 107



## II. Aspectos visuales y auditivos en el desarrollo del niño en edad preescolar





## 2.1. Sinestesia

Después de conocer el ámbito de la educación preescolar y su enfoque metodológico para la transmisión de una enseñanza-aprendizaje, es interesante observar el proceso de desarrollo evolutivo que el preescolar consigue durante esta etapa.

A lo largo de esta etapa, nuestro cuerpo desempeña un papel importantísimo en cada fase intelectual: a lo largo de nuestro desarrollo como seres humanos, es quien proporciona al cerebro la valiosa información que éste necesita del medio ambiente que nos rodea.

Cada movimiento desde la infancia, es decisivo en la creación de redes neuronales que de hecho formarán la esencia del aprendizaje. A través de nuestros ojos, oídos, nariz, lengua y piel recibimos las sensaciones. Éstas se convierten así en el fundamento del conocimiento.

Por lo anterior, según la Profa. Ibarra, se puede afirmar que la recepción de información, por consiguiente el aprendizaje y desarrollo de la inteligencia se da conjuntamente en la relación cuerpo-mente<sup>40</sup>, es decir, integralmente, así al experimentar el mundo gracias a la vista, tacto, oído, gusto y olfato, nuestro cuerpo se transforma en un receptor sensorial que recoge la información necesaria y la incorpora al aprendizaje.

Es así que, uno de los fenómenos que va conducir al niño a llevar a cabo ésta estimulación e interacción polisensorial del menor con su entorno, va a ser la integración de la estimulación de los sentidos, denominado como “*sinestesia*”.

De igual manera, se debe considerar el periodo de crecimiento en el que el niño se encuentra, donde el sistema nervioso y algunos órganos sensoriales periféricos están formándose aún, sobre todo en los primeros años de infancia, así que normalmente la estimulación sensorial ha sido dirigida a los más pequeños, constituyendo lo que los expertos llaman “*estimulación temprana*”.

Por tanto, la estimulación sensorial es un elemento sumamente importante para el ser humano, pues con ésta se amplían y se mejoran las vías de accesos de los estímulos ambientales al cerebro, facilitando las conexiones de los circuitos neuronales que dan lugar a la capacidad de razonar.

### 2.1.1. ¿Qué es sinestesia?

Por lo general, en la mayoría de los diccionarios existen distintas concepciones de la palabra “*sinestesia*”; dentro de diversas disciplinas de carácter fisiológico, psicológico y literario.

La definición de la sinestesia desde el punto de vista psicológico, corresponde al concepto que ha venido adquiriendo importancia gradualmente. Esta idea psicológica de la sinestesia se refiere a fenómenos como, por ejemplo, la

---

40 Ibarra, Luz María, *Aprender con gimnasia cerebral*, México, Garnik Ediciones, 1999, pp.13

sensación de frío o calor cuando se observa un color; la sensación de un sabor, de una leve vibración cenestésica<sup>41</sup>, anexa a la acústica de la audición musical o la sensación de humedad chispeante al oler algún perfume.<sup>42</sup>

Por consiguiente, este enfoque se encuadra a la percepción de sensaciones adquiridas por la excitación de otro sentido diferente al que le es propio, o en particular, por la estimulación de otra modalidad perteneciente a la percepción sensorial.

La aplicación más antigua de la palabra “*sinestesia*”, como denominación de estos fenómenos perceptivos desde la psicología, se debe a Jules Millet, en 1892, asignando esta denominación general al conjunto de las “*sensations associées*” o “*sensations secondaires*”, traducidas como sensaciones asociadas o secundarias.<sup>43</sup>

En este sentido la palabra “sinestesia” se emplea para designar fenómenos diversos, donde las modalidades perceptuales parecen hallarse enlazadas entre sí.

De esta manera, en las uniones entre dos o más modalidades perceptuales, las sensaciones de una de ellas puede transponerse a otra, como si ambas se fusionaran de manera recíproca y simultánea, constituyendo la primera una sugerencia de la segunda y viceversa.

Sin embargo, en el caso de las conexiones entre varias modalidades perceptuales, las sensaciones de unas y otras pueden corresponderse, como comparándose simultáneamente más no identificándose, y así, integrándose finalmente.<sup>44</sup>

La mayor parte de la investigación científica acerca de la sinestesia, se encuentra en la propia ciencia cognitiva, siendo la más rigurosa y completa de las perspectivas actuales, desde la cual se intenta explicar qué es la mente a través de un conocimiento interdisciplinar, derivado de la integración de los conocimientos de otras disciplinas.

Según los criterios de esta ciencia, existen dos tipos fundamentales de sinestias: “genuinas” y “cognitivas”.

1. Genuina: se refiere a la sensación que se percibe en un modo sensorial distinto al propio del estímulo. Esta sensación es simultánea a la desencadenada en el modo sensorial propio, así como a las demás sinestias perceptibles en el mismo.
2. Cognitiva: implica una expansión intersensorial de los límites que las diferentes culturas imponen a los sistemas categoriales cognitivos. Esta expansión puede ser interpretada como una verdadera ruptura.<sup>45</sup>

---

41 Denominación dada al conjunto vago de sensaciones que un individuo posee de su cuerpo, sensaciones principalmente relacionadas con la interiocepción, dadas por sus órganos internos en las cuales no intervienen ni el sentido del tacto, ni el olfativo, ni el auditivo, ni el de la vista.

42 Sanz, Juan Carlos, *Lenguaje del color*, Madrid, Ediciones Akal, 2009, pp. 21

43 Ibid.

44 Idem., pp. 22

45 Idem., pp. 24

Tomando como fundamento lo anterior, podría decirse que la sensación y la percepción son elementos que darán origen a este fenómeno denominado sinestesia, asociándose de forma integral a través del desarrollo cognitivo, según las restricciones de las etapas evolutivas del ser humano.

## 2.1.2. Sensación y percepción

Estamos rodeados de un mundo de objetos y sucesos, que sin un esfuerzo consciente sentimos su presencia. No obstante, todo conocimiento del mundo exterior depende de nuestros sentidos, aparentemente existiendo un lazo muy estrecho entre el ambiente físico y nuestra conciencia sobre él.

Sin embargo, con frecuencia ciertas fuentes de información sensorial nos someten a errores y distorsiones sistemáticas que dan una representación equívoca sobre el mundo.

Es así que, la comprensión cómo adquirimos conciencia sobre el ambiente físico y la relación entre el mundo exterior y nuestra experiencia consciente, plantea desafíos esenciales de manera muy precisa a *la sensación* y a *la percepción*.

La *sensación* se refiere a los procesos iniciales de detección y codificación de la energía ambiental, es decir, tiene que ver con el contacto inicial entre el organismo y su ambiente. Las sensaciones se refieren a ciertas experiencias inmediatas, fundamentales y directas, pues, se relacionan con la conciencia sobre las cualidades y atributos vinculados con el ambiente físico, como “duro”, “tibio”, “fuerte” y “rojo”, que generalmente se producen por estímulos físicos simples, aislados.<sup>46</sup>

Por otra parte, la *percepción* se refiere al producto de procesos psicológicos en los que están implicados el significado, las relaciones, el contexto, el juicio, la experiencia pasada y la memoria.<sup>47</sup>

Podría decirse que la percepción implica organizar, interpretar y dar significado a aquello que procesan inicialmente los órganos de los sentidos; esto requiere destacar el conjunto de los rasgos influyentes de los objetos o situaciones completas (color, forma, propiedades táctiles, peso, gusto, etc.), surgiendo así el reconocimiento del objeto y culminando el proceso de percepción del mismo.

La importancia del estudio de este tema radica en la adquisición del conocimiento continuo acerca de nosotros mismos y nuestro ambiente, pues, nuestra conciencia total sobre la realidad externa es principalmente un producto de la sensación y de la percepción.

Por tanto, nuestros sentidos sirven como nuestro único mecanismo de detección de la energía y química que

---

46 Schiffman, Harvey Richard, *Sensación y percepción. Un enfoque integrador*, México, Editorial El Manual Moderno, 2004, pp. 2

47 Ibid.

emana del ambiente y es la base sobre la cual construimos y evaluamos la realidad de nuestro entorno, es decir, nuestra realidad física se deriva de la información sensorial recogida.

### 2.1.3. Percepción Sensorial

Planteado anteriormente, la sensación y la percepción se refiere al estudio de una secuencia de actividad biológica, que consiste en una estimulación proveniente del ambiente externo que afecta a los receptores sensoriales, los cuales generan actividad neuronal, para culminar en determinada experiencia o conducta.

Esta estimulación efectiva del organismo sensible, se halla en la energía que emana del ambiente, actuando en órganos sensoriales especializados y receptores exclusivos.

Asimismo, las células receptoras de todo organismo sensible comparten la función de generar una actividad neural como respuesta a la estimulación, integrando órganos sensoriales de diversas estructuras y funciones, que son sensibles a distintas formas de cambios de energía del ambiente del organismo.<sup>48</sup>

Por consiguiente, la percepción sensorial constituye el trabajo interdisciplinario de lo ya mencionado entre sensación y percepción, donde la percepción se basa en la estimulación ambiental que llega hasta los órganos de los sentidos; esta percepción del mundo físico compuesto de objetos y eventos, es un logro constructivo, basado en la interpretación de los estímulos recibidos.

La percepción sensorial, sin duda alguna, es la manera por la cual se obtiene el conocimiento del mundo externo, enfocado a la función desempeñada por los sentidos, relacionada con la existencia cotidiana del ser humano: cómo ve, escucha, siente, gusta, etc.

Por tanto, con toda esta teoría citada sobre la percepción sensorial, es evidente que el ser humano no se desarrolla en un mundo de manchas luminosas o cromáticas aisladas, de sonidos o contactos independientes; vive en un mundo de cosas, objetos y formas, un entorno de situaciones complejas; cuando percibe las cosas que le rodean, definitivamente no se trata de sensaciones sueltas, si no de imágenes íntegras; esto tiene como soporte el funcionamiento mancomunado de los órganos de los sentidos y la síntesis de sensaciones sueltas en sistemas de conjunto. Esto como resultado de la asociación transformada de las sensaciones aisladas en percepción integral.

No obstante, ciertas sensaciones pueden influirse recíprocamente y el funcionamiento de un órgano de los sentidos puede estimular el trabajo de otro órgano sensorial, existiendo formas de interacción en las cuales los órganos de los sentidos funcionan juntos, conocido a este fenómeno como “*sinestesia*”.

Por lo general nunca percibimos las excitaciones táctiles, visuales y auditivas aisladamente, es decir al percibir los objetos del mundo exterior podemos contemplar con la vista, y palpar a través del tacto, en ocasiones

---

48 Idem., pp. 25

transmitiéndonos su resonancia y naturalmente requiriendo de una cooperación de los órganos de los sentidos mediante su labor de síntesis.

Recurriendo a este interesante fenómeno, siendo la percepción sensorial, dentro de la etapa infantil podría presentarse como recurso de gran ayuda para la enseñanza y aprendizaje, pues, la percepción sensorial aborda el conocimiento general del entorno que nos rodea, transmitiendo un conocimiento a través de esta misma de acuerdo a las capacidades evolutivas adquiridas durante esta etapa del niño.

Dentro de la educación infantil se toma al juego como elemento fundamental para el aprendizaje del preescolar, ya que es la forma como éste conoce, explora e imita acciones y situaciones que estén cerca de su entorno, siendo el juego, la forma en que conectará su percepción sensorial, según sean los requerimientos de dicha actividad, estimulando así a sus órganos sensoriales, transmitiendo sensaciones de placer durante el desarrollo de esta misma.

Es así que se plantea un apoyo audiovisual didáctico dirigido a la etapa infantil para generar este fenómeno de sinestesia dentro de la percepción del niño, el cual, si se le da un seguimiento posterior a la proyección mediante actividades adicionales, podrá generar una mayor adquisición del conocimiento que se pretenda transmitir.

#### **2.1.4. La percepción y niveles cognoscitivos del preescolar en su aprendizaje**

*“Las habilidades perceptivas están por lo general bien desarrolladas para esta edad, el uso de la información que tenga el niño no es del todo completa, ya que todavía debe desarrollar algunas de las estrategias cognitivas y refinamientos del lenguaje para interpretar y comunicar los datos sensibles”.*<sup>49</sup>

Por lo general, la vista, el tacto, el olfato, el gusto y el oído aún no se encuentran bien desarrollados en esta etapa de vida, por tanto a partir de los tres años de vida mejoran su capacidad de reconocer patrones visuales, para así poderlo repetir y posteriormente diseñarlos. En la cita anterior al mencionar que el uso de la información no es del todo completa, se refiere a que el preescolar aun tiende a tener ciertas confusiones, un ejemplo es que al momento de escribir suelen hacerlo al revés ya que confunden la “q” y la “p”, la “d” y la “b”, o también su capacidad de percibir sonidos fonológicos en la mezcla de consonantes. Esta dificultad termina de desarrollarse hasta los 6 años de edad en la mayoría de los pequeños, en cambio el tacto, el gusto y el olfato a esta edad están completamente desarrollados, incluso el sentido del gusto es más agudo ya que tienen papilas gustativas adicionales en los cachetes y la garganta.<sup>50</sup>

*“El desarrollo perceptivo se ve influido por la experiencia, pero depende en gran parte del desarrollo del cerebro y el sistema nervioso central. Todos los niños pequeños deben experimentar un conjunto de objetos y actividades en sus vidas diarias a través de las cuales puedan explorar y aprender con los sentidos”.*<sup>51</sup>

49 SEP, *Curso de Formación y Actualización Profesional para el personal docente de Educación Preescolar, Volumen II*, pp. 212

50 [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/12CAPITULO6\\_2.pdf?sequence=12](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/12CAPITULO6_2.pdf?sequence=12), pp. 103. Consultado el 26 de septiembre de 2013.

51 SEP, *Curso de Formación y Actualización Profesional para el personal docente de Educación Preescolar, Volumen II*, pp. 221



La percepción y el desarrollo cognoscitivos trabajan juntos en el crecimiento del infante, pues uno requiere del otro para que exista ese entendimiento en el pequeño. A diferencia de la percepción basada por los sentidos del cuerpo, el desarrollo cognoscitivo es aquel en donde el niño de 4 años pensará muy diferente al de 8 años, es decir no es que uno sea más inteligente que otro, más bien su nivel de información es distinta, causando una clase de lógica distinta entre cada uno. Al desarrollo cognoscitivo se le atribuyen cambios cuantitativos, refiriéndonos a un aumento de la cantidad de información, al igual que cualitativos, ya que es la diferencia en la forma de pensar, adquiriéndose durante el proceso de crecimiento del niño de acuerdo a sus experiencias y vivencias.

El psicólogo suizo Jean Piaget estipula dentro de su Teoría Cognoscitiva tres fases fundamentales de acuerdo a la edad de los niños:

1. *“La fase sensoriomotriz (en general, de 0 a 2 años).*
2. *El periodo de preparación para el pensamiento conceptual (en general, de los 2 a los 11/12 años).*
3. *La fase del pensamiento cognoscitivo (en general, de los 11 o 12 años en adelante)”*.<sup>52</sup>

*“La fase preconceptual es un periodo de transición. El niño consolida el progreso cognitivo de la etapa sensomotora y comienza a avanzar hacia el pensamiento más lógico de las operaciones concretas”*.<sup>53</sup>

En la fase preconceptual, el uso del pensamiento representacional se amplía, es decir, por ejemplo a la edad de 3 años los niños pueden ofrecer un trozo de pastel imaginario y hablar de su sabor, sin verlo ni probarlo.

Sus habilidades del lenguaje aumentan con gran rapidez e incluso para su comunicación escrita emplean una serie de símbolos, pues en esta edad empiezan a dibujar lo que ven en el mundo. Aun así al niño le resulta difícil distinguir la realidad de la fantasía.

### **2.1.5. El niño visual, auditivo y kinestésico**

*“La idea es clara: cada persona favorecida con una agudeza especial y capacidad de percepción de unos de los sentidos, tenderá a utilizar este sentido como preferencia para orientarse a la vida”*.<sup>54</sup>

Cada ser humano es único, pues cada quien posee cualidades y virtudes que los hacen diferentes a otros.

Es por eso que dentro del aprendizaje, existen estas mismas diferencias, adoptando un estilo de aprendizaje siendo el más fácil y práctico para su necesidad de adquisición del conocimiento.

---

52 Mtra. Samaniego Araujo, Maricruz, *Psicología de la Educación II. Materiales de Lectura*, pp. 41

53 Garrison, Mark, Loreda, Olga *¿Psicología para Bachillerato?*, McGraw-Hill, México, 1996, pp. 160

54 Albuja Bayas, Maríaluz, *Distintas maneras de enseñar y aprender*, pp. 1

El estilo de aprendizaje se clasifica en tres tipos de estudiantes: el visual, el auditivo y el kinestésico.

1. *El estudiante visual: "Aprender por tanto significa ver. Esta inteligencia visual permite que los estudiantes asimilen los conocimientos en función de las imágenes, más que en relación a las palabras y al lenguaje. Los alumnos visuales son observadores y atentos; su memoria se centra, generalmente, en las cosas dignas de verse; prevalecen, entonces las percepciones visuales, a través de las cuales estos niños intentan formarse una imagen de la realidad y, naturalmente ver claro. Para los estudiantes visuales, la imagen tiene más peso que palabra".<sup>55</sup>*

Para la transmisión de un conocimiento en la etapa inicial se recurre a representaciones puramente visuales, refiriéndonos a una situación finalizada, presentada por medio de la imagen.

2. *El estudiante auditivo: "Los estudiantes auditivos se orientan –interior y exteriormente- por medio del oído. En ocasiones, parecería que están oyendo una música interior, pues se escuchan a sí mismos. Hablan bastante y, cuando lo hacen, se expresan en voz alta. Por esto, se dice que les resulta más fácil aprender interactuando con otros en una actividad que implique escuchar/hablar, antes que leyendo información en un libro o mirando un cuadro conceptual".<sup>56</sup>*

Para un aprendizaje satisfactorio de este tipo, se obtiene provecho en las actividades del preescolar con juegos verbales, ejercicios rítmicos con música, rimas, trabalenguas o incluso con lecturas de cuentos en voz alta.

3. *El estudiante kinestésico: "Este tipo de estudiante se orienta por el tacto, las manifestaciones de afecto (así como de otros sentimientos) y, sobre todo, las acciones. La actividad forma parte de su vida. El proceso de aprendizaje de estos estudiantes opera mediante movimientos y actividades corporales, como si el movimiento exterior fuese el camino necesario para agitar su fuero interno y desencadenar ideas, pensamientos, motivación, creatividad, etc."<sup>57</sup>*

Es fundamental que el niño pueda entrar en contacto directo con el objeto, que pueda manipularlo e interactuar con él, para que cualquier conocimiento teórico no signifique nada para él, si no se encuentra posibilitado a aplicarlo en la vida real.

En la etapa preescolar se habla de un aprendizaje por medio de sensaciones, es decir percepciones acompañado por un desarrollo cognitivo, esto es importante implementar en los tres sentidos en esta etapa, como ya se ha mencionado, unos niños más que otros adquirirán el conocimiento dado por alguno de estos medios o bien al conjuntar estos tres, podrá tener un mayor enriquecimiento, la enseñanza grupal y por tanto el aprendizaje en el pequeño.

---

55 Idem., pp. 1-2

56 Idem., pp. 3

57 Idem., pp. 4

## 2.1.6. Los medios audiovisuales didácticos como apoyo a la enseñanza basada en el fenómeno de la sinestesia

Los medios audiovisuales tales como la radio, la televisión, prensa, video, cine y las TIC, han hecho grandes cambios en el mundo y contribuido al progreso, la educación, el desarrollo y la modernización de las comunidades.

*“Como docentes debemos utilizar los medios, no solo como recursos didácticos sino también como medios de interacción con los cuales los estudiantes están más familiarizados ya que resultan más motivadores y más eficientes para obtener el aprendizaje”.<sup>58</sup>*

Gracias a los medios audiovisuales existe mayor facilidad y variedad para la transmisión de conocimientos, que pueden ser impartidos en sesiones con materiales que no hayan sido específicamente creados para el aprendizaje.

A pesar de la gran variedad de los medios audiovisuales ya mencionados, en esta ocasión el punto de interés radica en los productos audiovisuales como medios didácticos, especialmente dentro de la educación inicial, como un apoyo útil para el educador.

La integración de un producto audiovisual a la enseñanza se convierte en un auxiliar para el maestro, pero de ninguna manera sustituyéndolo, simplemente será un medio de apoyo para este, pues los actuales y futuros estudiantes, estarán adaptados y acostumbrados a este medio, ya que se encuentran inmersos muchas horas por día, donde interactúan, se relacionan, comunican, entretienen y muchas veces aprenden; los productos audiovisuales podrían convertirse en una fuente inagotable de transmisión de contenidos.

Los productos audiovisuales didácticos apoyan a la enseñanza con temas concretos, expuestos de manera clara, por lo regular evitando tener como resultado confusiones y problemas de comprensión en el educando, ya que por medio de las imágenes y el sonido dinamizará la explicación del educador o bien funcionará como preámbulo para dar inicio a algún tema nuevo, debido a su carácter motivador que produce dentro del espectador.

El audiovisual puede convertirse en un instrumento lúdico a través del cual se aprende, obteniendo respuestas con gran éxito en la enseñanza.

Es así que en la etapa de educación inicial, la actividad lúdica es el recurso metodológico más apropiado para dar continuidad a objetivos y contenidos educativos en este nivel, podría decirse que un producto audiovisual cubre aquellos requerimientos necesarios para considerarse recurso como tal, que además de sus implicaciones sensoriales dentro de la imagen y el sonido, ayuda al desarrollo perceptivo del infante según su desarrollo evolutivo, probablemente siendo un método el cual se conecte involuntariamente con el fenómeno de la sinestesia.

La función de un audiovisual no solo se limita al entretenimiento de un determinado público, por sus cualidades

---

<sup>58</sup> Niño Rojas, Victor M., et al., *Los medios audiovisuales en el aula*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 2005, pp. 121

naturales, también influye a la percepción sensorial humana, provocando la estimulación de sensaciones, las cuales originaran placer o rechazo al momento de exponerse a éste.

Cabe destacar que a nivel inicial, los productos audiovisuales deben de cumplir con ciertas características dentro de los elementos que lo conforman, esto por las restricciones del desarrollo evolutivo del preescolar, que puede presentar situaciones de poco interés a causa de su difícil entendimiento.

Por lo que debe de existir equilibrio entre el desempeño visual, auditivo, técnico y de contenido para generar materiales didácticos aptos para esta edad, aportando una enseñanza según las expectativas contempladas dentro del infante.

Además, los audiovisuales como sistema de reproducción de la imagen y el audio, cumplen una función informativa, proporcionando material visual y auditivo a la instrucción formativa del niño, ligada a una función motivadora donde el niño con base a lo observado reflexiona, contempla y analiza según los objetivos planteados por el educador para orientar su observación expresiva, en cuya práctica reposa la imaginación y realización del niño.

Los productos audiovisuales en general poseen la capacidad de captar la atención y motivar a los niños, esto debido a la semejanza con la realidad o bien a las cargas afectivas y emocionales que posean las imágenes conectadas a su percepción desarrollada.

Podría decirse que un audiovisual es una herramienta lúdica completa que integra múltiples posibilidades que pueden ser provechosas para el preescolar, logra una integración didáctica, útil y motivadora en su vida escolar, consecutivamente partiendo de una reflexión e involucramiento activo en su contenido.

Este involucramiento activo se obtiene mediante las estimulaciones perceptivas múltiples percibidas por el niño dentro de los colores, formas, texturas, sonidos, que componen al mensaje audiovisual, posteriormente aplicadas al juego o a la manipulación de ciertos materiales según la actividad impartida por el educador; originándose el fenómeno de la sinestesia dentro del preescolar durante su aprendizaje.

Por tanto, los productos audiovisuales como recursos didácticos aptos para este nivel educativo permiten ejercitar aquellas aptitudes perceptivas en los niños, fomentando así la imaginación, el pensamiento y el razonamiento. De igual manera estimula enormemente la capacidad de expresión, la sensibilidad y la emotividad, creando así una fuerte retención dentro de la memoria del niño, lo que incide principalmente a la hora de aprender.

## 2.2. Desarrollo de un material audiovisual didáctico a nivel preescolar

Como ha sido mencionado, el niño preescolar basa su aprendizaje conforme a experiencias obtenidas durante su desarrollo, debido a la percepción y sus niveles cognoscitivos adquiridos que determinan la transmisión de conocimientos dados en su entorno.

No obstante, es de suma importancia identificar el estilo de aprendizaje que posea cada niño, pues facilitará su forma de aprender y retener con mayor temporalidad el conocimiento adquirido.

Así que, tomando como referencia a estos estilos de aprendizaje, según su capacidad perceptiva sensorial favorecida, mediante el desarrollo de un producto didáctico audiovisual apto para esta etapa de vida, definitivamente reunirá cada uno de estos sentidos, dando lugar a un aprendizaje basado en la sinestesia, por medio de características lúdicas y por consiguiente de interés para el niño.

### 2.2.1. La enseñanza por medio de la comunicación audiovisual en la etapa preescolar

La escuela no puede quedarse al margen de esta cultura en la cual el niño está situado, pues los medios audiovisuales dentro de las nuevas tecnologías requieren de su atención y manipulación, siendo por medio de estas donde el niño se encuentra cautivo y motivado para su constante utilización.

Precisamente el uso de estos medios audiovisuales dentro del aula mantiene una conexión entre la escuela con el contexto sociocultural en donde se desenvuelve el niño en su vida cotidiana, así facilitando la transmisión de contenidos sin ser un aprendizaje forzado.

Justamente, Montoya hace referencia sobre el apoyo de los audiovisuales en la escuela como refuerzo dentro del aprendizaje de la siguiente manera:

*“...la base teórica fundamental en la que se apoya la educación con audiovisuales es en asumir la riqueza y variedad de los estímulos que hacen elevar la atención y la motivación de los estudiantes, de manera que se facilitaría la adquisición de mayores ganancias y recuerdos de información en los procesos de enseñanza-aprendizaje”.*<sup>59</sup>

Contando con el fundamento anterior, podría decirse que para que el niño pueda encontrar una mayor motivación dentro de la escuela, se debe recurrir a diferentes técnicas de enseñanza, las cuales apoyarán y reforzarán el conocimiento ya adquirido de forma atractiva y entretenida, incluso estas podrán ser los transmisores de nuevos conocimientos, en este caso refiriéndonos a la educación con audiovisuales, pues por las cualidades que posee, el niño trasladará su completa atención a la imagen y al sonido, donde comenzará a explorar los diferentes elementos

---

59 Montoya, Norminanda, *La Comunicación Audiovisual en la educación*, Madrid, Ediciones del Laberinto, 2005, pp.18.

que contenga el material, tanto visuales (forma, color, texturas, etc.), auditivos (ambientación, identificación de voces, música, etc.), e incluso narrativos, siendo por esta última donde el pequeño determina si el material audiovisual logro ser de su interés.

En la etapa de la educación preescolar se ve un trabajo centrado en el lenguaje audiovisual, a partir de imágenes fijas o en movimiento, ya que los educadores recurren a estos elementos como material didáctico para ejemplificar de forma visual lo explicado, y así exista en el pequeño mayor comprensión.

Desafortunadamente, dentro del “Programa de Educación Preescolar” la educación audiovisual en particular no cuenta con espacios curriculares, sino comparte espacio con otros contenidos relacionados con la educación artística dentro del área plástica dedicándoles poco tiempo, sin embargo algunos educadores de forma voluntaria llevan a cabo actividades prácticas sobre este tema, encontrando un peculiar interés dentro del alumnado hacia este tipo de materiales con resultados benéficos dentro de su aprendizaje.

## 2.2.2. El producto audiovisual

Montoya, sugiere definir a un producto audiovisual como:

*“...cualquier documento que pueda llegar a la audiencia infantil, a través de diferentes formatos: vídeo VHS, DVD, CD-Rom, videojuego, y que puede ser una película de dibujos animados, un telefilm, un anuncio, un programa informativo, una comedia de situación.”<sup>60</sup>*

Es decir, con este punto de vista, podríamos decir que un producto audiovisual es aquel que posee una estructura narrativa, que cuente una historia, que tenga argumento y una interacción entre personajes, dirigido a un público, en este caso a la audiencia infantil.

Este producto también tiene una forma visual y sonora, representado por un lenguaje audiovisual, por lo que su análisis se estructura por tres ejes fundamentales de este lenguaje: análisis de la estructura narrativa, análisis de la forma visual y análisis de la forma sonora.

Por último, para puntualizar se mencionaran las características de cada elemento que conforma a un producto audiovisual, de esta manera poder obtener un panorama claro y general acerca de su estructura y forma.

---

60 Idem., pp. 160

### 2.2.3. La estructura narrativa

Cuando se ve o se escucha un producto audiovisual, el primer cuestionamiento que surge es que cosa nos va contar, es decir, que historia cuenta.

En este caso nuestra pregunta será, ¿qué es contar historias?, donde según Robyn Quin y Barrie McMahon definen a esta pregunta como:

*“Contar historias es simplemente una forma de organizar los acontecimientos y experiencias y transmitirlos a otros de modo que tengan sentido.”<sup>61</sup>*

Es decir, una historia puede ser contada a una persona o a un grupo de personas, a través de distintos medios, tales como el cine, la televisión o libros y puede ser transmitida como un poema, un cómic o una ficción.

Puede también narrar ficciones (relatos imaginarios) como en una serie de dibujos animados o narrar acontecimientos reales como en un informativo.

Mientras que en el lenguaje audiovisual, presente en todos los productos audiovisuales se cuenta a través de imágenes, sonidos, voces, música, colores, etc.

#### 2.2.3.1. El argumento

Podríamos referirnos a este como todos los acontecimientos producidos en la historia, como según la definición de Quin y McMahon, lo dice:

*“Las acciones de una historia, tanto si son acontecimientos de gran dramatismo como sentimientos que tienen los personajes, son de gran trascendencia porque propician el cambio. La situación en una historia es, en cierto modo, diferente, después de que estas acciones hayan ocurrido. Las acciones hacen progresar una historia. Por tanto, las acciones son la base de un argumento.”<sup>62</sup>*

Por lo que, estos acontecimientos son originados o realizados por personajes que intervienen en la historia que suele pasar en un tiempo o en un lugar determinado, que es cuándo y dónde se desarrolla la acción.

