



**Benemérita Universidad Autónoma De Puebla**

Facultad De Arquitectura

Colegio De Diseño Gráfico

***Ambient Media Como Herramienta  
De Aprendizaje De Inglés En Tercero De Preescolar***

***TESIS PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OBTENER TÍTULO  
DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO***

PRESENTA:

Herrera Mora Sandra Angélica

Rosas Amézaga Nancy Guadalupe

**Director:** Gerardo Luna Gijón

Asesores:

María Gabriela Rosas Loranca

Tania Celina Cibrián Llanderal

**FECHA DE LA TESIS: AGOSTO 2017**

**Ambient Media Como Herramienta  
De Aprendizaje De Inglés En Tercer  
Grado De Preescolar**

# ÍNDICE

Introducción	8
--------------	---

## CAPÍTULO 1: Marco Teórico y Conceptual Marco Histórico Contextual

1.1 Marco Histórico contextual	19
1.2 Marco teórico Conceptual	25

## CAPÍTULO 2: Análisis de lo Casos de Estudio

2.1 Casos de Ambient Media	36
2.2 Casos de mAterial Didáctico	78
2.3 Casos de Ambientes de Aprendizaje	90
2.4 Casos de Plataformas multimedia	102

## CAPÍTULO 3: Proceso Gráfico Conceptual

3.1 Metodología de Diseño	121
3.2 Planteamiento de la Propuesta	122
3.3 Alcances y Limitantes	124
3.4 Variantes y Recursos	126
3.5 Justificación de la Propuesta	128
3.5.1 Propuesta de Temáticas	130
A) Munda Espacial	131
B) Safari	133
C) Mundo Marino	141
3.5.2 Elección de Temática	144
3.5.3 Selección del Estilo de Diseño	145
3.5.4 Aplicación de Personajes Secundarios y Vocabulario	156
A) Diseño de Material Didáctico	164

## CAPÍTULO 4: Gestión e Implementación

4.1 Gestión e Implementación del Proyecto	179
---	-----

## CAPÍTULO 5: Evaluación y Conclusiones del Proyecto

5.1 Impacto Visual	203
--------------------	-----

## Conclusión Final Glosario Referencias

# Introducción General Del Proyecto

## INTRODUCCIÓN GENERAL

**E**l mundo y la sociedad de la que somos parte, se encuentra en constante cambio, sufriendo una transformación a gran escala; que día a día conlleva alteraciones a nivel económico, político, ambiental y social. De esta forma el intercambio de culturas y opiniones acrecienta, por lo que vivimos en un mundo donde el poder de la comunicación por medio del lenguaje es parte fundamental y primordial para una sociedad globalizada. El presente trabajo de tesis, es la culminación de la vida universitaria. Independientemente de la calidad, la cantidad de trabajo y el esfuerzo invertido en este proyecto, su elaboración trae consigo todo un proceso de aprendizaje, tanto a nivel educativo, personal y emocional. Debido a que durante el desarrollo y progreso del proyecto, se ha reforzado la creación, coordinación, enfoque y elaboración de las ideas. Esta idea surge con la intención de elaborar un proyecto a nivel educativo y social, apoyado en el Diseño Gráfico por medio de *Ambient Media* que gracias a las experiencias creadas y juegos, facilita el aprendizaje de un segundo idioma; en este caso el idioma Inglés. Pues como se menciona en la problemática, en nuestro país no se le ha dado la importancia necesaria a este idioma y las herramientas existentes no son efectivas.

Se investigó la importancia del idioma Inglés en la actualidad, la desvalorización o el poco interés que éste tiene en el sistema educativo de México, los métodos y tipos de enseñanza empleados, así como la edad óptima para aprender un segundo idioma. Junto con estos aspectos el Diseño Gráfico interviene con la creación de una herramienta lúdica, que sirva de apoyo para el aprendizaje del idioma en preescolar; tomando como principal base el *Ambient Media*, un método de interacción para la publicidad para crear experiencias únicas en los usuarios.

La tesis está compuesta por 5 capítulos, en donde se profundiza sobre cada tema; el primer capítulo está compuesto por el marco histórico-contextual y el marco teórico-conceptual, donde se abarcan temas relacionados con educación en preescolar, inglés en preescolar, métodos de enseñanza, aplicación de tecnología y ambientación para crear un espacio recreativo. El segundo capítulo es un análisis de 10 casos de estudio que se refieren a métodos de enseñanza, museos interactivos, y aplicaciones tecnológicas. El tercer capítulo hace mención a todo el proceso creativo. En el cuarto capítulo podemos ver la implementación del proyecto en Instituto Lujambio Irazabal, y hacer un análisis de la aplicación. El quinto capítulo son los resultados obtenidos después del análisis y aplicación del proyecto.

## SITUACIÓN ACTUAL

La adquisición de lenguas extranjeras representa una garantía de desarrollo personal y social, por lo que se ha vuelto una necesidad primordial (Curtain, 1990). Dentro de la variedad de idiomas a nuestro alcance, el inglés responde a las exigencias específicas de la globalización, y a la sociedad cada vez más multicultural en la que vivimos, es un medio de interacción de diversas culturas, que comparten poco o ningún rasgo en común, y comprende el principal discurso internacional de: Reino Unido, Estados Unidos de América, Canadá, Australia, Nueva Zelanda e Irlanda; lengua colonial de Omán, Yemen, Nepal, Egipto, Afganistán, Siria, Israel, Irak y Sri Lanka y lengua oficial de Malta, Barbados, Sudán, Kenia, Tanzania, Zimbabue, Botsuana, Sudáfrica, Ghana, Nigeria, Granada, India, Liberia y Santa Lucía (OCDE, 2010). El inglés es sin duda el idioma con más expansión en el mundo, pues tiene más de un billón de hablantes. Actualmente es considerado necesario para tener mayores posibilidades de éxito profesional (UNESCO, 2007). Además permite el acceso a una mayor cantidad de conocimiento e información, una ventaja competitiva y ayuda a las habilidades cognitivas del ser humano. En México se asume su estudio solo como un requisito en el mapa curricular, con muy poca exposición en contextos reales, y pocas veces se aprecia como una herramienta de comunicación, e incluso de mejorar la lengua materna (Bankinter, 2011).

Existe la teoría de que los niños aprenden con mayor facilidad un segundo idioma, si interactúan con él desde sus primeros años (Reyes, Murrieta & Hernández, 2001). El niño presenta un periodo crítico en el que tiene facilidad de desarrollar su interacción con una lengua desconocida, al mismo tiempo permite su desinhibición, y tiene como finalidad propiciar su contacto mediante prácticas sociales de lenguaje, y desarrollo de competencias (Lenneberg, 1967). Por otro lado existen afirmaciones que ponen en duda la veracidad de dicha teoría, la eficacia del aprendizaje de inglés en niños surge de la necesidad de comunicarse en dicha lengua. *“Un comienzo temprano por sí mismo no garantiza nada, es necesario acompañarlo por un nivel mínimo de buena enseñanza, con un entorno favorecedor y con una continuidad de un nivel escolar al otro”* (Ede-lenbos, Richard & Kubanek, 2006). Aunque ambas posturas son inconcluyentes, es importante conocerlas para tomarlas en consideración en el diseño e instrumentación de programas de inglés para niños (Hyltenstam & Abrahamsson 2003; Nikolov 2000).

En México la tendencia es propiciar el acercamiento de los estudiantes al inglés desde temprana edad, teniendo como referencia los estándares nacionales con un nivel de exigencia mínimo. En este nivel se

privilegian las prácticas sociales del lenguaje, relacionadas sobre todo, con el juego y la interacción (Reyes, Murrieta & Hernández, 2001). Las herramientas de las que se auxilian los docentes de preescolar en México se han diversificado, pues la capacidad de expresión en otro idioma representa un objetivo prioritario, en el sistema educativo de calidad que se aspira para los estudiantes (Huete & Morales, 2003). Una escuela en la sociedad actual, además de utilizar libros de texto, utiliza otros materiales como: audiovisuales, multimedia e internet, que generan un entorno mediante códigos sonoros y visuales. Este entorno promueve un escenario enriquecedor para el alumno, pues genera una experiencia educativa. La formación de los niños y niñas está basado en el juego, pues se realizan actividades útiles que les ayuda a comunicarse, propiciar su capacidad de observación e interactuar con el mundo que los rodea. Todos estos elementos contribuyen a que el niño adquiera experiencias significativas, e incrementa su interés y formación que promueven el aprendizaje (López, 2003).

El diseño de los medios y materiales didácticos, desempeña un papel muy importante para la introducción de una segunda lengua, ya que los niños adquieren de manera inconsciente mediante actividades lúdicas, como proceso de introducción al inglés, a través de las cuales experimentan, descubren, y desarrollan su interés de manera natural (Reyes, Murrieta & Hernández, 2001). Por lo que el docente cumple la tarea de diseñar tareas y actividades para integrar elementos al aula infantil, por ejemplo: juguetes, teatro, dibujos, videos, aros de colores, figuras geométricas, balones, etc. con el fin de apoyar determinadas tareas usando el inglés como medio de comunicación. Usualmente este proceso está acompañado de personajes infantiles que cantan y enseñan divertidas rimas, canciones o poesías para no solo hacer uso del idioma, sino de toda la cultura y crear un ambiente de comunicación genuino (López, 2003).

## PROBLEMÁTICA

**E**l dominio del idioma inglés ha presentado dificultades debido a la carencia de calidad en los materiales didácticos y en el nivel pedagógico de los docentes hacia los alumnos.

El Inglés representa una necesidad para lograr un desarrollo integral, y debe de fomentarse desde la infancia, pero la metodología aplicada sigue centrándose en materiales tradicionales con los que los alumnos no suelen interactuar ni estimular sus sentidos, lo que los orilla a no interesarse ni integrarse con el idioma y por lo tanto obtienen un bajo nivel de aprendizaje. Debido a esto, el objetivo principal de un aprendizaje interactivo es implementar nuevas tecnologías con diversos medios para crear o mejorar un ambiente educativo adecuado (López, 2006).

## JUSTIFICACIÓN

**A**prender un segundo idioma es una manera de responder a las exigencias de la globalización actual, pues favorece el desarrollo de una educación intercultural, abre el panorama a diferentes formas de interpretar el mundo y brinda la posibilidad de conocer otros sistemas de valores. (UNESCO, 2003). Una segunda lengua desde temprana edad propicia que los niños tengan posteriormente un mejor dominio sobre ella, puesto que el cerebro absorbe y canaliza de manera más eficaz y rápida los datos puros en la memoria de largo plazo, en especial aspectos relacionados con la comprensión auditiva y la pronunciación. Es por esto que debe ser impartida de manera gradual, para lograr que los alumnos se encuentren familiarizados con ella desde sus primeros años (Ausubel, D.J *et al*, 1982; UNESCO, 2003).

*“La UNESCO apoya la educación bilingüe en todos los niveles de enseñanza como medio de promover a un tiempo la igualdad social y la paridad entre los sexos y como elemento clave en sociedades caracterizadas por la diversidad lingüística” (UNESCO, 2003, Pag. 35).*

La metodología de enseñanza de inglés para niños, impartida por el Gobierno Federal desde 2009, llamado *Plan Nacional de la Enseñanza del Inglés para Educación Básica (PNIEB)*, se sustenta en la capacitación del docente, organización del tiempo para abarcar los temas sugeridos, tareas, ejercicios y planeaciones, entre otros. Sin embargo, esto tiene un bajo impacto en la calidad del conocimiento del niño, pues no representa una manera atractiva de aprendizaje para él. Un niño aprende poniendo a prueba sus habilidades en el mundo que lo rodea, es decir, por el método de Prueba-error. De esta manera responden al placer o dolor que sus actos conlleven, anteponiendo la experiencia de la sugerencia, por lo que el hacer de la enseñanza del inglés una experiencia distinta, donde intervengan todos sus sentidos crea un ambiente de aprendizaje, en donde

el niño lo satisface mediante la curiosidad y logra así que éste se recuerde de manera natural (Ausubel, D.J *et al*, 1982). Los ambientes de aprendizaje se definen como el espacio donde se desarrolla la comunicación y la interacción, que favorecen el aprendizaje. Para lograr este objetivo es indispensable el trabajo en equipo de profesores y alumnos, junto con el apoyo de elementos didácticos que sean diseñados específicamente para complementar el aprendizaje (Duarte, 2003).

Es aquí en donde entra el diseño gráfico, pues tiene la función de comunicar, reforzar el conocimiento de las personas y causar sensaciones mediante elementos visuales. Si lo relacionamos con la educación, el diseño es una disciplina que participa en el material didáctico y debe favorecer la conexión entre el conocimiento académico, y las características socioculturales y cognoscitivas del estudiante en el proceso de formación (Leyva, 2013; Moreno, 2009). En la medida en que los materiales didácticos se elaboren en base a los principios del diseño gráfico se logran mejores resultados. De igual manera, los contenidos académicos se deben adecuar con base en las capacidades cognitivas, afectivas y psicomotrices de los alumnos, a los conocimientos y experiencias previas, lo cual puede dar lugar a la necesidad de incorporar herramientas alternativas haciendo uso de materiales audiovisuales (Moreno, 2009; Leyva, 2013).

Una alternativa a medios audiovisuales, con estas mismas características, es el *Ambient Media*. Esta se desarrolla en un espacio mediante diversos formatos, se sirve de distintos medios para transmitir un mensaje en el que el medio es el que influye en la manera en cómo éste se percibe. Herbert Marshall McLuhan dice que “*El medio es el mensaje*”, para él se crea una relación simbólica entre ambos, pues al modificar un ambiente, los medios provocan en el usuario percepciones sensoriales de características únicas, desarrollando los sentidos y por lo tanto la manera de percibir el mundo (McLuhan & Fiore, 1967). El contexto optimiza el aprendizaje y la funcionalidad de los materiales educativos, pues le permite al alumno

identificar, vivenciar y contextualizar los temas abordados en ellos y facilita el aprendizaje visual, auditivo o kinestético a quienes encuentren como alternativa de aprendizaje a los recursos multimedia. El diseño de estos materiales considera el construir unidades didácticas con base a programas particulares operados por los docentes con los que se labore en cada caso, y así desarrollar un ambiente de aprendizaje que interactúa con el alumno, y al mismo tiempo se divierta (Leyva, 2013; Moreno, 2009). Es por esto que la herramienta *Ambient Media* en el aprendizaje del inglés se vincula positivamente a la metodología aplicada en el Instituto Lujambio Irazabal, pues éste es una comunidad educativa que ofrece educación inicial y preescolar, comprometida en la formación integral de los niños a través de un modelo pedagógico de vanguardia, caracterizado por el empleo de metodologías activas como el *High Scope*. Esta comunidad dentro de su formación académica implementa el idioma inglés en todos los niveles, y es en tercer año de preescolar donde la formación se basa en vocabulario y oraciones básicas del inglés.

## OBJETIVO GENERAL

Utilizar Ambient Media como una herramienta de diseño que apoye el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de tercer grado de preescolar del Instituto Lujambio Irazabal.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Dar un enfoque alternativo al *Ambient Media* aplicado a la educación.
2. Apoyar mediante el diseño el aprovechamiento académico del inglés en preescolar.
3. Adecuar un aula académica como herramienta interactiva para el aprendizaje del inglés al Instituto Lujambio Irazabal.

## HIPÓTESIS

El uso de Ambient Media como herramienta de aprendizaje del inglés ayudaría a los docentes y los alumnos de tercer grado de preescolar a mejorar la calidad de aprendizaje, ya que se lograría crear una interacción lúdica entre los alumnos y su primer acercamiento con el idioma.

# Capítulo 1

Marco Teórico y Conceptual

Marco Histórico Contextual

Como primer capítulo de la investigación, se describe un panorama general sobre los antecedentes y la situación actual a nivel mundial, nacional y estatal las metodologías en la enseñanza básica y de inglés a nivel preescolar. El Instituto Lujambio Irazabal, en situación particular, es un centro de estudios desde maternal hasta primaria, en este capítulo se explica de manera concisa la metodología de enseñanza que maneja y como funciona en los niños, junto con una comparación con otras estrategias de enseñanza.

## MARCO HISTÓRICO CONTEXTUAL

El origen de la enseñanza de lenguas extranjeras, se remonta a épocas medievales, la cual se basaba en lenguas clásicas: el griego y el latín. Esta enseñanza era para la nobleza y el clero. Durante el siglo VII, con Carlomagno en el trono, se tiene una nueva estructura del sistema educativo en la cual, la lengua y la gramática latina se convierten en la asignatura más importante. La metodología que se utilizaba en el siglo XVI en las clases de latín era puramente lo que hoy conocemos como *Tradicional*. El estudiante asistía a clase prácticamente como oyente, sin participación y las clases consistían en la lectura de un texto, con su correspondiente análisis y comentario posterior por parte del maestro (Mato, 2011).

A partir de la segunda mitad del siglo XVI, en Europa se comienza con la enseñanza de idiomas extranjeros. Tanto Alemania como Francia, han sido países interesados en la creación de nuevas metodologías para la enseñanza de idiomas extranjeros, debido a las relaciones comerciales internacionales, culturales y política (Lehberger, 2003). Las primeras lenguas en ofertarse fueron la francesa, la italiana y la española, posteriormente, la inglesa a partir de 1750. A partir de este momento, surge un avance en la didáctica y organización escolar de la enseñanza del inglés (Mato, 2011).

Existía un gran interés por los enfoques y las técnicas a implementar para la enseñanza de las lenguas extranjeras, las cuales sirvieran como soporte teórico. De esta forma surgen algunos métodos de enseñanza de idiomas conocidos a nivel mundial como el método gramática-traducción el cual es considerado de carácter tradicional, pues el profesor es el protagonista de la clase y el alumno trabaja de manera pasiva. Este método fue de los más importantes hasta el siglo XX que surge el método natural el cual proponía un enfoque que se basara en el modo como se adquiere la lengua materna. Este último se volvió muy popular y se aplicó de manera exitosa en escuelas de enseñanza privada. Sin embargo su implementación en escuelas públicas no tuvo el mismo efecto, puesto que no había suficientes maestros nativos o que contaran con una competencia lingüística y comunicativa (UAM, 2010).

