



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**“Diseño de: "IMAGINUX", entorno audiovisual
auxiliar en la enseñanza del idioma inglés,
dirigido a niños mexicanos hispanohablantes
en edad preescolar.”**

TESIS

Que para obtener el título de

LIC. EN DISEÑO GRÁFICO

presenta

KARLA MARIANNE ISLAS LÓPEZ

ASESORA: MTRA. MARÍA TERESA LECHUGA TREJO

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México

2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

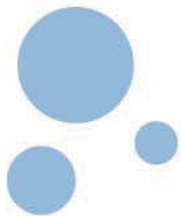


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

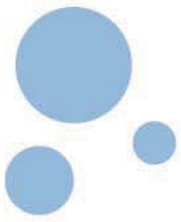
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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.



Diseño de:
"IMAGINUX", entorno
audiovisual auxiliar en
la enseñanza del
idioma inglés, dirigido
a niños mexicanos
hispanohablantes en
edad preescolar.







A todas aquellas personas que de manera directa o indirecta me impulsaron a realizar este largo, a veces difícil, pero significativo proyecto.





AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero agradecer profundamente a mis padres: María Elena y Genaro. Gracias infinitas por todo el amor y apoyo incondicional que me han brindado a lo largo de mi vida. No tengo palabras exactas para expresar lo orgullosa y afortunada que me siento de que ustedes sean mis padres. Todo lo que me han enseñado a lo largo de los años me ha ayudado a comprender muchas cosas no solo de la vida, sino del mundo en general. Me han enseñado valores como la generosidad, la valentía, la perseverancia, la solidaridad, pero sobretodo, me han enseñado que aún a pesar de los momentos difíciles, siempre hay esperanza.

Gracias mamá, por ser la mujer que eres. Admiro tu fortaleza, tu generosidad, pero sobretodo la manera en la que afrontas los momentos más difíciles. Gracias por estar en mis triunfos, en mis alegrías, pero sobretodo, gracias por alentarme y protegerme en los momentos de aflicción y desesperación.

Gracias papá, por ser el hombre que eres. Admiro tu optimismo, tu alegría y tu bondad. Tu papi, me has apoyado a todas horas, en todo momento. Gracias por compartir viajes, cine, experiencias, anhelos, pero sobretodo gracias por tu tolerancia y paciencia en días complicados.

Es también muy importante agradecerle a mi hermano Genaro su amor incondicional. Hermanito, gracias por compartir tu sabiduría conmigo y por impulsarme a cumplir mis sueños. Eres uno de mis mayores ejemplos a seguir. Admiro todos tus logros, pero sobretodo admiro el gran padre de familia en que te has convertido. Estemos lejos o cerca, en el mismo o en diferente país, gracias por estar siempre conmigo.

A Hilda, mi cuñada. Gracias Hilda por alentarme en diferentes momentos, por compartir conmigo tu alegría, sabios consejos y bondad. Eres una mujer admirable que transmite vivacidad y optimismo a su alrededor. Gracias por estar en mi familia, por ser una gran esposa, mamá y demás.

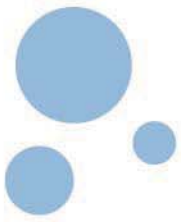
A mi familia en general, por estar a lo largo de diferentes etapas y situaciones. Ustedes, son una de las partes más fundamentales de mi vida. Hago especial mención hacia mis sobrinos, quienes siempre logran convertir un momento complicado en uno de total alegría.

A mis amigos. Ustedes, quienes siguen a mi lado y han compartido conmigo experiencias de todo tipo. Alegrías, triunfos, risas, decisiones, sufrimientos, llantos, sueños y en fin. Gracias por su apoyo, gracias por todas las experiencias que hemos tenido.

A mi asesora, la maestra Tere, mis sinodales y profesores en general, quienes me han brindado las bases para ser una profesionista provechosa para el país.

Y por último, a mi ángel en el cielo. Luci, abuelita, te prometí cumplir todos mis sueños. Ya lo estoy haciendo.





ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: NOCIONES BÁSICAS PARA SU DESARROLLO

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Determinar las nociones básicas que permitirán el adecuado diseño del entorno audiovisual. «

» 1.1 El Diseño Gráfico y la Comunicación como herramientas primordiales para la creación del entorno audiovisual

1.1.1 El mensaje

1.1.2 El emisor

1.1.3 El receptor

» 1.2 La producción audiovisual

1.2.1 Preproducción

1.2.2 Idea y guión

1.2.3 Producción

1.2.4 Postproducción

1.2.5 Muestra, distribución y almacenamiento

1.2.6 Equipo de producción

1.2.7 Estructura espacial de la imagen

1.2.8 Tipos de producción

» 1.3 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

1.3.1 Sociedad de la información y del conocimiento

1.3.2 Estrategias de aprendizaje relacionadas con las TIC

1.3.3 Multimedia

1.3.4 *Edutainment*

» 1.4 Proceso creativo: Bernd Löbach

1.4.1 Semblanza de Bernd Löbach

1.4.2 Descripción del proceso creativo de Bernd Löbach





CAPÍTULO 2: EDUCACIÓN: CONCEPTOS Y DEFINICIONES

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Determinar la importancia que tiene la educación, como un proceso formativo indispensable en la vida del ser humano. La especificación de dichos conocimientos ayudará a diseñar el entorno audiovisual. «

» 2.1 ¿Qué es la educación?

2.1.1 Breve historia de la educación

2.1.2 Ciencias sociales relacionadas con la educación

2.1.2.1 Pedagogía

2.1.2.2 Didáctica

2.1.2.3 Sociología

2.1.2.4 Psicología

2.1.2.5 Antropología

2.1.2.6 Tecnología educativa

2.1.3 Desarrollo de las teorías clásicas como base de las teorías progresistas

2.1.3.1 Teoría de la educación que se usará para el desarrollo del entorno audiovisual: Constructivismo

2.1.3.2 El constructivismo relacionado con el aprendizaje significativo

» 2.2 La educación en un niño

2.2.1 Desarrollo cognitivo

2.2.2 Desarrollo socioemocional

2.2.3 Desarrollo psicomotriz

» 2.3 La edad preescolar

2.3.1 Características de la edad preescolar

2.3.2 Desarrollo de destrezas y habilidades



CAPÍTULO 3: EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA EN LA EDAD PREESCOLAR A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Relacionar la enseñanza constructivista con el aprendizaje de un nuevo idioma en la edad preescolar «

» 3.1 ¿Qué es la enseñanza?

3.1.1 La enseñanza constructivista

3.1.2 Recursos didácticos

3.1.2.1 La tecnología relacionada con los recursos didácticos de hoy en día

3.1.2.2 Ventajas del material audiovisual como recurso didáctico

» 3.2 ¿Qué es el lenguaje?

3.2.1 Teorías sobre la adquisición del lenguaje

3.2.1.1 Pensamiento y lenguaje por Jean Piaget

3.2.1.2 Teoría sociocultural del lenguaje por Lev Vygotsky

3.2.1.3 El enfoque dicotómico del estudio de la lengua por Ferdinand de Saussure

3.2.2 Etapas del desarrollo del lenguaje

3.2.2.1 La lengua materna

3.2.2.2 Adquisición de una nueva lengua

» 3.3 Aprendizaje de una de las lenguas más importantes: el idioma inglés

3.3.1 Necesidad del aprendizaje de una nueva lengua

3.3.2 Plurilingüismo

CAPÍTULO 4: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: DESARROLLO

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Desarrollar un entorno audiovisual con base en los conceptos del diseño gráfico y la pedagogía progresista (constructivismo), que sirva como recurso didáctico a los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar, para que comiencen a aprender una nueva lengua: el idioma inglés. «

» 4.1 Conceptualización del entorno audiovisual

- 4.1.1 Elementos del diseño gráfico, implicados en la elaboración del entorno audiovisual.
- 4.1.2 Elementos de la pedagogía progresista (constructivismo), implicados en la elaboración del entorno audiovisual.
- 4.1.3 ¿Cómo ayuda este proyecto a que los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar comiencen a aprender el idioma inglés?

» 4.2 Fases creativas para el desarrollo del entorno audiovisual de acuerdo a Bernd Löbach

- 4.2.1 Fase 1: Análisis del problema: (Necesidad, relación social, desarrollo histórico mercado, etc.)
- 4.2.2 Fase 2: Solución del problema
- 4.2.3 Fase 3: Valoración de las soluciones del problema
- 4.2.4 Fase 4: Realización de la solución del problema

» 4.3 Desarrollo de la fase 4 del proceso creativo

- 4.3.1 Preproducción
 - 4.3.1.1 Proceso de lluvia de ideas
 - 4.3.1.2 Composición de canciones
 - 4.3.1.3 Guión literario
 - 4.3.1.4 Guión técnico
 - 4.3.1.5 *Storyboard*
 - 4.3.1.6 Bocetaje de personajes
 - 4.3.1.7 Bocetaje de escenarios
 - 4.3.1.8 Bocetaje de objetos complementarios
- 4.3.2 Producción
 - 4.3.2.1 Pruebas de retículas
 - 4.3.2.2 Ilustración vectorial de elementos
 - 4.3.2.3 Grabación de canciones
 - 4.3.2.4 Animación de elementos en sincronía con la composición de canciones



INTRODUCCIÓN

La importancia de que una buena educación les sea brindada a los niños en etapa preescolar, es sumamente destacable pues ésta será la base de su desarrollo como personas. La educación es trascendental en la vida de un individuo porque es una herramienta que le permitirá transformarse al obtener aprendizajes nuevos que le harán sobresalir en el entorno en el que vive. Obtener nuevos conocimientos permite a alguien saber cómo desenvolverse más favorablemente en la sociedad, dentro de todos los ámbitos, ya sea cultural, social, político y económico. Es por esta razón, que hoy en día las sociedades de los países de “primer mundo” adquieren precisamente ese nombre, porque las personas que conforman a esas naciones, son individuos que han adquirido bases sólidas en su educación desde pequeños, y con lo cual han llegado a obtener oportunidades significativas para su progreso personal.

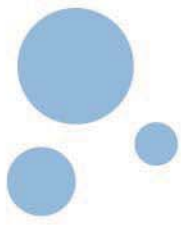
En México, aun cuando la educación actualmente vive un estado de “crisis” por el manejo inadecuado con el que se ha tratado, existen acciones, programas sociales, trabajos profesionales e implementación de recursos que progresivamente están ayudando a mejorar la situación para que los infantes, quienes conforman el futuro social del país, tengan una enseñanza más adecuada. Estos argumentos, son de suma importancia, pues al analizar estos hechos, se fundamenta que la creación de una herramienta más, que ayude al progreso de la enseñanza nacional, es precisa, necesaria y acertada.

El proyecto que se desarrolla en este trabajo de investigación, consiste en una herramienta cuyo objetivo es brindar apoyo a los infantes en edad preescolar para que tengan un proceso de enseñanza-aprendizaje funcional, adecuado y divertido de una de las lenguas de mayor uso en el mundo actualmente, es decir, del idioma inglés, ya que ocupa el tercer lugar en la lista de los lenguajes más hablados en el mundo, con aproximadamente 350 millones de hablantes nativos; pero su mayor importancia radica en que se considera el más “internacional” de los idiomas pues se ha difundido ampliamente por todo el mundo y es el idioma que más se usa para el discurso internacional; es además lengua franca en muchas regiones y numerosas organizaciones, se usa en la mayoría de los negocios internacionales y es primer lengua de países como Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Australia, Nueva Zelanda e Irlanda.¹

Los infantes en edad preescolar, cuentan con una gran capacidad de absorción de la información, por lo cual es preciso que el niño tenga una estimulación de aprendizaje con contenidos que le sean agradables, interesantes, divertidos y novedosos para que la asimilación de conocimientos sea adecuada, sin precipitar la estimulación pues en el niño esto puede causar un estado de estrés, desesperación y ansiedad lo que provocará que no se interese por las actividades que le presenten.

¹ MADRID, D. (2003) *El papel de las tecnologías en Educación Infantil. Estudio canadiense y español*, España, Dykinson.p.23





Al aprender conocimientos, como un nuevo idioma a través de materiales atractivos, el infante se interesará más y querrá seguir aprendiendo mediante dichos materiales, por lo cual, y también relacionando al panorama actual del mundo (que cada vez se encuentra más ligado a la tecnología), se analizó y determinó realizar un proyecto que se vinculara con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), ya que la revisión de información académica muestra los alcances y la repercusión que se ha logrado respecto a la situación. El término de las “*Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*” es usado hoy en día en todo el mundo debido a que los aparatos y máquinas como computadoras, telefonía móvil, etc; actualmente forman parte indispensable de la vida del ser humano, tanto así, que gracias a la tecnología, la sociedad ha adquirido un nuevo nombre, “*sociedad de la información*”. De esta manera, al relacionar la tecnología con un nuevo sistema de apoyo en la enseñanza, los infantes podrán estar en contacto con herramientas de aprendizaje innovadoras que se adapten a la modernidad, a su entorno, y que además son divertidas.

Así pues, en la presente investigación, se desarrollan temas importantes que se relacionan con el proyecto, como las bases del diseño gráfico y audiovisual sobre las que está asentada su funcionalidad, así como ámbitos de estudio que forma parte de su composición como herramienta de enseñanza, por ejemplo, la educación, teorías progresistas como el constructivismo, enseñanza, lenguaje y finalmente el desarrollo desglosado del prototipo del entorno audiovisual y las pruebas que se hicieron para probar su eficacia hacia el público objetivo para el que estaba dirigido.

HIPÓTESIS:

Si se hace un entorno audiovisual con los elementos adecuados que incluyan características de disciplinas como diseño gráfico, multimedia, pedagogía, psicología, didáctica y demás, se logrará obtener un resultado óptimo hacia las metas planteadas del proyecto de esta tesis. Es por esa razón, que se mencionan las siguientes problemáticas:

Problema 1:

¿Es el entorno audiovisual, una opción adecuada para que los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar desarrollen el aprendizaje del idioma inglés?

Problema 2:

¿Cómo se desarrollaría el entorno audiovisual auxiliar en la enseñanza del idioma inglés dirigido a niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar?

Problema 3:

¿Qué ventajas tiene la realización del entorno audiovisual auxiliar en la enseñanza del idioma inglés dirigido a niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar?



JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de este trabajo que aquí se presenta tiene claros antecedentes. Primeramente la importancia que a la educación mexicana concierne, pues el entorno audiovisual será una herramienta innovadora de aprendizaje; así como la importancia que tiene el que las personas, desde una edad temprana, desarrollen el conocimiento de nuevas lenguas para su óptimo progreso como personas; la creación de una herramienta de aprendizaje atractiva, agradable, y funcional en su comunicación hacia el público, tomando en cuenta para su elaboración, a la tecnología y así incluir a dicha herramienta en un ambiente moderno, debido a que el mundo se encuentra ligado hoy en día de manera constante a las tecnologías de la información y comunicación.

OBJETIVO GENERAL

Crear un entorno audiovisual que sirva de apoyo en la enseñanza del idioma inglés. Este entorno estará diseñado y dirigido a niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar. Para su desarrollo se emplearán técnicas de diseño gráfico, audiovisuales, artísticas, psicológicas y pedagógicas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ayudar a tener un progreso en la educación mexicana.
- Crear una mejor estrategia de enseñanza-aprendizaje para los niños mexicanos.
- Brindar a los niños mexicanos una opción de desarrollo personal.

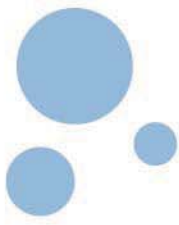
METODOLOGÍA

Debido a que el trabajo se enfocará, en el desarrollo de un entorno audiovisual que sirva como soporte para que los infantes en edad preescolar aprendan el idioma inglés, se empleará la siguiente tipología de investigación:

Investigación aplicada

Primeramente se desarrollará el trabajo a partir de la investigación aplicada pues, de acuerdo a la definición de este tipo de investigación, se generará conocimiento a través de estudios orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas. Se proyectará un panorama amplio del tema con el que se eligió trabajar, y además, se tomarán en cuenta teorías científicas previamente validadas para la resolución de problemas en el proyecto, pues por ejemplo, se analizarán estudios de teóricos como Jean Piaget, Lev Vygotsky y demás. La investigación aplicada ayudará a generar conocimientos a través de la investigación bibliográfica, documental y de campo, de acuerdo al lineamiento que se debe seguir dentro de este tipo de clasificación.





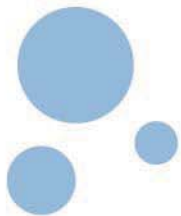
La investigación aplicada necesita de ciertas características, como la identificación de un problema o necesidad que vayan de acuerdo a los alcances y temas que se tratan en un área, licenciatura o disciplina académica, seguidamente, la búsqueda de información sobre el problema, necesidad o situación, después la distinción de los aspectos más importantes y posterior redacción de dichos conocimientos; luego, la identificación de un lugar o lugares donde se lleven a cabo pruebas que ayuden al proyecto o que justifiquen la investigación, posteriormente la realización de instrumentos que vayan de acuerdo al trabajo, la implementación de esos instrumentos en los lugares elegidos, la organización de hallazgos durante la investigación y finalmente la impresión del escrito del trabajo. De esta manera, se justifica la utilización de este tipo de clasificación pues va de acuerdo al proyecto de titulación.

Debido a que se usará la investigación aplicada, es preciso mencionar que evidentemente se tendrá que hacer uso de la investigación de tipo descriptiva ya que se conocerán situaciones, actividades, conocimientos, actitudes, y recursos de acuerdo al diseño e implementación del entorno audiovisual, y dicho conjunto de asuntos se describirán de manera exacta y precisa, tomando en cuenta también los resultados que se generen en el proyecto.

Capítulo 1:

El entorno audiovisual: Nociones básicas para su desarrollo





1: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: NOCIONES BÁSICAS PARA SU DESARROLLO



OBJETIVO PARTICULAR: Determinar las nociones básicas que permitirán el adecuado diseño del entorno audiovisual.



» 1.1 El Diseño Gráfico y la Comunicación como herramientas primordiales para la creación del entorno audiovisual

El Diseño Gráfico es una profesión en la que se agrupan diversas estrategias para poder dar solución a problemas de comunicación visual y además, es una disciplina que se vale de la creatividad para poder proyectar diversas ideas a través de distintos medios industriales y con una orientación definida a diversos y específicos grupos sociales. El diseño gráfico en palabras de Jessica Helfand es:

“Un lenguaje visual que aúna armonía y equilibrio, luz y color, proporción y tensión, forma y contenido. Pero también es un lenguaje idiomático, un lenguaje de señales y retruécanos y símbolos y alusiones, de referencias culturales y deducciones de percepción que retan al intelecto y a la vista”¹ (Madrid, 2003, p.30).

El Diseño Gráfico es una disciplina que se encuentra forjada con los trabajos gráficos que el ser humano ha realizado a lo largo del tiempo. Desde la invención de la escritura como parte de la comunicación, así como los jeroglíficos egipcios, pasando por los primeros manuscritos ilustrados, la impresión, los diversos trabajos gráficos del renacimiento, los avances de la época industrial como la fotografía, el movimiento de artes y oficios, la influencia de la Bauhaus, el movimiento moderno de la escuela de Nueva York que revolucionó el diseño editorial, la nueva publicidad, etc., la identidad corporativa y, en general, el diálogo global que ha formado la sociedad en torno a las diferentes expresiones de la comunicación gráfica, ha vuelto sobresaliente a la profesión, pues forma un soporte trascendental para la comunicación humana.

La comunicación como característica esencial de las relaciones humanas, se ve asistida por diferentes recursos como el intercambio de mensajes, códigos, signos y demás características que conforman una solución a la necesidad que tienen las personas de relacionarse con otros individuos. Es de hecho, la comunicación, una forma en la que las sociedades tienen funcionamiento, y es necesario precisar, que entre mejor se genere el intercambio de mensajes, habrá una mejor interacción social.


La comunicación se presenta en distintas formas, siendo la oral y escrita las más comunes. Pero también existen otras como la visual y la auditiva. La visual, se define como un sistema de comunicación que utiliza imágenes para expresar distintos mensajes y es cada vez más usada a nivel internacional debido a la globalización². La auditiva, es aquella en la que a partir de distintos sonidos se generan diversas interpretaciones de mensajes, es decir, un receptor recibe estímulos acústicos a partir de los sonidos emitidos por la voz de las personas, objetos, y demás aspectos del entorno que le rodea en determinado momento. Dichos sonidos al ser interpretados por el receptor se convierten en mensajes.

La comunicación, se vale muchas veces del diseño para poder transmitir de una manera más fácil y llamativa, los mensajes, particularmente los de carácter visual. Al combinar mensajes de tipo visual con mensajes auditivos se crea una nueva forma de comunicación llamada comunicación audiovisual, la cual utiliza herramientas del Diseño Gráfico en mayor grado, pues se da resolución a variados problemas de transmisión de información a través de diversas estrategias óptimas, creativas y muchas veces necesarias.

1 MADRID, D. (2003) *El papel de las tecnologías en Educación Infantil. Estudio canadiense y español*. España. Dykinson. p.30

2 RUMEL, M. (1999) *Producción de video digital para multimedia*. España. Paraninfo. p.60





Las imágenes, los colores, las diversas formas, tipografías, sonidos y demás elementos son parte de un lenguaje que vuelve llamativa a la creación audiovisual, la cual gracias a dichos conceptos, se vuelve una entidad múltiple con gran diversidad de códigos constituyentes, que pueden ser analizados tanto por separado como en conjunto. La mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación³. Es preciso e importante señalar, que es de hecho, la producción audiovisual parte de los medios que más están en contacto con el hombre actualmente, pues por ejemplo la televisión, la radio y el cine son medios audiovisuales. Es por esta razón, que la comunicación al hacer uso del Diseño Gráfico también hace uso de las tecnologías cuando se implementan sistemas de transmisión de mensajes a través de las creaciones audiovisuales, las cuales muchas veces van ligadas a la "multimedia".

Multimedia es un término que se utiliza para designar a cualquier creación o sistema conformados por múltiples medios de expresión físicos o digitales para transmitir información. dichos medios pueden ser texto, audio, imagen, animación, video e interactividad³.

Las definiciones anteriores, son el sustento para poder argumentar la importancia que tiene la creación de entornos audiovisuales que permitan a los individuos relacionarse con nuevos conocimientos, pues las personas al estar en contacto diariamente con la tecnología obtienen enormes beneficios, los cuales se incrementan cuando existen sistemas o proyectos que se enfocan a la formación de una persona, es decir a su educación y aumentan aún más si dichos instrumentos se dirigen a la educación de un individuo en edad preescolar, pues es en esa etapa cuando el cerebro del ser humano asimila de mejor manera la información que le es proporcionada por el exterior.

Al crear entornos audiovisuales debidamente planeados y ejecutados, se les concede a los niños la capacidad de poder entrar en contacto con un aprendizaje nuevo, así como con un tiempo y espacio de juego que les permite desarrollar sus capacidades cognitivas, psicomotrices y demás, e igualmente, cuentan con el beneficio de poder empezar a entender los diferentes elementos que se relacionan con el ambiente, como las formas, los colores, las composiciones de elementos, dimensiones, texturas, y demás.

Las creaciones audiovisuales que están relacionadas con la educación, deben tener como base en su realización, la importancia que debe existir en la transmisión de mensajes correctos hacia los infantes a través de una comunicación precisa por medio de imágenes, colores, movimientos y sonidos. El Diseño Gráfico es vital para poder lograr la acertada comunicación, pues a través de distintos fundamentos de dicha disciplina se logra crear la armonía visual necesaria para llamar la atención de los niños. Es también importante destacar, que a través de la adecuada adaptación de los elementos que conforman a la producción audiovisual, los niños además de contar con un tiempo de esparcimiento, aprenden nuevos conocimientos, como por ejemplo una lengua extranjera, y por lo tanto palabras del idioma en una forma automática, ya que sus cerebros decodifican los mensajes al observar, estar en contacto con las imágenes y realizar actividades como repetir frases o cantarlas, y demás.

El diseño multimedia de la creación audiovisual siempre está compuesto por elementos de carácter digital, pues se usan específicamente programas de ilustración por computadora, programas de edición de video y sonido, así como programas de retoque digital, entre otros. Dichos componentes introducen a los infantes en un medio que además de permitirles aprender, los hace conocer una manera sencilla de divertirse a través de los elementos tecnológicos con que cuenta el mundo hoy en día.

³ BARTOLOME A. (2006) Cap. 1 Aprender es tarea de uno. En *Multimedia para educar*. Brasil, Edebe. pp. 55-56





1.1.1 El mensaje

El mensaje es el objeto de la comunicación. Es la información que expresa un emisor a un receptor. El mensaje está integrado por tres elementos, de acuerdo a María del Socorro Fonseca:

-El código: Es un sistema estructurado de signos; esto se refiere a que es un lenguaje con un orden específico en sus características, como por ejemplo el lenguaje de la música, el lenguaje del español, el lenguaje del inglés, gestos, posturas, expresiones faciales, etc.

-El contenido: Son las ideas o información que constituyen al mensaje.

-El tratamiento: Es el estilo o modo con que se expresan las ideas, es decir, la forma con la que se transmite la información para que ésta sea mayormente comprendida por el receptor⁴.

El mensaje es enviado a través de un canal o medio de comunicación, es decir, se trata del vehículo que lleva la información hacia el receptor. Dicho medio puede ser el habla, la escritura, una imagen o un sonido. Si el mensaje es recibido adecuadamente por el destinatario, entonces existirá una retroalimentación, pues se habrá logrado el objetivo de comunicar adecuadamente una idea, pensamiento y demás.

El mensaje en las producciones audiovisuales educativas infantiles, debe estar dirigido al favorecimiento de la educación de los niños, ya que mediante los contenidos audiovisuales, se debe generar un ambiente que ayude a los menores a aprender a través de divertidos contenidos que transmitan una comunicación asertiva. Los infantes de esta forma, además de divertirse, podrán desarrollar las tres dimensiones que indica la taxonomía de "objetivos de la educación" propuesta por Benjamin Bloom⁴.

1.1.2 El emisor

El emisor, es quien emite el mensaje, y puede ser o no una persona⁴. Se trata de la fuente que genera la idea, el pensamiento o cualquier factor de información que se vuelve un mensaje para ser transmitido a un destinatario. Para que exista una acertada comunicación, el emisor se debe encargar de transmitir correctamente la información, pues de otra forma, el receptor tendrá problemas para decodificar adecuadamente lo que quiso decir, y por lo tanto se generarán problemas comunicativos.

El emisor debe tener la capacidad de poder organizar adecuadamente la información que desea transmitir y es necesario que opere con un lenguaje entendible que constituya un canal de comunicación apropiado. Sin el lenguaje y el canal adecuado, el emisor no podrá expresarse⁴.

En los entornos audiovisuales educativos, el emisor es precisamente la producción audiovisual, la cual transmite mensajes a los infantes a través de videos para que puedan divertirse y aprender.

⁴ SERRANO S. (2012) *Comprender la Comunicación*, Portugal, Rasche. p.50





requiere de tiempo y una elaboración cuidadosa, la transmisión de comunicación hacia los receptores muchas veces es efectiva.

Es por ejemplo, en la publicidad por medio de la televisión, cine o demás, que muchas empresas encuentran la solución a sus propósitos de ventas a mayor escala, pues varias veces el receptor observa y decodifica rápidamente las imágenes y sonido que le son presentados, por lo cual se implementa un posicionamiento en su mente y posteriormente acude a adquirir los productos debido a las características o beneficios que presencié en el comercial de la marca y demás. En la industria del entretenimiento, es de hecho la producción audiovisual, una de las piezas que más generan ganancias, pues las casas cinematográficas o de producción de videos realizan efectos visuales, música, y demás aspectos dentro de sus trabajos los cuales generan un gran interés en el espectador por lo que cada vez se generan más proyectos de este tipo.

De la multimedia de donde se obtienen elementos para la producción audiovisual como el texto, imágenes estáticas y en movimiento, música, sonidos de ambiente y demás, se genera también una conjunción con características de la hipermedia pues el hipertexto aparece formando parte de los audiovisuales.

Gracias a estas razones es evidente que la tecnología abarca muchas facetas de la vida actual de un individuo y por la misma razón, la producción audiovisual ha tenido una gran repercusión a nivel mundial, por lo que también hoy en día se generan aplicaciones para ser utilizadas en ámbitos culturales y artísticos, pero es además, importante señalar que tanto en la educación formal (escuela), como en la informal (casa), también se utilizan programas digitales para poder instruir al individuo desde pequeño en diversos aspectos como el aprendizaje de las letras, la lectura, los colores, los objetos y demás.

Para que la producción audiovisual funcione y se puedan transmitir correctamente los mensajes de cualquier tipo, ya sea para la publicidad, el entretenimiento, la educación y demás es necesario seguir ciertos criterios que determinarán un buen proyecto:

Es fundamental, primeramente contar con un plan de trabajo pues es necesario delimitar las cuestiones más importantes como:


- ¿Qué se grabará?
- ¿Dónde se grabará?
- ¿Cuándo se grabará?
- ¿Qué tipo de proyecto será?, es decir: Un documental, un cortometraje, un largometraje, etc.
- Definir la duración y categoría, como por ejemplo: "Videoclip de 3 minutos".
- Público meta al que va dirigida la producción.
- Recursos que se necesitarán como por ejemplo los soportes económicos, técnicos (como objetos de utilería, escenografía, fotografía, etc.,) y los recursos humanos.

En el momento en el que se encuentran definidos estos aspectos se puede proseguir con la siguiente parte, que es la realización del proyecto.

De acuerdo con Espinosa y Abbate⁶, existen cinco elementos clave para la creación de un producto audiovisual:

6 ESPINOSA S. & ABBATE E. (2006) *La producción de video en el aula*. España. Colihue. p.23



- 
-
- Preproducción
 - Idea y guión
 - Producción
 - Postproducción
 - Muestra, distribución y almacenamiento

1.2.1 Preproducción

Esta fase es la más importante de todo el proceso pues comprende desde el surgimiento de la idea hasta el comienzo de la grabación. En este periodo se llevan a cabo las decisiones más importantes de todo el desarrollo mediante las cuales se conformará una base sólida para el progreso del proyecto. Además, se da resolución a diversos problemas como la creación y corrección del guión, así como la distribución del mismo a todas las personas del equipo, la búsqueda de los lugares en donde se realizará la grabación, la realización de diversos trámites para crear el trabajo, la búsqueda de equipo para escenografía, maquillaje, efectos visuales, fotografía, etc., así como la adquisición de actores en caso de ser necesario, entre otros aspectos. Esta etapa llega a ser la más larga de todo el proceso pues forma la base del trabajo y ayuda a no olvidar elementos destacables del proyecto, refinar la historia, optimizar tiempo y costos, entre otras cosas. El final de la etapa de preproducción consiste en la creación de un plan de trabajo donde se refleje la posibilidad de pasar a la etapa de producción, teniendo en cuenta que ya se tiene en determinado momento todos los elementos de preproducción⁶. La idea y el guión son la base del plan de trabajo, y forman los dos elementos más destacables de este primer periodo.

1.2.2 Idea y guión

La idea es lo que define al proyecto. Una noción, una posibilidad que se convierte en el motor que dará vida a una nueva historia. Es a partir de este término que el creador se siente impulsado a contar una hazaña diferente, un suceso, una crónica, una leyenda, un cuento, etc. Pero es necesario, que para definir la idea principal en torno a la que se generará la historia, se realice primeramente una lluvia de ideas que permitirá apartar a las mejores opciones, descartar las menos llamativas y finalmente concluir y quedarse con la más oportuna. Para poder escoger la idea más adecuada y que vaya de acuerdo con nuestros deseos, es necesario también saber si dicha noción es factible para su realización, pues de otra forma no podrá concretarse, por lo cual se debe hacer un estudio y concientización profundos acerca de los medios con que se cuenta, el tiempo y el equipo de trabajo que en conjunto podrán dar vida a una nueva creación.

Ya que la idea está debidamente escogida y estudiada, se procede a la realización del guión que es lo que formará la estructura de la idea. El guión es la orientación para llevar a cabo el trabajo y se distingue por dos fases:

-El guión literario: Es donde se describe de manera precisa lo que se mostrará y de lo que tratará la producción audiovisual. En esta parte se involucran divisiones de escenas, personalidades, acciones y diálogos de personajes, eventos, descripciones del entorno, época en que se desarrolla la historia, y el género de la producción, es decir si es una película se debe indicar de qué tipo es, como por ejemplo thriller, cine de terror, ciencia ficción, y demás; si es documental, igualmente, así como videoclip musical, etc. El guión debe presentar un desarrollo innovador, además debe contar con una redacción entendible que pueda ser comprendida por todo el equipo de trabajo.





Existen dos tipos de guiones literarios: Los originales y los adaptados.

Los "originales" son aquellos que presentan una idea y desarrollo nuevos. La trama, los personajes, los escenarios y demás aspectos deben ser novedosos.

Los "adaptados" se desarrollan a partir de una obra que ya existe. Este tipo de guión debe realizarse con delicadeza ya que se trata de crear un trabajo propio con base en otro y además debe contener su propia estética, innovación y calidad. Una buena adaptación se convierte en una obra diferente, no necesariamente en una copia, además se vuelve un trabajo independiente por su contenido.

El guión literario contiene como elementos clave el planteamiento o primer acto, el nudo, desarrollo o segundo acto, y el desenlace o tercer acto. Es también importante que el guión cuente con un tratamiento, es decir, el tema de la historia puede tener uno o varios puntos de vista como por ejemplo ser una historia en la que intervenga la comedia, la farsa, el drama o una combinación de diferentes estilos. La obra audiovisual debe ser comprensible, aun cuando se generen historias de fantasía, surrealismo y demás⁷.

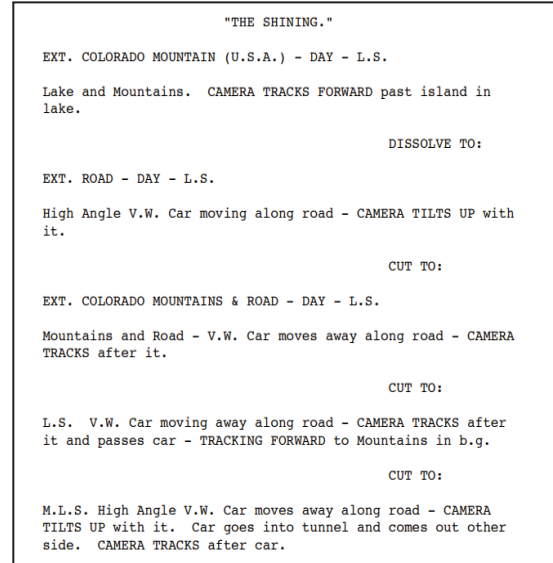


Fig 2. Ejemplo de guión literario. "El Resplandor" de Stanley Kubrick.

Los personajes en el guión literario poseen un papel muy importante pues sobre ellos recae la acción principal de la historia. Pueden ser personas, animales, objetos, etc. Una historia puede contar con uno o varios personajes, los cuales se dividen en principales y secundarios. El guión literario suele presentarse en varias formas, siendo la división en dos columnas la más conocida, pues permite una mayor comprensión. En el lado izquierdo se presenta la descripción de la acción o imágenes visuales y del lado derecho la imagen sonora (diálogos, sonidos, música y efectos sonoros)⁷.

-El guión técnico: Este tipo de guión especifica los tipos de planos necesarios para cada escena o secuencia, así como la duración de los mismos lo que aportará información sobre la duración total de la producción audiovisual. El guión literario es la base para poder formar este nuevo libreto, pues se transforma y adapta el contenido para que pueda ser comprendido por los equipos técnicos y artísticos que están involucrados en el desarrollo de distintos elementos como sonidos, escenografía, efectos especiales y demás.

El director/realizador es quien se encarga de transformar el guión literario en guión técnico pues es una persona que domina el lenguaje audiovisual y las reglas expresivas, los elementos técnicos de un trabajo digital, el presupuesto, la disponibilidad con que cuenta su equipo de producción para poder llevar a cabo las exigencias del guión, y demás.

En el guión técnico se llevan a cabo las descripciones que ajustarán la puesta en escena; se planifica el encuadre, posición de cámaras, decoración, sonido, iluminación, efectos especiales, la descripción del

⁷ TARCISIO L. (2002) *Didattica costruttivista e ipermedia*. Italia. FrancoAngeli. p.140



SHOT	PICTURE	TIME	AUDIO
1	CU Farmer's face	:05	Ambient Sound - VO from interview.
2	LS Farmer walking toward barn	:07	Ambient Sound - VO from interview
3	MS Farmer Bob Longwell standing next to row of Dairy Cows. (super name lower 3")	:10	Interview continues: Answer to question - Why did you become a Dairy Farmer?
4			

Fig 3. Ejemplo de guión técnico.

sonido de las frases, las condiciones del rodaje, como por ejemplo: el interior, exterior, día o noche y en general todas las indicaciones que servirán para crear el proyecto⁸.

Existen distintas maneras para construir un guión técnico, pero la más conocida es la realización de una tabla que cuenta con varias segmentaciones donde se concretan las indicaciones de diversos aspectos. El acomodo de las especificaciones, de izquierda a derecha es el siguiente: N° de plano, video, audio, tiempo del plano y tiempo total.

-Storyboard: Después de la obtención del guión literario y técnico, se necesita la realización de uno de los elementos que también definirá la base de la creación del proyecto; dicho elemento es el storyboard que contiene de manera gráfica los planos que compondrán la proyección audiovisual. A través del dibujo y la descripción de las imágenes se muestra el objetivo de determinada escena⁸. El "storyboard" logra un mayor entendimiento de las acciones a llevarse a cabo dentro de la historia del proyecto. Mediante viñetas se representan todos los actos y además se señalan encuadres, ángulos de cámara, especificaciones de las acciones de los personajes, disposición de los escenarios y además concreciones de los sonidos. El storyboard es en realidad, un guión técnico más elaborado pues se vale de imágenes para poder brindar un mayor entendimiento.

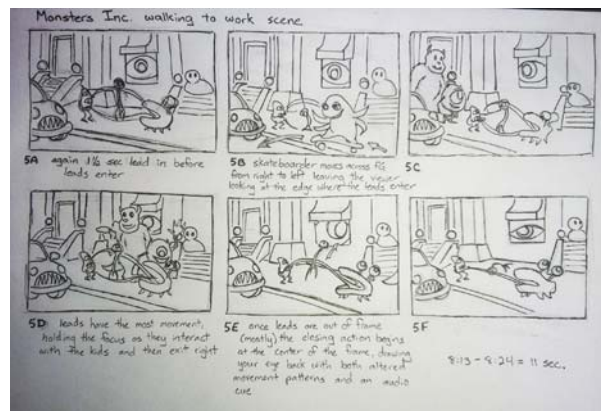


Fig 4. Ejemplo de storyboard. "Monsters Inc" de Pete Docter.

La forma de crear un storyboard es a través del trazo de un recuadro que contenga tres divisiones donde, de izquierda a derecha se especifiquen el plano, la imagen y el audio⁸.

El storyboard es parecido a un comic, a diferencia de que el primero de éstos contiene indicaciones precisas para poder llevar a cabo un trabajo audiovisual.

Al contar con todos los elementos organizados dentro de la preproducción, teniendo en cuenta que el guión literario, técnico y storyboard serán base para el desarrollo de la siguiente fase, se puede proseguir a la grabación del audiovisual.

1.2.3 Producción

En esta etapa se lleva a la práctica todos los elementos de la preproducción; es decir, se da vida a la historia a través del guión, que es la base del producto audiovisual. En esta etapa son fundamentales

⁸ TARCISIO L. (2002) *Didattica costruttivista e ipermedia*. Italia. FrancoAngeli p.147.





las indicaciones del líder del proyecto, es decir el director, el cual debe estar en constante relación con todo el equipo de trabajo pues la adecuada realización de todas las actividades conducirá a la grata terminación del proyecto.

A través del plan de trabajo previo, se comienzan a realizar ilustraciones (en caso de ser necesarias), grabaciones de escenas, animaciones, efectos visuales, entrevistas, búsqueda de información complementaria (como imágenes de archivo), efectuación de fotografía, grabación de efectos sonoros, composiciones musicales, iluminación, etc. Todo el equipo de producción dividido previamente en diversos grupos para la ejecución de diversas tareas se encuentra en constante acción dentro de esta etapa. Una mala planificación supondría un gasto importante de tiempo y capital. El trabajo que se efectúa en esta fase queda recogido en la orden de trabajo diaria. La jornada de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente⁹.

1.2.4 Postproducción

Para poder pasar a esta fase es necesario hacer una revisión de todo el material hecho en la parte de producción. Es indispensable tomar en cuenta todo el contenido ya que a través de esto se podrá determinar la estructura final del proyecto audiovisual. Para que el trabajo quede de acuerdo al guión se necesita realizar una postproducción óptima ya que la calidad dependerá de cuestiones como la edición final de elementos como el video, audio, retoque de diversos aspectos digitales, y demás.

La fase de postproducción, definida como "la manipulación de material audiovisual usado para cine, publicidad, programas de televisión o radio"⁹, es la parte que antecede a la distribución del producto final, y es por lo tanto una etapa donde se necesitan destrezas y conocimientos por parte de los encargados de esta fase del proyecto.

El montaje y la edición forman los máximos objetivos de este periodo creativo, ya que a través de ellos se logran reunir procesos para la refinación del material grabado anteriormente.

El montaje consiste en la unión de distintas partes de la película, videoclip, documental, etc. Para poder hacer un montaje adecuado y con buena calidad se necesitan escoger las mejores piezas y unir las para posteriormente pasar a la edición.

Entre las actividades que se realizan en la edición existe el ordenamiento de planos, la creación del ritmo que llevará la obra, la sonorización, la adición de transiciones como por ejemplo fundidos, cortes, encadenados, cortinas, etc., que permitirán dar estructura y mayor entendimiento a la narrativa del proyecto; también se añaden sonidos, gráficos y se matizan los efectos especiales, las composiciones musicales y se someten a procesos de corrección de color algunas escenas; por último se hacen cortes de toma, audio, y demás.

⁹ TARCISIO L. (2002) *Didáctica constructivista e ipermedia*. Italia. FrancoAngeli p.147.



1.2.5 Muestra, distribución y almacenamiento

Esta última parte se refiere a la exhibición y distribución de la producción audiovisual una vez que se encuentra terminada. El aspecto económico ejerce un papel importante en esta fase, ya que a través del capital se logra distribuir el producto a los medios, público y lugares que se desean. Para hacer posible esta fase de la manera más adecuada, es necesario tener además del aspecto económico, servicios de apoyo que sustenten la óptima distribución de la producción a través de un equipo de mercadotecnia, publicidad y demás recursos humanos, alternativas de financiamiento, vínculos con empresas que ayuden al almacenamiento y exhibición de la obra, entre otros aspectos. Esta etapa es importante ya que a través de la muestra del proyecto, se logra un financiamiento que ayuda a recuperar el capital gastado en toda la creación del proyecto por parte del equipo de producción¹⁰.

Es importante destacar que las casas productoras medianas, pequeñas, así como los productores, directores y creativos independientes no necesariamente hacen una distribución de su obra a través de un capital y diversos aspectos que una infraestructura grande requiere, (como la utilidad de un equipo de mercadotecnia y demás), ya que la exhibición de su proyecto es lograda a través de la presentación del mismo en diversas plataformas virtuales que al permitir una distribución rápida, sencilla y útil de obras audiovisuales hacen que se vuelvan populares y en poco tiempo sean conocidas por muchas personas.

1.2.6 Equipo de producción

Para que una producción audiovisual se lleve a cabo adecuadamente es necesaria la intervención de diversos miembros que conformarán el equipo para la creación del proyecto. Dependiendo de la complejidad de la obra, el presupuesto y la clasificación de la producción, es decir si es un proyecto profesional o doméstico, se determinará el número de personas necesarias para poder realizar el trabajo; es importante recalcar que aunque no existe un equipo de producción determinado, las siguientes personas poseen un papel destacable para poder tener una estructura que permita el desarrollo y finalización de la obra:

-Productor ejecutivo: El productor ejecutivo es la empresa o persona que se encarga de brindar el capital necesario para que la producción se lleve a cabo.

-Productor: El productor es el máximo responsable de la organización técnica y de la administración del dinero¹⁰. Este personaje puede gestionar de manera independiente el proyecto, cuando él mismo brinda los recursos económicos que son necesarios para el del audiovisual, pero cuando el trabajo está asociado a una empresa, la institución suele poner a uno de sus ejecutivos como representante suyo y productor de la obra.