El argumento puede presentar un esquema bastante simple, según Montoya desglosándolo de la siguiente manera:

1. Comienzo o planteamiento: Momento donde se plantea el problema que resolverá el protagonista de la historia.

---

61 Quin, R., McMahon, B., *Historias y estereotipos*, España, Ediciones de la Torre, 1997, pp.16

62 Idem., pp. 24

2. Nudo: Suelen producirse una serie de acontecimientos, acciones y sucesos que le ocurren al protagonista.
3. Desenlace final: El protagonista resuelve el problema planteado al principio de la historia.

### 2.2.3.2. Los personajes

Los personajes en las historias tienen la capacidad de hacernos sentir diversas emociones; por lo general, los argumentos son llevados a cabo en acontecimientos dramáticos y en acciones llevadas por los personajes.

La construcción de los personajes es llevada por medio de acciones, es decir, a través de lo que hacen; por un diálogo, que indica que dicen y cómo lo dicen, o por su apariencia física y en el ambiente que están situados, a esto Quin y McMohan lo señalan como caracterización, pues según lo describen de la siguiente manera:

*"... el proceso de asignar a un personaje comportamientos y características físicas y psicológicas que le hagan parecerse a una persona real."<sup>63</sup>*

Asimismo, estos componentes no son suficientes para la creación de personajes pues no tendría sentido a menos que el espectador conectará sus experiencias previas con la información que arroja el personaje, es decir, esto

depende de nuestros conocimientos y experiencias dentro de la vida cotidiana, logrando así un interés dentro de este mismo y una posible identificación.

Los personajes son los elementos más importantes de la historia, estos determinan una continuidad siendo el caso de las series, manifestándose estables y coherentes pues nada de lo que ocurra durante la historia cambiará su personalidad, por tanto en el caso de los productos audiovisuales el papel que desempeña el personaje en el desarrollo de la historia es central, refiriéndonos a que toda la historia se desenvuelve en torno a ellos.

### 2.2.3.3. Los estereotipos

En las historias los personajes están contruidos a base de rasgos de personalidad, transmitiendo valores aceptables o inaceptables, comportándose de una determinada manera, esto es conocido como personajes tipo o estereotipos.

*"...un estereotipo es "una imagen convencional que se ha acuñado para un grupo de gente", es decir, la forma habitual que se suele presentar a un grupo de gente."<sup>64</sup>*

---

63 Quin, R., McMahan, B., *Historias y estereotipos*, España, Ediciones de la Torre, 1997, pp.47

64 Idem., pp. 137



Con esta referencia, el estereotipo se convierte en una forma simple de pensar sobre la gente, una clasificación inmediata.

Dentro de los estereotipos se encuentran los positivos y los negativos, ligados a un juicio de valor, pues este reconocerá los méritos de un objeto o de una persona.

Los estereotipos negativos se desarrollan mediante un grupo considerados como “problemáticos”, viéndose como una amenaza hacia los valores y estilo de vida del grupo predominante en la sociedad.<sup>65</sup>

Los estereotipos positivos, presentan un sistema de valores aceptados por la sociedad, mostrándose con frecuencia dentro de los productos audiovisuales o publicitarios, sobre todo dentro de los infantiles, fácilmente reconocidos por los niños, posteriormente reincorporándolos a juegos, convirtiéndose en personajes esquemáticos, utilizados para simplificar y conseguir que estos sean asumidos por la audiencia infantil sin mayor dificultad de comprensión.<sup>66</sup>

Para analizar cualquier producto audiovisual no solo se toma en cuenta su estructura narrativa, sino también debe de ser contemplada su forma visual y sonora, pues es de suma importancia analizar cómo es contada esa historia, recurriendo a sí a las técnicas de expresión audiovisual.

### **2.3. PERCEPCIÓN VISUAL DEL NIÑO EN PRODUCTOS AUDIOVISUALES**

Según lo señalado en el apartado anterior, para el éxito de un audiovisual educativo, su base fundamental se encuentra tanto en su función didáctica como en su base sostenida teóricamente en el aprendizaje, por lo que la toma más estética y técnicamente más sofisticada no es por principio la didácticamente más válida.

Sin en cambio basándonos en el principio formulado por el realizador de “Sesame Street”, Palmer hace referencia a lo contrario:

*“la premisa de que el poder de instruir depende de la capacidad de atraer la atención específicamente por medio de estrategias de representación”.*<sup>67</sup>

Por tanto, en este apartado se profundizara sobre las cuestiones estéticas y de representación que debe de contener un producto audiovisual didáctico infantil basándose en la percepción y el desarrollo cognoscitivo de acuerdo a las etapas de crecimiento del preescolar, y así lograr con éxito su objetivo principal: captar su atención inmediata, enseñar, entretener y divertir.

---

65 Idem., pp. 146

66 Montoya, Norminanda, *La Comunicación Audiovisual en la educación*, Madrid, Ediciones del Laberinto, 2005, pp. 164

67 Baggaley, Jon, Duck, Steve, *Análisis del mensaje televisivo*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, pp. 23

### 2.3.1. El color en la visión del niño

La visión del niño es prácticamente igual a la del adulto, pero su percepción de los colores es algo diferente, podría decirse que está situado entre la percepción animal y la adulta, caracterizándose por ser un intento de integración intuitiva de las experiencias planteadas en la óptica animal. Es una integración muy simple debido a las limitaciones que caracterizan al pequeño, como la abstracción, universalidad del problema del color, la perspectiva; estas características hacen que el niño vaya adquiriendo el sentido de la vista por las esencias de todo lo que le rodea.

De forma clara, Esperanza Perello, brinda una variante de características dentro de la percepción del color en la visión infantil. Según la autora, el sentido del color en el niño funciona como un todo pancromático<sup>68</sup>, existiendo un proceso de sensibilización hacia los colores iniciando por el descubrimiento del rojo y termina con el violeta, pero de igual manera, al pequeño le agrada la luz blanca natural, es incapaz de comprender la complicación de los colores que le rodean puesto que él solo asimila los colores primarios, de esta forma vive el color en toda su intensidad.<sup>69</sup>

Esto es debido a su capacidad de percepción sensorial, la cual es determinada por sus restricciones sensoriales de tipo evolutivo, refiriéndonos a grado de desarrollo del sistema nervioso y órganos sensoriales periféricos, ya que principalmente en la primera infancia siguen completando su proceso de desarrollo en este ámbito. Así, las necesidades, las características, e inclinaciones de la infancia van a verse ampliamente determinadas por aquello que sean capaces de percibir y entender del mundo exterior.

Respecto al ámbito fisiológico sensorial de la vista, un bebé sólo distingue los contrastes entre los colores, es decir lo claro contra lo oscuro, su cerebro parece no haber aprendido aún a diferenciar tal cantidad de matices. A partir de los 3 o 4 años de edad, según Mota detalla, existe la diferencia entre el blanco y el negro, como colores extremos que representan lo claro y lo oscuro, comenzando a percibir los colores primarios y en algunos casos según su sistema visual los colores secundarios, por esta razón un preescolar sentirá inclinación por colores saturados que permitan altos contrastes, rechazando por lo regular colores pálidos y oscuros. Sin duda alguna les gustan los colores brillantes y casi no aprecian los colores discretos y los matices. A los 5 años puede distinguir tonos intermedios sobre un tono base (azul marino, azul celeste, ocre, gris, etc.) y ordenarlos según su intensidad. El desarrollo de este tipo de distinciones entre los colores dependerá de la vivacidad e intensidad de la estimulación que reciban en sus respectivas etapas.<sup>70</sup>

No obstante, los colores también cumplen una función psicológica, es decir, reflejan sentimientos o estados de ánimo, el ser humano siente una cierta conexión a ellos dependiendo del humor en que se encuentre, de igual forma genera una cierta predilección a alguno de estos por la personalidad que posea. Por lo que, dentro de la imagen, el color cumplirá una función fundamental, pues según a su elección y combinación, lograra una cierta estimulación dentro de la reacción del receptor, brindándole a la imagen una interpretación adecuada, una aceptación e incluso persuasión.

---

68 Cuya sensibilidad es aproximadamente igual para los diversos colores.

69 <http://www.raco.cat/index.php/maina/article/viewFile/104702/163458>. Consultado el 26 de septiembre de 2013.

70 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf), pp. 9. Consultado el 5 de octubre de 2013.

## 2.3.2. Elementos formales de diseño dirigidos al nivel inicial

A principios de nuestra primera experiencia del mundo organizamos nuestros placeres, preferencias, temores, dentro de una fuerte dependencia a lo que vemos; por tanto, el modo visual constituye toda una estructura de elementos que, como el lenguaje, puede utilizarse para componer y comprender mensajes, estos de igual manera, situados en productos audiovisuales de cualquier tipo. De forma muy certera, Dondis lo describe como un cuerpo de datos compuesto por la asociación de elementos integrales estructuralmente organizado, a través del cual se organizan como unidades o formas, siendo determinadas por otras, cuya significancia en conjunto es una función de la significancia de las partes.<sup>71</sup>

Es así que, los productos audiovisuales animados enfocados a una etapa inicial son constituidos por una serie de elementos individuales de suma importancia para el desarrollo sensorial de la visión, manifestándose como: línea, textura, forma, e infinidad de elementos más, los cuales, según sus características ayudaran a la estimulación visual del pequeño, dando lugar a un efecto acumulativo de la combinación de los elementos seleccionados, que conforme a la manipulación de las unidades básicas mediante las técnicas y su relación compositiva formal transmitirán el significado pretendido.

Para un funcionamiento óptimo del producto audiovisual educativo, dirigido a la etapa infantil, es necesario tener en cuenta las limitantes que posee el desarrollo de la percepción visual del niño, pues de esta forma, el pequeño tendrá las capacidades para decodificar con éxito el mensaje, y así, cumplir con la finalidad de enseñar a manera de entretenimiento.

## 2.3.3. Punto, línea, forma, tamaño, textura y la percepción visual del niño

Si observamos el desarrollo de un bebé a partir de sus primeros meses de vida, o bien, si revisamos la historia de los pueblos primitivos, encontraremos en la imagen el modo más antiguo y frecuente de conocer el mundo que nos rodea.

La composición de estas imágenes o mensajes, se encuentran ampliamente organizados y estructurados por una serie de elementos básicos que los conformarán. Estos elementos de diseño, se encuentran muy relacionados entre sí, sin ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general; estos tomados por separado, podrán parecer abstractos, pero reunidos determinaran la apariencia definitiva y el contenido de un diseño. Estos elementos se distinguen por cuatro grupos diferentes: elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación, y finalmente, elementos prácticos.<sup>72</sup>

Wong, denomina elementos conceptuales aquellos que conformaran a la forma, refiriéndose al punto, línea, plano y volumen; los elementos visuales se originan cuando los elementos conceptuales son visibles, puesto que, se les

<sup>71</sup> Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1976, pp. 11

<sup>72</sup> Wong, Wucius, *Fundamentos de diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1995, pp. 42

brinda una forma, medida, color y textura; respecto a los elementos de relación, serán aquellos que dependiendo de su forma, gobernará una ubicación y la interrelación entre ellas mismas en un diseño, percibiéndose por medio de la dirección, la posición, o sentidos en el espacio y la gravedad; por último, los elementos prácticos es donde subyace el contenido y el alcance del diseño, estos serán determinados por medio de tres variables más, primeramente por la representación, ya sea realista, estilizada o semiabstracta; en segundo lugar encontrándose el significado, que se hace presente cuando el diseño transmite un mensaje; y finalmente por medio de la función, haciéndose presente cuando un diseño debe de servir un determinado propósito.<sup>73</sup>

A lo largo de la niñez adquiere una importante relevancia el aprendizaje del alfabeto visual, pues para comprender un lenguaje, sea cual fuese, es necesario que se conozcan las relaciones entre los signos.

En el proceso visual, se contemplan elementos básicos que deben de ser enseñados a los más chicos para poder decodificar un mundo que en gran medida se manifiesta visualmente. Para mayor precisión, los elementos básicos que se utilizan con mayor frecuencia dentro de las imágenes dirigidas a esta etapa, son representados por medio del punto, como una unidad visual mínima, la línea como articuladora de la forma, el contorno, contornos básicos como el círculo, cuadrado, triángulo y sus infinitas variantes y combinaciones, el tono como ausencia o presencia de luz, gracias al cual vemos, la textura, óptica de carácter superficial de los materiales visuales, la escala, tamaño relativo y medición, la dimensión y el movimiento, involucrados en la expresión.<sup>74</sup> Estos elementos son los que integran y constituyen la materia prima que da el sustento para una correcta decodificación del mensaje visual en el pequeño.

Se utiliza el término de imagen para definir una representación icónica concreta de la realidad; la capacidad que poseen las imágenes en el sistema perceptivo de los niños, según Mota, representa una porción de la realidad enmarcada en un soporte determinado, establecido mediante el tiempo y contexto del entorno del menor.<sup>75</sup>

De igual manera, para el reconocimiento de estos elementos de diseño clasificados claramente por Wong, es necesario comprender el funcionamiento de la percepción visual del niño, por lo que la doctora Frosting la define como:

*“la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociándolos con experiencias previas”.*<sup>76</sup>

Con esto, se afirma que la percepción visual no significa solamente ver con precisión puesto que la interpretación de los estímulos visuales ocurre en el cerebro y no en los ojos, poniéndose como ejemplo la percepción de cuatro líneas que forman un cuadro, la impresión sensorial se da en los ojos pero su reconocimiento como dicha figura ocurre en el cerebro.<sup>77</sup>

---

73 Idem., pp. 42-44

74 Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1976, pp. 28

75 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyecto graduacion/archivos/535.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyecto graduacion/archivos/535.pdf), pp. 48. Consultado el 5 de octubre de 2013.

76 Silva y Ortiz, María Teresa Alicia, *La percepción visual en los primeros años de aprendizaje según el programa Frosting*, México, Escuela Profesional de Estudios Profesionales Acatlán, 1996, pp. 55

77 Ibid.

Los estímulos son captados por los órganos de los sentidos y transmitidos al sistema nervioso central para su elaboración; éste configura los estímulos en estructura con significados específicos. Todas las percepciones representan totalidades significativas.

Por estas razones, cualquier ser humano no puede recibir ningún mensaje del ambiente y responder a él si no tiene percepción (auditiva, visual, cinestésica y táctil), pero finalmente la percepción visual es el medio principal por el cual percibimos el ambiente. Científicos estiman que aproximadamente el 80% de nuestras percepciones son visuales; por ello diversos pedagogos, entre ellos Montessori y Fröbel basan la educación en la cualidad de las experiencias que proveen al educando con un contacto directo de su entorno (color, forma, tamaño, textura); no solo para entrenar a la percepción sino también al acercamiento respecto al adiestramiento de las funciones cognitivas superiores (clasificación, seriación, categorización, etc.).<sup>78</sup>

Además, Frosting hace mención, que la constancia perceptiva implica la habilidad para verificar que un objeto o figura posee propiedades únicas como, su forma, posición y tamaño específico, a pesar de la variabilidad de la imagen sobre la retina.

La información que obtienen los niños del ambiente que los rodea, sobre todo de los medios audiovisuales, generan un mundo ficcional en donde la atención que ellos presenten juega un papel fundamental en su desarrollo perceptivo. Por lo tanto, es necesario ayudar a desarrollar la percepción del niño, mediante programas de percepción visual donde su efectividad se reflejará si el adiestramiento no sólo se enfoca a este aspecto sino a la percepción en general; así que, considerando que la percepción visual se encuentra en casi todas nuestras acciones, está es necesaria para que el pequeño pueda tener éxito en su aprendizaje.

Tomando lo anterior como punto de partida, Piaget considera que el periodo para el máximo desarrollo de las capacidades perceptivas ocurren aproximadamente entre los 3 y los 7 años de edad, señalando como el periodo final de la fase sensoriomotora e inicial de la fase operacional, denominándola preoperacional. Este autor llama percepción al aspecto intuitivo de la inteligencia y al periodo en el cual predomina la fase de representación.<sup>79</sup>

Por lo que, la influencia de la imagen en el niño se ve distorsionada a consecuencia de sus etapas de desarrollo evolutivo. Claro ejemplo, es la etapa sensoriomotora, donde los niños se estimulan mediante acciones inmediatas, por medio de sucesiones de imágenes móviles que no son ni más ni menos que las personas y objetos que componen su realidad y entorno cercano, ejerciendo acciones de esfuerzos motrices; la finalización de esta etapa se completa cuando la acción motriz es sustituida por una inteligencia representativa, la función simbólica.

En la etapa preoperacional, Frosting señala cinco áreas principales dentro de las habilidades perceptivas visuales: coordinación motora de los ojos, discernimiento de figuras o percepción de figura fondo, constancia de forma, posición en el espacio y por último relaciones espaciales.

---

78 *Idem.*, pp. 56

79 *Idem.*, pp. 57

La coordinación motora de los ojos, según Frosting es la habilidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o partes de él. De allí que, para poder llevar a cabo adecuadamente una cadena de actividades dependemos de la coordinación óculo-muscular.<sup>80</sup>

El discernimiento de figuras será aquella figura donde está centrada nuestra atención, que cuando cambiamos nuestra atención a cualquier otra cosa, lo que antes era figura, viene a ser el fondo.<sup>81</sup>

Por otro lado, hemos aprendido que las cosas que están situadas más lejos no son necesariamente más pequeñas, y que según desde el ángulo que lo observemos existirá relación correspondiente a nuestra percepción. Dentro de la constancia de la forma encontramos constancia de tamaño, de claridad y de color; es decir, los objetos de nuestro medio ambiente alcanzan estabilidad cuando conocemos sus verdaderas características. Esta constancia perceptiva es importante para distinguir pequeños detalles como: la diferencia entre la “r” o la “n”, o una “a” con una “d”; por lo que es de suma importancia que dentro del aprendizaje del niño exista una ayuda al reconocimiento de figuras independientemente a su tamaño, color o posición y más tarde reconocer palabras que ha aprendido aunque estén contenidas en contexto que no le son familiares o en diferentes tipos de letra o escritura.<sup>82</sup>

La percepción de posición en el espacio se refiere a la relación en el espacio de un objeto respecto al observador; la deficiencia de esta área distorsiona lo que nos rodea, de igual manera, dificulta el entendimiento de palabras cuyo significado indican una posición en el espacio, los números y letras se confunden, “b” en vez de “d”, “6” en vez de “9”, siendo un problema muy común en pequeños que se encuentran en esta etapa.<sup>83</sup>

La percepción de las relaciones espaciales es la habilidad de un observador para percibir la posición de dos o más objetos en relación a sí mismo o en relación con la posición relativa de los objetos, desarrollándose más tarde y derivada de la anterior, esta es importante para poder percibir secuencias o patrones, ya que cualquier número de partes diversas puede ser visto en relación con estas partes y con cada una de ellas, recibiendo aproximadamente igual atención.<sup>84</sup>

Para la adquisición de estas habilidades perceptivas de la visión, es necesario contar con estimulación específicamente dirigida a esta etapa de la infancia, recurriendo a los elementos básicos ya mencionados, los cuales mediante su constancia dentro de la representación de la imagen, reforzarán y ayudarán a su correcto aprendizaje.

Estos podrían manifestarse por medio de elementos de carácter estimulante, como es planteado por Bedolla Pereda, quien sugiere formas primarias que le ayuden a comenzar a aprender conceptos básicos, formas complejas u orgánicas con asimetría que procuren mayor actividad neuronal, con contrastes de texturas básica (liso-rugoso-granuloso) con contornos cambiantes (circular, lineal, zig-zag), y por supuesto atributos decorativos sumamente figurativos, además de números y letras que les comuniquen conceptos, ideas, es decir, un aprendizaje general.<sup>85</sup>

---

80 *Ibid.*

81 *Ibid.*

82 *Idem.*, pp. 58

83 *Ibid.*

84 *Idem.*, pp. 59

85 [http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/6826/23CAPITULO13\\_2.pdf?sequence=23](http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/6826/23CAPITULO13_2.pdf?sequence=23), pp. 407 Consultado el 26 de septiembre de 2013.

La expresión plástica infantil de esta etapa, también podría tomarse como modelo de representación en cuanto a la imagen del producto audiovisual dirigido a este público, pues podría obtenerse una cierta identificación durante la visualización del audiovisual conforme a las obras producidas por el pequeño autor, tomando como base la opinión de la pedagoga Elda Caridad, respecto a los elementos básicos que son utilizados dentro de estas mismas.

Dentro de la producción gráfica del niño, se encuentran latentes elementos que construyen su forma de expresión; mediante la observación de la líneas además de evaluar la destreza manual, se hace presente la expresividad de la obra, por medio de movimiento, fuerza y dramatismo, siendo la línea la primera forma de expresión con la cual el niño tiene contacto desde una edad temprana por medio de sus garabateos. Las líneas pueden ser curvas, espirales, rectas o en zig-zag, no obstante las líneas diagonales pueden crear un equilibrio de arriba-abajo y de derecha-izquierda, utilizándose solas o para crear formas.<sup>86</sup>

A través de la forma el niño ofrece la visión del mundo, el pequeño artista no toma en cuenta las proporciones sino las siente, es decir, su modo de representación de la forma será el de mayor tamaño según su mayor significado para él en relación a las demás figuras. Las formas en los primeros estadios de la expresión no corresponden con la realidad, por ejemplo un círculo podría ser la playa, un coche, un perro, etc., significando que con la forma intenta decir algo; la evolución de la representación de la forma ira sumamente ligado con su evolución cognitiva.<sup>87</sup>

El volumen, primeramente está representado en figuras planas, pero a través de la experimentación comienza a dar volumen a sus figuras, por tanto, las actividades de modelado donde se trabaja el volumen son un excelente medio para su comprensión además del despertar de los sentidos, ejercicio que implica coordinación manual, siendo un factor lúdico.<sup>88</sup>

Es importante respetar la manera de representación que el niño ofrece a cada figura, pues según forma, color, colocación en el espacio, volumen, tamaño, etc., constituirán sus interpretaciones personales, creativas, que deben de ser potenciadas.

Así pues, teniendo como referencia lo anterior, la percepción visual no sólo es necesaria para el éxito académico del pequeño, sino también para vivir plenamente, puesto que, sin ella se tendrían muchas privaciones placenteras y de comprensión del mundo que nos rodea.

### **2.3.4. Importancia del figura-fondo en el niño**

La percepción visual como habilidad para reconocer y discriminar los estímulos visuales bajo una interpretación asociada con experiencias anteriores, es considerada dentro del desarrollo total del niño, pues su eficiencia es muy importante para que éste tenga éxito en su aprendizaje inicial.

---

86 <http://pequenovangogh.blogspot.mx/2013/05/elementos-del-lenguaje-plastico-infantil.html>. Consultado el 2 de octubre de 2013.

87 *Ibid.*

88 *Ibid.*

La interpretación de los estímulos visuales, sucede en el cerebro, él cual está organizado de manera que pueda seleccionar entre el conjunto de estímulos un número limitado, configurándose como centro de interés. Estos estímulos seleccionados, sean auditivos, táctiles o visuales, forman la figura en nuestro campo perceptivo, pero la mayoría constituyen un fondo cuya percepción es confusa.<sup>89</sup>

Silva y Ortiz, denomina a la figura como aquella parte del campo de percepción que constituye el centro de nuestra atención. Cuando está es desviada hacia alguna otra cosa, el nuevo centro de interés se convierte en la figura, y lo que antes era la figura ahora es fondo.<sup>90</sup>

Esta facultad de la percepción visual es importante en el desarrollo de niño, pues si éste tiene escasa discriminación de figura-fondo, parecerá desatento y desorganizado. Asimismo la dificultad que tiene para descartar estímulos extraños le impide apartarse de uno determinado, aun cuando debiera desviar su interés hacia alguna otra figura para la actividad voluntaria.<sup>91</sup>

Los objetivos generales de los ejercicios de la figura-fondo, desarrollan la capacidad del niño para enfocar su atención a los estímulos adecuados. Para el reforzamiento y composición de audiovisuales didácticos infantiles, son recursos utilizados para el desarrollo óptimo de la percepción visual, por consiguiente la obtención de una concentración sobre lo que se observa dentro del cerebro del menor.

Para el logro óptimo de esta facultad visual, es necesario recurrir a la *constancia de la forma*, la cual Silvia y Ortiz la describe como: la posibilidad de percibir a un objeto con propiedades invariables, como forma, posición y tamaños específicos, a pesar de la variabilidad de su imagen sobre la retina del ojo.<sup>92</sup>

Otras tres propiedades de la constancia en los objetos son: el *tamaño*, *brillo* y *color*.

El *tamaño*, comprende la capacidad de percibir y reconocer la dimensión real de un objeto en forma independiente de los que pueden cambiar su volumen aparente; el *brillo* supone la posibilidad de juzgar claridad en un objeto sin tener en cuenta la cantidad de luz reflejada por el mismo; el *color* finalmente comprende la capacidad de reconocer colores independientemente del fondo o de las condiciones de iluminación.<sup>93</sup>

Por tanto, es de suma importancia en la etapa preescolar promover actividades que desarrollen esta área, con el propósito de adquirir la habilidad de concentración en los aspectos importantes del campo visual e ignorar el fondo que no presente relevancia alguna, pues sin la concentración adecuada y lo estímulos pertinentes se hace prácticamente imposible generar algún tipo de conocimiento o de aprendizaje.

De igual manera, deben considerarse estos puntos para la composición de audiovisuales educativos infantiles,

---

89 Silva y Ortiz, María Teresa Alicia, *La percepción visual en los primeros años de aprendizaje según el programa Frosting*, México, Escuela Profesional de Estudios Profesionales Acatlán, 1996, pp. 238

90 *Ibid.*

91 *Ibid.*

92 *Ibid.*

93 *Idem.*, pp. 238-239



pues si los elementos que lo conforman no son definidos según a las habilidades perceptivas del pequeño, lo más probable será que presenten dificultad para su reconocimiento mostrándose finalmente desatentos, así interfiriendo con su aprendizaje.

### 2.3.5. Composición visual

La virtud que posee la imagen reside en la capacidad e influencia con efecto de rememoración y alto valor emotivo que tiene ésta sobre las percepciones de los niños, que en muchas ocasiones pueden remplazar o sustituir la realidad, a consecuencia de la vinculación que pueden poseer los lugares, objetos, personas, o momentos que estén conectados emocionalmente con los mismos.

Revisado con anterioridad, la percepción de una imagen está estrechamente relacionada con la manera de captar la realidad de cada individuo; el niño en su largo camino de crecimiento atraviesa la etapa preoperacional, en donde los pensamientos que adquieren son principalmente representativos y la imagen es el contenido de la representación. En esta etapa, Mota hace mención que el valor de la imagen en sus diversas manifestaciones,

ejerce una influencia determinante sobre los diversos procesos mentales y de desarrollo; el niño entre los 4 y 5 años, comienza un sometimiento puramente intuitivo dejando de lado su pensamiento, haciéndolo cautivo de las imágenes.<sup>94</sup>

Según Aumont, el espectador es un participante emocional, cognitivamente activo y a la vez es un organismo psíquico sobre el que actúa la imagen. En esta etapa el niño se relaciona a través de lo visual, donde la imagen plantea una serie de posibilidades tanto simbólicas como estéticas, que establecen nuevas formas de relación entre el espectador y esta misma.<sup>95</sup>

Por tanto, el paso más importante en la resolución del problema visual es el proceso de composición. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado del mensaje visual, implicándose fuertemente sobre lo que recibe el espectador. Esta etapa del proceso creativo dará la oportunidad de expresar el estado de ánimo que quiera transmitir el producto audiovisual.

El conjunto de formas visuales, colores, organización y disposición de elementos en el plano, según su ordenamiento, son lo que finalmente darán un simbolismo a la imagen, que, manipulados con las técnicas de comunicación visual otorgaran un énfasis cambiante; esto sostenido por Dondis, donde la técnica visual más dinámica es el contraste, contraponiéndose a la técnica visual de la armonía, de los cuales, su uso se extenderá en una sutil gradación entre estos dos, pues el carácter de una solución visual adquiere forma mediante su energía,<sup>96</sup> brindando a la imagen atractivo y placer para su continuo consumo por parte del infante. Sin embargo, no es necesario el abuso del

---

94 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf), pp. 50. Consultado el 5 de octubre de 2013.

95 Idem., pp. 50

96 Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1976, pp. 28

contraste, debe cuidarse mantener una cierta armonía, pues si la función primordial del producto audiovisual animado es transmitir conceptos educativos, es importante contar con composiciones sencillas, de fácil percepción, para una mayor identificación dentro de las formas representadas.

En cuanto a la tipografía, que se presenta en este tipo de productos para el reforzamiento de ideas o conceptos, Alejandra Díaz puntualiza ser de suma importancia, mostrar los caracteres aprendidos dentro de los primeros años de estudio, de otra forma el niño podrá ver el mensaje pero no entender lo que dice, haciendo una lectura compleja e incorrecta, además debe presentarse por medio de palabras y no frases largas para su rápida legibilidad.<sup>97</sup>

Asimismo, el niño tiende a identificar fácilmente elementos que lo rodean, aprendidos a través de símbolos (formas geométricas, animales, etc.), utilizándose comúnmente en las representaciones visuales; no obstante es importante tener presente la capacidad de imaginación que tiene el menor cuando sueña con personajes fantásticos y aventuras extraordinarias, por ello, para que un producto audiovisual animado infantil sea exitoso, además de llamativo, dinámico, colorido, sencillo y espontáneo, entre otras características ya señaladas, en su representación debe encontrarse una cierta conexión entre la realidad que conoce y con las cosas que más sueña, esto permitirá que los niños se identifiquen con la imagen gráfica de determinado producto audiovisual y adquiera confianza y familiaridad con mayor rapidez.

## 2.4. PERCEPCIÓN AUDITIVA DEL NIÑO EN PRODUCTOS AUDIOVISUALES

La capacidad para localizar sonidos en el espacio es esencial para el ser humano y los animales, pues permite la localización y evitación de objetos y sucesos que emiten sonidos, además de que guía la dirección de la atención visual.

Sin embargo, el ser humano también es capaz de experimentar la sucesión de sonidos que varían en la frecuencia, intensidad, complejidad y duración de una manera única: la música.