En México, la enseñanza de lenguas extranjeras está presente en todas las modalidades y niveles de la educación. El inglés es la principal lengua extranjera enseñada en el sistema educativo nacional (SNIE, 2010). En 1993 se elaboró un programa el cual tenía un enfoque funcional-comunicativo, que contaba con estrategias de lectura para la enseñanza de lenguas extranjeras. Los alcances de este programa fueron limitados, pues los estudiantes no eran capaces de comunicarse en inglés a su egreso de la secundaria. Los niveles de dominio de los profesores así como las prácticas de enseñanza del inglés las cuales se impartían de manera tradicional como lectura en voz alta, traducción, elaboración de listas de vocabulario, entre otras; son algunas de las causas de los escasos alcances del programa (Pérez, Millán, Cabrera, 2005).

La educación básica se apoya en dos aspectos importantes como metodología de enseñanza: Aprender a aprender y Aprender a vivir juntos. Estos son base de transformaciones importantes en la educación básica, que afectan tanto a los contenidos curriculares, la formación del alumno, el desempeño docente, así como a la organización institucional de la actividad escolar (SEP, 2011).

La insatisfacción que existe acerca de la educación actual tiene relación directa con los cambios intensos que se han producido en todas las dimensiones de la sociedad. La educación escolar ha tenido crecimientos a través de los años en el estado de Puebla, así lo demuestran los niveles alcanzados en la matrícula a partir del ciclo 2001-2002 hasta el ciclo 2007-2008. En comparación con los estados de Guerrero, Hidalgo, Oaxaca y Veracruz que conforman la región centro-sur y que sus sistemas educativos estatales son parecidos al estado de Puebla por sus condiciones socioeconómicas y demográficas, Puebla ha tenido una cobertura más amplia y el crecimiento en el número de escuelas fue de 966 en nueve ciclos escolares, lo cual constituye un incremento mayor que en los otros cuatro estados. A finales del ciclo escolar 2008-2009 se atendió a 294, 364 alumnos, lo que significó una cobertura de 91.8% respecto a la demanda potencial, que fue de 320, 246 niños. En este sentido, el incremento en la cobertura es un indicador favorable del desarrollo del nivel preescolar (SEP, 2011).

La enorme complejidad y dificultad que existe para modificar los patrones de funcionamiento de los sistemas educativos, permitieron aumentar la cobertura e introducir nuevas modalidades e instrumentos de gestión (descentralización, medición de resultados, mayor autonomía a las escuelas, etc.), pero éstos no han logrado modificar significativamente los resultados de aprendizaje de los alumnos (Fundación de la innovación Bankinter, 2011).

En cambio, el amplio mundo de la educación y el arte de enseñar comprende campos y herramientas sumamente culturales, que cumplen la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Lo que los cataloga como uno de los componentes importantes y necesarios dentro del aula de enseñanza, es decir, que lo que enseña el profesor y lo que aprende el estudiante, entre otros, está sustentado por el conjunto de medios y materiales utilizados. A nivel pedagógico, este tipo de material didáctico tiene características específicas que facilitan el ritmo individual de aprendizaje, y también facilita los

procesos de análisis y de síntesis, aunque requieren un buen nivel de comprensión y de un hábito de lectura, característica que no responde a las cualidades de niños menores a 6 años.

Asimismo, los medios auditivos son otra alternativa muy utilizada para la enseñanza, que abarca la palabra hablada, radio, cintas grabadas, discos, entre otros. Las grabaciones de sonido se realizan por procedimientos electromagnéticos o digitales y nos presentan la posibilidad de grabar, escuchar, reproducir y borrar voces, efectos y música. Además permiten llegar a grupos e individuos y posibilita la difusión radiofónica. Dentro de sus características están la facilidad de grabación y audición y la sencillez con que puede usarse y duplicarse. De igual modo que se describen las ventajas y algunas limitaciones que tiene este medio, ejemplo de ello es su capacidad unisensorial (que estimula un solo sentido), (SEP, 2011).

Finalmente los audiovisuales son aquellos que hacen uso de un lenguaje compuesto, es decir, articula sincrónicamente códigos visuales, verbales (palabra hablada) y sonoros (música, efectos) para construir universos autónomos. Se contempla en esta categoría el video y la televisión. También se tienen en cuenta las series o presentaciones didácticas de proyección fija soportadas en diapositivas fotográficas o acetatos. Los audiovisuales se construyen teniendo en cuenta un orden lógico, pedagógico y un orden dramático. El orden lógico se basa en un criterio técnico, en función del orden de un proceso para establecer una secuencia, el orden pedagógico se basa en un criterio partiendo de los objetivos de aprendizaje, y se hace un ordenamiento de lo más sencillo a lo más complejo, de lo concreto a lo abstracto. El orden emocional o dramático se establece por el hecho de estar utilizando un lenguaje (la imagen estática o en movimiento) cuya naturaleza es más emocional que racional porque despierta en el preceptor su propia forma de decodificar, desde su cotidianidad y experiencia. (Secretaría de Educación Pública, 2011).

## MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

**E**l *Ambient Media* es una herramienta alternativa utilizada comúnmente en la publicidad, es mejor conocida como OOH (*Out Of Home*) en México, la publicidad OOH hace uso de diversos medios de publicidad indoor, outdoor, digital y móvil, y actualmente se ha vuelto indispensable para acercarse e integrarse a las innovaciones tecnológicas que ofrece el mundo de lo digital (portada, noviembre 2013). Esta herramienta de mercado funciona por medio de una instalación lúdica, para así crear una interacción con los participantes y pragmatismo. Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, entendidas como el conjunto de computadores, software y redes, ofrecen la posibilidad de impulsar el aprendizaje autodirigido, rompiendo las barreras de tiempo y espacio para los usuarios (López, 2006). El uso de estos medios ha ayudado a la humanidad a través de la historia a desarrollar diferentes formas de comunicación del lenguaje y así, generar un proceso de aprendizaje por imitación.

El referente importante para el aprendizaje, sin duda es el estudiante, porque desde edad temprana necesita generar una disposición y capacidad de seguir adquiriendo conocimientos a lo largo de su vida y así poder desarrollarse a plenitud. Para esto, es necesario acercarlos con la diversidad social, cultural, lingüística, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje que poseen, es decir, comprender como aprende el que aprende y, desde esta diversidad, generar un ambiente que acerque a estudiantes y docentes al conocimiento significativo y con interés. Educación preescolar es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potenciar su desarrollo integral y armónico en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarro-

llar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social (SEP, 2011). Para la enseñanza en este nivel preescolar, es necesario tomar en cuenta que los alumnos no han adquirido conocimientos de lectura y escritura, por lo tanto es importante generar ambientes de aprendizaje (espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que facilitan su desarrollo). Los ambientes de aprendizaje se derivan de la aplicación de un diseño apropiado para la interacción y el aprendizaje del estudiante, es por eso que el diseño de interiores se involucra, ya que es una solución lógica de los espacios internos. Para un espacio recreativo, por ejemplo, la prioridad será lograr zonas que favorezcan el intercambio social y propicien el relajamiento. La selección de materiales, formas y arreglos del espacio afectan al usuario desde el punto de lo visual para manejar estos elementos de diseño y generar propuestas para obtener una impresión deseada.

Para ello, el diseñador ofrecerá un espacio acondicionado desde el punto de vista conceptual (qué mensaje transmite el espacio), funcional (objetivo del espacio) y ambiental (luz, sonido, temperatura). La finalidad de un espacio ambientado será que el usuario se encuentre en un ambiente adecuado a su actividad, logrando un crecimiento como en el caso de ambientes para el aprendizaje (Pérez, 2004). En el campo de formación en el aprendizaje y comunicación, se plantea un desarrollo en las competencias educativas a partir del uso y estudio formal del lenguaje; con esto se busca que los alumnos aprendan y desarrollen habilidades para hablar, escuchar e interactuar con los demás, con el uso de materiales de apoyo (Acuerdo 592, 2011).

Es necesario mencionar que el aprendizaje del inglés a partir de tercer grado de preescolar, tiene como finalidad propiciar el contacto y familiarización de los niños con el inglés mediante prácticas sociales del lenguaje y el desarrollo de competencias específicas planificadas, que

dan sustento a aprendizajes posteriores (Acuerdo 592, 2011). Existen metodologías pedagógicas para la enseñanza de los idiomas en preescolar, en donde se plantea la forma adecuada de desarrollo académico del niño, la revista *Universidad EAFIT* (2010) expone de manera general, algunas de las principales teorías del aprendizaje que son: el conductismo, el cognitivismo y el socio-constructivismo, las cuales se explican a continuación.

### Teoría Conductivista

**U**n modelo pedagógico basado en esta teoría, el estudiante es visto como un ser pasivo, receptivo, al que se tiene que transmitir conocimiento memorista, verbalista y receptivo, manejado y controlado por el profesor. De este modo, se enseña sin tener en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, ni las características propias de su desarrollo intelectual. Esto significa que la forma de enseñanza está sujeta al control, al condicionamiento y al refuerzo (Revista Universidad EAFIT, 2010).

### Teoría Cognitivista

Es una teoría que cuestiona el conductivismo, se basa en el estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje, cómo ingresa la información, cómo se transforma en el individuo, y cómo se produce. De este modo, los procesos cognitivos implican el reconocimiento de la forma, la percepción del significado, las generalizaciones y particularizaciones, la síntesis, entre otros.

Para el cognitivismo, el estudiante constituye el conocimiento a partir de procesos mentales durante las cuales ocurren la inferencia de significados y la formación y comprobación de hipótesis formuladas a partir de la información recibida. Jean Piaget (1952) sostiene que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan por separado ya que el desarrollo de la inteligencia empieza desde el nacimiento. La función del maestro es facilitar el aprendizaje y propiciar al estudiante el ambiente adecuado, ya que el estudiante es considerado un agente activo (Revista Universidad EAFIT, 2010).

## Corriente Socio-Constructivista

Impulsado por Lev Vygotski, en esta corriente la actividad mental está relacionada con el concepto social y la influencia del contexto sociocultural en la cual se desarrollan estos procesos. Esta corriente le da importancia al papel del adulto en el aprendizaje. Vygotski (1978) dice que el niño construye el conocimiento con la interacción con los adultos relevantes, el profesor cumple el papel del asesor, quien interviene de forma directa o recomienda el uso de estrategias de aprendizaje (Revista Universidad EAFIT, 2010).

*High Scope* es un programa de aprendizaje basado en las teorías psicológicas de Jean Piaget. Éste programa pretende llevar a cabo un aprendizaje activo, formando un espacio en el que el niño tenga un desarrollo integral y cultive sus capacidades intelectuales, físicas y emocionales a través de actividades que los hagan participar directamente con personas, materiales, eventos e ideas en las que desarrolle sus propios intereses, haga sus planes, los lleve a cabo y reflexione sus experiencias con compañeros y adultos para que pueda responder a sus intereses de manera independiente y responsable. (Pérez, C., Fernández, M., Jurado, M., Martínez, A., Moreno, M. y Uclés, M., 2013)

De igual forma que las metodologías de aprendizaje, se ha desarrollado medios de enseñanza que apoyan al profesor para dar a la clase un ambiente más ameno y dinámico, que son los *Medios De Enseñanza*, y los más utilizados son los medios impresos, audiovisuales y los sonoros.

Para adentrarnos a los medios educativos o de enseñanza, es necesario definir que es un medio. Un medio según Renato May (2008) lo define como los canales a través los cuales se comunica un mensaje, estos pueden ser:

El medio visual (utilizado en transparencias, artículos periodísticos, papelográficos, fichas de trabajo, u otros materiales impresos), el medio auditivo sonoro (como el medio radial, la palabra hablada, etc.), el medio audiovisual (ejemplo la televisión o la computadora).

Pedro Lafourcade (2011), define al medio, como cualquier elemento, aparato o representación que se emplea en una situación de enseñanza-aprendizaje para proveer información o facilitar la organización didáctica del mensaje que se desea comunicar en una sesión de enseñanza–aprendizaje.

Guadalupe Méndez, sintetiza este concepto al decir que son todos aquellos canales a través de los cuales se comunican mensajes a los estudiantes. La función principal del material didáctico es la de despertar todos los sentidos. Por lo que conlleva a que si los profesores explotan esta herramienta y saben hacer buen uso de ella, dirige a un mejor aprendizaje. (López, 2006).

Sánchez señala que los medios *“son recursos al servicio de la enseñanza. Un recurso es cualquier medio, persona, material, procedimiento, etc. que con una finalidad de apoyo se incorpora en el proceso de aprendizaje, para que cada alumno alcance el límite superior de sus capacidades y potencie así su aprendizaje”*. Por ello el vocablo *Tecnología* para la educación, en ocasiones, es erróneo ya que puede interpretarse exclusivamente como el uso de artefactos o máquinas producto del desarrollo tecnológico; sin embargo, el término también hace referencia a los medios, en su acepción amplia, llamados *Medios de Enseñanza*.

*“El medio debe ser eficaz didácticamente”*. Con base en esta frase se cata-

logan tres categorías de medios que son:

**Visuales:** que se subdividen en materiales impresos, máquinas de enseñar, computadoras, diapositivas, transparencias, carteles, murales, entre otros.

**Auditivos (sonoros):** que se subdividen en palabras habladas, radio, cintas grabadas, discos, teléfono (teleconferencia).

**Audiovisuales:** que se subdividen en video, televisión, presentaciones didácticas de proyecciones fijas y series, teleconferencia, videoconferencia, cine, informáticos (multimedia, video interactivo).

El hacer uso de estos recursos es con el fin de enriquecer la experiencia educativa del alumno, favorecer la comprensión y el análisis del contenido y desarrollar su sentido crítico y creativo.

Cuando la expresión oral es importante, se impone la utilización de medios didácticos que suministren expresiones auditivas apropiadas. Un ejemplo lo tenemos en el uso de los laboratorios para la enseñanza de idiomas. En este campo es también importante la voz del profesor; sin embargo, de ninguna manera debemos limitarnos a ella (López, 2006).

La necesidad de utilizar medios audiovisuales en la educación se basa en facilitar el proceso de transmisión de información. Ésta función de emitir información mediante elementos visuales es la principal meta del Diseño Gráfico, ciencia que se encarga de conceptualizar ideas para plasmarse y comunicarse de manera eficiente. Los mecanismos por el cual percibimos y reconocemos las imágenes, son los ojos, los que nos ayudan a tener mejor sentido del espacio y nos crean experiencias propias (2015). Es por eso que durante los procesos de diseño y la conceptualización de la solución gráfica, es importante fundamentos de comunicación visual. El proceso de conceptualización inicia en la semiótica.

La semiótica es una teoría general de los modos de significar, que tiene como objeto de estudio los signos y los significantes, su naturaleza y sus funciones como parte de una sociedad. (De Saussure, F., 2014). Está formado por un sistema de signos que concibe un lenguaje descriptivo en el que se elaboran los procedimientos, se construyen modelos y se eligen los medios de representación para lograr que la información referente a los significados y significantes llegue a su receptor a través de un signo. La semiótica implica un proceso de comunicación entre códigos y mensajes que perciben y despiertan los sentidos (oído, vista, olfato, tacto o gusto) llamado Semántica, en el que los gráficos (signos y símbolos) y su significado implícito son portadores de un mensaje. La Semántica controla el desarrollo formal y figurativo de los elementos gráficos para que tengan un fundamento, un significado y una manifestación adecuada. (Sanders, C. & Eco, U., 2015). Signos como los colores, las líneas y las formas correspondientes a las impresiones que reciben nuestros sentidos están organizados en un equilibrio, una armonía o un ritmo (Gyorgy Kepes, 1968) cuando una persona, por ejemplo, observa su entorno, este se estructura y ordena de tal manera que se liga a su pensamiento y provoca un sentimiento. *“una percepción es una realidad, una interpretación de los estímulos de un dato, del cual solo se captan fragmentos. Aprender a per-*

*cibir es como aprender a explorar porque es la forma de cómo recolectamos información que más adelante serán cimientos en la formación de conceptos y la solución de problemas”* (Comunicación visual, 2015).

Existen dos tipos de comunicación visual, la casual (no objetiva) y la intencional, esta última se caracteriza por perseguir un fin específico y quiere dar un mensaje concreto. Que va de la mano con dos aspectos como es la información estética y la práctica, la práctica se basa en la funcionalidad, sin embargo, la estética busca una estructura a través de líneas armónicas que dan una forma adecuada a un mensaje funcional, y que también es agradable a la vista (para un resultado favorable se necesitan conocimientos de tipografía, color, forma, entre otros) (Comunicación visual, 2015).

La comunicación se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes a los que estamos expuestos por medio de nuestros sentidos (Comunicación visual, 2015). Por una parte las figuras

retóricas son un recurso creativo en el proceso de materialización de una idea abstracta y comunicación, ya que van más allá de una imagen con un significado 100% literal. Algunas figuras retóricas son: Sinécdoque visual, metáfora visual, metonimia visual, antítesis visual, simil visual, analogía visual, hipérbole visual, entre otros. Con ayuda de la retórica, persuades al receptor para hacer o creer en algo, por eso es tan importante en el diseño y la persuasión. FOROALFA, 2011

En el sistema de la comunicación se involucran tres aspectos que son el emisor, el mensaje y el receptor. *“El emisor es un individuo o grupo de individuos con el objetivo de poner en común un significado con un receptor. El receptor es el destinatario de la comunicación, generalmente uno o varios individuos seleccionados por el emisor. El mensaje es el contenido de la comunicación, es la expresión de la información que el emisor desea transmitir al receptor”* (Ramírez, 2015). El mensaje requiere una vía para llegar el receptor, es decir, un canal. El diseño gráfico se encarga del proceso para la transmisión del mensaje, para que llegue de manera clara al público que se dirige. *“El diseñador gráfico es el codificador de los mensajes. Su función es solucionar problemas de comunicación visual; es una especie de interprete intermediario entre el usuario del diseño y el consumidor, se encarga de traducir ideas, conceptos, a un lenguaje visual que pueda ser captado por el receptor”* (Ramírez, 2015).