-Coproductor: Es la persona encargada de representar a las empresas que se asocian en la producción del proyecto¹⁰. Este personaje está en directa relación con el productor, pues lo apoya y se vuelve responsable de la organización de diferentes aspectos técnicos en la elaboración del audiovisual.

-Productor asociado: Es un inversionista que aporta capital al proyecto. Generalmente su objetivo es obtener bienes económicos y no interviene directamente en el desarrollo de la obra.

¹⁰ MARAGLIANO, R. (2002) *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Italia. Laterza. p.132





-Director de producción: El director de producción es la persona que dirige todas las acciones que se desarrollan durante el progreso del trabajo. Es el responsable de llevar a cabo la historia ideada por el productor. Es la cabeza del equipo de producción. El director debe controlar adecuadamente todas las actividades que se realizan durante la creación del proyecto, ya que debe presentar una obra de calidad y adaptada de manera óptima al guión.

-Jefe de producción: Supervisa las líneas de desarrollo durante todo el proceso, por lo cual revisa el desempeño del personal de la producción.

-Ayudante de producción: Se encarga de considerar todos los problemas, materiales y necesidades que requieren los diferentes departamentos de la producción, como por ejemplo escenografía, iluminación, fotografía, etc. También ayuda en la ejecución de citas, permisos y acreditaciones necesarias para la realización de grabaciones, entrevistas, así como la elaboración de peticiones para préstamo, renta o venta de material audiovisual, equipos para postproducción y demás.

-Secretario de producción: El secretario de producción se encarga específicamente de llevar a cabo todas las acciones burocráticas que permitan el óptimo desarrollo del proyecto.

-Auxiliares de producción: Los auxiliares de producción son personas que están al pendiente de cualquier imprevisto que surja durante el progreso del proyecto. Se encargan de proporcionar los materiales o cualquier tipo de necesidades que requieran las personas o los distintos departamentos de la producción.

-Contable: Es la persona encargada de la administración y contabilidad diaria de la producción, por lo tanto paga a los proveedores y al personal.

-Asistentes y enlaces de grabación en exteriores: Son personas que cuentan con un vasto conocimiento de las áreas exteriores donde se grabarán escenas de la producción audiovisual y por dicha razón son contratadas para que puedan colaborar en la resolución de problemas durante la creación de la obra.

-Guionista: El guionista es la persona contratada para dar forma y desarrollo a la idea del productor, con la intención de lograr crear una historia que pueda ser generada por el equipo de producción.

-Talento: El talento incluye a los actores, personajes políticos, culturales, personajes de fantasía y demás.

-Equipo de sonido: El equipo de sonido es el encargado de incluir todo tipo de audio que vaya de acuerdo a la historia.

-Equipo de fotografía: En este departamento, el principal personaje es el director de fotografía pues dirige a su equipo para que se determine, (de acuerdo a las exigencias del productor, el director y el guión), la manera en la que se apreciarán los aspectos visuales de la imagen, como por ejemplo el encuadre, la iluminación, la óptica, tonalidad y demás¹¹.

-Equipo de arte: Es el área artística de la producción, y por lo tanto se encargan de la parte estética del proyecto. Intervienen escenógrafos, encargados de vestuario, modistas, maquilladores, peluqueros, utileros, etc.





-Camarógrafo: El camarógrafo se encarga de captar las escenas durante la fase de producción, a través de movimientos de cámara.

-Stunts: Son personas contratadas en una producción grande para que realicen las escenas de alto riesgo que no pueden hacer los actores.

-Equipo de edición: El equipo de edición se encarga de la postproducción, y por lo tanto intervienen personas como el editor de sonido, de video, etc¹¹.

1.2.7 Estructura espacial de la imagen

El lenguaje audiovisual al igual que el lenguaje verbal cuenta con elementos morfológicos y sintácticos, por lo tanto está integrado por símbolos y normas de utilización.

Los aspectos morfológicos se refieren a los elementos visuales y sonoros. En los elementos visuales sus aspectos básicos se conforman por puntos, líneas, formas, colores, etc. En los elementos sonoros sus aspectos tienen que ver con la expresividad mediante la música, la palabra, los silencios, etc.

Los aspectos sintácticos o de gramática tienen que ver con normas que podrán influir en el significado final del mensaje que se quiere transmitir. Los principales aspectos sintácticos a considerar son: el plano, el ángulo, la composición, profundidad de campo, distancia focal, ritmo, iluminación, etc.

La imagen de la producción audiovisual se relaciona con términos que determinan su espacio físico dentro del proyecto, es decir, en relación con los aspectos sintácticos, es importante hablar de la información que se deriva a partir de la creación de un plano:

-Plano: Es considerada por muchos autores como la unidad fílmica más importante de la producción audiovisual¹¹. Es la visión de una escena a través de la cámara.

-Escena: Espacio físico donde se desarrollan acciones.

-Secuencia: Serie de escenas encadenadas.

-Encuadre: Son las delimitaciones bidimensionales de una escena. Los tipos de planos determinan el encuadre.

-Toma: Es todo lo que registra la cámara desde que comienza a grabar, hasta que se marca el corte.

-Profundidad de Campo: Es la profundidad óptica de la imagen, es decir, representa si cierto objeto se encuentra cercano o lejano.

-Transiciones: Es la apariencia que se da al paso de una escena a otra en la fase de postproducción.

¹¹ MARAGLIANO, R. (2002) *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Italia. Laterza. p.132



Para poder determinar las circunstancias de las imágenes que compondrán al proyecto, es necesario delimitar cómo serán los planos durante la fase de producción, ya que éstos determinan las escenas y los demás aspectos que por consecuente generan la producción audiovisual. Existe una gran variedad de planos, sobretodo en la elaboración de largometrajes, pero de manera general, los más usados en todo tipo de producción audiovisual son los siguientes:

-Planos descriptivos: Son aquellos que toman más importancia que la acción que se desarrolla durante una escena, por lo cual, se da relevancia a la demostración del entorno¹². Entre los planos descriptivos se encuentran:

- **Plano panorámico o gran plano general:** Muestra un escenario muy amplio y no se distinguen con claridad los personajes. Existe mucha distancia entre la cámara y el lugar que se registra.
- **Plano general:** Muestra un escenario amplio, pero se pueden alcanzar a distinguir los personajes.
- **Plano entero:** Se muestra a los personajes de cuerpo entero y se describen las acciones que éstos realizan, por lo cual se amplía la visión del escenario.



Fig 5. Plano panorámico o gran plano general.

-Planos narrativos: Se da importancia a las acciones que suceden durante una escena, por lo cual se resta importancia al escenario¹². Entre los planos narrativos se encuentran:

- **Plano americano:** Muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. Con este plano se pretende acentuar la relación del espectador con el personaje.
- **Plano medio:** Es el tipo de plano más utilizado, pues capta de manera óptima las acciones, diálogos, expresiones y demás aspectos del personaje. Hay tres tipos: el plano medio largo que abarca de la cabeza a la cadera; el plano medio que abarca de la cabeza a la cintura y el plano medio corto que abarca de la cabeza al torso.



Fig 6. Plano americano.

-Planos expresivos: En este tipo de planos se destacan las expresiones faciales, los sentimientos y las emociones de los personajes, por lo cual se hacen acercamientos a sus rostros¹².

- **Primer plano:** Se presenta la cara del personaje, y puede abarcar hasta su hombro. Mediante este plano se da importancia a las expresiones a través de la mirada, la boca y los rasgos tensos o relajados.
- **Primerísimo primer plano:** En este plano se capta una parte del cuerpo del sujeto, por ejemplo una mano, un ojo, la sonrisa de la persona, etc. El tiempo de esta toma es corto, pues es solo para resaltar aspectos del sujeto, sus emociones y demás.



Fig 7. Primer plano.

12 MARAGLIANO, R. (2002) *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Italia. Laterza. p.132

- **Plano detalle:** Muestra un objeto o parte de éste. La cámara registra un valor descriptivo, narrativo o expresivo ya que se encuentra completamente enfocada a dicho objeto.

Por otra parte existen angulaciones que determinan ciertos planos:

- **Plano normal:** El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y por lo tanto da una apariencia de naturalidad a la escena ya que se aprecian de manera centrada los personajes y elementos del entorno.
- **Plano picado:** La cámara se sitúa encima del actor, objeto, escenografía o demás, y por lo tanto se aprecia una vista desde arriba.
- **Plano Contrapicado:** La cámara se sitúa en la parte baja del actor, objeto, escenografía o demás, y por lo tanto se aprecia una vista desde abajo.
- **Cenital:** La cámara se sitúa completamente por encima del actor, objeto, escenografía o demás y por lo tanto se aprecia una vista de la parte de arriba de dichos elementos.
- **Nadir:** La cámara se sitúa completamente debajo del actor, objeto, escenografía o demás y por lo tanto se aprecia una vista de la parte de abajo de dichos elementos.



Fig 8. Plano picado.

Al tomar en cuenta la altura de la cámara existen los siguientes planos:

- **Normal:** La cámara se sitúa a una distancia del suelo equivalente a la vista del personaje.
- **Baja:** La distancia entre la cámara y el suelo es de aproximadamente un metro y medio.
- **Alta:** La distancia entre la cámara y el suelo es de aproximadamente un metro con 80 cms.



Fig 9. Plano normal.

1.2.8 Tipos de producción

La producción audiovisual se desarrolla con base en un tema, el cual a su vez forma parte de cierta división o tipo de producción.

De acuerdo con Lara y Piñeiro¹³, existen tres formas fundamentales para desarrollar una obra audiovisual¹³.

- Producción de ficción (dramatización)
- Producción de documental (captura de la realidad)
- Producción de videocreación.

-Producción de ficción: Este tipo de producciones se caracterizan por recrear la realidad, distorsionarla o crear una historia completamente ficticia. Este género suele ser el más comercial, pues lo emplean sobretodo las empresas cinematográficas que son las que más ganancias obtienen en el ámbito de las proyecciones audiovisuales. Algunas de las categorías que se encuentran en la ficción son: drama, comedia, thriller, ciencia-ficción, etc.

¹³ LARA, T. & PIÑEIRO, A. (2012) *Apuntes para la Formación: Producción Audiovisual*. España. España. p. 6.



-Producción de documental, reportajes, noticias: Se muestran hechos verídicos o se trata de captar la realidad lo más exacta posible con el fin de que el receptor se informe de diferentes acontecimientos sucedidos diariamente en el mundo.

-Producción de videocreación: Su objetivo es la realización de proyectos audiovisuales destinados a la cultura o el arte que es expuesto en museos, salas de arte, centros culturales, circuitos alternativos y para su distribución y venta a distintos grupos sociales. Este tipo de proyecto también es realizado por mera afición del creador y la mayoría de las ocasiones se presenta una vocación experimental en los elementos que lo conforman.

Es importante señalar que en muchas fuentes se toma en cuenta, además de las producciones anteriormente descritas, un tipo de desarrollo de video parecido a la videocreación, pero que cuenta con un objetivo diferente:

-Producción de videoclip: La producción de videoclip se centra en mostrar una representación visual de una canción. El ambiente del video exhibe muchos recursos creativos y suele ser considerado un cortometraje.

Por otra parte, es preciso señalar que los medios de comunicación, al ser tan diversos se valen de recursos como la televisión, que también transmite mensajes de manera audiovisual a una gran parte de la sociedad, por lo cual es preciso mencionar el siguiente tipo de producción.

-Producción televisiva: La producción televisiva es una plataforma que además de incluir producciones de películas, documentales, videoclips, y demás, también cuenta con sus propios géneros, entre los cuales se encuentran los noticieros, programas de entretenimiento, reality-shows, transmisiones deportivas, magazine y demás¹⁴.

» 1.3 Las Tecnologías de la Información y Comunicación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son "un conjunto de servicios, redes, software y aparatos que tienen como fin la mejora de la calidad de vida de las personas dentro de un entorno, y que se integran a un sistema de información interconectado y complementario"¹⁴.

El siglo XXI se ha caracterizado por el desarrollo de distintos sistemas, aparatos, dispositivos, aplicaciones, programas y demás elementos que conforman una modernidad que se rige por la tecnología, la cual es usada por el ser humano en muchas partes del mundo.

Dicha tecnología se clasifican según¹⁴:


- Las redes
- Los terminales
- Los servicios



Fig 10. Ejemplos de aparatos, sistemas y redes tecnológicas.

14 RUIZ VELASO SÁNCHEZ E. (2012) *Tecnologías De La Información Y La Comunicación*. México. Díaz de Santos. p.66.





Dentro de las redes se engloba la telefonía fija, banda ancha (acceso a internet superior al acceso analógico) la telefonía móvil, las redes de televisión y las redes domésticas como computadoras, sistemas de juegos, impresoras, teléfonos y equipos móviles que se conectan a internet y entre ellos¹⁴.

Dentro de las terminales se engloba la computadora, el navegador de internet, los teléfonos fijos y móviles, la televisión, los reproductores de audio, los reproductores de video, las consolas de juego y demás.

Dentro de los servicios a consumidores existen entre los más importantes, el correo electrónico, la búsqueda de información, la banca online, la música, el entretenimiento (a través de la televisión, el cine, páginas de internet y videojuegos), el comercio electrónico, la administración pública electrónica, los cuidados sanitarios apoyados en las TIC, los servicios móviles creados para dispositivos móviles, (los cuales son ofrecidos a través de aplicaciones para sistemas como Phone, iPhone, iPad, Nokia o Android), la educación, las comunidades virtuales, y demás¹⁵.

La comunicación, el comercio, la economía y demás, son aspectos que se ven beneficiados por la creación de las herramientas anteriormente mencionadas, pues brindan soporte a muchas actividades debido al rápido procesamiento, almacenamiento y transmisión de mensajes.

De acuerdo a diferentes autores existen 4 características que definen el fácil acceso a la información en cualquier formato, a través de las TIC¹⁵:

-La inmaterialidad: Este factor se refiere a la digitalización que permite disponer de una gran cantidad de información (de cualquier tipo, como texto, video o audio), la cual, aun cuando no es material puede ser almacenada en pequeños soportes como memorias USB, cámaras digitales, teléfonos digitales, reproductores multimedia, discos, etc.

-La instantaneidad: En la actualidad se puede acceder a cualquier tipo de información (como texto, video o audio) de manera muy veloz pues los aparatos, aplicaciones y demás herramientas que conforman a las TIC están diseñadas para que el usuario pueda comunicarse o adquiera de manera instantánea los datos que necesita.

-La interactividad: El usuario, además de poder acceder a distintos tipos de información, también puede recibir retroalimentación a través de la comunicación que se logra entre él y uno o varios receptores sin importar donde se encuentren. Dicha comunicación se consigue mediante aplicaciones, páginas web, correos electrónicos, y demás.

-Automatización de las tareas: Esta característica se refiere a las actividades que con tan solo programarlas son realizadas automáticamente por los dispositivos, aplicaciones, programas y demás elementos de las TIC. Dichas actividades pueden ser por ejemplo el accionamiento de una alarma, el control para encender, apagar, abrir o cerrar algo, etc.

Debido a que hoy en día las tecnologías de la información y comunicación forman parte de muchas sociedades, la publicidad y la industria del entretenimiento por ejemplo, suelen usar estrategias para poder transmitir mensajes, producciones y propaganda hacia sus receptores o público objetivo. Es de

15 RUIZ VELASO SÁNCHEZ E. (2012) *Tecnologías De La Información Y La Comunicación*. México. Diaz de Santos. p.45





esta manera, que la producción audiovisual se ve relacionada directamente con las TIC, pues todos los elementos que la conforman tienen un vínculo con dicho concepto, ya que se usan redes, terminales y servicios para poder armar un proyecto así.

Los seres humanos al estar relacionados día a día con la tecnología, no solo han permitido que las empresas generen cada vez más ganancias al crear aparatos, producciones, aplicaciones o demás productos para vender, sino que además han cambiado la forma en la que realizan todas sus actividades, pues por ejemplo suelen usar constantemente las redes sociales como "Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram", y demás, para estar en contacto con otras personas, e igualmente utilizan programas para fotografiar y grabar incesantemente diferentes hechos de su vida, usar aplicaciones de juegos, edición de fotos, búsqueda constante de información por internet, etc, lo que en conjunto ha formado una sociedad global muy dependiente de las TIC, por lo cual es necesario crear una conciencia acerca de los enormes beneficios que las herramientas que abarcan dicho concepto brindan, pero también poner atención sobre los hechos inconvenientes que tendría el desarrollar una dependencia a la tecnología.

1.3.1 *Sociedad de la información y del conocimiento*

La "sociedad de la información y del conocimiento" es un concepto que se ha vuelto muy popular durante la última década del siglo XXI debido a la referencia que se hace hacia las sociedades de muchos países, las cuales han adoptado a la tecnología como uno de los elementos más importantes de su funcionamiento y vida diaria¹⁶.


Los antecedentes del término datan de muchos años atrás. En 1973 el sociólogo estadounidense Daniel Bell introdujo el término en su libro El "advenimiento de la sociedad postindustrial", donde menciona que los servicios basados en la transmisión de conocimientos serán la estructura principal de la economía y de una sociedad que se encontrará abstraída por los servicios tecnológicos que muchos sistemas y programas generarán en el futuro. En los años 90 se comenzó a usar con más frecuencia la noción, pues la sociedad se interesaba cada vez más por el desarrollo de las nuevas tecnologías y el internet. A partir de 1995, por ejemplo, el término empezó a ser más usado en Estados Unidos, así como también en los foros de la Comunidad Europea, y de las OCDE (los treinta países más desarrollados del mundo). En 1998, el concepto fue escogido como el primero y de mayor importancia en la Unión Internacional de Telecomunicaciones y en el año 2003 se realizó la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información en la ONU, la cual tuvo una segunda fase en el año 2005¹⁶.

El término hace mención de una manera adecuada a la forma de vida que el ser humano lleva actualmente en muchas partes del mundo. Los individuos utilizan las tecnologías de la información y comunicación como instrumentos indispensables para poder realizar diversas actividades. Los sistemas, aplicaciones, programas y demás, permiten al usuario estar en contacto rápido y constante con muchos datos, lo cual ha constituido un factor clave en la aceleración de la globalización, pues la "brecha digital" se ha ido acentuando cada vez más, lo que permite la inclusión de sistemas económicos que benefician a las empresas, instituciones y demás, pero también benefician a los consumidores, aun cuando los hacen más dependientes a la tecnología.

Al hacer un buen uso de los sistemas tecnológicos, la sociedad de la información y del conocimiento cuenta con grandes beneficios, entre los cuales se encuentra la mejora de la educación, pues los

16 RUIZ VELASO SÁNCHEZ E. (2012) *Tecnologías De La Información Y La Comunicación*. México. Diaz de Santos. p.45





individuos pueden acceder de manera rápida y sencilla a distintos conocimientos como el aprendizaje de un nuevo idioma, el cual es el objetivo principal para lograr con el entorno audiovisual que se verá socorrido por los elementos de las TIC.

1.3.2 Estrategias de aprendizaje relacionadas con las TIC

Muchos de los mejores procesos de enseñanza-aprendizaje se ven asistidos actualmente por las TIC, ya que se logran resultados convenientes en los que el alumno aprende de una manera más rápida y eficaz, debido al entretenimiento que les brindan herramientas como imágenes, videos, música, y demás elementos que son expuestos en proyectores, computadoras, televisiones y demás¹⁷.

El alumno al momento de estar en contacto con las tecnologías de la información y comunicación, no solo aprende más acerca del adecuado uso que debe darle a los sistemas tecnológicos, sino que además se divierte y aprende de una manera más dinámica.

En la actualidad, aun cuando el porcentaje de los sistemas tradicionales de educación sigue siendo mayor frente a los sistemas progresistas en los que interviene de mayor manera las TIC, se han modificado muchos procesos educativos, sobretodo en los países mayormente industrializados, pues se reconoce la importancia que tiene una educación óptima para el desarrollo portentoso de una persona.

Cuando se promueven experiencias innovadoras, los estudiantes suelen verse más atraídos por los procesos de enseñanza, lo que ayuda a crear una transformación educativa. El aprendizaje se vuelve significativo debido a la experiencia vivencial.

1.3.3 Multimedia

En palabras de Rajam Parekh multimedia esencialmente significa los medios de comunicación a través de múltiples medios¹⁸, lo que refiere a que el término es en sí un conjunto de diversos recursos que forman una unidad para poder expresar y brindar información al receptor.

Este es un término que además de relacionarse con la comunicación, ya que transmite mensajes a través de diversos sistemas expresivos, se relaciona con las tecnologías de la información y comunicación, ya que al combinarse varias herramientas tecnológicas para la realización de una producción de cualquier tipo, se genera un conjunto multimedia. Dicho conjunto, utiliza diferentes medios como texto, imágenes, animación, sonido, rodaje de escenas, etc.

En los años 90, el mundo de la tecnología comenzó a desarrollarse de una forma muy rápida, lo que generó el cambio de muchos sistemas de información, pues se comenzó a ofrecer a la sociedad una amplia variedad de servicios de telefonía, televisión e informática. Estos servicios se comenzaron a nombrar como "autopistas de la información o sistemas multimedia", al conjuntarse en un mundo donde desde esos años se le daba prioridad a las redes de comunicación para la veloz transmisión de mensajes.

El concepto, ha tomado mayor fuerza en estos días, debido al impacto comercial informático que genera un producto que combina audio, video, entretenimiento y demás. Es trascendente mencionar que de

17 MAYER. R. (2001) *Multimedia Learning*. United States. Cambridge University. p. 129

18 P. MANN. W. (1994) *Eduainment comes alive*. United States. Sams. p. 123



hecho, autores como Gallaud Lázaro, González López y García Consuegra, mencionan que el término junto con todo lo que engloba, "progresivamente y a medida que exista una reducción de costes y se aumente la potencia de los productos gracias a la presión de la competencia, la multimedia llegará a tener una influencia en nuestras vidas, mucho más grande que la que tiene la PC en la actualidad"¹⁹. Acción que de hecho, se está cumpliendo con la aparición de diferentes dispositivos y aplicaciones.

Etimológicamente la palabra multimedia significa "múltiples medios" y aun cuando la expresión se refiere a un fenómeno en el que interactúan diversos procedimientos no necesariamente tecnológicos, como el habla, los sonidos, la escritura y demás, si es un término que actualmente se relaciona con procesos informáticos, sistemas de cómputo y demás, ya que las cámaras de fotografía y video, los programas de edición, animación, ilustración, y demás permiten proyectar hacia el receptor un producto audiovisual donde interactúan medios que son parte de las tecnologías de la información y comunicación.

Las presentaciones multimedia pueden verse a través de un proyector, un escenario, una transmisión o apreciarse mediante un reproductor multimedia, (programa informático capaz de mostrar contenidos audiovisuales) como "Windows Media Player, QuickTime, Aimp, Real Player, Media Player Classic", etc.

Existen distintos tipos de multimedia, pues se le da una finalidad específica a cada información que se quiere transmitir y por lo tanto existe la multimedia educativa, publicitaria, comercial o informativa. Es importante destacar, que dentro de la clasificación de los proyectos también existe la multimedia interactiva, donde los usuarios pueden interactuar con ciertos elementos del audiovisual y por lo tanto, el entorno a desarrollarse para esta investigación, será un proyecto de este tipo, ya que los usuarios podrán elegir dentro del menú de videos, el que deseen reproducir y visualizar.

Con los productos multimedia, la atención de los receptores es motivada, pues se utilizan factores dinámicos y de impacto como los sonidos y la imagen; razón por la cual se adaptará el entorno audiovisual de la mejor manera para que los infantes puedan entender los mensajes que se proyectarán en los videos a través de las canciones, los personajes, los colores, movimientos y demás.

1.3.4 Edutainment

"Educational entertainment" es un término que comenzó a ser usado por la compañía Walt Disney en 1948 para describir el contenido de las series de "The true-life adventures" que trataban temas como la naturaleza para brindar un apoyo a la educación de los infantes¹⁹. También en 1973 fue usado por Robert Heyman mientras producía documentales para *National Geographic Society* y hay una gran cantidad de información que precisa que con el paso del tiempo y hasta la fecha, el término ha sido usado por una gran variedad de profesionales y personas que buscan conocer más acerca de proyectos que impulsen al ser humano a aprender nuevos conocimientos, pero sin



Fig 11. Ejemplos de plataformas o sistemas "Edutainment".

¹⁹ P. MANN. W. (1994) *Edutainment comes alive*. United States. Sams. p. 123

dejar de lado el entretenimiento, lo que respalda un mejor desempeño de las personas para educarse de manera precisa.

"Edutainment" es la forma diseñada de entretenimiento para educar y divertir, por lo que se deben emplear materiales como libros, juegos de mesa, videos, espacios ambientales, videojuegos, series de televisión y demás para impulsar al estudiante a convertirse en una persona activa dentro del proceso de aprendizaje.

Durante años han existido diversos trabajos que apoyan la educación con entretenimiento y aun cuando hay para todo tipo de públicos, los más destacables son los programas destinados a la educación infantil, por ejemplo, Plaza Sésamo, proyecto de televisión que enseña a los niños a aprender diferentes conocimientos como las letras, los colores, los valores morales, la naturaleza y demás a través de ambientes audiovisuales llamativos y adecuados que permiten al infante divertirse e instruirse. Otros son Dora la exploradora, Las pistas de Blue, el mundo de Beakman,²⁰ etc.

Este procedimiento de facilitación educativa es parte de los sistemas progresistas de la enseñanza-aprendizaje que apoyan la noción de brindar a los alumnos formas innovadoras para aprender.

La tecnología es un recurso que actualmente es muy usado para generar proyectos relacionados con el método edutainment, por lo cual además de ser trabajos educativos, se convierten en elementos multimedia.

» 1.4 Proceso creativo: Bernd Löbach

El proceso creativo se conforma de 2 elementos: el diseño, que es el producto, y el diseñador, que es quien realiza dicho producto. El diseñador debe elegir los mejores criterios para poder cumplir satisfactoriamente con los objetivos de cualquier trabajo en el que se involucre.

Para poder desarrollar el presente proyecto, se seguirá la metodología establecida por el crítico y autor Bernd Löbach. La metodología es un procedimiento, que a través de una posición teórica permite, escoger las maneras más adecuadas para generar las diferentes tareas de una investigación, proyecto, etc²¹. Por lo tanto el entorno audiovisual tendrá un desarrollo adecuado, ya que estará basado en las pautas que marca el proceso creativo de Löbach.

Es preciso señalar que cualquier trabajo de diseño necesita tener una base sobre la que se asienten todos los procedimientos que permitan llegar al final y cumplir con las metas propuestas, ya que al realizar proyectos donde interviene la creatividad, es necesario conducir las ideas para que no exista un margen de error muy alto y se gasten elementos como el capital, las herramientas técnicas y el esfuerzo del propio diseñador.



Fig 12. Bernd Löbach.

20 P. MANN. W. 1994) *Edutainment comes alive*. United States. Sams. p. 123

21 Blog de Daniel Garzón. (16 de Febrero de 2017). *Biografía de Bernd Löbach*. Recuperado de: <http://danielgarzon28.blogspot.com/2017/02/blog-post.html>



1.4.1 *Semblanza de Bernd Löbach*

Bernd Löbach es un crítico de arte, diseñador industrial y autor de publicaciones de diseño, nacido en la ciudad de Wuppertal, Alemania, el 5 de Noviembre de 1941. Ha obtenido gran reputación y fama al difundir ideas con relación a los componentes teóricos que permiten generar un trabajo de diseño óptimo en cualquier ámbito, ya sea gráfico, industrial, de modas, etc.

Ha sido profesor en la Escuela de Arte de Bielefeld, y la Escuela de Bellas Artes de Braunschweig, Alemania. También ha colaborado en instituciones como Brown, Boveri & Cie. Las áreas sobre las que más realiza trabajos de investigación son la historia y teoría del diseño, gestión de proyectos de diseño e ideologías para desarrollar este tipo de proyectos.

Inspirado por diferentes autores y artistas como Artur Waßerloos, (profesor de arte durante su etapa de universitario) ha realizado trabajos que son considerados fundamentos para describir de una manera más profunda, la importancia que tiene el diseño dentro de las diferentes sociedades.

Su trabajo tiene muchos elementos orgánicos, pues menciona que el receptor muestra más interés en un trabajo que está hecho a través de formas armoniosas y agradables a la vista. Por otro lado, también refiere la importancia que tiene el que cualquier trabajo esté basado en una metodología que permita conseguir objetivos reales y en un tiempo oportuno.

Ha realizado exposiciones de diseño industrial, espacios ambientales y demás en distintas partes de Alemania. También ha dado conferencias y seminarios en escuelas como el Tecnológico de Monterrey en México y la Universidad de Arte Musashino en Tokio²².

1.4.2 *Descripción del proceso creativo de Bernd Löbach*

Bernd Löbach considera al proceso de diseño como "el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que éste último resulte un producto reproducible"²².

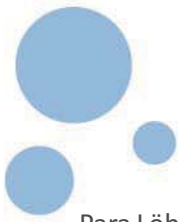
Menciona que el diseñador debe empezar un proceso creativo a partir de la investigación en diferentes fuentes que le proporcionen información acerca del proyecto que está a punto de comenzar; esto le permitirá tener un panorama de la situación en la que se encuentra y de cómo y cuál es la forma más precisa para llevar a cabo dicho trabajo. Por ejemplo, si necesita desarrollar una animación, debe saber cómo se realiza y que elementos la conforman, para posteriormente pensar en las ideas principales de la historia y el desglose de las mismas.

El proceso de diseño creado por Löbach comprende una serie de pasos muy parecidos a los que deben seguirse para la realización de una producción audiovisual, pero estas pautas siguen determinadas constantes para resolver un problema, es decir:

- Un problema existe y es descubierto.
- Se reúnen informaciones sobre el problema, se valoran y se relacionan creativamente.
- Se desarrollan soluciones para el problema que se enjuician según criterios establecidos.
- Se realiza la solución más adecuada²².

²² Blog de Daniel Garzón. (16 de Febrero de 2017). *Biografía de Bernd Löbach*. Recuperado de: <http://danielgarzon28.blogspot.com/2017/02/blog-post.html>





Para Löbach, el diseñador es una persona que al investigar acerca del proyecto que realizará, se convierte en un sujeto con experiencia, conocimientos previos, seguridad, mejor razonamiento, temeridad y que tiene empatía por el trabajo que está a punto de crear, por lo tanto, se adentra a los procedimientos de la metodología, los cuales son en palabras del autor:

- Análisis del problema
- Solución del problema
- Valoración de las soluciones
- Realización de las soluciones

-Fase 1 : Análisis del problema: Es el descubrimiento del problema. Es en esta etapa donde se recopilan todos aquellos datos que servirán como base para entender el trabajo a realizar. En esta fase Löbach desglosa las posibilidades:

Análisis de la necesidad: Se analizan cuantas personas posiblemente tendrían interés en la solución del problema, es decir, en la creación del proyecto.

Análisis de la relación social: Se refiere al vínculo entre posibles usuarios y el proyecto.

Análisis de las relaciones con el entorno: Ambiente en el que se incluirá el proyecto.

Análisis del desarrollo histórico: Se considera la evolución del diseño del proyecto.

Análisis de mercado: Análisis comparativo del proyecto; es decir, se toman en cuenta objetos o productos similares y se analiza su comportamiento para obtener puntos comunes de referencia.

Análisis de la función: Son los datos técnicos acerca del uso que debe tener el proyecto.

Análisis estructural: Se describen los componentes del proyecto y sus relaciones entre ellos.

Análisis de la configuración: Se especifican los componentes estéticos del proyecto, características formales y sus posibles variantes.

Análisis de materiales y procesos de fabricación: Se consideran posibles materiales para la realización del proyecto.

Análisis de riesgos: Se consideran las limitaciones, restricciones y demás elementos que pudieran afectar la solución del problema y creación del proyecto.

Análisis del sistema: Son las relaciones del proyecto con el conjunto al que pertenece. Por ejemplo, puede ser un entorno, que pertenece a la clasificación de una producción audiovisual, que a su vez es una pieza multimedia interactiva.

-Fase 2: Solución del problema: Para la solución del problema se generan varias ideas, de las cuales se elige la mejor y se llevan a cabo bocetos, descripciones, o modelos de prueba.

-Fase 3: Valoración de las soluciones del problema: Se analiza con detenimiento la elección de la solución, y se destacan los beneficios que dicha opción le brindará al público objetivo.

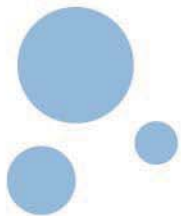
-Fase 4: Realización de la solución al problema: Se concreta la realización de los elementos que conformarán al proyecto. Se realizan dibujos, gráficos, videos, composiciones, etc²³.

²³ Blog de Daniel Garzón. (16 de Febrero de 2017). *Biografía de Bernrd Löbach*. Recuperado de: <http://danielgarzon28.blogspot.com/2017/02/blog-post.html>



Capítulo 2: Educación: Conceptos y Definiciones





2: EDUCACIÓN: CONCEPTOS Y DEFINICIONES

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Determinar la importancia que tiene la educación, como un proceso formativo indispensable en la vida del ser humano. La especificación de dichos conocimientos ayudará a diseñar el entorno audiovisual. «

» 2.1 ¿Qué es la educación?

1. La educación es la formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen¹.
2. Transmisión de conocimientos a una persona para que ésta adquiera una determinada formación².
3. La educación tiene por misión desarrollar en el educando los estados físicos, intelectuales y mentales que exigen de él la sociedad política y el medio social al que está destinado³.

El origen etimológico latino de la palabra viene de “educere y educare”. El verbo latino “educere” significa “conducir fuera de”, “extraer de dentro hacia fuera”, que se entiende como el desarrollo de las potencialidades del sujeto basado en la capacidad que tiene para desarrollarse⁴. El término “educare” se identifica con los significados de “criar”, “alimentar” y se vincula con las influencias educativas o acciones que desde el exterior se llevan a cabo para formar, o guiar al individuo.

La educación es el proceso mediante el cual, todo individuo adquiere la capacidad de aprender distintos conocimientos que le serán de vital preparación para el progreso de su vida. La educación se encuentra completamente ligada con los alcances vivenciales y profesionales que una persona adquiere y no solo es una actividad donde se toma en cuenta a la enseñanza y el aprendizaje, pues se relaciona también con las vías o medios de adoctrinamiento, influencias del entorno social en el que se vive, entre otros aspectos.

La educación es también, una función que cumple con la inserción de las personas dentro de la sociedad pues a través de los conocimientos que se adquieren mediante el aprendizaje, los individuos se comportan con determinadas características en determinado lugar. Entre más alto sea el nivel de educación, más opciones y beneficios adquiere el individuo, pues se vuelve un elemento fuerte e indispensable para el buen funcionamiento de la sociedad.

El ser humano comienza a aprender desde que es un bebé, pero aun así sigue aprendiendo y por lo tanto sigue educándose a lo largo de toda su vida. Todo el entorno con el que convive se liga a su vida, todo se ve relacionado con su proceso de formación social, intelectual, emocional y demás.

1 Spanish Oxford Living Dictionaries. (2018). Definición de educación en español. Recuperado de: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/educacion>

2 La Tecnología a tu favor. (01 de Noviembre de 2014). ¿Qué es educación? Recuperado de: <https://sites.google.com/site/latecnologiaaunfavor/que-es-educacion>

3 Biblioteca Sociofilosófica. (09 de Noviembre de 2014). Definiciones de “Educación” Recuperado de: <https://sociofilosofia.wordpress.com>

4 PALACIOS J. (2010). *La Cuestión Escolar*. México. Colihue. p.18



La educación, es además, considerada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés), como un derecho humano fundamental⁵, pues permite tomar decisiones a partir del aprendizaje y es además base y refuerzo de los demás derechos humanos. La educación es también, un instrumento poderoso, no solo para los países con economías emergentes, sino igualmente para los que se encuentran mayormente industrializados, pues es la principal vía de desarrollo que refiere un cambio siempre que es bien aplicada.

Los pensamientos, las formas de actuar y demás son cuestiones que están relacionadas completamente con la educación, pues forman parte de la personalidad y de la grata interacción de un individuo con su entorno. La enseñanza y el aprendizaje correctos, son parte de una lucha contra la debilidad constitutiva de un ser humano, el desarrollo correcto de su libertad inteligente proyectará el comportamiento más conveniente, así como su capacidad moral, que será beneficiada a través de acciones que sean suscitadas con plena conciencia. Es preciso destacar que sin la educación el ser humano no podría controlar adecuadamente las inclinaciones de naturaleza animal que posee; si no se brindará una oportuna enseñanza y un eficaz aprendizaje el individuo sufriría un retroceso en su desarrollo portentoso como persona pues no podría dirigir adecuadamente sus actos.

Es por ejemplo, trascendente mencionar en esta parte un párrafo de una obra de Aristóteles escrita en el siglo IV a. C. y que se refiere a uno de los primeros tratados conservados sobre ética y moral de la filosofía occidental, y sin duda el más completo de la ética aristotélica: "La Ética a Nicómaco". Este párrafo destaca aspectos sobre el sentido del obrar humano:

"En realidad vivir como hombre significa elegir un blanco -honor, gloria, riqueza, cultura- y apuntar hacia él con toda la conducta, pues no ordenar la vida a un fin es señal de gran necesidad. Previamente es necesario, sin precipitación y sin negligencia, determinar en qué consiste vivir bien, y bajo qué condiciones se alcanza esa meta"⁶.

De esta manera, es importante referir que la educación es una base sólida sobre la que se asienta el desarrollo humano pues a través de ella se logra vivir y alcanzar metas de la mejor manera si se tienen suficientes conocimientos que ayuden a un individuo a afrontar correctamente las experiencias del día a día. Cada etapa de la vida tiene elementos que la caracterizan, pero es fundamental que una persona aprenda a distinguir lo mejor y lo peor de cada experiencia desde una enseñanza sólida que se le brinde desde la edad temprana, esto quiere decir, en la infancia.



Fig 1. Ilustración sobre la educación.

La formación de un ser humano supone un resultado que afecta directamente al funcionamiento de un pueblo. Si se asume que una sociedad opera como una máquina, se puede aludir que para una obtención de los mejores resultados, cada componente debe laborar de la mejor manera, aun cuando

5 PALACIOS J. (2010) La Cuestión Escolar. México. Colihue. p. 31

6 ARAUJO M. & MARÍAS J. (2011) Aristóteles. Ética a Nicómaco. *Sobre la Felicidad*. Recuperado de: <http://www.alcoberro.info/pdf/nicomaco.pdf>



cada elemento sea diferente pues en conjunto deben tener el mismo objetivo de lograr una solución favorable.

Como lo afirma Émile Durkheim: "La educación común es función del estado social; pues cada sociedad busca realizar en sus miembros, por vía de la educación, un ideal que le es propio" (p. 18)⁷; y es además, un hecho social que interviene también en los fenómenos políticos y culturales, ya que cada persona adquiere un rol dentro del entorno en el que habita; cada uno es parte de una organización instalada en el funcionamiento de cada lugar.

Dentro de este siglo XXI a través de los enormes y acelerados cambios que se presentan diariamente en el mundo, es imprescindible que las personas que conforman a las sociedades en cada país se vean beneficiadas por una educación que les permita vivir de acuerdo a los acontecimientos que se presentan a diario. Los avances de la tecnología, ciencia, cultura y demás son hechos que representan una modernidad que debe ser aprovechada adecuadamente por el ser humano. La tecnología, es por ejemplo un recurso que al relacionarlo con este siglo, forma parte casi inseparable del concepto de educación pues los recursos de enseñanza son mejores al adecuarse al tiempo actual y por lo tanto a los recursos tecnológicos.

El ser humano al ser educado interpreta todos los acontecimientos que ocurren a su alrededor de una manera diferente; razón por la cual cada sociedad de cada país es distinta, ya que los individuos que conforman a cada demarcación han vivido experiencias sociales, políticas, económicas, culturales, y demás, de una manera específica.

En esta parte, es admisible destacar la siguiente frase del ensayo "El nuevo Paradigma de la Educación para el siglo XXI" por Inés Aguerrondo:

"El conocimiento tiene virtudes intrínsecamente democráticas. A diferencia de las fuentes de poder tradicionales (la fuerza, el dinero, la tierra) el conocimiento es infinitamente ampliable. Su utilización no lo desgasta sino que, al contrario, puede producir más conocimiento. Un mismo conocimiento, puede ser utilizado por muchas personas y su producción exige creatividad, libertad de circulación, intercambios, críticas constructivas, diálogo. Todas ellas condiciones propias de una sociedad democrática"(p. 98)⁸.

Por otra parte, el fenómeno educativo cuenta con varios ejes subyacentes que funcionan como los organizadores de su estructura básica, los cuales se dividen en tres grandes niveles de análisis: el primero, político-ideológico, el segundo, técnico-pedagógico y el tercero, organizacional.

2.1.1 Breve historia de la educación

La educación ha existido desde la aparición del ser humano en la Tierra. Desde la prehistoria los individuos más maduros solían enseñar a los más jóvenes diferentes conocimientos, habilidades y destrezas por medio de la palabra e imitación de movimientos para poder adaptarse al ambiente en el que se encontraban. Posteriormente con la escritura que aprendieron a realizar, su comunicación se volvió más amplia y por lo tanto la retroalimentación de conocimientos también.

7 PELAYO E. (2016) La educación como fenómeno social. *Panorama de las principales corrientes*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/139990666>

8 ACEVEDO A. (18 de Febrero de 2015). *El nuevo Paradigma de la Educación*. Recuperado de: <https://prezi.com/m43xm3j4vkav/el-nuevo-paradigma-de-la-educacion-para-el-siglo-xxi/>



Con el paso del tiempo, las sociedades que se formaron conocieron distintas maneras para vivir de acuerdo a sus ideales y necesidades y por lo tanto la enseñanza y el aprendizaje se volvieron indispensables para obtener logros convenientes en cada lugar.

Fue así que civilizaciones como la egipcia construyeron diversas formas para poder divulgar conocimientos entre unos y otros, y por lo tanto, fueron los primeros en crear escuelas que sirvieron como base para que posteriores culturas construyeran espacios donde la educación se volvería una práctica formal.



Fig 2. Pintura del Antiguo Egipto sobre la educación.

De Egipto provienen los testimonios más antiguos con relación a la enseñanza de los principios de la escritura, matemáticas, arquitectura y demás⁹.

En lugares como la India, doctrinas como el budismo se volvieron reconocidas y también llegaron a tener una expansión importante en otros lugares de Oriente. Dicho tipo de filosofías eran enseñadas por los sacerdotes en los templos.

En China, la educación se empezó a basar en la enseñanza de la filosofía, la poesía y la religión de acuerdo a las concepciones de filósofos como Confucio, Lao-Tse y demás.



Fig 3. Extracto de la obra del Talmud.

En la educación del mundo hebreo se tomaba como base principal al *"Talmud"*, pues era considerado como el libro sagrado. La educación se dió de manera inicial en el seno familiar, ya que la escuela elemental fue una institución que apareció tiempo después y se organizaba en tres clases: la migar, la mishnath y la guemara y en todas ellas existía el ideal teocrático. El método de enseñanza se basaba en la revisión-repetición.



Fig 4. Pintura de Sócrates.

En la antigua Grecia, los sistemas de educación tomaban en cuenta aspectos como la gimnasia, el conocimiento matemático, la música, las artes decorativas, entre otros elementos. Fue ahí que gracias a personajes como Platón, Sócrates, Aristóteles, Isócrates, Arquímedes y demás surgieron pensamientos que innovaron el posterior desarrollo del fenómeno educativo. El objetivo de la sociedad griega en esos tiempos era preparar intelectualmente de la mejor manera a los jóvenes para que posteriormente éstos pudieran asumir una posición de liderazgo ante las demandas del Estado y la sociedad. Platón fundó la Academia de Atenas, que fue la primer institución superior en Europa y cuando Alejandría fue fundada en Egipto y se volvió la sucesora de Atenas como cuna intelectual de la antigua Grecia, surgió la Biblioteca de Alejandría gracias a Euclides y Herophilos.

9 MANACORDA M. (2006) *Historia de la educación 1*. México. Siglo XXI. pp. 120-145



Posteriormente, la civilización romana retomó muchas de las acciones hechas por los griegos con respecto a la educación y conformaron junto con la enseñanza de la religión, un pensamiento característico en relación con la cultura, las artes y las ciencias, razón por la cual desarrollaron estudios de la lengua latina, literatura, derecho, ingeniería, administración, organización del gobierno, etc. Dichos conocimientos se transmitieron a través del tiempo a la civilización occidental.