A diferencia de la detección de muchos sonidos ambientales comunes, el oyente es un contribuyente activo en la percepción de la música, evocando una diversidad de procesos sutiles derivados en parte de las experiencias musicales pasadas, preferencias estéticas personales, asociaciones cognitivas y emocionales, anticipaciones y expectativas.

La música proporciona un placer estético que se experimenta de manera intensa, a su vez también puede ser una forma especial de sinestesia, denominada como *cromestesia*, en donde los sonidos no solo registran una sensación auditiva sino que también, al mismo tiempo, evocan sensaciones vívidas de color. Esta interacción de la experiencia sensorial ocurre con los sonidos musicales en particular y tiene mucha mayor probabilidad de presentarse en mujeres que en hombres.<sup>98</sup>

<sup>97</sup> <http://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>. Consultado el 5 de octubre de 2013.

<sup>98</sup> Schiffman, Harvey Richard, *Sensación y percepción. Un enfoque integrador*, México, Editorial El Manual Moderno, 2004, pp. 367

Con este dato interesante sobre la sinestesia, la precepción de la música en niños de nivel inicial, se toma como premisa por su alto nivel simbólico que se le otorga especialmente en esta etapa, a través de sus juegos y por consiguiente dentro de su aprendizaje.

De igual manera, estudiaremos los lineamientos que deben de contener una composición musical infantil dentro de un audiovisual didáctico para conseguir una óptima retención dentro de la memoria del menor.

### **2.4.1. Análisis de la forma sonora: ¿Qué aporta el sonido a lo audiovisual?**

El sonido respecto al análisis audiovisual constantemente se ha hecho a un lado, pues demerita su importancia a comparación de la imagen, sin tomar en cuenta que el sonido tiene una gran fuerza evocadora de recuerdos, situaciones, paisajes, otorgando un gran realismo a la imagen, consiguiendo así la emoción en el espectador.

Cualquier historia audiovisual incorpora al sonido, compuesto por la voz, la música que acompaña a las acciones o diálogos obtenidos por los personajes, o los efectos de sonido que ambientan y dan fuerza a la historia o a los silencios, dando lugar a una interacción entre sí.

Por lo que Michel Chion hace énfasis sobre la asociación del sonido y la imagen generadora de una percepción completamente distinta a la que produce cada uno de ellos por separado, proponiendo el concepto de “valor añadido”, que explica de la siguiente manera:

*“Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada.”<sup>99</sup>*

Así que, con el punto de vista de Chion, podríamos decir que el sonido sólo sigue siendo la parte enriquecedora de la imagen, en realidad, seguir dándole la primacía absoluta al sentido de la visión, mientras que en el contexto del lenguaje audiovisual, el sonido no enriquece sino que modifica la percepción global del receptor.

El audio no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, ya que a su vez actúa como ella y a la vez que ella, aportando nueva información al receptor que va a procesar de manera complementaria en función natural a la coherencia perceptiva.

Finalmente podríamos decir que la importancia del sonido dentro de la narración audiovisual es de gran trascendencia, pues este trasmite con gran precisión sensaciones especiales, conduce la interpretación del conjunto audiovisual y organiza narrativamente el flujo del discurso audiovisual.

---

99 Chion, Michel, *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Editorial Paidós, 1993, pp. 16

## 2.4.2. La voz

Dentro del mundo audiovisual no se puede dejar pasar por alto uno de los instrumentos expresivos fundamentales, comúnmente en cualquier narración audiovisual se encuentra presente el medio de comunicación conocido como la voz.

La función de la voz dentro de un producto visual, acompaña, subraya, envuelve y da continuidad a las imágenes, esta predomina sobre todos los demás elementos, pues en esta se concentra la mayor parte de material informativo y persuasivo.

Según Chion, fundamenta que dentro de las primeras cosas que el ser humano descubre, se encuentra la voz y el sonido, pues el oído es de los primeros órganos en desarrollarse, despertándose a partir de los primeros cuatro meses y medio de vida fetal.<sup>100</sup>

Así que, no es de extrañeza, que en el útero materno, el bebé muestre movimiento alguno en el vientre al escuchar la voz; igualmente al nacer las primeras impresiones son meramente auditivas, el pequeño nace con los ojos cerrados, simplemente escuchando su propio llanto, las voces de sus padres y sonidos que le rodea, siendo la voz nuestro principal medio de comunicación con el exterior.

Por lo tanto, dentro del análisis de la forma sonora en los productos audiovisuales, se debe de tener en cuenta, que la atención auditiva del niño no se dirige indistintamente a todo tipo de sonidos, sino especialmente a la voz.

A este fenómeno, Chion lo denomina como “*vococentrismo*”, pues dentro de un conjunto sonoro, la voz atrae y centra la atención.<sup>101</sup>

Esto no quiere decir que dentro de un producto audiovisual se demerite la importancia de los otros sonidos, ruidos o música, estos también forman un papel determinante, actuando en un nivel menos consciente.

La voz, es también el vehículo principal del texto, regularmente el lenguaje está presente de manera central, ya sea por medio de títulos intercalados o como en forma de texto oral; incluso siendo por medio de las palabras la clave de estructuración audiovisual, hasta en algunos casos, guiar y organizar completamente los demás elementos a su alrededor, una vez más Chion calificándolo como “*verbocentrado*”.<sup>102</sup>

En definitiva, la voz, sigue siendo el instrumento fundamental para persuadir, dado es el caso en películas, dibujos animados, donde la voz forma parte de la configuración del estereotipo del personaje, pues este será el medio por el cual se dirigirá a la audiencia, centrando así su poder de convicción dentro del sonido.

---

100 Chion, Michel, *El sonido: música, cine, literatura*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1999, pp. 35

101 Idem., pp. 283

102 Ibid.

### 2.4.3. La música

Analizando el desarrollo de la respuesta de los sonidos musicales a lo largo de todo el periodo preescolar, Moog realiza una investigación transversal en gran escala de la experiencia musical del niño preescolar, haciéndoles escuchar seis tipos de material musical a 50 niños agrupados en diez niveles diferentes de edades entre los seis meses y cinco años y medio. Los seis tipos de material, fueron tres tipos de canciones infantiles muy conocidas; tres combinaciones de palabras y ritmos (palabras dichas rítmicamente, palabras dichas con un ritmo cambiado y ritmos con palabras sin sentido), ritmos puros (tocados en instrumentos de percusión); música instrumental (incluyendo a Bruckner, una canción pop y una melodía original de doce tonos); “cacofonías”, tales como grabaciones de un cuarteto de cuerdas con varias distorsiones deliberadas; y sonidos no musicales, tales como producidos por una aspiradora y por el tráfico de la calle.<sup>103</sup>

Los resultados sugieren que en algún momento entre los tres y seis meses de vida, los bebés comienzan a responder activamente a la música, en búsqueda de la fuente sonora, mostrando un placer manifiesto y asombro, al igual, la música les produce consistentemente movimientos corporales como balanceos rítmicos o saltos, siendo improbable que estos movimientos fueran producidos por tipos de música rítmica.

En el primer año de vida es la vocalización de la música, haciendo la distinción entre el balbuceo musical y no musical, este último es considerado como precursor del habla, vinculándose a personas y cosas específicas, por otra parte, el balbuceo musical se produce como una respuesta específica a la música que el niño escucha.

Moog, en el segundo año de vida, encuentra que se incrementa notablemente el número de respuestas activas, aumentando enormemente los diferentes movimientos físicos, comenzando a adaptar sus propios movimientos rítmicos con los ritmos presentes en la música. Entre el tercero y cuarto año de edad no existe aumento significativo en dicha coordinación. En cambio, lo que si se desarrolla durante este periodo es la incorporación de la música y el canto al juego imaginativo; Piaget señala que el juego simbólico y de simulación representa la esencia del periodo preescolar; y la música, particularmente el canto y los juegos de rondas, representan una parte importante de ello.<sup>104</sup>

Durante el periodo preescolar, Moog halló como altamente probable que niños de 3, 4 y 5 años se sentaran a escuchar música atentamente en vez de moverse espontáneamente en respuesta a esta; si bien el número de movimientos aumenta con la edad, crecerá la variedad tanto como en la coordinación entre diferentes movimientos de pasos identificables de danzas. Al parecer los niños y niñas, internalizan cada vez más su respuesta a la música y la emplean en contextos amplios de actividades tales como el juego imaginativo y la formación de relaciones sociales (bailar con otros).<sup>105</sup>

El informe de Moog, siendo esencialmente descriptivo que explicativo, proporciona una amplia fuente ilustrativa de evidencia, donde es claro el alto nivel de percepción auditiva que un niño posee desde una edad temprana,

---

103 Hargraves, David, *Música y desarrollo psicológico*, Barcelona, Editorial Graó, 1998, pp. 76

104 Idem., pp. 79

105 Idem., pp. 76-79

probablemente, como ya se ha mencionado con anterioridad, por ser el primer órgano en desarrollarse completamente; asociando la melodía involuntariamente con movimientos corporales relacionados con el ritmo que según posea, siendo un claro ejemplo de sinestesia provocada por ambos sentidos.

Así que, si a los cinco años los niños registran un amplio repertorio de canciones tradicionales infantiles de su cultura, probablemente podrán realizar tareas de reconocimiento y memoria mucho mejor que con el material musical no familiar.

No obstante, cantidad de estudios han revelado lo contrario dentro del desarrollo de la habilidad de los niños para reproducir con precisión canciones poco familiares que les han sido presentadas, arrojando resultados en el siguiente orden: se aprenden las palabras, seguido por el ritmo, finalizando por el contorno e intervalos.

Serafine, Crowder y Repp, propusieron una hipótesis de “integración” de memoria para canciones, según la cual se considera la melodía y el texto como integrados más que como componentes independientes de la representación de las canciones en la memoria. Realizan un estudio donde los niños escuchan fragmentos de canciones tradicionales no conocidas, seguido de un test de reconocimiento y ejecución, usando cinco combinaciones de melodías iguales y diferentes, con series de palabras. Los resultados sustentan la hipótesis, la memoria y la ejecución exacta de las canciones escuchadas en la presentación fue mejor que en los otros ítems.<sup>106</sup>

*“[...] los niños pequeños “tratan a las nuevas melodías o secuencias de sonidos como si fueran familiares, si es que tienen el mismo contorno melódico y la extensión de frecuencias que una secuencia previamente escuchada, y como novedosa, si lo que difiere es el contorno o la extensión...”<sup>107</sup>*

Con esto podríamos decir que, si una canción nueva, sigue los cánones generales de las melodías tradicionales según la cultura del niño donde se desenvuelva, resultará familiar para él por su estilo básico o tipo de melodía que se reproduzca, así atrayendo su atención inmediata con posterior retención dentro de la memoria.

Por tanto, productos audiovisuales didácticos musicalizados, podrían ser una herramienta de gran utilidad dentro de la educación preescolar, fundamentado bajo este análisis de respuestas a los estímulos producidos mediante la música en niños de esta etapa, siendo probable que adquiera con mayor facilidad un conocimiento dado, y sobre todo, que se mantenga dentro de la memoria durante un tiempo prolongado, además de ser complemento de la imagen en movimiento, convirtiéndose en una gran motivación para ellos, finalmente manifestándose como medio de predilección para su consumo por todas las cualidades que posee en conjunto.

---

106 Idem., pp. 89

107 Idem., pp. 79

## 2.4.4. Composición musical en productos audiovisuales infantiles

Dentro de los productos audiovisuales, a través de los distintos sonidos e imágenes que componen una escena audiovisual, el mensaje logra incorporar, generar y transmitir una multiplicidad de estímulos, emociones y sentimientos que son enmarcados como una interpretación de la realidad.

Generalmente se asocia al sonido como un complemento del desarrollo de una narrativa audiovisual. El sonido no presenta una importancia menor dentro de la escena audiovisual, que solamente refuerza lo que se ve; el concepto no se reduce solamente a eso, sino que tiene que entenderse la imagen como el producto de la construcción del espectador a partir de los estímulos percibidos por nuestros sentidos.

El lenguaje sonoro propone a los niños la creación de mensajes audibles que por su soporte natural, estimulan y generan placer. El audio ingresa al organismo percibido por las vibraciones de onda, las cuales no solo se escuchan sino también se sienten, el sistema audible no puede dejar de oír siendo independiente de la voluntad de su receptor. Este es un rasgo distintivo en comparación de lo visual, en donde el receptor puede desestimar el mensaje que recibe por solo discriminar lo que ve.<sup>108</sup>

Por tanto, el sonido dentro de los audiovisuales mantiene una función de gran importancia, pues el sistema auditivo a diferencia del visual, presenta características únicas y distintivas que generan en el emisor en este caso el niño sea participe de los acontecimientos y mensajes que surgen a su alrededor, las cuales afectan a su sensibilidad sin consentimiento de los mismos.

Las influencias perceptivas del sonido con respecto a la imagen se alimentan y contaminan sus efectos, beneficiando así el mensaje a transmitir. Por parte de ambas percepciones, el movimiento es la acción a destacar, puesto que, el sonido implica desplazamiento y es justamente a éste el que supone movimiento cuando aparece y no el elemento visual; el movimiento puede no estar presente en una imagen visual, sus objetos y todo aquello que lo integran permanecer inmóvil, pero la entrada del audio por más mínima que sea implica desplazamiento.

Esta particularidad sonora tiene sus orígenes en que el oído trabaja más deprisa que la vista, haciendo a los sonidos en muchos casos más definibles que las acciones que se puedan visualizar.<sup>109</sup>

Por tanto, en un producto audiovisual didáctico infantil, es necesario cuidar ciertos lineamientos respecto a la composición musical que se planea realizar, principalmente si esta realizará el trabajo de narrativa dentro del audiovisual, con el objetivo de generar una experiencia de placer en el niño al momento de escucharla con posterior retención; es importante escoger sonidos e instrumentos adaptados al desarrollo sensoriomotor y neurológico del niño, puesto que una música demasiado compleja impedirá que este la reconozca, experimentando dificultad de retener las melodías o las palabras; la audición de la música contribuye a su desarrollo evolutivo, despertando su atención, su sensibilidad y su afectividad.

---

108 [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/535.pdf). Consultado el 7 de octubre de 2013.

109 Ibid.

“... a menudo, al niño le cautiva una canción; le gusta volver a escucharla, porque la “reconoce” y la memoriza cada vez más de forma cenestésica”<sup>110</sup>

Bien, como ya ha sido mencionado, el niño preescolar se mueve al son de su música preferida y trata de canturrearla, por tanto la composición musical debe ser privilegiada con sencillez, como diversos métodos de iniciación a la música recomiendan utilizar al principio melodías pentatónicas, es decir, melodías hechas a partir de cinco sonidos, siendo melodías siempre armoniosas con fácil reconocimiento sin contener disonancias que los niños pudieran rechazar. La gama pentatónica es el reflejo universal de los intervalos melódicos que cantan espontáneamente la mayoría de los niños, como la tercera menor descendente, utilizada en todas las aulas escolares.<sup>111</sup>

Otro recurso de gran prioridad es incluir a la voz como instrumento, ya que la voz cantada de la madre, del padre o del profesor comunica el apego y el afecto hacia el preescolar.<sup>112</sup>

De igual manera, es importante retomar las melodías poco familiares para el pequeño, es decir aquellas que no han sido expuestas ante su sistema auditivo, las cuales deben de seguir ciertos aspectos para facilitar la percepción auditiva del niño aún en desarrollo.

Así que Davidson y cols. realizan un estudio de observación detallado del desarrollo en este periodo, enseñando a grupos de cinco niños de cuatro y cinco años durante un año, una canción tradicional que ellos llamaron la “*Canción de Charlie*”.<sup>113</sup> A lo largo del año escucharon la canción en una grabación y también varias ocasiones fue cantada por un instructor. La canción fue elegida por dos razones: por ser poco conocida, probablemente ninguno de los niños pudo haberla escuchado con anterioridad, y, por lo tanto, los resultados no iban a estar influidos por ningún efecto de familiaridad, pero al mismo tiempo, respetando los lineamientos generales de las melodías tradicionales aptas para esta edad.

Los investigadores del grupo de Boston estaban interesados en analizar tres aspectos distintos que hacen el aprendizaje de los niños de dicha canción. Interesaba el texto porque la canción cae naturalmente en dos claras mitades, la primera de ellas con dos versos muy similares. Se estudió el ritmo porque el patrón de las primeras dos frases se repite esencialmente con las dos siguientes; e interesaba el contorno, porque la primera y tercera frase (ascendente) contrastan con la segunda (descendente) y con la cuarta frase (lisa). La idea fue que estos tres rasgos fuesen considerados como marcos diferentes alrededor de los cuales los niños pudiesen organizar su propia producción de la canción.<sup>114</sup>

---

110 Vaillancourt, Guylaine, *Música y musicoterapia, su importancia en el desarrollo infantil*, España, Narcea Ediciones, 2009, pp. 17

111 *Idem.*, pp. 18

112 *Idem.*, pp. 22

113 Hargraves, David, *Música y desarrollo psicológico*, Barcelona, Editorial Graó, 1998, pp. 90

114 *Ibid.*



FASE	LOGROS
Una: Tipología	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabras de toda la canción o de las frases más distintivas.</li> <li>• Frases, límites de frases, extensión, número y orden de todas las frases presentes. Éstas están ampliamente apoyadas por el marco de las palabras.</li> <li>• Pulso subyace presente en el canto de los niños.</li> <li>• Se establece una forma de expresión.</li> </ul>
Dos: Superficie rítmica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño puede extraer el ritmo externo de la canción (esto es, puede tocar la figura por figura en un tambor) sincronizado con el pulso subyacente.</li> <li>• El niño canta una aproximación del contorno de alturas de las frases más distintivas, pero no mantiene una estabilidad tonal a lo largo de las frases, y de una interpretación a otra canta intervalos variados.</li> </ul>
Tres: Contorno de alturas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño intenta igualar el contorno de alturas en cada frase, pero la estabilidad tonal a lo largo de la frase, aún está ausente y los intervalos aún varían a lo largo de las interpretaciones.</li> </ul>
Cuatro: Estabilidad tonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se estabilizan las etapas 1-3.</li> <li>• Una clara proyección del centro tonal a lo largo de todas las frases, aun que los intervalos no siempre son correctos.</li> <li>• El niño puede extraer el pulso subyacente de los ritmos.</li> <li>• Nueva habilidad para ejecutar transformaciones expresivas (por ejemplo, tiempo lento para una versión triste).</li> </ul>

\*Cuadro ilustrativo: las fases de la adquisición de la canción en niños de 5 años. Reproducido con autorización de Documentary Report of the Ann Arbor Symposium (de Davidson, McKernon y Gardner (1981), 1981 de Music Educators National Conference).

Podríamos decir que las variantes que deben de ser consideradas para la composición musical de un audiovisual didáctico infantil son aquellas que estén constituidas por su sencillez, pero completos en sí mismos, cuyas frases se repitan para que sean fáciles de retener, posteriormente tomando en cuenta el ritmo, contorno e intervalos waptos para su percepción en esta etapa de desarrollo; sin dejar de lado que el niño construye una imagen auditiva a partir de lo que oye, componiéndose de una serie de factores como el conocimiento previo, la memoria o la experiencia, que proporcionan al menor la capacidad de relacionar lo percibido auditivamente con el paisaje sonoro que imaginan.

Es así que tanto el sonido como la imagen en una animación infantil educativa dirigida a la etapa preescolar, trabajan en conjunto, para la estimulación de la percepción tanto visual como auditiva, ninguna de estas dos demeritará importancia, pues cada una de estas desarrollara en el niño habilidades perceptivas por separado, ayudándolo a un futuro desenvolvimiento dentro del entorno que lo rodea, donde también se verá reflejado dentro de su aprendizaje de manera exitosa.



### III. Criterios para el desarrollo de un producto didáctico audiovisual infantil





Después de analizar los aspectos de percepción visual y auditiva mediante el desarrollo del preescolar, es de suma importancia considerarlos para el diseño de cualquier material didáctico de este contenido, pues por medio de una correcta representación, el pequeño podrá asimilar satisfactoriamente el conocimiento facilitado por el educando.

Así que para el desarrollo de un producto audiovisual didáctico infantil, se deben considerar ambas sensopercepciones, pues la imagen y el sonido trabajando de manera conjunta, serán el conducto para la adquisición de conocimientos y enseñanzas, percibidos por medio del sistema sensorial que le competen, de esta manera exponiendo al niño a diversos estímulos para su desarrollo vital.

De esta forma, los audiovisuales en esta etapa, contribuyen a la formación de conceptos mediante los procesos de asociación, diferenciación y generalización, permitiendo estructurar el pensamiento en palabras, imágenes y conceptos verbales.

Para evitar inconvenientes, es necesario estimular el desarrollo de las habilidades del niño dentro del área perceptual de la memoria visual y auditiva, pues lo capacitará a retener sin error y de evocar sin dificultades, formas, colores, letras, asociados a dichas figuras. Lo fonético del lenguaje debe de servir siempre de apoyo a lo gráfico, y junto a la memoria visual ha de actuar la memoria auditiva.

Según Ventura define a estas habilidades del área perceptual de la siguiente manera:

- *Memoria auditiva: es la habilidad para retener y recordar información auditiva en general. Se les debe enseñar a los niños que lo que están oyendo es importante, y que se espera que lo recuerde y sean capaces de utilizar la información auditiva; después de haber recibido actividades de entranamiento.*
- *Memoria visual: es la habilidad para recordar con precisión experiencias visuales anteriores. La retención y la memoria visual deben ser suficientemente desarrolladas para asegurar éxito en la lectura y en las tareas relacionadas con el aprendizaje abstracto.<sup>115</sup>*

Es por eso que la música, en especial la canción, ofrece diversas posibilidades al preescolar, consideradas como afectivas, medio de comunicación, participación, desplazamientos espaciales, reconocimiento de su propio cuerpo y el de otros, además de posibilitar la interacción con y a través de la música. La canción resulta de la combinación de la letra y música como una totalidad, por ello su importancia en la selección que se realice buscando enriquecer lo literario con lo musical.

---

115 Ventura Martín, Silvia, "Programa para la memoria de trabajo: memoria visual y auditiva". <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/5/WebDGOIE/WebCEP/docsUp/35707201/Docs/Atenci%F3n%20a%20la%20Diversidad/PEP/ejemplificaciones/PEP-MEMORIA%20VISUAL-AUDITIVA%20SILVIA%20C.%20VENTURA%20MARTIN.doc>. Consultado el 17 de febrero de 2015.

Es así, como la imagen ligada a la canción, contribuirá al desarrollo de la habilidad perceptiva de la memoria, pues posibilitará mediante dos senso percepciones distintas, la obtención de nuevos conceptos retenidos por esta durante un cierto lapso de tiempo.

De igual manera, la imagen y el audio, presentado como estructura narrativa, ayuda a que el niño reflexione sobre sus significados, contribuyendo a fomentar sus destrezas para el desarrollo de sus propias ideas, siendo un elemento motivador de gran interés, pues aviva su imaginación y fantasías, explotando altamente su creatividad.

### 3.1. La animación infantil

Cada vez las producciones animadas constituyen un material de consumo audiovisual habitual para niños y niñas en los primeros años, que sirven para contentar su afán de diversión y para cubrir su siempre exigente tiempo de ocio.

Para poder clasificar este tipo de producciones animadas aptas para menores, es necesario atender tres nociones básicas: emisor, receptor y mensaje, analizado por medio de sus temáticas, personajes, argumentos o duraciones de dichas producciones entre otros elementos, que acercaran hacia una definición acertada de este tipo de material que podrían denominarse “animación infantil”.

La infancia es una etapa concreta del desarrollo de todo ser humano, que requiere de un proceso educativo específico para poder fomentar sus potencialidades y recursos. Por lo que De Andrés Tripero, hace mención, que dentro de esta etapa infantil, desde los 3 a los 6 años, es cuando se origina el proceso de asimilación audiovisual, completándose hacia los 12 años con la ayuda de la “inteligencia fílmica”, a la cual el autor se refiere:

*“como aquella que viene definida por 4 elementos del desarrollo intelectual de todo ser humano: la inteligencia lógica (comprensión de la estructura narrativa cinematográfica), la inteligencia de aprendizaje (recuerdo y asimilación), la inteligencia emocional (distinción de mensajes positivos y negativos) y la inteligencia moral (comprensión de valores y contravalores).”<sup>116</sup>*

Esta etapa infantil como ha sido tratado en el capítulo anterior es considerada desde los 3 a los 6 años de edad, pues en torno a los 9 o incluso antes, sus inquietudes se distancian de lo puramente infantil cambiando incluso sus intereses dentro de los productos audiovisuales de su consumo por completo.

Cada vez más, los niños entran en contacto con los medios de comunicación a una edad más temprana, refiriéndonos como primer contacto el televisivo y el cinematográfico (visionado de películas en DVD); Porto Pedraza declara que el hogar se convierte en el lugar de iniciación audiovisual, puesto que esté último se encuentra disponible

---

116 De Andrés Tripero, *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia*, CNICE, Ministerio de Educación y Ciencia, 2006, pp. 104-105

para que el pequeño lo repita las veces que quiera; muy contrario de lo que le sucede a los adultos, los pequeños disfrutan más cuanto mayor es el reconocimiento de lo que ven o escuchan.<sup>117</sup>

Algunos teóricos ya hablan de la formación de una “preinteligencia fílmica emocional y simbólica”, a partir de los 2 años que se acentúa hasta los 6, pues la emoción se convierte en un elemento clave para el desarrollo de la inteligencia fílmica, como De Andrés Tripero brinda su punto de vista:

*“La comprensión de las emociones del film no sólo favorecerá su específica inteligencia fílmica sino el resto, también, de sus capacidades intelectuales, afectivas y sociales”<sup>118</sup>*

Teóricos como Piaget han analizado el funcionamiento y evolución de la mente infantil que se caracteriza por la gran influencia lúdica y emocional. Así que, la relación entre el niño con lo cinematográfico, durante la infancia, la imagen audiovisual cobra gran importancia y la comprensión de las películas se manifiestan a nivel psicológico de una forma particular. Por un lado, a los niños les cuesta establecer relaciones temporales entre las secuencias de un producto audiovisual, por lo que no entienden de forma clara la línea argumental o narrativa; con frecuencia encontrándose en confusión entre la realidad y ficción, que asimilen lo percibido y los asocien con sus deseos y por último, que relacionen los contenidos y significados en base a sus experiencias afectivas.<sup>119</sup>

Por lo tanto, los tres años de edad parecen ser el momento idóneo para iniciar a los niños en el mundo perceptivo de los productos audiovisuales; como según Martínez-Salanova hace relación:

*“hay que comenzar viendo películas entretenidas, en cada edad las correspondientes. Lo lúdico y festivo es diferente en cada edad, cultura y condición”<sup>120</sup>*

Para poder encontrar una definición certera de la animación infantil, pasa por explicar las características de los productos audiovisuales en este género; atendiendo de la misma forma elementos que componen a tal mensaje, como ya ha sido detallado con anterioridad, refiriéndonos a sus aspectos formales narrativos, resultando cuestiones fundamentales como la técnica, la duración, los elementos acústicos y estéticos, las temáticas, los argumentos o los personajes.

---

117 [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf), pp. 10. Consultado el 13 de junio de 2013.

118 De Andrés Tripero, *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia*, CNICE, Ministerio de Educación y Ciencia, 2006, pp. 53

119 *Idem.*, pp. 46-47

120 Martínez-Salanova, Enrique, *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*, Huelva: Grupo Comunicar, 2002, pp. 28

### 3.1.1. Aspectos formales de la animación infantil

Constantemente se comete el error de clasificar a todas aquellas producciones realizadas con las diversas técnicas de animación como infantiles, olvidando que la animación es un simple recurso y un modo de realizarlas, mas no un género, sin embargo, parte de las técnicas favoritas de los más pequeños, sobre todo si su tratamiento es fluido con visuales llamativos y ritmos pegadizos.

Efectivamente, la capacidad de atención limitada de los más pequeños convierte a los cortometrajes en el formato ideal para estos productos audiovisuales; si nos referimos a producciones animadas para menores de 7 años, Rodríguez Rossell, recomienda mostrarles varias sesiones de diferentes cortometrajes con una duración aconsejable de 10 ó 15 minutos máximos, sin importar que las estructuras, los temas o los pequeños detalles entre ellos puedan resultar repetitivos, precisamente en la repetición casi idéntica de los relatos se basa el éxito de los cuentos infantiles.<sup>121</sup>

Asimismo, Rodríguez sostiene que dentro de los aspectos formales de una animación infantil, es de suma importancia los elementos acústicos y estéticos; respecto a la música, los niños disfrutan de la presencia de composiciones musicales entre sus producciones favoritas, mientras que si nos referimos a las voces, éstos prefieren las formas dialogadas frente a los comentarios de un narrador. Conforme a los aspectos estéticos, los más pequeños parece que admiran la belleza de los paisajes o los lugares exóticos con presencia de fauna viva.<sup>122</sup>

### 3.1.2. Aspectos narrativos de la animación infantil

Las temáticas utilizadas en este tipo de producciones pueden resultar diferentes entre las favoritas por niños de uno u otro sexo, además de la comedia, los temas preferidos son la aventuras, la fantasía, los temas sentimentales (sin referirnos al tema amoroso que aparece sino hasta la adolescencia), los cuentos y las leyendas; este tipo de productos audiovisuales se ha convertido durante años en un auténtico vehículo de la literatura infantil al trasladar a las pantallas cuentos tradicionales e historias para niños.

Los argumentos son otro de los aspectos a tener en cuenta si queremos definir las características del producto audiovisual infantil idóneo. Según Rodríguez, hasta los 6 años de edad, se presta atención a la sucesión de hechos que al propio argumento, por tanto la estructura de los mismos debe de ser sencilla y lineal, teniendo el cuidado debido de la inclusión de elementos atemorizantes y así no provocar en los más pequeños un rechazo casi seguro; no obstante se justifica la presencia de los mismos si el desenlace de la acción final arroja un resultado positivo para la historia.<sup>123</sup>

---

121 <http://www.doxacomunicacion.es/pdf/articulorodriguezymelgarejo.pdf>, pp. 173. Consultado el 29 de agosto de 2013.