El *Ambient Media* hace uso de algunos de estos recursos tecnológicos de comunicación (visuales, audiovisuales y auditivos) para fines publicitarios, pero cabe relacionarlos en que la finalidad es la misma que con los medios de enseñanza, dar al usuario un ambiente interactivo, que genere una experiencia de aprendizaje. Además, en estas dos áreas el diseño gráfico es primordial, ya que para llegar a un resultado exitoso y satisfactorio, es necesario llevar a cabo un proceso de diseño conceptual que se compone de ciertos pasos. Que son la investigación, definición, recopilación, soluciones, propuesta, resultado final (Occi, 2013).

# Capítulo 2

## Análisis De Los Casos De Estudio

**E**n el presente capítulo se analizaron 10 casos de estudio, bajo una investigación de carácter exploratoria, para analizar la eficacia del diseño implementado a entornos educativos.

La utilización de los casos de estudio como estrategia de investigación, responde a la necesidad de obtener información desde múltiples perspectivas en un contexto real, y permite a los investigadores observar las variables de interés, indagar las características, factores similares, problemáticas, entorno y contexto cultural de los proyectos, así como sus planteamientos y resultados. Como herramienta de recolección de datos y experiencias por representar una relación completa y exacta de la realidad, los siguientes 10 casos proporcionan una fuente de evidencia para comprender, no solo el fenómeno del aprendizaje en relación al diseño implementado al entorno del aprendizaje, sino para describir y analizar dichas experiencias, definiendo sus debilidades, fortalezas y potencialidades. Los 10 casos de estudio se seleccionaron con base a los siguientes criterios: afinidad con el proyecto, con usuarios con un perfil sociodemográfico, edad, sexo y perfil psicológico similar para analizar cómo reaccionan al estar expuestos a estímulos diseñados para fomentar su proceso de aprendizaje, desde un contexto educacional, cultural y publicitario. Éstos se presentan organizados en torno a 3 grandes ejes: semiótica, sintáctica y pragmática.

Se analizaron 3 ambientes de aprendizaje referentes a las 3 principales metodologías de enseñanza (Método tradicionalista, Constructivista y Montessori) para medir el éxito de cada uno, rescatando las cualidades

y deficiencias, analizando el entorno y el ambiente generado por los alumnos y el profesor. Al ser Ambient Media una herramienta utilizada comúnmente en la publicidad, se analizaron 2 casos en el que se utilizó para generar un impacto sensorial en las personas, mediante herramientas tecnológicas, para la introducción al mercado de nuevos productos y crear fidelidad por parte del usuario a la marca.

Así mismo, se analizaron 2 casos más, en los cuales *Ambient Media* es utilizado como herramienta para generar un impacto visual y promover el interés por la cultura, ejemplo de ello es su implementación en museos, donde permite al usuario acercarse y abordar temas culturalmente complejos, mediante proyecciones y animaciones, sintetizando la información y haciéndola más accesible al usuario.

También se analizó un ejemplo de material didáctico para niños, que los auxilia en su proceso de aprendizaje de inglés. Dicho material representa un interesante caso de estudio, pues se busca saber las razones por las cuales ha estado al alcance del cliente por tantos años, además de observar su eficacia en niños mexicanos, siendo un material tradicionalista que se ha adaptado a los cambios de la sociedad, implementando el uso de herramientas tecnológicas en su plataforma.

## 2.1 Casos de Ambient Media

### Ficha Técnica

Nike's SNKRS Station Experience for All-Star 2015

**Autor:** Nike

**Lugar:** Mahattan, New York

**Año:** 2015

**Descripción:** Una estructura a gran escala de una caja de zapatos que transmite a su alrededor animaciones de la marca. Se creó para dar a conocer la nueva aplicación SNKRS Nike App. Mide aproximadamente 4m de alto por 4m de ancho por 7m de profundidad.

**Tipo de medio:** Dentro del cubo se encontraban modelos de tenis, fotografías, carteles y pantallas que en conjunto daban armonía, estructura y color.

**Análisis:** Se analizan fotografías digitales de todos los ángulos, tomadas de una página de internet que describe estrategias de marketing.

### SINTÁCTICA

#### I. Cualidad Formal:

A) **Estructura:** Este espacio tridimensional de aproximadamente 4m de alto por 4m de ancho por 7m de profundidad. Fue ubicado en las calles de Nueva York. Donde en el exterior se observa una pantalla que rodea el cubo y que muestra la marca Nike mediante animaciones en segunda dimensión la marca.

1. **Espacio:** En su área interior, el cubo está subdividido en 3 áreas para la interacción y exhibición de los modelos de tenis, fotografías de tenis, anuncios luminosos, y publicidad transmitida a través de pantallas de 50" sobre las ventajas de la nueva tienda virtual de Nike.



Los efectos de luces en el techo y paredes, fondo blanco y anuncios en rojo son los que conforman el ambiente interior, además de una pared construida por cajas de zapatos de color blanco apilados de forma diagonal, de la misma manera el resto son paredes donde predomina la monocromía. En otra parte una estructura irregular donde se distingue la forma de una huella de zapato, acentuando la marca en un color contrastante, el rojo.

Figura 1. Cubo interactivo Nike ubicado en Mahattan.



Las fotografías de las paredes fueron impresas de manera digital en alta resolución, y enmarcadas para su protección, estas fueron colocadas de forma estratégica y en diferentes tamaños a lo largo y ancho de la pared.

**2. Valores expresivos:** De los elementos de diseño aplicados en este cubo interactivo, es relevante el uso del color, por una parte el rojo, color asignado único para la *Nike SNKRS App*, el blanco como complemento en tipografías, paredes del interior, marcos de fotografías, fondo de carteles, para crear contraste, sensación de amplitud en el espacio y para no quitar protagonismo y énfasis a las fotografías y animaciones dentro de la estructura.

Por otro lado, las luces crean texturas en la pared y el techo para darle dimensión al espacio y son de color blanco. También la luz en color rojo es usada alrededor de los marcos de los carteles para sobresalir.

La tipografía se aplica en los carteles y animaciones, tanto en exterior e interior del cubo, y es la fuente *RHODE BOLD CONDENSED*, es una de las fuentes corporativas aplicadas exclusivamente para publicidad de Nike.

**3. Composición:** La estructura tiene varios puntos de análisis tanto en el interior y exterior; en la parte exterior se aprecia literalmente una caja de zapatos a gran escala, en la cual se maneja el duotono, rojo y blanco, que son colores contrastantes y que al ser una estructura luminosa y animada, llama la atención de los que pasan a sus alrededores. Dichas animaciones dan movimiento a la marca y una introducción a la aplicación nueva de Nike, invitando a ingresar al cubo.

Figura 2: Interior del cubo interactivo Nike.

# YOUR ULTIMATE SNEAKER SHOP

INTRODUCING THE NIKE SNKRS APP



Figura 3: Anuncios luminosos y carteles.

**E**n el interior se aprecian vitrinas, marcos y pantallas de gran tamaño que respetan el código cromático del exterior (blanco y rojo), dejando que los diferentes modelos de tenis tengan protagonismo. Las fotografías tienen su propio espacio de exhibición, están colocadas de forma aleatoria y en diferentes tamaños, para crear un efecto dinámico en todo el lateral.

Las vitrinas donde se exhiben modelos de zapatos, están diseñadas para simular una caja de zapatos transparente, y están colocadas de forma simétrica en la parte central de la pared a la altura promedio de los ojos de una persona, lo que ayuda a la comodidad del usuario a la hora de verlos. También tienen iluminación individual para su mejor apreciación.

Los carteles y anuncios luminosos tienen su propio espacio, colocados dispersos como apoyo informativo a las fotografías y modelos de la exhibición que son los que toman protagonismo.

**4. Principios Estéticos:** Nike es una marca reconocida y posicionada mundialmente, es por eso que su logotipo se ha convertido en un símbolo, y esto les ayuda a lograr una publicidad más homogénea. Dentro del cubo, el uso de los signos y el color reforzó la interacción entre la publicidad y el usuario, ya que esos elementos refuerzan la presencia del Branding a lo largo del recorrido.

**A) Realización:** En este caso, un cubo interactivo en el que el usuario a través de una pantalla y animación comprende que por medio de una aplicación digital puede adquirir infinidad de modelos de tenis de su marca favorita, sin necesidad de ser bombardeado por consultores o publicidad impresa. Haciendo del comprar algo más cómodo y moderno.

**B) Apariencia:** La armonía y aplicación del color y los elementos que componen la estructura fueron diseñados para causar expectación, equilibrio por su integración de los objetos, el juego de luces y generar un ambiente ligero

y dinámico para el espectador que encuentra lo que busca de forma rápida, cómoda y entretenida.

## II. Calidad Funcional:

**A) Tiempo:** El recorrido comienza con la entrada principal que dirige a un pasillo, en el cual encontramos del lado derecho una pared de cajas de zapatos apiladas con una inclinación a 45°, en medio de la pared se aprecia una pantalla de 50" que transmite un spot sobre la aplicación de Nike. Del lado izquierdo se observa en la pared fotografías de modelos de tenis e ilustraciones sobre la anatomía del calzado, en diferentes tamaños colocadas de forma aleatoria, enmarcadas con una estructura de metal blanca. Las fotografías que se colocan en la parte superior son

difíciles de ver por el ancho del pasillo que no permite retroceder y apreciarlas mejor.

En el fondo del pasillo hay una pared blanca y en medio, para mejor visibilidad a la altura de los ojos, colocaron carteles en formato vertical en línea horizontal, enmarcados en una estructura de metal negra con luz roja en la parte de atrás, y separados a una distancia de aproximadamente 40 cm.

Al girar de lado derecho del pasillo en el fondo se observa otra pared que tenía montada una huella de tenis color blanco y se aprecia claramente por la iluminación y del lado derecho en color rojo el logo de Nike.

**B) Medio:** Al final del recorrido se llega a un espacio amplio aproximado para 10 personas con luces en la pared que forman texturas, y en medio haciendo una línea horizontal y paralela, vitrinas con modelos de tenis con luz interna para iluminar, estas vitrinas llegan a la altura promedio de los ojos de un hombre para más comodidad del invitado. Lo que pasaba con las luces de la pared es que generaba mucho ruido con las vitrinas con los anuncios luminosos y podría generar mareos a algunas personas.

El cubo interactivo tuvo duración de un fin de semana en Manhattan, NYC, cuya limitación era que el número de personas que visitaron la estructura era mínima a comparación del mercado que consume la marca, además de que las animaciones luminosas se apreciaban mejor de noche.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas:

**A) Significante:** Estructura en tercera dimensión de una caja de zapatos a gran escala forrada por leds que transmiten animaciones y que anuncian las funciones y beneficios de la nueva aplicación de Nike. En el interior se presenta la nueva aplicación de Nike *"Nike SNKRS App"* a través de pantallas planas, carteles impresos a cuatro tintas exponiendo dicha App, ilustrados con fotografías de tenis, también al principio del recorrido hay fotografías enmarcadas e impresas a alta resolución, cuatricromía y en diferentes dimensiones, en el centro del cubo y como final del recorrido hay vitrinas donde se muestran diferentes zapatos y ropa de Nike, todo montado sobre una pared blanca con textura y efectos de luces en techo y pared, y en medio hay un anuncio luminoso en 3D de la marca Nike.

**B) Significado:** Los diferentes elementos ocupados en toda la estructura fueron pensados para crear sensaciones y así quedarse en la memoria del usuario.

Desde el exterior hay retórica, una caja de zapatos gigante acompañado de una marca deportiva como Nike, hace que la persona que lo vea lo relacione directamente con zapatos deportivos, además de incluir iluminación y animación a sus lados. El color rojo es un color llamativo, además de que genera una sensación de calor y velocidad. En el interior se dividió por pasillos para

no dar la sensación de saturación en el espacio, por la gran cantidad de elementos (carteles, las pantallas, fotografías, zapatos y ropa). En una parte se ven los spots en gran tamaño y adecuado con el fin de que muchos puedan verlo al mismo tiempo, ya que más de 10 personas entran al cubo.

Las fotografías son enmarcadas en metal de hierro para su protección, se colocaron en una sola pared en diferentes tamaños para dar dinamismo a la composición pero siguiendo una retícula, ya que los cuadros están alineados y con las mismas distancia uno del otro. Dichas fotos a cuatro tintas contrastan con el resto del fondo que es blanco, a nivel retórico están acentuados ya que contrastan con el resto de los elementos monocromáticos y estos son llamativos al espectador.

La escultura abstracta de una huella de tenis a nivel retórica es calificada como sinécdoque, se define como la sustitución del todo por una de sus partes, que es el caso de la marca del zapato que directamente te dice que es un tenis Nike y que este se relaciona con la ambientación que lo rodea.

En la parte central y mas importante, donde se encuentran los modelos de zapatos y la ropa, es la más iluminada, las lámparas forman texturas en forma de flechas en todo lo ancho de la pared, da una sensación de amplitud y velocidad, mientras que las vitrinas que contienen los modelos, al estar en una estructura blanca igual al fondo, da un efecto visual de que están flotando.



Figura 4: Parte central del cubo.

## II. Tipos de Significantes:

A) **Iconicos:** Nike es una marca que evoca la venta de productos deportivos y dentro de toda su línea de productos los de mayor venta y popularidad son sus tenis, y dentro de este cubo que habla de una tienda digital de venta, se encuentran fotos y modelos de zapatos, llevándose el protagonismo total. Y todo montado en una caja de zapatos gigante.

Esta estructura cúbica con forma de caja de zapatos, junto con el logotipo de Nike, metafóricamente evoca al deporte, a la velocidad, a zapatos para hacer ejercicio, porque a eso se dedica Nike. En el interior, igual que el exterior, encontramos figuras que te llevan al mundo deportivo, que son tenis y ropa deportiva de Nike. También hay luces en la pared y techo que guían la vista a misma dirección.

B) **Simbólico:** Dentro del cubo se genera un juego de luces y texturas creadas con relieves en la pared o un muro formado de puras cajas de zapatos que crean un ambiente dinámico, que te insinúan velocidad y deporte, que es lo que busca transmitir Nike como marca deportiva.

## III. Significado Semántico:

A) **Aspectos Sensibles E Inteligible:** Una forma ingeniosa y llamativa de publicitar una tienda de zapatos, usando una caja de tenis Nike como una estructura que al espectador le genera curiosidad. Logra reforzar el concepto deportivo, dinámico y cómodo de forma retórica en los futuros compradores. En el interior encontramos una ambientación con armonía y recorrido que no busca abrumar de información al visitante, tanto las fotografías como los objetos y pantallas, se complementan entre si, logrando que el espectador conozca algunos de los modelos de tenis y ropa de Nike y que se puedan conseguir vía internet.

## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia y Potencialidad de Expresión:

El uso del elemento de una caja de zapatos evoca sin duda a unos tenis nuevos ya que así los recibe el comprador a la hora de adquirirlos, pero su forma normal es pequeño, entonces el colocar una caja de zapatos de gran tamaño en una de las calles más populares de Manhattan, impacta al peatón, lo invita a participar con ella y genera expectativa.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor:

El uso de electricidad en publicidad al aire libre puede generar complicaciones de gestión en algunos aspectos como los naturales ya que no podemos controlar el clima, por lo tanto en caso de lluvia o en el peor de los casos alguna inundación, volvería inservible la instalación. De igual forma el día y la noche es un fenómeno natural, y esta estructura luminosa genera mayor impacto en la noche, lo que reduce el tiempo de exposición a 12 horas. En aspectos fisiológicos, algunas personas padecen limitaciones de la vista, y este cubo es 100% visual, por lo que las personas con discapacidad visual no recibirían el mensaje.

Los aspectos psicológicos son actitudes o comportamientos de los usuarios que impedirían la recepción del mensaje, los cuales podrían ser las personas que no practican deporte y que no les gusta el estilo deportivo, de igual forma las personas que no sienten simpatía por la marca Nike.

Por último, al estar en un lugar de circulación de peatones y de autos, estos aunque se sintieran impactados por el cubo luminoso, llevan el tiempo controlado para otras actividades y no podrían acceder a la instalación completa a diferencia de los peatones que tienen la ventaja de ya ir caminando y medir su ritmo.

## III. Actitud de Receptor

Ver el logotipo de Nike genera la mayoría de las veces mucha expectativa y curiosidad, Nike es una marca vinculada al deporte por lo que está muy bien relacionado con una caja, que te lleva a un zapato deportivo.

Después de entrar e interactuar con el cubo, el usuario ya sabe de la existencia de una tienda virtual de Nike, y lo que se espera es que los posibles clientes la obtengan porque ya saben las ventajas que genera.

## 2.1 Casos de Ambient Media

### Ficha Técnica

Pepsi Max's Drone Football #GENIUS

**Autor:** Pepsi

**Lugar de procedencia:** Barcelona, España

**Año de realización:** 2015

**Descripción:** Este escenario fue montado como parte de la campaña publicitaria de Pepsi; Max's Drone Football. Trata de convertir los acontecimientos comunes en experiencias más emocionantes, cuando algo inesperado sucede.

**Medio:** Tuvo lugar en el interior de un barrio de Barcelona.

**Análisis:** Se analizan imágenes digitales y videos, de las páginas oficiales de la campaña publicitaria, que permiten observar el panorama completo del escenario.

Pepsi Max's Drone Football es una campaña que fue lanzada por la marca Pepsi, tuvo lugar en Badalona (Barcelona) en Mayo de 2015. Con el slogan #GENIUS, Pepsi tuvo la intención de mostrar cómo se crean "momentos increíbles" cuando algo inesperado sucede, en este caso unen la música, el deporte y la tecnología.