Con la caída del imperio romano, la civilización europea sufrió un colapso de alfabetización por lo que la iglesia católica se encargó de seguir educando a la gente a través de la generación de escuelas catedrales y durante toda la Edad Media se establecieron dogmas con relación al cristianismo y estudios astronómicos, matemáticos, dialécticos, etc. Fue también en la Edad Media que se estableció un pensamiento importante en relación con la escolástica en el occidente europeo pues se volvió un movimiento teológico y filosófico que intentó utilizar a la filosofía grecolatina clásica para comprender la revelación religiosa del cristianismo. A la escolástica le servían como bases filosóficas las ideas de Platón y sobretodo Aristóteles¹⁰. En estos tiempos también se fundaron varias universidades en lugares como España, Italia, Francia y demás. Por otra parte es importante mencionar que la educación formal era un privilegio solo de las clases superiores.

Posteriormente con el surgimiento de la época renacentista se gestó una revolución de ideas humanistas que permitió un avance considerable y significativo de las artes, ciencias y demás durante el siglo XV y XVI. En este periodo llegó a existir una profunda investigación de distintos fenómenos y situaciones relacionadas con el ser humano, y por lo tanto se apreciaban y retomaban aspectos de la cultura clásica griega y romana.

En el inicio del siglo XVI se establecieron escuelas donde se enseñaban distintas actividades como escritura, lectura, cultura clásica, nociones básicas de aritmética, catecismo y demás. Esta situación se debió a la influencia de las ideas surgidas a partir del movimiento de la “reforma protestante”, promovido por personajes como Martín Lutero, lo que posteriormente provocó que también se le diera importancia a la enseñanza de hebreo, matemáticas y ciencias en lo que se podía denominar “enseñanza secundaria”. Fue en este periodo que se construyeron las primeras universidades americanas, fundadas en Santo Domingo, República Dominicana.



Fig 5. Pintura de Martín Lutero.

Tiempo después, como una respuesta a la reforma protestante de Martín Lutero, surge el movimiento de la “contrarreforma”, donde emerge una influencia importante por parte de la iglesia católica al difundir las ideas educativas renacentistas en las escuelas, a través de las órdenes enseñantes donde participaban los jesuitas extendiendo la instrucción a todas las clases sociales.

La educación humanista se siguió forjado con el paso del tiempo y durante el barroco en el siglo XVII se dió un rápido progreso de muchas ciencias y creación de instituciones que apoyaban al saber científico. Fue en esta etapa que surgió también un movimiento llamado “realismo pedagógico”, en el cual se agrupan numerosos pedagogos y educadores, quienes criticaban el carácter formal de la educación humanística y buscaban opciones para instruir a la gente dentro de un entorno más “real” en el que se relacionaran con el conocimiento. Por otra parte, los sistemas escolares comenzaron a tener una mayor integridad en sus bases y el intercambio de ideas entre pensadores ilustres y científicos tuvo un mayor apogeo en esta etapa¹⁰.

¹⁰ MANACORDA M. (2006) *Historia de la educación 1*. México. Siglo XXI. pp. 120-145





Fig 6. Pintura de Jean-Jacques Rousseau.

Durante el siglo XVIII, conocido como el “siglo de las luces” surge una conciencia más firme en torno a la educación formal que deberían tener todos los pueblos. En esta época existieron personajes como Jean-Jacques Rousseau quien tuvo una fuerte influencia en Europa y otros continentes. Sus ideas en torno a la educación impactaron fuertemente en aquella época y por lo tanto siguieron teniendo un reconocimiento a lo largo del tiempo. Rousseau consideraba que los hombres debían abandonar su papel de siervos y convertirse en ciudadanos libres, por lo que el camino idóneo para formar este tipo de personas, era la educación, ya que de esta forma serían conscientes de sus derechos y deberes en un entorno nuevo. Por otra parte, este siglo también se caracterizó por la lucha constante entre la iglesia y el Estado, por lo que existieron diversos conflictos para que fuera el Estado quien ahora impartiera educación a todos y de manera laica.

Fue en el siglo XIX que se introdujo definitivamente el concepto de “Escuela Pública”¹¹ y por lo tanto en países como Alemania, Francia, Italia, España y demás se organizaron los sistemas nacionales de escolarización. Además, en América Latina, las nuevas naciones independientes, especialmente, Argentina y Uruguay comenzaron a tomar en cuenta a los modelos educativos de Europa y Estados Unidos como bases para el desarrollo de nuevas enseñanzas y es de hecho, importante señalar que pueblos como el japonés, que se encargaban de desarrollar una cultura educativa propia, también llegaron a considerar dichas propuestas educativas. En este siglo también existieron personajes importantes como Johann Heinrich Pestalozzi, Johann Friedrich Herbart y demás. Pestalozzi defendía la individualidad del niño y el desarrollo de su educación a través del impulso en su razonamiento, emociones, moralidad, etc. Aseveraba que a través de la actividad personal que el infante realizara podría aprender conocimientos de una mejor manera, ya que de manera contraria, si se le proporcionaban conocimientos ya contruidos su capacidad de desarrollo se vería mermada. Herbart, por su parte, desarrolló un modelo pedagógico donde consideraba como finalidad principal a la formación de la moralidad del ser humano desde un enfoque psicológico que pretendía la construcción de la virtud humana.




Fig 7. Pintura de Johann Heinrich Pestalozzi.

Ya en el siglo XX, la característica más destacable con respecto a la educación fue la democratización de la misma. La enseñanza se extendió de una manera más homogénea no sólo en Europa, sino en América y en los países industrializados de Asia y África. En este tiempo, América Latina, tomo una influencia más fuerte en sus sistemas educativos por parte de Estados Unidos. La pedagogía comenzó a ser más estudiada por diferentes personajes y fue durante esta época que se constituyó un verdadero movimiento reformador de la misma, ya que se le brindó a la educación un carácter más activo. Además, en los países más desarrollados, se comenzó a gestar una “educación nueva o progresista” en donde se empezaba a hacer al alumno, un partícipe más activo de la enseñanza. Otra característica que surgió durante este siglo, fue el hecho de que la educación básica comenzó a ser obligatoria en varias partes del mundo. Sin embargo, aun cuando en este tiempo, se logró un gran avance en el desarrollo de lo que constituye una educación “nueva”, un alto porcentaje de niños, sobretodo los que se encuentran en países con economías emergentes, no han logrado obtener una educación óptima hasta el siglo presente.

En este siglo XXI actual, conocido como “la era de la información”, debido al avance y control de la digitalización e información que se transmite de un lugar a otro en un tiempo extraordinario, la

11 MANACORDA M. (2006) *Historia de la educación 1*. México. Siglo XXI. pp. 120-145





educación se ha visto favorecida por distintas herramientas tecnológicas que han ayudado al desarrollo de muchas técnicas de enseñanza y aprendizaje. La pedagogía, psicología, didáctica y demás disciplinas han alcanzado también un progreso más importante y se han hecho más investigaciones a favor de los recursos que necesita la evolución de la educación en el mundo para ayudar a los seres humanos a ser mejores individuos. El siglo XXI busca sujetos que puedan ser partícipes activos en las sociedades que conforman sobretodo a los países con economías fuertes y con un alto grado de desarrollo humano y es debido a esta situación, que es importante destacar, el contraste que sigue existiendo entre dichos países con aquellos que aún siguen manteniendo un bajo nivel de crecimiento, ya que no existen las mismas oportunidades para ambos grupos. El nivel de progreso educativo que presentan los países con economías emergentes es muy bajo en la mayoría de los casos, por lo cual es fundamental que se formen cada vez más, programas que ayuden a estas sociedades a verse favorecidas por el conocimiento¹².

2.1.2 Ciencias sociales relacionadas con la educación

Las ciencias sociales relacionadas con la educación son todas las disciplinas que se ven involucradas en el estudio científico de los distintos aspectos de la enseñanza y el aprendizaje en distintas sociedades y culturas. Se distinguen: Pedagogía, Didáctica, Sociología, Psicología, Antropología, Economía, Filosofía e Historia de la Educación, Educación Comparada, Tecnología educativa, Política Educativa y Teología de la educación¹³.

Estas ciencias que conforman el apoyo al proceso de la educación son el resultado de intensas luchas y debates sostenidos entre los que defendían la noción de que sólo existía una “ciencia educativa” y aquellos que veían en la complejidad del concepto el sentido del plural “ciencias”. Dichos debates se llevaron a cabo a mediados del siglo XX y en ellos se planteaba por el lado de los psicólogos positivistas que la pedagogía era la única ciencia de la educación, pero por el lado de los filósofos y sociólogos se constituía una sólida definición del concepto a través de diversas prácticas, modos, formas y culturas que lo conjuntaban; por otra parte, para los primeros, la educación prescribía el “conjunto de técnicas necesarias en el desarrollo de la inteligencia”, y para los segundos el acto de educar no solo abarcaba dicho conjunto, sino que también imperaba la unión entre psiquis y cultura¹³. Fue entre 1968 y 1992, que la sociedad europea comenzó a fomentar la idea de que el fenómeno educativo necesitaba ser valorado y estudiado a través de diversas disciplinas que permitieran evaluar distintos sucesos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, debido a la enorme cantidad de investigaciones, trabajos académicos, licenciaturas, demandas y argumentos que se desarrollaron en esos años.


Relacionado con esta situación, el pedagogo Gastón Mialaret propuso en su libro "Las Ciencias de la Educación" a finales de los años setenta, una clasificación de este tipo de ciencias en tres grandes grupos:

- Las que estudian las condiciones generales y locales de la educación.
- Las que estudian la situación educativa y los hechos educativos, es decir, las disciplinas que estudian las condiciones del acto educativo desde los ángulos de la fisiología, la psicología de la educación, la sociología y las ciencias de la comunicación.
- La categoría de las ciencias de la reflexión y futuro.

12 FRIED, R. (2004) *La pasión de aprender: que los niños recobren el goce de descubrir*. México. Cuatro Vientos.

13 CORTÉS F. (2014) *Introducción A Las Ciencias Sociales*. México. Umbral. p. 47





Sin embargo, es preciso señalar de una manera más desglosada, qué factores distinguen a las ciencias educativas más destacadas:

• 2.1.2.1 *Pedagogía*

A partir del siglo XX, gracias a la importancia que se le brindó a las ciencias de la educación, la pedagogía se transformó en la más importante de ellas¹⁴. Fue a través de la creación de institutos, leyes proclamadas, y creación de programas de estudio para diversas escuelas que esta ciencia se convirtió en el elemento más trascendental para la realización de diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje; además, su prestigio se reafirmó en la escena educativa a través de la refinación de técnicas y métodos para transmitir conocimientos y teorizar sobre los hechos educativos ocurridos en cada momento.

La etimología de la palabra pedagogía se relaciona con el acto de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo “παιδιον” (paidos -niño) y “γωγος” (gogos -conducir).

La pedagogía es por lo tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objetivo particular el estudio profundo del fenómeno de la educación con el fin de proporcionar conocimientos acerca de todos los factores que acontecen alrededor de dicho fenómeno. La pedagogía se encarga también, de brindar una “formación”, pues en palabras de Hegel “es aquel proceso donde un sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí pues la persona reconoce su lugar en el mundo y reconoce porque es constructor y transformador de éste”¹⁴(p.190). Además, se encuentra directamente asociada con la relación que ocurre entre el educador y el educando, o entre los recursos de enseñanza y el propio aprendiz. Esta disciplina se ve apoyada en otras ciencias, pero es muy importante destacar a la didáctica como una de las más sobresalientes pues sin el apoyo de ésta, la pedagogía se vería frustrada en sus objetivos ya que no existiría un aporte adecuado en la reglamentación de los principios que la conforman.

• 2.1.2.2 *Didáctica*

La relación entre la pedagogía y la didáctica se fundamenta a partir del siglo XVII y el desarrollo en los siglos XVIII Y XIX cuando teóricos de la educación como Ratke y Herbart hicieron mención de que la pedagogía necesitaba a la didáctica como apoyo para que la primera de éstas se desarrollara aún más en el campo de investigación de los procesos educativos.

La etimología de la palabra didáctica viene del griego “διδακτικός” (didaktikós) y de éste “didas”, significa enseñar y “tékene”, significa arte y por lo tanto se entendería como “el arte de enseñar”.

La didáctica como instrumento científico de observación y experiencia tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje, y por lo tanto es la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza.

¹⁴ CORTÉS F. (2014) *Introducción A Las Ciencias Sociales*. México. Umbral. p. 134



• 2.1.2.3 Sociología

El significado de la palabra proviene del latín “socius” que significa socio o sociedad, y del griego “λόγος” transliterado como “logos” que significa tratado o estudio. La palabra como tal fue creada en 1839 por Augusto Comte al unir las dos palabras: “socius” y “logia”. De esta forma etimológicamente quiere decir “estudio de la sociedad en un nivel elevado”¹⁵.

En 1895, Émile Durkheim creó el primer departamento de sociología en la Universidad de Bordeaux, y además generó estudios para tratar a la sociología como una ciencia positiva, por lo cual se le adjudica la verdadera paternidad del término y de ser uno de los fundadores de dicha ciencia.

Entre la sociología y la sociología de la educación realmente no existe un cambio muy considerable con respecto a los objetivos de estudio que poseen. La sociología al relacionarse con la educación se centra en el estudio de su contexto social y se detiene a ver las condiciones sociales de dicho fenómeno, los problemas del fracaso, del logro escolar y la cohesión social.

• 2.1.2.4 Psicología

La psicología trata la conducta y los procesos mentales de los individuos. Su etimología proviene del griego clásico “ψυχή”, transliterado como “psique”, que tiene como significado alma o actividad mental, y λογία, “logía”, tratado o estudio, por lo tanto quiere decir “estudio del alma o actividad mental”¹⁵. Su campo de estudio abarca todos los aspectos de la experiencia humana por lo cual describe y explica factores como los pensamientos, sentimientos, percepciones, emociones y acciones humanas. Se basa en el método científico para la búsqueda de respuestas y se enmarca en distintas áreas de la ciencia. La psicología registra las interacciones de la personalidad en tres dimensiones: cognitiva, afectiva y del comportamiento, y ligada al fenómeno de la educación, explica, investiga e interviene en los procesos psicológicos que ocurren en los entornos educativos en general, por lo cual participan tres líneas de actuación: la primera, proveniente del enfoque sociolaboral, que pretende la inserción eficaz y madura del alumno en la vida activa (funciones de asesoramiento vocacional), la segunda, es de tipo psicológico y pedagógico pues pretende la mejora de la vida escolar en una línea de apoyo a la comunidad educativa y la tercera puede ser nombrada como orientación terapéutica.

• 2.1.2.5 Antropología

La palabra proviene del griego “ἄνθρωπος” (“anthropos”) que significa, hombre o humano, y “λόγος” (“logos”) que hace referencia a tratado o estudio.

La antropología se define como el estudio de la humanidad en todos los lugares y en todas las épocas. La antropología es el único campo que verdaderamente ofrece un estudio profundo acerca de todo lo que acontece alrededor de la vida humana y además, cuenta con perspectivas de carácter científico, biológico, histórico, psicológico y sociológico. Esta disciplina entre muchos aspectos, permite observar e investigar a detalle rasgos peculiares de la humanidad, como por ejemplo costumbres, ideologías y acontecimientos. Al verse involucrada en la educación, esta ciencia tiene entre sus objetivos cuestionar lo ordinario, preguntarse sobre qué sentido le dan a la vida los individuos, como adquieren los conocimientos y cómo

¹⁵ CORTÉS F. (2014) *Introducción A Las Ciencias Sociales*. México. Umbral. p. 149



se produce la transmisión cultural de diversos tipos de enseñanzas entre la sociedad, siendo éste último objetivo el más sobresaliente de todos.

• 2.1.2.6 Tecnología educativa

Como anteriormente ya ha sido mencionado en el capítulo uno, la tecnología educativa se vale principalmente del apoyo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) para poder resolver problemas que se presentan durante el desarrollo de los procesos de educación. La tecnología educativa brinda un acercamiento a los recursos innovadores que posee la sociedad global actual como computadoras, dispositivos, aulas digitales, plataformas web y demás.

2.1.3 Desarrollo de las teorías clásicas como base de las teorías progresistas

La palabra teoría tiene su origen en el vocablo de origen griego “theorein” (observar). Los griegos le daban una gran valoración al conocimiento intelectual pues entendían que las cosas sucedían conforme a las leyes, es decir, necesariamente, y de esta manera una “teoría” se convirtió en un sistema lógico-deductivo, constituido por un conjunto de hipótesis, un campo de aplicación (tema o temas de lo que trata la teoría) y algunas reglas que permiten extraer consecuencias de las hipótesis de dicha teoría¹⁶.

Así pues, una teoría de la educación representa a un campo de investigación amplio que toma en cuenta al proceso de enseñanza-aprendizaje como la base del desarrollo óptimo de un ser humano. Existen muchas y diversas teorías de la educación que se han desarrollado a lo largo del tiempo, y todas se extienden metodológica y temáticamente en distintas direcciones en reacción a la complejidad y consideración que se le debe dar a un fenómeno tan compuesto y multidimensional. Las teorías se han visto influenciadas por los avances en diversos campos de estudio como la psicología y pedagogía, que se han encargado de conjuntar las investigaciones en torno a los procesos que se realizan mentalmente y a través de los cuales los individuos adquieren conocimientos. Es preciso destacar que dichas teorías se fundamentan en determinadas filosofías y proponen un modelo de “persona” y además plantean como debe ser la educación para formar a dicha “persona”.

Existen distintas clases de teorías como las “tradicionales” o “progresistas”, así como una gran cantidad de personajes que han aportado diversos estudios como Platón, Rousseau, Ausubel, Mill, Dewey, Freire, Montessori, Piaget, Vygotsky, etc.



Fig 8. Pintura de Platón y Aristóteles.

Fue en la época de la Antigua Grecia, que a partir de las nociones que crearon personajes como Aristóteles, Sócrates, Platón, etc., que aparecieron las primeras formulaciones de carácter pedagógico. Platón, fue el que más influencia tuvo sobre dichas ideas, ya que fue el primero en estudiar al fenómeno educativo desde la filosofía, por lo cual con el paso del tiempo, las investigaciones que se hicieron en torno a dicho fenómeno obtuvieron una naturaleza científica. Platón consideraba las condiciones en que el saber se podía desarrollar; dichas condiciones tenían relación con el desarrollo benéfico que podía adquirir una persona al obtener distintos tipos de sabidurías, lo que a su vez ayudaría a que su

16 SOLANO J. (2007). *Educación y Aprendizaje*. Recuperado de: <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan031175.pdf>



alma alcanzara un nivel elevado y así pudiera poseer las 4 virtudes más importantes: prudencia, valor, temperancia y justicia. Para este filósofo el conocimiento está implantado en la persona y se encuentra persistente en la mente pues se nace con él, y por lo tanto el “*conocer*” es en realidad volverse consciente de lo que ya se sabe. Utilizó a la dialéctica como recurso de enseñanza ya que consistía en un debate ordenado de preguntas y respuestas. Además, afirmaba que debido a su naturaleza, el hombre contribuía de diversos modos a la sociedad, y por lo cual una educación óptima debía ser primordialmente proporcionada por el Estado, ya que es dicho organismo quien tiene la responsabilidad de seleccionar a los individuos más capaces para que se desarrollen adecuadamente en diferentes labores sociales, políticas y demás.

Aristóteles por su parte buscó fundamentar el conocimiento humano en la experiencia, y por lo tanto desarrolló un método inductivo de razonamiento que consistía en distinguir hechos particulares para después generalizarlos y con ello alcanzar la razón intuitiva. Según él, el maestro debe brindar al alumno experiencias necesarias para que éste forme un juicio reflexivo final que le conducirá al conocimiento definitivo.

Por otra parte, Sócrates pensaba que la enseñanza era una misión sagrada y consideraba que el conocimiento se hallaba en una constante búsqueda. Para él, primero debía existir la exploración del conocimiento personal y posteriormente la exploración del conocimiento en el exterior. Mediante el diálogo trataba de llevar a sus discípulos a un estado diferente en el que pudieran abandonar su ignorancia y se volvieran seres conscientes y por lo tanto, realizaba primeramente una parte llamada “ironía”, donde criticaba el discurso de con quien él mantenía una conversación haciéndole ver sus errores y falacias, para seguidamente efectuar la “mayéutica”, que consistía en interrogar al alumno para que éste mismo llegara a sus propias conclusiones y no a través de un conocimiento pre-conceptualizado¹⁷.


Fue así que se comenzó a gestar de una manera más concreta la concepción de las teorías o modos de educación que se iban instaurando en diferentes lugares de Europa y que influyeron a través del tiempo a otras demarcaciones. Dichos modos de enseñanza forjados por filósofos como los ya previamente descritos, son considerados como parte de las primeras manifestaciones que se tienen del desarrollo de las “teorías clásicas de la educación”, ya que en ellos, se plantean procesos disciplinados y exigentes en donde existen figuras como el maestro y alumno, y donde el primero de éstos es quien habla para transmitirle conocimientos al segundo.

Las “teorías clásicas” provenientes de la Antigua Grecia contribuyeron a la creación de escuelas donde la enseñanza se volvió una actividad que seguía ciertas normas establecidas y en las que además, se instruía a través de diferentes tipos de lecciones o “materias” que llevaban una lógica coherente y secuencial.

Durante la época del imperio romano, las formas de educación que se crearon en Grecia influyeron de gran manera en los diferentes espacios educativos que se formaron, y además la enseñanza se volvió una actividad vinculada a la élite social, pero fue durante la Edad Media, que apareció como tal la “Escuela tradicional de educación”, ya que a principios de dicha época imperaba una desolación enorme debido a las crisis sociales derivadas de la caída del imperio romano; de manera que las incertidumbres y problemas generaban un lento avance en los progresos de las ciencias pues además las relaciones de los bárbaros con los cristianos contribuyó a que los intereses de la sociedad estuvieran en manos del clero y por lo tanto se le brindará a la educación un carácter religioso basado en métodos y órdenes, teniendo como características más importantes al “magistrocentrismo”, “enciclopedismo” y

17 SOLANO J. (2007). *Educación y Aprendizaje*. Recuperado de: <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan031175.pdf>





“verbalismo/pasividad”. Los alumnos debían seguir un régimen estricto de enseñanza en el que tenían que memorizar conceptos, dejando de lado el análisis y la comprensión de las lecciones; asimismo, si no se respetaba dicho “método”, además de que se podía ocasionar un retraso en el aprendizaje debido a las “distracciones” que esto generaba, los alumnos podían recibir severos castigos por parte de los maestros.

Fue durante la etapa del Renacimiento que debido al estudio de diversas ciencias, artes y demás, la concepción de una educación diferente a la instaurada en la Edad Media comenzó a forjarse y a partir de la creación de la “reforma protestante”, la enseñanza se regeneró. Dicha situación derivó a que en el siglo XVIII surgiera un conjunto de movimientos pedagógicos innovadores que tuvo como principales precursores a personajes como Jean-Jacques Rousseau, como anteriormente se había mencionado. Aquellos estudios y acontecimientos influyeron fuertemente las posteriores acciones que se llevaron a cabo en el campo de la pedagogía y por lo tanto, a finales del siglo XIX, aparece la “Pedagogía Progresista”, nombrada también como “Escuela Nueva”, “Educación Progresista”, “Escuela Activa”, etc. Dicho conjunto de movimientos regeneraron e influyeron el estudio de la educación hasta el siglo actual y consisten en una crítica fuerte hacia los modelos tradicionales de la pedagogía señalándolos de formalistas, autoritaristas y poco servibles para los educandos, ya que no les permiten realmente aprender un conocimiento profundo de las cosas.

Los modelos progresistas de educación están basados en las ideas de una transformación completa del sistema escolar que imperó durante la Edad Media esencialmente. La pedagogía progresista propone, un traslado del “magistrocentrismo” (maestro como base de la educación) al “paidocentrismo” (niño como base de la educación) en las formas de enseñanza, ya que será él quien brinde prosperidad a su sociedad, y por lo tanto, mientras más conocimientos obtenga, más útil será para su entorno.

Es preciso señalar que las ideas en torno a la innovación pedagógica surgieron con los personajes de la Antigua Grecia, (aunque dichas nociones se hayan tergiversado durante el Medievo). La dialéctica, mayéutica, peripatetismo, etc, eran formas innovadoras en que los filósofos griegos compartían el conocimiento entre ellos y sus discípulos. Así pues, tras dichas bases de la enseñanza, y con los acontecimientos suscitados en la época de la Ilustración y Romanticismo, surgieron trabajos que marcaron el inicio de la “escuela nueva”, como la obra de Rousseau: “Emilio, o De la educación” donde se abordaban temas políticos y filosóficos concernientes a la relación del individuo con su sociedad. Por otra parte, personajes como Pestalozzi, Herbart, Fröbel, Tolstoi, etc., desarrollaron conceptos importantes, como por ejemplo la “educación escolar”, el desarrollo del aprendizaje a través de la actividad personal, la importancia de la educación hacia el desarrollo de la moral y virtud, etc¹⁸. Es importante también mencionar a figuras como John Dewey, ya que a partir de sus ideas, surgió la “pedagogía de acción”, donde se toma en cuenta al pragmatismo y activismo. Dewey defendía el derecho de la educación para niños y niñas por igual; proponía una reconstrucción de las prácticas morales y sociales, así como de las creencias; fue uno de los pedagogos que más influencia tuvo en América durante el desarrollo del progresismo pedagógico desde finales del siglo XIX hasta la aparición de la Primer Guerra Mundial. Creó una propuesta metodológica de educación consistente en 5 fases¹⁹. Por otra parte, afirmaba que la labor de la escuela era establecer reglas mediante las cuales los alumnos pudieran hacer actividades, y que posteriormente ellos mismos a través del análisis y observación, amplificaran su conocimiento en relación a las formas adecuadas e inadecuadas de conducta existentes, así como el desarrollo de sus intereses en diferentes materias o ciencias, decisiones sociales, etc.

18 SOLANO J. (2007). *Educación y Aprendizaje*. Recuperado de: <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan031175.pdf>

19 Pedagogía, Red de Profesionales. (2014) *John Dewey*. Recuperado de: <http://pedagogia.mx/john-dewey/>



Para Dewey, el maestro no debe ser una figura “autoritaria”, pues al contrario debe conocer las habilidades, debilidades, talentos, personalidades y demás de sus educandos para poder impulsarlos.

Del movimiento de la pedagogía progresista, se desprenden diferentes corrientes (que sobretodo se gestaron a partir del siglo XIX), y que han ayudado a amplificar el campo de investigación con respecto al desarrollo de una mejor educación para los individuos.

Las corrientes pedagógicas de la “escuela nueva” describen y explican los sucesos pedagógicos de acuerdo a los referentes que brindan distintos personajes, que son autores de dichas ideas. Entre las más importantes se encuentran el conductismo, cognitivismo, conectivismo y constructivismo.

Dichas corrientes emergieron como propuestas que tienen el objetivo de ayudar a los individuos a adquirir una formación que les permita resolver distintos tipos de problemas de diferente manera, y que a través de esto, adquieran una motivación autónoma que los convierta en personas independientes. Estas filosofías, basan sus estudios en el análisis del comportamiento y necesidades que requieren principalmente los infantes en edad preescolar, ya que son ellos quienes, al estar en una edad temprana, aprenden y reciben información de su entorno, de una manera más rápida, debido al acelerado desarrollo de sus funciones cerebrales.

La pedagogía progresista marcó una importante transición entre los modelos obsoletos e innovadores del aprendizaje, pero aún hoy en día, las instituciones formales de educación de muchos países en el mundo, (sobretodo las de aquellos que se encuentran “en vías de desarrollo”), siguen considerando a los modelos del pasado como estrategias seguras que aportan conocimientos hacia los educandos, pues prefieren seguir métodos en los que prevalezca el control, la disciplina y un mecanismo de enseñanza en formas de discursos o ejercicios donde se toma en cuenta el puntaje obtenido por los estudiantes, y no las capacidades desarrolladas o los conocimientos obtenidos por ellos.



Fig 9. Ilustración sobre la educación.

Por lo tanto, no se puede sostener una mirada retrospectiva en cuanto al tema de la educación . Al mantener como recursos de enseñanza las propuestas de educación que se llevaron a cabo en el pasado, no se presenta una adaptación óptima al siglo actual y aunque es preciso retomar las características más importantes de dichas propuestas, no es recomendable su completa inclusión en la enseñanza actual. El fenómeno de la educación cambia constantemente a través de los años y siempre existirán nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, razón por la cual, el ser humano debe adaptarse para estar en un constante proceso de proliferación.

• **2.1.3.1 Teoría de la educación que se usará para el desarrollo del entorno audiovisual: Constructivismo**

El constructivismo es una corriente pedagógica, que surge como consecuencia de diversas circunstancias sociales relacionadas con el deseo que tenían múltiples investigadores del área educativa progresista, por crear una nueva concepción de enseñanza que permitiera a los estudiantes aprender de una manera más dinámica, armoniosa y funcional.



Esta tendencia educativa tiene sus orígenes en el siglo XX, y sus raíces se remontan al uso de dicho concepto en la filosofía de la ciencia y epistemología, además de que diversos especialistas de áreas como la psiquiatría, matemáticas, biología, sociología, lingüística y demás, desarrollaron una crítica donde tomaban en cuenta al pensamiento constructivista como una reflexión de la realidad, la cual, para ellos, era una construcción diferente que cada individuo crea de acuerdo a sus percepciones, pensamientos, sentimientos y demás; por lo tanto para ellos, la realidad tal como es, nunca se podrá llegar a conocer. Así pues, el constructivismo pedagógico basa sus ideas en la necesidad de brindar al educando herramientas que le permitan construir su propio conocimiento y que con esto, forme su propia concepción de la realidad y vaya desarrollando su vida de acuerdo a los aprendizajes que obtiene.

Existen diversos personajes a los cuales se les puede atribuir el origen del constructivismo pedagógico, como por ejemplo a George Nelly con su obra “Psicología de los Constructos Personales”, a George Herbert Mead con sus ideas en torno al desarrollo del ser y los estudios que desarrolló del pragmatismo, a Ernst von Glasersfeld con su constructivismo radical y la idea que tenía de la modificación de los conceptos “conocimiento, verdad, comunicación y comprensión”, así como la sustitución de los términos “observar-objetivos-aprendizaje” por: “descubrir-construir-inventar”, y además su visión con respecto a la teoría del procesamiento de la información y uno de sus argumentos consistentes en que “no existe la transmisión del conocimiento, sino más bien el conocimiento es viable”; y por otra parte, a teóricos como Heinz von Foerster, Niklas Luhmann, Paul Watzlawick, etc. Es además, importante mencionar a personajes como Jean Piaget y Lev Vygotsky, pues fueron ellos quienes le brindaron una identidad más fuerte al constructivismo pedagógico²⁰.



Fig 10. Jean Piaget.

Jean Piaget fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo que desarrolló varios estudios en torno a la manera en que aprende el ser humano. Propuso una teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia y analizó el comportamiento de los infantes, que al encontrarse en los primeros años de vida, podían brindarle datos más específicos de cómo el individuo comienza a adquirir conocimientos y de cómo éstos se transforman a lo largo de la vida humana. Además, fue precursor del constructivismo psicológico y también planteaba que el aprendizaje es una estructuración mental que crece al integrar nuevos conocimientos.

Por otra parte, consideraba que el aprendizaje está controlado por el desarrollo y se genera de manera individual gracias a dos procesos que conforman la evolución y adaptación del psiquismo humano, los cuales son la “asimilación” y “acomodación”. Dichas capacidades son, según el autor, aptitudes innatas que se adquieren por factores genéticos y que se van transformando progresivamente de acuerdo a las etapas en que se encuentra el individuo, por lo que las formas o estructuras del pensamiento cambian y contribuyen a que la persona se adapte a su propia realidad, la cual se verá conformada, entre otras cosas, por un entorno que en todo momento tendrá influencia sobre su existencia.

Para el autor, el equilibrio en la vida del ser humano se encuentra a través de una nivelación en los estados orgánicos y psíquicos, por lo tanto, en la infancia, mediante los aprendizajes que obtenga, el sujeto formará una personalidad, pensamiento y demás características que le ayudarán a definir muchos

²⁰ El enfoque constructivista (2005) Recuperado de : http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf



aspectos de su modo de vida en un futuro cuando se convierta en adulto. Es por esta razón, que Piaget defiende la actividad del sujeto en la construcción del conocimiento, y por lo tanto las formas de enseñanza que propone tienen relación con la acción, al ser el fundamento de la actividad intelectual que le permite al infante conocer más acerca de él, de los demás y de su entorno al interactuar con el medio tocando objetos, separándolos, uniéndolos ó desplazándose de lugar, brincando, corriendo, etc.

Lev Vygotsky por su parte, fue un psicólogo ruso, destacado teórico de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural, precursor de la neuropsicología, etc. Desarrolló a lo largo de su vida una obra extensa en torno al desarrollo de los procesos mentales del ser humano y la forma en que adquieren conocimientos, así como su relación con el medio social y la manera en que surgen distintas características de la personalidad, entre otras cosas.

Su enfoque constructivista se basaba principalmente en considerar al individuo como un resultado del proceso histórico y social que al tener interacción con el ambiente obtiene nuevas enseñanzas.

El desarrollo de sus trabajos en torno a la psicología fueron trascendentes ya que transformó a la disciplina relacionándola con una dimensión “histórica” que permitía estudiar a la conciencia humana a través del análisis de su naturaleza y estructura.



Fig 11. Lev Vygotsky.


Vygotsky también asignaba un valor muy importante a la evolución prolífica que un infante debe tener en los primeros años de vida para que pueda convertirse en un adulto útil para su sociedad, pero mencionaba que las capacidades del niño sólo pueden desarrollarse a través de la motivación, ayuda e interacción que tenga con su contexto social y cultural, pero también mediante el movimiento, descubrimiento y demás actividades que le permitirán construir significados y desarrollar su capacidad cognitiva de una manera más acelerada. El autor también manifestaba que en el proceso de educación al existir un educador, éste debía propiciar un ambiente que motivara al aprendiz a obtener nuevos conocimientos.

Dichos pensamientos del investigador quedaron constatados en varias obras, entre ellas “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”, donde habla acerca de la “zona de desarrollo real y potencial”, que consiste en “la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”²¹.

Así pues, es evidente que aún cuando en las investigaciones de Piaget y Vygotsky, existen características diferentes en cuanto a las opiniones que tenían de cómo el infante va construyendo el aprendizaje o la manera en que se debe impartir educación, los dos poseían un interés común en que los seres humanos obtuvieran aprendizajes de la mejor manera para que a través de ello su desarrollo cognitivo fué más avanzado y por lo tanto su calidad de vida también. Además, los dos mantuvieron siempre a lo largo de todas sus investigaciones relacionadas con el aprendizaje, la teoría de “la función simbólica”, y también sostenían como fundamento la necesidad de que el niño poseyera un papel activo en la adquisición de

21 Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. (2008) Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky>





conocimientos por lo que se les toma en cuenta como parte del movimiento constructivista al concordar en que “el aprendizaje es una construcción mental”.

El constructivismo, como perspectiva pedagógica ha sido una de las corrientes más importantes dentro del movimiento de la pedagogía progresista, pues la noción principal e innovadora que se planteaba sobre la manera en que cada individuo construye su propia realidad a través del análisis sobre sí mismo y su interacción con el medio ambiente, social, cultural y demás, creó una revolución en la educación y por lo tanto las estrategias del conocimiento y dinámicas basadas en esta teoría están siendo usadas cada vez más por las instituciones de enseñanza que adecuan sus planes de estudio a los modelos de la “escuela nueva”.

• 2.1.3.2 *El constructivismo relacionado con el aprendizaje significativo*

Las personas a lo largo de su vida obtienen distintos conocimientos que construyen su existencia, pero hay ciertos conocimientos que se aprenden de manera significativa y son éstos los que se vuelven más importantes pues conforman a la personalidad y singularidad del individuo. Dichas enseñanzas se aprenden en etapas que son óptimas para su adquisición, y por lo tanto muchos de los aprendizajes significativos se crean en la infancia del ser humano, al ser un momento de la vida en que se asimilan más rápidamente aquellas enseñanzas que marcarán la forma de ser y pensar del individuo, debido a que el desarrollo cognitivo que se lleva a cabo en el cerebro es muy veloz, pues las funciones cerebrales se adecuan para recibir información de todo el entorno en el que se encuentra.

El aprendizaje significativo, de acuerdo a David Ausubel es aquel que se adhiere a los conocimientos relevantes previos con los que cuenta el sujeto y que por lo tanto al juntarse forman una nueva información que amplía sus estructuras cognitivas (conceptos, ideas, pensamientos, etc). Este tipo de enseñanza es diferente a aquella que se obtiene mediante la memorización o repetición de conceptos, ya que en vez de tratarse de una mera incorporación de datos, el individuo se relaciona con un entorno donde aprende gracias al interés que es estimulado por factores dinámicos, interesantes e innovadores. Por otra parte, es importante mencionar que las nuevas informaciones que se generan son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, pues al contrario, se diferencian y brindan evolución y estabilidad mental.

Ausubel menciona que existen 3 tipos de aprendizaje significativo, los cuales son importante destacar, con relación a la presente investigación²²:

-Aprendizaje de representaciones: De este tipo de aprendizaje dependen los dos restantes, ya que consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, es decir el significado de cierta palabra representa un objeto, como por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “carro” relacionada con la observación de dicho medio de transporte.

-Aprendizaje de conceptos: El aprendizaje de conceptos se forma a través de dos procesos: formación y asimilación; en el primero de éstos, las características del concepto se adquieren a través de la experiencia directa en sucesivas etapas de estudio, (formulación e hipótesis), y por ejemplo de la palabra “carro” se adquiere el significado genérico y cultural al observarlo varias veces, y posteriormente la asimilación se

²² Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. (2007) Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf>





produce cuando el infante adquiere un mayor vocabulario y sus estructuras cognitivas se encuentran un poco más desarrolladas para poder atribuirle mayores características a cualquier carro que observe.

-Aprendizaje de proposiciones: El aprendizaje de proposiciones consiste en la asimilación más allá del significado de las palabras, es decir, en la comprensión de las ideas expresadas en forma de proposiciones; dichas proposiciones implican la combinación de varias palabras, cada una con su significado propio, pero que al conjuntarse adquieren un significado unitario que da origen a una nueva idea.

Por otra parte, de acuerdo con el autor Juan E. León: “el único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido”²³(p.201).

En la pedagogía progresista, el aprendizaje significativo es uno de los conceptos más considerados, ya que la base del desarrollo cognitivo es la enseñanza óptima con que se deben ver relacionados los educandos al obtener un nuevo conocimiento.

El aprendizaje significativo es una idea que al relacionarse directamente con la educación progresista, también se encuentra asociada con el constructivismo pedagógico, pues por ejemplo los términos de “asimilación, acomodación y equilibración” piagetianos demuestran una conexión con los procesos mentales que lleva a cabo el cerebro para poder adquirir nuevas enseñanzas; e igualmente los conceptos que maneja Vygotsky en cuanto al papel que tiene la mediación social en la construcción del conocimiento son importantes, ya que demuestran la transformación que surge en el individuo al verse involucrado en diferentes circunstancias y con diferentes grupos sociales. La mejora en los modos mediante los cuales aprende la persona se generan sólo cuando ésta obtiene progresivamente un criterio más extenso que le permite construir una visión más amplia de todo lo que existe a su alrededor y es por ésta razón también, que entonces el sujeto se vuelve un partícipe más activo en la identificación de semejanzas y diferencias de las enseñanzas que aprende, así como de los conocimientos que más le son útiles.

Así pues, es importante relacionar al aprendizaje significativo dentro de un plan constructivista de educación en el tiempo actual ya que el individuo al adquirir aprendizajes significativos, atribuye características a los conceptos, construye representaciones mentales y establece marcos explicativos sobre todos los nuevos conocimientos. Aspectos como la autonomía intelectual y moral, capacidad de pensamiento crítico, reflexión de uno mismo y del entorno, motivación, y demás cualidades se desarrollan si el aprendizaje se vuelve un progreso constructivo.

Es importante destacar en esta parte la siguiente frase de César Coll, acerca de la función pedagógica más importante:

"La finalidad última de la intervención pedagógica es desarrollar en el alumno la capacidad de realizar aprendizajes significativos por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias (aprender a aprender)" (Coll, 1988, p.203)²⁴

Los conocimientos aprendidos y los que ya ha adquirido anteriormente la persona forman conexiones complejas y fuertes en el cerebro que permiten que el sistema nervioso funcione aún mejor, ya que la mente al recibir estimulaciones se mantiene activa y sana.

²³ Psicopedagogía. (2009). *Definición de aprendizaje significativo*. Recuperado de: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

²⁴ DÍAZ-BARRIGA F. & HERNÁNDEZ G. (2015). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. Recuperado de: http://www.academia.edu/6138643/CONSTRUCTIVISMO_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO



» 2.2 La educación en un niño

La educación es un derecho fundamental con el que cuentan todos los seres humanos. En el artículo 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), se establece por ejemplo que: toda persona tiene derecho a la educación; la educación tiene por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos²⁵. Igualmente en el artículo 3 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos se dictamina que: todo individuo tiene derecho a recibir educación; el estado, (federación, estados, distrito federal y municipios, impartirán educación preescolar, primaria, secundaria y media superior; la educación preescolar, primaria y secundaria conformarán la educación básica, ésta y la educación media superior serán obligatorias; la educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano²⁶.



Fig 12. Ilustración sobre la educación.

La educación permite una optimización de todos los elementos que forman la idónea existencia de las personas. Una formación adecuada permite al individuo integrarse de manera precisa en la sociedad a la que pertenece, por lo cual es necesario que se adquieran conocimientos desde la primera etapa de vida, es decir desde la infancia.

La infancia es el periodo que transcurre desde el nacimiento hasta la madurez del infante²⁷. Esta etapa se divide en diferentes fases que se caracterizan por diversas peculiaridades, por lo cual se agrupan a los niños según:

- Características físicas, psicológicas y sociales.
- Comportamiento propio de cada edad.

Dichas fases de la infancia son las siguientes:

Periodo intrauterino (40 semanas de gestación), periodo neonatal (bebés que cuentan con un mes de vida), periodo de la primer infancia (1 a 3 años), periodo preescolar (3 a 6 años), periodo escolar (6 a 12 años) y periodo puberal (12 a 18 años).

Hoy en día de acuerdo a datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, por sus siglas en inglés) 57 millones de niños y niñas en todo el mundo no asisten a la escuela y otros tantos reciben una educación discontinua o deficiente²⁸, lo cual revela la alarmante condición en que se encuentran muchos lugares en el mundo en relación con la educación formal (contexto escolar) y la educación

²⁵ Naciones Unidas. (2018). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. Recuperado de: <http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>

²⁶ *Artículos 3° y 73° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. (2015) Recuperado de: <http://www.snte.org.mx>

²⁷ *La infancia y sus etapas*. (2014) Recuperado de: https://fundacionindig.com/wp-content/uploads/2016/03/NOTICIAS-INFANTIL_pdf.pdf

²⁸ UNICEF. (2018). *Educación Universal*. Recuperado de: <https://www.unicef.es/educa>





informal (contexto no escolar) pues éstas se encuentran estancadas ya que no existen o no se brindan los elementos adecuados que permitan a los niños progresar acertadamente en su desarrollo humano.

La necesidad de crear espacios dinámicos, efectivos y vitales tanto en la educación formal como en la informal, es un asunto al cual siempre se le debe dar la importancia necesaria si se quiere formar personas aptas para la sociedad moderna, y además a través de la educación se puede fomentar que el círculo de pobreza que amenaza a muchos niños de países en desarrollo, descienda, y también a través de las enseñanzas óptimas que obtenga una sociedad, las desigualdades sociales disminuirán y al contrario se fortalecerán los valores humanos y las relaciones sociales saludables.

Por otra parte, es también importante señalar los siguientes datos que menciona la UNICEF²⁹:

- Proveer a todos los niños y niñas de una educación básica de calidad podría impulsar el crecimiento económico anual en un 2% en los países de bajos ingresos.
- Sería posible librar de la pobreza al 12% de las personas pobres (más de 170 millones) si todos los estudiantes de los países pobres tuvieran aptitudes de lectura básicas.
- 1 millón de dólares invertidos en educación y aptitudes equivale a 10 millones de crecimiento económico.

Lograr que la educación que reciban los individuos sea óptima es un reto en realidad, ya que en el contexto escolar se deben generar espacios adecuados, pero éstos solo son logrados a través del apoyo que brinden los profesores, instituciones y gobierno para conformar lugares de enseñanza aprovechables.

Por otro lado, en el contexto no escolar, la familia al ser el núcleo básico de la sociedad y contar con modelos de conducta como la madre o el padre, deben brindarle al sujeto desde pequeño, herramientas que lo capaciten de la mejor manera para relacionarse en diferentes ambientes.

2.2.1 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo o cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido³⁰. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio.