122 Idem., pp. 174

123 Ibid.

Dentro del argumento también se contabilizan diversas variables, las cuales dan forma a la historia mientras transcurre; estas variables son temáticas transmitidas de forma sencilla al público infantil, entre ellas encontrándose género, especie, cualidades físicas, valores, contravalores, tipología de familia y algunas otras categorías como los roles, las funciones y los estereotipos habituales, que las productoras por lo regular difunden dentro de sus productos audiovisuales.

El tratamiento de estos determinados contenidos, según Porto Pedraza, testifica que son vinculados a los posibles efectos que pueden producir sobre el público infantil a corto, medio y largo plazo; para medir estos efectos dependen de otras variables: cómo afectan las percepciones que se transmiten, cuánto tiempo es necesario que transcurra tras la recepción de un mensaje determinado y un cambio de actitud, entre otras. El contenido es importante pero no debe considerarse como un elemento de carácter absoluto.<sup>124</sup>

Los personajes presentados en estos productos animados audiovisuales por los que muestran mayor interés son, por el siguiente orden: niños, animales (si éstos no son fieras peligrosas) y adultos. Entienden la presencia de “buenos y malos”, aunque esperan que estos últimos sean castigados o ridiculizados. En una primera etapa infantil, los personajes desempeñan para los más pequeños el papel de juguetes, pero con un alto grado de significación psicológica; sin embargo conforme su desarrollo cognitivo es mayor, los personajes protagonistas son tomados como modelos de identificación, por ello los menores prefieren personajes que no se alejen demasiado de la realidad, sino prefieren historias imaginativas, que se confunden en efecto con su propio imaginario.<sup>125</sup>

La función del personaje es de suma importancia, ya que por medio de estos se obtiene la capacidad de generar modelos, tanto claves de valores e ideologías como en pautas actitudinales (cogniciones, emociones y conductas), posteriormente, poniéndose en práctica por medio de la imitación (el aprendizaje por observación); siendo así las principales formas por las que este pequeño receptor reacciona hacia los personajes mediáticos y dentro de su entorno.

Así que, atendiendo a las características del espectador y al desarrollo intelectual y emocional de los menores, según la capacidad de comprensión de los niños, el emisor debería de producir productos animados audiovisuales pensados para la infancia, adaptando los aspectos narrativos y técnicos de la producción y así pueda cumplir las funciones de diversión, entretenimiento y educación para no olvidar los aspectos sociales, educativos y empáticos de este medio.

Es así como los expertos sostienen que los más pequeños, menores de 7 años, deben ver productos audiovisuales especialmente para ellos, adecuándose a su mentalidad fácilmente impresionable, que tenga en cuenta tanto su falta de capacidad para distinguir lo real y lo imaginario como la dificultad que presentan a la hora de fijar la atención, sobre todo durante periodos de tiempo largos; la recepción y decodificación de las imágenes para el

---

124 [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf), pp. 5. Consultado el 29 de agosto de 2013.

125 De Andrés Tripero, *El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia*, CNICE, Ministerio de Educación y Ciencia, 2006, pp. 48-50



niño en proceso de formación no están tan claras, este medio es capaz de impactar emocionalmente a los más pequeños que no son capaces de interiorizar ni entender el verdadero significado de lo que reciben en pantalla.

Por lo tanto, la animación infantil, se define teniendo en cuenta dos variables: el receptor y el mensaje. Es decir, las animaciones infantiles, considera a sus receptores, por las características ya descritas, a los niños entre 3 y 6 años, delimitando así el público al cual va dirigido. Finalmente el mensaje del producto audiovisual infantil deberá responder a dos aspectos: formales y narrativos, por medio de la duración del producto para una captación exitosa en la atención del niño sobre este mismo, la presencia de elementos como música pegadiza y rítmica o formas dialogadas, argumentos simples con una estructura lineal, personajes con los cuales adquieran una cierta identificación y por último la técnica de animación empleada, las cuales son predilectas en el mundo de los pequeños.

En este punto radica el interés de estudio, haciendo el cuestionamiento, si la animación infantil podría ser una herramienta didáctica capaz de fomentar la educación y formación de valores en lo menores implicando sus percepciones sensoriales de manera lúdica.

### **3.2. La animación infantil como medio de enseñanza**

Con el análisis previo de los productos audiovisuales dirigidos a la etapa inicial, asumimos que estos conforman el consumo y el imaginario de gran parte de la niñez, ya que estos les permite abrir una ventana a otros mundos reales o imaginados.

De manera natural, se percibe a todos aquellos productos audiovisuales animados a los que están expuestos los niños como divertidos, atractivos y fascinantes hasta conseguir las máximas preferencias de este exigente público, pero de igual forma, cumplen diversas funciones dentro de la percepción del pequeño, ya que son capaces de atraer a un mundo irreal, pero aceptado como verosímil, donde conecta con la emoción y los sentimientos, lo miedos y los sueños, presentan lo más común y lo más extraordinario, permitiendo que el niño se reconozca o transforme, adentrándose en un proceso de identificación o de rechazo; valiéndose así por medio de la imagen y el audio con la que se consigue llegar a esta peculiar audiencia, con un mensaje que se recibe diferente por parte de cada espectador, que permite a cada cual individualizarlo y adaptarlo a sus características, necesidades y deseos.<sup>126</sup>

Es así que un material didáctico audiovisual infantil resulta un medio útil para la adquisición de conocimientos sobre el entorno donde el niño se encuentra, pues de forma visual y auditiva con una estructura narrativa, se exponen temas que involucran al educando respecto a sus desarrollo evolutivo, transmitidos a manera de que el menor cree un vínculo de identificación a través de estos dos sistemas de percepción, los cuales definitivamente atraen su atención por todas sus características ya estudiadas. Por lo que Galiano León los considera como instrumentos didácticos eficaces, resultando motivadores, permitiendo la perceptibilidad de identidades, propician esquemas de

---

126 Pereira, Carmen, *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*, Barcelona, PPU, 2005, pp. 13

trabajo en equipo por parte del alumnado y llena de “sentimientos” el proceso de aprendizaje.<sup>127</sup>

Según Carmen Pereira, hace la afirmación de que el punto de partida es la percepción como primera operación cognoscitiva dentro de todo el proceso de conocimiento; por lo que junto a esta, el espectador pone en juego su imaginación y su memoria personal, por lo tanto, estos medios llega a los aspectos sensoriales del pequeño pero también a los afectivos e intelectuales.<sup>128</sup> Y es que la cantidad, variedad y calidad de las imágenes, la abundancia de contenidos y temas, la gran variación en los estímulos, provocan en ocasiones acrecentar la creatividad a través de la asociación de ideas casi inmediata, las reflexiones, el recuerdo y la memorización de datos, que propician a incrementar el bagaje cognoscitivo y por lo tanto para relacionar y crear nuevas formas de pensamiento.

Por lo que se considera a cualquier producto audiovisual con técnica de animación dirigida a un grupo infantil, igual que los cuentos, como poderoso instrumento de aprendizaje mediante la infancia, mediante el cual se aprenden normas, conceptos y actitudes a través de los personajes favoritos con los que tienden a identificarse, forjando valores diversos como la amistad, la paz, el compañerismo, etc.; por lo que la escuela tendría que proceder a la integración de estos dentro del currículo escolar inicial y así dedicarle un espacio y tiempo apto para su proyección y estudio, pues probablemente sea un medio idóneo de reforzamiento dentro de la enseñanza y el aprendizaje preescolar.

### 3.3. La animación educativa

Los educadores han sido lentos en la valoración de los audiovisuales como herramientas educativas; siendo para la animación más difícil, obteniendo su rechazo por considerarla irrelevante. Otros en cambio, reconocen en ella un valor motivacional; por su colorido y su humor, resultando novedoso y atractivo para la iniciación de un proceso educativo, pero aun así, utilizado solo para el comienzo de una sesión educativa, más no considerado como de relevante contenido; como máximo se les da un valor recreacional y motivacional pero no como productores de contenidos en sí mismos.

Sin en cambio, en la actualidad muchos menores son educados por estos, pasando grandes cantidades de horas al día consumiéndolos; más aún si existe la accesibilidad a la televisión por cable donde existen numerosos canales temáticos en esta técnica.

Para poder entender la finalidad de un audiovisual educativo, Julio Cabero, especialista en él tema, brinda una definición sobre su función:

---

127 <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/1151C.pdf>, pp. 3. Consultado el 30 de agosto de 2013.

128 Pereira, Carmen, *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*, Barcelona, PPU, 2005, pp. 21

“...contempla contenidos que tienen algún tipo de interés formativo y/o educativo, pero que por algún motivo no forman parte del sistema escolar formal, los programas pueden agruparse en torno a series con una programación continua, y empieza a adquirir sus bases de diseño de la didáctica y teorías del aprendizaje, frente al carácter divulgativo y de entretenimiento, la presente persigue influir en el conocimiento, las actitudes y los valores del espectador...”<sup>129</sup>

Para el diseño óptimo de productos audiovisuales educativos, según Cabero, existe una serie de variables fuertemente relacionadas con las estrategias que se utilicen para el diseño de estos, como: la edad de receptores, la experiencia que posean en la interacción con los sistemas simbólicos de los medios, los contenidos a transmitir, las habilidades cognitivas de los receptores y los objetivos que se persigan.<sup>130</sup>

De igual manera, el autor hace mención que para la producción y diseños de estos productos audiovisuales, es necesario contar con un mínimo de tres tipos de expertos: especialistas en los medios audiovisuales y en sus lenguajes, profesionales de diseño didáctico con medios de enseñanza, y expertos en los contenidos a transmitir<sup>131</sup>, cada uno de estos asumiendo trabajo específico en su área.

Los productos audiovisuales educativos, implicando un modelo unidireccional de comunicación, requieren de la redundancia de la información elevada al máximo, con el objetivo de facilitar la comprensión de la información, y su almacenamiento de la memoria a corto y mediano plazo. Esta redundancia puede propiciarse por diversos procedimientos como la utilización de diferentes códigos para la presentación de información, repetición de la información relevante diversas veces a lo largo del programa, o ubicar al final del programa un sumario donde se repitan las ideas claves; por ello, es aconsejable que se tienda a presentar la información importante y estrictamente necesaria.<sup>132</sup>

Para ejemplificar todo lo ya mencionado, tomaremos como modelo a la “*Children’s Television Workshop*”, la cual es una organización civil estadounidense, sin fines de lucro, creada en marzo de 1968, que produce y realiza programas de televisión para niños entre dos y doce años de edad, entre la más destacada encontrándose “*Sesame Street*” o, en su versión castellana “*Plaza Sésamo*”.

Soto Vidal, miembro de E-Platform UNESCO (Plataforma Audiovisual), toma como modelo “*Sesame Street*” por considerarse como programa emblemático, un logro en la compleja historia entre educación y televisión que llegó a convertirse en un programa de reconocido éxito internacional y, a través de múltiples adaptaciones, en el modelo a seguir a la hora de conjugar entretenimiento y educación para niños. Esta serie educativa, fue concebida con la finalidad de apoyar la educación preescolar de los niños en su primera infancia (de 3 a 5 años de edad) de zonas urbanas y clases modestas que miraban televisión en su casa o en las guarderías. Según Soto, la base de su éxito estuvo en que, por primera vez dentro de un programa educativo, se conjugaron técnicas propias de

---

129 <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/118.pdf>, pp. 2. Consultado el 31 de agosto de 2013.

130 *Idem.*, pp. 11

131 *Ibid.*

132 *Ibid.*

la televisión comercial y del mundo del entretenimiento con las aportaciones de profesionales de educación y de las ciencias de comportamiento. Esto es: ritmos rápidos en los cambios de plano, una pensada banda sonora, variados recursos humorísticos y reiteración de mensajes al servicio de que los niños fueran capaces de reconocer y usar letras, números, o formas geométricas, con la ayuda de técnicas de animación de dibujos animados o en stop motion, y con personajes representados por medio de títeres de varilla o botargas.<sup>133</sup>

En la actualidad, este programa continua siendo vigente, haciendo su labor social con ayuda de la creación de nuevos personajes, los cuales viven problemáticas mismas de los niños según país y entorno en el que se desenvuelvan, como en África y la transmisión del VIH durante la gestación, el juego de rol femenino en Egipto, la pérdida del padre por motivos de guerra en Estados Unidos, entre otros;<sup>134</sup> ayudando al pequeño a sentirse identificado y sobre todo por medio de la empatía hacerle saber que no es el único y no se encuentra solo.

Con esto, podríamos decir que la mejor comprensión para los productos audiovisuales educativos lo marca su propio uso, pues si para aprender a escribir es necesario hacer planas de caligrafía, distinguir las vocales, consonantes, sus posibles combinaciones y los significados que construyen, para entender a estos productos es necesario hacer algo similar como: tomas repetitivas, conocer sus formas, los elementos que intervienen y de igual forma sus posibles combinaciones y significados que construyen.

Hablar de un producto audiovisual educativo implica entender a la educación en sus procesos de formación tradicionales e innovados, pero fundamentalmente implica entender el lenguaje audiovisual pues como objetivo inicial transmite conocimientos y por consiguiente una enseñanza.

### **3.4. Focus Group niños de preescolar**

Analizando previamente los componentes de una animación dirigida al sector infantil además de su contenido didáctico educativo, se realiza una investigación enfocada a este nivel educativo, perteneciente a la institución pública, participando niños de ambos sexos entre 4 y 6 años de edad, plateándose de la siguiente manera:

Objetivos:

- Conocer la preferencia de los niños en historias desarrolladas con la técnica Stop Motion. Evaluar el grado de atención de los niños dentro de un audiovisual animado con técnica Stop Motion
- Conocer la efectividad de los materiales didácticos desarrollados en Stop Motion dentro del proceso de aprendizaje infantil.

<sup>133</sup> [pedagogiaaudiovisual.bligoo.cl/.../4/.../PEDAGOGIA\\_AUDIOVISUAL.ppt](http://pedagogiaaudiovisual.bligoo.cl/.../4/.../PEDAGOGIA_AUDIOVISUAL.ppt). Consultado el 30 de agosto de 2013.

<sup>134</sup> <http://www.sesameworkshop.org/what-we-do/our-initiatives/>. Consultado el 30 de agosto de 2013.

#### Actividad:

- Proyección de dos animaciones con la técnica Stop Motion.
- Resolución de un cuestionario con preguntas referentes a la animación proyectada.
- Las preguntas evaluarán la comprensión de la historia, la efectividad visual y musical del producto audiovisual.
- El niño realizará de forma individual un dibujo sobre su momento favorito de la historia.

#### Duración:

- Cada animación tiene una duración 3 min y será proyectada 2 veces a cada grupo.
- 10 min en la elaboración de cada cuestionario. El niño resolverá uno por animación.
- Tiempo total estimado por la actividad es de 30 min.

#### Recursos:

- DVD con las 2 animaciones a proyectar.
- 2 cuestionarios a realizar.
- Crayolas.

Se toman como modelo, dos animaciones creadas por Vivienne Barry, animadas con la técnica clay motion, con contenidos opuestos dentro de su composición visual, musical y narrativa. La primera animación llamada “A mi burro”<sup>135</sup>, presenta una amplia gama de colores, con formas elaboradas y la presencia de elementos decorativos durante todo el desarrollo de la historia. La música corresponde a una canción infantil tradicional, con ritmos dinámicos y veloces, con sonidos tradicionales de la cultura latinoamericana; contiene constantes frases repetitivas durante el transcurso de ésta. En cuanto a la historia, el argumento es lineal; la imagen trabaja acorde a la canción, haciendo redundante la acción presentada conforme la narración.

Respecto a la segunda animación, nombrada “Plastilino”<sup>136</sup>, su composición visual es muy simple, con elementos mínimos y necesarios que conforman su entorno, estos realizados con colores vibrantes que resaltan y contrastan con el fondo. La composición musical es una melodía acústica, con ritmos suaves y sutiles, no contiene frases repetitivas, más que el nombre del personaje principal, recurre muy pocas veces a la voz. El argumento de la historia se sigue manteniendo lineal, sin embargo no es tan evidente la relación entre la música, la historia y la imagen; la musicalización se remonta hacia el personaje principal de la historia.

A continuación se puntualizaran la observaciones y los resultados obtenidos en cada grupo correspondiente.

- Segundo grado de preescolar: Los niños de 4 y 5 años, durante la primera proyección de los audiovisuales se presentaron atentos, interesados, entretenidos y con gesto de agrado hacia la percepción de estos, mientras que en la segunda proyección algunos comenzaban a dispersarse, otros en cambio comenzaban a cantar partes de las canciones escuchadas. El tiempo de duración de cada uno de estos fue el adecuado para que la mayoría se encontrara concentrado dentro de la historia.

135 <http://www.youtube.com/watch?v=ycMW1L6iU6I>. Consultado el 24 de febrero de 2014.

136 [http://www.youtube.com/watch?v=HlaKdM3T\\_WU](http://www.youtube.com/watch?v=HlaKdM3T_WU). Consultado el 24 de febrero de 2014.

- Tercer grado de preescolar: Las animaciones proyectadas por primera vez a los niños de 5 y 6 años captaron su atención de manera inmediata, presentándose atentos sin movimiento alguno, sólo observan en silencio la pantalla. Mientras se transmitía la proyección posterior, hacían comentarios entre ellos, reían, bailaban y algunos cantaban, la minoría se encontraba dispersa.

En general, los niños de cada grado, quedaron complacidos y satisfechos con lo visto, solicitando una segunda repetición en cuanto a la proyección; entretanto, los niños de tercero conforme a la madurez de su desarrollo respecto a la edad preescolar, comprendieron con claridad la temática de las historias proyectadas, incluso apreciaron la técnica y manipulación de ésta en elementos que se iban presentando durante la animación, siendo sumamente observadores. En cambio, los de segundo grado, en algunas partes de las historias se mostraban confusos y dispersos con cualquier elemento que saliera en la pantalla, se les presenta dificultad para comprender la historia, la técnica les resulta irrelevante, no obstante, disfrutaban la presencia musical dentro del producto audiovisual.

El cuestionario contestado de manera individual, arroja resultados similares entre ambos grupos, siendo significativa la variación entre uno del otro, sin embargo dentro de la producción gráfica respecto a su pasaje favorito de la historia, es claro las diferencias de percepción que presentan, influidas bajo sus capacidades adquiridas conforme a la edad. Mientras los niños de tercero representaban situaciones definidas dentro de cada historia, los de segundo grado dibujaban elementos secundarios contenidos dentro de la animación o bien los personajes principales sin acción alguna.

Con esto, afirmamos que las habilidades perceptivas siguen en desarrollo durante esta etapa vital de vida, las cuales con materiales de apoyo de contenido pertinente respecto a temáticas y conceptualización, estimulará el óptimo proceso evolutivo y madurativo de cada infante, manifestándose por medio de sus percepciones sensoriales adquiridas mediante la experiencia con su entorno, presentándose finalmente como aprendizaje.

## • Cuestionarios realizados a niños de segundo y tercer grado de preescolar:

Nombre: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Te gusto la historia?



2. ¿Qué te hizo sentir la historia que viste?



3. ¿Qué fué lo que más te gustó?



4. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención?



5. ¿Te gustó la canción?



6. Dibuja la parte que más te gustó de la historia.

Fecha de proyección: \_\_\_\_\_  
Animación: A mi burro...

Nombre: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Te gusto la historia?



2. ¿Qué te hizo sentir la historia que viste?



3. ¿Qué fué lo que más te gustó?



4. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención?



5. ¿Te gustó la canción?



6. Dibuja la parte que más te gustó de la historia.

Fecha de proyección: \_\_\_\_\_  
Animación: Plastilino.



## IV. Una propuesta de animación didáctica infantil







Bajo el amplio marco teórico sobre el desarrollo perceptivo sensorial del niño, determinado respecto a las respuestas de estímulos causados por elementos que componen el mundo que lo rodea, se toma como guía para la propuesta de un material didáctico infantil dirigido al nivel preescolar; diseñado y conceptualizado por los lineamientos ya señalados, exponiéndose por medio de una animación con técnica híbrida sugerida por la técnica en stop motion, pues con el fenómeno de la sinestesia manifestado a manera de enseñanza dentro del audiovisual con actividades complementarias, se producirá la adquisición de conocimientos y por consiguiente de un aprendizaje.

Se propone que este material didáctico sea conformado por una serie compuesta de 6 capsulas animadas, la cual llevará el nombre “*Tú las traes*”, haciendo referencia al juego de persecución infantil de alta popularidad, pues consiste en que los jugadores sean alcanzados por el perseguidor, es decir “el que la lleva”, hasta que alguno de estos haya sido tocado por el perseguidor teniendo que ser ahora el que persigue, es decir “el que la trae”.

Este título resulta adecuado para la serie que se propone producir, pues como tema primordial se abordan los valores, estimando su importancia y necesidad para que exista una convivencia coherente y desarrollo dentro de las sociedades, pues si se prescinde de éstos, provocará que cada individuo actúe como quiera sin respeto ni responsabilidad alguna hacia los demás, obteniendo como resultado un caos dentro de dicha sociedad.

Así que, por medio de la frase “*Tú las traes*” se busca enfatizar la adquisición de estos valores según a la elección libre del preescolar, quien los evaluará por medio del desarrollo de situaciones familiares a su entorno, expuestas dentro de la historia narrada, con el objetivo de encontrar una identificación y empatía hacia la circunstancia y personajes, consiguiendo una reflexión sobre el mensaje transmitido, con una final aprobación para su aplicación dentro de la vida cotidiana del pequeño, consiguiendo una formación en cuanto a conducta y de personalidad de manera consciente y así ayudándolo a su futuro desenvolvimiento como ser humano.

Con esto se toma con interés el tema de los valores, pues en la actualidad es de suma importancia la formación y educación de los valores, como el Director General de la UNESCO hace el señalamiento:

*“En estos tiempos se necesitan más que nunca los valores, puntos de referencia, y es necesario y urgente un plan de acción educativo basado en tres grande pilares: la no violencia, la igualdad y la libertad. Estas deberán ser las bases de la educación en todos los países cualesquiera que sean sus creencias, sus principios religiosos o sus sensibilidades culturales”.*<sup>137</sup>

Por lo que, la fábula será el punto de partida para el desarrollo de las historias entre cada una de las capsulas, puesto que sus enseñanzas indican una forma de comportamiento social entre individuos, presentadas por

---

137 AMEI-WAECE, *Formación de Valores en la Infancia*, 7 pp.

medio de circunstancias las cuales finalmente darán una lección o reflexión a algún personaje predeterminado, además por su clara facilidad de inclusión en el mundo infantil, pues es considerada a la Educación Inicial como la etapa del cuento, siendo el nutriente que da vida a los primeros grados.

De igual manera, se propone que el audio sea expresado por medio de una pista musical, pues ya tratado con anterioridad, la música despierta estímulos y afectividad en el niño, siendo una de las herramientas principales para la enseñanza y aprendizaje en esta etapa de vida; las temáticas de las melodías serán referente al valor que cada historia según abarque, mientras la voz de dicha composición musical acompañada de la imagen difundirá el mensaje y el sentido de la historia ; la composición y elaboración de éstas serán realizadas por medio de un especialista sobre el tema.

Para la serie “*Tú las traes*” se producirá solo la primer capsula piloto, en la cual se estipularan los criterios visuales, la narración por medio de la imagen, el audio a manera de pista musical y tiempos de duración del audiovisual estimado a 2 minutos, dando seguimiento a las capsulas posteriores.

Sin embargo, el diseño de este material didáctico deberá permanecer bajo el preámbulo general sobre la función de la didáctica, pues se producirá a base de los criterios estipulados por los expertos, pues el objetivo primordial de éste audiovisual es la transmisión de conocimientos conducidos por el conjunto perceptivo sensorial del preescolar, a consecuencia de una enseñanza-aprendizaje.

## **4.1. PREPRODUCCIÓN: “LA LIEBRE Y LA TORTUGA”**

### **4.1.1. Fábulas. Definición y valor educativo.**

Según el Departamento de Clásicas, en el Instituto Español “Cañada Blanch”, definen a la fábula como:

*“composiciones literarias de carácter alegórico, escritas generalmente en verso, que mediante la personificación de seres irracionales, inanimados o abstractos, pretenden dar una enseñanza útil o moral, que a menudo aparece formulada de forma expresa en lo se conoce como moraleja”.*<sup>138</sup>

Conforme a la definición, podríamos decir que la fábula se basa estrictamente en dos elementos que son: su brevedad narrativa y su conclusión en una moraleja. Además, el uso de animales y objetos humanizados, como personajes participantes. La fábula hace un lazo fuerte con la interrelación entre los seres humanos dentro de una sociedad; esta característica hace que la fábula sea siempre actual por los valores universales que transmite, siendo así un conducto vigente para la transmisión y fomento de valores en la educación inicial.

---

138 Instituto Español Cañada Bianch, pp. 1, en: <http://exterior.pntic.mec.es/hrag0000/pdfs/fabula.pdf>. Consultado el 26 de febrero de 2014.

Esto es acorde a Atacuri, que estipula de la siguiente manera:

*“Mientras que los mitos y las leyendas son géneros que tratan sobre la relación del hombre con su origen, con la naturaleza, con su religión, con su historia, etc., las fábulas se circunscriben directamente a la interrelación de los seres humanos dentro de una sociedad. Esta característica hace que la fábula sea siempre actual. Tenemos casos como las creaciones de Esopo, Samaniego, La Fontaine, etc. que aún hoy siguen siendo usados en la etapa formativa de la personalidad del educando.”<sup>139</sup>*

Las fábulas según la pedagoga Ristol, satisfacen y enriquecen la vida interna de los niños debido a que se desarrollan en el mismo plano en el que se encuentra éste, en cuanto a aspectos psicológicos y emocionales se refiere. Las fábulas hablan de fuertes impulsos internos de una manera que el pequeño es capaz de comprenderlos inconscientemente y, además, ofrecen ejemplos de soluciones, temporales o permanentes, a sus conflictos. Este tipo de historia enriquece la vida del menor porque estimula su imaginación; lo ayuda a potenciar su intelecto y a clarificar sus emociones; tiene en cuenta sus preocupaciones y aspiraciones; lo ayuda a reconocer sus conflictos y le sugiere soluciones a los problemas o dificultades que le inquietan.<sup>140</sup>

La fábula se considera como una herramienta eficaz en la escuela, como Ristol lo expresa, pues contienen mensajes formativos y educativos con valores morales importantes que ayudan al niño a superar las dificultades con las que se encuentran a lo largo del crecimiento. Además las fábulas están llenas de símbolos significativos con un poder extraordinario debido a que los mensajes o principios que se desprenden están encubiertos, beneficiándose de las enseñanzas de forma inconsciente.<sup>141</sup>

La fábula por lo consiguiente, conceptualizada dentro de un audiovisual didáctico, realizará la función de toma de conciencia aunada a una reflexión posterior dentro del niño como espectador, reconociendo los comportamientos asertivos y negativos que desempeñan los personajes dentro de la historia, entonces adoptando un modelo para el desenvolvimiento con su entorno, dando la oportunidad de comprenderse a sí mismo en éste mundo al que tiene que enfrentarse; proporcionará seguridad al niño, pues posibilitan que éste exprese sus deseos a través de un personaje por medio de una identificación. Esta representación permite que al niño se le hagan comprensibles muchos de sus sentimientos, reacciones y actuaciones que todavía no entiende ni domina y que son capaces de llegar a angustiarle.

## 4.1.2. Adaptación “La liebre y la Tortuga”

Para la propuesta del producto audiovisual infantil se elige la fábula titulada “La liebre y la Tortuga”, por ser una fábula reconocida por muchísimas generaciones, siendo una historia sencilla y lineal sin complejidad alguna, provocando el interés de niños de todas las edades y sobre todo comprensible para los más pequeños.

139 Atacuri García, J., et al., *Fábulas Peruanas*, Perú, Gaviota Azul Editores, 2003, pp. 15/119

140 Ristol, Orriols, Anna, en: <http://www.educacioninfantil.info/guia-cuentos-educativos.html>. Consultado el 26 de febrero de 2014.

141 Ibid.

No obstante, se propone una adaptación de ésta fábula, dónde la historia se sitúa en el momento de vida que el preescolar protagoniza, poniendo a los personajes en situaciones similares que éste vive cotidianamente dentro de la escuela, tratando de acentuar aspectos que lo competen, destacando el respeto entre ellos mismos, la sana convivencia entre unos y otros a pesar de las diferencias, capacidades y habilidades que cada cual posea, pues pudiese encontrarse afinidades inesperadas entre unos y otros, así enfatizando la armonía grupal con el objetivo de obtener una reflexión por parte del pequeño al momento de evidenciar las conductas rechazadas dentro de una sociedad.

De igual manera, el valor del respeto, amistad y convivencia queda más que evidente dentro de la historia, pero aun así sin ser menos importante el valor de la igualdad, generosidad, paciencia, tolerancia y perseverancia, manteniéndose para una reflexión consecutiva a la proyección, como Víctor M. López actual CEO de Vodka Capital y ex socio de Zinkia (productora de la serie infantil Pocoyó), argumenta que un buen contenido audiovisual infantil debe conseguir que valores como la amistad, el respeto, la igualdad y la tolerancia estén latentes en la pantalla de manera que sean fácilmente entendidos y asimilados por los niños.<sup>142</sup>

### 4.1.3. Tratamiento

#### *“La liebre y la tortuga”*

Dentro de la escuelita de los animales del bosque asistía una liebre muy orgullosa, por que ante todos sus compañeros decía que era la más veloz. Por eso constantemente se reía de la lenta tortuguita.

Cierto día, dentro del salón de clases, la tortuguita dibujaba detalladamente sobre una hoja de papel con singular paciencia, sosteniendo delicadamente el pincel, mientras arrebatadamente la liebre sin importancia, dibujaba garabatos sin dirección alguna. La liebre envidiosa, al percatarse de tal cuidado por parte de la tortuga, decide dar un codazo sobre el vaso de agua utilizado para la limpieza de pinceles puesto sobre la mesa, derramándose éste en el dibujo de la pobre tortuga.

Comienza la risa burlona de la liebre, seguida por los demás animalitos que se encontraban en el salón, la tortuguita triste y afligida, arruga su hoja de papel dirigiéndose al bote de basura.