La fusión de estas disciplinas se enfocó en el fútbol, convirtiendo un juego de barrio en un sorprendente partido con luces LED diseñadas para iluminar y animar el campo y crear así una experiencia sublime, pues este tipo de tecnología no está presente en cualquier parte, ni en cualquier situación; y en lugar de un árbitro tradicional, un dron dirige el partido y los vecinos del barrio se convierten en aficionados del juego.



Figura 1. Escenario principal para la creación de la ambientación tecnológica de la campaña Pepsi Max's Drone Football #GENIUS.

## SINTÁCTICA

### I. Calidad Formal

A) **Estructura:** La estructura de este video promocional está compuesto por elementos de un barrio convencional: patio, edificios; ventanas y paredes externas de un barrio en Badana, Barcelona, que dan lugar a una cancha en la que intervienen vecinos y jóvenes que forman parte de un juego de futbol callejero común, y que son impresionados por una inesperada intervención tecnológica que convierte así el juego en un animado e interactivo partido de fútbol.

1.- **Espacio:** El escenario principal es el patio delimitado por los muros exteriores de los edificios de un barrio español. El patio tiene iluminación y animación generada por más de 30,000 luces *LED* programables, que dan vida al partido, a la cancha, al marcador, a los movimientos del balón y a un drone.

2.- **Valores expresivos:** Los elementos de Diseño que están aplicados en esta ambientación tecnológica de función relevante son los colores azul, rojo y

blanco en algunas variaciones de tono, que resaltan y aluden a la marca *Pepsi*, así como también intervienen elementos tipográficos como los números en el marcador, algunas expresiones que aluden al fútbol como *Gol*, *Buuu*, *Ole*, etc, que aparecen en las fachadas de los edificios, las formas y figuras como líneas con modulaciones, círculos de diferentes tamaños, grietas, trazos y figuras como manos que están animadas con movimientos de aplausos y festejo, están originadas por las luces *LED* y proyecciones que brindan contraste, profundidad y textura, que igualmente forman parte de esta ambientación.

3.- **Composición:** La integración de todos los elementos que intervienen en este espacio ambientado logra una composición dinámica y a la vez equilibrada, pues los movimientos, cuerpos humanos y gráficos, expresiones y elementos físicos tienen distinta jerarquía en duración, lugares, tamaños, velocidades, colores, y luces que integran cada segundo de la animación. Finalmente están repartidos y ubicados estratégicamente, para generar esta propiedad de composición.

4.- **Principios estéticos:** *Pepsi* integra en este escenario los colores de la marca, haciéndolas el factor cromático más relevante, jugando con el movimiento, el tiempo y la velocidad de la animación.

A) **Realización:** La campaña *#GENIUS* está basada en mostrar experiencias que se vuelven más alucinante cuando algo sucede. En este caso han tomado algo que es apasionante como un juego de fútbol entre amigos y lo han elevado añadiendo un drone, animaciones y efectos de luz que hacen que el partido sea más emocionante que nunca.



C) **Apariencia:** Los factores de velocidad, color y sonido de las animaciones, le brindan a esta instalación una gran fuerza sensorial, lo que aunado a las personas que intervienen en la realización del video, generan el dinamismo perfecto en cuanto a los conceptos estéticos.

### II. Calidad Funcional

A) **Tiempo:** La grabación del video fue en un contexto europeo, donde el fútbol tiene un auge debido a los grandes equipos que se encuentran ahí, por lo que existe un vínculo acertado entre el símbolo (mensaje de la campaña) y el usuario (aficionados al fútbol).

*Figura 2. Marcador tipográfico que forma parte de los valores expresivos de los elementos gráficos intervinientes.*

B) Medio: El mecanismo programado de la animación gráfica permitió crear un apoyo ambiental, principalmente en la armonía y la percepción de los elementos, pues fue evidente la relación del mundo digital con el humano debido a la secuencia de la jerarquía visual de cada uno de los elementos, dando un sentido real de armonía y fraternidad entre estos dos poderosos mundos de la tecnología y la humanidad.

Las condiciones de calidad en la reproducción del video y la programación de la multimedia fueron adecuadas, pues permite a los espectadores apreciar los valores cromáticos de manera que puede incluso percibir emociones mediante el video, que es lo que pretende toda la campaña.



*Figura 3. Animación de luces LED que delimitan el marco de la portería del arquero, y jugadores protagonistas del partido.*



## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

A) **Significante:** El elemento que representa el concepto *Experiencias Inesperadas* (referente a la campaña) es principalmente la cancha y la tecnología, pues es la tecnología la que brinda un recorrido visual, con elementos gráficos alusivos a la velocidad, fuerza, puntería, afición, aciertos, errores y demás factores que intervienen en un partido de fútbol. Así como también la intervención del dron, lo que le da fuerza a esta ambientación en el aspecto tecnológico.

Figura 5.- DRONE empleado como árbitro en el partido de la ambientación.

B) **Significado:** La intervención de los elementos utilizados en esta ambientación tiene la finalidad de crear la sensación de lo inesperado, de transformar las cosas comunes en algo fuera de serie, es así como los edificios se convierten en gradas de aficiones, en porterías y en el marcador, convirtiendo a los condóminos en espectadores y aficionados, a los amigos en jugadores y al dron en un árbitro.

### II. Tipos De Significantes

A) **Ícónico:** Pepsi es un marca de bebidas que desde su perspectiva brinda a los consumidores la energía y la capacidad que necesitan para transformar su día. Dentro de este contexto, la ambientación brinda esta filosofía con los elementos que la integran, pues éstos funcionan sinérgicamente, y desde el punto metafórico es como trabaja el cuerpo y el cerebro para permitirle a los seres humanos seguir viviendo y convertir sus días comunes en días genuinos.

B) **Simbólico:** Los significantes mencionados son similares a lo que representan en las imágenes y video de la campaña, pues cada uno cuenta con formas, colores, velocidades, movimientos y sonidos que aluden a cada concepto.

### III. Significado Semántico

A) **Aspectos Sensible E Inteligible:** El diseño integrado en la tecnología y las demás disciplinas (fútbol y música) resulta positivo, pues cumple con las funciones de transmisión de conceptos, y componen un mensaje claro. La

coherencia y eficacia de este mensaje se encuentran en el contexto, pues el lugar de la realización de la ambientación es en Barcelona, España; un lugar en donde el fútbol es de suma calidad e importancia. Por su parte, el lanzamiento de la campaña tuvo lugar en México, en donde los habitantes consideran importante este deporte para su condición física y emocional, de esta manera tiene un fuerte y positivo impacto; haciendo llegar a los receptores las emociones y conceptos principales de la campaña.

## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia Y Potencialidad De Expresión

**E**n la creación del video se tomaron en cuenta a las personas que habitaban los edificios en los que fue realizada la grabación, quienes fueron parte de la experiencia de presenciar el fenómeno compuesto por música, deporte y tecnología, lo que representa la integración de todas esas personas como parte esencial y positiva del partido, así como también la experiencia de poder hacer algo grande con solo un balón de fútbol.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Al considerar el medio ambiente como parte de la campaña y del partido clave, la exposición tiene lugar en un ambiente exterior, teniendo interacción entre la noche, el clima y las luces, lo que hace del encuentro un estado climático adecuado para la ocasión. Sin embargo, si se hubiera dejado expuesto ante los factores como la lluvia o el calor, algunos de los elementos se vería afectado por ellos.

La mayoría de las personas que intervienen y son receptoras de esta campaña, son fisiológicamente capaces, es decir, no cuentan con ninguna discapacidad (visual y auditiva), lo que dificulta la recepción del mensaje y la interacción con diferencia a las personas que cuentan con alguna discapacidad. Por otra parte, los factores psicológicos son las actitudes, sentimientos y significados que se le otorga al fútbol y a la tecnología, lo cual se vería afectado por las personas que por cualquier razón no tuvieran empatía con ellos, obstaculizando así con el proceso eficaz de recepción.



*Figura 5.- Cancha de fútbol con los jugadores de dos equipos de 5 personas, delimitada por los edificios, e iluminada por proyectores que animan el partido.*

Finalmente, el ubicar este escenario en un lugar externo, pero que a la vez interno y exclusivo de los condóminos de los edificios, limita la contemplación de una gran cantidad de público, en lo que físicamente se refiere. Esto mismo pasa en cuanto a la difusión de la campaña por canales digitales o medios de comunicación, pues no todas las personas cuentan con estos servicios, y resulta imposible llegar a todos ellas.

Esta campaña digital se dirigió a un público global al que invita a crear experiencias fuera de lo común, con el fin de adoptar un nuevo y original enfoque de marca para conectar con sus consumidores y ampliar su presencia en todo el mundo.

### III. Actitud Del Receptor

La campaña *Genius* incita a las personas a ser genios, ingeniosos para transformar sus momentos comunes en experiencias fuera de lo normal, por otra parte, la tecnología implementada alude a esos momentos interiores en los que se sueña con ser el protagonista y terminar con lo convencional, de esta manera el mensaje es percibido por los consumidores como un impulso emocional, haciendo que la fusión del mensaje y el apoyo gráfico sea adecuada.

Por su parte, el implementar la tecnología como parte del proyecto, tiene la intención de convertirlo en un medio en el que mucha gente pueda interactuar y disfrutar del mismo momento, pero de manera individual y personal, logrando así una respuesta emocional que permite al receptor crear nuevos vínculos emotivos con la marca y las disciplinas que han intervenido en el mensaje.

## 2.1 Casos de Ambient Media

### Ficha Técnica

Sala de Cultura Regional de Guanajuato  
Museo de Arte e Historia de Guanajuato

**Autor:** Museo de Arte e Historia de Guanajuato; Jorge Agostoni Colombo, José Enrique Ortiz Lanz, Guadalupe Jiménez Codinach y Mariano González Leal.

**Lugar de procedencia:** León, Guanajuato. México

**Año de realización:** 2015

**Descripción:** En esta museografía se expuso el desarrollo cultural de Guanajuato desde la época preclásica hasta la segunda mitad del siglo XX.

**Medio:** Sala permanente del Museo de Arte e Historia de Guanajuato, en ella se muestra el contenido a través de medios digitales, montajes tridimensionales y guías virtuales que acompañan al visitante durante el recorrido de la exposición.

**Análisis:** Se analizan imágenes digitales que permiten observar el panorama completo de las salas.



Figura 1. Mapa Tridimensional



Figura 2. Mural Iluminado

## SINTÁCTICA

### I. Calidad Formal

**A) Estructura:** La Sala de cultura regional de Guanajuato es una sala museográfica, en la que la estructura arquitectónica está subdividida para permitirle a los asistentes tener acceso a la información de manera ordenada y progresiva, de los temas abordados en ella.

**1.- Espacio:** El montaje de esta museografía contiene elementos arquitectónicos, digitales e impresos tanto bidimensionales como tridimensionales, que están instaladas y distribuidas de acuerdo a la secuencia de los temas abordados. Están elaborados con bases ergonómicas, pues la escala en la que fueron creados es ideal para conjuntos de personas. También se presentan algunas secciones semi-cerradas, en las que se aludían las representaciones religiosas y patrióticas que brindan una relación más empática y similar al contexto en el que se encontraban estas temáticas.

**2.- Valores Expresivos:** En cuanto a la aplicación del diseño, uno de los factores influyentes en la calidad del montaje es la gama cromática referente a cada uno de los conceptos principales abordados en la exposición, así como también el diseño de información que le permite al usuario una navegación y exploración de ella, tanto física como virtualmente, ya que se presenta en impresiones como en tabletas digitales en las que el usuario puede ubicarse mejor dentro del contenido de la exposición. Las imágenes y secciones virtuales que apoyan el recorrido presentan buena calidad tanto de función como de reproducción, pues están expuestas en formatos grandes que necesitan ser legibles y apreciados a gran escala. Otro elemento de diseño vital que interviene en esta exposición y en la información es la tipografía, pues por sus propiedades ésta genera una mejor comunicación de conceptos.

**3.-Composición:** La distribución de los murales, de las secciones de información y de elementos tridimensionales presenta una organización que permite que el recorrido sea más fluido y le presente la historia de manera progresiva, de tal manera que le brinda a la exposición una composición equilibrada y dinámica. El espacio entre cada uno de los elementos está diseñado para que el usuario cumpla con el tiempo de duración del recorrido, haciendo que pueda observar, percibir y entender la información de manera apta y así el proceso de comunicación sea efectiva.

**4.-Principios Estéticos:** Uno de los valores principales de la exposición es la precisión histórica, pues el museo en el que está expuesta la temática tiene fines culturales, y por lo tanto, la información presentada en todo su contenido es verídica, y con ayuda de los elementos de diseño, la claridad y armonía de los cuerpos de texto físicos es más claro y comprensible.

**A) Realización:** La exposición presenta una condición adecuada de calidad, ya que es un medio lúdico, informativo y cultural, por lo tanto debe de regirse bajo parámetros de calidad bien establecidas, pues debe generar a sus usuarios una clara transmisión de información, además está instalada con tecnología para hacer de su uso un medio más fácil, atractivo e innovador.

**B) Apariencia:** Está conformada por dos salas, las cuales contienen temas que van de acuerdo al progreso de la historia, en las que apoyan elementos tridimensionales, virtuales y por debajo del piso que debido a sus propiedades cromáticas, dimensionales y significados marcan una gran jerarquía visual que le dan armonía y estética a la estructura. La unificación de componentes cromáticos, textiles, materiales y sensoriales permiten que la museografía logre una composición equilibrada. De esta manera logra combinar temas contrastantes en una sola exposición como lo es la tecnología y la historia.

## II. Calidad Funcional

**A) Tiempo:** El contexto del contenido histórico está relacionado con la actualidad debido al apoyo gráfico que se tiene entre todos los elementos que lo conforman, de esta manera es más fácil para usuario aceptar la información; y así relacionarla con su día actual.

**B) Medio:** La exposición es permanente, lo que hace de ésta una fuente accesible para cualquier persona durante todo el tiempo, esto hace que el museo sea un medio adecuado para la comunicación de la información. El contenido informativo es distribuido al principio de la exposición, como guía extra para el usuario, la cual se presenta también en distintos formatos dentro de las salas, lo que permite generar el sentido, legibilidad, coherencia y pertinencia a estos contenidos; junto con una buena lección tipográfica y elementos gráficos.



## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

**A) Significante:** El elemento que porta el concepto del progreso de la historia del Guanajuato es toda la exposición en conjunto, pues reúne los contextos del pre clasicismo con el siglo XXI, en una exposición, dando la importancia a cada uno de los elementos, que trabajando en sinergia llevan al usuario de principio a fin, acompañándolo en esta historia que formará parte de él, desde el momento en que ingresó a la sala.

*Figura 3.. Maqueta barroca tridimensional del antiguo Guanajuato, subterránea y protegida con vidrio para poder caminar sobre ella y poder admirarla completamente.*

**B) Significado:** Los colores son de vital importancia en la transmisión de mensajes y temáticas, pues este apoyo es el que en esta exposición alude a las siguientes temáticas: medio ambiente contiene los colores amarillo, naranja, rojo, café, verde y azul, así como todas las variaciones de estos, que aluden a los estados climáticos, vegetación, y regiones, así como el concepto de conquista contiene los colores morado, azul, gris, rojo, blanco, negro, azul y café, que hacen referencia a las tribus, conquistas, guerras, sangre, embarcaciones, océanos, ejércitos, uniformes, disciplinas y plata, por su parte el concepto religión alude a los colores morado, rojo, blanco, carne, amarillo, oro, verde y café, pues abarca temas como sacerdotes, pueblos, Cristo, divinidades, personajes, creación, amor, ángeles, demonios, oro, humildad y unión, en los que se relacionan al mismo, a su vez el concepto de tecnología comprende los colores azul, gris y blanco, pues tienen familiaridad con temas de innovación, actualidad, robótica, mecánica, velocidad y globalidad, y por último el concepto patria, que relaciona los colores verde, blanco, rojo, café, amarillo, azul, carne y gris, aludiendo a la bandera, independencia, guerra, sangre, valentía, países, armaduras, espadas, lanzas y pueblos.

**C) Función:** Los elementos gráficos, bi y tridimensionales (tanto físicos como digitales), fueron diseñados con el fin de brindarle al recorrido un apoyo para la comprensión del contenido, desde una visión nacional y atractiva para los usuarios actuales.

## II. Tipos De Significantes

**A) Icónico:** Personajes históricos, agricultura, religión, patria y mapas.

**B) Simbólico:** El texto y los elementos icónicos mencionados son representaciones de diferentes temas, pero que están relacionados dentro de un mismo concepto, y van de la mano para contar una historia completa, que evocan a un contenido informativo real.

## III. Diseño De Significantes

**A) Integración Absoluta Con Los Sistemas:** Las adecuaciones de los diferentes temas abordados tienen el mismo estilo de diseño, variando un poco en los tonos cromáticos debido al progreso de los temas. Presenta así una buena integración de todos los temas en un mismo concepto.

**B) Nuevas posibilidades de Diseño:** La instalación tiene gran fluidez, en cuanto a acceso y navegación de la información, lo cual es potencia en el diseño de sus elementos, en los que el Diseño cumple con su finalidad.

## IV. Significado Semántico

**A) Aspectos Sensible E Inteligible:** El mensaje que se pretende dar está basado en la cultura regional, y se encuentra en cada una de las estancias y partes de la exposición, pues cada una aborda un tema diferente pero bajo el mismo concepto y estilo. Otro de las intenciones al fomentar esta unificación es la participación del sector turístico en el museo, de esta manera la percepción del mensaje y de la historia es más fácil de recibir, pues los elementos transmiten los conceptos abordados y están representados por colores, tipografías, formas y contextos de los elementos gráficos bi y tridimensionales, que logran un nivel de iconicidad elevada, pues evocan el significado real con símbolos implementados que se identifican y procesan gracias a sus características principales, lo cual facilita el aprendizaje y comprensión del público general de manera vanguardista.