Este proceso de evolución le permite al niño ir desarrollando habilidades, destrezas y diferentes formas de relacionarse con el mundo.


Jean Piaget propuso 4 etapas básicas del desarrollo cognitivo, pues mencionaba que cada periodo se caracteriza por ciertos procesos y estructuras mentales, que maduran y se fortalecen para permitir el paso a la siguiente fase [36]. Dichas etapas según el autor son: etapa sensoriomotora (de los 0 a los 2 años), etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), etapa de operaciones concretas (de los 7 a los 11 años) y etapa de operaciones formales (de los 11 a los 15 años).

Según las teorías de Piaget el inicio del conocimiento en el niño empieza a través del desarrollo del movimiento, el cual le permite experimentar al infante diferentes sensaciones, sobretodo cuando comienza a involucrarse con texturas, formas, colores, tamaños y demás; dicho desarrollo permite

29 UNICEF. (2018). *Educación Universal*. Recuperado de: <https://www.unicef.es/educa>.

30 KATHLEEN BERGER S. (2007). *Psicología Del Desarrollo: Infancia Y Adolescencia*. España. Panamericana. p. 407.





la aparición del desarrollo motor y asimismo del cognitivo, ya que el infante comienza a realizar razonamientos en relación con la adquisición de capacidades.

Hay ciertas características del desarrollo cognitivo que aparecen en diferentes edades del niño, pues por ejemplo en los primeros meses observa conductas de las personas que lo rodean, examina los objetos y los toca, comienza a desarrollar su capacidad de atención, mira el movimiento de sus manos e identifica a su madre de otras personas. Al año ya es capaz de distinguir objetos similares, y comienza a desarrollar el proceso de imitación el cual se refiere al aprendizaje y reproducción de conductas simples y complejas realizadas por un modelo. A los tres años sus habilidades se vuelven más avanzadas y su capacidad de memoria se desarrolla aún más, así como el lenguaje, ya que entiende rápidamente los sonidos o frases que escucha y su vocabulario aumenta de 22 palabras (que hablaba en el primer año) a más de 300. A los 6 años su capacidad de conceptualización ya es mucho mayor y adquiere una comprensión más compuesta de los números, así como también aprende a expresarse de una manera más amplia a través de su lenguaje corporal y verbal. En los próximos años de la niñez, la actividad intelectual adquiere un papel predominante sobre la actividad motriz, pero aún así realiza muchas actividades físicas y sus razonamientos se vuelven más complejos.

Mediante estimulaciones, el cerebro del pequeño va madurando y su memoria se ve favorecida.

2.2.2 Desarrollo socioemocional

Las emociones son reacciones psicofisiológicas que presentan los individuos ante diferentes experiencias o estímulos con que se ven involucrados³¹.

Los patrones característicos de las reacciones emocionales empiezan a producirse durante la lactancia a través de la vinculación que comienza a existir entre la madre y el bebé, ya que éste al estar en contacto con la piel, voz, olor y latido cardiaco de la mamá se siente protegido, feliz y con una sensación de tranquilidad, de manera que cuando va creciendo desarrolla sensaciones específicas hacia todas las experiencias con que se va relacionando.

Durante el proceso de educación que se le brinde al menor, siempre debe existir amor, interés y protección por parte de su familia, pues su autoestima se verá favorecida en el momento en el que se le otorguen elementos que le ayuden a vivir adecuadamente día a día, como por ejemplo valores morales, apoyo, comunicación asertiva, convivencia favorable, juego y demás; desde el nacimiento, el niño cuenta con la capacidad para poder desarrollarse socialmente, por lo tanto una base emocional sólida lo hará adaptarse mejor a su entorno.

Debido a que en la etapa de la primer infancia y etapa preescolar el pequeño carece de la capacidad de regular por sí solo sus estados emocionales, necesita a alguien que lo conduzca en el aprendizaje de la moderación de los mismos; por lo tanto la empatía y comunicación a través de gestos, miradas, sonrisas y palabras por parte de aquel que lo oriente ayudarán a que el niño aprenda a controlar sus emociones.

Las etapas de desarrollo emocional se dividen de la siguiente manera³¹:

31 KATHLEEN BERGER S. (2007) Cap. 1 Los orígenes. En *Psicología Del Desarrollo: Infancia Y Adolescencia*. España. Panamericana. pp 35-49.





-Del nacimiento a los 12 meses: En este periodo los bebés dependen completamente del cuidado de los adultos y por lo tanto, deben ser atendidos integralmente para que puedan desarrollarse adecuadamente. Al tener cubiertas sus necesidades físicas y emocionales, el pequeño se sentirá seguro y comenzará a producir reacciones adecuadas hacia el ambiente que le rodea.

-De los 12 a 24 Meses: En este periodo el infante se vuelve más consciente de sí mismo, es decir, inicia a interactuar con los demás y transmite una gama un poco más amplia de emociones como tristeza, alegría, enojo, etc, las cuales van relacionadas directamente con la personalidad que está construyendo. En esta etapa el menor también puede generar un cariño especial hacia sus padres si existe una relación afectuosa entre ellos, lo cual ayuda a que su autoestima se vea favorecida, ya que percibe el amor y apoyo que le son correspondidos.

-De los 24 a 36 Meses: En este periodo la personalidad del infante adquiere más características, y aprende a obtener cualidades y habilidades en un ambiente educativo favorable a través de la realización de muchas actividades como el juego, movimiento corporal, activación de la mente y los sentidos, lo que en conjunto le ayuda a tener una mejor capacitación para enfrentarse a desafíos cada vez mayores.

La buena evolución socioemocional que adquiera la persona desde la infancia, le ayudará a regular su propio comportamiento y tener un manejo más óptimo de las situaciones que se presenten a diario.

2.2.3 Desarrollo psicomotriz

Del término “psicomotriz”, “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “motriz” al movimiento corporal, por lo tanto es un proceso evolutivo que ayuda al ser humano a la progresiva adquisición de habilidades y conocimientos a través de la relación existente entre el movimiento y el desarrollo de las funciones mentales.

El movimiento en el desarrollo de los aprendizajes continuos y personalidad del individuo tiene una amplia relevancia, ya que el infante al realizar diversas actividades estimula las interacciones físicas, emocionales y cognitivas.

En este desarrollo, es de nuevo importante, que se vean involucrados los padres de familia o algún guía para auxiliar al menor a efectuar muchas acciones que le permitan evolucionar individualmente.

A través del contacto con diferentes texturas, materiales, ambientes, actividades lúdicas, personas y demás, se generan reacciones que le permiten al niño obtener la coordinación sensoriomotriz, lo que a su vez le permite también desarrollar tres dimensiones de progreso humano: dimensión afectiva, cognitiva y socioafectiva³². El dominio de la motricidad le permite además, adquirir un conocimiento más amplio de sí mismo (cuerpo, habilidades, carácter, etc.,) y del mundo que lo rodea.

Por otra parte, en el desarrollo psicomotriz se ven involucrados los cambios corporales que le permiten al pequeño adaptarse cada vez mejor al ambiente, y por ejemplo, los huesos y músculos adquieren diferente dimensión conforme el menor va creciendo, las glándulas como la hipófisis y tiroides alcanzan un alto grado de maduración, y también se ven involucrados los cambios que acontecen en la estructura

32 KATHLEEN BERGER S. (2007) Cap. 2 Los primeros dos años. En *Psicología Del Desarrollo: Infancia Y Adolescencia*. España. Panamericana. pp. 131-138.



encefálica, la progresiva aparición de diferentes conductas, formación de reflejos condicionados, modificación de la fuerza, equilibrio y movilidad.

La estructuración espacial conforma otro aspecto importante del desarrollo psicomotor, ya que se refiere a la base del tiempo-espacio donde se encuentra el individuo, pero que también se relaciona con la lateralidad que es la capacidad de distinguir el lado izquierdo y derecho en el ambiente.

Existen dos tipos de motricidad que se desarrollan con el paso de los años:

-Motricidad fina: Se refiere a la coordinación de movimientos de mayor precisión, donde se hace uso de los ojos, manos y dedos al mismo tiempo.

-Motricidad gruesa: Se refiere a la coordinación de movimientos amplios como rodar saltar, caminar, correr, bailar y demás.

Dichos tipos de motricidad se ven involucrados con la evolución de las 4 áreas de desarrollo psicomotor: lenguaje, personal-social, motora y conducta adaptativa.

» 2.3 La edad preescolar



Fig 13. Ilustración sobre la edad preescolar.

La edad preescolar se conoce también como niñez temprana y abarca aproximadamente desde los 2 hasta los 6 años³³. Los cambios constantes que se presentan durante esta etapa ayudan al infante a adaptarse física, emocional y socialmente al ambiente en el que se encuentra; por lo tanto el desarrollo de sus características cognitivas, socioemocionales y psicomotrices se generan rápidamente y a la vez también de manera óptima y conveniente si tiene el apoyo e interés por parte de sus padres o guías.

Este periodo de vida es uno de los más importantes en la infancia y vida en general del individuo, ya que las características que se generan, marcan la individualidad y personalidad del ser a lo largo de su existencia.

Durante estos primeros años de vida, es importante que se le brinde al menor, una adecuada alimentación, debido al rápido desarrollo físico y neurológico que está obteniendo, pero también se deben fijar los límites que deben tener sus acciones y se le deben transmitir valores y conocimientos para que pueda relacionarse acertadamente con la sociedad y su entorno. Igualmente, en este periodo se le debe impulsar a realizar actividades en otros ambientes además del familiar, como por ejemplo en guarderías, gimnasios infantiles, parques, etc., ya que el juego forma una parte indispensable de esta etapa.

33 HOHMANN, M & WEIKART, D. (1999) *La educación de los niños pequeños en acción*. Estados Unidos. Trillas.



Por otra parte es muy importante mencionar, que en esta etapa de la vida es muy trascendente, cuidar la salud física, emocional y mental del niño, pues en este tiempo pueden sufrir severos traumas de cualquier tipo que pueden marcar su vida para siempre.

Los padres o guías que apoyen al infante deben auxiliarlo para que desarrolle su autonomía, ya que en esta edad el pequeño gusta naturalmente de explorar su ambiente, pero a la vez, deben protegerlo de los peligros con que se puede ver involucrado, sin embargo, es preciso que dicha protección no sea excesiva ya que puede dañar su autoestima y personalidad.

En la edad preescolar al desarrollarse correctamente las habilidades sociales, el infante juega y convive con las personas de una manera adecuada. Es muy común que pongan a prueba sus capacidades físicas y emocionales, pero también suelen manifestar un gozo excesivo por las cosas que les gusta o un desagrado fuerte por aquellas que no les gusta.

2.3.1 Características de la edad preescolar

Existen ciertas características particulares de las áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, socioemocional y psicomotriz) que se presentan durante esta etapa de la vida, ya que de toda la infancia, es de los 2 a los 6 años cuando el individuo muestra un mayor interés por descubrir todo lo que existe alrededor de él; por lo tanto, es preciso destacar los aspectos más importantes de este rango de edad:

Entre los 2 y 3 años, el infante comienza a mejorar sus habilidades para caminar, así como para correr, saltar y demás. También usa sus manos al adquirir destrezas en las acciones manuales que lleva a cabo, como el maniobrar con juguetes, texturas, etc. Su lenguaje verbal aumenta y comprende conceptos abstractos como frío, hambre, calor, etc. A partir de los 3 años se vuelve más autodidacta y su apego hacia la figura materna es menor. Asimismo a los 3 años, su agudeza visual mejora y aprende a conocer su cuerpo pues se interesa por todas las partes que lo conforman.

Entre los 4 y 5 años, ya utiliza de una manera más correcta las muñecas, dedos y palmas para poder realizar funciones concretas como comer y beber. También hace dibujos, garabatea y hace trazos verticales, horizontales o circulares. Su agudeza visual es mayor y sus ojos están más preparados para realizar movimientos al empezar a leer. En estos años su imaginación se desarrolla aceleradamente y aumenta su memoria. También gusta de estar constantemente en movimiento y además, se vuelve más curioso y realiza muchas preguntas acerca de su entorno.

A los 6 años, ya utiliza palabras con una complejidad alta para expresarse. Además, puede leer y escribir de una manera más rápida y es autosuficiente para realizar muchas actividades. Por otra parte entiende de una mejor forma las diferentes relaciones sociales que existen entre las personas y dependiendo de su personalidad, convive de diferentes maneras con los individuos. Asimismo la conciencia de su autocuidado incrementa.





2.3.2 *Desarrollo de destrezas y habilidades*

El cerebro alcanza un rápido desarrollo durante los primeros años de vida, por lo que la adquisición de destrezas y habilidades se vuelve más rápida; además, la evolución del pensamiento permite que los infantes tengan mayor interacción con diversas situaciones.

Además, los genes tienen una influencia especial sobre las características que desarrolla el niño, y las neuronas se ramifican y hacen conexiones permitiendo que su capacidad de comprensión se relacione con nuevas formas de vinculación con su entorno. En esta edad su cerebro puede hacer más de un billón de conexiones, limitadas solamente por el número de neuronas disponibles.

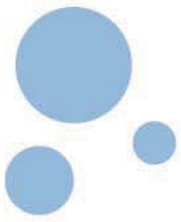
La adquisición de características que le permiten estar en óptimo contacto con su ambiente le brinda estabilidad, y por ejemplo, los programas de intervención temprana, juegos que involucren el movimiento corporal, actividades de canto y baile, ejercicios para el desarrollo del lenguaje y demás, proporcionan la aparición de cualidades que le ayudan a ser más competitivo en sociedad conforme adquiere más edad.



Capítulo 3:

El aprendizaje de un nuevo idioma en la edad preescolar a través de una enseñanza con enfoque constructivista





3: EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA EN LA EDAD PREESCOLAR A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Relacionar la enseñanza constructivista con el aprendizaje de un nuevo idioma en la edad preescolar «

» 3.1 ¿Qué es la enseñanza?

La enseñanza es una actividad que se realiza a través de la conjunción de varios elementos que son: la intervención de uno o varios profesores, objetos o elementos que transmitan el conocimiento hacia uno o varios educandos, el conocimiento o saberes que serán impartidos y el entorno educativo donde convergen todos estos aspectos¹.

Los procesos de transmisión de conocimientos implican muchas veces, el desarrollo de métodos o estilos que ayudarán a transferir dichos aprendizajes. El educando es un receptor que acepta ilimitadamente nuevos conocimientos, pero cuando éstos le son otorgados de manera provechosa o interesante, se vuelven útiles. El proceso de enseñanza-aprendizaje se establece entre el educador y educando de diferente manera, dependiendo de cada sujeto específico.

La enseñanza es una actividad que no solo se ejerce en espacios escolares, pues en lugares como el hogar, barrio y demás, la transmisión de conocimientos se genera a través de la convivencia con familiares, amigos u objetos que propagan distintas clases de saberes que conforman la identidad de una persona, y aunque este tipo de enseñanza no está relacionada con algún tipo de planificación o método directo, también brinda resultados.

La enseñanza óptima tiene como objetivo principal, la asignación de una educación beneficiosa hacia los individuos. El otorgamiento de aprendizajes se puede generar de manera verbal, escrita, a través de signos, dibujos, etc.

El educador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debe conocer todas las características que se vinculan con la transmisión de conocimientos, por lo tanto, es preciso que entienda: ¿qué se va a enseñar?, ¿cómo se va a enseñar?, ¿cuánto se va a enseñar?, ¿con qué se va a enseñar? y demás cuestionamientos.

En este proceso de educación los recursos o técnicas como la exposición, dinámicas grupales, y demás ayudan a crear los espacios adecuados donde se conforman las nuevas enseñanzas.

3.1.1 La enseñanza constructivista

La enseñanza desde el enfoque constructivista no es solo una simple transmisión de conocimientos, ya que se trata de la organización de métodos de apoyo que permitan a los educandos construir su propio saber, por lo tanto el educador se convierte en un facilitador del conocimiento que actúa como un enlace entre el aprendizaje y el estudiante o aprendiz, y debido a que éste último no sólo registra lo que aprende como datos aislados de cualquier tema, tiende a construir su propio saber.

¹ ZUBIRÍA R. & DORIS H. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Plaza y Valdes. p.201





Fig 1. Ilustración sobre el aprendizaje.

Cuando el educando toma la iniciativa en la búsqueda del conocimiento, se transforma en un individuo activo que favorece la adquisición de razonamientos de una forma más acelerada. El profesor alienta la discusión ordenada, manipulación de materiales, investigación, uso de habilidades y demás en este tipo de enseñanza, y se involucra con modelos de instrucción que le permitan saber en qué momento si están aprendiendo los educandos y en qué momento no. Cuando el educador sabe en qué estado se encuentran sus estudiantes, se promueve el conflicto “cognitivo” como forma de aprender, pues esto ayuda a que sus discípulos se vuelvan conscientes sobre su situación y sepan, a partir de los conocimientos previos con que cuentan, cómo reorganizar sus experiencias hacia el nuevo aprendizaje.

Por otra parte, la enseñanza constructivista plantea que al no existir un profesor que esté en contacto directo con los estudiantes, la creación de materiales innovadores y provechosos que puedan ser usados por los aprendices, también facilita el aprendizaje y es considerado igualmente un tipo de transmisión de enseñanzas².

3.1.2 Recursos didácticos

Los recursos didácticos son materiales o elementos de apoyo que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje³, ya que brindan al alumno diferentes beneficios para acceder a la información de una manera más ágil, descubrir o impulsar habilidades y destrezas más activamente y construir actitudes y valores.

En el caso de que exista un profesor en relación directa con el estudiante, el primero de éstos debe usar los elementos didácticos que le sirvan como guía de aprendizajes al educando, y en el caso de que no exista dicha relación y solo se le presenten al alumno los recursos de apoyo como estrategias en la ayuda hacia la mejora de su educación, éstos deben ser aún así los más óptimos, para que el individuo pueda comprender y conocer.

Los recursos didácticos siempre deben apelar a la creatividad y motivación del alumno; además, deben ser originales para que el conocimiento surja de una manera más espontánea y libre.

Para que los educadores encuentren los recursos didácticos más adecuados, se debe tomar en cuenta los objetivos de enseñanza, y se debe organizar la información que se desea brindar, de manera clara y concisa. Si el educando muestra interés rápidamente y se involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera entusiasta, entonces es factible expresar que los recursos han sido adecuados.

Existen diversos tipo de recursos como los materiales auditivos que pueden ser como radio, canciones, teléfonos, entre otros. También se encuentran los materiales gráficos e impresos como dibujos, carteles, libros, revistas, periódicos, infografías, mapas y demás. Igualmente, existen los materiales mixtos como

2 ZUBIRÍA R. & DORIS H. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Plaza y Valdes. p.201

3 GIORDANO, E. (1987) *Creación de programas didácticos: lenguajes y sistemas de autor*. España. Gustavo Gili. p.123



películas, videos, programas computacionales, etc. Y asimismo, además de materiales existen actividades lúdicas para realizar en equipos, escenificaciones, conversaciones, entre otras cosas.

• 3.1.2.1 La tecnología relacionada con los recursos didácticos de hoy en día

Ya que hoy en día la tecnología forma una parte importante en la vida del ser humano, existen muchos recursos didácticos que se relacionan directamente con el uso de las TIC. La enseñanza es una actividad que al involucrarse con el uso de nuevos aparatos, programas, aplicaciones y demás se ve beneficiada pues la transmisión de conocimientos hacia los educandos es mejor, siempre y cuando, las prácticas o modelos pedagógicos que se utilicen también sean innovadores.



Fig 2. Recursos didácticos relacionados con la tecnología.

El uso de los materiales didácticos que se vinculan con la tecnología, ocasionan cambios en todos los niveles de la enseñanza, y por lo tanto también en la educación; por ejemplo los espacios, formas de distribución de información y demás se modifican al integrarse en la era digital que existe actualmente. Así pues, se puede hacer mención de medios como el video, las películas, televisión, radio, servicios telemáticos, aplicaciones informáticas, y otros servicios multimedia.

A través de las tecnologías se logra una construcción del conocimiento valiosa, ya que los individuos comparten y comparan información, pero también exploran la construcción de ideas mediante características propias de los recursos tecnológicos como la interconexión, que se refiere a la construcción de una comunicación donde intervienen elementos como imagen, sonido y texto; la interactividad en tiempo reducido, con bajo costo y posibilidades en el incremento de motivación y control del propio aprendizaje; la instantaneidad, que se refiere al contacto directo de los recursos con las personas y por último el contacto con nuevos códigos de lenguaje que muestran diferentes formas de representación de la realidad⁴.


• 3.1.2.2 Ventajas del material audiovisual como recurso didáctico

El material audiovisual al formar parte de los recursos tecnológicos didácticos, ayuda al educando en su integración con la actual situación que ocurre en el mundo, debido a que existe una revolución digital, pero también lo conecta con la enseñanza progresista que favorece la óptima obtención de aprendizaje.

Los medios audiovisuales generan un espacio social-virtual para la interrelación humana ya que posibilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de sistemas entretenidos, originales y funcionales.

4 DURLACH P. & LESGOLD A. (2012). *Adaptive Technologies for Training and Education*. England. Cambridge University. pp. 59-67





En la enseñanza que se transmite hacia los individuos que se encuentran en los primeros años de vida, los recursos como videos, canciones, programas o caricaturas fomentan la asimilación de conocimientos, ya que los sonidos, personajes, colores, letras y demás, evocan sentimientos de alegría, satisfacción y entusiasmo en los infantes.

Los sistemas audiovisuales integran imagen fija o en movimiento, sonido, texto, gráficos, etc., y muchas veces son controlados por un ordenador. La transmisión de información se distribuye a través de diversos canales y se pueden utilizar de manera individual o grupal.

Debido a que cada persona tiene un nivel de aprendizaje distinto, los entornos audiovisuales permiten diversificar contenidos y hacerlos accesibles a todos, pero además, al existir sistemas o aparatos que soporten la transmisión de videos, películas, canciones y demás, se vuelve sencilla su manipulación, pues basta con seguir una serie de sencillos pasos para emitirlos, ya que por ejemplo solo es necesario colocar los cd's o diferentes unidades de almacenamiento que alberguen los contenidos, en aparatos como televisiones, radios, celulares, y demás.

3.2 ¿Qué es el lenguaje?

Existen variadas definiciones brindadas por diferentes autores en cuanto al término de “lenguaje”, pero todas se relacionan con la idea de que es un sistema a través del cual, el hombre o los animales comunican o expresan algo⁵.

En relación con los seres humanos, dicha comunicación tiene que ver con la transmisión de ideas, pensamientos y demás a través del habla, escritura, movimiento corporal, movimiento gestual, grafismos, u otros signos convencionales.

La adquisición de lenguaje facilita la aparición de diferentes formas de conducta y por consiguiente la creación de características que facultan al individuo para poder relacionarse con otras personas.

La evolución del lenguaje en el ser humano tiene una importante historia, ya que fue a través de factores como éste, que la raza humana pudo distinguirse de otros seres vivos. A través del lenguaje surge la lengua o idioma, lo que se explica en diversas investigaciones donde se demuestra que la parte melódica y la estructuración de fonemas del lenguaje humano, tiene un origen evolutivo similar al del lenguaje en los pájaros, pero la parte pragmática (portadora del contenido del discurso) se habría desarrollado a partir de la evolución de nuestros ancestros primates no humanos; por lo tanto, estas dos características se habrían enlazado en algún momento durante los últimos 100,000 años de evolución humana y así pues, con el paso del tiempo, se habrían originado las lenguas o idiomas en diferentes lugares del mundo, las cuales fueron creadas por el individuo.

Es importante mencionar que el desarrollo que obtuvo el lenguaje humano a través de los años se relaciona directamente con la evolución cognitiva y desarrollo de capacidades físicas que progresivamente también fueron apareciendo como aspectos representativos del individuo.

Dentro de varios análisis en torno a la lingüística, (que es la ciencia que estudia la estructura de las lenguas), se explica que el lenguaje aparece a través de la progresión de las lenguas naturales, y por lo

⁵ STRONG, M. (1988). Language, learning and deafness. England. Cambridge University Press. pp. 37-39





tanto el individuo comienza a hablar, luego aprende a escribir y finalmente se instala una comprensión de la gramática.

La comunicación ayuda a que los individuos establezcan vínculos y emitan e interpreten señales. Las señales forman parte de un código o sistema que nos permite entenderlas; por ejemplo existe:

-El lenguaje mímico: Señales de los sordomudos

-El lenguaje gráfico: Cualquier representación gráfica como dibujos o señales en calles, carreteras, etc.

-Alfabeto: Códigos del lenguaje oral y escrito.

Estas señales además, se generan mediante signos determinados que tienen un significante y significado. El significante se refiere a la forma material que tiene el signo, y que cuenta con la función de relacionarse directamente con el significado, el cual se refiere a la representación mental o concepto que le corresponde a dicho significante⁶.

El lenguaje cuenta con distintas funciones que ayudan a transmitir ideas, sentimientos, preguntas, deseos, órdenes y demás.

Entre las funciones básicas se encuentran:

-La función referencial: El emisor transmite información sin que en ella aparezca su opinión personal, por lo tanto solo se comunica algún tema a través de enunciados declarativos o enunciativos.

-La función emotiva o expresiva: En este tipo de comunicación el emisor transmite sus emociones, sentimientos y también propios pensamientos.

-La función conativa o apelativa: En este tipo de comunicación se pretende captar la atención del receptor para obtener una respuesta por parte de él.

También existen funciones complementarias como⁷:

-La función fática o de contacto: Consiste en iniciar, interrumpir, enfatizar ciertos aspectos o finalizar una conversación.

-La función metalingüística: En este tipo de comunicación, se suele hacer referencia al propio código de la lengua o idioma, por lo tanto se suelen usar comillas para destacar en textos, cierta palabra o frase a la que se quiere aludir.

-La función poética: Se usa esencialmente en la literatura. La comunicación se centra en el mensaje, es decir, éste último es muy importante porque conlleva rasgos estéticos, palabras que riman, figuras retóricas, etc.

6 STRONG, M. (1988). Language, learning and deafness. England. Cambridge University Press. pp. 37-39

7 Educar Chile. (15 de Noviembre de 2010) *¿Cuáles son las funciones del lenguaje?* Recuperado de: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=206182>



3.2.1 Teorías sobre la adquisición del lenguaje

Al hablar acerca del desarrollo del lenguaje, es importante también mencionar la existencia de teorías que tratan la formación de los procesos que existen para que el individuo adquiera el aprendizaje de la primer lengua o idioma.

Los diferentes modelos que hay, han sido generados por personajes involucrados con temas concernientes al desarrollo humano, y por lo tanto tratan temas de lingüística, psicología evolutiva, desarrollo cognitivo, y demás.

Estas teorías se clasifican en diferentes categorías, pues por ejemplo, se encuentran las que son empíricas, donde se hace referencia a la manera en que las personas aprenden el lenguaje a través de la imitación que se lleva a cabo de los sonidos del ambiente; también están las racionalistas, que afirman la existencia de universales lingüísticos innatos, y estructuras básicas que aparecen de forma inmediata cuando el ser humano comienza a formarse en el vientre de la madre; igualmente están las ambientalistas donde se considera a los factores externos como el ambiente social para la aparición del lenguaje y las nativistas, que dan importancia a los aspectos internos del sujeto como su constitución biológica y mental⁸.

Así pues, es trascendente mencionar algunas de las teorías más importantes, sobre la adquisición del lenguaje.

• 3.2.1.1 Pensamiento y lenguaje por Jean Piaget

En todas sus obras, Piaget no formuló una teoría concreta en relación con la adquisición del lenguaje, sin embargo realizó una gran cantidad de estudios donde planteaba principalmente, que toda adquisición cognitiva, incluyendo el lenguaje es una construcción progresiva, que aparece a partir de la evolución que tiene el bebé en el vientre materno. Dicha evolución se relaciona con el desarrollo del pensamiento que se ve estimulado por una serie de esquemas sensorio-motores que se encargan de organizar la experiencia. Para el autor, además, el lenguaje es una construcción articulada, que se genera a través de la educación o evolución, donde se toma en cuenta a las etapas de desarrollo cognitivo.

En su libro “El lenguaje y pensamiento infantil”, Piaget describe dos funciones del lenguaje infantil: La función “egocéntrica” y la función “social”, ya que menciona que en los primeros años de vida, el menor entiende como comunicación, aquellos mensajes donde transmite sus alegrías, deseos, necesidades o actividades y logros que ha realizado. Dichas funciones se subdividen en las siguientes categorías⁸:

-Lenguaje egocéntrico: Repetición o ecolalia: Monólogo y monólogo colectivo.

-Lenguaje socializado: Información adaptada: Crítica, órdenes, ruegos, amenazas, preguntas y respuestas.

También dentro de su obra, comenta que el lenguaje tiene una transformación que lleva el siguiente orden: “palabras, frases elementales, luego sustantivos, verbos diferenciados y por último frases completas”.

⁸ El enfoque constructivista de Piaget. (2010). Recuperado de: http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf





Por otra parte, manifestaba que la función semiótica y simbólica, son los casos particulares del lenguaje, que usan como elementos la imitación diferida y simbólica de gestos, juego simbólico, imagen mental, imagen gráfica o dibujo, etc., y que además le permiten al individuo pasar de las conductas sensorio-motrices, hasta el nivel de representación o pensamiento.

Igualmente, al percibir al lenguaje como un instrumento de la capacidad cognitiva y afectiva del individuo, refería que el desarrollo del mismo dependía de los conocimientos que fuera obteniendo gradualmente la persona.

• 3.2.1.2 Teoría sociocultural del lenguaje por Lev Vygotsky

La teoría sociocultural de lenguaje de Vygotsky, plantea que, el entorno social permite una reconstrucción interna de las estructuras mentales del ser humano, pues por ejemplo el lenguaje que es un instrumento cultural, inicialmente no nos pertenece, sino que pertenece al grupo humano en el que nacemos, el cual nos transmite dicho instrumento o producto cultural a través de la interacción social. Cuando el lenguaje comienza a ser adquirido mediante dicha interacción, transforma los procesos mentales los cuales tienen implicación en diferentes desarrollos, como el de las funciones psicológicas superiores.

De acuerdo con el autor, en la infancia, cuando el individuo comienza a usar palabras más complejas de acuerdo a su edad construye nuevos conocimientos de una forma más concreta, y es así que el infante comienza usando vocablos emocionales, luego pasa a designar objetos concretos y asimila por último su significado abstracto.

Vygotsky distingue dos planos distintos dentro del habla, es decir, toma en cuenta el desarrollo de las palabras (plano externo) y cómo éstas generan un pensamiento (plano interno).

En el plano externo, el infante comienza empleando palabras cortas que progresivamente se vuelven más largas, y que por consecuencia al unir las tiene la posibilidad de construir oraciones que igualmente de manera gradual se vuelven más compuestas; también, de acuerdo a su edad, el niño irá empleando diferentes grados semánticos de aprendizaje que le permitirán distinguir significados de palabras.

La evolución del pensamiento y lenguaje se agrupa en algún momento del desarrollo infantil, formando un único modelo que genera un momento donde el pensamiento se hace verbal y el habla racional. Vygotsky afirmaba que “el pensamiento experimenta muchos cambios cuando es expresado por medio de palabras”⁹.

En el plano interno, el investigador deducía que el lenguaje era privado, es decir, se volvía “egocéntrico”, y a diferencia de Piaget, mencionaba que el “habla egocéntrica” no desaparece después del periodo de vida preescolar, donde el niño emite solo comunicación externa sobre sí mismo, sino que al contrario, se transforma en pensamientos en forma de habla que el individuo manifiesta para sí mismo, lo que le ayuda a monitorear y dirigir sus ideas y manifestarlas hacia los demás, y por lo tanto aseguraba: “el lenguaje egocéntrico es una forma de transición entre el lenguaje social y el lenguaje para uno mismo”⁹.

⁹ Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. (2008) Recuperado de : <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky>



En relación con la psicología del lenguaje, Vygotsky destacaba las condiciones necesarias para que existiera comunicación entre las personas; por lo cual señalaba que el habla abierta que se genera a través de la convivencia social, podía llegar a obtener las características del habla interna y por lo tanto ayudar a que la salud mental del individuo fuera óptima.

• 3.2.1.3 El enfoque dicotómico del estudio de la lengua por Ferdinand de Saussure



Fig 3. Ferdinand de Saussure.

Ferdinand de Saussure fue un lingüista suizo que realizó una obra extensa en torno al tema de lenguaje. Su memoria sobre “el sistema primitivo de las vocales en las lenguas indoeuropeas”, así como su tesis sobre “el empleo del genitivo absoluto en sánscrito”, entre otros trabajos, aportaron antecedentes importantes sobre la lengua hablada, la lengua escrita, sus funciones, sus dimensiones y demás aspectos relacionados con la lingüística.

Además desarrolló estudios en torno a la antropología y relación semiótica con el lenguaje. Fue precursor del estructuralismo al plantear que, además de los análisis en torno a la evolución de las lenguas, se debía estudiar a la lengua “como sistema”, en cierto momento de su evolución histórica¹⁰.

El autor realizaba análisis semióticos diacrónicos (históricos) o sincrónicos (sobre un aspecto en específico), por lo que consideraba que el lenguaje es una facultad natural, o característica universal del hombre que está conformada por dos aspectos: lengua y habla. La lengua se refiere a la parte esencial del lenguaje que es un código o sistema de unidades propio de una comunidad humana, la cual se produce mediante la interacción social y que por lo tanto es adquirida y convencional. El habla por su parte, es la ejecución individual de la lengua que realiza cada individuo, es decir, la persona utiliza combinaciones de elementos lingüísticos particulares para expresarse.

La lengua y su derivación, el habla, se caracterizan por tener signos que constan de un significante y un significado.

Por otra parte, Ferdinand de Saussure estudio la diacronía y sincronía del lenguaje, donde la primera de éstas se refiere a la descripción histórica de una lengua o idioma a lo largo del tiempo, y la segunda, a la descripción o estudio en particular de esa lengua o idioma en una determinada época.

Así pues, para el autor el lenguaje también es un sistema doble, donde las dos partes que lo conforman se necesitan mutuamente, pues sus funciones se relacionan al ser opuestas, y de esta manera surgen las dicotomías, por ejemplo:

- Lenguaje/lengua
- Lengua/habla
- Significante/significado
- Diacronía/sincronía
- Relaciones sintagmáticas/relaciones asociativas

¹⁰ Ferdinand de Saussure. (2010). Recuperado de: <http://pda.artcom.um.edu.mx/1070913/files/2012/12/La-teor%C3%ADa-de-Ferdinand-Saussure.pdf>



3.2.2 Etapas del desarrollo del lenguaje

Todas las teorías del desarrollo del lenguaje convergen en que el desarrollo mental tiene una relación directa con la evolución del lenguaje, por lo tanto, es preciso destacar las diferentes características del pensamiento que se ven afectadas al momento de empezar a adquirir las unidades lingüísticas que dan forma a la lengua o idioma¹¹: aspecto cognitivo, social-afectivo, auditivo y motor.

El desarrollo de la lengua en la infancia está compuesto por 2 etapas principalmente:

-Etapas prelingüística: En esta etapa, el pequeño comienza a usar sus 5 sentidos para adaptarse e integrarse al ambiente, lo que le permite también comenzar a articular los primeros sonidos con los cuales podrá empezar a comunicarse y convivir con su familia y demás gente.

Abarca desde el nacimiento hasta los 12 meses aproximadamente y tiene un valor relevante, ya que las expresiones buco-fonatorias como grupos de sonidos o pequeñas palabras aisladas que comienza a emitir, se vuelven parte de la configuración que tienen las bases del posterior desarrollo de la comunicación.

Esta etapa se divide a su vez en distintas fases:

-Del nacimiento a los 3 meses de edad: La expresión más importante que emite el bebé en este periodo es el llanto. También tiene sensibilidad ante el ruido, discrimina sonidos y ríe algunas veces.

-De los 3 a los 4 meses de edad: A los 3 meses el pequeño comienza a producir sonidos guturales y vocálicos que duran entre 15 y 20 seg., aproximadamente. Igualmente, responde ante sonidos humanos a veces con llanto, gruñidos o risa cada vez más fuerte.

-De los 4 a los 6 meses de edad: En este periodo comienzan a existir los primeros intentos formales de comunicación, ya que el bebé hace balbuceos que se convierten en imitación de sonidos.

-De los 6 a los 8 meses de edad: En este ciclo, tienen una gran influencia los intercambios vocales entre la madre y el bebé, ya que tienen un carácter de “protoconversación” que le ayudan al menor a juntar sílabas y elaborar ecolalias.

-De los 8 a los 10 meses de edad: Al llegar a este periodo, el lenguaje del pequeño adquiere una intencionalidad y la imitación de palabras aisladas se vuelve un poco más frecuente. También entiende el significado de ciertas cosas, y el desarrollo de los músculos de la habla y masticación le permiten aumentar la destreza de sus movimientos bucales que favorecen la vocalización articulada.

-De los 10 a los 12 meses de edad: A esta edad, el repertorio lingüístico del bebé, ya está conformado por más de 5 palabras y la significación que les brinda a éstas, es aún más compleja. Su capacidad auditiva y desarrollo cognitivo le permiten entender más rápidamente ciertos conceptos.

-Etapas lingüística: Del primero hasta los 6 años de edad aproximadamente, se produce la etapa lingüística, donde el niño integra por completo el significado con las palabras que pronuncia. Hacia los 18 meses el infante ha desarrollado funcionalmente las áreas corticales del lenguaje y a partir de los 3 años realiza oraciones que le permiten formar relatos.

¹¹ MOLINA M. (2009). *Trastornos del desarrollo del lenguaje*. Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/12_trastornos_desarrollo_lenguaje





Esta etapa, igualmente se divide en otras fases:

-De los 12 a los 14 meses de edad: En este periodo, al ser el primer año de vida del bebé, se encuentran desarrollados los tipos de lenguaje oral, verbal y gestual que usa para comunicarse con su familia o entorno social donde se encuentra. Las formas verbales que emite o palabras, son precedidas por producciones fónicas estables y aparece la etapa “holofrástica”, donde emite frases de una sola palabra.

-De los 14 a los 18 meses de edad: En esta edad, el repertorio de palabras del menor, es un poco más extenso porque ya pronuncia más de 10. Las pequeñas frases que utiliza son para llamar la atención de la gente y hace combinaciones de vocablos y oraciones.

-De los 18 a los 24 meses de edad: Es en este ciclo el niño ya articula más de 30 palabras e inicia el habla “sintáctica” donde ya usa en sus frases, sustantivos, verbos y adjetivos calificativos.

-De los 2 a los 3 años de edad: A partir de este periodo el lenguaje del infante ya es más comprensible y el aprendizaje de los vocablos se vuelve más acelerado, ya que llega a pronunciar más de 300 palabras. Además, el dominio de la gramática también empieza a volverse más complejo.

-De los 3 a los 4 años de edad: Con el dominio un poco más amplio de la gramática, el niño ya es capaz de expresarse mediante un estilo de retórica propio. Su vocabulario en este tiempo ya va más allá de las 700 palabras y puede mantener una comunicación más extensa y responder ante cuestionamientos y actitudes que le manifiesten las personas.

-De los 4 a los 6 años de edad: En este tiempo el niño adquiere más madurez en su desarrollo general, lo que permite que a los 6 años aproximadamente cuando ya está en la etapa escolar, pueda manejar un lenguaje más abstracto donde distinga unidades lingüísticas dentro de las conversaciones, lecturas y demás. A los 6 años también empieza a superar el periodo “egocéntrico” y su pensamiento se vuelve lógico-concreto.

• 3.2.2.1 La lengua materna

La lengua materna es la primer lengua o idioma que aprende el ser humano¹² a través del desarrollo mental, interacción con el medio social y demás aspectos; por lo cual, el proceso de su obtención se diferencia de las lenguas que se adquieren posteriormente.

En algunos territorios que cuentan con lenguas minorizadas, es decir con lenguas que han sufrido marginación, prohibición o incluso persecución en algún momento de su historia, se considera a más de una como lengua materna.

De acuerdo con la teoría del “periodo crítico”, una lengua materna puede aprenderse hasta los 12 años, y pasada esa edad, cualquier idioma que se aprenda, será considerado como “segunda lengua” o “lengua extranjera”, debido a que las habilidades lingüísticas del individuo cambian y se vuelven más complejas.

¹² WENDEN A. & RUBIN J. (1987) *Learn strategies in language learning*. United States. Georgetown University Press. pp.140-147





La óptima evolución que se obtenga en la manipulación de la primer lengua, le permite al individuo contar con un aprendizaje más amplio no solo para integrarse en sociedad, sino también para tener una mayor facilidad al momento de aprender un nuevo idioma.

En noviembre de 1999, la Conferencia General de la UNESCO, declaró el 21 de febrero como el Día Internacional de la Lengua Materna¹³, para promover la diversidad lingüística, cultural y el plurilingüismo.

• 3.2.2.2 Adquisición de una nueva lengua

El aprendizaje de una nueva lengua que no es la materna, lleva por nombre “segunda lengua” o “lengua extranjera”¹⁴.

Segunda lengua, se refiere al aprendizaje de un idioma que aunque no es la lengua que se aprende al nacer, también se asimila de manera natural al estar presente en el territorio donde se habita; por ejemplo, el francés, es considerado como segunda lengua de Canadá, pues aunque principalmente se habla el inglés en ese país, en provincias como Quebec y Ontario, emplean más el francés.

Lengua extranjera, se refiere al aprendizaje de un idioma que no está presente en el territorio donde se habita y por lo tanto, no se puede aprender de manera natural, sino más bien “académicamente”; por ejemplo, el inglés, es considerado como lengua extranjera en países de habla hispana como México, Guatemala, Argentina, Chile, Colombia, etc.

Sin embargo, actualmente, el término “segunda lengua”, se usa generalmente para referirse al aprendizaje de un nuevo idioma, que se obtiene a través de cualquier forma, ya sea naturalmente, o a través de métodos académicos.

Diversos estudios señalan que los infantes al encontrarse en una etapa de vida temprana, asimilan de una manera más veloz, las enseñanzas lingüísticas que obtienen, ya que hay una mayor plasticidad mental y tanto el hemisferio izquierdo como el derecho tienen una actividad muy constante. Por lo tanto, la edad más apta para empezar a aprender un nuevo idioma, es aquella, donde los conocimientos sobre la lengua materna, ya le permitan al menor formar asociaciones entre palabras y objetos, espacios, personas, etc, pero además, donde su cerebro ya se encuentre preparado para recibir continuamente conocimientos sobre su entorno en general. Así pues, se puede considerar a tal etapa, después de los 3 años, si se estimula adecuadamente en el infante, el aprendizaje del primer idioma.

El comienzo de la adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera en la infancia, modifica la estructura del cerebro, especialmente, la corteza frontal inferior, es decir, una masa de varias capas de neuronas, que juega un papel importante en las funciones cognitivas, tales como el pensamiento, el lenguaje, la conciencia, memoria, etc. Durante el proceso de comprensión de la nueva lengua, la corteza frontal inferior izquierda, se hace más gruesa, mientras que la corteza frontal inferior derecha, se hace más delgada.

13 UNESCO. (2018) *El Día Internacional de la Lengua Materna celebra el poder del multilingüismo*. Recuperado de: http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/international_mother_language_day

14 *Adquisición de una segunda lengua*. (2013). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/04/04_0021.pdf



Por otra parte, existen dos áreas o estructuras cerebrales ubicadas en las zonas anteriores o laterales del cerebro encargadas de asimilar nuevos conocimientos lingüísticos, las cuales son denominadas como el área de Broca y el área de Wernicke. El desarrollo cognitivo permite trabajar a éstas áreas y formar nuevos circuitos cerebrales. La estimulación también ayuda a que la mente se mantenga activa y en consecuencia la lógica ayude al individuo a distinguir las palabras de la primer y segunda lengua.

» 3.3 Aprendizaje de una de las lenguas más importantes: el idioma inglés

El idioma inglés es el idioma principal del discurso internacional y “lengua franca” en muchas regiones. Además tiene influencia sobre muchos temas políticos, sociales, culturales, científicos y económicos alrededor del mundo. Al ser lengua materna de países como el Reino Unido, Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda, Irlanda, Australia y demás, se ha difundido ampliamente por muchos lugares, debido a la influencia que tienen dichas naciones a nivel internacional.

Aproximadamente 375 millones de personas hablan inglés como su primer idioma, solo por debajo del chino mandarín y español; aunque como segunda lengua o lengua extranjera, ocupa el primer lugar al contar con más de 1,000 millones de personas.



Fig 4. Ejemplos de palabras en inglés.