No obstante, a la liebre no le basta arruinar sólo el dibujo de la tortuga, sino comienza a seguirla durante su trayecto al bote de basura, imitando su grandísima lentitud; la tortuguita al darse cuenta de tal acción solo muestra un gesto de desaprobación y enojo.

---

142 Foro María José Jove en: <http://www.laopinioncoruna.es/sociedad/2010/04/25/victor-m-lopez--buen-programa-infantil-debe-transmitir-valores-ninos/378809.html>. Consultado el 4 de marzo de 2014.

Al sonar la chicharra para el recreo, la liebre sale corriendo por el bosque tratando de encontrar a alguien con quien pudiera realizar una carrera.

Mientras tanto, el oso se encontraba almorzando un delicioso sándwich que su mamá había preparado para él, cuando de pronto la liebre sin preguntar, se acerca a éste dándole un fuerte jalón, soltando así el sándwich que cae desafortunadamente al suelo, el oso molesto le dice no a la liebre, pero la liebre responde indiferentemente.

La liebre, sigue en su camino por encontrar a alguien con quien iniciar la carrera, encontrándose así al puercoespín quien jugaba alegremente con su pelota favorita. La liebre hace el mismo movimiento que con el oso y jala atrabancadamente al puercoespín, provocando que ponche con sus espinas la pelota. El puercoespín llora incontroladamente, mientras la liebre vuelve a irse sin importancia alguna.

Finalmente durante su búsqueda, la liebre encuentra al más pequeñito de los animalitos del bosque, al ratoncillo, quien jugaba con cubitos de madera de colores. La liebre sin cuestionamiento alguno reta al ratoncillo quien se mostraba tenso. La tortuga, quien observa todo lo sucedido, se acerca a ellos ofreciendo ser el oponente en lugar del ratoncito, a pesar de que la liebre se muestra escéptica sin duda alguna acepta el reto.

Al comenzar la carrera, todos sus amigos se reunían para presenciar tal evento. Se señaló cuál iba a ser el camino y la llegada. Una vez listo, comenzó la carrera entre grandes aplausos.

Confiada en su ligereza, la liebre dejó partir a la tortuguita, dándose el tiempo de realizar un ligero calentamiento para sus veloces patas, una vez terminando su serie de sentadillas decide por fin iniciar la carrera, rebasando por primera vez a la tortuga con gran facilidad, pero repentinamente distrayéndose con la ardillita que se encontraba en el camino iniciando así una breve charla para reír un poco con ella.

La tortuguita sigue su camino, lenta pero con paso seguro, pasando así a la liebre y a la ardilla; la liebre irritada por el esfuerzo realizado por la tortuga, decide seguir la carrera y dejar de nueva cuenta a la tortuga atrás; así que rápidamente se despide de la ardilla y vuelve a correr aceleradamente, dejando por segunda ocasión a la tortuga fuera del camino.

Una vez más la liebre decide detenerse para probar bocado de su platillo favorito, zanahorias recién cosechadas, por consiguiente ignorando a la tortuguita que pasa a su lado, esmerándose por seguir su camino, dónde encuentra ciertos obstáculos muy peculiares.

El primer obstáculo que encontró era el sándwich apenas mordido perteneciente al oso, el cual lo brinca sin problema alguno, seguido por la pelota ponchada por el puercoespín, que esquiva sin complicación, y por ultimo, el tercer obstáculo, unos cubitos de madera de colores desordenados, los cuales pasa cada uno de ellos sin preocupación alguna, la meta cada vez se encontraba mas cerca de ella.

Al observar esto, la liebre desconcertada corre lo mas veloz que pudo para alcanzar a la tortuguita, confiada sigue corriendo por el bosque, donde repentinamente se presenta un suceso que cambia completamente su rumbo, el celular de la liebre comienza a timbrar, su gran amigo el zorro lo llamaba, así que la liebre sintiéndose tan astuta y creyendo poder hacer varias cosas a la vez, contesta la llamada mientras corría tan rápido como podía, sin contar que estaba el sándwich del oso tirado a medio del camino por causa suya.

Al no fijarse, la liebre pisa este obstáculo inesperado, por lo que se resbala y rueda completamente sobre el suelo, resbalando sobre la pelota, finalmente rodando por los cubitos de madera.

Mientras tanto, pasito a pasito, y tan ligero como pudo, la tortuguita a un paso de cruzar la meta, escucha todas las burlas dirigidas a la liebre, recordando la manera en que lo hacen con ella, así que sorprendentemente decide parar y regresar a brindarle un poco de ayuda a la liebre que todavía se encontraba en el suelo.

La liebre reflexiona sobre el gran acto de generosidad obtenido por parte de la tortuguita, correspondiendo a la sonrisa de ésta en complicidad, finalmente tomados de la mano, ambos cruzar por igual la meta ganando así la carrera.

A partir de aquel día la liebre y la tortuguita son los mejores amigos que alguien puede desear.

#### **4.1.4. Animatic**

El producto audiovisual que se pretende producir, está conceptualizado por medio de una animación híbrida, en la cual se pretende evocar técnicas tradicionales, pero tomando como apoyo la animación digital, además de contar con herramientas mecánicas para un mayor logro dentro del movimiento de los personajes animados.

Por tanto, el animatic resulta de gran ayuda para el análisis de los movimientos dados a los personajes, posibilitando la resolución a detalles correspondientes según las técnicas propuestas, indicando las posibles limitantes que puedan presentarse para el logro de encuadres y planos planteados inicialmente en el guión técnico y storyboard.

De igual manera, éste proceso de la preproducción resultó ser una herramienta muy útil, ya que representa una guía para la composición del sonido, obteniendo los tiempos indicados por medio de la imagen logrando dar un ritmo entre estos dos.

Además, con el animatic, pudieron evidenciarse fallas técnicas, finalmente ajustándose con la limitantes que se propone para la solución y logro de este tipo de animación. En cuanto a la historia por medio de este proceso se perciben carencias, pues inicialmente se sentía incompleta y poco entendible, incluyéndose posteriormente escenas no contempladas en los primeros dos procesos.

A pesar de que esta herramienta no es lo más exacta, su elaboración consigue una aproximación muy cercana al producto final, pues resulta una forma de previsualización para el director, además de detectar aciertos o errores planteados dentro de la historia y en el lenguaje audiovisual, pudiendo así ajustar, rehacer o rechazar imágenes y sonidos estipulados originalmente.

#### 4.1.5. CONCEPTUALIZACIÓN

Para conceptualizar una animación dirigida a una audiencia preescolar, Dave Jhonson creador de la exitosa serie “Los hermanos Koala”, toma como punto de partida la pauta siguiente para la creación de nuevas producciones infantiles:

*“Siempre hay que intentar ver las cosas desde el punto de vista de los niños y preguntarse: ¿les gusta esto? Todas las decisiones que se tomen deben basarse en aquello que los niños comprenden y encuentran divertido. Debemos de recordar las cosas que nos gustaban de niños.”<sup>143</sup>*

Partiendo de este fundamento, para la conceptualización de una serie infantil animada, debe utilizarse lenguaje e ideas poco complejos y sofisticados, la clave simplemente reside en pensar lo que es importante para un niño de 3 a 6 años, es decir, trabajar en conceptos sencillos que se entienda de inmediato, los personajes deben de contener un atractivo constante y el mundo en el que habitan debe de facilitar la creación del número máximo de historias posibles.

Por tanto, se propone producir la serie animada “Tú las traes” por medio de una animación híbrida, recurriendo a diferentes técnicas de animación que esta misma proporciona. Este tipo de técnica es elegida, además de minimizar el tiempo y costo dentro de la producción, por sus resultados tan interesantes que se obtienen dentro de su proceso y sobre todo en el producto final.

Se considera en un inicio producir la serie por medio de la técnica en stop motion, pues por sus características singulares, obtiene un alto nivel de popularidad dentro del ámbito infantil, sin embargo se reflexiona sobre el minucioso, costoso y lento proceso que esta conlleva, por lo que se plantea una técnica híbrida asemejando muy cercanamente la técnica deseada.

Se toma como parámetro la técnica en stop motion ya que la base del éxito de ésta entre el público infantil, es la existencia de un mundo real y tangible, además el especial interés del niño en este tipo de producciones radica en la aplicación de sus atributos sensoriales, pues le será posible obtener didácticamente las necesarias y placenteras sensaciones para esta etapa vital, que, por medio de cada sentido y a través de la forma, color, textura, sonidos, música, entre otros elementos que posea el producto audiovisual, será el modo único de captar información mediante sus propias experiencias sensoriales: mirar, oír, tocar, probar, etc., formando las bases de su entendimiento para más tarde alcanzar el desarrollo de ideas.

---

143 Wells, Paul, *Fundamentos de la animación*, Barcelona, Parramón Ediciones, 2006, pp. 114



De esta manera, se propone que la primera animación piloto producida sea percibida como algo existente, físico y material, determinado por criterios visuales aptos para esta edad, y así permita al pequeño experimentar estimulación sensorial a través de la interacción con el producto audiovisual.

La historia de la *“La liebre y la tortuga”* se conceptualiza por medio de escenarios y marionetas, las cuales posteriormente se detallaran detenidamente; estos serán diseñados a tamaño escala, para la recreación de un ambiente realista y coherente, parte de los escenarios estarán compuestos por diversos materiales, tales como papel, telas, madera, cartón, pinturas, etc., mientras las marionetas estarán hechas a base de tela; algunos elementos que se proponen dentro de la animación son imágenes representadas por medio de ilustraciones realizadas en diferentes estilos, algunas de ellas serán de igual modo animadas mientras otras se presentaran como elementos que componen a la historia tomando en cuenta el estilo de dibujo que el niño representa a esta edad.

Esta propuesta se define bajo los criterios teóricos estipulados con anterioridad mediante la investigación realizada, procurando incluir elementos representativos que determinan esta etapa infantil, con el propósito de despertar aquellos estímulos sensoriales por medio de los cuales el pequeño adquiere el conocimiento.

#### **4.1.5.1. Criterios visuales: Formales y cromáticos**

Planteado anteriormente, una de las formas para lograr la atención del niño, se encuentra por medio del atractivo visual representado dentro de las imágenes, atractivo regido por medio de las capacidades sensoriales aún en desarrollo que el preescolar posee, así que bajo los lineamientos establecidos por los expertos en el apartado anterior, se desarrollará una propuesta visual oportuna, la cual favorecerá al estímulo sensorial de la visión del niño, siendo así una herramienta para su aprendizaje.

Se propone que la composición visual de la animación este principalmente conformada por aquellos aspectos formales y cromáticos, considerados de alta importancia durante este nivel inicial, pues las formas, texturas, tamaños y colores, estimulan de sobremodo la percepción sensorial de la visión en el niño.

Tomando como partida toda la teoría ya estudiada, los criterios formales de la animación *“La liebre y la tortuga”* serán compuestos por formas básicas de fácil abstracción con el apoyo de los elementos conceptuales de esta misma, con la finalidad de ser comprendida inmediatamente, además de ser representada sin complejidad alguna, siendo estrictamente figurativas. Por otro lado el volumen y tamaño dentro de las distintas formas tendrá que estar presente, obteniendo así la sensación de objetos vivos, físicos y existentes, brindándoles diversas texturas como elemento esencial de la composición visual, pues estas estimularan los receptores perceptivos sensoriales de la visión.

El color será otra parte fundamental para la composición visual de la animación, pues por las limitantes perceptivas de la visión obtenidas en esta etapa de vida, se utilizaran colores llamativos y vibrantes, contrastados entre sí, de igual manera los colores primarios se encontrarán latentes a todo momento, pues son considerados como

los primeros colores en ser identificados por el preescolar, estos estarán mostrados en formas y detalles que componen a la imagen.

El objetivo de esta propuesta visual, tendrá como función exponer al niño a la gran diversidad de elementos que lo componen, provocando una completa estimulación sensorial en la visión, generando interés por medio del espectador, sin demeritar al sonido como otra fuente de estimulación sensorial, pues dentro de los propósitos establecidos en esta investigación se plantea la adquisición del conocimiento por medio del fenómeno de la sinestesia, a base de un material didáctico audiovisual a modo de enseñanza-aprendizaje.

A continuación se profundizará y se detallará sobre las cuestiones estéticas y de representación que definieron determinadamente el concepto visual de la animación “*La liebre y la tortuga*”.

#### **4.1.6. PROPUESTA DE ARTE**

Siguiendo los lineamientos teóricos acerca de la percepción visual del preescolar ya expuestos en el capítulo anterior, se propondrá la dirección artística guiada por medio de los estudios obtenidos de la psicología y de la pedagogía , con la finalidad de conseguir de manera optima y atinada el diseño de un material didáctico para nivel inicial.

Así que, retomando lo ya dicho, en esta etapa, el niño se mantiene cautivado en un mundo rodeado de imágenes, con las cuales descubre su entorno en el cual se desenvuelve, pues éstas representaciones concretan su realidad. Por consiguiente, las imágenes de carácter didáctico deben de mantenerse bajo criterios otorgados por los especialistas, pues como objetivo inicial, transmiten conocimiento al educando.

De esta forma la caracterización de los decorados, y de la animación en general, pretende contrastar un mundo de formas, colores y texturas, elementos elegidos por su alta estimulación sensorial en la percepción visual del infante.

Este nuevo mundo creado, procura ser lo más apegado a la realidad, representado por medio de formas sencillas y coloridas, combinadas por medio de texturas contrastantes, buscando que los espacios que la componen no sean saturados por elementos innecesarios, incitando a los personajes a ser el punto constante de atención dentro de la historia, inconscientemente estimulando la habilidad perceptiva de la visión por medio del discernimiento de figuras, es decir el figura-fondo.

De la misma forma, se limita al uso de las texturas que componen los diversos objetos que conforman a la imagen, pues representarían distractores sobre la marcha de la historia, además de colmar a la imagen volviéndose así confusa hacia la percepción visual aún en desarrollo del niño.

En cuanto al color, se propone que se mantenga una constatación sobre los colores primarios por su completa

asimilación de ellos en esta edad, enfatizando objetos insinuados en cada escena que dará lugar a la historia, pues las locaciones se plantean apegadas lo más próximo a la realidad.

También se plantea la representación de ciertas imágenes por medio de ilustraciones, por considerarse de carácter informativo de la historia, sin alterar la propuesta estética de la composición visual de la animación, esto con la finalidad de facilitar la representación icónica en la percepción visual del pequeño obteniendo así su correcta comprensión.

En la trama de la historia, se muestran objetos que marcan situaciones de importancia durante su desarrollo, por lo que se propone, que estos objetos singulares, sean formas planas, manifestadas por medio de ilustraciones inspiradas en el arte infantil producido por el niño, integrándolas a la animación a manera de recorte sin volumen alguno.

Es así como se obtuvieron los resultados artísticos deseados, basados en una previa investigación sobre percepción visual en la etapa infantil, con el propósito de reunir todos aquellos criterios visuales competentes al preescolar, provocando la estimulación sensorial del sentido de la visión concerniente a las habilidades desarrolladas por el espectador.

De forma detallada, en seguida se dará a conocer el proceso de desarrollo de personajes, escenografías y utilería que conforman a la producción *“La liebre y la tortuga”*.

#### **4.1.6.1. Diseño de personajes**

Para el diseño de personajes que interactúan sobre la historia, se toma como pauta al espectador representado por el niño, con quien se busca obtener una identificación inmediata según personalidad dada a cada personaje.

En una conferencia impartida por Guillermo García Carsí, realizador de la serie televisiva infantil *“Pocoyo”*, argumenta que la construcción de personajes para historias infantiles, se basa bajo la representación pura de los niños sin paternalismo alguno, pues los niños pequeños suelen ser auténticos, surrealistas, animistas (todo posee vida), subversivos (no comprenden reglas) y finalmente monos (adorables sin ser conscientes).<sup>144</sup>

Bajo este criterio, podría decirse que se crea un código de conducta y personalidad en el personaje, respecto a las características de personalidad del niño adquiridas en esta edad, pues con esto se producirá un vínculo de identificación inmediata en el pequeño.

La selección de animales que darán vida a esta misma, estarán conformados por una liebre, una tortuga, un ratón, un oso, un puercoespín y una ardilla.

Como punto de partida para su construcción se delimita la edad de vida de los personajes, quienes representan 5 años en edad humana, desenvolviéndose dentro de una escuela de nivel básico.

---

144 García, Carsí, Guillermo, (Febrero, 2012), *Construcción de personajes*, Croma Fest 1ª edición, Festival llevado a cabo en México, D. F.

La elección de estos animales, se realiza a base del título de la historia, donde evidentemente la liebre y la tortuga la protagonizan; mientras se toma a la ardilla por cuestiones de genero, pues se pretende retratar una convivencia mixta en el grupo escolar; el ratón es escogido por sus características físicas, considerado el más pequeño en cuestión de tamaño entre los del grupo; el oso y el puercoespín son seleccionados imparcialmente, sin embargo posteriormente las características físicas del puercoespín permiten dar seguimiento a la historia.

La dimensión psicológica dada a cada personaje, es definida por medio del tratamiento realizado para la producción de la animación, caracterizando a cada personaje de la siguiente manera:

- Liebre: Inquieta, traviesa, inconsciente pues no mide consecuencias de sus actos.
- Tortuga: Aplica la coherencia sobre la acción de sus actos, es tranquila, tolerante, inteligente y generosa.
- Ratón: Temeroso, considerado por su pequeño tamaño el más frágil y manipulable.
- Oso: Tranquilo, pero a su vez imponiéndose sobre las cosas que no le parecen.
- Puercoespín: Es el más sensible, pues expresa sus sentimientos al sentirse agredido y frustrado ante los hechos.
- Ardilla: Es la más alegre, tranquila y parlanchina.

Carsí, menciona que dentro de esta construcción, debe de considerarse un opuesto de personalidad entre personajes, el “racional e irracional”<sup>145</sup>, quienes permitirán dar lugar a la creación de conflictos interesantes desarrollados durante la trama y así enriquecer a la historia.

Por lo que la liebre, interpreta la irracionalidad, pues sus acciones realizadas durante la historia conlleva a comportamientos totalmente desaprobados por los demás personajes, quienes mantienen un código de conducta lógico durante el transcurso del relato, es especial representado por la tortuga.

Respecto a la dimensión física, se propone que los cuerpos de los personajes sean diseñados a partir de una forma en particular, pues resultará para el espectador de fácil reconocimiento y ubicación de estos.

Cada animal será diferenciado por su color representado en la realidad, además de sus componentes físicos que lo determinan, tales como orejas, nariz, pelo, caparazón, espinas, etc.

Sin embargo, en la propuesta de arte se define la creación de un mundo físico, transformado a los personajes en marionetas, proponiendo ser creadas a base de tela (fieltro), detalladas cuidadosamente con hilos de colores, partiendo de un patrón mismo para cada personaje, modificado solo por tamaño y complexión concedida a cada uno.

---

145 Ibid.

Ampliando de manera detallada dentro del apéndice el proceso de creación para cada marioneta, se puede precisar la conformación de un estilo artístico unificado entre ellas mismas, pues a pesar de sus diversas condiciones físicas que caracterizan a cada animal, se consigue enfatizar la semejanza entre cada uno de estos, consiguiendo una cohesión acertada respecto a su representación.

Cabe destacar que este proceso conlleva un trabajo arduo, a base de prueba y error, no obstante, consiguiéndose los resultados esperados, siendo profundamente satisfactorio.

#### **4.1.6.2. Diseño de escenografía y utilería**

El diseño de la escenografía y utilería conforma una parte muy importante dentro de la propuesta de arte para la producción de *“La liebre y la tortuga”*, pues finalmente ésta brindará la atmósfera deseada para la creación de los espacios donde los personajes se desenvuelven.

Retomando a Carsí de nueva cuenta, expone el poder de la sencillez sobre el diseño creado para los espacios requeridos por la historia, revelando que mientras más sencillo sea el entorno, brindará más fuerza y personalidad al personaje.<sup>146</sup>

Para el desarrollo de la historia, es necesario contar con diversas locaciones, específicamente un interior y un exterior; el interior es representado por medio del salón de clases mientras el exterior por medio del bosque.

La escenografía de cada locación trata de alinearse mediante el principio mencionado por Carsí, pues se tiene como propósito explotar ampliamente la presencia del personaje y sus acciones realizadas durante el relato.

Sin embargo, para el diseño del salón de clases, se toma como base las aulas pertenecientes al nivel preescolar, retratando una realidad abstraída por medio de la imagen, proponiendo como paleta de colores, la variación entre colores primarios con algunos toques de colores secundarios, con la finalidad de obtener el objetivo ya planteado, la estimulación sensorial de la visión de cierta forma delimitada por esta serie de colores.

En cuanto a la utilería, los objetos presentes dentro de esta locación son reproducidos por diversos materiales, los cuales ofrecen una diversidad de texturas pretendidas incluir dentro de la composición visual de la animación, refiriéndonos a madera, telas, plásticos, papeles, cartones, etc.

Dentro de esta locación se puede apreciar el cuidado y detalle que se dio para su reproducción, con la intención de asemejar de la forma más precisa el lugar donde el pequeño socializa, crece, aprende y se desenvuelve cotidianamente.

Se propone para el diseño del bosque, donde transcurre la mayor parte del relato, se mantenga lo más sencillo posible, pues en esta locación ocurrirá el clímax de la narración, haciendo evidente las acciones realizadas por cada personaje, en especial por los protagonistas.

---

146 Ibid.

De igual manera, para la construcción de este escenario se utilizan múltiples materiales, refiriéndonos a telas, pinturas, botones, piedras, papeles, cartón y estambre, etc., con la intención de reunir el mayor número de texturas posibles, como ya ha sido planteado.

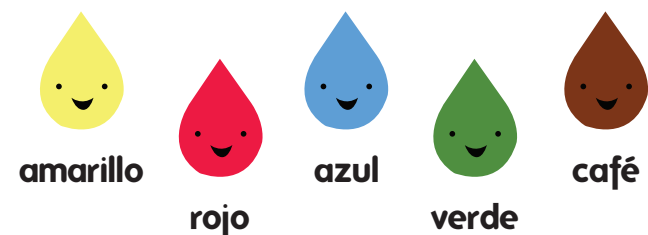
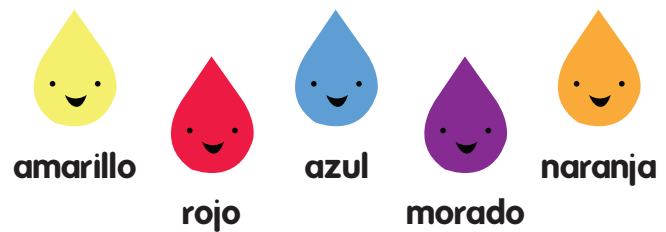
El diseño del bosque es representado de manera figurativa conforme a la realidad, sin embargo reduciendo y simplificando la cantidad de elementos que lo componen, definido por elementos considerados representativo para su composición, tal es el caso de árboles de alto tamaño, flores, hongos, piedras, pasto y montañas; componentes considerados convenientes para la ambientación y composición visual de esta locación.

En cuanto a la paleta de colores de esta locación sucedida en el exterior, se proponen una serie de colores cálidos, pues la historia acontece sobre un día soleado. Se intenta producir una empatía hacia esta ambientación, pues se trata de representar un día de primavera, expresando por medio de un especial toque de colorido un ambiente de calidez, alegría y armonía.

En ciertos elementos, serán incluidos los colores primarios, considerados como colores bases de la animación, manifestado con toques de colorido sin llamar demasiado la atención, plasmados a través de las flores, finalmente neutralizando a la imagen por medio del blanco, brotes de color concernientes a los hongos presentados dentro de la ambientación. Así que, de esta forma se obtienen los resultados planteados para la propuesta estética de *“La liebre y la tortuga”*, manteniendo un estilo uniforme respecto a los personajes como en los escenarios, captando de forma simple la esencia de cada uno de los elementos que la conforman, con el propósito de mantener

entretenido al espectador durante el transcurso de éste audiovisual, aportando estimulaciones visuales sensoriales competentes a su edad dentro del contenido visual.

### • Paleta salón de clases



### • Paleta bosque

## 4.2. PRODUCCIÓN: “LA LIEBRE Y LA TORTUGA”

### Elaboración de la animación

La animación “*La liebre y la tortuga*”, tuvo una cuidadosa planeación respecto a su elaboración desde la preproducción, pues en esta etapa se proponen soluciones para consolidar el resultado que se pretende obtener.

Como ya ha sido mencionado, se pretende asemejar la técnica del stop motion, por lo que marionetas y escenarios se reproducen de manera detallada y delicada, sin embargo para su rápida producción se propone animar manos y patas digitalmente, agilizando así las grabaciones.

Por tanto, para los movimientos naturales de las marionetas, se emplean distintos mecanismos, los cuales ayudarán al desplazamiento de estas, como en el caso del ciclo del caminado o al correr, acción presente durante la mayor parte de la animación.

Así que con la implementación de estos mecanismos, facilitan el proceso de grabación, dejando una gran labor a la postproducción.

De igual manera, para movimientos menos complejos, se anima a las marionetas por medio de hilos, ofreciendo de igual manera, naturalidad en la acción de los personajes.

Sin duda alguna, estas herramientas ayudan notablemente el movimiento del personaje, no obstante, cabe señalar que la intención dada a cada movimiento como a cada acción es labor única del animador, ya que este analiza y comprende perfectamente los tiempos, movimientos y reacciones que conlleva cada personaje dentro de cada escena planteada, dándoles vida propia.

A pesar de ser un proceso laborioso, los resultados obtenidos con cada escena lograda son gratificantes, pues probablemente ver a un objeto sin vida moviéndose por medio de la manipulación del animador, hace lo imposible, posible, clave por la cual la animación jamás perderá su esencia.

### 4.2.1. Iluminación

Para obtener el ambiente requerido de la historia, la iluminación se plantea como elemento fundamental capaz de proporcionar las claves estéticas del producto audiovisual propuesto.

Esta parte dentro del proceso de producción se vuelve crucial, pues además de determinar las sensaciones con respecto a lo que observa el espectador dentro de la atmosfera y ambientación, es buen momento para reexaminar planteamiento de las escenas respecto a sus planos, pues esta podrá considerarse como una importante limitante para su realización.

Así que, para la producción “*La liebre y la Tortuga*”, resulta interesante como se consigue la iluminación requerida

por cada espacio y escena planteada, principalmente facilitando su obtención mediante los planos propuestos sin movimiento alguno de cámara.

Uno de los desafíos presentados durante este proceso, se presenta en la realización del exterior, pues el bosque como espacio abierto, requiere reflejar un día soleado y despejado, donde el sol ilumina todos los espacios posibles, procediendo la luz de lugares inesperados, causados por elementos sobrepuestos entre ellos mismos, induciendo a la formación de sombras correspondientes a la ubicación de la fuente misma de iluminación.

Por lo que se considera, a base de luz cálida artificial, reproducir la luz del sol, la cual estará situada en un preciso ángulo y altura respecto a la maqueta, pues está tendrá que iluminar por completo la escenografía, provocando la proyección de sombras sobre la superficie que sostiene a los elementos que la componen.

A pesar de que este recurso resuelve la luz solar pretendida, resulta insuficiente respecto a ciertos espacios, pues su capacidad no logra abarcarlos en su totalidad, así que se recurre a 3 lámparas situadas al costado de la maqueta donde la marioneta se desplazará, además de una lámpara que iluminará el frente del personaje; así mismo se utilizan 2 lámparas para el uso exclusivo de la iluminación de los espacios que conformaran el cielo, pues este será grabado sobre pantalla azul para una posterior edición en la postproducción.

Es así como se resuelve este recurso técnico tan necesario dentro de la producción, proporcionando el ambiente requerido de la escena, a través de una recreación de realidad con aspecto natural sobre los espacios, envolviendo finalmente el sentir del espectador.

## **4.2.2. Musicalización y sonido**

Según la propuesta estipulada, el sonido implica una parte fundamental para la conformación del producto audiovisual a producir, pues éste actúa en conjunto a la imagen proponiendo al pequeño la inclusión de ambos sentidos perceptivos, provocando la adquisición de conceptos desarrollados dentro del material didáctico.

Así mismo, la música considerándose como el placer estético experimentado de manera intensa en la educación inicial, se incorpora como parte elemental de la propuesta, por valorarse como herramienta indispensable para la enseñanza de este nivel, pues su exposición consigue una respuesta activa inmediata respecto al movimiento del niño, además de su prolongada retención dentro de la memoria, sobre todo si se pretende transmitir algún tipo de enseñanza o conocimiento.

Dentro de las finalidades del proyecto se sustenta la enseñanza de algún conocimiento a base de la percepción sensorial del niño, estimulada por medio de la inclusión de diversos sentidos, los cuales produzcan la sensaciones necesarias para su completa adquisición.

Por lo que, se sugiere la realización de una composición musical diseñada para la animación de *“La liebre y la tortuga”*. La cual actúa como el puente necesario entre la experiencia cotidiana del espectador y el sentido






**"Hay que ser amigos,  
Contaras conmigo,  
Hay que ser amigos,  
Y sin molestar.**

**Hay que ser amigos,  
Contaras conmigo,  
Hay que ser amigos,  
Con generosidad.**

**Hay que ser amigos,  
Hay que ser amigos,  
Tu estarás conmigo,  
Me pongo en tu lugar.**

**Hay que ser amigos,  
Hay que ser amigos,  
Yo estaré contigo,  
Conmigo puedes contar"**

A decorative icon consisting of three musical notes: a quarter note, an eighth note, and a sixteenth note, arranged in a descending sequence from top-right to bottom-left.

narrativo de la historia, permitiendo una posterior introspección, asimismo utilizando sonidos incidentales provocando realismo dentro de las acciones realizadas por los personajes, y así realizando situaciones transcurridas dentro de la historia.

Así, este proyecto presenta una fuerte dependencia entre la música y la imagen, pues para que la historia funcione, es de suma importancia manejar los códigos fonéticos adecuados para esta edad, mediante la creación de una composición musical emotiva y reflexiva.

La canción compuesta hace referencia al valor del respeto, tolerancia, convivencia y amistad, tratando de ser englobados dentro de un concepto sencillo apto para su comprensión en el nivel preescolar.

El encargado de llevar a cabo la composición musical que acompaña el presente proyecto audiovisual, es Jonathan Alarcón, especialista en composiciones musicales y jingles de carácter comercial.