*Figura 4. Mapa tridimensional subexpuesta, en el que se muestra el recorrido de las embarcaciones de Hernán Cortés mediante luces LED.*





## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia y potencialidad de expresión

Las expresiones gráficas son parte de la ambientación del museo, su función es brindarle información a los usuarios mediante valores que constituyen un mensaje. El título de la exposición *Cultura Regional* como texto principal en esta comunicación, está directamente relacionada con factores físicos (desarrollo y medio ambiente de Guanajuato), fisiológicos (intervenciones tecnológicas visuales y auditivas), y psicológicas (sentimientos positivos creados por experiencias lúdicas).

Figura 5. Maqueta tridimensional con iluminación desde el interior que funciona como apoyo para los temas de religión y conquista.

## II.- Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Este medio es un apoyo para la cultura nacional, en la que los receptores (visitantes, asistentes al museo) le dan un significado auténtico y positivo a la información que reciben por parte de estas intervenciones, tanto gráficas como del contenido informativo, pues transforma datos *comunes* en información *atractiva*, haciendo como factores principales a los apoyos tridimensionales con mecanismos lúdicos, como las iluminaciones, o animaciones en cada una de ellas.

## III. Actitud Del Receptor

La comprobación satisfactoria y positiva a cerca de la información y la experiencia obtenida por la exposición, se ve reflejada en los comentarios, expresiones, estados de ánimos que los usuarios tienen durante y al final del recorrido museográfico, los cuales se hacen saber mediante notas al final de la exposición, en la que mencionaba que fue acertada y divertida la decisión de aunar el medio tecnológico, pues resulta atractiva una visita al museo, rompiendo con los paradigmas de lo tedioso que es “aprender”. Una realidad es que la tecnología está siendo ya parte de la vida de los humanos, en especial de los niños, siendo así esta exposición una buena alternativa para aprender de manera entretenida.

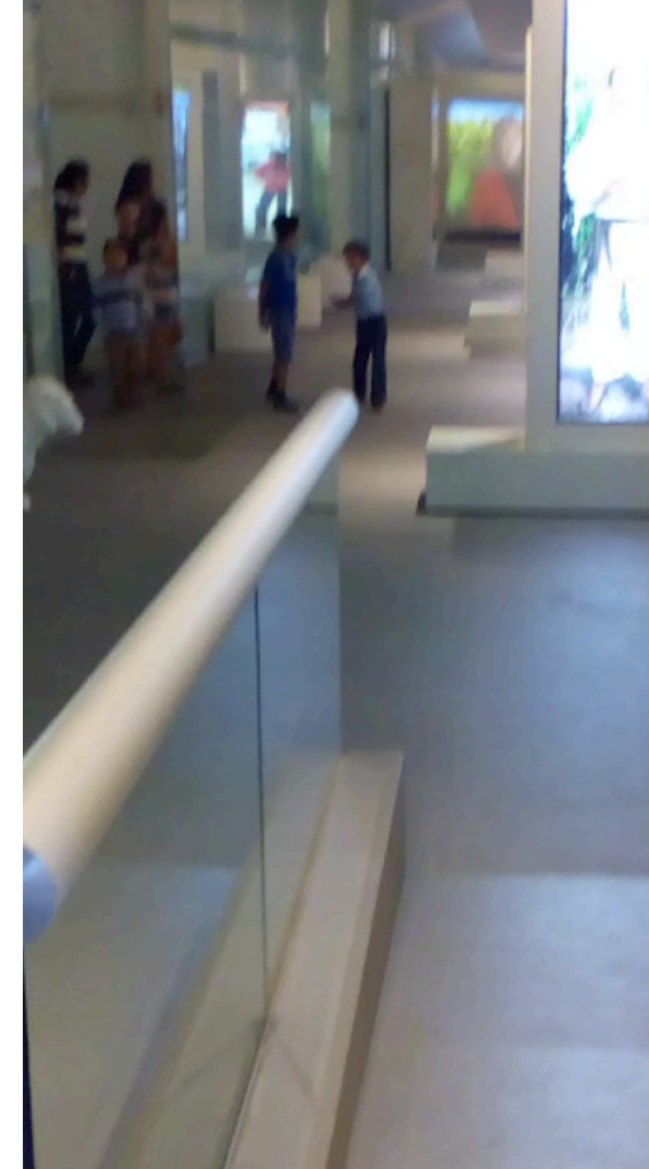


Figura 6. Plataforma digital de la segunda sala de la exposición.

## 2.1 Casos de Ambient Media

### Ficha Técnica

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

**Autor:** Dolores Béistegui

**Año:** 1993

**Descripción:** Museo interactivo infantil enfocado al aprendizaje, la comunicación y convivencia de los niños a través de exposiciones interactivas de ciencia, tecnología y arte. Su principal objetivo es propiciar el aprendizaje significativo a través de experiencias que acercan al niño a comprender el mundo que le rodea por medio de herramientas que le permiten experimentar, participar, conocer, explicar, sentir y cuestionar su entorno.

**Tipo de Medio:** Digital/sensorial

**Formatos:** El museo se divide en 5 grandes áreas temáticas: Soy, Pertenezco, Comprendo, Expreso y Comunico. Cada una cuenta con un espacio para los más pequeños (0 a 5 años de edad) donde se estimulan sus habilidades e inteligencias a través de exhibiciones creadas especialmente para ellos y de acuerdo a la temática de cada área. La Sala de Exhibiciones Temporales, la Megapantalla y el domo digital también forma parte de la oferta educativa del Museo.

**Análisis:** Se analizaron fotografías del lugar, obtenidas desde su sitio web oficial de la Ciudad de México.



Figura 1. Fachada Papalote Museo del Niño.



## SINTÁCTICA

### I. Calidad Formal

A) **Estructura:** El museo otorga una nueva perspectiva de aprendizaje: que los niños adquieran el conocimiento a partir de labores didácticas, abordando temas interesantes bajo un concepto lúdico, promoviendo la curiosidad e interés innato del niño, cada exposición tiene una museografía propia, la cual es coherente con los temas que tratan, su filosofía y sus objetivos. La estructura del edificio utiliza formas geométricas y consta de tres modernos edificios que representan las figuras geométricas básicas: círculo,

Figura 2. Proyección de película en Domo Digital

triángulo y cuadrado, elaborados con azulejos tradicionales mexicanos. Papalote Museo Del Niño está situado en la 2da. Sección de Chapultepec y cuenta con un área aproximada de 24,000 m<sup>2</sup>. Se divide en 5 grandes secciones, las cuales a su vez, también tienen un área especial para los niños más pequeños (de 0 a 5 años).

**1.Espacio:** La estructura del espacio cuenta con elementos digitales y análogos, tanto bidimensionales como tridimensionales de acuerdo a la temática abordada. Elaborados ergonómicamente para la fácil manipulación de los objetos por parte del niño y con el tamaño idóneo, a la altura de un niño de 5 a 12 años.

En su interior cuenta con una ADO-Megapantalla IMAX, donde se proyectan películas con temáticas de biología, geografía y ecología; así como un Domo Digital, el cual es un planetario donde hay proyecciones de temas astronómicos. El museo también cuenta con más de 300 exhibiciones en donde el público puede aprender diversos temas por medio de múltiples dinámicas y talleres, los cuales operan bajo la organización de cinco zonas diferentes, repartidas a lo largo de todo el inmueble:

**Zona de Perteneco:** Su tema principal es situar al niño en un espacio y tiempo determinado. Hay datos sobre la geografía de México, tradiciones, reciclaje, ecología y el lugar del ser humano en el mundo y el universo.

**Zona de Comprendo:** Esta área está dedicada a todo lo que tiene que ver con el conocimiento científico. El objetivo es plantear al visitante que la ciencia está en todo lo que nos rodea.

**Zona de Soy:** La idea principal de esta zona es mostrar al ser humano como una dimensión física, psicológica, espiritual y social. Se tiene una visión de autoconocimiento y, por igual, de respeto a sí mismo.

**Zona de comunico:** Lo que mejor describe a esta zona es ver al ser humano como un ser que necesita expresar su mundo interno a través de diferentes medios, los cuales son cada vez más complejos gracias a la tecnología. El objetivo es conocer a fondo el uso de la radio, la televisión, el periódico y el internet.

**Zona de Expreso:** Un espacio dedicado a las expresiones artísticas. En este caso, el ser humano puede expresar su mundo interno a través de los cien lenguajes artísticos, con la ayuda de su imaginación y su creatividad.

Tiene también, un servicio personalizado con guías educativos (Cuates), y la interacción directa y absoluta del público con computadoras y tecnologías especiales que últimamente absorbe más su atención. Papalote Museo Del Niño, cuenta con diversos programas tecnológicos especiales que son un complemento a la información que adquiere el visitante por parte de los guías.

2) **Valores Expresivos:** La ambientación del museo utiliza principalmente colores que van del morado al azul, el concepto de línea y uso de figuras geométricas simples son la base de sus temáticas. Cada una, de las 5 secciones, tiene un color predominante que sirve para ubicarse en el espacio. Las imágenes y animaciones que apoyan el recorrido coinciden con el estilo de ilustración utilizado en todo el lugar: colores brillantes, formas orgánicas con un nivel alto de abstracción, contrastes delimitados y tipografía sans serif que facilita la lectura de las etiquetas y mensajes. La integración de elementos con influencia del arte mexicano se observa en todo el museo, murales ilustrados con alebrijes, azulejos de talavera, abstracciones de elementos pertenecientes a la cultura popular, con el objetivo de rescatar la identidad nacional del niño.



Figura 3. Pictogramas En El interior Del Museo.

4) **Principios Estéticos:** Como respuesta a la necesidad de promover el aprendizaje de los niños, de una manera interesante para que sientan curiosidad por temas culturales, tecnológicos y artísticos, el Papalote Museo del niño, está diseñado con formas orgánicas, colores brillantes y materiales fáciles de comprender, que estimulen la imaginación y fantasía de los niños, pues éstos pueden sentirse intimidados por el tamaño y volumen, de un museo convencional para adultos. La geometría básica, una esfera y formas triangulares, son fácilmente identificadas desde lejos, y resultan familiares para los niños. La variedad de formas y espacios, despiertan curiosidad y mantienen el interés del visitante en repetidas visitas. Los volúmenes son definidos por forma y color. Luz natural, colores y materiales crean un edificio alegre y emocionante, que evoca la cultura y el carácter de México.

El Museo se diseñó para que sea 100% interactivo, con un ambiente para que los niños toquen, interactúen y experimenten un mundo nuevo. Los murales en las paredes y los techos fueron hechos por los niños, además las áreas disponibles están perfectamente separadas para su correcto recorrido, hay mucha señalización lo que

facilita la movilidad dentro del espacio y evita aglomeraciones. Las infografías colocadas a lo largo de todos los recorridos, son de fácil asimilación para el niño, utilizando colores en pastas y de alta cromaticidad, por lo que captan fácilmente la atención e interés del niño.

## II. Calidad Funcional

El espacio responde a las necesidades de los niños, al representar un mundo de interés mediante colores y formas. Los espacios no presentan demasiados distractores, ya que para los infantes la actividad o juego en el que se hallen debe ser el principal foco de interés para estar concentrados, éste debe ser más protagonista que el cuarto o sala en el que se encuentran. Un niño curioso, puede contemplar el espacio por sí mismo, pero es más interesante la actividad que se puede encontrar allí, éstos representan una cierta invitación a descubrir lo que hay dentro del museo mismo.

### SEMÁNTICA

#### I. Constantes Semánticas

**A)Significantes:** La estructura general del espacio se compone por un edificio que utiliza formas geométricas, específicamente esferas y triángulos, como la base de su diseño y que se integra armónicamente a las piedras y el parque que le rodean. Para su decoración se usaron azulejos tradicionales mexicanos, para rescatar la identidad nacional del niño y por su fácil mantenimiento. Está dividido en 5 grandes zonas, cada una con identidad y museografía diferente, una ADO-Megapantalla IMAX, donde pasan películas con temáticas de biología, geografía y ecología, Así como un Domo Digital, el cual es un planetario donde hay proyecciones de temas astronómicos. Hay 300 exhibiciones permanentes durante todo el año y otras más, coherentes con la época del año e intereses de los niños. El espacio no solo responde a la necesidad de los usuarios, sino también a la ciudad, y medio ambiente; así como también, y en gran medida, a las necesidades espirituales y artísticas de los usuarios, este caso, de los niños.

#### B)Significado

*Papalote Museo Del Niño*, es una conglomeración de todos los elementos y disciplinas que vinculan al ser humano con el entorno donde se desarrolla. Al ser interactivo, el recorrido del museo es libre, por lo que el visitante decide qué exhibición ver primero, cuánto tiempo y visitarla cuantas veces lo desee. No por esto significa que no exista una museografía específica, sino que dentro de la filosofía del museo está la idea de que los niños demostrarán más interés hacia ciertas exhibiciones y es más fácil descubrir cuáles son sus intereses y ayudarlo a mejorar sus talentos. Lo que se busca es que dentro del museo se encuentran liberados, aquí adquieren un interés por el descubrimiento y sienten como si el Papalote les perteneciera exclusivamente a ellos. Fue con esto en mente, que se buscó un proyecto que invitara a los niños a experimentar libremente el entorno, sin tener que seguir patrones específicos pero sobre todo, que les invitara a adentrarse en el mundo del conocimiento.

La base de la museografía del museo se encuentra en diversas teorías pedagógicas, como la de *inteligencias múltiples* de Howard Gardner o la de Reggio Emilia, donde se ve al niño como un ser individual que es capaz de hacer todo lo que se proponga por medio de la ayuda de sus padres y guías / maestros. Sin embargo, la insistencia por basar sus objetivos en teorías ya propuestas, ha provocado que el museo por sí mismo no aporte una propia o al menos una más actualizada, lo que permitiría el presentar ideas novedosas en cuanto al comportamiento del público que maneja actualmente.

**C)Función:** El espacio fue diseñado para representar un mu-

seo, en el que los niños puedan desenvolverse libremente, es por eso que no hay un recorrido lineal, si no que el usuario tienen la decisión de dirigirse de acuerdo a sus intereses. Cada espacio presenta elementos dinámicos y lúdicos que sirven como una herramienta para canalizar un mensaje, en su mayoría, con un perfil científico o artístico, al niño, mediante juegos, videos y plataformas que despiertan su interés y curiosidad.

#### II. Tipos De Significantes

**A)Icónico:** Texturas, formas, videos, imágenes, textos integrados a infografías, actividades interactivas, proyectores, computadoras y audios.

**B)Simbólico:** Cada espacio representa un valor significativo diferente, por lo que los elementos icónicos antes mencionados, se organizan de diferente manera para dar un concepto diferente, regidos para la filosofía y valores del museo en general.

#### III. Diseño De Significantes

**A)Integración Absoluta De Los Sistemas:**

Los 5 espacios abordan diferentes conceptos pero todos están unificados bajo el mismo estilo de diseño, los colores van del azul al morado en todos los espacios, el estilo de la señalización es igual en todo el edificio, así como la tipografía, nivel de abstracción y diseño de los mensajes, lo que motiva al usuario a crear hipótesis, usar su imaginación y, en términos generales, generar conocimiento a partir de las experiencias propias.

## PRAGMÁTICA

### I. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Su propuesta es diferente a un museo que tiene una intención exclusiva de ser expositiva, es decir, el concepto de un museo donde el visitante sólo tiene que observar el objeto desde cierta distancia de manera pasiva, no representa una opción interesante para el niño, el cual se encuentra en una etapa esencial de la vida para comenzar a sentir interés por temas científicos y culturales. La perspectiva del Papalote Museo Del Niño es la de dar conocimientos por medio de la práctica, gracias a los guías educativos -también conocido como el equipo de *cuates*, quienes adecúan la información para que los visitantes puedan comprenderla de una manera más fácil y hacer su visita más personalizada y agradable, para que cumpla con los objetivos del museo, que el niño se sienta tan atraído por el museo, que examine minuciosamente cada actividad sin aburrición, y potencialice su habilidad de observación y expresen sus interrogantes y preferencias entre los diversos elementos de las exhibiciones.

### II. Actitud Del Receptor

Los niños se muestran fascinados al adentrarse a un mundo que saben, es especial y dirigido para ellos, en el que tienen libertad de elección para ir a la actividad que prefieran. Los niños adquieren el conocimiento partir de labores didácticas, es decir, se adentran al mundo científico mediante el juego, de manera natural, lo que representa un proceso sensorial para

mantener el interés del niño. Por ser una institución interactiva, los pequeños que lo visitan participan en el aprendizaje, imaginación, integración social, convivencia, por medio de experiencias personales y del juego. Este museo no sólo es de gran interés para los niños, también para los maestros, pues se enfoca en enseñar de una manera interactiva, novedosa y llamativa. Este sistema de enseñanza es la base del éxito del museo, ya que capta la atención de los niños por medio de juegos, colores, música, etc. Así lo aprendido es fácilmente recordado y se comprenden de una manera sencilla los fenómenos naturales. La concepción educativa del Papalote, se basa en la amenidad y la anulación de reglas, lo cual permite a los maestros encontrar nuevas e inspiradoras expectativas, para complementar su labor de enseñanza, e imaginar nuevas actividades para sus alumnos.



Figura 4. Interior, Área de Juegos.

## 2.2 Casos de Material Didáctico en Inglés

### Ficha Técnica

Mundo de Inglés de Disney

**Autor:** Disney

**Lugar:** Puebla, Puebla.

**Año:** vigente

**Descripción:** el mundo de inglés de Disney , es un curso diseñado para que los niños aprendan jugando con canciones y divertidas aventuras de sus personajes favoritos.