El fenómeno de su importancia a nivel mundial es muy interesante, ya que cubre las necesidades de comunicación de muchos individuos en diferentes situaciones de vida. Su utilidad reside en la relativa facilidad con que se puede tratar su gramática, palabras, sonidos y demás; por otra parte al no contar con una autoridad internacional (como academias o diccionarios oficiales) que controle el léxico, ortografía y otros elementos lingüísticos, es viable la acuñación de nuevas palabras, términos extranjeros o formación de variedades regionales.

Con el paso del tiempo, el idioma se ha vuelto más solicitado para que las personas se puedan involucrar con diversos grupos sociales o en diversos espacios académicos y de trabajo, ya que la comunicación en esta lengua, permite una buena retroalimentación de conocimientos.

3.3.1 Necesidad del aprendizaje de una nueva lengua

El aprendizaje de una nueva lengua o idioma, sobretodo en la infancia, le permite al individuo aprovechar el periodo crítico de adquisición de la lengua materna, para poder influir la estimulación que recibe la mente, y comenzar a entender nuevas palabras de un idioma extranjero; además, al oír nuevos sonidos de diferentes vocablos en una lengua diferente, se brinda apoyo para que diferentes regiones del cerebro adquieran capacidades relacionadas con la memoria. Por otra parte las personas que se vuelven bilingües, o que manipulan más de dos idiomas, poseen una mayor capacidad de concentración al momento de realizar cualquier actividad, ignorando interferencias que existan a su alrededor. Igualmente, el desempeño lingüístico óptimo ayuda a evitar que existan barreras psicológicas para hablar más de una lengua.



Actualmente, también el aprendizaje de un nuevo idioma, es igualmente una motivación poderosa que impulsa a las personas a convivir cada vez más, en un entorno multicultural.

El aprendizaje de lenguas como el inglés, se relaciona con las crecientes estadísticas que marcan a la lengua como una de las más utilizadas actualmente, y que por lo tanto tienden a manifestar también, el uso del idioma casi como una necesidad, pero además, existe una vinculación con el favorecimiento que hay a nivel personal y profesional al momento de aprender este idioma, ya que es usado por millones de personas en el mundo, y existen acuerdos culturales, políticos y demás donde se usa a la lengua como elemento principal de comunicación.

Además, los países que se encuentran en vías de desarrollo, son los que reciben más beneficios cuando aquellos habitantes que se encuentran en un contexto y con un interés por una educación más amplia, empiezan a aprender el idioma inglés, ya que sus oportunidades de crecimiento y éxito se incrementan pues pueden relacionarse con más individuos y diversas situaciones.

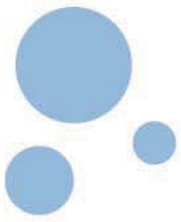
3.3.2 Plurilingüismo

El término plurilingüismo o multilingüismo hace referencia a la capacidad de una persona por expresarse o hacer uso de diferentes lenguas, y especialmente se puede mencionar al bilingüismo (manejo de dos lenguas) o trilingüismo (manejo de tres lenguas).

Un estudio realizado en 2011, por las universidades canadienses de Concordia y York, en colaboración con la Universidad de la Provenca (Francia), demostraron que los beneficios cognitivos de ser bilingüe son muchos y evidentes, ya que realizaron una serie de pruebas a varios infantes donde concluyeron que los niños bilingües adquieren una mayor destreza, comprensión y concentración al manejar varios elementos lingüísticos, a diferencia de los que solo hablaban un idioma, los cuales se mostraban un poco distraídos, y con una actitud más pasiva¹⁵.

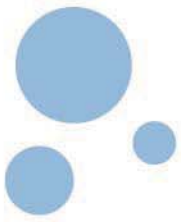
¹⁵ Nuestras charlas nocturnas. (4 de Febrero de 2011). *Aprender otro idioma en la infancia*. Recuperado de: <https://nuestrascharlasnocturnas.wordpress.com/page/842/>





Capítulo 4: El entorno audiovisual: Desarrollo





4: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: DESARROLLO

» **OBJETIVO PARTICULAR:** Desarrollar un entorno audiovisual con base en los conceptos del diseño gráfico y la pedagogía progresista (constructivismo), que sirva como recurso didáctico a los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar, para que comiencen a aprender una nueva lengua: el idioma inglés. «

» 4.1 Conceptualización del entorno audiovisual

Para poder crear una herramienta que ayudara a cumplir los objetivos del presente trabajo, se tomaron en cuenta las distintas y más sobresalientes características del diseño gráfico y multimedia, así como de la pedagogía progresista.

Primeramente, se consideraron diversas ideas para la creación de un recurso didáctico, con un diseño funcional y que auxiliara a los infantes en el aprendizaje. Posteriormente, de acuerdo a la investigación, se concluyó que sería eficaz involucrar a los pequeños en un ambiente que estuviera acorde al momento en que viven actualmente, rodeados de tecnología, diversas formas de estimulación visual y auditiva, así como de diversos acontecimientos que ocurren día a día. Por lo tanto, se tomó la decisión de que la manera más práctica y divertida para que los niños se introdujeran en el proceso del conocimiento, sería una herramienta audiovisual.

Dicha herramienta, es una combinación de los conceptos fundamentales que se tratan en la presente investigación, como lo son la educación progresista, los métodos de aprendizaje constructivistas, recursos didácticos, lenguaje, tecnologías de la información y comunicación, diseño funcional, multimedia y comunicación eficaz.


El entorno audiovisual muestra diferentes situaciones y personajes con que los infantes se pueden involucrar de manera armónica y productiva, ya que además de conocer nuevas palabras del idioma inglés, también pueden entretenerse y estar en contacto con un medio de aprendizaje novedoso.

Es importante mencionar, que para la creación del entorno, se definió primeramente el objetivo principal para poder visualizar el contenido que se debía incluir, y de esta manera atraer la atención de los infantes. Por lo tanto, se determinó la cantidad de videos demostrativos que se llevarían a cabo para poder probar la eficacia del proyecto, además se realizó una investigación de los temas a abordar; también se definió la cantidad de personajes, así como las características, valores, y cualidades que representarían a cada uno; de igual manera, se conceptualizó el espacio en que éstos se encontrarían, así como las características de los escenarios, y finalmente se realizó la composición de canciones que acompañarían a los videos, y las cuales ayudarían a los niños a aprender nuevas palabras del idioma inglés.

El entorno lleva por nombre “**IMAGINUX**”, la cual es una palabra que hace referencia a la imaginación y juego, (conceptos fundamentales que se relacionan con la primera infancia del ser humano), y que igualmente se usó para nombrar al espacio en que se desarrollarían los distintos temas de los audiovisuales.

Se concretó realizar la cantidad de 4 videos demostrativos, ya que se detallaron como modelos iniciales que pudieran servir para demostrar la efectividad del proyecto a largo plazo, y por lo tanto, se planificó





crear un video introductorio y 3 videos como ejemplos, con temas sociales importantes para el desarrollo del infante.

El video introductorio, es una divertida invitación para que la audiencia conozca acerca del entorno audiovisual, los temas, personajes y escenarios, pero para que también se involucre y aprenda algunas palabras en inglés. Todo en conjunto, como un ejemplo inicial de lo que en los otros videos puede encontrar. El título de este audiovisual es "**¡Bienvenido a IMAGINUX!**".

El primer video cuenta con un tema en particular y es la autoestima. Dicho tema, se eligió, ya que es un tema central para el pleno desarrollo de las niñas y niños, pues forma la base de la personalidad de las personas y al ser un conjunto positivo de percepciones, pensamientos y sentimientos individuales, ayudan al ser humano a establecer un modo de vida asertivo. El título de este audiovisual es: "**¡Yo soy único!**", haciendo alusión directamente al tema elegido para el video, y convocando al público a visualizarlo, por medio de un nombre llamativo y orientado hacia la audiencia infantil principalmente.

El segundo video cuenta con el tema de cuidado al medio ambiente, pues es importante que las niñas y niños aprendan a valorar desde los primeros años, el buen trato y la responsabilidad que deben tener con el entorno en el que viven, la naturaleza, el agua, y demás, ya que todo forma parte del mundo en el que se desarrollarán. El título de este audiovisual es: "**¡Mi planeta y yo!**", invitando a los espectadores a descubrir la importancia que tiene el cuidado de nuestro mundo a través del video, apreciando desde el principio al audiovisual con un nombre atractivo y que igualmente va dirigido especialmente hacia el público infantil.

El tercer video cuenta con el tema de valores universales, pues se determinó que también era importante introducir un tema, que le permitiera a los infantes, conocer cómo pueden relacionarse de una manera beneficiosa con las personas, y es así como, a través del video, se muestran diferentes enseñanzas mediante el reconocimiento de diversos conceptos como amor, paz, justicia, responsabilidad y demás. El título de este último audiovisual es: "**¡Que vivan los valores universales!**", dando a conocer además del tema del video, lo importante que son los conceptos que se tratarán en él, pero que también serán enseñanzas agradables.

Por otra parte, es importante mencionar que el entorno audiovisual está dirigido a niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar, que se encuentren en un contexto urbanizado para que puedan identificarse con las situaciones que se desarrollan en los videos del entorno. De igual manera, los audiovisuales se encontrarán dirigidos hacia los infantes sin necesidades especiales o capacidades diferentes en un primer momento, para que una vez probados ante este tipo de audiencia mencionado, se puedan adaptar de una forma más estructurada a más contextos y hacia infantes con otras capacidades, necesidades o problemas.

4.1.1 Elementos del diseño gráfico, implicados en la elaboración del entorno audiovisual.

Para poder cumplir con el objetivo de la creación del entorno audiovisual, se necesitó especialmente de distintas características del Diseño Gráfico, pues la imagen, el lenguaje visual y gráfico, la transmisión de mensajes, la funcionalidad de distintos símbolos, el análisis del canal más conveniente que serviría como soporte para la comunicación audiovisual del proyecto, el tratamiento de imágenes, textos y sonidos, etc., en conjunto formaron las bases del trabajo.





Es importante mencionar que a partir de dichas bases, se especificó al proyecto como un recurso multimedia, por lo cual y de manera más particular, se utilizaron diferentes medios del diseño multimedia. Así pues, se englobaron en el entorno audiovisual a la ilustración digital, la animación, grabación de audios, edición de video, edición de sonido, textos, etc.

Para el proceso del desarrollo de los videos, se utilizaron distintos elementos de apoyo en las diferentes etapas del mismo, como por ejemplo, instrumentos y soportes para bocetaje, programas para ilustración, animación, edición, cabinas de audio, actores de doblaje, y demás.

Es importante también mencionar algunos de los conceptos más importantes dentro del diseño gráfico y multimedia, pero también, dentro de la elaboración de los audiovisuales como:

La transmisión de mensajes, la cual se formó a través de la delimitación de la información que contendría cada video, así como el análisis de los elementos comunicativos que contendría cada canción, el público al que iría dirigido el proyecto, la estructura y orden del contenido, así como el énfasis, sencillez y claridad de los mensajes.

La diagramación, pues fue importante analizar y definir la distribución que tendría cada elemento en los espacios diseñados para los videos, y por lo tanto, se desarrolló desde el bocetaje en el storyboard.

El color, ya que al ser un proyecto destinado al público infantil, se tomó en cuenta la notable funcionalidad y fuerza comunicativa que darían a los audiovisuales. Es necesario destacar que se optó por seguir una gama de colores bastante variada y con tonos muy llamativos, ya que el entorno al contar con 4 videos debía poseer un dinamismo que se distinguiera en la parte visual, y los colores, al ser códigos que ayudan a la identificación de ideas clave, crean un sistema que facilita al usuario, generar un reconocimiento visual del contenido.

El tratamiento de la imagen, porque se debía determinar qué tipo de figuras aparecerían en los videos, sus características y demás, para posteriormente al haber concretado hacer el desarrollo de ilustraciones vectoriales, formarlas con características específicas que ayudarían a la futura creación de animaciones 2d.


Los gráficos, pues para el proyecto, constituían también una de las partes más esenciales, al mostrar las formas de los escenarios, personajes y demás composiciones vinculadas con la imagen y que proyectarían hacia el espectador las ideas y mensajes, mediante el tratamiento que se les dió a las ilustraciones.

La tipografía, ya que para mostrar a los usuarios diferentes mensajes relacionados con los videos, como por ejemplo las letras de las canciones, se debía elegir que tipo de letra llamaría la atención especialmente de los infantes.

Las animaciones, las cuales aportan a los videos expresividad debido a los movimientos que se manifiestan, así como un ambiente más dinámico, y además crean mayor interactividad con el usuario al tratarse de aplicaciones multimedia.

El sonido, porque la integración de melodías en este proyecto forman una de las claves más importantes para el cumplimiento del objetivo del entorno audiovisual, ya que las canciones cuentan con palabras en





inglés para que los infantes puedan escucharlas y aprenderlas. Además, el sonido no solo formó parte de las melodías, sino de la ambientación de las producciones en general, ya que con los distintos sonidos, se crean sensaciones y se integran de mejor manera los mensajes.

La edición, al ser un proceso con el cual, se colocaron y manipularon de manera conveniente los distintos elementos de los videos y audios para que se pudiera transmitir de manera idónea el contenido del proyecto en general.

El tratamiento de la interactividad, pues era importante delimitar de qué manera iba a intervenir el usuario con los audiovisuales. Por lo tanto, se precisó que sería factible hacer a los niños interactuar con los videos por medio de canciones y animaciones con personajes y elementos llamativos.

4.1.2 Elementos de la pedagogía progresista (constructivismo), implicados en la elaboración del entorno audiovisual

En la elaboración del entorno audiovisual, se analizaron distintos componentes didácticos que permitieran a los infantes experimentar, pero con los cuales también se pudiera desarrollar su imaginación, e igualmente contribuyeran a educar sus sentidos y les auxiliaran en el aprendizaje de un nuevo idioma. Es necesario mencionar que a través de la investigación de los atributos de la pedagogía progresista, se encontraron diversos beneficios que ayudarían al proyecto a cumplir con el objetivo de favorecer el aprendizaje en los primeros años de vida del ser humano y el desarrollo de las capacidades intelectuales.

De manera más específica, y relacionando directamente a la pedagogía progresista, se eligió el modelo constructivista, para la creación de los recursos didácticos multimedia, ya que a través de dicha corriente pedagógica, se generarían circunstancias favorables para el aprendizaje pues, como se hacen constar en las bases del constructivismo, cada individuo puede aprender de manera más dinámica y funcional, construyendo su propio conocimiento y haciéndolo parte de su propio entorno y realidad existentes.

El ambiente que se muestra en las producciones audiovisuales, fomenta en las niñas y niños, reflexiones sobre nuevos conocimientos, y los acerca a experiencias dinámicas, que les permiten formar nuevos conceptos, y estar en contacto con aprendizajes como las palabras en inglés.

El aprendizaje significativo que deriva de los procesos cognitivos favorables que se generan al estar en contacto con recursos de enseñanza productivos, es una de las características más destacables del constructivismo, y por lo tanto, se asoció directamente con el desarrollo de los videos, así como también algunos de los conceptos usados por Piaget, como por ejemplo, los procesos de asimilación y acomodación, que progresivamente se transforman en el ser humano, de acuerdo al desarrollo y contacto que tenga con entornos de aprendizaje provechosos. Por otra parte, y tomando en cuenta también recursos ideológicos de personajes como Vygotsky, se le asignó un valor importante al análisis de la forma en la que los espectadores tendrían contacto con el entorno audiovisual, para que, de manera productiva, las niñas y niños pudieran desarrollar motivación e involucrarse con las herramientas audiovisuales incrementando sus capacidades cognitivas a través del descubrimiento de diferentes enseñanzas.

Al haber decidido que el proyecto se compondría por varios videos, se consideró que de esta manera, además de hacerlo más llamativo para el usuario, serviría para que el aprendiz manejara la información



que recibiera de los audiovisuales de una manera fácil y espontánea, donde además puede construir nuevas ideas o conceptos a partir de conocimientos anteriores; es decir, el infante podrá relacionar las palabras que ya conoce en español, con las palabras nuevas que aprenderá en inglés, pues por ejemplo se relaciona un término como “dibujar”, con su traducción en inglés: “draw”.

Inspirado también en la teoría constructivista, el entorno audiovisual, comprende en su presentación como proyecto inicial, 4 videos, con temas importantes para el desarrollo del infante como anteriormente ya se había mencionado, y en los que el aprendiz tiene un rol activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues los tópicos son asuntos sociales con los que se relaciona siempre y de los cuales, puede construir nuevos conocimientos a partir de ideas que ya tenía formadas, como por ejemplo, de la estima propia hacia su persona, el medio ambiente, los valores universales, que continuamente son temas mencionados por su entorno familiar y demás.

Las características visuales, conformadas por una gama de colores y formas muy variadas, que además fueron estratégicamente creadas para que aparecieran en determinados sitios y posiciones de los videos, se vinculan con la confrontación entre los conceptos e ideas que ya conocen los infantes, junto con las nuevas enseñanzas que pueden aprender al visualizar los personajes, escenarios y demás, pero también al escuchar las canciones y las palabras.

Así pues, los cambios conceptuales, las nuevas enseñanzas y el entretenimiento con el que el espectador se relaciona al estar en contacto con los videos, conforma un espacio de conocimiento favorable y en relación con las nuevas formas de enseñanza progresistas.

4.1.3 ¿Cómo ayuda este proyecto a que los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar comiencen a aprender el idioma inglés?

El proyecto, cuenta con una base conceptual y visual de las cuales, se generan las distintas características que hacen del entorno audiovisual, una herramienta multimedia funcional, cumpliendo el objetivo de auxiliar a los infantes en la enseñanza de una segunda lengua.


Los audiovisuales fueron creados a través de etapas secuenciales, en las que se presentaron distintas circunstancias y fueron gestionadas mediante la investigación de datos y posterior ejecución de tareas de producción de guión, bocetaje, ilustración, edición y demás.

Como ya se mencionó anteriormente, el proyecto cuenta con bases del diseño que ayudan a reforzar



Fig 1. Ilustración de infante entretenido con tv.

la idea de que la proyección de ideas en la comunicación visual de determinado producto y que va destinado a un público objetivo establecido, debe ser funcional. Dicha funcionalidad, es obtenida mediante la integración de conceptos adecuadamente estudiados, recursos gráficos, y en el caso de este trabajo, de recursos sonoros, de animación, etc. El proyecto además al ser respaldado por las bases



de la pedagogía progresista, y más específicamente por el constructivismo, fortalece su objetivo de generar espacios eficaces y dinámicos donde los infantes en edad preescolar pueden asimilar nuevos conocimientos de manera eficaz y divertida.

El entorno audiovisual, cuenta con cualidades que le permiten ajustarse a los criterios que forman a los medios innovadores de la escuela nueva de pedagogía y se presenta como un soporte para que las niñas y niños, mediante un ambiente agradable, empiecen a aprender un nuevo idioma, es decir, reconozcan algunas palabras del inglés, con lo cual, en un futuro, el aprendizaje de la lengua se les facilitará más, al ya estar más habituados al escuchar los sonidos del nuevo idioma, y además poseerán más capacidades para que al relacionarse con ésta y otras lenguas, las aprendan de manera más ágil.

Por otra parte, el proyecto al estar auxiliado por las bases ya mencionadas, brinda un acceso atractivo y útil a uno de los conocimientos más importantes que hoy en día, deben poseer los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar, es decir, el inglés, al ser uno de los idiomas que más se emplean a nivel mundial, en diferentes ámbitos sociales, y con lo cual, los infantes del país se verán beneficiados en su futuro y en su desarrollo personal.

Los niños, se sentirán identificados con los escenarios y personajes, pues éstos elementos tienen características que se pensaron específicamente para ser dirigidas al público infantil, ya que por ejemplo, los personajes tienen distintos rasgos físicos, son amigos, son juguetones y les gusta aprender de todo lo que existe a su alrededor. Además, en el entorno, existen aspectos divertidos que pueden llamar la atención de los niños, como montañas de colores, nubes sonrientes, casas de dulce, etc.

» 4.2 Fases creativas para el desarrollo del entorno audiovisual de acuerdo a Bernd Löbach

Para la creación del entorno audiovisual, se eligió seguir el proceso creativo desarrollado por Bernd Löbach, debido a que se precisan etapas sucesivas, donde las características forman un conjunto para poder producir un diseño funcional.

La aplicación de la creatividad y generación de ideas para el proyecto, se vieron beneficiadas por el cumplimiento del desarrollo a través de las fases que marcaba el proceso creativo, ya que se empezó por la identificación del problema, investigación, análisis de datos y posterior generación, valoración de ideas y desarrollo de las mismas.

Löbach, en su proceso creativo, fundamentó la importancia que tiene la valoración del problema a solucionar en un diseño, ya que ésta será la base del análisis que finalizará en la concepción de un trabajo correcta y funcionalmente elaborado.

En cada una de las etapas del diseño del entorno, se tomó en cuenta cual era el objetivo principal del proyecto, ya que mediante esto, se podía enfocar el desarrollo de los audiovisuales de manera más sencilla, sin perder de vista cuál era la finalidad de llevar a cabo el trabajo con determinadas características visuales, gráficas, sonoras, etc., y hacia determinado público objetivo.

Es importante destacar, que como lo menciona Löbach, la experiencia previa también forma parte fundamental de la generación de proyectos, por lo que en este caso, de manera precedente, se identificó una problemática social que de manera personal se había apreciado, ya que en México, los niños en edad





preescolar, tienen acceso a herramientas no íntegramente desarrolladas para que conozcan el idioma inglés, por lo que a través de las tecnologías de la información y comunicación se buscó una solución favorable y adaptada a la actualidad, y con estrategias entretenidas.

4.2.1 Fase 1: Análisis del problema: (Necesidad, relación social, desarrollo histórico, mercado, etc.)

Es en esta etapa, donde la base del proyecto surgió. Se consideraron las diferentes situaciones a resolver a partir de la identificación del problema, es decir, se reflexionó sobre la manera en la que se podría ayudar a los infantes a aprender el inglés, y que al mismo tiempo se divirtieran e interesaran por el conocimiento de una de las lenguas de mayor uso en el mundo, y que les serviría para su interacción con la sociedad en un futuro. Por lo tanto, se generó el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo se desarrollaría el entorno audiovisual auxiliar en la enseñanza del idioma inglés dirigido a niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar?.

De esta manera, se recopilaron datos como base para entender el proyecto a generar, y se analizó al público objetivo, el interés que se produciría en el espectador a través de un producto que estuviera adaptado a su actualidad, a su edad, a sus conocimientos previos de su ambiente en general y a su deseo por estar en contacto con situaciones nuevas y divertidas.

Posteriormente, se exploraron situaciones de la relación entre el producto y el usuario, por lo que se generó el análisis del modo en que un proyecto audiovisual entraría en contacto con un niño en edad preescolar.


Se consideró como podría evolucionar el proyecto, una vez que fuera introducido mediante algunos ejemplos de los audiovisuales, en ambientes de aprendizaje infantil, por lo que se realizó la investigación de trabajos audiovisuales de cualquier categoría ya previamente hechos para niños en edad preescolar a nivel nacional e internacional, y así pues se valoró la fuerza que tienen este tipo de proyectos en circunstancias de relación con infantes.

Por otra parte, se generó el análisis de los componentes de un trabajo multimedia, es decir, de las animaciones, sonidos, edición de audio, video, etc, y en este caso, introducción de textos o enlaces que permitieran aprender a los niños palabras en inglés, y por lo tanto, que costos podrían implicar la integración de estos elementos, pues se consideró la alta probabilidad del uso de cabinas de audio, y si se llegaba a requerir, la compra e instalación computacional de diferentes programas de edición. Asimismo, además de las herramientas de bocetajes, los programas computacionales, de audio, cabinas, y demás, se consideraron los materiales que adicionalmente se integrarían al proyecto, como la utilización de un disco donde se integrarían los audiovisuales que compondrían al entorno, así como la impresión de una portada que daría imagen a la presentación del trabajo en conjunto.

Fue además necesario saber, que la realización de un proyecto multimedia requiere de tiempo, y por dicha razón, se tomó en cuenta la estimación de un periodo aproximado para su creación al ser presentado como un trabajo de titulación de licenciatura.

Una vez, habiendo investigado y recolectado todos los anteriores datos, se consideraron también, las limitantes, restricciones y demás que podría tener o que podrían afectar al proyecto. Por ejemplo, se





consideró el presupuesto con que se contaba para la incorporación de música grabada en una cabina de audio, utilización y compra de programas computacionales y demás. Igualmente, es necesario mencionar que se consideró un margen de error en la creación de los elementos de los audiovisuales, como por ejemplo, de los personajes, escenarios, canciones, así como de los objetivos a largo plazo, ya que se debía valorar la favorable o desfavorable respuesta del público, a pesar de que el proyecto contara con una base teórica adecuadamente fundamentada.

Igualmente, para poder delimitar de manera más clara la razón de ser del proyecto y las cualidades que tendría, se especificó como parte de un sistema, es decir, se clasificó al entorno como una producción audiovisual, que forma parte del diseño multimedia.

4.2.2 Fase 2: Solución del problema

Al haber delimitado al proyecto como una producción audiovisual, se necesitó conocer que tipo de producción sería al estar en contacto con los infantes y mostrarles un ambiente divertido y de conocimiento; por lo tanto, se especificó como una producción de videocreación, ya que el objetivo del proyecto es mostrar nuevos conocimientos a un público objetivo y así acrecentar la cultura de dicho público mediante un espacio de entretenimiento, pero donde también se experimenta al presentar el proyecto a tal grupo social, ya que se pueden tener resultados diversos. También se consideró que el entorno audiovisual se presentaría como un prototipo donde se incluirían 4 videos, de manera que se pudiera presentar a los espectadores y demostrar su funcionalidad, para realizarse en un futuro a largo plazo, con la integración de más videos.


Se realizó una lluvia de ideas para poder saber cómo se producirían los 4 videos, de qué manera tendrían relación entre ellos y cómo representarían de manera eficaz a un entorno audiovisual. También, se definió qué nombre llevaría el trabajo, es decir, el título del entorno, e igualmente se delimitaron las características de los espacios que compondrían a los videos, y cuántos personajes existirían, con qué características físicas y morales se asociarían, de qué manera los niños podrían aprender una segunda lengua al relacionarla con la creación de canciones, y qué temas abordarían los videos. Por otro parte, se pensó en la manera en que se podrían animar los elementos, incluir sonidos, editar escenas y de qué forma se compondrían las canciones y como se incluirían palabras en inglés dentro de ellas.

En esta parte, al ya haber decidido cómo sería la solución al problema del proyecto, se generó una aproximación más clara del tiempo que tomaría la realización de cada elemento, al ya conocer de manera más específica como sería cada uno de estos.

4.2.3 Fase 3: Valoración de las soluciones del problema

Para poder valorar de manera clara la elección de la solución, se evaluaron las características que fueron otorgadas a cada elemento de los videos, la composición de los mismos y los factores que podrían brindar un ambiente adecuado de aprendizaje hacia el niño. Se analizó si de acuerdo a la lluvia de ideas donde se especificaron las características de todos los elementos a realizar, se podía generar una producción apta para lograr el objetivo, así como el presupuesto y las herramientas con que se contaba de acuerdo a la fase 2, donde se generó la solución.





De esta forma se determinó que sí sería una elección acertada la elaboración de 4 videos presentados como prototipo del entorno audiovisual, con personajes presentándose en escenarios coloridos y además, relacionando en los videos temas sociales importantes con el aprendizaje del inglés mediante la integración de canciones, pues a pesar de los riesgos y restricciones del proyecto, si era factible su creación, ya que al contar con una base teórica, todos los elementos anteriores representaban a una herramienta didáctica multimedia útil de la cual también, se investigaron datos para poder saber cómo relacionarla con el público infantil, creando un ambiente divertido donde los elementos fueran acorde con los intereses del público objetivo, y así pudieran aprender de manera más fácil conocimientos importantes para su edad.

4.2.4 Fase 4: Realización de la solución del problema

Un vez que se generó y valoró la solución del problema, se procedió a realizar el proyecto, de acuerdo a las bases teóricas, investigación y definición de características de todos los elementos de los 4 videos que se decidieron elaborar, para conformar al entorno audiovisual.

Las diferentes etapas del proceso creativo de Löbach, formaron un importante conjunto para poder crear el proyecto de manera favorable, más rápidamente y sin perder de vista el objetivo principal del trabajo.

Al llegar a esta etapa del proceso creativo, se conformó de manera práctica la solución planeada a través del seguimiento de pautas que marca el diseño de una producción audiovisual, es decir, en esta fase, la realización de la solución se logró mediante la preproducción, producción, postproducción, y finalmente muestra, distribución y almacenamiento.

»» 4.3 Desarrollo de la fase 4 del proceso creativo

El proceso creativo, al ya encontrarse en la fase 4, se necesitaba ver auxiliado por las herramientas que darían solución al problema, por lo que también era necesario definir un procedimiento que le diera una trayectoria favorable al trabajo para poderlo concluir de manera satisfactoria y mostrarlo al público posteriormente.

Fue de esta manera, que se definió empezar por la creación de bocetos y demás que mostrarían de manera práctica la definición de características de los elementos del entorno, la cual se decidió en la fase 2 del proceso creativo al dar solución al problema; posteriormente, se realizaron los diseños de manera más detallada, así como también la creación de canciones y posterior edición. Finalmente en la muestra, distribución y almacenamiento se experimentó con el proyecto al mostrarlo al público y se recabaron datos del análisis de la reacción de los espectadores, y del resultado del objetivo planteado.

Para la creación de este proyecto, no se requirió un equipo de producción grande, solo la colaboración de algunas personas para auxiliar en ciertos aspectos del trabajo, ya que las producciones audiovisuales hechas eran una pequeña base para dar a conocer al entorno audiovisual. Sin embargo, es importante destacar los siguientes puestos:



- Productor ejecutivo*: Karla Marianne Islas López
- Director de producción*: Karla Marianne Islas López
- Ayudante de producción*: Genaro Islas Rivero / María Elena López Cuéllar/Genaro Jaime Islas López
- Guionista*: Karla Marianne Islas López
- Equipo de sonido*: Karla Marianne Islas López, Fernando Rodríguez, Kevin Vázquez, Rodrigo Candelas Mendiola, Martha Cecilia Rendón Muciño, Luz Arely Torres Pérez y Mario Alberto González Arias.
- Fotografía*: Karla Marianne Islas López
- Edición*: Karla Marianne Islas López

4.3.1 Preproducción

Esta fue la parte más importante del procedimiento práctico del proyecto, ya que se conformó la concepción de los diseños de los audiovisuales, que posteriormente serían detallados en la fase de producción. Esta fase fue fundamental para poder modelar y llevar a la forma práctica las ideas y determinar las condiciones e instrumentos de realización de los audiovisuales.

Así pues, se llevó a cabo la valoración del presupuesto en cuanto a las herramientas que eran requeridas, se buscaron los soportes para realizar lluvia de ideas y bocetos de una manera ordenada, se buscó un equipo de cómputo adecuado para poder trabajar en la etapa de producción, se analizó qué programas de diseño se requerirían y por lo tanto, se realizó la adquisición de los programas que hicieran falta; además, se averiguó sobre los lugares donde se podría realizar la grabación de sonidos y canciones para los videos, así como también, se conformó a un equipo de personas para el doblaje de voces, e integración de la música respectivamente.

La preproducción del proyecto llevo un tiempo determinado en el que se trabajaron las ideas que ya se habían delimitado, y fue muy importante respetar las características que se tenían pensadas para la creación de cada elemento, ya que de ello dependía que pudiesen detallarse adecuadamente en la etapa de producción, y por lo tanto así, servir para cumplir la finalidad del entorno audiovisual. A partir de la investigación de datos que surgieron en la fase 1 y 2 del proceso creativo, se establecieron condiciones que sirvieron para seguir un trabajo ordenado en este periodo de preproducción, pues era importante tomar en cuenta el procedimiento del proyecto, para que si acaso surgían inconvenientes, no afectarían de manera irreversible al trabajo.

Es importante destacar que para poder seguir dicho procedimiento de forma acertada, se desarrollaron los rasgos propios que definen a esta etapa, por ejemplo el proceso de bocetaje, guión, storyboard y composición de diferentes factores, una vez que fueron seleccionadas las herramientas, equipo de música, y demás, de acuerdo al presupuesto.

• 4.3.1.1 Proceso de lluvia de ideas

Este proceso se vio auxiliado por la definición de factores en la fase 2 del proceso creativo, (donde se dió solución al problema y se generaron características generales de cada elemento), por lo que en esta etapa, se desarrollaron ideas que pudieran servir para crear los diseños de cada factor, y así, generar características particulares de cada uno de éstos.



Primeramente, era importante conocer cómo se englobarían los componentes que en conjunto, darían una apariencia conveniente para que el trabajo se presentará ante un público en edad preescolar, por lo que, de manera inicial, era importante considerar que el proyecto al tener el título de **"IMAGINUX"**, buscaba generar una reacción positiva y de interés en los niños, ya que se relacionó al término con la imaginación, como anteriormente se mencionó, y es por eso que su diseño debía ser agradable ya que aparecería a lo largo de todos los audiovisuales. Por otra parte, el contexto en el que se desarrollarían los videos, debía mantener siempre en el diseño de los escenarios un estilo parecido, con elementos divertidos que en conjunto estimularían la reacción favorable de los infantes. También, en esta fase, se pensó en la apariencia simpática que debían mostrar los personajes, para que los espectadores se identificaran con éstos, y se concluyó que era importante que las figuras parecieran estar en una edad muy temprana, y con diferentes peculiaridades como su piel, sus vestimentas, etc. Por otra parte se pensó en el modelado de los elementos que acompañarían a los videos, como juguetes, o rasgos de los escenarios, y demás; asimismo, se consideró la funcionalidad que daría a los audiovisuales las canciones alegres, con mensajes positivos y que tendrían algunas palabras en inglés para que los niños las pudieran relacionar con su significado en español.

• 4.3.1.2 Composición de canciones

La composición de canciones era uno de los aspectos más importantes a desarrollar en la creación de los audiovisuales, pues mediante la adecuada comunicación de mensajes que se transmitiría a través de las melodías, el receptor aprendería de manera más favorable los conocimientos. Por esta razón, se analizaron las ideas que tendrían relación con los temas elegidos para crear composiciones apropiadas, además, se debió tomar en cuenta las palabras que se integrarían en inglés.

Fue importante en esta fase, crear letras que impactarán en el interés de los niños principalmente, y se reflexionó en torno a los elementos que las composiciones debían tener, como por ejemplo la voz y el acompañamiento de instrumentos musicales.

De esta forma, se crearon 4 melodías sencillas pero divertidas y que de manera eficaz pudieran entender los infantes primordialmente.

La primer canción, es la que acompaña al video de introducción, por lo cual se expresa en ella la invitación para que el receptor se interese por el contenido del entorno audiovisual. Fueron incluidos versos entusiastas en las que los personajes llaman al público a conocer el ambiente en el que se encuentran, y a entrar en contacto con nuevos aprendizajes. Esta canción lleva por nombre **"¡Bienvenido a IMAGINUX!"**.

La manera en la que está conformada es la siguiente:

"¡Bienvenido a IMAGINUX!"

-Puente musical-

Hey! Hey! Hey!, One two, three! Hey!

Hello!, Hey friend!

Hey! Hey! Hey!

¡Este es el momento divertido!

Sooo let's sing!

-Puente musical-

¡Esta es la ciudad!





¡Donde aprenderás y jugarás!
Come with us!

Hey! Hey! Hey!
¡Si tú quieres conocer y descubrir!
¡Esta es la ocasión!
Soo let's go!, Soo let's go!, Soo let's go!...
¡Un mundo de alegría! ¡Ilusión! Y ¡Activación!
We like to have fun!,
Yes! yes!
We like to have fun!
Yeah!

¡Mueve las manitas!, ¡mueve los piecitos!
¡Gira y gira de emoción!
¡Entra a la ciudad más increíble!
¡Entra en el espacio más colorido!
Let's be happy"!
Yeah!, Yeah!, Yeah!

¡Grita de felicidad!
¡Sí, Sí, Sí!
Shake your body!
Shake your body!,
¡Esta es la ciudad IMAGINUX!

La segunda canción, lleva por título “**¡Yo soy único!**”, haciendo alusión directamente al tema elegido para el video, es decir, la autoestima, por lo que se incluyó en ella, frases que el infante pudiera relacionar con pensamientos, percepciones y características positivas que tienen las personas, para que de esta manera, asociara tales expresiones con los rasgos de su personalidad y se percatara de los beneficios que tiene el contar con razonamientos, cualidades y sentimientos propios.

La manera en la que está conformada es la siguiente:

¡Yo soy único!

¡Yo soy único en este mundo!, *I'm unique in this world!*
¡Mi cuerpo..!, *my body...!*
¡Mi mente..!, *my mind..!*
¡Y mis emociones..!, *and my emotions..!*
¡Son únicas!, *are unique!*
¡E irrepitibles!, *and unrepeatable!*

¡Yo tengo 2 ojos cafés!, *I have two brown eyes!*
¡Y yo tengo 2 ojos morados!, *and i have 2 purple eyes!*
Yeah!, Yeah!, Yeah!

¡Mi cara es redonda!, *my face is round!*
¡Y mi cara es cuadrada!, *and my face is square!*
Yeah!, Yeah!, Yeah!

¡Mi nariz es pequeña!, *my nose is small!*
¡Y mi nariz es grande!, *and my nose is big!*
Yeah!, Yeah!, Yeah!





¿Y sabes que más?, *and you know what else?*
¡Nuestra piel es de diferentes colores!, *our skin is of different colors!*

¡Yo soy único en este mundo!, *i'm unique in this world!*
¡Mi cuerpo..!, *my body...!*
¡Mi mente..!, *my mind..!*
¡Y mis emociones..!, *and my emotions..!*
¡Son únicas!, *are unique!*
¡E irrepetibles!, *and unrepeatable!*

¡Yo soy muy alegre!, *i'm so happy!*
¡Yo soy muy valiente!, *i'm so brave!*
¡Yo soy muy amistoso!, *i'm so friendly!*
¡A mi me gusta el helado!, *i like the ice cream!*
¡A mi me gusta el pastel!, *I like the cake!*
¡A mi me gusta el chocolate!, *i like the chocolate!*
Yeah!, Yeah!, Yeah!

¡Yo sé dibujar!, *i know how to draw!*
¡Yo sé bailar!, *i know how to dance!*
¡Yo sé cantar!, *i know how to sing!*

¡Zuri es única!, *Zuri is unique!*
¡Allison es única!, *Allison is unique!*
¡Yo soy único!, *I am unique!*
¡Tú eres único!, *you are unique!*

¡Corre!, *run!*
¡Salta!, *jump!*
¡Canta!, *sing!*
¡Nada!, *swim!*
¡Baila!, *dance!*
¡Sonríe!, *smile!*
¡Aprende!, *learn!*
¡Eres genial!, *You are great!*

La tercer canción lleva por título “**¡Mi planeta y yo!**”, y trata el tema de cuidado al medio ambiente, por lo que se integraron en ella, versos que pudieran explicar la importancia que tiene el aprender a valorar desde una edad temprana, al entorno en el que se vive, respetando a la naturaleza, el agua, y demás recursos, ya que son vitales para la existencia del ser humano.

La manera en la que está conformada es la siguiente:

¡Mi planeta y yo!

-Puente musical-
1, 2, 1, 2, 3, go!
¡Este es un nuevo día! , *This is a new day!*
¡Mira las flores! , *Look at the flowers!*
¡Mira los árboles! , *Look at the trees!*
¡Mira los animales!, *Look at the animals!*
¡Todo es parte de nuestro planeta!, *Everything is part of our planet!*

-Puente musical-
¡Hey! ¡Hey! ¡Hey! ¡La Tierra!, *Hey! Hey! Hey! The Earth!*





¡Sí! ¡Es increíble!, *Yeah, is incredible!*
¡Pero cuidado!, *But Attention!*
¡No tires basura!, *Do not throw trash!*
¡O la Tierra se enfermará!, *Or the Earth will be sick!*

¡Protégela!, *Protect it!*
¡Cuidala!, *Take care of it!*
¡Coloca la basura en el bote!, *Put the trash in the bin!*
¡Bien hecho!, *Well done!*
¡La Tierra está feliz!, *The Earth is happy!*

-Puente musical-
1, 2, 1, 2, 3, go!
¡Este es un nuevo día!, *This is a new day!*
¡Mira el mar!, *Look at the sea!*
¡Mira las montañas!, *Look at the mountains!*
¡Mira el cielo!, *Look at the sky!*
¡Todo es parte de nuestro planeta!, *Everything is part of our planet!*

-Puente musical-
¡Hey! ¡Hey! ¡Hey! ¡La Tierra!, *Hey! Hey! Hey! The Earth!*
¡Sí! ¡Es increíble!, *Yeah, is incredible!*
¡Pero cuidado!, *But Attention!*
¡No desperdicies el agua!, *Do not waste the water!*
¡O la Tierra se enfermará!, *Or the Earth will be sick!*

¡Protégela!, *Protect it!*
¡Cuidala!, *Take care of it!*
¡Cierra la llave!, *Close the tap!*
¡Bien hecho!, *Well done!*
¡La Tierra está feliz!, *The Earth is happy!*

-Puente musical-
¡Juntos por un planeta feliz!, *Together for a happy planet!*
¡Juntos por un planeta lleno de color!, *Together for a planet full of color!*
¡Juntos por un planeta mejor!, *Together for a better planet!*
¡Juntos en nuestro planeta!, *Together in our planet!*
Yeah!

La cuarta canción lleva por título “**¡Que vivan los valores universales!**”, y en ella se integraron frases que pudieran servirles a las niñas y niños para comprender la importancia de nociones como el amor, paz, amistad, justicia y demás, ya que son conceptos que ayudan a las personas a tener una convivencia social provechosa, y a vivir de una manera más íntegra.

La manera en la que está conformada es la siguiente:

¡Que vivan los valores universales!

-Puente musical-
¡Vamos! ¡Todos juntos!, *Come on! all together!*
¡Escucha!, *Listen!*
¡Amor, respeto, tolerancia!, *Love, respect, tolerance!*
Yeah!
¡Honestidad, justicia, libertad!, *Honesty, justice, freedom!*
Yeah!





¡Son valores universales!, *Are universal values!*
¡Es genial!, *It's great!*

¡Los valores nos ayudan!, *The values help us!*
¿Sabes por qué?, *do you know why?*
Porque..., *Because...*
¡Nos ayudan a jugar!, *They help us to play!*
¡Nos ayudan a expresar!, *They help us to express!*
¡Nos ayudan a tener amigos!, *They help us to have friends!*
¡Nos ayudan a triunfar!, *They help us to succeed!*

¡Sin ellos!, *Without them!*
¡No sabríamos cómo comportarnos!, *We would not know how to behave!*
¡Solo mira!, *Just look!*

¡Irrespeto!, *Disrespect!*
¡Desigualdad!, *Inequality!*
¡Deshonestidad!, *Dishonesty!*
¡Odio!, *Hate!*
¡Intolerancia!, *Intolerance!*
¡Oh por dios!, *Oh my god!*

¡Entonces!, *So!*
¡Que vivan los valores universales!, *Long life the universal values!*

¡Vamos! ¡Todos juntos!, *Come on! all together!*
¡Escucha!, *Listen!*
¡Responsabilidad, solidaridad, valentía!, *Responsability, solidarity, courage!*
Yeah!
¡Igualdad, amistad, paz!, *Equality, friendship, peace!*
Yeah!
¡Son valores universales!, *Are universal values!*
¡Es genial!, *It's great!*

¡Los valores nos ayudan!, *The values help us!*
¿Sabes por qué?, *do you know why?*
Porque..., *Because...*

¡Nos ayudan a jugar!, *They help us to play!*
¡Nos ayudan a expresar!, *They help us to express!*
¡Nos ayudan a tener amigos!, *They help us to have friends!*
¡Nos ayudan a triunfar!, *They help us to succeed!*

¡Sin ellos!, *Without them!*
No sabríamos cómo comportarnos!, *We would not know how to behave!*
¡Solo mira!, *Just look!*

¡Irrespeto!, *Disrespect!*
¡Desigualdad!, *Inequality!*
¡Deshonestidad!, *Dishonesty!*
¡Odio!, *Hate!*
¡Intolerancia!, *Intolerance!*
¡Oh por dios!, *Oh my god!*
¡Entonces!, *So!*

¡Que vivan los valores universales!, *Long life the universal values!*



• 4.3.1.3 Guión literario

El guión literario formó la base de la preproducción, junto con la composición de canciones, ya que en ellos se constituyeron los mensajes que formarían a la comunicación audiovisual.