## 4.3. POSTPRODUCCIÓN: “LA LIEBRE Y LA TORTUGA”

### Edición

El trabajo de postproducción, por lo regular resulta ser uno de lo más laboriosos, pues en este se dedica a retocar o recrear digitalmente planos que conforman parte de la historia.

Dado el caso, “*La liebre y la tortuga*”, conlleva un trabajo exhaustivo a través de este proceso, pues por cuestiones de tiempo y personal, se plantea efectuar parte de la animación mediante este proceso.

Además, durante la grabación, es utilizado el fondo de pantalla azul para facilitar el montaje de ciertos elementos presentados en la animación.

La postproducción se realizará por medio del programa After Effects, donde se dará el tratamiento final de la animación, procurando no perder la sensación de mundo físico planteado en la dirección de arte, además de realizar una corrección de color pertinente, según la paleta de color ya establecida.

### Conclusión

La realización del presente trabajo, constituye una meta alcanzada como resultado de meses de investigación alrededor de los ámbitos educativos de la educación preescolar, sin embargo los estudios realizados sirvieron como base para la creación de una idea original que se ve materializada en el desarrollo de este proyecto audiovisual.

La elaboración de este trabajo no sólo representa la finalización de un ejercicio, es el reflejo de toda una trayectoria encausada a través de los estudios obtenidos a lo largo de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual.

La animación como forma de expresión, es un medio y un lenguaje, superando barreras e idiomas, donde lo imposible se hace posible, creando sensaciones y emociones, sea a través del estilo que sea, siendo estas las experiencias más gratificantes para el animador.

En lo personal, esta técnica cautiva mi interés, explotando mi imaginación y creatividad, seduciéndome completamente, ya que puedo manipular y crear vida a quién no lo posee por medio de mis manos.

En especial la animación dirigida al público infantil puede tener un sin fin de manifestaciones, pues facilita la creación de mundos y personajes inexistentes, estimulando la fantasía e imaginación del niño, por medio de sus colores, formas, texturas, materiales, etc., convirtiéndose así en el medio de su predilección.

Respecto a *“La liebre y la tortuga”*, la planificación, el desarrollo y la finalización, se convierten en otras de la maneras de buscar y hallar la creación de un nuevo mundo habitado por animales humanizados que logren empatar con su espectador. El proceso no fue sencillo, y puso a prueba todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, incluso algunos otros adquiridos mediante la practica.

Realizar este tipo de animación supone una planificación concreta y ordenada con el fin de que los tiempos de las etapas no se escapen de las manos, ni mucho menos las necesidades pertinentes que existen desde el inicio. A pesar de las dificultades que significan la realización de un proyecto audiovisual tan ambicioso como éste de manera individual y con un bajo presupuesto, se puede concluir que todos los objetivos fueron cumplidos con éxito, gracias a la constancia, a una buena organización y el apoyo de distintas personas, colaboradores y amigos quienes brindaron su apoyo y talento.

Es así como se diseña, conceptualiza, produce e integra ésta animación didáctica dirigida al nivel preescolar, con el propósito de transmitir una reflexión sobre la conducta obtenida mediante los personajes principales, reflejada en una fábula por su carácter didáctico-moral, siendo así los valores como tema principal a transmitir.

Se toma como punto de partida esta cápsula animada para sus futuras proyecciones, posibilitando realizar la actividad complementaria con un grupo de niños de este nivel y así poder evaluar la adquisición de diversos conocimientos por medio de la percepción sensorial, buscando producir el fenómeno de la sinestesia, y así apoyar a la enseñanza y el aprendizaje del nivel preescolar.

Asimismo se concluye que los audiovisuales en nuestra sociedad, resultan un recurso facilitador de conocimientos, pues sirven de herramienta para el apoyo en la formación de individuos plenos e integrados a su sociedad, ofreciéndoles aprendizajes relevantes y con la suficiente capacidad y autonomía como para saber aprovechar los mensajes de una manera educativa, presentados por los mismos productos audiovisuales y la música que lo componen. De está manera se dará la posibilidad de que la sociedad resuelva sus conflictos y busque la transformación de las condiciones que impiden mirar hacia el futuro con optimismo, resolviendo sus conflictos de una manera igualitaria, creativa, justa y basada en el esfuerzo por el respeto a las diferentes manifestaciones culturales y sociales; para conseguir la mejor educación posible en el contexto en el que se lleve a cabo.

Este trabajo significa una meta cumplida y el inicio de una nueva etapa que comienza con la experiencia de haber escrito, producido y dirigido un cortometraje animado, el cual sirvió para identificar las distintas áreas, tanto los puntos débiles como los fuertes, y los numerosos retos a los que se enfrentan los animadores día a día. Se espera, que este proyecto se convierta como punto de referencia para futuros estudiantes con intereses similares al proyecto.



# Apéndice I.





- **Obra original a adaptar:**

*“La liebre y la tortuga”<sup>147</sup>  
Fábula/Esopo*

*La liebre se burlaba de la tortuga, y el decía que tenía muy cortos los pies. La tortuga se puso a reír, y dijo a la liebre: <<¿Quieres que apostemos quién correrá más? Tú te burlas de mis pies, y verás que soy más veloz que tú>>. La liebre respondió: <<Tú sabes lo que pueden hacer mis pies; pero una vez que tú lo quieres, eljamos un juez que determine lo que hemos de correr>>. Eligieron a la raposa, como las más astuta de todos los animales; la cual determinó el lugar y la carrera.*

*La tortuga hizo el camino sin descansar hasta llegar al término. La liebre, fiándose de sus pies y descansando un poco, se durmió. Cuando despertó, corrió muy aprisa para llegar al puesto; pero fue en vano su diligencia, porque así llegó, vio a la tortuga que reposaba, y avergonzada confesó que la tortuga había ganado.*

---

147 V. Mendez, L. Sánchez, E. Inghanda, *La fábula a través del tiempo*, Barcelona, Ediciones Sopena, 1972, pp. 34.

- **Guión Literario:**

## **LA LIEBRE Y LA TORTUGA**

Guión adaptado por

Manuel L. Monroy, Nayelli Vilchis

basado en la fábula

*La liebre y la tortuga*

de Esopo

### **Escena 1. Bosque. EXT/DÍA. (5 segundos)**

-Plano general de la fachada de la escuela en el bosque, se muestra una mañana soleada y despejada.

-Cortinilla presentando el título del corto.

### **Escena 2. Salón de clases. INT/DÍA. (4 segundos)**

Dentro de la escuelita de los animales del bosque asistía una liebre muy orgullosa, por que ante todos sus compañeros decía que era la más veloz. Por eso constantemente se reía de la lenta tortuguita.

-Plano general del salón de clases.

-Los animales se encuentran dibujando sobre la mesa de trabajo.

**Escena 3. Salón de clases. INT/DÍA. (5 segundos)**

Cierto día, dentro del salón de clases, la tortuguita dibujaba detalladamente sobre una hoja de papel con singular paciencia, sosteniendo delicadamente el pincel, cuidadosamente la tortuga detalla su dibujo

-Plano frontal de la tortuga, se muestra concentrada y entretenida con la lengua de fuera.

-La tortuga toma su tiempo mientras dibuja.

-Plano cenital del dibujo de la tortuga.

**Escena 4. Salón de clases. INT/DÍA. (4 segundos).**

-La liebre esta relajada mientras dibuja sobre la hoja de papel, no le interesa esmerarse.

**Escena 5. Salón de clases. INT/DÍA. (4 segundos).**

-Plano frontal de la tortuga, quien sigue concentrada en su dibujo mientras la liebre la observa enojada, La liebre envidiosa, al percatarse de tal cuidado, decide dar un codazo sobre el vaso de agua utilizado para la limpieza de pinceles puesto sobre la mesa, derramándose éste en el dibujo de la pobre tortuga.

- La tortuga muestra un gesto de asombro, mientras la liebre sonrío maliciosamente.

**Escena 6. Salón de clases. INT/DÍA. (6 segundos).**

Comienza la risa burlona de la liebre, seguida por los demás animalitos que se encontraban en el salón, la tortuguita triste y afligida, arruga su hoja de papel dirigiéndose al bote de basura.

-Plano frontal de la tortuga, tomando el vaso y levantandolo, sostiene el dibujo estropeado, finalmente haciendolo bolita, parece decepcionada y triste.

**Escena 7. Salón de clases. INT/DÍA. (4 segundos).**

-Plano general del salón de clases, la tortuga se levanta de su lugar para

dirigirse al bote de basura.

**Escena 8. Salón de clases. INT/DÍA. (8 segundos).**

La liebre comienza a seguirla durante su trayecto al bote de basura, imitando su grandísima lentitud; la tortuguita al darse cuenta de tal acción solo muestra un gesto de desaprobación y enojo.

-Plano entero, la tortuga se acerca lentamente al bote de basura.

-La liebre imita el caminar y el gesto de la tortuga.

-La liebre porta su mochila imitando el caparazón de la tortuga.

-La tortuga voltea sorprendida al darse cuenta de la burla de la liebre.

-La liebre se bota de la risa en el piso.

**Escena 10. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

Al sonar la chicharra para el recreo, la liebre sale corriendo por el bosque tratando de encontrar a alguien con quien pudiera realizar una carrera.

-Plano frontal de la liebre corriendo de un lado a otro demostrando su velocidad.

**Escena 11. Bosque. EXT/DÍA. (12 segundos).**

El oso se encontraba almorzando un delicioso sándwich que su mamá había preparado para él, cuando de pronto la liebre sin preguntar, se acerca a éste dándole un fuerte jalón, soltando así el sándwich que cae desafortunadamente al suelo, el oso molesto le dice no a la liebre, pero la liebre responde indiferentemente.

-El oso molesto le dice que no a la liebre.

-Se marcha la liebre corriendo.

**Escena 12. Bosque. EXT/DÍA. (10 segundos).**

La liebre, sigue en su camino por encontrar a alguien con quien iniciar la carrera, encontrándose así al puercoespín quien jugaba alegremente con su pelota favorita. La liebre hace el mismo movimiento que con el oso y jala atrabancadamente al puercoespín, provocando que ponche con sus espinas la pelota. El puercoespín llora incontroladamente, mientras la liebre vuelve a irse sin importancia alguna.



-Plano entero.

-Close up del puercoespín.

**Escena 13. Bosque. EXT/DÍA. (5 segundos).**

Durante su búsqueda, la liebre encuentra al más pequeñito de los animalitos del bosque, al ratoncillo, quien jugaba con cubitos de madera de colores. La liebre sin cuestionamiento alguno reta al ratoncillo quien se mostraba tenso.

-Plano entero.

**Escena 14. Bosque. EXT/DÍA. (5 segundos).**

La tortuga, quien observa todo lo sucedido, se acerca a ellos ofreciendo ser el oponente en lugar del ratoncito, a pesar de que la liebre se muestra escéptica sin duda alguna acepta el reto.

-Close up de la tortuga.

-Plano entero.

**Escena 15. Bosque. EXT/DÍA. (4 segundos).**

Plano general, mapa mostrando el recorrido.

-Por medio de flechas sobre el mapa se indicará el camino.

-Ilustración 2D.

**Escena 16. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

-Plano entero, la liebre y la tortuga se encuentran en el lugar de inicio de la carrera.

-El ratón da el banderazo indicando el comienzo de la carrera.

**Escena 17. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

-Plano entero, los demás animales aplauden al inicio de la carrera, se notan emocionados.

**Escena 18. Bosque. EXT/DÍA. (5 segundos).**

Confiada en su ligereza, la liebre dejó partir a la tortuguita, dándose el tiempo de realizar un ligero calentamiento para sus veloces patas.

-La tortuga corre pasando la meta, plano entero.

**Escena 19. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

-Plano entero, la liebre inicia la carrera, corre aceleradamente.

**Escena 20. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

-En el mapa muestra la liebre dejando atrás a la tortuga.

-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa.

-Ilustración 2D.

**Escena 21. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

Repentinamente la liebre se distrae con la ardillita que se encontraba en el camino iniciando así una breve charla para reír un poco con ella.

-Plano frontal, la liebre saluda a la ardilla, ésta le corresponde el saludo.

**Escena 22. Bosque. EXT/DÍA. (4 segundos).**

La tortuguita sigue su camino, lenta pero con paso seguro, pasando así a la liebre y a la ardilla; la liebre irritada por el esfuerzo realizado por la tortuga, decide seguir la carrera.

-La tortuga pasa delante de ellos esforzada.

-La liebre se despide de la ardilla.

-Plano frontal.

**Escena 23. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

La liebre vuelve a correr aceleradamente, dejando por segunda ocasión a la tortuga fuera del camino.

-En el mapa se muestra a la liebre dejando atrás a la tortuga.

-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa.

-Ilustración 2D.

**Escena 24. Bosque. EXT/DÍA. (4 segundos).**

Una vez más la liebre decide detenerse para probar bocado de su platillo favorito, zanahorias recién cosechadas, por consiguiente ignorando a la tortuguita que pasa a su lado.

-La liebre come rápidamente sus zanahorias.

-La tortuga sigue esforzándose.

**Escena 25. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

La tortuga encuentra ciertos obstáculos muy peculiares ; el primero que encontró era el sándwich apenas mordido perteneciente al oso, el cual lo brinca sin problema alguno.

-Plano entero.

**Escena 26. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

Seguido por la pelota ponchada por el puercoespín, que esquiva sin complicación.

-Plano entero.

**Escena 27. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

Por ultimo, el tercer obstáculo, unos cubitos de madera de colores desordenados, los cuales pasa cada uno de ellos sin preocupación alguna, la meta cada vez se encontraba mas cerca de ella.

-Plano entero.

**Escena 28. Bosque. EXT/DÍA. (4 segundos).**

Al observar esto, la liebre desconcertada corre lo mas veloz que pudo para alcanzar a la tortuguita, confiada sigue corriendo por el bosque, donde repentinamente se presenta un suceso que cambia completamente su rumbo, el

celular de la liebre comienza a timbrar, su gran amigo el zorro lo llamaba, así que la liebre sintiéndose tan astuta y creyendo poder hacer varias cosas a la vez, contesta la llamada mientras corría tan rápido como podía, sin contar que estaba el sándwich del oso tirado a medio del camino por causa suya.

-Close up gesto de la liebre, plano frontal.

-Close up del celular de la liebre mostrando la llamada del zorro, plano cenital.

**Escena 29. Bosque. EXT/DÍA. (7 segundos).**

Al no fijarse, la liebre pisa el sandwich, por lo que se resbala y rueda completamente sobre el suelo, resbalando sobre la pelota, finalmente rodando por los cubitos de madera.

-La liebre al caerse tira el celular.

**Escena 30. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

Los animales comienzan a burlarse de la caída de la liebre

-Plano frontal.

**Escena 31. Bosque. EXT/DÍA. (4 segundos).**

La liebre avergonzada voltea a ver a los animalitos que seguían burlándose de ella, sus ojos comienzan a humedecersele.

-Close up del rostro de la liebre triste a punto de llorar.

**Escena 32. Bosque. EXT/DÍA. (2 segundos).**

La tortuguita a un paso de cruzar la meta, escucha todas las burlas dirigidas a la liebre, recordando la manera en que lo hacen con ella, así que sorprendentemente decide parar.

-Plano entero.

**Escena 33. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

La liebre corre hacia la meta, mapa mostrando posición de los competidores,

-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa.

-Ilustración 2D.

**Escena 33. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

La liebre se detiene enfrente de la tortuga, parece afligida.

-Plano entero.

**Escena 33. Bosque. EXT/DÍA. (7 segundos).**

La liebre reflexiona sobre el gran acto de generosidad obtenido por parte de la tortuguita, correspondiendo a la sonrisa de ésta en complicidad, tomados de la mano, ambos deciden cruzar.

-La tortuga y la liebre se miran con una sonrisa en el rostro.

-Close up de las patas de la liebre y la tortuga pisando la meta al mismo tiempo.

**Escena 33. Bosque. EXT/DÍA. (3 segundos).**

Ambos ganan la carrera, A partir de aquel día la liebre y la tortuguita son los mejores amigos que alguien puede desear.

-La liebre y la tortuga portan medallas.

-Se muestran felices.

-Plano medio.

**Escena 34. Salón de clases. INT/DÍA. (5 segundos).**

Los créditos serán mostrados en el pizarrón del salón de clases.

-Plano frontal.

## Happy Thoughts Productions:

- **Guion Técnico/La liebre y la tortuga**

Escena	Imagen Visual	Audio	Tiempo	Observaciones
1 Escuela-bosque	Plano general. -Cortinilla presentando el título del corto -Se muestra la escuela en el bosque.	Intro Pista de Audio	5"	-Dolly terminando en la puerta del salón de clases. -Plano picado.
2 En el salón de clases	Plano general del salón de clases. -Los animales se encuentran dibujando sobre la mesa de trabajo.	Pista de Audio	4"	-Dolly finalizando en los personajes principales. -Plano picado.
3 En el salón de clases	-La tortuga toma su tiempo mientras dibuja.	Pista de Audio	2"	-Close up del gesto de la tortuga. -La tortuga se muestra concentrada y entretenida con la lengua de fuera. -Plano frontal.
4 En el salón de clases	-Cuidadosamente la tortuga detalla su dibujo.	Pista de Audio	3"	-Close up al dibujo de la tortuga. -Plano cenital.

<p>5</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano medio corto.</p> <p>-La liebre comienza a dibujar sobre la hoja de papel.</p> <p>-La liebre observa asombrada a la tortuga.</p>	<p>Pista Audio</p>	<p>4"</p>	<p>-La liebre realiza trazos rápidos al dibujar, terminando unos segundos más tarde.</p> <p>-La liebre con gesto de asombro.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>6</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano medio corto de la liebre y la tortuga.</p> <p>-La liebre observa a la tortuga con recelo.</p> <p>-La liebre maliciosamente mueve su codo con rapidez en dirección al vaso de agua de la tortuga.</p>	<p>Pista Audio</p>	<p>4"</p>	<p>-La tortuga sigue concentrada en su dibujo mientras la liebre la observa enojada.</p> <p>-El gesto de la liebre es malicioso.</p> <p>-La tortuga sigue concentrada en su trabajo.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>7</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano medio corto de la liebre y la tortuga.</p> <p>-La liebre tira el vaso de agua con el codo sobre el dibujo de la tortuga.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>2"</p>	<p>-La tortuga muestra un gesto de asombro.</p> <p>-La liebre sonríe maliciosamente.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>8</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano medio corto de la tortuga.</p> <p>-La tortuga toma el vaso y lo levanta, toma el dibujo estropeado haciéndolo bolita.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>6"</p>	<p>-La tortuga se muestra afligida y triste, mientras observa su dibujo.</p> <p>-Plano frontal.</p>

<p>9</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano general del salón de clases.</p> <p>-La tortuga se levanta de su lugar para dirigirse al bote de basura.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: risas.</p>	<p>4"</p>	<p>-La liebre se burla de la tortuga, seguida por risas de los demás.</p> <p>-Plano picado.</p>
<p>10</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La tortuga se acerca lentamente al bote de basura.</p> <p>-La liebre comienza a seguirla.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>3"</p>	<p>-Plano frontal.</p>
<p>11</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre imita el caminar y el gesto de la tortuga.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>3"</p>	<p>-La liebre porta su mochila imitando el caparazón de la tortuga.</p> <p>-Plano frontal.</p>



<p>12</p> <p>En el salón de clases</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La tortuga voltea sorprendida al darse cuenta de la burla de la liebre.</p> <p>-La liebre se bota de la risa en el piso.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: risa, chicharra.</p>	<p>5"</p>	<p>-La liebre comienza a reírse en tono de burla.</p> <p>-Se infla y desinfla la panza de la liebre a causa de la risa.</p> <p>-La tortuga muestra un gesto de desaprobación y enojo.</p> <p>-Se oyen risas de los demás animales.</p> <p>-Suenan las chicharras llamando al recreo.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>13</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre corre de un lado a otro demostrando su velocidad.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: pasos corriendo.</p>	<p>3"</p>	<p>-Plano frontal.</p>
<p>14</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre se encuentra al oso a quien le propone una carrera.</p> <p>-La liebre jala al oso para incitarlo a la carrera.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: pasos corriendo, comiendo-masticando.</p>	<p>6"</p>	<p>-El oso come un sándwich, muestra un gesto de satisfacción.</p> <p>-Por el jalón hecho por la liebre, el oso no logra sostener el sándwich.</p> <p>-El sándwich cae al piso.</p> <p>-Plano frontal.</p>

15 En el bosque	-El oso molesto le dice que no a la liebre.	Pista de Audio	2"	-Close up del oso mostrando gesto de enojo.  -Plano frontal.
16 En el bosque	Plano entero.  -La liebre le responde con indiferencia al oso.  -Se marcha la liebre corriendo.	Pista de Audio  Efecto de sonido: pasos corriendo.	4"	-La liebre actúa indiferente, haciendo señas con su mano.  -El oso tiene gesto de enojo y desaprobación.  -Plano frontal.
17 En el bosque	Plano entero.  -La liebre corre hacia el puercoespín para proponerle una carrera.  -La liebre al jalar al puercoespín, provoca que este ponche su pelota con sus espinas.	Pista Audio  Efecto de sonido: pasos corriendo, rebote de pelota.  Efecto de sonido: pelota desinflada.	6"	-El puercoespín juega feliz con su pelota.  -Plano frontal.  -El puercoespín se sorprende.
18 En el bosque	-El puercoespín al ver su pelota pochada comienza a llorar.	Pista de Audio  Efecto de sonido: llanto.	2"	-Close up del puercoespín.  -Plano frontal.

<p>19</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre se marcha sin darle importancia alguna.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: pasos corriendo.</p>	<p>2"</p>	<p>-Plano frontal.</p>
<p>20</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre encuentra al ratón.</p> <p>-La liebre llama al ratón para iniciar la carrera.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: pasos corriendo.</p>	<p>5"</p>	<p>-El ratón se encuentra jugando con sus cubos de colores.</p> <p>-La liebre le impone la carrera al ratón por considerarlo débil y pequeño.</p> <p>-El ratón parece intimidado.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>21</p> <p>En el bosque</p>	<p>-La tortuga mientras mira lo ocurrido.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>2"</p>	<p>-Close up del gesto de la tortuga que es de preocupación.</p> <p>-Plano frontal.</p>

<p>22</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La tortuga se ofrece para ocupar el lugar del ratón.</p> <p>-La liebre acepta el reto de la tortuga.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>3"</p>	<p>-La tortuga se muestra segura ante su proposición.</p> <p>-La liebre se muestra sorprendida y confusa.</p> <p>-El ratón parece asombrado</p> <p>-La liebre se nota confiada y segura.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>23</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano general.</p> <p>-Mapa mostrando el recorrido.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>4"</p>	<p>-Por medio de flechas sobre el mapa se indicará el camino.</p> <p>-Ilustración 2D.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>24</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre y la tortuga se encuentran en el lugar de inicio de la carrera.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>2"</p>	<p>-El ratón da el banderazo indicando el comienzo de la carrera.</p> <p>-Plano frontal.</p>

25 En el bosque	Plano entero. -Los demás animales aplauden al inicio de la carrera.	Pista de Audio Efecto de sonido: aplausos.	2"	-Los animales se notan emocionados. -Plano frontal.
26 En el bosque	Plano entero. -La tortuga corre pasando la meta.	Pista de Audio	3"	-La liebre observa partir a la tortuga mientras con la mano indica que se vaya, notándose seguro sin parecer importarle mucho. -Plano frontal.
27 En el bosque	Plano entero. -La liebre comienza a realizar un leve calentamiento por medio de sentadillas. -La liebre inicia la carrera.	Pista de Audio Efecto de sonido: pasos corriendo.	4"	-Plano frontal.  -La liebre corre aceleradamente.
28 En el bosque	Plano general. -En el mapa muestra a la liebre dejando atrás a la tortuga.	Pista de Audio Efecto sonido: pasos corriendo	3"	-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa. -Ilustración 2D. -Plano frontal.

<p>29</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La liebre detiene su camino al encontrarse con la ardilla.</p> <p>-La tortuga pasa enfrente de ellos.</p> <p>-La liebre corre enseguida de la tortuga.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: voces, risas, paso corriendo.</p>	<p>6"</p>	<p>-La liebre saluda a la ardilla.</p> <p>-La ardilla le corresponde el saludo.</p> <p>-La liebre y la ardilla platican y ríen a la vez.</p> <p>-La tortuga pasa delante de ellos esforzada.</p> <p>-La liebre se despide de la ardilla</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>30</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano general.</p> <p>-En el mapa se muestra a la liebre dejando atrás a la tortuga.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto sonido: pasos corriendo.</p>	<p>3"</p>	<p>-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa.</p> <p>-Ilustración 2D.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>31</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano medio corto.</p> <p>-La liebre confiada, se detiene a comer su zanahoria.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efectos de sonido: comer-masticar.</p>	<p>2"</p>	<p>-Come rápidamente sus zanahorias.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>32</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano entero.</p> <p>-La tortuga pasa enfrente de la liebre.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: pasos corriendo.</p>	<p>2"</p>	<p>-La tortuga sigue esforzándose.</p> <p>-Plano frontal.</p>

33 En el bosque	Plano entero. -La tortuga durante su camino se encuentra con el sándwich en el piso.	Pista Audio	3"	-La tortuga brinca el sándwich. -Plano frontal.
34 En el bosque	Plano entero. -La tortuga se encuentra con la pelota ponchada.	Pista Audio	3"	-La tortuga esquivo la pelota. -Plano frontal.
35 En el bosque	Plano entero. -La tortuga encuentra en su camino los cubitos de colores del ratón.	Pista de Audio	3"	-La tortuga salta cada uno de ellos. -Plano frontal.
36 En el bosque	-La liebre parece sorprendida a causa de un sonido.	Pista de Audio Efecto de sonido: timbre de celular.	1"	-Close up gesto de la liebre. -Plano frontal.
37 En el bosque	-Inesperadamente llama el zorro a la liebre.	Pista de Audio Efecto de sonido: Timbre de celular.	3"	-Close up del celular de la liebre mostrando la llamada del zorro. -Plano cenital.
38 En el bosque	Plano entero. -La liebre distraída ante la llamada, pisa el sándwich tirado en el suelo resbalándose por completo.	Pista de Audio Efecto de sonido: caída.	3"	-La liebre al caerse tira el celular. -Plano frontal.

39 En el bosque	Plano entero. -La liebre cae sobre la pelota ponchada.  -La liebre termina finalmente en el suelo entre los cubitos de colores.	Pista de Audio  Efecto de sonido: rebote.  Efecto de sonido: chuza.	4"	-Plano frontal.
40 En el bosque	Plano entero.  -Los animales comienzan a burlarse de la caída de la liebre.	Pista de Audio  Efecto de sonido: burlas y risas.	2"	-Plano frontal.
41 En el bosque	Plano entero.  -La liebre avergonzada voltea a ver a los animalitos que seguían burlándose de ella.	Pista de Audio  Efecto de sonido: risas.	2"	-Plano frontal.
42 En el bosque	-Mientras la liebre observaba a sus demás compañeros riéndose de ella, a esta se le humedecen los ojos.	Pista de Audio  Efecto de sonido: risas.	2"	-Close up del rostro de la liebre triste a punto de llorar.  -Plano frontal.
43 En el bosque	Plano entero.  -La tortuga a punto de cruzar la meta escucha y ve lo ocurrido.	Pista de Audio  Efecto de sonido: risas	2"	-La tortuga se detiene mientras observa lo sucedido.  -Plano frontal.



44 En el bosque	Plano general. -Mapa mostrando posición de los competidores, la liebre corre hacia la meta.	Pista de Audio  Efectos de sonido: pasos corriendo.	3"	-Se mostraran las cabecitas de cada competidor en el mapa.  -Ilustración 2D.  -Plano frontal.
45 En el bosque	Plano entero. -La liebre se detiene enfrente de la tortuga.	Pista Audio  Efecto de sonido: pasos corriendo.	3"	-Plano frontal.
46 En el bosque	Plano entero. -La tortuga le extiende la mano a la liebre.  -La liebre la toma de la mano.	Pista Audio	2"	-Ambos sonríen en complicidad.  -Plano frontal.
47 En el bosque	Plano entero. -Juntos, tomados de la mano se dirigen a la meta.	Pista de Audio	3"	-La tortuga y la liebre se miran con una sonrisa en el rostro.  -Plano frontal.
48 En el bosque	-Cruzan la meta.	Pista de Audio	2"	-Close up de las patas de la liebre y la tortuga pisando la meta al mismo tiempo.  -Plano frontal.

<p>49</p> <p>En el bosque</p>	<p>Plano medio.</p> <p>-La liebre y la tortuga festejan su gran victoria.</p>	<p>Pista de Audio</p> <p>Efecto de sonido: aplausos y fanfarreas.</p>	<p>3"</p>	<p>-La liebre y la tortuga portan medallas.</p> <p>-Se muestran felices.</p> <p>-Plano frontal.</p>
<p>50</p> <p>Créditos</p>	<p>-Los créditos serán mostrados en el pizarrón del salón de clases.</p>	<p>Pista de Audio</p>	<p>5"</p>	<p>-Plano frontal.</p>

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

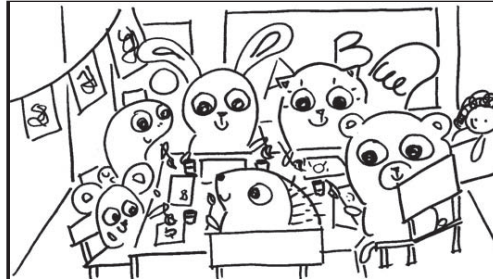
FECHA: 20 de junio de 2014

**1** VIDEO  
-Cortinilla presentando el  
título del corto.  
-Se muestra la escuela en  
el bosque.



AUDIO  
DURACIÓN: 5 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 5 seg.  
-Pista Audio.

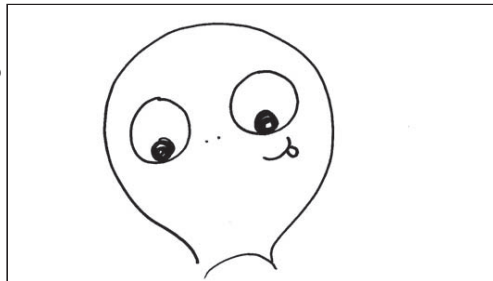
**2**  
-Los animales se  
encuentran dibujando  
sobre la mesa de trabajo.