**Tipo de Medio:** video (tamaño 640px x 480px), audio, cuadernillos.

**Análisis:** fotografías de la página web oficial, así como videos de los niños utilizando los materiales.

### SINTÁCTICA

#### I. Calidad Formal

A) **Escritura:** el paquete contiene 20 cd's, 9 libros, un juego de material didácticos impresos, 20 cuadernillos. Todos divididos por colores que representan cada volumen.

**Espacio:** El mundo de inglés de Disney se compone de un conjunto de libros, videos, cuentos, marionetas y diferentes juegos impresos que funcionan para el aprendizaje de idioma inglés, en niños, personalizados con los divertidos personajes de Mickey Mouse y sus amigos que dentro de los videos y libros toman el papel del profesor.



Figura 1. Paquete Completo Del Mundo De Inglés de Disney.

2. **Valores Expresivos:** La composición gráfica en cuanto a la presentación de todo el material, tiene una paleta de colores que se relaciona con el arcoíris, mezcla los 7 colores para dar unidad a todo el paquete. Además del color, los personajes característicos de Disney, componen el material didáctico y favorece al interés del comprador.

3. **Composición:** En cuanto a los personajes, estos tienen efecto 2D, en las portadas solo se encuentra un personaje diferente que se integra en el fondo en degradado de un color, y cada tema o asignatura tiene su propio color para cada nivel.

4. **Principios Estéticos:** Los sustratos de los libros son papeles recubiertos de alto gramaje para presentación del material, de igual manera los discos que también están impresos, junto con los empaques están laminados para mayor duración en cada uso. Los libros están encuadernados con pasta dura para resistencia al manejo del infante.

A) **Realización:** La venta de este producto fue a nivel mundial por lo tanto su reproducción fue masiva, sin embargo la calidad de imagen y de video conserva los máximos estándares menos el formato HD ya que cuando salió por primera vez, aún no existía este formato.

B) **Apariencia:** Colorida, divertida, llamativa, dinámica, infantil.

## II. Calidad Funcional

A) **Tiempo:** Desde que se compra el artículo, el usuario decide el tiempo y los días de uso, el niño interactúa con los personajes mientras aprende un nuevo idioma. La duración no puede ser calculada con exactitud, todo depende del uso y cuidado que tenga el usuario con el material, es decir, si el niño junto con sus papás tienen la intención de mantenerlo completo y en buenas condiciones, así estará, en caso contrario, el material no durará.

B) **Medio:** Gran parte del paquete funciona mediante el uso de una televisión y el resto de los elementos de apoyo a este formato, la impresión de los cuadernillos tanto del material didáctico complementario es en alta calidad, por su buena legibilidad, saturación de color y acabados.

C) **Función:** fue diseñado e impreso con el fin de acercar al niño al conocimiento del lenguaje inglés.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

A) **Significante:** Un paquete de Cd's, DVD's, cuadernos, juegos de mesa, títeres, lápices electrónicos, todo con el mismo estilo de Disney y sus personajes. Los personajes de Disney son los protagonistas de todo el paquete, Mickey, Minnie, Donald, Pluto, entre otros, participan en todos los contenidos y materiales impresos y didácticos. El mensaje que transmiten en conjunto son lecciones de inglés en diferentes niveles.

B) **Significado:** La fusión de todos los significantes que componen el paquete crean empatía con el niño, ya que son personajes que con juegos y videos divierten, desarrollan sus sentidos y enseñan el idioma inglés.

C) **Función:** Estos elementos fueron diseñados para ser atractivos, educativos, divertidos y prácticos, ya que su fin es llegar al público infantil.

### II. Variantes Semánticas

A) **Motivación Analógica:** Los personajes de Disney es un medio de entretenimiento para los niños, y acompañados de canciones, juegos, historias y clases de inglés cumplen con pregnarse en la mente del niño, mientras se divierte y aprende un nuevo idioma.

### III. Tipos De Significantes

A)  **Icónicos:** Un conjunto de audios, videos, libros, juegos de mesa que motivan el aprendizaje de inglés en niños.

B)  **Simbólico:** Cada elemento de este producto cumple con una función única y que complementa a las demás, como los audios, contienen conversaciones y dinámicas que se usan con los juegos de mesa que incluye. De igual forma los videos complementan a los libros, dependiendo de su color es al grupo que pertenecen, y cada grupo es un nivel de inglés.

### III. Diseño De Significantes

A)  **Integración absoluta de los elementos:** Las tonalidades cromáticas similares ligan los audios, videos, libros de entre los demás, con el fin de organizar los temas en el paquete. Con la misma línea, en las portadas de las cajas y libros se encuentran los personajes de Disney realizando una actividad diferente.

B)  **Tendencia Vanguardista:** el mundo de inglés de Disney maneja una amplia variedad de color, pero la aplicación no es vanguardista, porque no hace uso de texturas o acabados, solo degradados duotonos, tanto en libros como en discos.

C)  **Nuevas Posibilidades De Diseño:** hay una buena integración de los elementos, el uso del color para cada categoría beneficia para diferenciarlos y al mismo tiempo da orden.

## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia Y Potencialidad De Expresión

Los personajes que componen el producto, como los libros, los audios, materiales y videos, usan el inglés en su contenido, sin embargo las instrucciones de armado y modos de uso vienen en diferentes idiomas para que el usuario los use con éxito y cumpla la finalidad que es aprender el idioma.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Para que este sistema tenga los mejores resultados, dependerá gran parte del usuario y del niño, si es de una edad muy temprana difícilmente podrá seguir la metodología a comparación de un niño con un nivel de independencia. Otro factor para el fracaso del paquete es que desde fábrica puede llegar dañado y al ser un conjunto, sin uno, no pueden funcionar los demás.

En caso contrario, la fluidez de un niño a partir de los 4 años con este elemento es exitoso, pues la integración de los elementos y el uso del juego, hace de la clase una experiencia divertida, al mismo tiempo que adquiere conocimiento del nuevo lenguaje.

## 2.3 Casos de Ambientes De Aprendizaje

### Ficha Técnica

Ambiente educativo Colegio San Ángel de Puebla – Preescolar 2015

**Autor:** Colegio San Ángel

**Lugar:** Av. Orión Sur 1549, San Andrés Cholula, Puebla, México.

**Año:** 2006

**Descripción:** Colegio fundado en el año 2005, con el fin de brindar una educación integral que favorezca a los alumnos de manera integral. El método de enseñanza es de carácter Constructivista, pues el alumno va creando sus propios conocimientos en base a la experiencia. Se apoya de instalaciones académicas y deportivas de vanguardia, utilizando herramientas específicas para cada nivel educativo. El bilingüismo es fundamental en este colegio, a partir del preescolar.

**Tipo de medio:** Ambiente educativo de nivel preescolar. Es un aula que mide 5 m de ancho por 7 de largo aproximadamente.

**Análisis:** Se analizan fotografías digitales de diferentes ángulos del salón de clases, estas fotografías son tomadas del sitio web del colegio.



Figura 1. Salón de clases del nivel preescolar.

## SINTÁCTICA

### I. Calidad Formal

A) **Estructura:** Los elementos que intervienen en la composición son: Salón de clases, mesas, sillas, anaqueles en donde colocar material de aprendizaje, dibujos infantiles sobre la pared, ventanas, iluminación artificial.

1. **Espacio:** El aula de trabajo es un espacio cuadrado, de aproximadamente 20 mesas que se encuentran una junto a la otra, formando un rectángulo en el centro del salón. Así, dos niños pueden compartir la mesa, uno junto al otro.

Los muebles tienen dimensiones proporcionales a la escala humana (niños), como lo son las mesas, sillas, anaqueles etc. Las paredes se encuentran tapizadas de dibujos que los alumnos realizan. No hay mucho espacio para caminar o jugar dentro del aula, es un espacio cerrado.

2. **Valores Expresivos:** Dentro de los elementos de diseño aplicados en esta aula, se encuentra el uso de cromas en el material que ocupan los niños al trabajar (pinturas, papeles, colores primarios). Los muebles de madera se encuentran en su color natural, sin barniz ni color. Uso de imágenes y colores (dibujos) sobre las paredes, materiales como papel china, cartulina, pasta y acrílicos, crean texturas y colores. Tanto las paredes como el piso son de color blanco, para crear un espacio más iluminado.

3. **Composición:** Los elementos están distribuidos en el espacio de forma lineal, en el centro las mesas de trabajo para los niños, forman un rectángulo. En cada esquina del salón se encuentra un anaquel para guardar el material. Sobre las paredes, se pueden apreciar los dibujos de los alumnos, de diferentes dimensiones.

4. **Principios Estéticos:** El uso de color blanco refuerza la claridad del área. El uso de color, texturas y materiales en los dibujos de los alumnos crea un ambiente armónico.

A) **Realización:** El lugar es un espacio cerrado, solo cuenta con ventanas para brindar una mayor iluminación natural. La forma en que las mesas se encuentran acomodadas, da la impresión de que el lugar es muy pequeño y reducido. Los niños utilizan materiales sencillos, y sin riesgos para la elaboración de sus trabajos.

B) **Apariencia:** un espacio que genera un impacto visual saturado, tiene un orden en cuanto al acomodo de las mesas y sillas. Hay una uniformidad en cuanto al tamaño y proporciones de los muebles. El material cuenta con el mismo valor cromático

## II. Cualidad Funcional

A) **Tiempo:** Tiene un tiempo definido, la duración del aula depende del uso y el desgaste de los materiales.

B) **Medio:** De acuerdo a las dimensiones del espacio, se asignó una cantidad mayor de elementos (mesas, sillas, anaqueles, dibujos, material didáctico) lo cual provoca un espacio reducido para los niños. Cuenta con iluminación natural, gracias a las amplias ventanas y con iluminación artificial. El espacio esta pensado para ser usado hasta medio día.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

A) **Significante:** Salón de clases, mesas, sillas, anaqueles, dibujos, ventanas y paredes.

B) **Significado:** Los elementos que forman el espacio educativo, transmiten funcionalidad, interactividad con el alumno. De este modo el alumno percibe por qué y para que de cada elemento y los niños pueden interactuar entre ellos.

C) **Función:** Hacer de un espacio, un ambiente educativo para los niños. En donde los niños puedan aprender e interactuar.

### II. Variantes Semánticas

A) **Motivación Analógica:** Las mesas al estar juntas, crean un espacio de compañerismo donde los niños puedan interactuar. Las paredes están pintadas de blanco para crear un espacio amplio e iluminado.

## III. Tipos de Significantes

A) **Ícónico:** Salón de clases, mesas, sillas, anaqueles, dibujos, ventanas y paredes.

B) **Simbólico:** Dentro del aula se genera un espacio educativo, creativo y armónico.

## IV. Diseño de Significantes

A) **Integración Absoluta Con Los Sistemas:** El salón, las mesas y las sillas son convencionales, no tienen ningún diseño innovador.

B) **Nuevas Posibilidades De Diseño:** Se podrían colocar las mesas de manera circular, así los niños tendrían una vista general de sus compañeros y un espacio más amplio.

## V. Significado Semántico

A) **Aspectos Sensible E Inteligible:** Los muebles tanto mesas como sillas y anaqueles, cumplen con la función para la que fueron elaborados. Los niños hacen uso de ellos de manera correcta.

*Figura 2. Niños trabajando en su salón de clases, se puede apreciar la pared con los dibujos.*



## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia Y Potencialidad

Los niños entienden que al llegar a su salón de clases, deben hacer uso de las mesas para trabajar, cada uno sabe que mesa le corresponde y junto a que compañero se debe sentar. Al estar en su respectiva mesa, saben que es momento de trabajar en sus actividades diarias.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor.

Las mesas y sillas cumplen su funcionalidad ergonómica, al ser del tamaño correcto para los niños. Al ser de madera los niños tienen contacto con materiales naturales. La iluminación del lugar favorece a que ellos puedan trabajar con más energía. El tener sus trabajos escolares sobre los muros los motiva a seguir creando y sentirse orgullosos de su trabajo. Por otro lado el espacio no favorece en la enseñanza interactiva y lúdica.

### III. Actitud Del Receptor

Los niños responden de manera alegre, animados por trabajar en su espacio escolar.

Al ser un colegio que se basa en una metodología constructivista, el niño construye su conocimiento al interactuar con el maestro, por esta razón las mesas están orientadas hacia el frente, en donde se encuentra el maestro; siendo éste el centro de atención del niño y del aula. En este salón de trabajo, se puede apreciar que los alumnos no tienen espacio suficiente para aprender e interactuar de manera libre.



Figura 3. Se Puede apreciar En El Ambiente Educativo: Paredes, Dibujos, Anaqueles, Mesas, Sillas, Ventanas, Y Alumnos.

## 2.3 Casos de Ambientes De Aprendizaje

### Ficha Técnica

Ambiente Educativo Colegio Aveyron Montessori – Casa de los niños (Preescolar)

**Autor:** Colegio Aveyron Montessori

**Lugar:** Guillermo Prieto #13 Santiago Momoxpan, San Pedro Cholula, Puebla, México.

**Año:** 2014

**Descripción:** Colegio fundado en Agosto de 2007, que hace uso de la metodología Montessori, el cual ofrece un servicio de educación humanista- integral en donde los niños aprendan a desenvolverse y a perfeccionar sus sentidos.

**Tipo de medio:** Ambiente educativo de nivel preescolar. Es un espacio que se forma por un área cerrada y un área al aire libre.

**Análisis:** Se analizan fotografías digitales de los alumnos dentro de su espacio educativo. Estas fotografías son tomadas del sitio web del colegio. (aveyronmontessori.com).



Figura 1. Apreciación Del Material Didáctico De Madera.

### SINTÁCTICA

#### I. Calidad Formal

**A) Estructura:** Los elementos que intervienen en la composición son: Aula amplia, mesas de madera, sillas de madera, anaqueles de madera para colocar juguetes, juguetes de madera, jardín, comedor infantil, material didáctico de madera.

1. **Espacio:** El espacio de trabajo es un área compartida, por un lado se encuentra el área de trabajo y al frente los niños tienen un jardín. Todos los muebles tienen dimensiones proporcionales a la escala humana (niños), como lo son las mesas, sillas, bancas, etc. Todos estos muebles están hechos de madera natural, con un acabado sin bordes ni esquinas para mayor seguridad de los niños.

2. **Valores expresivos:** Uso de cromas únicamente en material didáctico de madera (colores primarios) Los muebles de madera se encuentran en su color natural, sin barniz ni color.

3. **Composición:** Los elementos están distribuidos en el espacio de forma aleatoria. En el centro las mesas de trabajo para los niños, en los muros se encuentran percheros y anaqueles en donde se guardan el material didáctico, al frente se encuentra el área verde lo cual hace de este espacio un lugar abierto, y con luz natural.

4. **Principios Estéticos:** El tener un espacio que comparte la vista a un jardín, refuerza la claridad del espacio, el color en los objetos de madera crea armonía sobre estos

A) **Realización:** El lugar es un espacio sencillo, para que los niños puedan hacer uso de los muebles, el material empleado es madera natural, no hay elementos pequeños ni punzocortantes que representen un riesgo. El material didáctico es simple y natural, sin riesgo de que los niños puedan destruirlo.

B) **Apariencia:** el impacto visual generado es de un espacio tranquilo, ordenado, armónico, simple, por lo que se genera un ambiente apropiado para los niños.

## II. Calidad Funcional.

A) **Tiempo:** Tiene un tiempo definido, la duración depende del uso y el desgaste de los materiales.

B) **Medio:** De acuerdo a las dimensiones del espacio, se asignó la cantidad correcta de elementos, para tener un espacio amplio adecuado para que los niños puedan sentirse libres. La iluminación es natural.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

A) **Significante:** Espacio de trabajo infantil, mesas, sillas, anaqueles, área verde, casita, dibujos.

B) **Significado:** Todos los elementos que forman el espacio educativo transmiten funcionalidad, libertad de actividad e individualidad en los niños.

C) **Función:** Hacer de un espacio, un ambiente agradable lleno de armonía y de trabajo colaborativo en contacto con la naturaleza.

### II. Variantes Semánticas

A) **Motivación Analógica:** Las mesas se encuentran distribuidas aleatoriamente, así crean independencia y libertad. Al tener el área verde, pueden sentirse en contacto con la naturaleza, y trabajan bajo la luz del día, con mayor libertad.

Figura 2. Niños trabajando de manera libre, se puede apreciar el área verde.



### III. Tipos De Significantes

A) **Ícónico:** Mesas, sillas, anaqueles, material didáctico, dibujos, jardín, casita.

B) **Simbólico:** Se crea un espacio educativo, armónico y agradable para los niños.

### IV. Diseño de Significantes

A) **Integración Absoluta Con Los Sistemas:** Las mesas y sillas son de madera (acabado rústico).

B) **Nuevas Posibilidades De Diseño:** Se podrían colocar mesas y sillas en el área verde.

### V. Significado Semántico

A) **Aspectos Sensible E Inteligible:** Los muebles tanto mesas como sillas y anaqueles, cumplen con la función para la que fueron elaborados. Los niños hacen uso de ellos de manera correcta.

## PRAGMÁTICA

### I. Pertinencia y Potencialidad.

Los niños entienden que al llegar a su área de trabajo, pueden hacer uso de las instalaciones, colocan sus mochilas en el lugar correspondiente (percheros sobre los muros), y comienzan a trabajar en la actividad que más llame su atención. Tienen la libertad de escoger el material didáctico.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor.

Las mesas y sillas cumplen su funcionalidad ergonómica, al ser del tamaño correcto para los niños. Al ser de madera los niños tienen contacto con materiales naturales. La iluminación natural favorece a que ellos puedan trabajar de manera eficiente.

### III. Actitud Del Receptor.

Los niños responden de manera alegre, no se sienten saturados, ni encerrados. Los niños centran su atención en la actividad a realizar, y en las actividades que realizan sus otros compañeros. Las maestras solo son guías, pues ellos aprenden del ejemplo de los niños más grandes.



Figura 3. Alumnas trabajando en sus mesas, concentradas en su actividad.