Se incluyó de forma narrativa y ordenada una historia inicial para el video de "Yo soy único", "Mi planeta y yo" y "Que vivan los valores universales", y posteriormente también se especificaron las características, acciones y diálogos de los personajes en el desarrollo de los videos con melodías, así como la información sobre los escenarios y objetos complementarios. Fue además importante incluir orientaciones sobre los mensajes que diría cada personaje y las indicaciones sobre la forma en que expresarían los fragmentos para reforzar emociones o ideas de manera correcta.

El guión para el entorno audiovisual "IMAGINUX", es original, es decir, se presentan en él ideas y desarrollos nuevos, con una trama, personajes, escenarios y demás novedosos. Contiene un planteamiento y evolución para el contenido de los videos con tratamientos de temas sociales importantes para la infancia y que encuentran un punto en común al querer mostrar aprendizajes nuevos y beneficiosos a las niñas y niños. En las historias de los videos interviene la comedia y algunas veces la fantasía como estilos principales, ya que van dirigidos hacia los infantes.

La manera en la que está conformado el guión literario del video introductorio es la siguiente:

ENTORNO AUDIOVISUAL "IMAGINUX"

-¡BIENVENIDO A IMAGINUX-

1 EXT. CIUDAD / EN ALGUNA PARTE DE LA CIUDAD - DÍA

En una parte de la ciudad, aparecen nubes y el sol, y se mueven hasta que aparecen por detrás de los edificios, Max, Clavelita, Allison, Sam, Zuri y Pepe Pío saludando a los espectadores.

TODOS
(felices)
¡Hey!

Aparece Sam por detrás de un tronco de madera

SAM
¡Hey!

Aparece Max por detrás de una roca

MAX
Hey!

2 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHOS EDIFICIOS ALTOS - DÍA

Aparecen Sam, Allison y Zuri en tres naves diferentes saludando a los espectadores, hasta que llegan a un escenario y desaparecen por detrás de los edificios.

Aparece Pepe Pío por detrás de un arbusto

PEPE PÍO
Hey!

Aparece Allison por detrás del tronco de madera del que aparece Sam

ALLISON
One!

3 EXT. CIUDAD / ESCENARIO - DÍA

Aparece Pepe Pío, Clavelita y Max, tocando diferentes instrumentos. Pepe Pío toca el saxofón, Clavelita toca la batería y Max toca la guitarra eléctrica.

Aparece Clavelita por detrás del arbusto del que aparece Pepe Pío

CLAVELITA
Two!

4 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHOS EDIFICIOS DE COLORES Y DIFERENTES FIGURAS, Y CON MONTAÑAS VERDES - DÍA





Aparece Zuri por detrás de la roca de la que aparece Max

ZURI
Three!

TODOS
(felices)
Hey!

Todos bailan alegremente

SAM
Hello!

ALLISON
Hey friend!

- 5 APARECEN TRES TRIÁNGULOS CONSECUTIVAMENTE CON MAX, PEPE PÍO Y CLAVELITA, DONDE SE SEÑALAN LAS PALABRAS HEY!, CON UN FONDO COLORIDO DE JUGUETES, DULCES Y DEMÁS**

TRIÁNGULO 1 CON MAX
Hey!

TRIÁNGULO 2 CON PEPE PÍO
Hey!

TRIÁNGULO 3 CON CLAVELITA
Hey!

- 6 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE DONDE APARECE GRAN PARTE DE LA CIUDAD Y CON MONTAÑAS VERDES - DÍA**

Aparece la palabra ¡Bienvenido!

TODOS
(felices)
¡Bienvenido!

- 7 EXT. CIUDAD / COLUMPIO - DÍA**

Aparece Allison jugando en el columpio

ALLISON
¡Este es el momento divertido!

- 8 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHOS EDIFICIOS Y ÁRBOLES DE FONDO - DÍA**

Pasa una mariposa y después aparecen corriendo Zuri y Max

ZURI Y MAX JUNTOS:
(emocionados)
Soo let's sing!

- 9 APARECEN 6 CUADROS QUE CAMBIAN DE COLORES , EN DONDE SE ENCUENTRAN LOS 6 PERSONAJES**

Todos bailan alegremente

- 10 EXT. CIUDAD / EN UNA MONTAÑA DONDE HAY CASAS CON MUCHOS COLORES Y DULCES - DÍA**

Zuri aparece agarrándose de una liana para pasar al otro lado de un río

ZURI
¡Ésta es la ciudad!

Zuri se balancea de la liana mientras pasa al otro lado del río

ZURI
¡Dónde aprenderás y jugarás!

- 11 EXT. CIUDAD / EN UNA MONTAÑA DONDE HAY PALETAS Y DULCES - DÍA**

Aparece la palabra Come with us!

TODOS
(felices)
Come with us!

Aparece por detrás de unos dulces Sam

SAM
Hey!

Aparece por detrás de unos dulces Pepe Pío

PEPE PÍO
Hey!

Aparece por detrás de unos dulces Clavelita

CLAVELITA
Hey!

- 12 EXT. CIUDAD / NUBES - DÍA**

Aparecen Max y Allison sentados en nubes

MAX
(emocionado)
¡Si tú quieres conocer y descubrir!

ALLISON
(emocionada)
¡Esta es la ocasión!





Llega Pepe Pío en una nave

PEPE PÍO
(feliz)

Soo let's go! (3 veces)

13 APARECEN TRES CUADROS DE COLORES, EN DONDE SE ENCUENTRAN CLAVELITA, SAM Y ZURI

Aparece Clavelita, Sam y Zuri de manera consecutiva.

CLAVELITA
¡Un mundo de alegría!

SAM
¡Ilusión!

ZURI
Y ¡Activación!

14 INT. CIUDAD / SALÓN DE CLASES - DÍA

Aparece Allison señalando hacia un pizarrón, donde Pepe Pío, Max y Clavelita desempeñan el papel de sus alumnos

ALLISON
(emocionada)
We like to have fun!

PEPE PÍO, MAX Y CLAVELITA
(emocionados)
Yes!, yes!

Aparece Sam en una ventana del salón de clases

SAM
(emocionado)
We like to have fun!

TODOS
Yeah!

15 APARECE EN UN CUADRO DE COLOR ALLISON

Se señalan distintas partes del cuerpo de Allison

TODOS
¡Mueve las manitas!, ¡mueve los piecitos!

16 EXT. CIUDAD / RUEDA DE LA FORTUNA - DÍA

Aparecen Max, Allison y Sam en la rueda de la fortuna

TODOS
¡Gira y gira de emoción!

17 APARECE PEPE PÍO EN UN CUADRO QUE CAMBIA DE COLORES

Pepe Pío se mueve de derecha a izquierda

TODOS
Come on enjoy it!, Come on enjoy it!

18 EXT. CIUDAD / CASTILLO - DÍA

Aparece Clavelita, Max y Zuri

CLAVELITA
¡Entra a la ciudad más increíble!

TODOS
¡Entra en el espacio más colorido!

19 EXT. CIUDAD / EDIFICIOS - DÍA

Aparece Allison moviéndose

ALLISON
Let's be happy!

20 EXT. CIUDAD / TREN - DÍA

Aparecen en el tren, Sam, Max y las palabras Yeah, yeah yeah!

TODOS
Yeah, yeah, yeah!

21 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestra la palabra ¡Grita de felicidad!

TODOS
¡Grita de felicidad!

22 APARECE UN ROMPECABEZAS FORMÁNDOSE

Se muestra en diferentes piezas del rompecabezas la palabra ¡Sí!

TODOS
¡Sí!, ¡sí!, ¡sí!

23 APARECEN 6 CUADROS QUE CAMBIAN DE COLORES , EN DONDE SE ENCUENTRAN 3 PERSONAJES y 3 FRASES

Se muestra a Allison, Pepe Pío y Zuri en tres diferentes cuadros, y la frase Shake your body! en otros tres diferentes cuadros.





TODOS
Shake your body!

24 EXT. CIUDAD / CIUDAD COMPLETA - DÍA

Aparece un avión con la frase Shake your body!

TODOS
Shake your body!

Aparecen los 6 personajes, con la ciudad de fondo

TODOS
¡Esta es la ciudad IMAGINUX!

La manera en la que está conformado el guión literario del primer video es la siguiente:

-¡YO SOY ÚNICO!-

HISTORIA

1 EXT. CIUDAD / PARQUE - DÍA

Aparecen Allison y Zuri jugando en un parque

“Allison y Zuri, jugaban alegremente en el parque”

ALLISON
¡Estoy muy feliz!

ZURI
I'm so happy!

ALLISON
Zuri, ¿crees que exista alguien igual a nosotros en este mundo?

ZURI
No lo sé Allison, ¡pero sería interesante descubrirlo!

Llega Pepe pío en un carro

“De repente llegó Pepe Pío...”

PEPE PÍO
¡Hola!, ¿qué están haciendo?

ALLISON
Estamos platicando Pepe Pío. ¿Tú crees que exista alguien igual a nosotros en este mundo?

PEPE PÍO
¡Claro que no!. Cada uno de nosotros es único e irrepetible en este universo, ¿quieren saber por qué?

ALLISON
¡Síiiiiii!

ZURI
Yeah!

VIDEO CON MELODÍA

1 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES, CON CÍRCULOS

Se muestran diferentes círculos, con la palabra IMAGINUX dando vueltas

2 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES

Se muestra las palabras ¡Oye amigo!, Hey friend!

TODOS
¡Oye amigo!, *Hey friend!*

3 EXT. CIUDAD / GLOBOS AEROSTÁTICOS - DÍA

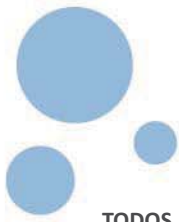
Aparecen en tres diferentes globos aerostáticos Allison, Pepe Pío y Zuri

PEPE PÍO (emocionado)
¿Quieres saber algo divertido?

TODOS
Do you want to know something very funny?

TODOS
¡Síiiiiii!





TODOS
(emocionados)

Yeah!

4 INT. CIUDAD / DISCOTEQUE

Aparece Pepe Pío bailando en una discoteque

PEPE PÍO

¡Yo soy único en este mundo!

TODOS

I'm unique in this world!

5 APARECE ALLISON EN UN CUADRO DE COLOR

Se muestra a Allison moviéndose

ALLISON

¡Mi cuerpo!

TODOS

My body!

ALLISON

¡Mi mente!

TODOS

My mind!

6 EXT. CIUDAD / BOSQUE - DÍA

Aparecen en un pequeño bosque Allison y Zuri, moviéndose

ALLISON Y ZURI

¡Y mis emociones!

TODOS

And my emotions!

7 EXT. CIUDAD / MONTAÑAS DE DULCES - DÍA

Aparecen encima de unas montañas, Allison, Pepe Pío y Zuri

ALLISON, PEPE PÍO Y ZURI

¡Son únicas!

TODOS

Are unique!

8 APARECE UN CUADRO QUE CAMBIA DE COLORES

Se muestra la palabra ¡E irrepetibles!

TODOS

¡E irrepetibles!

TODOS

And unrepeatable!

9 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE DONDE APARECE PARTE DE LA CIUDAD Y CON MONTAÑAS VERDES - DÍA

Aparece Allison detrás de una roca

ALLISON

¡Yo tengo dos ojos marrones!

TODOS

I have two brown eyes!

Aparece Zuri detrás de un arbusto

ZURI

¡Y yo tengo dos ojos morados!

TODOS

And I have two purple eyes!

TODOS

(emocionados)

Yeah, yeah, yeah!

10 EXT. CIUDAD / CASAS - DÍA

Pepe Pío y Zuri aparecen en sus casas, y se asoman por sus ventanas.

PEPE PÍO

¡Mi cara es redonda!

TODOS

My face is round!

ZURI

¡Y mi cara es cuadrada!

TODOS

And my face is square!

TODOS

(emocionados)

Yeah, yeah, yeah!

11 INT. CIUDAD / HABITACIÓN DE ALLISON

Se muestra a Allison en su habitación

ALLISON

¡Mi nariz es pequeña!





TODOS
My nose is small!

Aparece Pepe Pío en una esquina de la habitación

PEPE PÍO
¡Y mi pico es grande!

TODOS
And my beak is big!

TODOS
(emocionados)
Yeah, yeah, yeah!

12 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHOS EDIFICIOS ALTOS - DÍA

Aparece Zuri en su nave, saludando a los espectadores

ZURI
¿Y sabes qué mas?

TODOS
And you know what else?

13 APARECE UNA RULETA MOVIÉNDOSE

Se muestra a Allison, Pepe Pío y Zuri moviéndose

TODOS
¡Nuestra piel es de diferentes colores!

TODOS
Our skin is of different colors!

14 EXT. CIUDAD / ESTRELLAS - NOCHE

Aparece Allison sentada en la luna, mientras las estrellas dan vuelta

ALLISON
¡Yo soy muy alegre!

TODOS
I am very happy!

15 EXT. CIUDAD / MAR - DÍA

Aparece Zuri navegando en un barco, a través del mar

ZURI
¡Yo soy muy valiente!

TODOS
I am very brave!

16 EXT. CIUDAD / PARQUE - DÍA

Aparecen Allison y Pepe Pío jugando en un sube y baja

PEPE PÍO
¡Yo soy muy amistoso!

TODOS
I am very friendly!

40

17 EXT. CIUDAD - HELADERÍA - DÍA

Aparece Allison comprándole un helado a Pepe Pío en una heladería

ALLISON
¡A mi me gusta el helado!

TODOS
I like the ice cream!

TODOS
(emocionados)
Yeah, yeah, yeah!

18 INT. CIUDAD / COCINA DE ZURI - DÍA

Aparecen Allison y Zuri sentadas en una mesita de la cocina de Zuri

ZURI
¡A mi me gusta el pastel!

TODOS
I like the cake!

TODOS
(emocionados)
Yeah, yeah, yeah!

19 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHAS CASAS DE DULCE Y UN RÍO DE CHOCOLATE - DÍA

Aparece Pepe Pío jugando en una resbaladilla y salpica chocolate

PEPE PÍO
¡A mi me gusta el chocolate!

TODOS
I like the chocolate!

TODOS
(emocionados)
Yeah, yeah, yeah!



20 INT. CIUDAD / HABITACIÓN DE ARTE - DÍA

Aparece Allison pintando en un lienzo

ALLISON

¡Yo sé dibujar!

TODOS

I know how to draw!

21 INT. CIUDAD / ESCENARIO

Aparece Zuri bailando sobre un escenario

ZURI

¡Yo sé bailar!

TODOS

I know how to dance!

22 EXT. CIUDAD / ESCENARIO

Aparece Pepe Pío cantando en un escenario

PEPE PÍO

¡Yo sé cantar!

TODOS

I know how to sing!

23 EXT. CIUDAD - MONTAÑAS DE CHOCOLATE

Aparece Allison, Pepe Pío y Zuri bailando sobre unas montañas de chocolate

PEPE PÍO

¡Zuri es única!

TODOS

Zuri is unique!

PEPE PÍO

¡Allison es única!

TODOS

Allison is unique!

PEPE PÍO

¡Yo soy único!

TODOS

I am unique!

PEPE PÍO

¡Tú eres único!

TODOS

You are unique!

24 INT. CIUDAD - SALA

Aparece Allison, Pepe Pío y Zuri viendo una pantalla donde se proyectan varias fotografías

TODOS

¡Corre!, *Run!*

¡Salta!, *jump!*

¡Nada!, *swim!*

¡Baila!, *dance!*

¡Sonríe!, *smile!*

¡Aprende!, *learn!*

25 EXT. CIUDAD / ÁRBOLES - DÍA

Aparece Pepe Pío en un carrito, con una bandera que trae la frase ¡Eres genial!, *You are great!*

TODOS

¡Eres genial!, *you are great!*

La manera en la que está conformado el guión literario del segundo video es la siguiente:

-¡MI PLANETA Y YO!-

HISTORIA

1 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHAS MONTAÑAS Y COLINAS VERDES - DÍA

Aparecen Sam, Clavelita y Max corriendo en unas colinas

“Sam, Clavelita y Max corrían y se divertían ”

SAM

¡Que divertido!

CLAVELITA

¡Correré más rápido!

MAX

¡Les ganaré!

Observan una tiendita a lo lejos





“ De repente vieron una tiendita”

MAX

¡Miren!, vamos a la tiendita

SAM Y CLAVELITA

¡Síííí!

Llegan los tres a la tiendita

SAM

¡Yo quiero un jugo!

MAX

¡Y yo un yogur!

CLAVELITA

¡Yo prefiero una manzana!

Comienzan a caminar los tres, de nuevo por las colinas

CLAVELITA

¡Que rica manzana!

SAM

¡Mi jugo también es delicioso!

MAX

¡Y mi yogur también!

Mientras caminan, ven una llave abierta

CLAVELITA

¡Miren, alguien dejó abierta la llave del agua!

SAM

¡No puede ser!

MAX

¡Ya sé, cerremos la llave!

MAX

¡Ahora el primero en llegar a aquel árbol gana!

SAM Y CLAVELITA

¡Sííííí!

Mientras corren, Sam tira su envase de jugo sobre unas flores

CLAVELITA

¡Nooo!

Varias florecitas sobre las que iba a caer el envase de jugo, se asustan

FLORECITAS

¡Oh no!, ¡Va a tirar basura!

Sam, Clavelita y Max comienzan a platicar

SAM

¡¿Qué pasa?!

CLAVELITA

Cuando tiras basura, lastimas a mis amigas florecitas

SAM

¿Por qué?

CLAVELITA

¡Te explicaré!

VIDEO CON MELODÍA

1 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES, CON CÍRCULOS

Se muestran diferentes círculos, con la palabra IMAGINUX dando vueltas

2 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestran los números 1, 2, 3

TODOS

One!, Two!, One!, Two!, Three! Go!

3 EXT. CIUDAD / MONTAÑAS DE CHOCOLATE Y COLINAS - DÍA

Aparecen Max, Clavelita y Sam

TODOS

¡Este es un nuevo día!, *This is a new day!*

4 EXT. CIUDAD / LAGO - DÍA

Aparece Max, señalando varias flores

TODOS

¡Mira las flores!, *Look at the flowers!*

5 EXT. CIUDAD / BOSQUE - DÍA

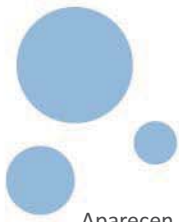
Aparece Clavelita rodeada de varios árboles

TODOS

¡Mira los árboles!, *Look at the trees!*

6 EXT. CIUDAD / EN UNA PARTE CON MUCHAS COLINAS Y ANIMALES EN LA PARTE FRONTAL





Aparecen varios animales en las colinas

TODOS

¡Mira los animales!, *Look at the animals!*

7 APARECE EL PLANETA TIERRA RODEADO DE FLORES, ÁRBOLES Y ANIMALES

Se muestran las flores, árboles y animales dando vueltas alrededor del planeta Tierra

TODOS

¡Todo es parte de nuestro planeta!, *Everything is part of our planet!*

8 APARECEN TRES RECUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max en un recuadro, a Sam en otro y a Clavelita en otro.

TODOS

(emocionados)

Hey, hey, hey!

9 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra bailando

TODOS

¡La Tierra!

10 APARECEN TRES RECUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max en un recuadro, a Sam en otro y a Clavelita en otro.

TODOS

(emocionados)

Hey, hey, hey!

11 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra

TODOS

The Earth!

Aparece Max, Sam y Clavelita por detrás de la Tierra

TODOS

¡Síííí! ¡Es increíble!, *Yeah!, It's incredible!*

12 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestra una parte de un cuadro que se completa con la entrada de otro, formando un cuadrado

TODOS

¡Pero, cuidado!, *But, attention!*

13 EXT. CIUDAD / CALLE - DÍA

Aparece Sam caminando en la calle, y de repente tira un envase de refresco

TODOS

¡No tires basura!, *Do not throw trash!*

14 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra moviéndose y enferma

TODOS

¡O la Tierra se enfermará!, *Or the Earth will be sick!*

15 INT. CIUDAD / SALÓN DE CLASES - DÍA

Aparece Max en un salón de clases, abrazando un globo terráqueo

TODOS

¡Protégela!, *Protect it!*

16 ESPACIO / TIERRA

Aparece una cara feliz, señalando a la Tierra

TODOS

¡Cuidala!, *Take care of it!*

17 EXT. CIUDAD / CALLE - DÍA

Aparece Sam y Clavelita tirando basura en los botes correspondientes a dicha basura

TODOS

¡Coloca la basura en el bote!, *Put the trash in the bin!*

18 APARECE UN CUADRO QUE CAMBIA DE COLOR

Se muestra la palabra ¡Bien hecho!, rodeada de varios dibujos, y aparecen Sam, Clavelita y Max

TODOS

¡Bien hecho!, *Well done!*

19 ESPACIO / TIERRA

Aparece la Tierra rodeada de árboles, flores, animales, dos botes (uno de basura orgánica y otro de basura inorgánica), Sam, Clavelita y Max

TODOS

¡La Tierra está feliz!, *The Earth is happy!*





20 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES, CON CÍRCULOS

Se muestran diferentes círculos, con la palabra IMAGINUX dando vueltas

21 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestran los números 1, 2, 3

TODOS

One!, Two!, One!, Two!, Three! Go!

22 EXT. CIUDAD / MONTAÑAS DE CHOCOLATE Y COLINAS - DÍA

Aparecen Max, Clavelita y Sam

TODOS

¡Este es un nuevo día!, This is a new day!

23 EXT. CIUDAD / MAR - DÍA

Aparecen Clavelita, Sam y Max en un barquito, y se alcanza a ver debajo del mar, donde aparecen varios animales acuáticos.

TODOS

¡Mira el mar!, Look at the sea!

24 EXT. CIUDAD / MONTAÑAS - DÍA

Aparecen varias montañas, y llegan Sam, Max y Clavelita en sus naves

TODOS

¡Mira las montañas!, Look at the mountains!

25 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Aparecen Sam, Max y Clavelita detrás de las colinas

TODOS

¡Mira el cielo!, Look at the sky!

26 APARECE EL PLANETA TIERRA RODEADO DE MAR, MONTAÑAS Y NUBES

Se muestra el mar, montañas y nubes dando vueltas alrededor del planeta Tierra

TODOS

¡Todo es parte de nuestro planeta!, Everything is part of our planet!

27 APARECEN TRES RECUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max en un recuadro, a Sam en otro y a Clavelita en otro.

**TODOS
(emocionados)**

Hey, hey, hey!

28 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra bailando

TODOS

¡La Tierra!

29 APARECEN TRES RECUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max en un recuadro, a Sam en otro y a Clavelita en otro.

**TODOS
(emocionados)**

Hey, hey, hey!

30 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra

TODOS

The Earth!

Aparece Max, Sam y Clavelita por detrás de la Tierra

TODOS

¡Síííí! ¡Es increíble!, Yeah!, It's incredible!

31 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestra una parte de un cuadro que se completa con la entrada de otro, formando un cuadrado

TODOS

¡Pero, cuidado!, But, attention!

32 INT. CIUDAD / CASA DE MAX - DÍA

Se muestra a Max jugando en una alberca inflable, y aparece por detrás de la alberca Clavelita, y se hace acercamiento a llave del agua.

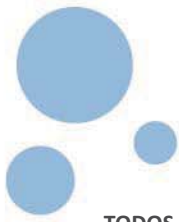
TODOS

¡No desperdicies el agua!, Do not waste the water!

33 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra moviéndose y enferma





TODOS

¡O la Tierra se enfermará!, *Or the Earth will be sick!*

34 INT. CIUDAD / SALÓN DE CLASES - DÍA

Aparece Max en un salón de clases, abrazando un globo terráqueo

TODOS

¡Protégela!, *Protect it!*

35 ESPACIO / TIERRA

Aparece una cara feliz, señalando a la Tierra

TODOS

¡Cuidala!, *Take care of it!*

36 INT. CIUDAD / CASA DE MAX - DÍA

Se muestra a Max en la alberca inflable, cerrando la llave del agua

TODOS

¡Cierra la llave!, *Close the tap!*

37 APARECE UN CUADRO QUE CAMBIA DE COLOR

Se muestra la palabra ¡Bien hecho!, rodeada de varios dibujos, y aparecen Sam, Clavelita y Max

TODOS

¡Bien hecho!, *Well done!*

38 ESPACIO / TIERRA

Aparece la Tierra rodeada de mar, montañas, nubes, Sam, Clavelita y Max

TODOS

¡La Tierra está feliz!, *The Earth is happy!*

39 APARECE UN FONDO DE COLORES, Y SE VAN MOSTRANDO POCO A POCO VARIOS RECUADROS CON LA TIERRA

Se muestra cuatro cuadros, cada uno de ellos con la Tierra moviéndose

TODOS

¡Juntos por un planeta feliz!, *Together for a happy planet!*

40 ESPACIO / TIERRA

Aparece la Tierra, y en ella se muestra cambio de color en los diferentes continentes

TODOS

¡Juntos por un planeta lleno de color!, *Together for a planet full of color!*

41 APARECEN IMÁGENES DE FLORES, MONTAÑAS, MAR, NUBES, ANIMALES, Y LA TIERRA MOVIÉNDOSE

Se muestran imágenes de las montañas, mar, nubes, animales y Tierra moviéndose de izquierda a derecha y viceversa, arriba y abajo de la pantalla, mientras que en medio de la escena aparece la Tierra, con expresión feliz

TODOS

¡Juntos por un planeta mejor!, *Together for a better planet!*

42 ESPACIO / TIERRA

Se muestra a la Tierra, y aparecen Max, Sam y Clavelita detrás de ella

TODOS

¡Juntos en nuestro planeta!, *Together in our planet!*

43 APARECE UN CUADRO DE COLOR

Se muestra la palabra Yeah!

TODOS

Yeah!

La manera en la que está conformado el guión literario del tercer video es la siguiente:

-¡QUE VIVAN LOS VALORES UNIVERSALES-

HISTORIA

1 INT. CIUDAD / ESCUELA - DÍA

Aparecen Zuri, leyendo un libro y Pepe Pío pintando

“Zuri y Pepe Pío, aprendían y se divertían en la escuela”

ZURI

Oh my god!, Este libro es muy interesante

PEPE PÍO

Yeah!, y yo me estoy divirtiendo mucho pintando





Aparece Max

“De repente, llegó Max muy feliz”

ZURI

¡Hola!

MAX

¡Hola chicos!

PEPE PÍO

¡Hola!

MAX

¡Miren! ¡Encontré esta guitarra allá!

ZURI

¡Que increíble!

PEPE PÍO

Yeah, it's incredible!

MAX

¡Podemos tocar una canción juntos!

ZURI Y PEPE PÍO

¡Sí!, ¡pero préstamela primero a mi!

ZURI

¡No, ¡yo la pedí primero!

PEPE PÍO

¡No es cierto!, ¡yo la pedí primero!

Zuri y Pepe Pío empiezan a pelear

ZURI

¡Suelta la guitarra!

PEPE PÍO

¡No!, ¡yo la quiero!

Aparece Allison

“Entonces...llegó Allison muy sorprendida...”

ALLISON

¡Chicos!, ¿por qué pelean?

MAX

¡Los dos quieren tocar la guitarra, pero no se ponen de acuerdo!

ALLISON

¡¡Alto!!

ALLISON

¡Recuerden que debemos respetarnos y tener tolerancia!

PEPE PÍO

¡Oh!

ZURI

Allison tiene razón Pepe Pío...¡lo siento!

PEPE PÍO

Sí, es cierto...¡yo también lo siento!

ALLISON

¡Ahora cada quien tendrá un turno para tocar la guitarra!

PEPE PÍO

¡Sí!

VIDEO CON MELODÍA

1 APARECEN TRES CUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max, Allison y Pepe Pío bailando

2 APARECE UN ROMPECABEZAS, CON 2 PERSONAJES

Se muestra a Zuri saliendo del lado izquierdo del rompecabezas y a Pepe Pío saliendo del lado derecho

ZURI

¡Vamos!

PEPE PÍO

¡Todos juntos!

TODOS

Come on!, All together!

3 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Aparece Zuri en las colinas

ZURI

¡Escucha!

TODOS

Listen!

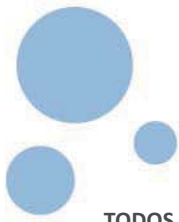
4 INT. CIUDAD / SET DE TELEVISIÓN

Aparece Max en un set de televisión, señalando a una ruleta de juegos

MAX

¡Amor!, ¡Respeto!, ¡Tolerancia!





TODOS

Love!, Respect!, Tolerance!

5 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES

Se muestra la palabra Yeah!

TODOS

Yeah!

6 INT. CIUDAD / SET DE TELEVISIÓN

Aparece Max en un set de televisión, señalando a una ruleta de juegos

MAX

¡Honestidad!, ¡Justicia!, ¡Libertad!

TODOS

Honesty!, Justice!, Freedom!

7 ESPACIO / TIERRA

Aparece Pepe Pío en su navecita y rodeando a la Tierra

TODOS

¡Son valores universales!, Are universal values!

8 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Aparece Zuri y Max corriendo sobre las colinas, y llevan unos globos que forman la palabra ¡Es genial!

ZURI Y MAX

¡Es genial!

TODOS

It's great!

9 INT. CIUDAD / SALÓN DE CLASES - DÍA

Aparece Allison señalando a un pizarrón

ALLISON

¡Los valores nos ayudan!

TODOS

The values help us!

ALLISON

¿Sabes por qué?

TODOS

Do you know why?

10 APARECE UNA RULETA DE COLORES

Se muestra una ruleta de colores, y aparece una estrella girando con la palabra "porque..., because..."

TODOS

Porque..., Because...

11 EXT. CIUDAD / ESTADIO

Aparece Max, Allison, Pepe Pío y Zuri jugando futbol

TODOS

¡Nos ayudan a jugar!, They help us to play!

12 INT. CIUDAD / TRIBUNA

Aparece Max en una tribuna hablando

MAX

¡Nos ayudan a expresar!

TODOS

They help us to express!

13 INT. CIUDAD / SALÓN DE JUEGOS

Aparece Pepe Pío y Zuri jugando con la guitarra

TODOS

¡Nos ayudan a tener amigos!, They help us to have friends!

14 EXT. CIUDAD / PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Aparecen Allison, Zuri y Max en un podio

TODOS

¡Nos ayudan a triunfar!, They help us to succeed!

15 APARECE UN FONDO NEGRO CON VARIAS PALABRAS Y MAX

Se muestra los valores "Amor, respeto, libertad, honestidad y tolerancia", y Max ve hacia ellos

TODOS

¡Sin ellos...!, Without them...!

16 APARECEN CUATRO CUADROS DE COLORES

Se muestra a Allison, Max, Pepe Pío y Zuri en 4 cuadros, cada uno en uno distinto, y viéndose entre ellos de manera confundida

TODOS

¡No sabríamos cómo comportarnos!, We would not know how to behave!





17 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Zuri aparece en las colinas

ZURI
¡Solo mira!

TODOS
Just look!

18 APARECE UN CARRETE DE IMÁGENES

Se muestran varias imágenes de antivaleores

TODOS
¡Irrespeto!, *Disrespect!*
¡Desigualdad!, *Inequality!*
¡Egoísmo!, *Selfishness!*
¡Deshonestidad!, *Dishonesty!*
¡Odio!, *Hate!*
¡Intolerancia!, *Intolerance!*

19 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Zuri aparece en las colinas

ZURI
¡Oh por dios!

TODOS
Oh my god!

20 APARECEN 4 CUADROS Y LOS PERSONAJES

Se muestra a Allison, Zuri, Pepe Pío y Max bailando en 4 cuadros, cada uno en uno distinto

TODOS
¡Entonces!, *So!*

21 APARECE UN FONDO NEGRO CON VARIAS PALABRAS Y LOS PERSONAJES

Se muestra los valores “Amor, respeto, libertad, honestidad y tolerancia”, y Pepe Pío, Allison, Max y Zuri ven hacia ellos

TODOS
¡Que vivan los valores universales!, *Long life the universal values!*

22 APARECEN TRES CUADROS CON 3 PERSONAJES

Se muestra a Max, Allison y Pepe Pío bailando

23 APARECE UN ROMPECABEZAS, CON 2 PERSONAJES

Se muestra a Zuri saliendo del lado izquierdo del rompecabezas y a Pepe Pío saliendo del lado derecho

ZURI
¡Vamos!

PEPE PÍO
¡Todos juntos!

TODOS
Come on!, All together!

24 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Aparece Zuri en las colinas

ZURI
¡Escucha!

TODOS
Listen!

25 INT. CIUDAD / SET DE TELEVISIÓN

Aparece Max en un set de televisión, señalando a una ruleta de juegos

MAX
¡Responsabilidad!, ¡Solidaridad!, ¡Valentía!

TODOS
Responsability!, Solidarity!, Courage!

26 APARECE UN CUADRO CAMBIANDO DE COLORES

Se muestra la palabra Yeah!

TODOS
Yeah!

27 INT. CIUDAD / SET DE TELEVISIÓN

Aparece Max en un set de televisión, señalando a una ruleta de juegos

MAX
¡Igualdad!, ¡Amistad!, ¡Paz!

TODOS
Equality!, Friendship!, Peace!

28 ESPACIO / TIERRA

Aparece Pepe Pío en su navecita y rodeando a la Tierra

TODOS
¡Son valores universales!, *Are universal values!*



29 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Aparece Zuri y Max corriendo sobre las colinas, y llevan unos globos que forman la palabra ¡Es genial!

ZURI Y MAX
¡Es genial!

TODOS
It's great!

30 INT. CIUDAD / SALÓN DE CLASES - DÍA

Aparece Allison señalando a un pizarrón

ALLISON
¡Los valores nos ayudan!

TODOS
The values help us!

ALLISON
¿Sabes por qué?

TODOS
Do you know why?

31 APARECE UNA RULETA DE COLORES

Se muestra una ruleta de colores, y aparece una estrella girando con la palabra "porque..."

TODOS
Porque..., *Because...*

32 EXT. CIUDAD / ESTADIO

Aparece Max, Allison, Pepe Pío y Zuri jugando fútbol

TODOS
¡Nos ayudan a jugar!, *They help us to play!*

33 INT. CIUDAD / TRIBUNA

Aparece Max en una tribuna hablando

MAX
¡Nos ayudan a expresar!

TODOS
They help us to express!

34 INT. CIUDAD / SALÓN DE JUEGOS

Aparece Pepe Pío y Zuri jugando con la guitarra

TODOS

¡Nos ayudan a tener amigos!, *They help us to have friends!*

35 EXT. CIUDAD / PISTA DE ATLETISMO - DÍA

Aparecen Allison, Zuri y Max en un podio

TODOS
¡Nos ayudan a triunfar!, *They help us to succeed!*

36 APARECE UN FONDO NEGRO CON VARIAS PALABRAS Y MAX

Se muestra los valores "Responsabilidad, solidaridad, valentía, igualdad y amistad", y Max ve hacia ellos

TODOS
¡Sin ellos...!, *Without them...!*

37 APARECEN CUATRO CUADROS DE COLORES

Se muestra a Allison, Max, Pepe Pío y Zuri en 4 cuadros, cada uno en uno distinto, y viéndose entre ellos de manera confundida

TODOS
¡No sabríamos cómo comportarnos!, *We would not know how to behave!*

38 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Zuri aparece en las colinas

ZURI
¡Solo mira!

TODOS
Just look!

39 APARECE UN CARRETE DE IMÁGENES

Se muestran varias imágenes de antivalores

TODOS
¡Irrespeto!, *Disrespect!*
¡Desigualdad!, *Inequality!*
¡Egoísmo!, *Selfishness!*
¡Deshonestidad!, *Dishonesty!*
¡Odio!, *Hate!*
¡Intolerancia!, *Intolerance!*

40 EXT. CIUDAD / COLINAS - DÍA

Zuri aparece en las colinas

ZURI
¡Oh por dios!





TODOS

Oh my god!

41 APARECEN 4 CUADROS Y LOS PERSONAJES

Se muestra a Allison, Zuri, Pepe Pío y Max bailando en 4 cuadros, cada uno en uno distinto

TODOS

¡Entonces!, So!

42 APARECE UN FONDO NEGRO CON VARIOS PALABRAS Y LOS PERSONAJES

Se muestra los valores "Responsabilidad, solidaridad, valentía, igualdad y amistad", y Pepe Pío, Allison, Max y Zuri ven hacia ellos

TODOS

¡Que vivan los valores universales!, Long life the universal values!

• **4.3.1.4** *Guión técnico*

En el guión técnico al presentar en él, especificaciones para ejecutar cada escena, plano o situación, se vio auxiliado por el guión literario con el fin de poder saber que debía contener cada fragmento de la producción.

Se especificaron de manera organizada las características para cada escena, duración, secuencias, planos, encuadres, particularidades de los sonidos, frases, efectos especiales y demás.

Fue muy importante definir esta etapa con todos los rasgos que la caracterizan, porque al seguir un orden apropiado se detallaron de manera más precisa los diseños del proyecto.

A continuación se muestra un ejemplo del guión técnico del video "Yo soy único" y del video "Mi Planeta y yo".



¡YO SOY ÚNICO!

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Ext. Ciudad / Parque - Día	P1	Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Allison y Zuri jugando en un parque	Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.	"Allison y Zuri, jugaban alegremente en el parque" ALLISON: ¡Estoy muy feliz! ZURI: I'm so happy!	8"
	P2	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Allison	Música infantil de fondo.	ALLISON: Zuri, ¿crees que exista alguien igual a nosotros en este mundo?	8"
	P3	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Zuri	Música infantil de fondo.	ZURI: No lo sé Allison, ¡pero sería interesante descubrirlo!	6"
	P4	Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Llega Pepe Pío.	Música infantil de fondo.	"De repente llegó Pepe Pío..."	5"
	P5	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Pepe Pío	Música infantil de fondo.	PEPE PÍO: ¡Hola!, ¿qué están haciendo?	6"
	P6	Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Habla Allison	Música infantil de fondo.	ALLISON: Estamos platicando Pepe Pío.	7"
	P7	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Allison	Música infantil de fondo.	ALLISON: ¿Tú crees que exista alguien igual a nosotros en este mundo?	7"
	P8	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Pepe Pío	Música infantil de fondo.	PEPE PÍO: ¡Claro que no!. Cada uno de nosotros es único e irreplicable en este universo.	7"
	P9	Efecto de cambio de página. Plano General. Ángulo visual normal. Habla Pepe Pío	Música infantil de fondo.	PEPE PÍO: ¿Quieren saber por qué?	7"
	P10	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Allison y Zuri. FUNDIDO A NEGRO	Música infantil de fondo.	ALLISON: ¡¡¡¡¡¡!!! ZURI: Yeah!!!	2"
Escena 2: Aparece un cuadro cambiando de colores, con círculos	P11	CORTINILLA OSCURA ABRE Plano general. Ángulo visual normal. Se muestran diferentes círculos, con la palabra IMAGINUX dando vueltas	Música infantil de fondo.		7"
Escena 3: Aparece un cuadro cambiando de colores.	P12	Plano general. Ángulo visual normal. Se muestra las palabras ¡Oye amigo!, Hey friend!	Música infantil de fondo.	TODOS: ¡Oye amigo!, Hey friend!	5"

Fig 2. Ejemplo del guión técnico del video "Yo soy único".



¡MI PLANETA Y YO!					
SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Ext. Ciudad / En una parte con muchas montañas y colinas verdes - Día	P1	Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Sam, Clavelita y Max corriendo en unas colinas	Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.	"Sam, Clavelita y Max corrían y se divertían" SAM: ¡Que divertido! CLAVELITA: ¡Correré más rápido! MAX: ¡Les ganaré!	9"
	P2	Efecto de cambio de página. Plano en profundidad. Ángulo visual normal. Observan una tiendita a lo lejos	Música infantil de fondo.	" De repente vieron una tiendita" MAX: ¡Miren!, vamos a la tiendita SAM Y CLAVELITA: ¡Síííí!	9"
	P3	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Llegan los tres a la tiendita.	Música infantil de fondo.	SAM: ¡Yo quiero un jugo! MAX: ¡Y yo un yogur! CLAVELITA: ¡Yo prefiero una manzana!	9"
	P4	Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Comienzan a caminar los tres, de nuevo por las colinas	Música infantil de fondo.	CLAVELITA: ¡Que rica manzana! SAM: ¡Mi jugo también es delicioso! MAX: ¡Y mi yogur también!	9"
	P5	Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Mientras caminan, ven una llave abierta	Música infantil de fondo.	CLAVELITA: ¡Miren, alguien dejó abierta la llave del agua! SAM: ¡No puede ser!	9"
	P6	Efecto de cambio de página. Plano medio corto. Ángulo visual normal. Habla Max	Música infantil de fondo.	MAX: ¡Ya sé, cerremos la llave!	9"
	P7	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Hablan los personajes	Música infantil de fondo.	MAX: ¡Ahora el primero en llegar a aquel árbol gana! SAM Y CLAVELITA: ¡Sííííí!	9"
	P8	Efecto de cambio de página. Gran plano general. Ángulo visual normal. Mientras corren, Sam tira su envase de jugo sobre unas flores	Música infantil de fondo.	CLAVELITA: ¡Nooo!	9"
	P9	Efecto de cambio de página. Primer plano. Ángulo visual normal. Varias florecitas sobre las que iba a caer el envase de jugo, se asustan	Música infantil de fondo.	FLORECITAS: ¡Oh no!, ¡Va a tirar basura!	9"
	P10	Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Sam, Clavelita y Max comienzan a platicar	Música infantil de fondo.	SAM: ¡¿Qué pasa?! CLAVELITA: Cuando tiras basura, lastimas a mis amigas florecitas	11"
	P11	Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Sam y Zuri	Música infantil de fondo.	SAM: ¿Por qué? CLAVELITA: ¡Te explicaré!	9"
FUNDIDO A NEGRO					

Fig 3. Ejemplo del guión técnico del video "Mi planeta y yo".






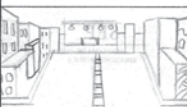
• 4.3.1.5 Storyboard

Una vez ya efectuados el guión literario y técnico, fue necesaria la realización de la proyección gráfica en que se encontraría cada escena de los videos, por lo cual se definieron los planos, con sus características, frases y demás especificaciones en el storyboard.

Se trazó la descripción de las imágenes para dar un mayor entendimiento al proyecto, y con lo cual posteriormente se definirían los rasgos de cada elemento como escenarios, personajes y demás. Los objetivos de cada escena se lograron mediante la representación de figuras en viñetas, señalando encuadres, acciones, acomodo de escenarios, sonidos, etc.

Fue igualmente importante en esta etapa, seguir un orden para que el proyecto continuará teniendo un desarrollo favorable. El storyboard brindó un entendimiento de la historia de cada video, de manera más particular y sirvió como una previsualización de los diseños a realizar en el bocetaje, al contener la disposición visual de los factores ideados para cada audiovisual.

Es importante mencionar, que el storyboard, al contar con las mismas especificaciones que lleva el guión técnico, se vió auxiliado por éste último en su realización, y únicamente se incluyeron las viñetas, por lo cual, a continuación se muestran algunos ejemplos del mismo:

INTRO					
SEC	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Ext. Ciudad / En alguna parte de la ciudad - Día	P1		Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.		16"
		Plano general. Ángulo visual normal. En una parte de la ciudad, aparecen nubes y el sol, y se mueven.			
	P2		Música infantil de fondo.	TODOS: Hey!	6"
		Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen por detrás de los edificios, Max, Clavelito, Allison, Sam, Zuri y Pepe Pio saludando a los espectadores.			
Escena 2: Ext. Ciudad/ En una parte con muchos edificios - Día	P3		Música infantil de fondo.		4"
		Gran plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Sam, Allison y Zuri en tres navegadores ayudando a los espectadores.			
	P4		Música infantil de fondo.		4"
		Plano general. Ángulo visual normal. Movimiento de cámara. Llegan a un escenario y desaparecen por detrás de los edificios.			





¡YO SOY ÚNICO!					
SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Ext. Ciudad / Parque - Día	P1		Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.	"Allison y Zuri, jugaban alegremente en el parque" ALLISON: ¡Estoy muy feliz! ZURI: I'm so happy!	8"
		Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Allison y Zuri jugando en un parque.			
	P2		Música infantil de fondo.	ALLISON: Zuri, ¿crees que exista alguien igual a nosotros en este mundo?	8"
		Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Allison.			
	P3		Música infantil de fondo.		6"
		Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Habla Zuri.			
	P4		Música infantil de fondo.	"De repente llegó Pepe Pio..."	5"
		Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Llego Pepe Pio.			

Fig 4. Ejemplos del storyboard del entorno audiovisual "IMAGINUX".