D: 4 seg.  
TAc: 9 seg.

-Pista Audio.

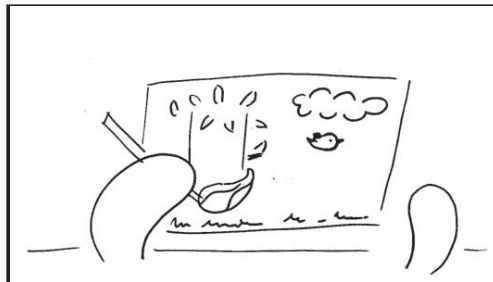
**3**  
-La tortuga toma su tiempo  
mientras dibuja.



D: 2 seg.  
TAc: 11 seg.

-Pista Audio.

**4**  
-Cuidadosamente la  
tortuga detalla su dibujo.



D: 3 seg.  
TAc: 14 seg.

-Pista Audio.

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

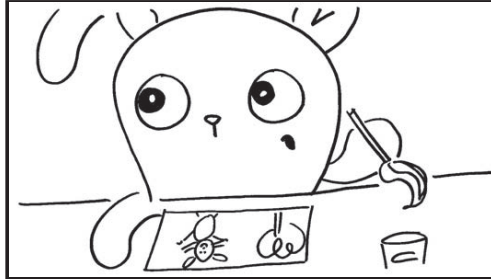
FECHA: 20 de junio de 2014

**5** VIDEO  
-La liebre comienza a dibujar sobre la hoja de papel.



AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 16 seg.  
-Pista Audio.

**6**  
-La liebre observa asombrada a la tortuga.



D: 2 seg.  
TAc: 18 seg.

-Pista Audio.

**7**  
-La liebre observa a la tortuga con recelo.



D: 2 seg.  
TAc: 20 seg.

-Pista Audio.

**8**  
-La liebre maliciosamente mueve su codo con rapidez en dirección al vaso de agua de la tortuga.



D: 2 seg.  
TAc: 22 seg.

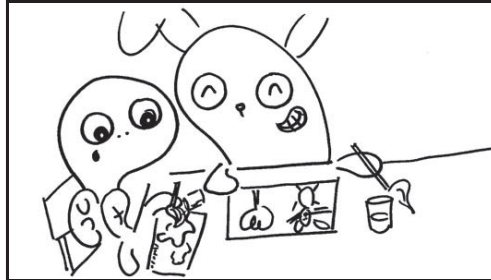
-Pista Audio.

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

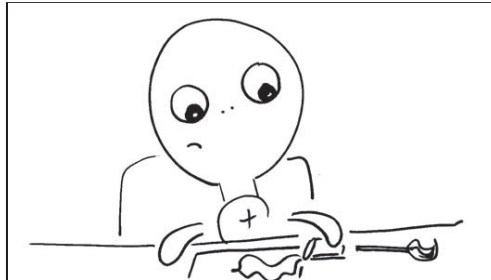
FECHA: 20 de junio de 2014

**9** VIDEO  
-La liebre tira el vaso de agua con el codo sobre el dibujo de la tortuga.



AUDIO  
DURACIÓN: 2seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 24 seg.  
-Pista Audio.

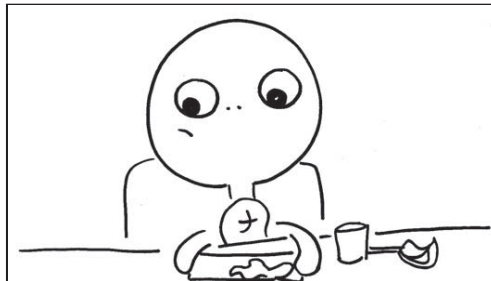
**10**  
-La tortuga toma el vaso y lo levanta.



D: 2 seg.  
TAc: 26 seg.

-Pista Audio.

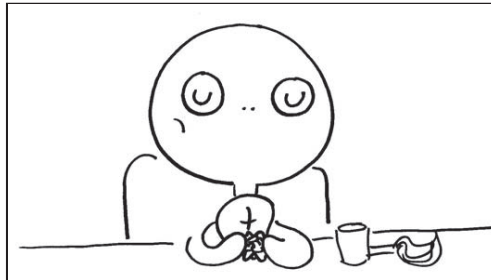
**11**  
-La tortuga toma el dibujo estropeado.



D: 2 seg.  
TAc: 28 seg.

-Pista Audio.

**12**  
-La tortuga hace bolita la hoja de papel.



D: 2 seg.  
TAc: 30 seg.

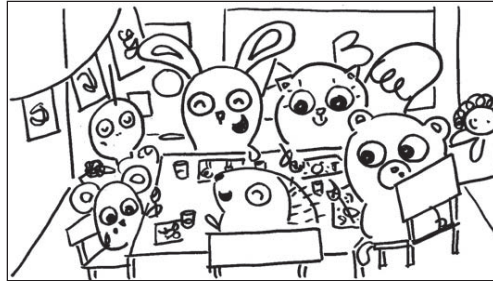
-Pista Audio.

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

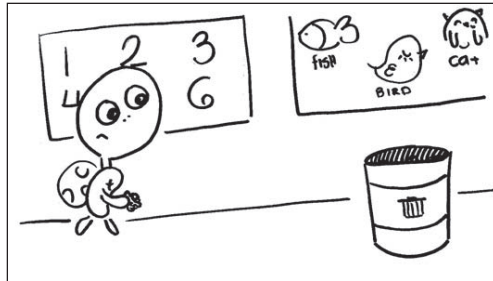
FECHA: 20 de junio de 2014

**13** VIDEO  
-La tortuga se levanta de su lugar para dirigirse al bote de basura.



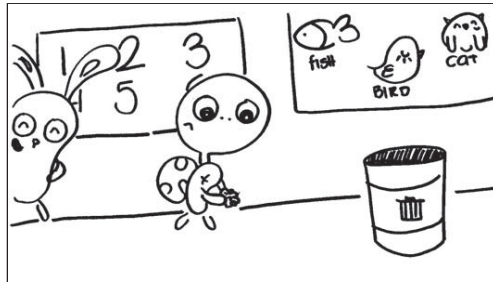
AUDIO  
DURACION: 4 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 34 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: risas

**14**  
-La tortuga se acerca lentamente al bote de basura.



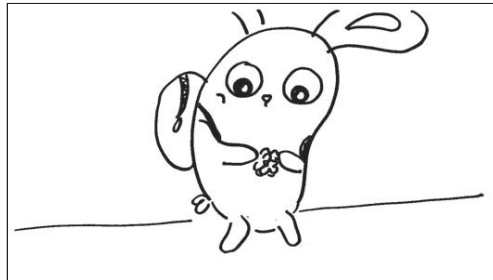
D: 2 seg.  
TAC: 36 seg.  
-Pista Audio.

**15**  
-La liebre comienza a seguirla.



D: 3 seg.  
TAC: 39 seg.  
-Pista Audio.

**16**  
-La liebre imita el caminar y el gesto de la tortuga.



D: 3 seg.  
TAC: 42 seg.  
-Pista Audio.

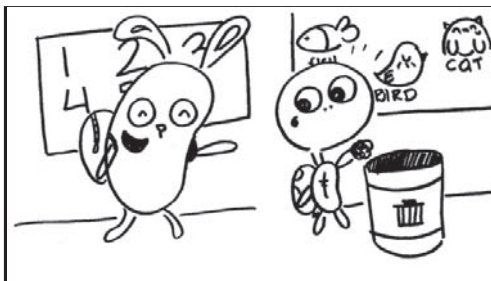
## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

17 VIDEO

-La tortuga voltea  
sorprendida al darse  
cuenta de la burla de la  
liebre.



AUDIO

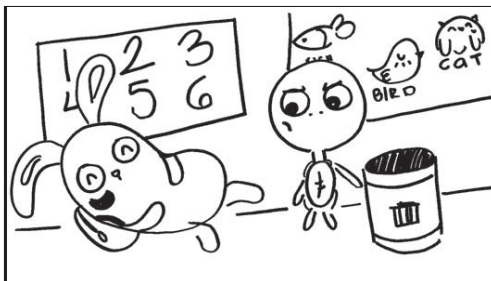
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 44 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: risa.

18

-La liebre se bota de la risa  
en el piso.



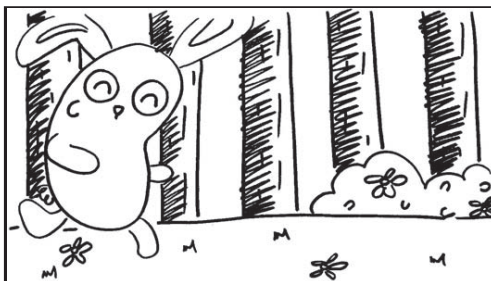
D: 3 seg.  
TAc: 47 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: Risas,  
chicharra.

19

-La liebre corre de un lado  
a otro demostrando su  
velocidad.



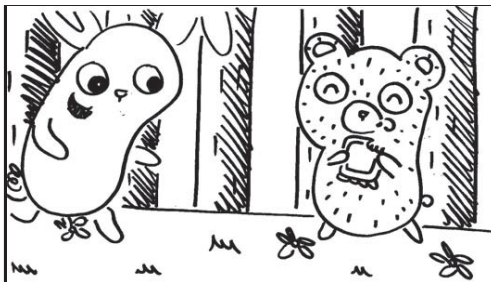
D: 3 seg.  
TAc: 50 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos  
corriendo.

20

-La liebre se encuentra al  
oso a quien le propone  
una carrera.



D: 3 seg.  
TAc: 53 seg.

-Pista Audio.

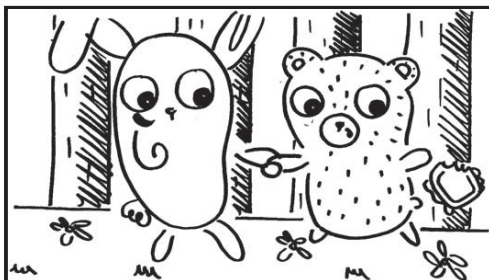
Efecto de sonido: pasos  
corriendo, comiendo-  
masticando.

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

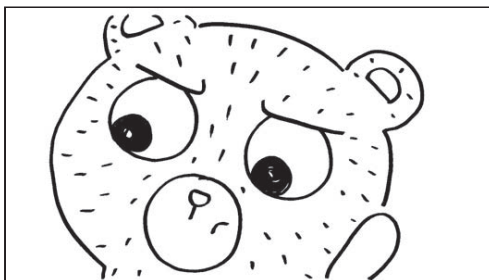
FECHA: 20 de junio de 2014

**21** VIDEO  
-La liebre jala al oso para incitarlo a la carrera.



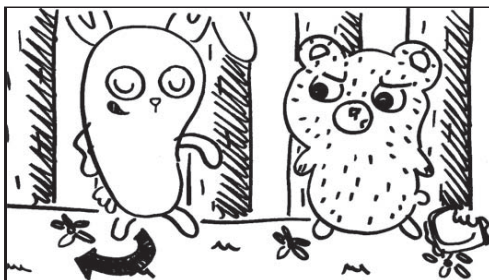
AUDIO  
DURACIÓN: 3 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 56 seg.  
-Pista Audio.

**22**  
-El oso molesto le dice que no a la liebre.



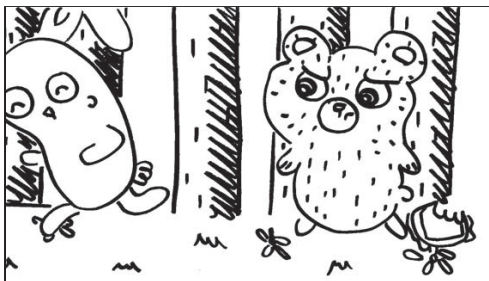
D: 2 seg.  
TAC: 58 seg.  
-Pista Audio.

**23**  
-La liebre le responde con indiferencia al oso.



D: 2 seg.  
TAC: 60 seg.  
-Pista Audio.

**24**  
-Se marcha la liebre corriendo.



D: 2 seg.  
TAC: 1:02 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo.

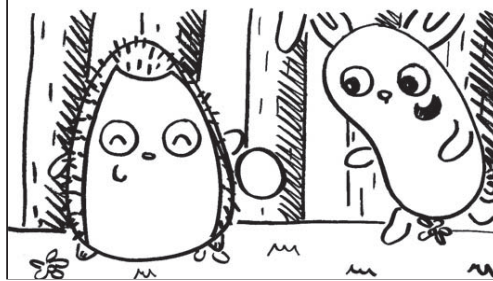


# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

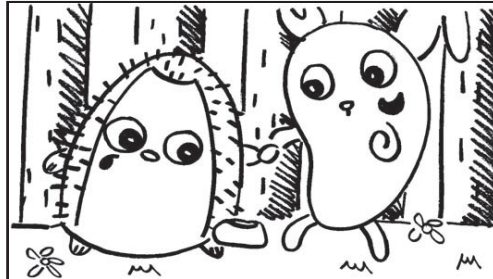
FECHA: 20 de junio de 2014

**25** VIDEO  
-La liebre corre hacia el puercoespín para proponerle una carrera.



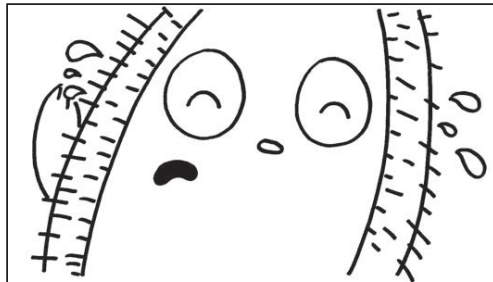
AUDIO  
DURACION: 3 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:05 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo, rebote de pelota.

**26**  
-La liebre al jalar al erizo, provoca que este ponche su pelota con sus espinas.



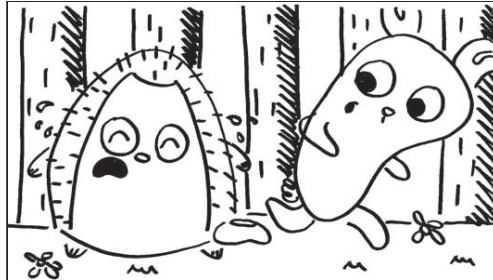
D: 3 seg.  
TAc: 1:08 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pelota desinflada.

**27**  
-El puercoespín al ver su pelota ponchada comienza a llorar.



D: 2 seg.  
TAc: 1:10 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: llanto.

**28**  
-La liebre se marcha sin darle importancia alguna.



D: 2 seg.  
TAc: 1:12 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo.

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

**29** VIDEO  
-La liebre encuentra al  
ratón.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



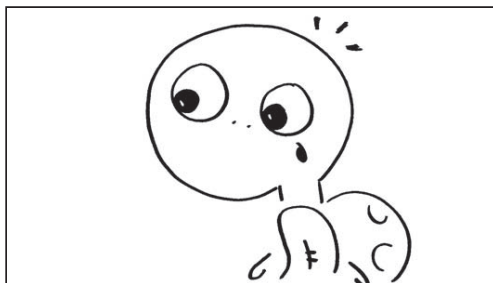
AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:14 seg.  
-Pista Audio. \_\_\_\_\_  
Efecto de sonido: pasos  
corriendo. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**30** \_\_\_\_\_  
-La liebre llama al ratón  
para iniciar la carrera.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



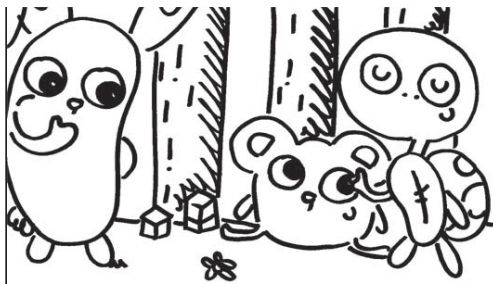
D: 3 seg.  
TAc: 1:17 seg.  
-Pista Audio. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**31** \_\_\_\_\_  
-La tortuga mientras mira  
lo ocurrido.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



D: 2 seg.  
TAc: 1:19 seg.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**32** \_\_\_\_\_  
-La tortuga se ofrece para  
ocupar el lugar del ratón.  
\_\_\_\_\_  
-La liebre acepta el reto de  
la tortuga.  
\_\_\_\_\_



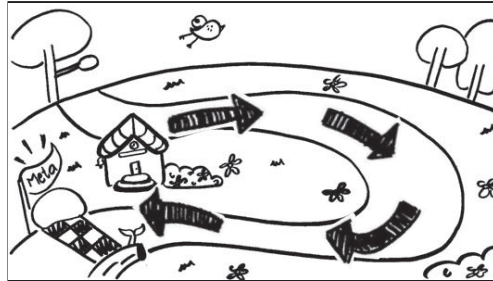
D: 3 seg.  
TAc: 1:22 seg.  
-Pista Audio. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

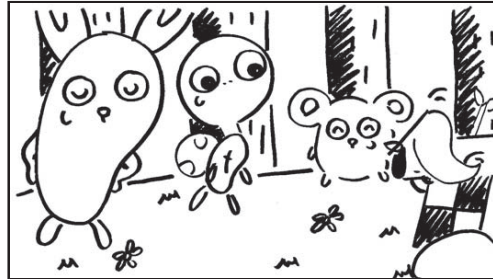
FECHA: 20 de junio de 2014

**33** VIDEO  
-Mapa mostrando el recorrido.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



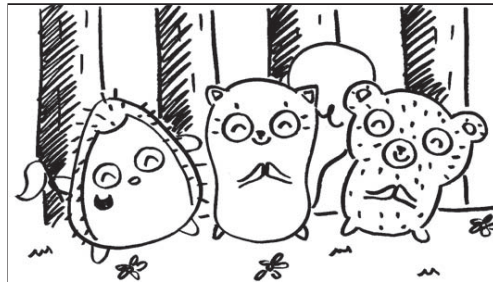
AUDIO  
DURACIÓN: 4 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:26 seg.  
-Pista Audio.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**34** \_\_\_\_\_  
-La liebre y la tortuga se encuentran en el lugar de inicio de la carrera.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



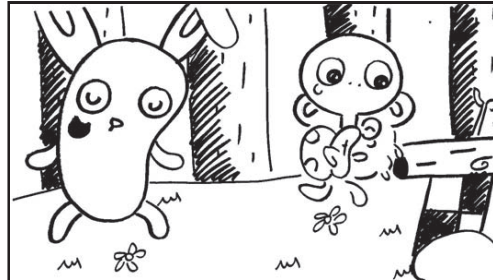
D: 2 seg.  
TAc: 1:28 seg.  
-Pista Audio.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**35** \_\_\_\_\_  
-Los demás animales aplauden al inicio de la carrera.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



D: 2 seg.  
TAc: 1:30 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: aplausos.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**36** \_\_\_\_\_  
-La tortuga corre pasando la meta.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



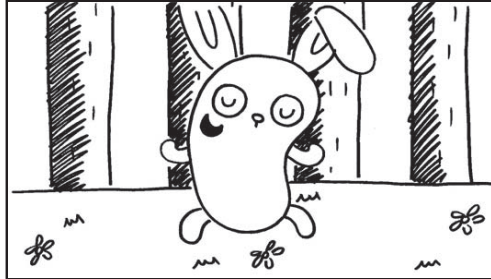
D: 3 seg.  
TAc: 1:33 seg.  
-Pista Audio.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

**37** VIDEO  
-La liebre comienza a realizar un leve calentamiento por medio de sentadillas.



AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:35 seg.  
-Pista Audio.

**38**  
-La liebre inicia la carrera.



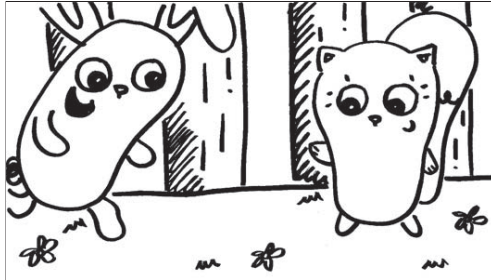
D: 2 seg.  
TAc: 1:37 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo.

**39**  
-En el mapa se muestra a la liebre dejando atrás a la tortuga.



D: 3 seg.  
TAc: 1:40 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto sonido: pasos corriendo

**40**  
-La liebre detiene su camino al encontrarse con la ardilla.



D: 2 seg.  
TAc: 1:42 seg.  
-Pista Audio.

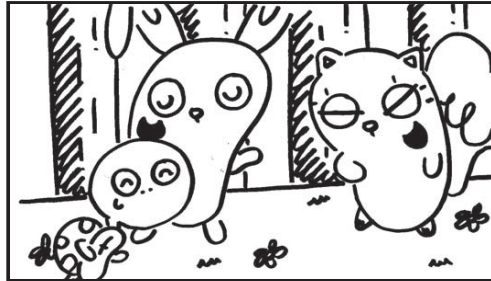
## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

41 VIDEO

-La tortuga pasa enfrente de ellos.



AUDIO

DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:44 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: voces,

risas, pasos corriendo.

42

-La liebre corre enseguida de la tortuga.



D: 2 seg.  
TAc: 1:46 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

corriendo.

43

-En el mapa se muestra a la liebre dejando atrás a la tortuga.



D: 3 seg.  
TAc: 1:49 seg.

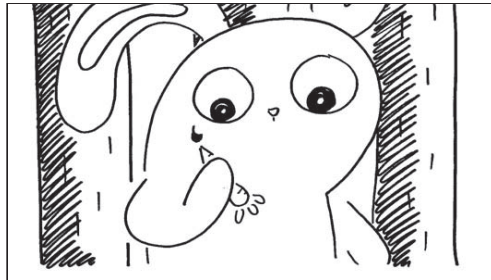
-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

corriendo.

44

-La liebre confiada, se detiene a comer su zanahoria.



D: 2 seg.  
TAc: 1:51 seg.

-Pista Audio.

Efectos de sonido: comer-  
masticar.

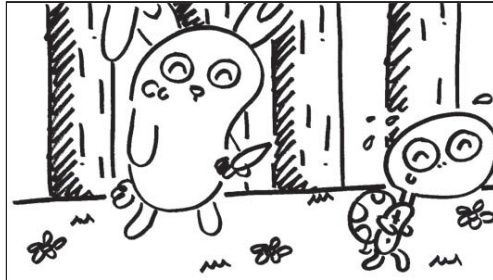
## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

45 VIDEO

-La tortuga pasa enfrente  
de la liebre.



AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 1:53 seg.

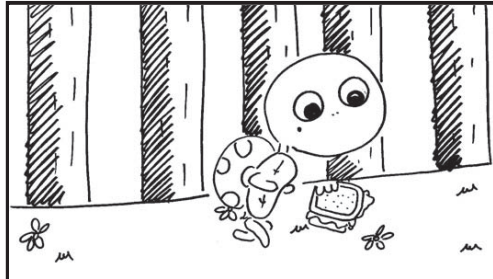
-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

corriendo.

46

-La tortuga durante su  
camino se encuentra con  
el sándwich en el piso.



D: 3 seg.  
TAc: 1:56 seg.

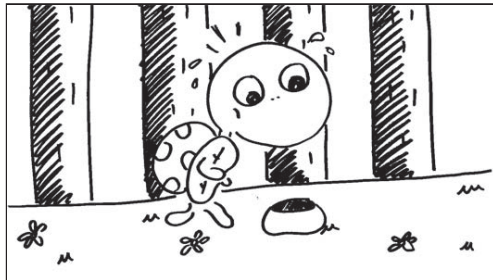
-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

corriendo, brinco.

47

-La tortuga se encuentra  
con la pelota ponchada.



D: 3 seg.  
TAc: 1:59 seg.

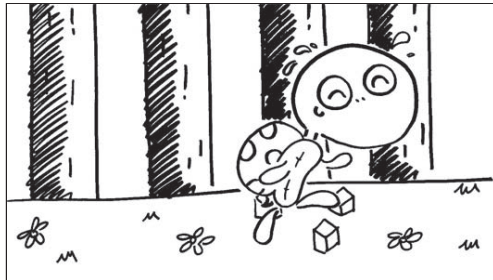
-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

corriendo.

48

-La tortuga encuentra en  
su camino los cubitos de  
colores del ratón.



D: 3 seg.  
TAc: 2:02 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido: pasos

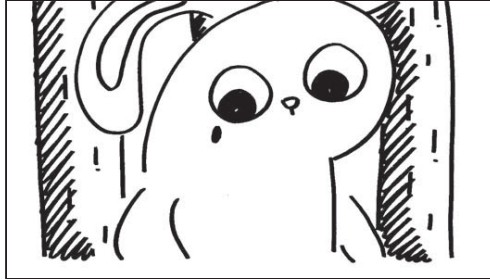
corriendo, brinco.

## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

**49** VIDEO  
-La liebre parece sorprendida a causa de un sonido.



AUDIO  
DURACIÓN: 1 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 2:03 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: Timbre de celular.

**50** VIDEO  
-Inesperadamente llama el zorro a la liebre.



D: 3 seg.  
TAc: 2:06 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: Timbre de celular.

**51** VIDEO  
-La liebre distraída ante la llamada, pisa el sándwich tirado en el suelo resbalándose por completo.



D: 3 seg.  
TAc: 2:09 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: caída.

**52** VIDEO  
-La liebre cae sobre la pelota ponchada.



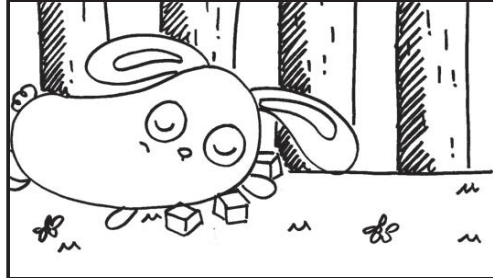
D: 2 seg.  
TAc: 2:11 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: rebote.

## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

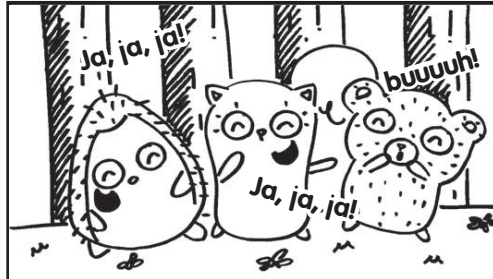
FECHA: 20 de junio de 2014

**53** VIDEO  
-La liebre termina finalmente en el suelo entre los cubitos de colores.



AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 2:13 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: chuza.

**54**  
-Los animales comienzan a burlarse de la caída de la liebre.



D: 2 seg.  
TAc: 2:15 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: burlas, risas.

**55**  
-La liebre avergonzada voltea a ver a los animalitos que seguían burlándose de ella.



D: 2 seg.  
TAc: 2:17 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: risas.

**56**  
-Mientras la liebre observaba a sus demás compañeros riéndose de ella, a esta se le humedecen los ojos.



D: 2 seg.  
TAc: 2:19 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: risas.

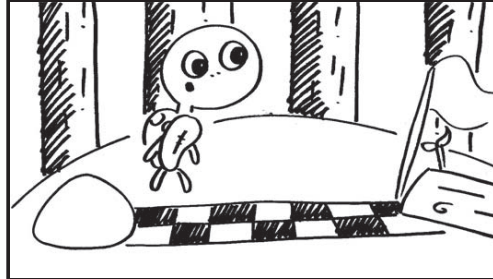


# STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

FECHA: 20 de junio de 2014

**57** VIDEO  
-La tortuga a punto de cruzar la meta escucha y ve lo ocurrido.



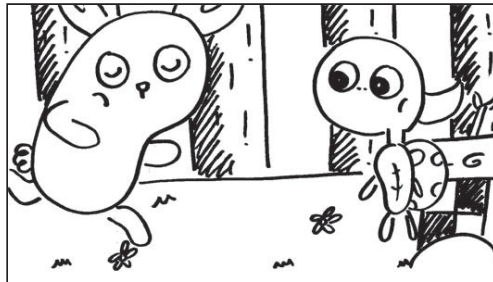
AUDIO  
DURACIÓN: 2 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 2:21 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: risas.

**58**  
-Mapa mostrando posición de los competidores, la liebre corre hacia la meta.



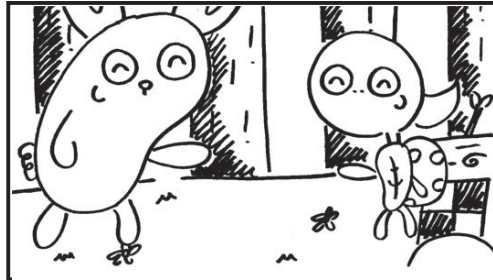
D: 3 seg.  
TAc: 2:24 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo.

**59**  
-La liebre se detiene enfrente de la tortuga.



D: 3 seg.  
TAc: 2:27 seg.  
-Pista Audio.  
Efecto de sonido: pasos corriendo.

**60**  
-La tortuga le extiende la mano a la liebre.  
-La liebre la toma de la mano.



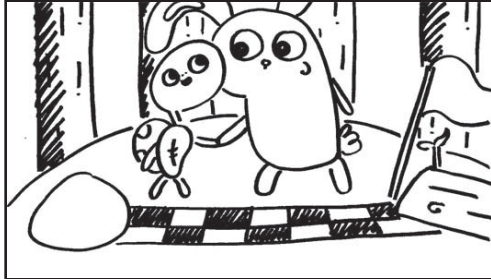
D: 2 seg.  
TAc: 2:29 seg.  
-Pista Audio.

## STORYBOARD

HAPPY THOUGHTS PRODUCTIONS  
PRESENTA: "La liebre y la tortuga"

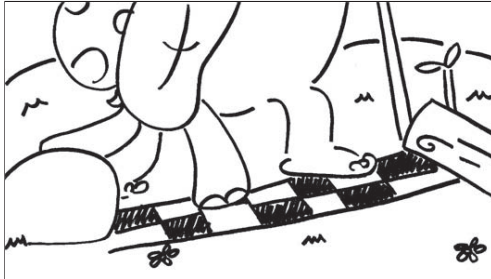
FECHA: 20 de junio de 2014

61 VIDEO  
-Juntos, tomados de la mano se dirigen a la meta.



AUDIO  
DURACIÓN: 3 seg.  
TIEMPO ACUMULADO: 2:32 seg.  
-Pista Audio.