## 2.3 Casos de Ambientes de Aprendizajes

### Ficha técnica

**Autor:** Colegio Humboldt

**Lugar:** Tolteca Poniente No.2 Col. Nuevo Humboldt, Cuautlancingo, Puebla C.P. 72735  
Año: 2017

**Descripción:** Casa de Aprendizaje fundada en Enero de 1911, fortalece el aprendizaje del niño y sus competencias para la vida, utilizando el modelo pedagógico High Scope, el cual tiene como enfoque principal el aprendizaje activo en el que las interacciones continuas y creativas con personas, materiales e ideas, fomentan el crecimiento mental, emocional, social y físico de los niños. Se persigue el desarrollo y la estimulación de las habilidades cognitivas, psicomotrices y socio-emocionales de los niños, así como la estimulación del pensamiento matemático. Se ofrece el desarrollo Integral-Humano en una enseñanza bicultural en un contexto transcultural. Este desarrollo se logra dando la misma importancia a todas las materias y disciplinas: ciencias, tecnología, idiomas, arte, música y deporte.

**Tipo de medio:** Ambiente educativo de nivel preescolar. Es un aula que mide 6 m de ancho por 7 de largo aproximadamente.

**Análisis:** Se analizan fotografías digitales de los alumnos dentro de su espacio educativo. Estas fotografías son tomadas del sitio web del colegio. ([www.colegio-humboldt.edu.mx/kinder](http://www.colegio-humboldt.edu.mx/kinder)).

### SINTÁCTICA

#### I. Calidad Formal

a) Estructura: Los elementos que intervienen en la composición son: Amplios salones equipados, sillas y anaqueles de madera para colocar juguetes y material didáctico, amplios jardines, juegos infantiles, ciclista (bicicletas y triciclos) salón multiusos, cocina, biblioteca, salón de música, salón de deportes, arenero central, área de conejos.

1.Espacio: El salón de música es un espacio amplio y equipado. Las sillas, baños y ventanas tienen dimensiones proporcionales a la altura de los niños, etc. Todos estos muebles están hechos de madera natural, con un acabado sin bordes ni esquinas, en el suelo una alfombra para mayor comodidad. En este salón se imparten Clases de alemán a partir de 1° de Kinder con el programa especial para niños de 3 a 8 años "Hocus & Lotus" (metodología basada en canciones, juegos, mímica y comunicación oral).



Figura 1. Salón de Música.

2.Valores expresivos: Dentro de los elementos que se encuentran en el salón, se aplica el uso de croma (colores llamativos) en los tapetes de foam, en los cojines, en el material didáctico y en los libros que utilizan, las paredes son de ladrillo y los muebles de madera barnizada. Mientras que en el salón multiusos todos los juegos son de material blando y saturado de colores azul, verde, rojo y amarillo.

3.Composición: los elementos están distribuidos en el espacio de forma equitativa, en el centro en las mesas y sillas de trabajo para los niños, en cada esquina un área diferente: hogar, construcción, área tranquila, y arte; en los muros se encuentran anaqueles de madera en donde se guardan el material para trabajar. Cuenta con un jardín con arenero y área para hortalizas, dos baños.

4.Principios estéticos: El uso de color blanco en las paredes del salón multiusos refuerza y brinda equilibrio claridad al área. El uso de color, texturas y materiales en los dibujos de los alumnos crea un ambiente armónico.

b) Realización: El lugar es un espacio amplio ideal para que los niños puedan hacer uso de cada área, desarrollando su creatividad. el material empleado es madera, nos hay elementos pequeños ni punzocortantes que representen un riesgo. El material didáctico es adecuado a la edad de los niños.

c) Apariencia: el impacto visual generado es un espacio confortable, ordenado y agradable para los niños en el cual se sienten cómodos y pueden disfrutar su día de clases.

## II. Calidad Funcional.

a) Tiempo: Tiene un tiempo definido, la duración del aula depende del uso y el desgaste de los materiales.

b) Medio: De acuerdo a las dimensiones del espacio, se asignó la cantidad correcta de elementos en cada área del salón para tener un lugar amplio adecuado para los niños y se sientan con libertad. La iluminación podría mejorarse si se colocan ventanas más grandes, así el aula tendría una mejor iluminación y se podría aprovechar más la luz natural. Por otro lado el jardín o mejor conocido como el área de Juegos Aventura, cuenta con columpios, resbaladillas, pasamanos y cuerdas para trepar, con el propósito de promover el desarrollo motor. La ciclista construida especialmente para los niños ayuda a estimular su desarrollo psicomotor con el uso de bicicletas y triciclos haciendo una rutina diaria.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

a) Significante: salón de clases, salón de música, salón multiusos, Ciclopista, jardín Juegos Aventura, mesas, sillas.

b) Significado: todos los elementos que pertenecen a estos espacios transmiten funcionalidad e interactúan de manera correcta con los niños. El alumno logra percibir y reconocer el uso, el por qué y para qué de cada elemento.

c) Función: Lograr de un espacio, una casa de aprendizaje en la que los niños se sientan felices de asistir y pertenecer a ese lugar, aprendiendo, desarrollando y estimulando sus habilidades cognitivas, psicomotrices y socio-emocionales así como la estimulación del pensamiento.

### II. Variantes Semánticas

a) Motivación analógica: El conjunto de elementos en el salón de clases forman un ambiente cómodo, acogedor y seguro, donde los niños aprenden a socializar, tomar decisiones, aplicar su lenguaje, desarrollar su creatividad, y vivir una libertad responsable.



Figura 4. Área de Juegos Aventura.



Figura 5. Ciclopista

### III. Tipos de Significantes

a) Icónico: mesas, sillas, material didáctico, dibujos, libros, formas, jardín, juegos.

b) Simbólico: Dentro del kindergarten se genera un ambiente educativo, creativo y armónico.

### IV. Diseño de Significantes

a) Integración absoluta con los sistemas: Las mesas y sillas distribuidas de manera aleatoria dentro del salón.

b) Nuevas posibilidades de diseño: Los niños se sienten con mayor libertad de trabajar, compartir y de interactuar con sus compañeros, haciendo uso del material y juegos.

### V. Significado Semántico

a) Aspectos sensible e inteligible: Los muebles tanto mesas como sillas y anaqueles, juegos, ciclopiستا, etc. cumplen con la función para la que fueron elaborados pues los niños hacen uso de ellos de manera correcta.

### PRAGMÁTICA

**Pertinencia y potencialidad** Los niños saben que al llegar al colegio pueden hacer uso de las instalaciones, de una manera respetuosa y compartida.

**Consideraciones entre la relación significante - receptor.** Todos los elementos que forman parte del kindergarten desarrollan de manera positiva las habilidades de los niños para que puedan aprender de manera eficiente. Estas habilidades se desarrollan positivamente debido al ambiente creado en el salón, ya que las propiedades y características del mismo propicia un aprendizaje autónomo y ameno.

### III. Actitud del receptor

Los niños responden de manera positiva, motivados por permanecer en su espacio escolar. En esta etapa los niños aprenden a socializar, a aplicar correctamente su lenguaje, a desarrollar su creatividad, a tener iniciativa, a respetar las reglas. Todo esto en un ambiente constructivo, acogedor y seguro.

## 2.4 Casos de Plataforma Multimedia

### Ficha Técnica

**Autor:** Duolingo

**Año:** 2011

**Descripción:** En *Duolingo* se utilizan mecánicas de juego para mejorar y facilitar el aprendizaje de una gran cantidad de idiomas mediante un sistema de puntuaciones, rankings y barras de progreso que hacen que el estudio de un idioma sea más ameno, divertido y entretenido.

**Tipo de Medio:** Digital

**Formatos:** Plataforma digital para artículos electrónicos con acceso a internet como computadora, celulares y tabletas. Compatible con *IOS*, *Android* y *Windows*.

**Análisis:** Se analizó con base al uso y experiencia de un usuario y valoración del diseñador, en un celular y por computadora para ver diferencias en el formato.

### SINTÁCTICA

#### I. Calidad Formal:

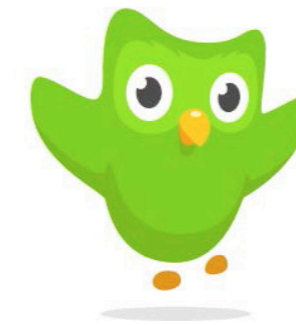
A) **Estructura:** *Duolingo* es una aplicación digital de enseñanza de inglés, donde el guía es un personaje llamado Duo, que acompaña al usuario en cada sesión. En esta página encontramos pocos elementos de composición, en cuanto a diseño, sí el uso de gráficas, pictogramas, tipografía, colores llamativos como verde y naranja, sobre un fondo blanco.

1) **Espacio:** Es una aplicación adaptable a diferentes plataformas, como son computadora, celular y tableta, además es compatible para *Windows*, *IOS* y *Android*.

2) **Valores expresivos:** Composición de diseño, encontramos elementos como colores cálidos que crean una armonía entre ellos, no provocan saturación en el espacio ni dificultan la funcionalidad y practicidad de la aplicación, los colores dan un código de navegación a la plataforma, es decir, en la pantalla principal donde encuentras todos los temas de inglés, como son: colores, saludos, comida, viajes, entre otros.

3) **Composición:** Cuando se va avanzando de categoría, los temas aprobados se pintan en naranja mientras que los que aún no se abierto están en colores variados. El peso de los elementos es equilibrado, ya que la tipografía empleado en el texto genera armonía en la pantalla, ya que la retícula mantiene centrados los elementos, el tamaño de los pictogramas armoniza visualmente con el puntaje de la tipografía, el texto acompaña la imagen y viceversa.

4) **Principios estéticos:** Duo es un Búho que se califica como la mascota de la plataforma, una característica que solo tiene este medio de enseñanza de inglés, dicho Búho está trazado de manera vectorial con un nivel de abstracción en tonos verdes. Además que tiene diferentes versiones, es decir, Duo aparece con diferentes disfraces dependiendo de la sesión del día.



¡Bienvenido a Duolingo!

Me llamo Duo el búho y me gustaría darte un breve tour para mostrarte cómo puedes aprender con Duolingo.

Figura 1. Pantalla de inicio.

A) **Realización:** En cuanto al impacto visual, esto no busca ser atractivo, sino práctico, para un mejor manejo y avance en la enseñanza, es una aplicación informativa y educativa.

B) **Apariencia:** Contiene poco texto, solo instrucciones, configuraciones y opciones para agregar cursos de diferentes idiomas.

## II. Calidad Funcional:

Estas plataformas digitales son actualizadas cierto periodo de tiempo, debido a los avances del software y hardware, no tiene el riesgo de desgaste o vigencia, solo basta con tener un celular con internet para usar la aplicación.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes Semánticas

A) **Significantes:** El Búho se considera el significante junto con los pictogramas para indicar cada nivel, los íconos de sonido, la tipografía y la composición de la interfaz que componen y subdividen los temas de inglés como son colores, saludos, viajes, comida, números, sonido, entre otros, cada uno representado con una ilustración como una sonrisa, ballena, calcetín, brocha, comida, reloj, entre otros.

B) **Significado:** El Búho, es un elemento retórico al ser un símbolo de enseñanza y la sabiduría, por lo tanto al ser una aplicación para inglés se relaciona con el aprendizaje. De la misma manera, los pictogramas como el avión, los globos de diálogo, cinta de medir, despertador, hamburguesa, fácilmente te dan la

información de que temas están abordando y son reforzados por la tipografía.

C) **Función:** Todos estos elementos fueron diseñados para ser prácticos, dinámicos y simples, cumplen con la finalidad de enseñar el idioma inglés.

## II. Tipos De Significantes:

A) **Ícónico:** Búho, tipografía, pictogramas, símbolos, colores.

B) **Simbólico:** El texto al igual que los pictogramas son representaciones de diferentes temas que maneja la aplicación. Los temas abarcados en la plataforma están representados por símbolos como un calcetín, para representar el tema de Ropa, una ballena, que indica el tema de animales, una brocha de pintura, para representar los colores, entre otros más. Todos con un nivel medio de abstracción. Estos pictogramas se relacionan muy fácilmente con el tema que representan, por ejemplo, el calcetín es parte del guardarropa básico de cualquier persona, además de que es una manera poco cotidiana de iconizar el tema, comúnmente se usan ilustraciones de playeras o pantalones; otro ejemplo es la ballena, que representa el tema de animales, lo que vuelve fácil su relación con el tema.

## III. Diseño De Significantes:

A) **Integración absoluta de los sistemas:** El diseño de los pictogramas conservan el mismo estilo y la misma gama de color a lo largo y ancho de la pantalla, no hay mucha propuesta de diseño, en cuanto a ornamentos pero respeta los criterios de organización de elementos y el uso de retículas, dando valor al texto sin llenar la pantalla de imagen.

B) **Nuevas posibilidades de diseño:** Tiene facilidad de ser usado, el pictograma y el sonido te ayudan a manejar la plataforma.



¡Toma un examen para adelantarte!

El examen toma aproximadamente cinco minutos y se adapta a tu nivel según tus respuestas.

Figura 2. Duo la mascota de Duolingo.

¡Escoge una meta diaria de EXP que te ayudará a mantenerte motivado!



- Relajado 10 EXP por día
- Normal 20 EXP por día
- Serio 30 EXP por día
- Intenso 50 EXP por día

Figura 3. Duo la mascota de Duolingo.

## PRAGMÁTICA

### I. Pertenencia Y Potencialidad De Expresión:

Los mensajes son claros y concisos, la simplicidad de los trazos y la poca saturación de elementos ayuda a que la información sea rápida y puedas realizar la acción correctamente.

Una forma de mejorar la plataforma sería un diferente estilo de gráficos, no es muy llamativo, pero hay que considerar los usuarios a los que va dirigido, no precisamente son para infantes menores de 7 años, están dirigidos a un grupo de adolescentes que ya no son persuasibles a la saturación de gráficos y colores.

### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Esta aplicación es para medios digitales con acceso a internet, por lo tanto, aquellos posibles usuarios cuyo interés en el idioma sea alto y no posean estos requerimientos, no tendrán el acceso y conocimiento de su existencia. De igual forma personas que no tengan la habilidad de la lectura, aunque posean un dispositivo digital, no pueden interactuar con ese medio de aprendizaje del inglés.

Hay que señalar que esta aplicación es como apoyo o refuerzo a conocimientos previos, es decir, si no ha habido algún contacto previo con el idioma, no funcionará de la misma manera, y causará dificultades con el usuario, principalmente por el vocabulario.

Los conocimientos básicos de inglés son necesarios para el manejo exitoso de la aplicación, temas como pronombres personales, verbos, sustantivos, ya que refuerzan la pronunciación y las reglas gramaticales.

### III. Actitud Del Receptor

En el momento en que se descarga la aplicación, es porque el usuario tiene un interés en él, por lo tanto la exploración es voluntaria, y la aplicación tiene fluidez en la navegación. Al ser la primera vez de uso da una introducción sobre la finalidad y función de la aplicación, te guía para crear un perfil y un examen de ubicación lo cual facilita el avance de niveles, cada nivel te da regalos para desbloquear otros niveles, lo que lo vuelve más dinámico y divertido para el usuario.



Figura 4. Pictogramas de los temas.

## 2.4 Casos de Plataforma Multimedia

### Ficha técnica

ENCICLOMEDIA

**Autor:** Eliseo Steve Rodríguez Rodríguez (Instituto Tecnológico Autónomo de México)

**Año:** 2001

**Descripción:** Enciclomedia es un sistema de e-learning, conformado elementalmente por una base de datos didácticamente diseñada y planeada a partir de los libros de texto gratuitos, de quinto y sexto grado de la educación pública en México.

**Tipo de Medio:** Digital

**Formatos:** Plataforma digital que contiene los libros de texto gratuitos, un sitio del maestro con el avance programático, ficheros, videos y juegos. Además cuenta con un pizarrón interactivo y acceso a internet.

**Análisis:** Se analizó con base al uso y experiencia de niños de 5° de primaria, así como de su profesor. Valoración del diseño de la plataforma desde la computadora, en el cual está instalado.



Figura 1. Pantalla de inicio.

### SINTÁCTICA

#### I. Calidad Formal:

**A) Estructura:** Enciclomedia fue una estrategia educativa, realizada especialmente para niños mexicanos de 5° y 6° de primarias públicas en México. A través de una computadora, un pizarrón electrónico y un proyector; los maestros y alumnos tienen acceso a los contenidos de los libros de texto de una manera interactiva. Esta base de datos está integrada por libros de texto digitalizados, ligas de imágenes, ya sea fijas o en movimiento, videos, audio, animaciones y mapas, así como a la enciclopedia Encarta, ejercicios y actividades interactivas.

En la página principal se observan los libros de todos los grados de primaria, una enciclopedia y un atlas, que sirven como enlaces para un temario específico de acuerdo al que se elija, cuando se selecciona alguno, automáticamente aparece una pequeña animación, referente a los temas más importantes, también se observa el nombre del estado de la república al que pertenece la primaria y su escudo, la fecha es un factor importante porque de acuerdo a ésta, aparecen las efemérides más importantes del día, un botón de búsqueda y en la parte superior el logotipo de Enciclomedia.

Cada uno de los botones tiene un sonido y reaccionan al pasar el mouse por encima. Encontramos demasiados elementos en la composición, predomina el color verde, contrastado con blanco pero la utilización de texturas y efectos en exceso no facilitan el manejo de la plataforma, porque visualmente crean un peso innecesario. Se observan más de 5 tipografías serif y sans serif, bold e itálicas, por lo que es difícil encontrar una jerarquía en los elementos, la gráfica presenta un peso disperso pues los elementos no funcionan en un todo, si no que están independientes unos de los otros, compitiendo por el mayor impacto visual. También se observan fotografías de niños utilizando Enciclomedia y todo el tiempo está presente un botón de ayuda, el cual incluye una presentación de cómo utilizar la plataforma. Existen 3 sitios en los que se puede navegar: Sitio para el maestro, para el alumno y diccionario.