¡MI PLANETA Y YO!					
SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Ext. Ciudad / En una parte con muchas montañas y colinas verdes - Día	P1		Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.	"Sam, Clavelita y Max corrieron y se divertían" SAM: ¡Que divertido! CLAVELITA: ¡Correré más rápido! MAX: ¡Les ganaré!	9"
		Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Sam, Clavelita y Max corriendo en unas colinas.			
	P2		Música infantil de fondo.	"De repente vieron una tiendita" MAX: ¡Miren!, vamos a la tiendita SAM Y CLAVELITA: ¡Síiiii!	9"
		Efecto de cambio de página. Plano en profundidad. Ángulo visual normal. Observen una tiendita a lo lejos			
	P3		Música infantil de fondo.	SAM: ¡Yo quiero un jugu! MAX: ¡Y yo un yogur! CLAVELITA: ¡Yo preñero una manzana!	9"
		Efecto de cambio de página. Plano medio. Ángulo visual normal. Llegan los tres a la tiendita.			
	P4		Música infantil de fondo.	CLAVELITA: ¡Que rica manzana! SAM: ¡Mi jugo también es delicioso! MAX: ¡Y mi yogur también!	9"
		Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Comienzan a cambiar los tres, de nuevo por las colinas			

¡QUE VIVAN LOS VALORES UNIVERSALES!					
SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Int. Ciudad / Escuela - Día	P1		Música con temática infantil de fondo que asciende suavemente.	"Zuri y Pepe Pío, aprendían y se divertían en la escuela" ZURI: Oh my god!, Este libro es muy interesante! PEPE PÍO: Yeah!, y yo me estoy divirtiendo mucho pintando	15"
		Plano general. Ángulo visual normal. Aparecen Zuri, leyendo un libro y Pepe Pío pintando			
	P2		Música infantil de fondo.	"De repente, llegó Max muy feliz" ZURI: ¡Hola! MAX: ¡Hola chicos! PEPE PÍO: ¡Hola!	10"
		Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Aparece Max			
	P3		Música infantil de fondo.	MAX: ¡Miren! ¡Encontré esta guitarra allí!	6"
		Efecto de cambio de página. Plano americano. Ángulo visual normal. Habla Max			
	P4		Música infantil de fondo.	ZURI: ¡Que increíble! PEPE PÍO: Yeah, it's incredible!	6"
		Efecto de cambio de página. Plano general. Ángulo visual normal. Hablan Zuri y Pepe Pío			

Fig 5. Ejemplos del storyboard del entorno audiovisual "IMAGINUX".

• 4.3.1.6 Bocetaje de personajes

Es importante mencionar que los personajes que se crearon para el entorno, tienen diversas características que ayudan a cumplir con el objetivo del proyecto, es decir, ayudan al espectador a introducirse en un ambiente de conocimiento y diversión para que aprendan palabras en inglés.

De esta manera, se generaron 6 figuras que hicieran referencia a distintos aspectos positivos para los infantes, y se tomó en cuenta por ejemplo al aprendizaje, la amistad, trabajo en equipo, igualdad, equidad de género, respeto, interacción y sana convivencia con la naturaleza y los animales, así como la relación de la sociedad con la tecnología, y demás. Así es como surgieron Allison, Max, Clavelita, Sam, Zuri y Pepe Pío.

Cada uno presenta características peculiares y transmiten mensajes positivos. Es importante mencionar que se decidió crear a una niña y un niño para que los espectadores se identificaran con ellos, por su edad, su físico, su personalidad y demás; pero también, se creó a dos personajes que representarían a animales y uno que representara a una flor, para que los niños encontraran en ellos características igualmente positivas y divertidas, y que así, también relacionarán a dichos aspectos con su realidad y sano desarrollo con la flora y fauna existentes. Asimismo, se generó la figura de una robot, para que los infantes, relacionarán a dicho personaje con la tecnología, y la favorable convivencia con ésta, ya que es un aspecto que forma parte constante del entorno en el que vive actualmente el ser humano.

En el proceso de bocetaje de cada personaje, fue importante el desarrollo de las características que permitieran tener relación con los objetivos de crear una comunicación adecuada entre el entorno audiovisual y el receptor, por lo cual, cada figura representa cualidades específicas como ya se mencionó.

ALLISON

Allison, es una niña de 5 años, alegre, entusiasta, valiente, optimista y solidaria. Le gusta descubrir nuevos aprendizajes, jugar con sus amigos, ayudar a las personas que la rodean, cuidar de su ambiente y mejorar el entorno en el que vive. Sabe convivir en equipo, comunicarse y actuar con liderazgo.

Tomando en cuenta dichas características morales, su composición gráfica se adecuó para ser visualizada como una niña alegre, con rasgos nobles y que físicamente aparentara una edad muy corta. El bocetaje de Allison, fue además, la base para crear a las demás figuras del entorno, pues fueron tomados en cuenta los atributos más fuertes como ojos, vestuario, anatomía, etc., para ser adaptados en los demás. Se definió adecuarla con ojos grandes para que mostrara mayor expresividad, con cabello en dos coletas con moños dando un aspecto más infantil, y con un vestuario moderno, y que fuera de acuerdo al entorno en el que se encuentra contextualizada, es decir, en un ciudad.



Fig 6. Bocetaje del personaje "Allison".

MAX

Max, es un niño de 6 años, simpático, enérgico, audaz, empático, amigable y tolerante. Le gusta ser perseverante y conseguir lo que desea, ayudar a las demás personas y mantener unidos a sus amigos. Sabe planear nuevas aventuras, y tiene ideas innovadoras.

Así pues, su composición gráfica, se desarrolló para mostrar un personaje con rasgos igualmente nobles, pero que también reflejara seguridad en sí mismo, y de esta manera, transmitir características positivas a los espectadores.

Como anteriormente se especificó, los trazos de su rostro, se dibujaron con base en el desarrollo gráfico de Allison, y su vestuario se diseñó para también ir de acuerdo con un contexto moderno y divertido.



Fig 7. Bocetaje del personaje "Max".

CLAVELITA

Clavelita, es una florecita que convive jubilosamente con sus demás amigos en la ciudad "IMAGINUX". Es cooperativa, bondadosa, alegre, sensible, y responsable. Le gusta ser parte de la naturaleza y ayudar a los demás a estar en un entorno saludable. Sabe enfrentar nuevos retos, y brindar armonía entre su ambiente.

Su desarrollo gráfico, consistió en la generación de trazos que denotaran una figura divertida, alegre y atractiva, para que llamara la atención de los infantes, y les agradara su estructura visual, por lo que se diseñaron diferentes modelos, hasta escoger el más adecuado de acuerdo a los fines del proyecto.



Fig 8. Bocetaje del personaje "Clavelita".

SAM

Sam, es un pequeño osito, que también vive en la ciudad "IMAGINUX". Es bonachón, generoso, glotón, divertido y amable. Le gusta ser cariñoso con la gente que lo rodea, y muestra su solidaridad cuando hay situaciones difíciles. Sabe convivir con su entorno y respetar las ideas de los demás.

Debido a estas características morales que se le asignaron, graficamente era una de las figuras que más debía denotar nobleza, por lo que, de igual manera, se trazaron diferentes diseños, haciendo pruebas con sus facciones y dibujos de su anatomía en general, así como de su vestuario y demás aspectos de la composición. Se eligió finalmente el diseño del osito con rasgos marcados en su sonrisa, cabeza ancha y vestuario infantil, compuesto por un overol y gorrita.



Fig 9. Bocetaje del personaje "Sam".



Fig 10. Bocetaje del personaje "Sam".



ZURI

Zuri es una pequeña robot, que igualmente vive con sus demás amigos en la ciudad. Es asertiva, imaginativa, afectuosa, creativa y participativa. Le gusta estar involucrada en muchas actividades, hacer ejercicio y compartir sus conocimientos con la gente que le rodea. Sabe muchas cosas acerca de la tecnología y sabe idear nuevas formas de diversión.

De esta manera, igualmente para poder dar forma gráfica a este personaje, se tomaron en cuenta sus características morales y se crearon varios modelos, con diferentes trazos, siempre pensando en cual sería la mejor opción y que pudiera llamar la atención de las niñas y niños. Así pues, se determinó usar la figura de una robot con cabeza cuadrada, brazos pequeños, vestuario con falda y un moño en su cabeza.

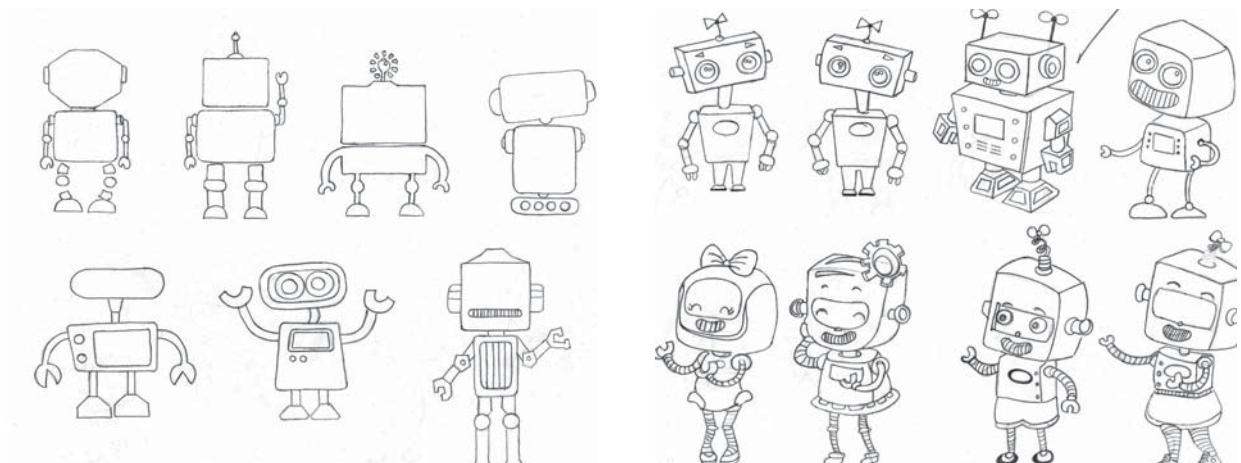


Fig 11. Bocetaje del personaje "Zuri".

PEPE PÍO

Pepe Pío es un pequeño pollito que también vive en "IMAGINUX". Es travieso, carismático, aventurero, intrépido e inquieto. Le gusta emprender nuevos retos y aprender de todo lo que le rodea. Sabe actuar conforme a sus ideales y cumplir sus objetivos.

Su desarrollo gráfico también tuvo diferentes cambios para poderlo diseñar de acuerdo a las características de su personalidad, por lo cual se hicieron pruebas en su composición anatómica y rasgos como los ojos, su pico, sus alas, patas, así como de su vestimenta, como shorts, gorros, etc.

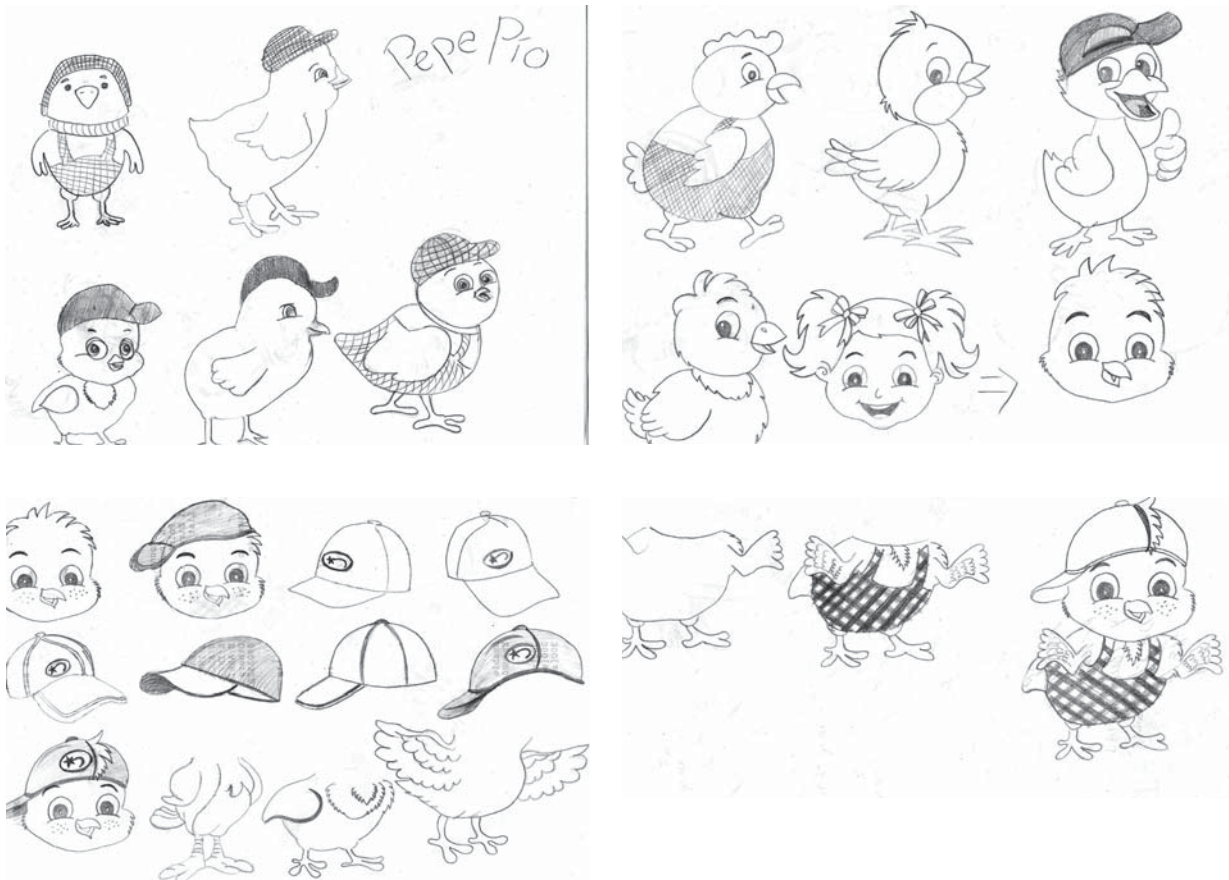


Fig 12. Bocetaje del personaje "Pepe Pío".

• 4.3.1.7 Bocetaje de escenarios

El bocetaje de escenarios, al igual que el de los personajes fue muy importante ya que se especificaron los detalles y peculiaridades que cada espacio tendría, y con lo cual se representarían ambientes coloridos, llamativos, pero también en relación con la contextualización de temas y mensajes que se querían transmitir a través del proyecto. Además, era importante adaptar los diferentes espacios con las acciones que llevaría a cabo cada personaje en cada escena.

El espacio donde se desarrollan los videos, se definió como una ciudad, la cual, como anteriormente se mencionó, lleva también el nombre del entorno audiovisual, es decir: "IMAGINUX", ya que los infantes a los que va dirigido el proyecto, viven en grandes urbes comúnmente, y de esta manera podrían sentirse más identificados. Las características del lugar, se establecieron para estar relacionadas también con elementos que tuvieran relación con la infancia, aprendizaje y modernidad. Por lo tanto, "IMAGINUX", se delimitó como una ciudad moderna y divertida, donde sus habitantes aprenden diariamente de todos los sucesos que acontecen y todas las cosas que descubren, de manera alegre y entusiasta. Los escenarios que conforman a "IMAGINUX" son casas, edificios, montañas, jardines, y demás, los cuales están hechos con distintos colores, formas, y elementos decorativos divertidos como chocolates, galletas, dulces, estrellas, flores, etc. Todo esto, en conjunto para invitar al espectador a involucrarse con un ambiente imaginativo y didáctico.

El desarrollo gráfico de los escenarios, al igual que el de los personajes, tuvo diferentes cambios, hasta elegir las mejores opciones que fueran de acuerdo a los objetivos del trabajo, y que proyectaran una agradable comunicación visual al público, y que igualmente, fueran funcionales para poder ser trazados posteriormente de manera digital.

Algunos ejemplos de los bocetajes se muestran a continuación:



Fig 13. Bocetaje de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".

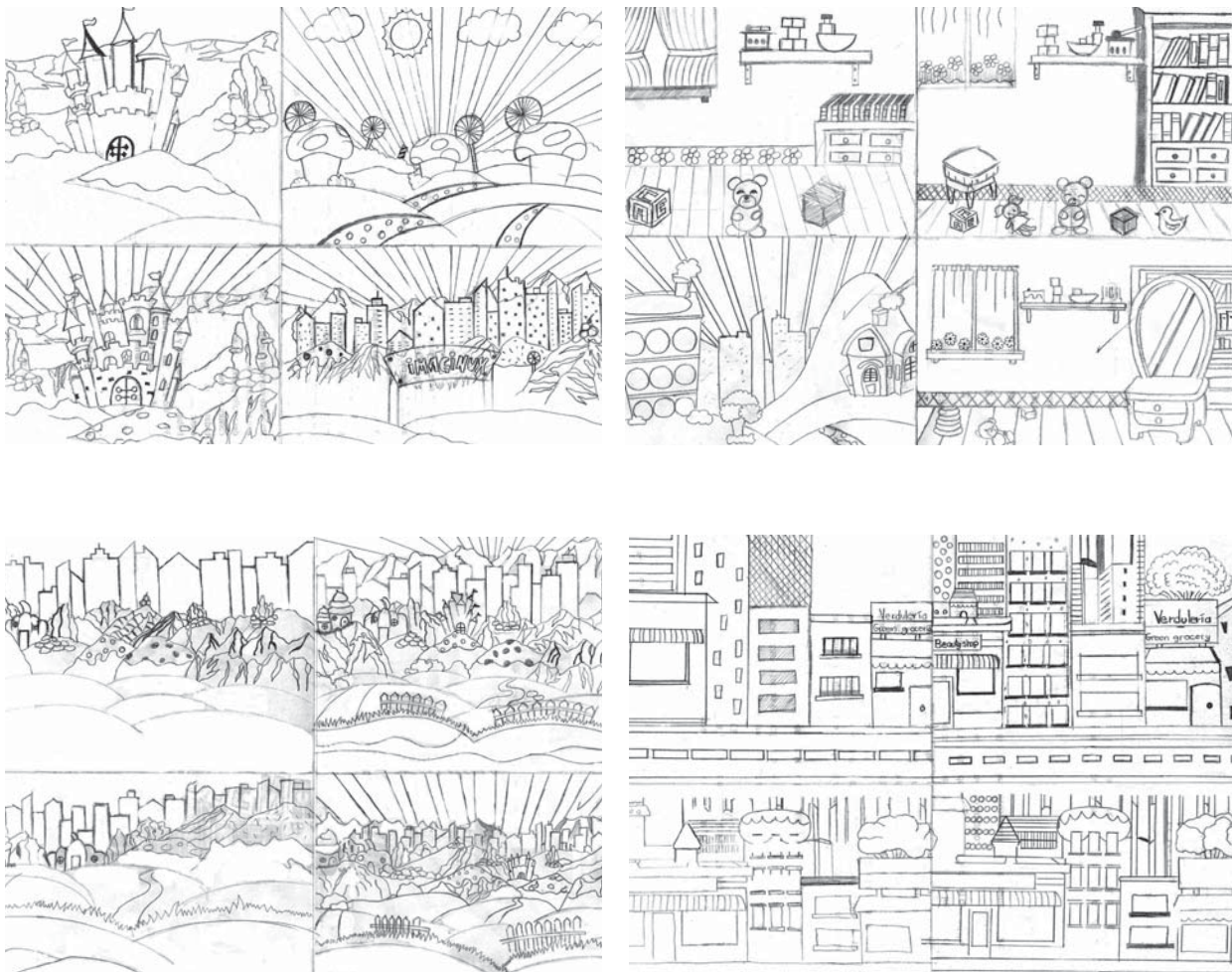


Fig 14. Bocetaje de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".

• 4.3.1.8 Bocetaje de objetos complementarios

El bocetaje de objetos complementarios consistió en diseñar diferentes formas que acompañaran a la composición de los escenarios, y con los cuales se daría un mayor entendimiento del contexto en el que se desarrollaban los distintos temas a través de las melodías y con la participación de los personajes.

Así por ejemplo, se desarrollaron elementos que existen en diferentes espacios como parques, jardines, montañas, y demás, y por lo cual se crearon juguetes, globos, árboles, flores, tiendas, carros, etc.

El trazo de los diferentes elementos, al igual que en el bocetaje de personajes y escenarios tuvo un desarrollo que se planteó desde un principio para poder generar un ambiente de aprendizaje y diversión funcional.

A continuación se muestran algunos ejemplos del bocetaje de los objetos complementarios:

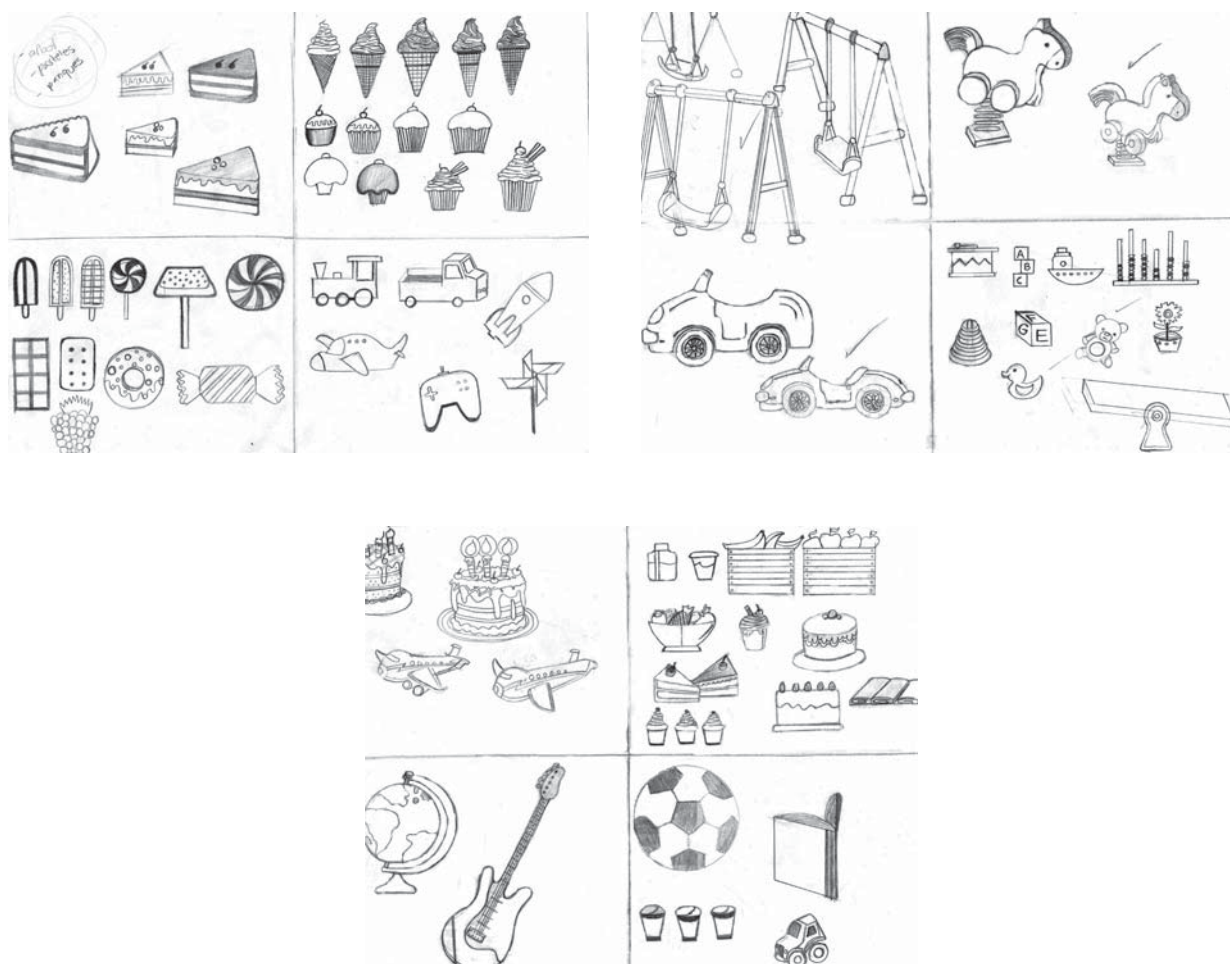


Fig 15. Bocetaje de los objetos complementarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".



4.3.2 Producción

En esta etapa del proyecto, se detallaron los elementos a partir de los diseños realizados en la parte de preproducción. La historia de cada video a través del desarrollo de las melodías junto con las acciones en los videos se transformó mediante el color, forma, sonido y movimiento que se le dió a cada audiovisual.

Fue importante tomar en cuenta todas las características del guión literario, técnico, storyboard y bocetos de todos los componentes del entorno, además, se realizó la investigación de datos que debían ser integrados en esta fase, como imágenes o conceptos que reforzaran aún más a los mensajes de los videos, por lo cual se integraron algunos otros componentes como objetos en particular dentro de los escenarios, y a través de la ilustración por computadora, se reforzaron aún más los rasgos de los personajes, espacios y demás.

Para el progreso de esta etapa, fue necesaria la utilización de programas computacionales como:

Adobe Illustrator, para poder realizar la ilustración vectorial de los diseños creados en el bocetaje, es decir, de los personajes, escenarios, objetos y demás.

Adobe Photoshop, para poder realizar el movimiento de las expresiones faciales de los personajes mediante la animación cuadro por cuadro, así como también para poder dar pequeños detalles a los escenarios y demás.

Adobe After Effects, para poder realizar la animación de todos los elementos, mediante animación con herramientas de posición libre y fotogramas clave.

Por otra parte, fue necesaria la utilización de una cabina de audio donde se grabó la música y se hizo el doblaje de las voces de los personajes, por lo cual se trabajó con un equipo en cabina de audio, y un equipo de personas para el doblaje.

Es importante mencionar, que de acuerdo al presupuesto que se tenía destinado para esta etapa del proyecto, se pudo cumplir con los propósitos planteados, ya que no se destinó más capital de lo que se tenía planificado.

• 4.3.2.1 Pruebas de retículas

Para poder lograr mayor equilibrio en la composición de todos los elementos, se necesitó el uso de retículas. Las estructuras, en dos dimensiones, conformadas por líneas verticales y horizontales permitieron dar organización a los diseños, y con lo cual se logró un aspecto visual más funcional y agradable.

Fue principalmente importante hacer uso de retícula en la composición de los escenarios, y por lo cual se distribuyó de la siguiente manera, utilizando una red de cuadrados:



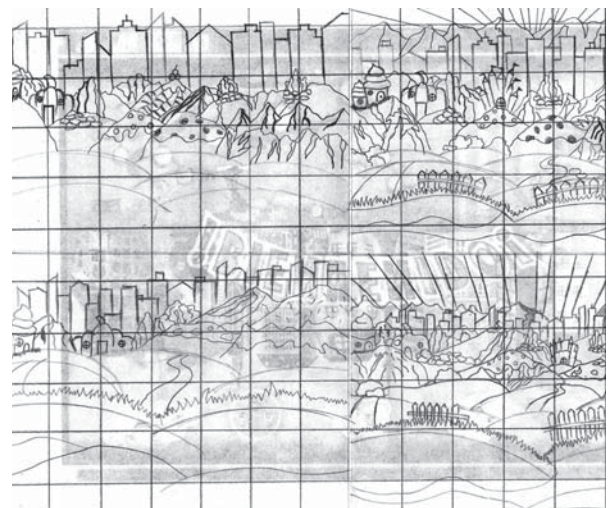
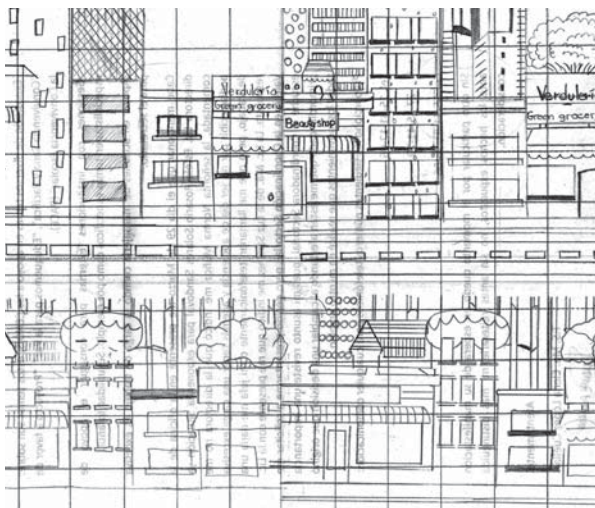
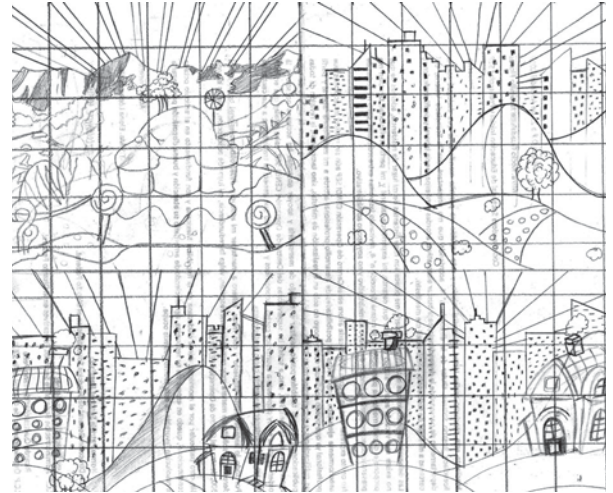
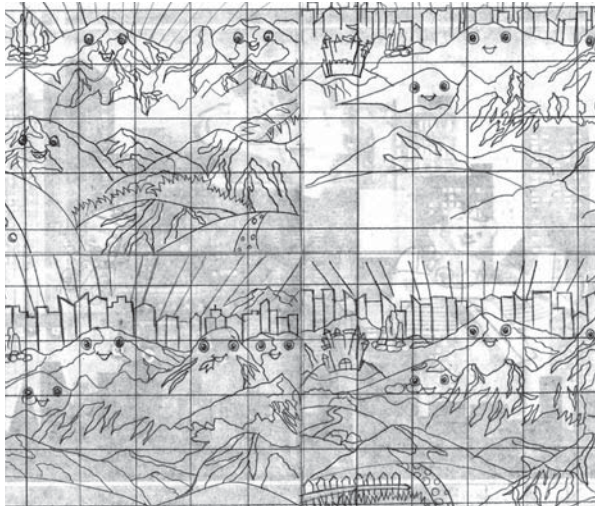


Fig 16. Ejemplo de uso de retículas en la composición de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".

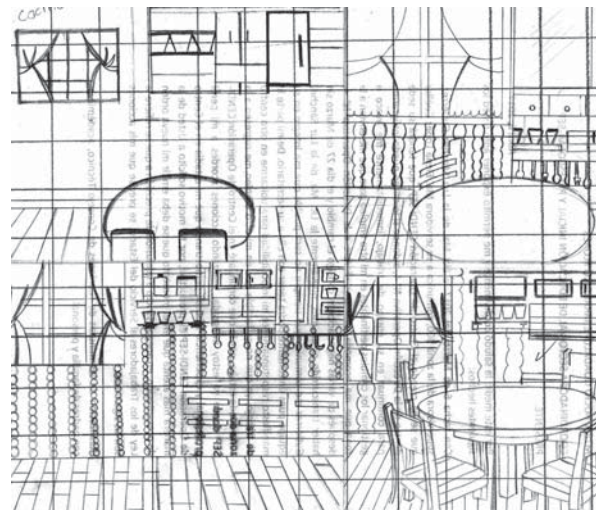


Fig 17. Ejemplo de uso de retículas en la composición de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".

• 4.3.2.2 Ilustración vectorial de elementos

Por medio del bocetaje realizado en la preproducción, se detallaron a través de ilustración vectorial, los diferentes diseños del proyecto.

Fue importante respetar las características creadas en los bocetos, para poder definir bien los trazos que tendría cada elemento, y con lo cual se lograría la expresividad de los mismos. Así también, fue necesario aplicar los efectos necesarios en la vectorización de cada factor, como por ejemplo, en ciertos sitios de los diseños se generaron líneas más gruesas, y en ciertos sitios, líneas más delgadas, con la intención de mostrar variedad en las facciones de los personajes, diseño corporal de los mismos, vestimentas, originalidad en los escenarios, y demás.

También fue importante tomar en cuenta la teoría del color para todos los diseños, ya que mediante ella se transformarían los elementos, teniendo una visualización más acertada, pues así se comunicarían ideas de mejor manera, por medio de un aspecto agradable y funcional que fuera de acuerdo a los atributos físicos, morales y demás, asignados a cada uno de ellos.

Es importante mencionar, que para definir completamente la apariencia de cada componente, se desarrollaron también las pruebas de color para definir con qué tonos se distinguiría de mejor manera cada diseño, y además era importante seguir éste proceso en la integración de un proyecto con comunicación visual funcional.

Como anteriormente ya se mencionó, en esta fase, se utilizó el programa Adobe Illustrator, especializado en poder generar ilustraciones por medio de vectores.

El diseño brindado a cada elemento tuvo el siguiente proceso:

ALLISON

En la ilustración vectorial de Allison se definieron de mejor manera los rasgos más importantes como los ojos, la sonrisa, el cabello y la vestimenta. Se hicieron distintas pruebas de color hasta definir que el naranja iría más acorde a las características de personalidad que se le brindaron en la definición de sus atributos morales y demás, ya que hace alusión a la alegría, creatividad, etc.



Fig 18. Ilustración vectorial del personaje "Allison".

MAX

De igual manera en la ilustración vectorial de Max, se definieron de una manera más concreta sus rasgos físicos, y se le dió importancia al trazo de sus posturas, expresiones, y vestimenta. Al realizar las pruebas de color, se hizo la elección del diseño de su vestimenta con color azul, ya que se hace alusión al liderazgo, la lealtad, y es un tono divertido y que va de acuerdo a sus características de personalidad brindadas.



Fig 19. Ilustración vectorial del personaje "Max".

CLAVELITA

Para Clavelita, el diseño vectorial estuvo relacionado con una buena definición de sus trazos, ya que al tratarse de una flor, debía apreciarse claramente, así como sus expresiones. En sus pruebas de color, se optó por el color rojo, ya que es un tono llamativo, atractivo y que hace alusión a la vitalidad y entusiasmo.



Fig 20. Ilustración vectorial del personaje "Clavelita".

SAM

En la ilustración vectorial de Sam, se utilizó el trazo grueso en algunas partes de su composición, como sus patas, nariz, sonrisa, etc., para dar mayor notoriedad a su forma física. Igualmente se trabajaron sus diferentes expresiones y para las pruebas de color, se eligieron los colores azul y verde, ya que forman una combinación armónica, y demuestran frescura, diversión, sensibilidad, generosidad, etc.



Fig 21. Ilustración vectorial del personaje "Sam".

ZURI

Para Zuri se utilizaron de igual manera trazos gruesos mayormente en la composición de su cabeza, y trazos delgados en la composición de sus brazos y piernas. En las pruebas de color, se hizo la elección del color magenta, ya que es un tono armónico, agradable y original

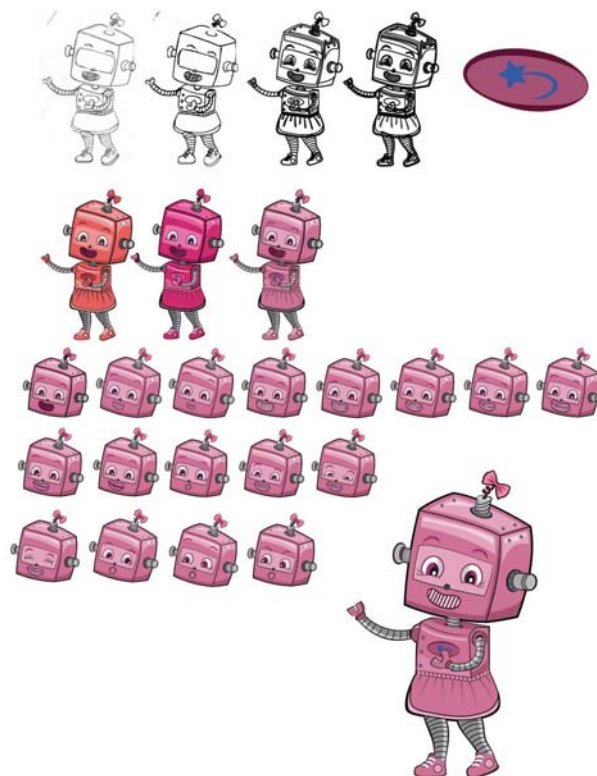


Fig 22. Ilustración vectorial del personaje "Zuri".

PEPE PÍO

Igualmente para Pepe Pío se realizó la ilustración vectorial con trazos gruesos y delgados, brindando más importancia a partes de su diseño como su gorra, los ojos, las expresiones con su pico, y las expresiones con sus alas. Al realizar las pruebas de color, se hizo la elección del color rojo, debido a su personalidad brindada, ya que es un personaje con mucha energía y alegría.

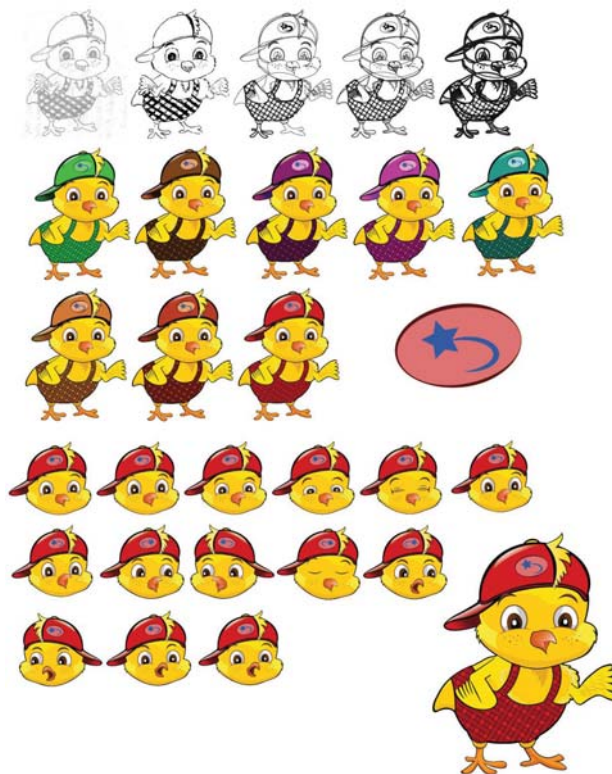


Fig 23. Ilustración vectorial del personaje "Pepe Pío".

ESCENARIOS

Para la ilustración vectorial de los escenarios, se utilizaron también los trazos gruesos y delgados, y se definieron las formas de cada elemento, con el propósito de que se visualizaran posteriormente de una manera muy llamativa, al ser adherido el color a cada uno de los componentes, como paisajes, nubes, edificios, árboles, recámaras, paredes y demás.

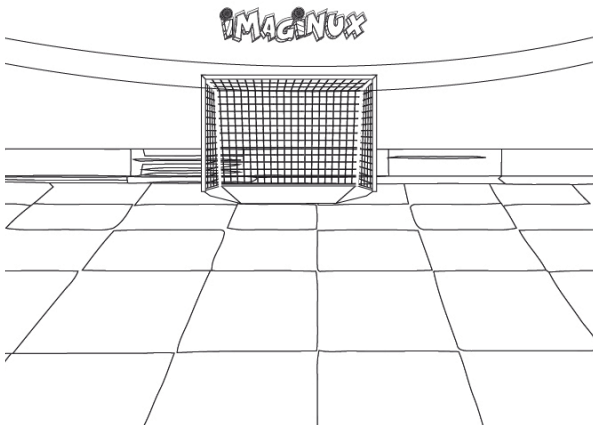


Fig 24. Ilustración vectorial de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".



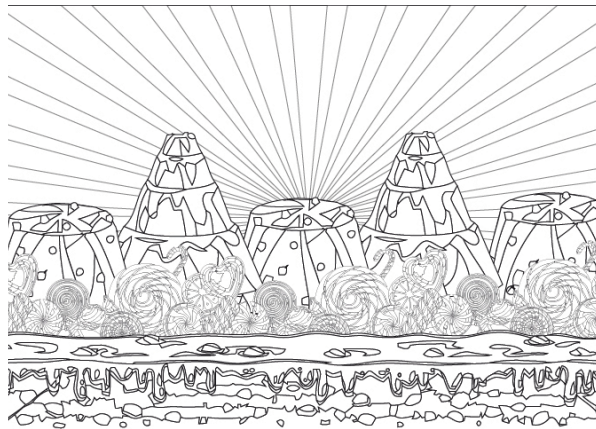


Fig 25. Ilustración vectorial de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".

OBJETOS COMPLEMENTARIOS

En la ilustración vectorial de los objetos complementarios se tomó en cuenta la importancia que los trazos debían tener en la composición de cada uno de éstos, ya que a través de ellos se especificarían de mejor manera los mensajes que los personajes darían a través de las canciones. Así pues se diseñaron juguetes, dulces, sillas, carros, y demás.

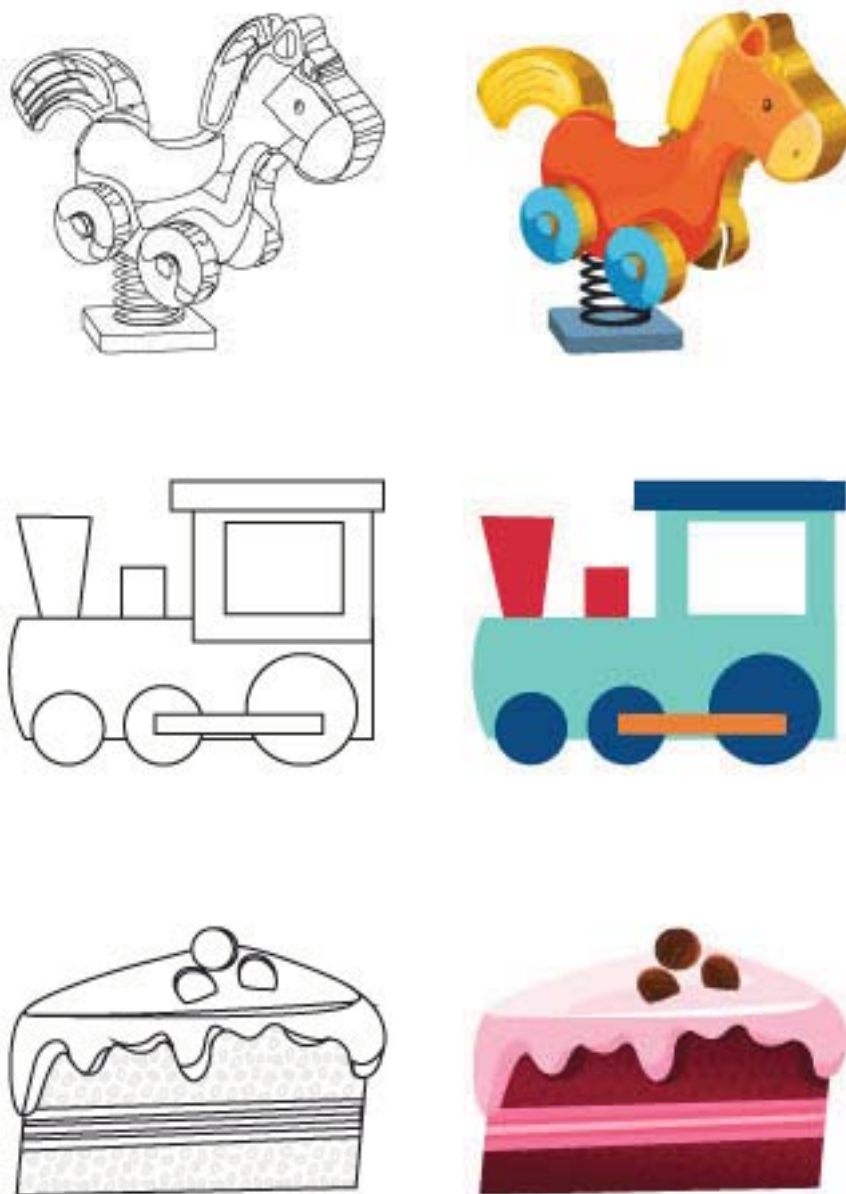


Fig 26. Ilustración vectorial de los objetos complementarios.

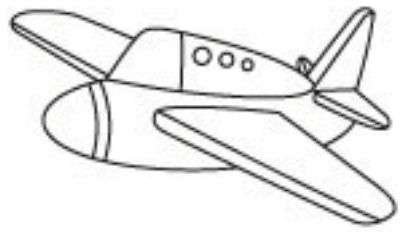
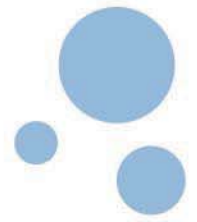


Fig 27. Ilustración vectorial de los objetos complementarios.