62  
-Cruzan la meta.



D: 2 seg.  
TAc: 2:34 seg.

-Pista Audio.

63  
-La liebre y la tortuga festejan su gran victoria.



D: 3 seg.  
TAc: 2:37 seg.

-Pista Audio.

Efecto de sonido:  
aplausos y fanfarreas.

64  
-Los créditos serán mostrados en el pizarrón del salón de clases.



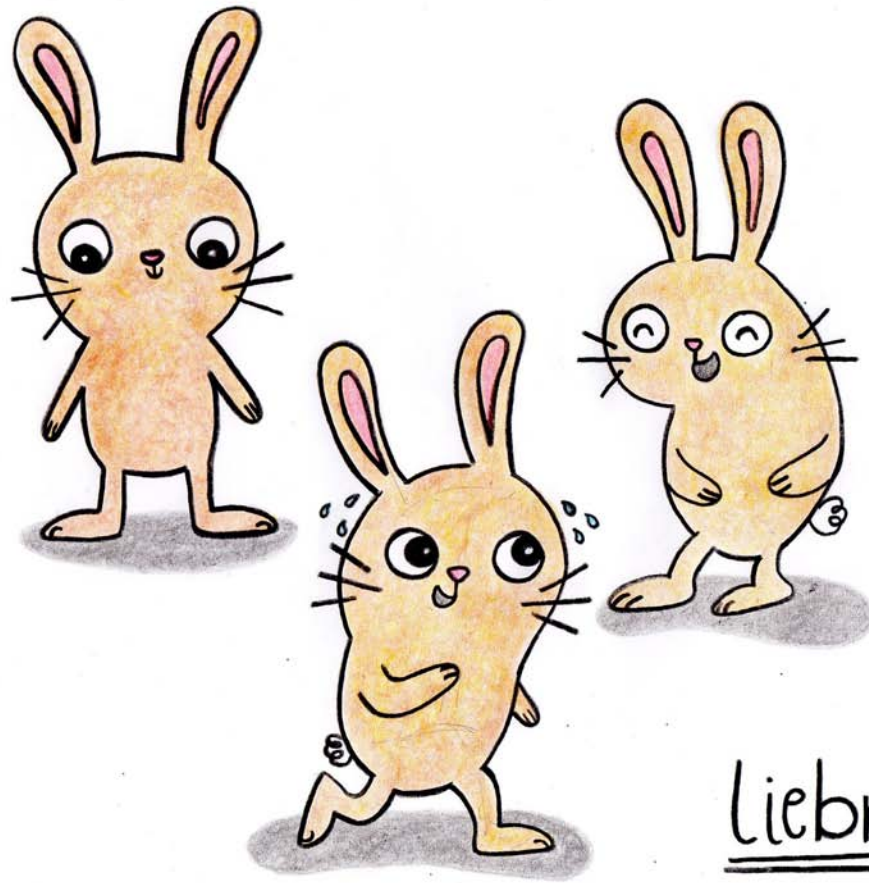
D: 5 seg.  
TAc: 2:42 seg.

-Pista Audio.

# • Proceso de bocetaje de personajes

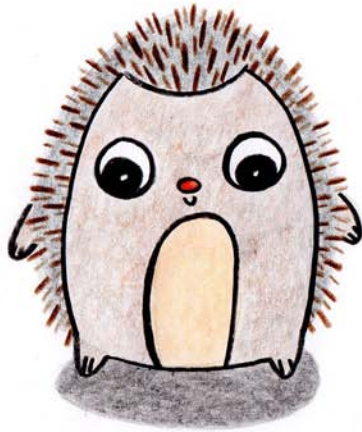


tortuguita



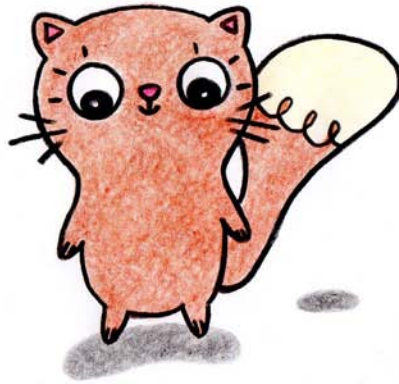
Liebre

# • Proceso de bocetaje de personajes

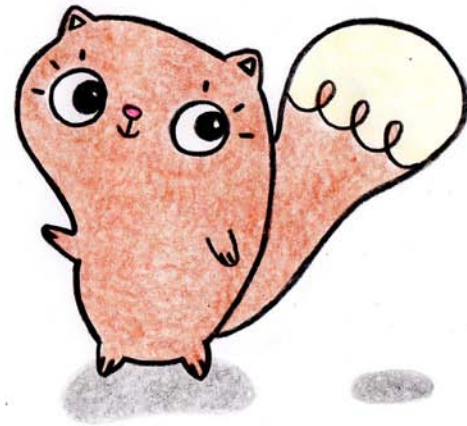


Crizo





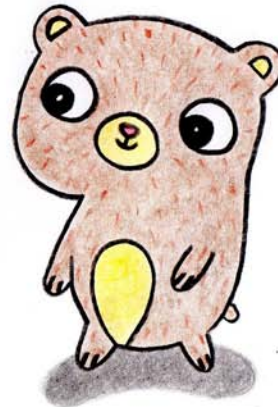
Ardilla

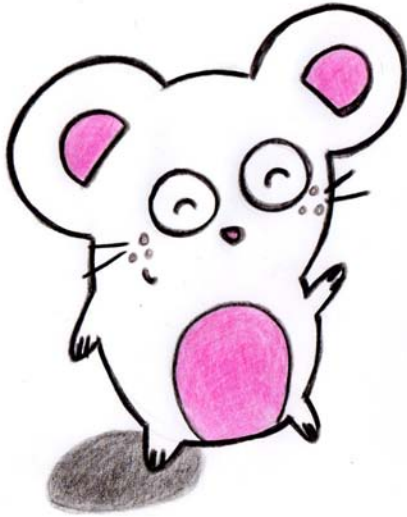


# • Proceso de bocetaje de personajes

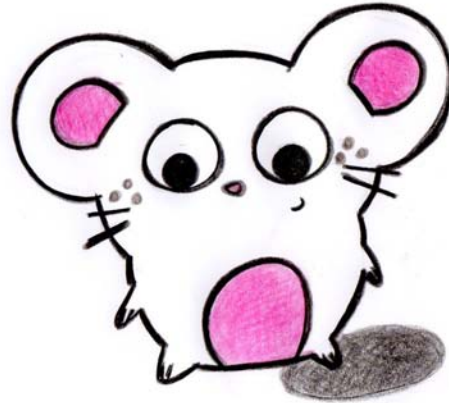


Oso



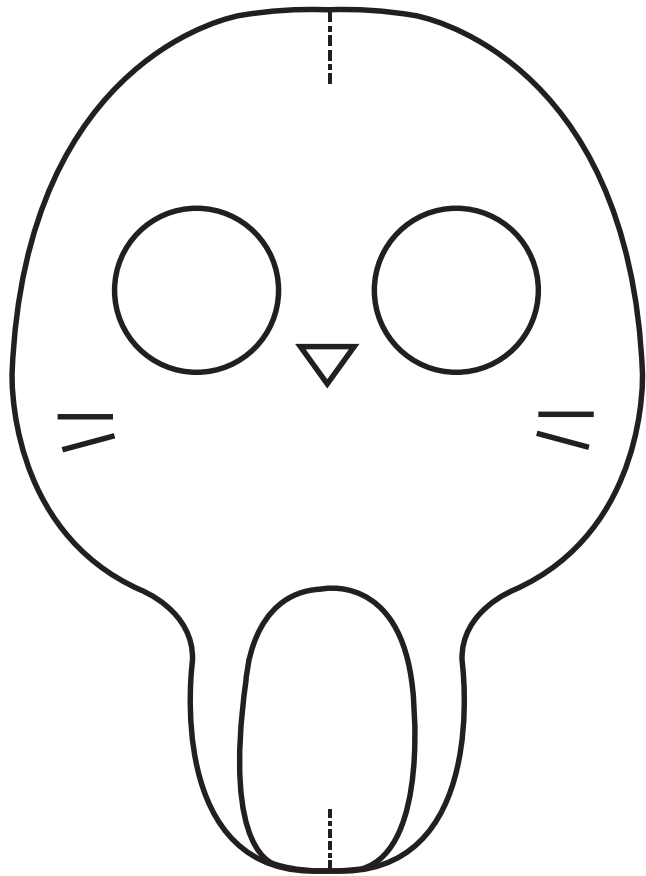
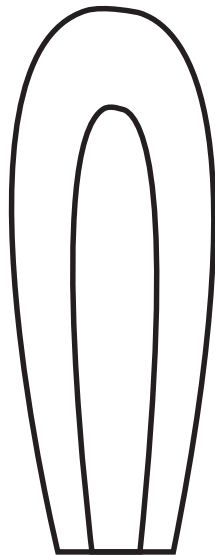


Ratón



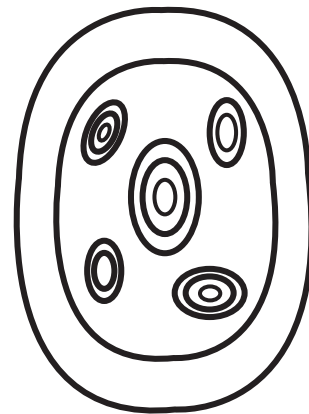
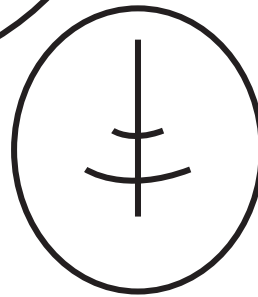
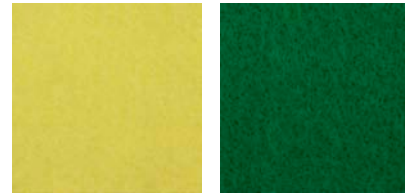
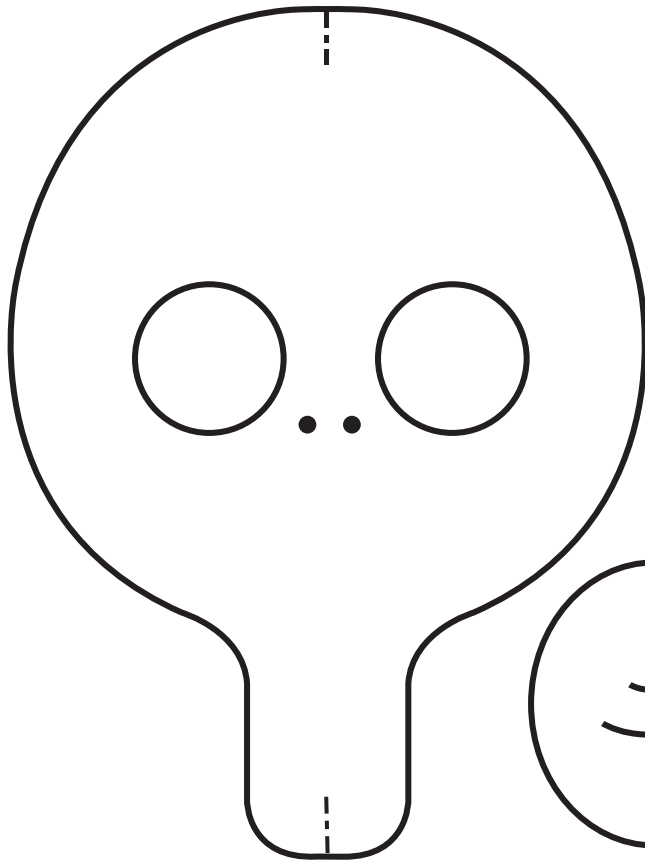


# • Patrón y paleta de color



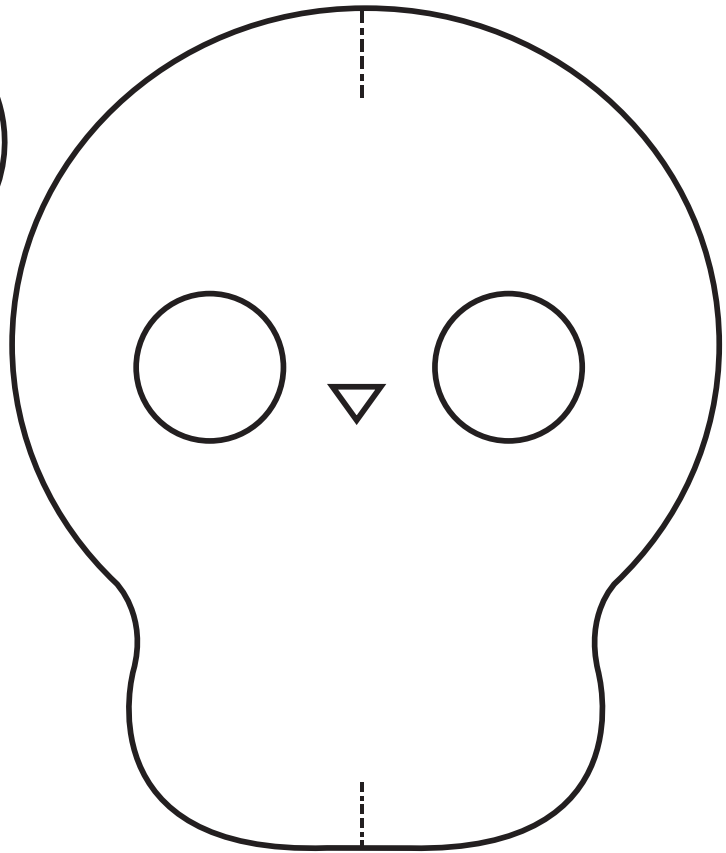
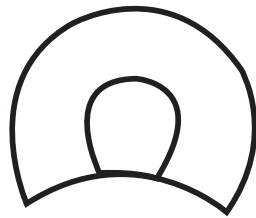
Liebre





**Tortuga**

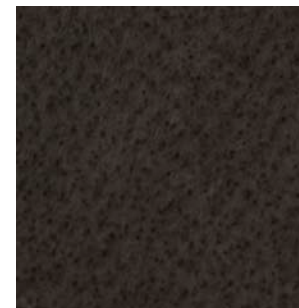
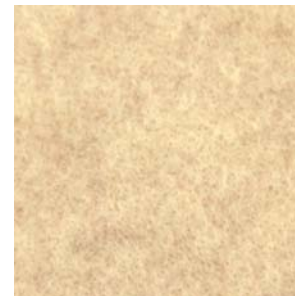
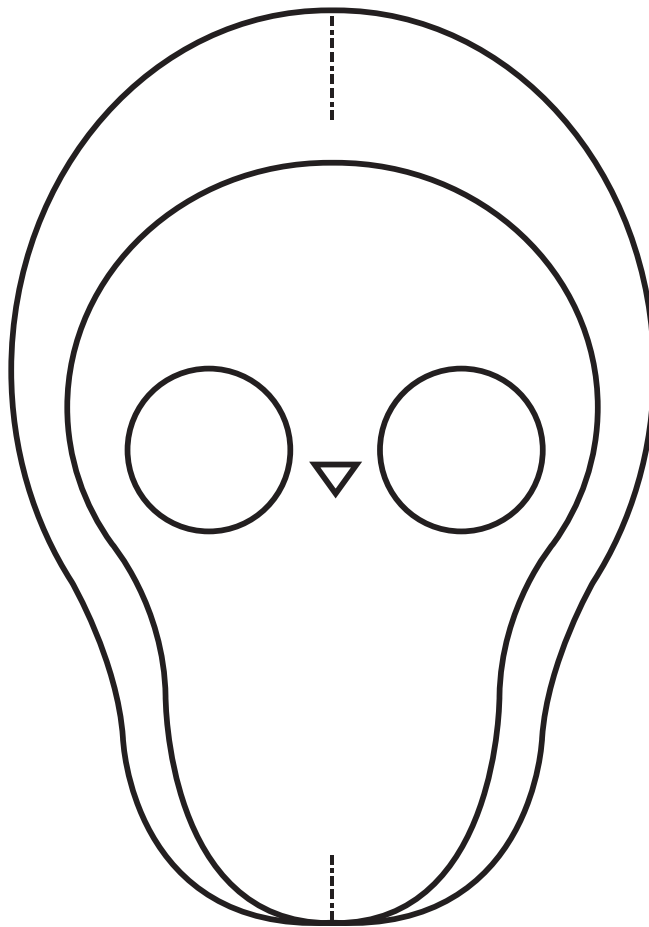
# • Patrón y paleta de color



Oso

148

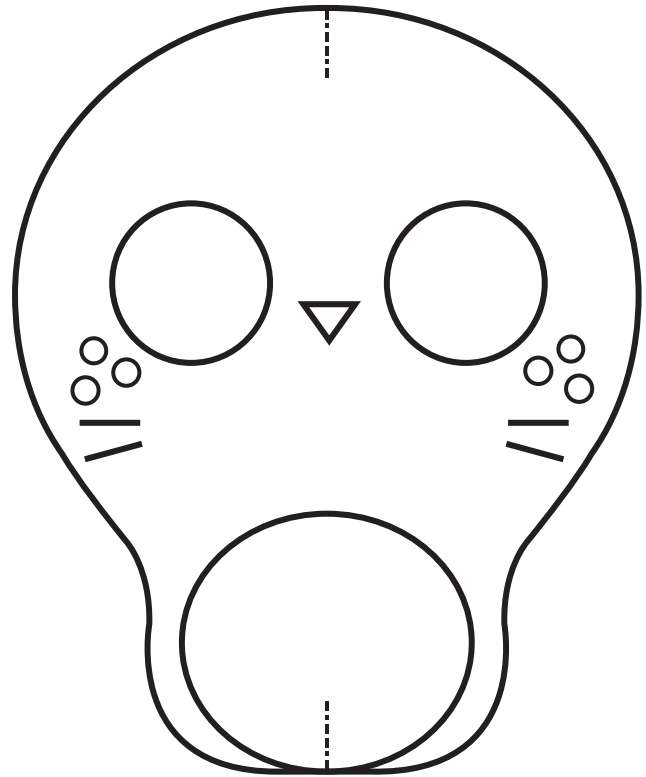
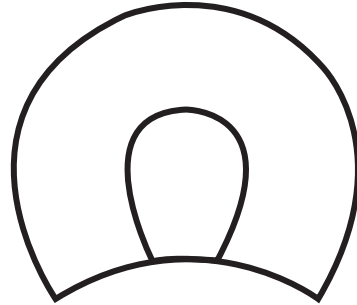
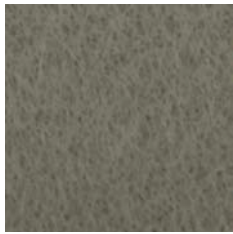




Puercoespín

149

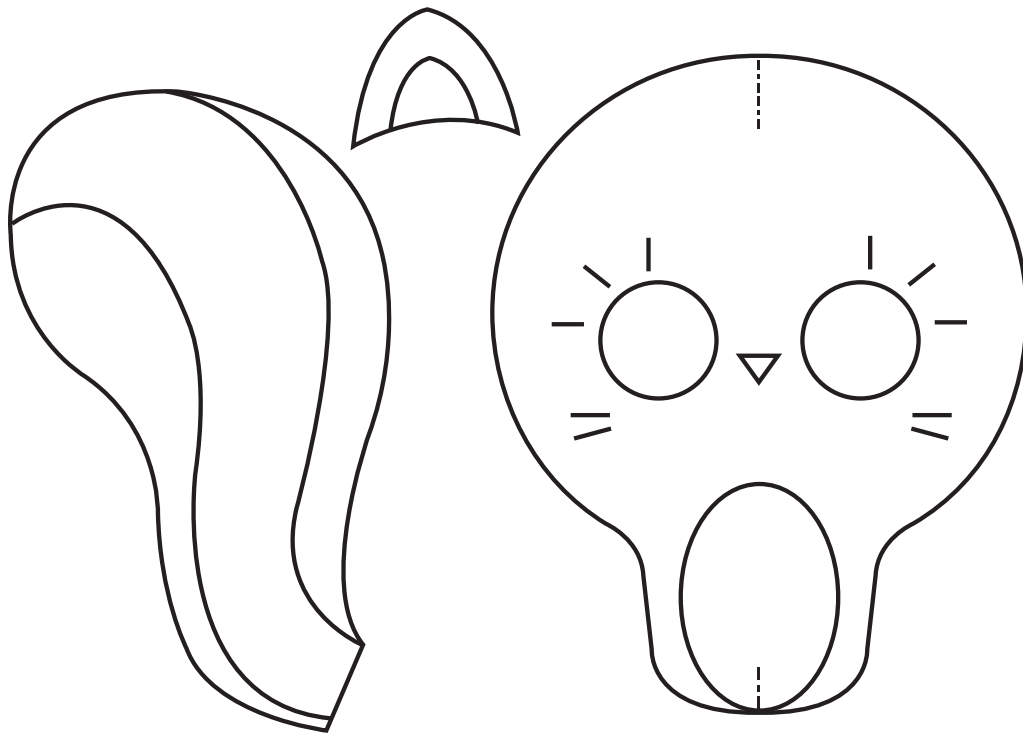
# • Patrón y paleta de color



Ratón

150

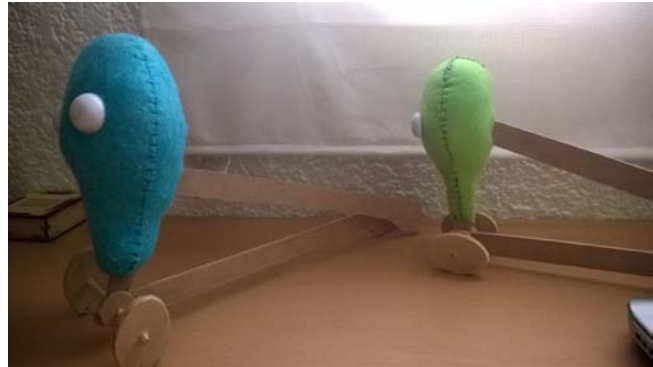


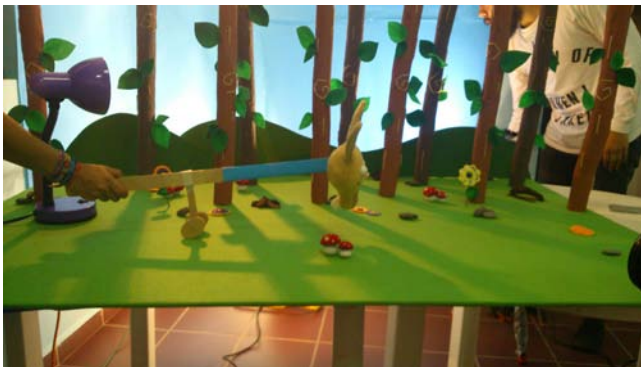


**Ardilla**

151

# • Galeria de Fotos







### **Agradecimientos:**

A mi familia.

A todos aquellos que tuvieron fe y confianza en mi proyecto, brindándome su apoyo incondicional.

A mis profesores que en su momento me impulsaron, en especial al profesor Manuel L. Monroy, que gracias a él ame y descubrí mi gran pasión en la vida, la animación.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Sanchidrián, Carmen, Ruiz Berrio, Julio (coord.), “Historia y perspectiva actual de la educación infantil”, Colección Biblioteca Infantil, Editorial Graó, Barcelona, 2010, pp.431
- Grupo CEAC, “Educación Infantil , aspectos básicos y curriculares”, Ediciones Ceac, Barcelona, 1998, pp. 188
- Carretero, Mario, J. L., “Pedagogía de la educación preescolar”, Santillana, México, 1992, pp.340
- SEP, “Juego y aprendo con mi material preescolar. Segundo y Tercer grado”, Comisión Nacional de Libros de Textos Gratuitos, México, D. F., 2011.
- Rigal, Robert, “Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria”, INDE Publicaciones, 2006, 1ª Edición, España, pp. 448.
- B. de Denies, E. Cristina, “Didáctica del nivel inicial”, Editorial El Ateneo, Buenos Aires, 1992, pp.165.
- Ibarra, Luz María, Aprender con gimnasia cerebral, México, Garnik Ediciones, 1999, pp. 71
- Sanz, Juan Carlos, “Lenguaje del color”, Ediciones Akal, 2009, Madrid, pp. 326.
- Schiffman, Harvey Richard, “Sensación y percepción. Un enfoque integrador”, Editorial El Manual Moderno, México, 2004, pp. 562
- SEP, Curso de Formación y Actualización Profesional para el personal docente de Educación Preescolar, Volumen II, pp. 212
- Mtra. Samaniego Araujo, Maricruz, “Psicología de la Educación II. Materiales de Lectura”, pp. 41
- Garrison, Mark, Loredo, Olga “Psicología para Bachillerato”, McGraw-Hill, México, 1996, pp. 294
- Albuja Bayas, Maríaluz, “Distintas maneras de enseñar y aprender”, pp. 1
- Niño Rojas, Victor M., et al., “Los medios audiovisuales en el aula”, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 2005, pp. 264
- Montoya, Norminanda, “La Comunicación Audiovisual en la educación”, Madrid, Ediciones del Laberinto, 2005, pp.206
- Quin, R., McMahan, B., “Historias y estereotipos”, España, Ediciones de la Torre, 1997, pp.254
- Baggaley, Jon, Duck, Steve, “Análisis del mensaje televisivo,” Barcelona, Gustavo Gili, 1979, pp. 217
- Dondis, D. A., “La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual”, Barcelona, Gustavo Gili, 1976, pp. 211
- Wong, Wucius, “Fundamentos de diseño”, Barcelona, Gustavo Gili, 1995, pp. 348

- Silva y Ortiz, María Teresa Alicia, “La percepción visual en los primeros años de aprendizaje según el programa Frosting”, México, Escuela Profesional de Estudios Profesionales Acatlán, 1996, pp.
- Schiffman, Harvey Richard, “La percepción sensorial”, 2ª. Edición, Limusa Wiley, México, 2008, pp. 620
- Chion, Michel, “La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido,” Barcelona, Editorial Paidós, 1993, pp.
- Chion, Michel, “El sonido: música, cine, literatura”, Barcelona, Paidós Ibérica, 1999, pp.
- Hargraves, David, “Música y desarrollo psicológico”, Editorial Graó, 1º Edición, Barcelona, 1998, pp. 290.
- Vaillancourt, Guylaine, “Música y musicoterapia, su importancia en el desarrollo infantil”, Narcea Ediciones, España, 2009, pp. 149
- De Andrés Tripero, “El desarrollo de la inteligencia fílmica. La comprensión audiovisual y su evolución en la infancia y adolescencia”, CNICE, Ministerio de Educación y Ciencia, 2006, pp.
- [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3632429.pdf), pp. 10. Consultado el 13 de junio de 2013.
- Martínez-Salanova, Enrique, “Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine”, Huelva: Grupo Comunicar, 2002, pp.
- Pereira, Carmen, “Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores”, Barcelona, PPU, 2005, pp. 186
- Rodríguez Bermúdez, Manuel, “Animación, una perspectiva desde México”, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2007, pp. 234
- Purves, Barry, “Stop motion”, Barcelona, Blume, 2011, pp.
- V. Mendez, L. Sánchez, E. Ingland, La fábula a través del tiempo, Barcelona, Ediciones Sopena, 1972, pp. 542.
- Wells, Paul, “Fundamentos de la animación”, Barcelona, Parramón Ediciones, 2006, pp. 196

## CONSULTAS ELECTRÓNICAS:

- [http://www.mexterior.sep.gob.mx/1\\_epe.htm](http://www.mexterior.sep.gob.mx/1_epe.htm). Consultado el 17 de noviembre de 2014.
- <http://web.archive.org/web/20070730221806/es.geocities.com/oposicionesmaestros/varios/curriculo.pdf>, Consultado 3 de febrero de 2014.
- [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/12CAPITULO6\\_2.pdf?sequence=12](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/12CAPITULO6_2.pdf?sequence=12), pp. 103. Consultado el 26 de septiembre de 2013.
- <http://www.raco.cat/index.php/maina/article/viewFile/104702/163458>. Consultado el 26 de septiembre de 2013.
- [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/535.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/535.pdf), pp. 9. Consultado el 5 de octubre de 2013.
- [http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/6826/23CAPITULO13\\_2.pdf?sequence=23](http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/6826/23CAPITULO13_2.pdf?sequence=23), pp. 407 Consultado el 26 de septiembre de 2013.
- <http://pequenovangogh.blogspot.mx/2013/05/elementos-del-lenguaje-plastico-infantil.html>. Consultado el 2 de octubre de 2013.
- <http://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>. Consultado el 5 de octubre de 2013.
- <http://www.doxacomunicacion.es/pdf/artculorodrguezymelgarejo.pdf>, pp. 173. Consultado el 29 de agosto de 2013.
- <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/118.pdf>, pp. 2. Consultado el 31 de agosto de 2013.
- [pedagogiaaudiovisual.bligoo.cl/.../4/.../PEDAGOGIA\\_AUDIOVISUAL.ppt](http://pedagogiaaudiovisual.bligoo.cl/.../4/.../PEDAGOGIA_AUDIOVISUAL.ppt). Consultado el 30 de agosto de 2013.
- <http://www.sesameworkshop.org/what-we-do/our-initiatives/>. Consultado el 30 de agosto de 2013.
- <http://www.youtube.com/watch?v=ycMW1L6iU6I>. Consultado el 24 de febrero de 2014.
- [http://www.youtube.com/watch?v=HlaKdM3T\\_WU](http://www.youtube.com/watch?v=HlaKdM3T_WU). Consultado el 24 de febrero de 2014.
- Ventura Martín, Silvia, "Programa para la memoria de trabajo: memoria visual y auditiva".<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/5/WebDGOIE/WebCEP/docsUp/35707201/Docs/Atenci%F3n%20a%20la%20Diversidad/PEP/ejemplificaciones/PEP-MEMORIA%20VISUAL-AUDITIVA%20SILVIA%20C.%20VENTURA%20MARTIN.doc>. Consultado el 17 de febrero de 2015.

## CONFERENCIAS:

- García, Carsí, Guillermo, (Febrero, 2012), "Construcción de personajes", Croma Fest 1ª edición, Festival llevado a cabo en México, D. F.





# La Liebre y la Tortuga