• 4.3.2.3 Grabación de canciones

La música, los sonidos y el doblaje de voces, como ya se mencionó anteriormente, fueron algunos de los factores más importantes para que el proyecto se volviera funcional. Los mensajes a través de las canciones iban a ser dirigidas por medio de música y voces agradables que los infantes al escucharlas, podían relacionarlas favorablemente con el aprendizaje y la diversión, por lo cual, para poder crear las melodías que acompañarían a los videos, y con las cuales se lograría la transmisión de la comunicación en español e inglés, se realizó la grabación de las mismas en una cabina de audio, brindándole un aspecto más profesional y con mayor calidad a los sonidos.

En la cabina se llevaron a cabo pruebas de acordes musicales que se escuchasen en armonía con los tonos de voz de las personas que participaron en el doblaje de voces; de igual manera, se hicieron pruebas de nivel de audio, y se optó por usar un fondo musical alegre, mientras que las voces de los personajes tenían un tono más elevado, haciendo que los mensajes que se transmitían a través de las canciones, se escucharan más. También en cabina de audio se hicieron ciertos arreglos en las voces de las personas de doblaje, para hacerlas aún más agudas o graves.

Como anteriormente ya se mencionó, se contó con un equipo en cabina de audio conformado por:

-Fernando Rodríguez, Kevin Vázquez, Rodrigo Candelas Mendiola y Martha Cecilia Rendón Muciño

Por otra parte, también se contó con el apoyo de las siguientes personas para el doblaje de voces:

-Karla Marianne Islas López, Luz Arely Torres Pérez y Mario Alberto González Arias.

Fue importante en esta etapa, seguir de manera precisa, la información e indicaciones detalladas en el guión técnico, ya que era la base para poder seguir un orden en la creación de sonidos y voces en general.



Fig 28. Parte de la cabina de grabación.



Fig 29. Parte de la cabina de grabación.



Fig 30. Actores de doblaje de voces.

• 4.3.2.4 Animación de elementos en sincronía con la composición de canciones

Un vez teniendo listas las ilustraciones vectoriales de todos los diseños, se realizó la animación de los mismos, para poder conformar los productos audiovisuales con mayor interactividad. El movimiento que se asignó a cada elemento, tuvo un propósito en específico, pues dependiendo de la información que se precisó en la composición de las canciones, fue como se realizaron las animaciones, pues por ejemplo en ciertas partes los personajes bailan, hablan, se ríen, hay cambios de colores, e igualmente en los escenarios se distinguen más ciertas partes que otras, haciendo alusión a determinadas estrofas de las melodías.

Se definió que era importante contar con programas que permitieran realizar animaciones adecuadas que expresaran correctamente los mensajes de todos los elementos audiovisuales, por lo cual se decidió trabajar con Adobe Photoshop, al ser un programa que ayuda a la realización de animaciones sencillas cuadro por cuadro y Adobe After Effects, al ser un software que ayuda a la creación de efectos visuales y animaciones de diferentes tipos con diferentes herramientas que son muy útiles.

Debido a los principios bajo los cuales fue definido el método para llevar a cabo el proyecto, se optó por efectuar una animación cuadro por cuadro para la creación de las expresiones faciales de los personajes y una animación con herramientas de posición libre y fotogramas clave para la ejecución de los movimientos corporales de los mismos y para los movimientos de escenarios y objetos.

En relación al tiempo con el que se disponía para realizar el proyecto, al tratarse de un demo del entorno audiovisual y ser un trabajo para titulación, se eligió llevar a cabo trabajos de animación sencillas, pero que fueran óptimas y funcionales para el objetivo del trabajo.



Fig 31. Animación en Photoshop del rostro del personaje "Max".



Fig 32. Ejemplo del proceso de animación del entorno audiovisual "IMAGINUX".

• 4.3.2.5 Efectos especiales



Fig 33. Ejemplo del proceso de creación de efectos especiales del entorno audiovisual "IMAGINUX".

Los efectos especiales fueron incluidos en los videos para reforzar la parte visual de las animaciones, e igualmente, se tomaron en cuenta los mensajes de las melodías para reforzar en determinadas estrofas la comunicación audiovisual que sería transmitida a los espectadores. Así pues se incluyeron efectos de cambio de color, movimientos de cámara generados por ordenador, texturas incorporadas a escenarios, objetos y demás, posicionamiento de luz y sombra en diferentes partes de las escenas, y demás.

• 4.3.2.6 Tipografías

Las tipografías usadas en el proyecto, fueron seleccionadas de acuerdo a los objetivos que se querían lograr con el trabajo; por lo tanto se tomó en cuenta la búsqueda de familias tipográficas que tuvieran estilos y características relacionadas con trazos parecidos a los que los infantes generan al escribir en los primeros años de vida, pero que a la vez, fueran tipografías con líneas y atributos marcados y que denotaran rasgos de diversión, movimiento y expresividad. Las tipografías usadas fueron las siguientes:

Doctor Soos Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9
o i ! ? ' ' - / () &
% \$ # = + - * ' ; , .**

DOCTOR SOOS BOLD

Se decidió usar esta tipografía en los videos para mostrar la letra de las canciones porque es una tipografía con trazos gruesos, y que además, al hacer uso de pequeños textos en cada escena de los videos, la legibilidad y legibilidad de los mismos era funcional. Por otra parte, produce sensaciones de comodidad, al ser un tipo de letra agradable y de fácil reconocimiento visual, con características alusivas a la expresividad y por lo tanto a la alegría. Es un tipo de fuente decorativa, ya que se busca generar impacto con ella en el espectador.

Fig 34. Tipografía "Doctor Soos Bold" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX".

KRAASH BLACK

Se decidió usar esta tipografía para el diseño del logotipo del proyecto, es decir para "IMAGINUX", ya que es un tipo de letra que denota mucho movimiento, y por lo tanto genera sensaciones de entusiasmo, vivacidad, y efusividad, cualidades que tienen relación directa con lo que el entorno audiovisual busca comunicar hacia el público. Igualmente es un tipo de letra decorativa que busca producir impacto y tiene muchos rasgos expresivos en su aspecto, por lo que es funcional en logotipos, tipogramas, anuncios, etc.

KRAASH BLACK

**A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W
X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8
9 0 ! ? - ; , .**

Fig 35. Tipografía "Kraash Black" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX".



My Epic Selfie

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " # \$ % & ' () * +
- . / : ; , .

Fig 36. Tipografía "My Epic Selfie" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX".

MY EPIC SELFIE

Se decidió usar esta tipografía para los pequeños textos que se usaron en las indicaciones de la portada del disco de "IMAGINUX" ya que aunque también es un tipo de letra decorativa, su legibilidad y legibilidad sirve en textos un poco más amplios pero que no generan una lectura muy amplia. Es una letra agradable visualmente, más delgada en sus trazos que las otras dos tipografías empleadas y con rasgos que se relacionan con el tipo de escritura hecha por infantes.

• 4.3.2.7 Logotipo

La creación del logotipo para el entorno audiovisual tuvo relación directa también con el diseño de toda la imagen del proyecto. Las formas que se le dieron fueron pensadas estratégicamente para formar una imagen que representara movimiento, originalidad y júbilo al tener en ella trazos largos, intensos y llamativos. Se utilizaron colores variados para denotar alegría, sin embargo, el color que más predomina en el logotipo es el azul, en una sombra gruesa que se les dió a todas las letras y en el fondo, ya que dicho tono además de ser el más abundante en el diseño general del proyecto, tiene el objetivo de representar una imagen fresca, emocionante, pero a la vez tierna, por el vínculo que existe con la edad del público objetivo. Igualmente la tipografía que se utilizó en la creación del logotipo fue Kraash Black, al contar en ella con trazos dinámicos y fuertes. Las líneas y las estrellas que rodean al marco del fondo del logotipo representan al símbolo que llevan los personajes en su vestimenta, ya que forman parte de la identidad del entorno y de los protagonistas de los videos.



Fig 37. Logotipo para el entorno audiovisual "IMAGINUX".

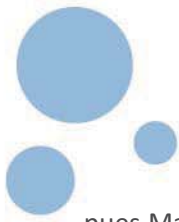
• 4.3.2.8 Símbolo



Fig 38. Símbolo para el entorno audiovisual "IMAGINUX".

Para poder identificar a los personajes como parte integral del proyecto, al hacer la creación de sus diseños, formas anatómicas, aspectos singulares como cabello, ojos, manos y demás, se diseñó también un símbolo que representara de manera uniforme a todos ellos, por lo cual se incluyó en la vestimenta de los mismos, (a excepción de Clavelita al ser el personaje que representa a la naturaleza en sí misma) una estrella fugaz, acompañada de un fondo ovalado, que refleja energía y vivacidad. Igualmente para que el símbolo estuviera acorde con la imagen general del proyecto, se utilizó en ella el color azul en una tonalidad fuerte, con el fondo en diferentes colores dependiendo del personaje, así





pues Max y Sam tienen en el fondo del símbolo el color azul en una tonalidad más baja, Allison el color naranja, Zuri el color púrpura y Pepe Pío el color rojo, dando siempre más peso en la imagen a la estrella.

4.3.3 Postproducción

La postproducción fue la penúltima etapa del proyecto y en ella se llevaron a cabo labores de prueba de video y audio, revisión y corrección de elementos con errores, así como enlace de escenas y edición de las mismas, edición de sonido, fusión del menú principal con los videos, montaje final, etc.

Las actividades realizadas en esta fase, se llevaron a cabo de acuerdo al plan de trabajo que permitió llegar a este punto, donde se detallaron aún más los elementos que eran necesarios, y se hizo revisión de cada componente del proyecto. La estructura final del entorno audiovisual se matizó en esta etapa, y era muy importante que el proyecto se finalizara de manera óptima antes de ser mostrado al público, pues la calidad del trabajo se definiría en esta parte, ya que todos los componentes debían estar relacionados unos con otros, para que se transmitieran los mensajes de manera correcta hacia el público.

La postproducción se vio auxiliada por programas como:

"Adobe Audition", pues brindó ayuda en la manipulación de las voces y música, las cuales, una vez hechas en cabina de audio, se editaron a través de este programa para darles un aspecto limpio en la composición final, y además, se manipularon efectos de sonido que podían servir en ciertas partes de los videos. Una vez realizada la edición de todos los audios, se exportaron para acomodarlos junto con la edición de video en Sony Vegas.

"Sony Vegas Pro", ayudó en la edición, unión y corrección de las escenas de los videos, así como incorporación de ciertos efectos y corrección de color. También el programa sirvió para hacer la unión y manipulación de la música, voces y sonido con los diferentes videos.

"Adobe After Effects", ayudó también en la postproducción para poder generar el enlace que tendría el menú principal con los diferentes videos, ya que se diseñaron diversos botones interactivos con animación que enlazarían a cada video del entorno. Además, con el programa se hicieron ciertos efectos para los créditos finales del proyecto y se generó la renderización final de todo el trabajo.



• 4.3.3.1 Pruebas y corrección de color

El color en la producción de video es un aspecto fundamental, pues otorga expresividad en todos los componentes y favorece la narración visual, enfatizando sentimientos, estados de ánimo, o estilos para contar una historia en un video; por lo cual, en la creación del entorno audiovisual, se hicieron diferentes pruebas de color para todos los elementos y se corrigieron o perfeccionaron las tonalidades en ciertos fragmentos de los videos que eran necesarios.

Así pues, se eligieron ciertas escenas y de manera individual se alteraron en su constitución de color para que su apariencia fuera aún más óptima y de tal manera, se transmitieran aún mejor los mensajes visuales.

El proceso de prueba y corrección de color, se realizó también para que cada clip coincidiera con la temperatura de color de múltiples tomas y tuviera una apariencia coherente a lo largo de diferentes escenas, logrando un equilibrio de tonalidades. De esta manera por ejemplo, un color negro, se resaltó aún más, logrando que se visualizara aún más oscuro, o un cierto color que debía lucir aún más claro, se redujo en él su saturación.

Para poder llevar a cabo este proceso en la postproducción, se utilizaron programas como "Adobe After Effects" o "Adobe Photoshop" para poder hacer los cambios en las imágenes.



Fig 39. Ejemplos de pruebas y corrección de color en algunas escenas del entorno audiovisual "IMAGINUX".



- **4.3.3.2 Musicalización y pruebas de audio**

En postproducción, la música, sonidos y demás fueron manipulados y detallados, de manera que pudieran acoplarse adecuadamente con los videos y así, poder cumplir con el objetivo de transmitir una comunicación acertada hacia el público. Para el fondo musical de los videos, se utilizó música instrumental libre de derechos de autor.

Los diferentes procesos para retocar los sonidos, tuvieron que ver con las pruebas que se hicieron en el volumen de los audios, ya que algunos se elevaron de nivel y otros se redujeron para poder crear una armonía sonora; además, se manipularon ciertas partes que se encontraban en desfase con las escenas de los videos e igualmente, se añadieron pequeños efectos en ciertas partes donde la música se escuchaba muy baja, se editaron ciertos fragmentos de la voz de las personas grabadas en cabina, se eliminó el ruido sobrante de las grabaciones, entre otros aspectos.

Para este proceso se utilizó el programa "Adobe Audition", uno de los mejores programas que está hecho especialmente para la edición de sonido.

- **4.3.3.3 Edición final**

En la edición final se detallaron ciertos aspectos de los videos, para poder crear en conjunto un entorno audiovisual con rasgos óptimos, y de esta manera, por ejemplo se checó la velocidad con la que corría cada escena de los videos, el tiempo para que cada mensaje que aparecía en los audiovisuales fuese el correcto, la coherencia entre cada historia expuesta y entre las 4 canciones, así como también se llevó a cabo la refinación de ciertos detalles que se omitieron en una primera revisión, como por ejemplo, ciertos cortes de video o audio, el movimiento en pequeñas partes de ciertas animaciones y demás, e igualmente se revisó la transición entre escena y escena, y la coherencia de las palabras que decía cada personaje en cada canción.

Una vez que se efectuó la revisión de cada video, se procedió a la realización de la renderización final, la cual es un proceso en el que se generaron los videos con características finales y se unieron para dar forma al entorno audiovisual. En dicho proceso se juntaron todos los videos y se les proporcionó a cada uno atributos para ser exportados del programa de "Adobe After Effects", donde fueron unificados en un solo formato.

Fue importante en este proceso hacer la revisión final de cada detalle para que los productos audiovisuales estuvieran correctamente realizados y tuvieran una visualización óptima al finalizar el proyecto.

- **4.3.3.4 Transferencia al formato DVD y Canal "IMAGINUX" en Youtube.**

Una vez, ya listos los videos del entorno audiovisual, fueron transferidos al formato DVD en disco, ya que dicho formato ayudaría a que el proyecto pudiera ser visualizado en diferentes plataformas y que de igual manera, pudiera ser distribuido a diferentes lugares, personas y demás.

Por otra parte, los videos fueron situados en la plataforma de "Youtube", en un canal al cual se le brindó el nombre de "IMAGINUX". Se decidió también hacer distribución del entorno audiovisual de esta forma, ya que hoy en día el sitio web de "Youtube", es uno de los más visitados, y brinda a los usuarios un contacto fácil, seguro y directo con millones de canales de video, clips de películas, programa de televisión y demás; por lo cual se consideró que sería muy viable dar a conocer el proyecto a través de esta plataforma, ya que en ella también pueden entrar en contacto familias e infantes con edad a la que va destinado el entorno.

4.3.4 Muestra, distribución y almacenamiento

Cuando fue finalizada la creación del entorno audiovisual, y se detallaron todos los elementos con la finalidad de que el proyecto fuera de acuerdo con los objetivos planteados, se continuó con la muestra, distribución y almacenamiento del mismo, para poder probar su eficacia.

En la muestra, se exhibió el trabajo en la escuela preescolar "Mary Richmond" con domicilio en "Calle José Ma. Morelos, Mz 1 Lt 2, Col. Jardines de Xalostoc", y con 2 infantes en una casa particular, para poder desarrollar observaciones y juicios acerca de las reacciones que eran generadas por las niñas y niños, y así comprobar si la manera en la que estaban interactuando con el entorno era la adecuada y si los infantes recibían información y conocimientos útiles al escuchar las palabras de las canciones.

Una vez que fueron tomadas en cuenta las observaciones y demás análisis, se consideró si era factible su distribución, y asumiendo que el proyecto si era funcional, se distribuyó el mismo en formato DVD y en la plataforma de Youtube, tomando siempre en cuenta al público objetivo.

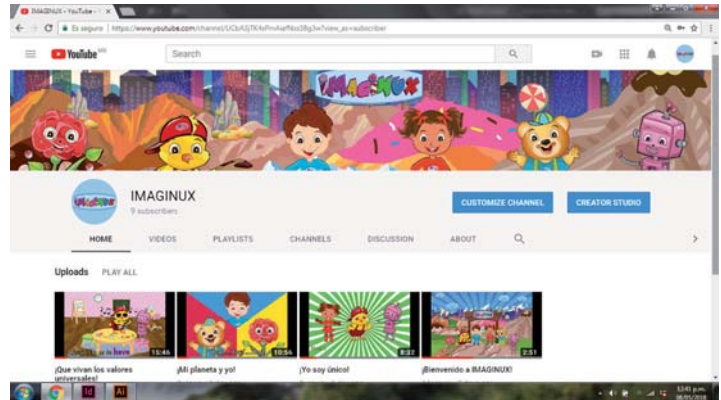


Fig 40. Canal de "IMAGINUX" en Youtube.



Fig 41. Niños de casa particular, observando uno de los videos del entorno audiovisual.



Fig 42. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual.

Es importante mencionar que se produjeron 10 copias en DVD y se hizo una reproducción de los videos del canal que generaron más de 70 visualizaciones en una primer semana. Para este proceso, se llevó a cabo publicidad de boca en boca con individuos específicos que podrían dar a conocer el proyecto hablando de él, y por lo tanto, se les presentó a directivos y profesores de escuelas preescolares, así como a pedagogos y demás personas que trabajan o están en contacto directamente con infantes que se encuentran en la primera infancia.

Por otra parte, es preciso aclarar que a los directivos de escuelas o demás personas con quienes se promovieron los videos, se les señalaron las condiciones en que debían ser presentados los audiovisuales, es decir, recursos básicos como un reproductor de dvd en computadora, o internet para que fueran vistos a través de YouTube. El tipo de equipo, como por ejemplo: en computadoras, tablets y demás smartphones, en televisión o a través de un proyector de imágenes, sobretodo este último si es que se presentaban en instituciones. El mobiliario: algún lugar donde el infante pudiera estar en contacto de manera cómoda con el entorno audiovisual.

Posteriormente y de manera final, se realizó el almacenamiento del entorno audiovisual, para poder tener pruebas del arte original y que sirvieran para la presentación del entorno como un proyecto de tesis para titulación de licenciatura, y además para que en un futuro sirviera como prueba del prototipo del trabajo si es que llegase a tener un mayor alcance hacia el público y por lo cual tuviera que desarrollarse aún con más elementos.



Fig 43. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual

• 4.3.4.1 Pruebas ante el público objetivo

Las pruebas que se llevaron a cabo en la escuela y en la casa particular, tuvieron mucha importancia pues el proyecto al tener el objetivo de ayudar en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para niños que se encuentran en la primer infancia, debía comprobar su eficacia, pues de eso dependía el saber de su futuro como un proyecto provechoso o no.

Para poder almacenar de una mejor forma los análisis que se llevaron a cabo, se crearon anotaciones y toma de foto y video, donde quedaron reflejados dichos datos, además de que se realizó un pequeño cuestionario a algunas niñas y niños.

De esta manera, al tomar en cuenta las observaciones y demás análisis se pudo comprobar lo siguiente:

-Los infantes entraron en contacto rápidamente con el entorno audiovisual al escuchar los sonidos alegres y ver los elementos coloridos del primer



Fig 44. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual

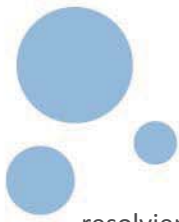
video que apareció, es decir, del intro. Se levantaron y comenzaron a hacer ciertos ademanes con sus manos siguiendo el ritmo de la canción. Muchos repetían la palabra Hey!, después de aparecer varias veces en el video, e igualmente una niña en la escuela preescolar repitió la palabra "So let's go!" mientras se mostraba en una parte del video, así como también algunos niños trataban de pronunciar algunas palabras que aparecían en el audiovisual.

-Al mostrarles el video "Yo soy único", volvieron a reaccionar de manera favorecedora inmediatamente, pues de nuevo algunos comenzaron a levantarse y aplaudir con sus manos, siguiendo el ritmo que escuchaban y se reían con ciertos movimientos de los personajes. Algunos repetían la palabra "Yeah" cuando esta salía en el video, y algunos hacían sincronía de labios como si trataran de seguir la letra de la canción. También es importante destacar en este apartado, que a muchas niñas y niños les pareció divertida y llamativa la escena donde el personaje de "Allison" canta la estrofa de "mi cuerpo/my body, mi mente/my mind y mis emociones/my emotions, ¡son únicas! e ¡irrepetibles! /are unique and unrepeatable!", debido a que en el video

se señala de manera clara con los elementos gráficos las diferentes partes que menciona el personaje, además de que se le dió una entonación más sobresaliente a esa estrofa para que los infantes reconocieran la importancia que tiene su personalidad e individualidad. Por otra parte, los infantes detectaban y pronunciaban de manera más clara sustantivos como: "ojos marrones/brown eyes, ojos morados/purple eyes, pequeño /small, grande/big, helado/ice cream, dibujar/draw sonrío/smile" y demás.

-Para el video "Mi Planeta y yo", muchos infantes tomaron asiento, pero siguieron poniendo atención al desarrollo del audiovisual, emocionándose más en unas escenas que en otras. Les llamaba la atención el personaje del osito "Sam" y cuando aparecía a cuadro, muchos niños aplaudían y se reían, ya que les parecía una figura agradable y bonachona. Los infantes en ciertas partes aún trataban de seguir la letra de la canción y muchos de ellos al finalizar el video, pidieron que se les mostrara otro.

-En el desarrollo del video "Que vivan los valores universales", algunos infantes se levantaron en la escena de la historia donde discuten Pepe Pío y Zuri, ya que les pareció interesante la situación que se estaba llevando a cabo; muchos se mostraron sorprendidos y se rieron una vez que los personajes



resolvieron su conflicto. Al empezar la canción muchos infantes se levantaron de nuevo y seguían el ritmo de la melodía; sin embargo comenzaron a tomar asiento conforme se desarrolló el video hasta la escena en la que aparecen todos los personajes y gritan “Que vivan los valores universales/Long life the universal values”. Es importante destacar que al finalizar el audiovisual muchas niñas y niños volvieron a pedir que se les mostrara otro.

Por otra parte también es preciso mencionar los siguientes aspectos:

El tiempo en ciertas escenas fue insuficiente para que los infantes pudieran visualizar correctamente palabras o enunciados que eran largos como: “¡Nuestra piel es de diferentes colores!/Our skin is of different colors!, ¡Todo es parte de nuestro planeta/Everything is part of our planet!, ¡No desperdicies el agua!/Do not waste the water!, ¡Que vivan los valores universales!/Long life the universal values!, ¡No sabríamos cómo comportarnos!/We would not know how to behave!”, etc.

En las escenas donde aparecía un cambio de color constante en el fondo, los infantes parecían incómodos y perdían o desviaban su atención

Una vez que se terminaron de mostrar los videos a los niños, se procedió a realizar un pequeño cuestionario a 4 infantes en la escuela preescolar y a los dos infantes en la casa particular; el cuestionario y resultados fueron los siguientes:

¿Te parecieron divertidos los videos?

¿Cuál es el video que más te gustó y por qué?

¿Aprendiste algunas palabras en inglés?, Menciona algunas que recuerdes

¿Te agradaron los personajes?, ¿Cuál es el que más te gustó?

¿Te gustaría conocer más aprendizajes con este tipo de videos?

De manera general, todos los infantes respondieron afirmativamente a la primer pregunta, algunos de manera más efusiva respondían que les había agradado mucho.

Para la segunda pregunta, 3 infantes respondieron que el video que más les había gustado era el de “Yo soy único” porque les parecieron muy divertidas ciertas escenas como cuando Pepe Pío se avienta de la resbaladilla y cae en un lago de chocolate, o cuando Allison y Zuri están comiendo un pastel o también cuando Pepe Pío baila, y demás; 2 infantes más, respondieron que el video que más les agradó fue el de “Mi planeta y yo”, ya que les pareció divertido el personaje del osito “Sam”, y además les gustaron escenas como cuando aparece la Tierra bailando, o la escena donde aparece el planeta rodeado de animales, plantas y demás; 1 infante más, mencionó que el video que más le gustó fue el primero, es decir, el intro “¡Bienvenido a IMAGINUX!”, ya que le agradó mucho como salen todos los personajes bailando y moviéndose, así como también la escena donde salen por detrás de los edificios, la escena donde están en la rueda de la fortuna, la escena donde van en sus naves y la escena donde dan un concierto, etc.

Para la tercer pregunta, de manera general todos los infantes respondieron que si aprendieron algunas palabras en inglés como las siguientes: “hola/hello, sí/yes, cuerpo/body, emociones/emotions, único/unique, café/brown, morado/purple, valiente/brave, helado/ice cream, yo soy único/i am unique, corre/run, baila/dance, ¡este es un nuevo día!/this is a new day!, ¡mira los árboles!/look at the trees!,



la tierra/the earth, atención/attention, bien hecho/well done, increíble/incredible, agua/water, llave/tap, escucha/listen, amor/love, respeto/respect, valores universales/universal values, es genial/it's great, porque/because, deshonestidad/dishonesty, oh por dios/oh my god!, libertad/freedom, igualdad/equality, si/yeah", etc.

En la cuarta pregunta, de manera general todos los niños respondieron que si les agradaron los personajes; 2 infantes contestaron que el personaje que más les llamó la atención fue el osito Sam, por divertido y tierno; 2 infantes más contestaron que Allison, ya que les pareció un personaje importante y divertido; una niña contestó que Zuri, ya que era tierna y diferente en sus aspectos, y un niño contestó que Pepe Pío, ya que le pareció gracioso, divertido y llamativo.

Finalmente, para la quinta pregunta, los infantes contestaron de manera general que si les gustaría conocer más tipos de aprendizajes por medio de este tipo de videos. Algunos de ellos dijeron que porque les pareció muy divertido el ver los audiovisuales, y uno de ellos mencionó que porque pueden aprender de manera sencilla.

Así pues, al desglosar los datos obtenidos en las pruebas, es preciso mencionar que el entorno audiovisual "IMAGINUX", si cumplió con el objetivo de poder brindar hacia los infantes en edad preescolar una opción diferente y divertida para que puedan aprender el idioma inglés, ya que al contrastar los detalles favorables con los desfavorables, se puede analizar que el producto en general es funcional, ya que los aspectos favorables son mayores, y el proyecto al probarse en el ambiente para el que fue hecho, si tuvo el resultado esperado, con lo que además, es factible mencionar que al trabajo se le puede dar un mayor desarrollo en un futuro.

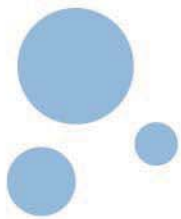
• 4.3.4.2 Interpretación y procesamiento de los datos

En el análisis que se llevó a cabo para saber si el proyecto era funcional, se estudiaron las diferentes maneras en que los infantes habían respondido con el entorno audiovisual, y por lo tanto se tomó en cuenta como cada infante respondía de diferente manera, pero en su mayoría, lo hacían de forma favorecedora.

Los niños al obtener información de los videos que observaban, almacenaban dichos datos y al final de las dinámicas los empleaban, ya que quedaban registrados como aprendizajes que asimilaban de manera amena, y así pues, algunos niños recordaban y cantaban ciertas estrofas de las melodías y otros mencionan palabras aisladas, tanto en inglés, como en español.

La funcionalidad del proyecto, también se confirmó al percibir que la respuesta favorecedora que tenían los infantes era casi inmediata, ya que desde el primer momento en que se les mostró el video de "¡Bienvenido a IMAGINUX!", se emocionaron y empezaron a interactuar de manera eufórica, y además, al escuchar las diferentes palabras de las canciones, empezaban a repetirlas, lo que afirmó que la información estaba siendo reconocida, entendida y almacenada. Finalmente al terminar el ejercicio de muestra de los videos, al preguntarles si los audiovisuales les habían gustado, todos respondieron eufóricamente que ¡sí!





CONCLUSIONES

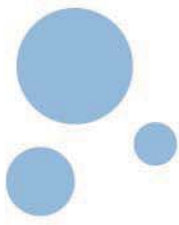
La situación de la educación a nivel nacional, es un tema de suma importancia, ya que el óptimo conocimiento de aprendizajes harán que los individuos de una sociedad se vuelvan seres más aptos para desenvolverse en todos los niveles, como por ejemplo en los ámbitos sociales, culturales, económicos, y demás. A los programas de enseñanza en México no se les ha brindado todos los beneficios con los que deberían contar, ya que aún cuando existen herramientas innovadoras, con tecnología y aspectos llamativos, divertidos y demás, aún podrían existir más, con el objetivo de que la sociedad del país estuviera más en contacto con una educación novedosa y vinculada a un progreso más estable.

Dentro de ese progreso, uno de los temas a los que se les debería dar más importancia es a la enseñanza de los idiomas, para que las personas pudieran tener no solo un conocimiento más amplio de cultura y preparación personal y profesional, sino además para poderse desenvolver más adecuadamente a nivel internacional y en situaciones donde represente un requisito el conocimiento de una lengua extranjera, sobretodo de lenguas como el idioma inglés, al ser uno de los más usados en el mundo actualmente.

Al unir el aspecto pedagógico, con características tecnológicas y relacionando a éstas últimas con el uso de sistemas de audio y video se generaron audiovisuales que pudieran ser originales y útiles en la enseñanza de un idioma, pues además fueron tomados en cuenta de manera fundamental las formas visuales, colores y estrategias de comunicación para que entraran en contacto directo con la psicología emocional, el desarrollo psicomotriz y los constituyentes sensoriales del infante, que lo invitarían a entrar en un ambiente más activo y dinámico para desarrollar destrezas del lenguaje al bailar y cantar con las melodías de los videos.

Así pues, fue importante seguir la metodología de diseño elegida, es decir, el proceso creativo de Bernd Löbach a través del cual se siguió un orden para poder presentar adecuadamente el entorno audiovisual. El análisis del problema, la valoración de la solución al mismo y su realización implicó seguir reglas como la creación de diferentes ideas y características para los componentes de los videos, el determinar si sería una elección acertada la elaboración de 4 videos como presentación del proyecto, la integración de canciones, diferentes personajes y demás. Tomar en cuenta limitantes y riesgos también fue de suma importancia para que posteriormente se desarrollara la siguiente fase, es decir, la creación del trabajo a través de la preproducción (bocetaje, guión, storyboard y composición de canciones), la producción (detalle más profundo de los diseños realizados a través de la ilustración vectorial, animación, efectos especiales, etc.) y la postproducción (pruebas de audio y video, edición y montaje). Es preciso señalar que siempre se tuvieron en cuenta los mensajes que se querían transmitir hacia el espectador, por lo cual el lenguaje gráfico formó una de las partes más importantes del entorno.





De esta manera, el objetivo del proyecto que se presentó en esta tesis, cumplió con las expectativas deseadas, al presentarlo como un prototipo auxiliar de enseñanza para que los niños mexicanos hispanohablantes en edad preescolar aprendan el idioma inglés. Los diferentes procesos que se llevaron a cabo, tanto teóricos como prácticos sirvieron para que el trabajo se implementara como una herramienta funcional.

OBRAS CONSULTADAS

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

MADRID, D. (2003) *El papel de las tecnologías en Educación Infantil. Estudio canadiense y español.* España. Dykinson. p.30

CAPÍTULO 1: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: NOCIONES BÁSICAS PARA SU DESARROLLO

BARTOLOME A. (2006) Cap. 1 Aprender es tarea de uno. En *Multimedia para educar.* Brasil, Edebe.

ESPINOSA S. & ABBATE E. (2006) *La producción de video en el aula.* España. Colihue.

LARA, T. & PINEIRO, A. (2012) *Apuntes para la Formación: Producción Audiovisual.* España. España.

MADRID, D. (2003) *El papel de las tecnologías en Educación Infantil. Estudio canadiense y español.* España. Dykinson.

MARAGLIANO, R. (2002) *Nuovo manuale di didattica multimediale.* Italia. Laterza.

MAYER. R. (2001) *Multimedia Learning.* United States. Cambridge University.

P. MANN. W. (1994) *Edutainment comes alive.* United States. Sams.

RUIZ VELASO SÁNCHEZ E. (2012) *Tecnologías De La Información Y La Comunicación.* México. Diaz de Santos.

RUMEL, M. (1999) *Producción de video digital para multimedia.* España. Paraninfo.

SERRANO S. (2012) *Comprender la Comunicación,* Portugal, Rasche.

TARCISIO L. (2002) *Didattica costruttivista e ipermedia.* Italia. FrancoAngeli.

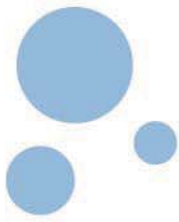
CAPÍTULO 2: EDUCACIÓN: CONCEPTOS Y DEFINICIONES

CORTÉS F. (2014) *Introducción A Las Ciencias Sociales.* México. Umbral.

FRIED, R. (2004) *La pasión de aprender: que los niños recobren el goce de descubrir.* México. Cuatro Vientos.

HOHMANN, M & WEIKART, D. (1999) *La educación de los niños pequeños en acción.* Estados Unidos. Trillas.





KATHLEEN BERGER S. (2007). Psicología Del Desarrollo: Infancia Y Adolescencia. España. Panamericana.

MANACORDA M. (2006) Historia de la educación 1. México. Siglo XXI.

PALACIOS J. (2010). La Cuestión Escolar. México. Colihue.

CAPÍTULO 3: EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA EN LA EDAD PREESCOLAR A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA

DURLACH P. & LESGOLD A. (2012). Adaptive Technologies for Training and Education. England. Cambridge University..

GIORDANO, E. (1987) Creación de programas didácticos: lenguajes y sistemas de autor. España. Gustavo Gili.

STRONG, M. (1988). Language, learning and deafness. England. Cambridge University Press.

WENDEN A. & RUBIN J. (1987) Learn strategies in language learning. United States. Georgetown University Press.

ZUBIRÍA R. & DORIS H. (2004). El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI. Plaza y Valdes.



FUENTES DE INTERNET

CAPÍTULO 1: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: NOCIONES BÁSICAS PARA SU DESARROLLO

Blog de Daniel Garzón. (16 de Febrero de 2017). Biografía de Bernrd Löbach. Recuperado de: <http://danielgarzon28.blogspot.com/2017/02/blog-post.html>.

CAPÍTULO 2: EDUCACIÓN: CONCEPTOS Y DEFINICIONES

ACEVEDO A. (18 de Febrero de 2015). El nuevo Paradigma de la Educación. Recuperado de : <https://prezi.com/m43xm3j4vkav/el-nuevo-paradigma-de-la-educacion-para-el-siglo-xxi/>.

ARAUJO M. & MARÍAS J. (2011) Aristóteles. Ética a Nicómaco. Sobre la Felicidad. Recuperado de: <http://www.alcoberro.info/pdf/nicomaco.pdf>.

Artículos 3° y 73° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (2015) Recuperado de: <http://www.snte.org.mx>.

Biblioteca Sociofilosófica. (09 de Noviembre de 2014). Definiciones de “Educación” Recuperado de: <https://sociofilosofia.wordpress.com>.

DÍAZ-BARRIGA F. & HERNÁNDEZ G. (2015). Constructivismo y aprendizaje significativo. Recuperado de: http://www.academia.edu/6138643/CONSTRUCTIVISMO_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO.

El enfoque constructivista (2005) Recuperado de: http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf.

La infancia y sus etapas. (2014) Recuperado de: https://fundacionindig.com/wp-content/uploads/2016/03/NOTICIAS-INFANTIL_pdf.pdf.

La Tecnología a tu favor. (01 de Noviembre de 2014). ¿Qué es educación? Recuperado de: <https://sites.google.com/site/latecnologiaatufavor/que-es-educacion>.

Naciones Unidas. (2018). Declaración Universal de Derechos Humanos. Recuperado de: <http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>.

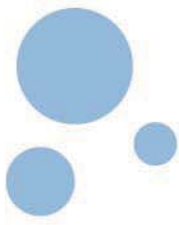
Pedagogía, Red de Profesionales. (2014) John Dewey. Recuperado de: <http://pedagogia.mx/john-dewey/>.

PELAYO E. (2016) La educación como fenómeno social. Panorama de las principales corrientes. Recuperado de : <https://es.scribd.com/doc/139990666>.

Psicopedagogía. (2009). Definición de aprendizaje significativo. Recuperado de: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>.

SOLANO J. (2007). Educación y Aprendizaje. Recuperado de : <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan031175.pdf>.





Spanish Oxford Living Dictionaries. (2018). Definición de educación en español. Recuperado de : <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/educacion>.

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. (2007) Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf>.

UNICEF. (2018). Educación Universal. Recuperado de: <https://www.unicef.es/educa>.

Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. (2008) Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky>.

CAPÍTULO 3: EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA EN LA EDAD PREESCOLAR A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA

Adquisición de una segunda lengua. (2013). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/04/04_0021.pdf.

Educarchile. (15 de Noviembre de 2010) ¿Cuáles son las funciones del lenguaje? Recuperado de: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=206182>.

El enfoque constructivista de Piaget. (2010). Recuperado de: http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf.

Ferdinand de Saussure. (2010). Recuperado de: <http://pda.artcom.um.edu.mx/1070913/files/2012/12/La-teor%C3%ADa-de-Ferdinand-Saussure.pdf>.

MOLINA M. (2009). Trastornos del desarrollo del lenguaje. Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/12_trastornos_desarrollo_lenguaje.

Nuestras charlas nocturnas. (4 de Febrero de 2011). Aprender otro idioma en la infancia. Recuperado de: <https://nuestrascharlasnocturnas.wordpress.com/page/842/>.

UNESCO. (2018) El Día Internacional de la Lengua Materna celebra el poder del multilingüismo . Recuperado de: http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/international_mother_language_day.

Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. (2008) Recuperado de: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky>.



ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: NOCIONES BÁSICAS PARA SU DESARROLLO

Fig 1. Ejemplo de elementos de la producción audiovisual.	22
Fig 2. Extraída de: http://www.dailyscript.com/scripts/shining.html .	25
Fig 3. Extraída de: https://www.jrmartinmedia.com/writing-a-shooting-script .	26
Fig 4. Extraída de: https://measure60studios.wordpress.com/2012/09/28/storyboard .	26
Fig 5. Extraída de: https://undostresd.wordpress.com/2009/03/02/encuadre-y-plano-panoramico/ .	31
Fig 6. Extraída de: http://www.elculturaldejorgecano.es/2017/06/lenguaje-cinematografico .	31
Fig 7. Extraída de: http://de10.com.mx/top-10/2017/04/22/el-detras-de-camaras .	31
Fig 8. Extraída de: http://www.centrocp.com/el-lenguaje-del-plano-y-sus-componentes/plano3/ .	32
Fig 9. Extraída de: https://365enfoces.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/ .	32
Fig 10. Ejemplos de aparatos, sistemas y redes tecnológicas.	33
Fig 11. Extraída de: https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/ .	37
Fig 12. Bernd Löbach.	38

CAPÍTULO 2: EDUCACIÓN: CONCEPTOS Y DEFINICIONES

Fig 1. Extraída de: https://www.canstockphoto.com.mx/l%C3%A1piz-concepto .	44
Fig 2. Extraída de: https://supercurioso.com/mas-alla-en-el-antiguo-egipto/ .	46
Fig 3. Extraída de: https://www.myjewishlearning.com/article/about-talmud/ .	46
Fig 4. Extraída de: https://okdiario.com/curiosidades/2018/01/03/socrates-biografia-1652866 .	46
Fig 5. Extraída de: http://www.produccioneditorial.com/blog/gutenberg-lutero/ .	47
Fig 6. Extraída de: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/r/rousseau_jeanjacques.html .	48
Fig 7. Extraída de: https://es.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi .	48
Fig 8. Extraída de: https://blogs.herdereditorial.com/filco/platon-aristoteles-coincidencias .	52





Fig 9. Extraída de: https://es.pngtree.com/freepng/men-and-women-sitting-on-the-books .	55
Fig 10. Extraída de: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.html .	56
Fig 11. Extraída de: https://www.taringa.net/+info/el-legado-de-vygotsky-a-la-psicologia_12zbo8 .	57
Fig 12. Extraída de: https://fr.123rf.com/photo_22618439_stickman-illustration .	60
Fig 13. Extraída de: https://fr.123rf.com/photo_68453340_illustration-d-un-groupe .	64

CAPÍTULO 3: EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA EN LA EDAD PREESCOLAR A TRAVÉS DE UNA ENSEÑANZA CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA

Fig 1. Extraída de: https://pl.depositphotos.com/119465416/stock-illustration-learning-boy .	70
Fig 2. Recursos didácticos relacionados con la tecnología.	71
Fig 3. Extraída de: https://www.britannica.com/biography/Ferdinand-de-Saussure .	76
Fig 4. Extraída de: https://mx.depositphotos.com/195058300/stock-illustration-hello .	80

CAPÍTULO 4: EL ENTORNO AUDIOVISUAL: DESARROLLO

Fig 1. Extraída de: https://www.canstockphoto.com.mx/ni%C3%B1o-habitaci%C3%B3n-vida-tv .	89
Fig 2. Ejemplo del guión técnico del video "Yo soy único".	116
Fig 3. Ejemplo del guión técnico del video "Mi planeta y yo".	117
Fig 4. Ejemplo del storyboard del entorno audiovisual "IMAGINUX".	118
Fig 5. Ejemplo del storyboard del entorno audiovisual "IMAGINUX".	119
Fig 6. Bocetaje del personaje "Allison".	120
Fig 7. Bocetaje del personaje "Max".	121
Fig 8. Bocetaje del personaje "Clavelita".	122
Fig 9. Bocetaje del personaje "Sam".	122
Fig 10. Bocetaje del personaje "Sam".	123
Fig 11. Bocetaje del personaje "Zuri".	123
Fig 12. Bocetaje del personaje "Pepe Pío".	124



Fig 13. Bocetaje de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	125
Fig 14. Bocetaje de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	126
Fig 15. Bocetaje de los objetos complementarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	127
Fig 16. Ejemplo del uso de retículas en la composición de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	129
Fig 17. Ejemplo del uso de retículas en la composición de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	130
Fig 18. Ilustración vectorial del personaje "Allison".	131
Fig 19. Ilustración vectorial del personaje "Max".	131
Fig 20. Ilustración vectorial del personaje "Clavelita".	132
Fig 21. Ilustración vectorial del personaje "Sam".	132
Fig 22. Ilustración vectorial del personaje "Zuri".	133
Fig 23. Ilustración vectorial del personaje "Pepe Pío".	133
Fig 24. Ilustración vectorial de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	134
Fig 25. Ilustración vectorial de los escenarios del entorno audiovisual "IMAGINUX".	135
Fig 26. Ilustración vectorial de los objetos complementarios.	136
Fig 27. Ilustración vectorial de los objetos complementarios.	137
Fig 28. Parte de la cabina de grabación.	137
Fig 29. Parte de la cabina de grabación.	137
Fig 30. Actores de doblaje de voces.	138
Fig 31. Animación en Photoshop del rostro del personaje "Max"	139
Fig 32. Ejemplo del proceso de animación del entorno audiovisual "IMAGINUX"	139
Fig 33. Ejemplo del proceso de creación de efectos especiales del entorno audiovisual "IMAGINUX"	140
Fig 34. Tipografía "Doctor Soos Bold" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX"	140
Fig 35. Tipografía "Kraash Black" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX"	140

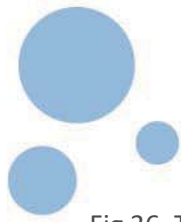


Fig 36. Tipografía "My Epic Selfie" usada en el entorno audiovisual "IMAGINUX".	141
Fig 37. Logo para el entorno audiovisual "IMAGINUX".	141
Fig 38. Símbolo para el entorno audiovisual "IMAGINUX".	141
Fig 39. Ejemplo de prueba y corrección de color en algunas escenas del entorno audiovisual "IMAGINUX".	143
Fig 40. Canal de "IMAGINUX" en YouTube.	145
Fig 41. Niños de casa particular observando uno de los videos del entorno audiovisual.	145
Fig 42. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual.	145
Fig 43. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual	146
Fig 44. Niños en escuela preescolar, observando uno de los videos del entorno audiovisual	147

ANEXOS (BOCETAJE DE DIFERENTES ELEMENTOS DEL ENTORNO AUDIOVISUAL)