1) **Espacio:** Enciclomedia es una plataforma interactiva, instalada en el disco duro de la computadora, por lo tanto no se requiere de Internet, pero si la escuela se puede conectar o tiene esta facilidad, tendrá otras posibilidades de uso, como por ejemplo, intercambiar experiencias con maestros y alumnos de otras escuelas y acceder a páginas o sitios web educativos. Especialmente diseñada para niños de 5° y 6° de primaria, pertenecientes a la educación pública de México.

2) **Valores expresivos:** En lo que a la composición del diseño se refiere, Enciclomedia utiliza colores visualmente brillantes, verdes y blancos, para crear un contraste adecuado, la tipografía suele aparecer en negro. Pero debido al uso excesivo de

degradados, texturas y efectos, la gráfica se vuelve pesada y saturada, lo que dificulta su funcionalidad, los elementos están dispersos y muy independientes, por lo que no conforman una composición armoniosa. Es difícil definir si existe un código de navegación por color o tipografía, pues todas las páginas lucen diferentes. La tipografía en algunos textos es difícil de leer, pues la mayoría son textos largos, además de que se encontraron más de 5 fuentes tipográficas sin ninguna línea de diseño en común. Las imágenes de niños utilizando la plataforma es el elemento con mayor jerarquía, y los botones no están tan resaltados como deberían, pues también están de color verde, solo aumentan de tamaño y reaccionan con un sonido cuando el mouse está encima.

4) **Principios Estéticos:** Si bien, *Enciclomedia* es una base de datos con todos los contenidos de los libros de educación básica gratuita en México, el diseño de la información no es funcional en esta página, por lo que existe complejidad para utilizarla, aunque a los profesores se les imparte un curso de capacitación antes de instalarla en sus grupos, el exceso de información mal abordada entorpece su funcionalidad, es decir, la mala claridad de los elementos dificulta la percepción y entendimiento de los temas, además de que podría causar confusión en el alumno. Solamente en las páginas principales se utiliza la misma gama cromática, pero en los bloques, el estilo de ilustración, el diseño, colores y tipografía, es totalmente diferente. Independientemente de las animaciones y algunos videos, no hay un valor agregado que propicie el interés del niño.



Figura 2. Fondo de escritorio de la computadora donde está instalado Enciclomedia.

**B) Realización:** La plataforma responde de manera rápida, se puede navegar de un libro a otro sin mayor problema. La calidad de las fotografías y videos es un problema, pues es la principal herramienta para que el alumno se sienta atrapado por el tema y motive su curiosidad, en el contexto en el que se aplicó Enciclomedia, éstas eran las principales opciones que llamaban la atención del niño, pero es obvio que hubo problemas en su ejecución. Los videos tardaban en cargar de 2 a 3 minutos y la calidad de audio entorpecía aún más el impacto que Enciclomedia propone tener en el niño.

## II. Calidad Funcional:

El proyecto estuvo disponible por 7 años (2004 – 2011) y la plataforma no fue actualizada en ese tiempo, pero al ser un material interactivo no tiene riesgo de desgaste. La computadora utilizada para ejecutarlo si requirió de 2 o 3 mantenimientos al año y el pizarrón interactivo perdió la sensibilidad en menos de 3 años. Después de ese tiempo solo se utilizaba para las proyecciones pero el alumno ya no podía utilizarlo para los ejercicios interactivos. La mayoría de escuelas reportó el extravío de los plumones utilizados para el pizarrón, que son una especie de simulador con un sensor especial. Actualmente con el cambio en los libros de texto en educación primaria, Enciclomedia resulta una herramienta antigua e ineficiente para el maestro al no adaptarse a la nueva metodología de enseñanza.

## SEMÁNTICA

### I. Constantes semánticas

**A) Significantes:** La estructura general de los elementos se compone por un proyector, una computadora, la cual contiene todos los temarios del grado, videos, textos, animaciones y una enciclopedia; un pizarrón interactivo con borrador y plumones, todo esto implementado en un aula para servir como herramienta de enseñanza y apoyo al maestro de una manera interactiva y tecnológica en su contexto.

**B) Significado:** El alumno percibe los temas de una manera interactiva, pues no sólo se estudian los temas de los libros de texto, si no que el profesor se apoya en videos, galerías de imágenes y ejercicios interactivos para crear un mayor impacto en el niño. Pero Enciclomedia genera solo un proceso de enseñanza-aprendizaje lineal, es decir, el alumno pocas veces interactúa con la herramienta, el niño solamente es receptor de la información y no fomenta el trabajo en equipo.

**C) Función:** Los elementos fueron diseñados y estructurados para ser una plataforma dinámica, lúdica y servir como una herramienta fácil para que el maestro pueda utilizarla como apoyo en clase, y que se cumpla la función de generar una educación de calidad y estimular la curiosidad e interés del niño.

### II. Tipos De Significantes:

**A) Icónico:** Plataforma con videos, imágenes, textos y actividades interactivas, proyector, computadora, bocinas, pizarrón interactivo y plumones.

**B) Simbólico:** Los temas abarcados por la plataforma están representados

primero por un libro de texto del grado, el cual se selecciona para abrir el temario. Los temas referentes a español están representados por un lápiz, en matemáticas por símbolos numéricos, ciencias naturales por plantas y árboles y así cada tema sugiere su contenido con un símbolo referente a la materia, aunque los símbolos no tienen ninguna línea común de diseño, todos son muy distintos entre ellos.

### III. Diseño De Significantes:

A) **Integración Absoluta De Los Sistemas:** El aula, la computadora y butacas son convencionales, no presentan un diseño específico. En cuanto a la plataforma se refiere, los temarios no presentan el mismo estilo de diseño, todos tienen una tipografía y un código de color diferente, solo la página principal respeta los colores (verde y blanco) que debieran personalizar a la plataforma. El uso de las texturas varía de una página a otra, y el estilo de las ilustraciones es completamente diferentes. La organización de los elementos no respeta un criterio de jerarquía, por lo que es fácil pensar que no se implementó una retícula de diseño previa.

B) **Nuevas Posibilidades De Diseño:** La cantidad de videos e imágenes que fomentan la creatividad del alumno, el alumno puede hacer ejercicios en el pizarrón interactivo, utilizando los 4 plumones de colores diferentes.

### PRAGMÁTICA

#### I. Pertenencia Y Potencialidad De Expresión

La redacción de los textos es clara y concisa pero la tipografía utilizada (comúnmente con contornos), entorpece la legibilidad y la comprensión del tema, dado que el perfil del usuario es de 8 a 11 años, además de que representa un factor que dificulta la lectura y cansa la vista. La saturación de los elementos dificulta la navegación en la página. La página principal es llamativa por la brillantez de los colores, en especial del verde pero en las páginas posteriores se pierde este estilo de diseño. Los niños saben que el maestro utilizará Enciclomedia después de cada tema para proyectar un video o algún ejercicio de evaluación.

#### II. Consideraciones Entre La Relación Significante-Receptor

Las mesas y sillas cumplen su funcionalidad ergonómica con respecto al pizarrón interactivo, pero algunas veces el audio es deficiente, y no tiene el mismo impacto en los niños ubicados en la última fila del aula. La iluminación (que debería estar completamente oscura para la correcta visibilidad de los alumnos), no favorece a la calidad de las proyecciones, las cuales no tienen la resolución correcta y con ese tipo de luz se dificulta más. Para el maestro, los conocimientos básicos de computación son necesarios para el uso correcto de la plataforma.

### III. Actitud Del Receptor

En sus inicios, los niños respondieron de manera alegre y animada a trabajar con el pizarrón interactivo, pues en su contexto era algo nuevo y fascinante (la mayoría no había trabajado antes con este tipo de herramientas, algunos ni siquiera con una computadora), por lo que su interés era genuino y voluntariamente exploraban la platafor-

ma. La experiencia la compartieron también los maestros de grupo, pues los libros de texto algunas veces requieren de materiales visuales para que el alumno pueda comprender el tema y sea más memorable para él.



Figura 3. Sitio para el Maestro.

## CONCLUSIÓN

**A**ctualmente vivimos en una época donde el uso de lo alternativo se vuelve cada vez más común, y en donde los métodos novedosos son más frecuentes y tienen buena aceptación de la sociedad, el uso de instalaciones interactivas o *Ambient Media* en publicidad siempre genera expectativa en el usuario, porque encontrará algo diferente que le genere una nueva experiencia. En los casos de Nike y Pepsi, el uso de juegos de luces, sonidos y estructuras llamativas son aspectos que los relacionan, ambos usaron la ambientación del espacio como publicidad y se adaptaron al exterior combinándolo con tecnología, y una buena aplicación en sus colores, combinados con la animación, ambos tuvieron éxito.

En la educación, el uso de medios novedosos también es atractivo al público, el uso de los medios digitales para aprendizaje del inglés ha tenido gran aceptación, Duolingo por ejemplo, pretendió reforzar el aprendizaje del inglés por medio de una aplicación para diferentes plataformas, y en su composición se encontró el uso del minimalismo en los elementos que la componen, al ser una aplicación para un público juvenil y adulto, el uso de un ícono o mascota hace más versátil, llamativo y entretenido la navegación que llama al público infantil. Enciclomedia como otro ejemplo, también hizo uso de la multimedia, para alumnos de mayor rango de edad, 10-11 años de edad, para su composición se usó la saturación del color y texturas, junto con el contenido académico, y esto no creó armonía en las proyecciones, sin embargo, durante su lanzamiento causó gran expectativa.

La aplicación de personajes en material de enseñanza funcionó para hacer más divertido el aprendizaje, sobre todo para los niños que a edades muy tempranas, son más imperativos y se distraen fácilmente, como se encontró en Duolingo y el mundo de Inglés de Disney, ambos hicieron uso de guías de enseñanza (un búho y Mickey y sus amigos).

Los ambientes interactivos encontrados en museos como el Papalote Museo del Niño, y El museo de León, se diseñaron para una convivencia cercana

con el espacio, no solo como medio estético. El usuario pudo hacer uso de sus sentidos, entretenerse y adquirir conocimiento gracias al medio. Por otro lado, los preescolares usaron las metodologías para transmitir conocimiento a los niños, y darles un nivel de independencia, El Colegio San Ángel y Montessori, por ejemplo, buscaron la libertad, interacción y perfeccionar los sentidos de los niños por medio de un uso adecuado del espacio, son interactivos y de fácil manejo y entendimiento, al mismo tiempo que cuidaron la integridad de los niños, usando materiales seguros y no tóxicos como la madera.

El uso del color y el material de los elementos, fueron coincidentes en 4 de los 10 casos, por lo que es una parte importante en la gestión del proyecto, la madera será un recurso óptimo para la creación de material interactivo en el aula de inglés, que se implementará en el Instituto Lujambio Irazabal, al igual que la conceptualización de una temática para llevar una línea de diseño, así como lo hace el Mundo de Inglés de Disney y Pepsi. También, la aplicación de un personaje principal guía como ícono del proyecto será fundamental, ayudará a la interacción y a que los niños puedan identificarse con él.

A lo largo del desarrollo del proyecto, este análisis beneficiará la gestión y el obtener buenos resultados durante el proceso de diseño.

## Capítulo 3

### Proceso Gráfico Conceptual

**E**n este capítulo se explica la metodología que fue utilizada para realizar e implementar el proyecto. Se incluyen los aspectos metodológicos aplicados para el desarrollo de la propuesta, tomando en cuenta la problemática analizada y las condiciones y tendencias actuales del diseño.

Por el contexto en el que se desarrolla, no se encontró una metodología que responda de manera particular a la problemática, por lo cual se combinaron la Metodología de Bruno Munari, la cual contempla el proceso gráfico con el que se crean los objetos, enfocado a la división y selección de necesidades de manera ordenada y lógica; y la Metodología de La Universidad de Londres que aporta la parte teórica tradicional, las cuales permiten generar una proyección amplia para producir un material con base a las tendencias tecnológicas y el proceso gráfico básico y clave.

### 3.1 METODOLOGÍA DE DISEÑO Bruno Munari, U. de Londres

**1. Investigación:** Se indagaron los antecedentes de la institución, su metodología y herramientas enfocadas en la enseñanza del inglés. Se identificó el nivel promedio de los alumnos con entrevistas a cinco de ellos, y así se obtuvo un punto de referencia del nivel de aprendizaje para poder tener un punto de comparación de mejora después de tres meses de interacción con la herramienta de Ambient Media.

**2. Determinar Objetivos:** Se estableció que el diseño fuera aceptado y estimado por los niños para que los incitara a la interacción con la herramienta de una manera autónoma.

**3. Proceso Creativo:** Se seleccionaron los conceptos de diversión, naturaleza, aventura, ternura, felicidad y energía como base para la creación de una temática con variantes de estilo relativos al color, tipografía, trazo y nivel de abstracción para generar una integración con dinamismo, armonía y equilibrio.

**4. Dibujo:** Se aplicaron las variantes a papel mediante grafito y lápices de colores.

**5. Abstracción:** Se determinaron los elementos que irían en tercera dimensión y cuáles únicamente en segunda dimensión, para que en conjunto cumplan con el objetivo de apoyar la enseñanza de inglés de una forma dinámica y entretenida.

**6. Narrativa:** Se desarrollaron layouts finales para visualizar los elementos y así poder elegir los materiales y dimensiones óptimas.

**7. Desarrollo:** Se elaboraron los elementos didácticos finales para la implementación y adecuación del aula.

**8. Aplicación o Realización:** Se instalaron todos los elementos gráficos bidimensionales y tridimensionales con base al prototipo final.

**9. Evaluación de Resultados:** Se aplicó un examen final a 11 alumnos con ejercicios relacionados al idioma y a la ambientación, midiendo el impacto obtenido durante el periodo de prueba.

Los puntos mencionados se desarrollaron con el objetivo de que el lector comprenda el procedimiento de diseño realizado para cumplir con los objetivos de ésta tesis, en las siguientes páginas se explicará de forma extensa el paso a paso.

## 3.2 PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

**A**mbient Media Como Herramienta De Aprendizaje Del Inglés En Preescolar, es un proyecto que aspira a ser un complemento eficaz a la educación, como primer acercamiento del niño con un segundo idioma.

El Instituto Lujambio Irazabal, a través de un modelo pedagógico conocido como Orientación Cognitiva o *HighScope*, pretende promover e impulsar las capacidades del alumno, sus intereses, talentos y metas para su aprendizaje. Como parte de la investigación, durante una semana se presenciaron las clases de inglés del tercer grado, en las que se observó que los alumnos tienen un aula especial para dicha clase, el tiempo estimado es de 1 hora diaria con aproximadamente 15 niños, en el que se abarca un solo tema por día y éste se refuerza al día siguiente complementado por un tema nuevo. Los temas abordados fueron: vocabulario, presentaciones, colores, partes del cuerpo, ropa y conjugaciones del verbo *to be*. El aula de inglés del Instituto Lujambio responde únicamente a las exigencias pedagógicas. No hay una uniformidad en cuanto a los materiales didácticos, siendo estos, mayormente estéticos y no generan un impacto visual en el niño.

La dinámica de enseñanza de los profesores es en base a canciones y ejercicios, en el que los estudiantes puedan presentarse y participar, identificando las imágenes que el profesor les muestra y nombrando algunos colores. Con ayuda de material didáctico para colorear, que el maestro elabora, los alumnos forman equipos y pintan a sus personajes favoritos, y a la vez memorizan los colores y el nombre en inglés de algunos animales. La manera en cómo se aborda el inglés en preescolar, tiene un gran im-

acto en la calidad del conocimiento del alumno. Con la información recaudada, se buscó dar un giro innovador a las actuales estrategias de enseñanza del idioma, por lo que *Ambient Media* responde como una alternativa eficaz para generar un ambiente en el que el niño pueda desenvolverse cómodamente e inducir su curiosidad por aprender más y que al mismo tiempo lo disfrute; esta propuesta no solo responde a fines estéticos, sino funcionales, que generen un impacto no solo visual en el alumno, sino que involucre todos los sentidos mediante colores, texturas y formas, mediante la conceptualización e implementación de diversos medios para crear en el usuario una experiencia en el proceso de aprendizaje.

Además se propone el diseño de un personaje que acompañe al niño en su proceso de enseñanza, el uso de este personaje provee una empatía para generar la interacción con el idioma, mientras que la aplicación de dinámicas multisensoriales facilita que relacione los significados.

La distribución del espacio, las actividades y el diseño de materiales para el alumno de preescolar estuvieron relacionados con los resultados obtenidos del proyecto, originando que el niño sea el protagonista dentro del sistema y lo estimule a plenitud. Se propone la implementación de una temática en el aula para que el niño viva toda una experiencia integral, mientras aprende, pues lo envuelve en un mundo completamente diferente. Se consideró aplicar un ambiente que sea atractivo, interactivo, funcional y lúdico para los niños, usando como temáticas principales el espacio, la naturaleza y el mundo acuático.

### 3.3 ALCANCES Y LIMITANTES

#### Alcances

1. Se comprobará la eficacia del *Ambient Media* en la enseñanza del inglés en el tercer grado de preescolar del *Instituto Lujambio Irazabal*.
2. Se elevará la calidad de inglés a un grupo de 11 alumnos de tercer grado de preescolar.
3. El proyecto planteará al diseño como un medio eficaz en la transmisión de un mensaje lúdico y formativo.
4. La herramienta de *Ambient Media* fomenatará un aprendizaje natural a través de la ambientación del aula académica.
5. Impulsará a los alumnos a usar ésta herramienta en sus demás aulas académicas.
6. Alentará a los profesores a implementar ésta herramienta en otras asignaturas.
7. Esta herramienta se podrá adaptar y aplicar a los diferentes grados y grupos del Instituto.
8. Beneficiará al maestro de inglés a enfocar la atención de los niños en los temas y actividades impartidas en su clase.

9. La interacción con esta herramienta reforzará el trabajo en equipo y desarrollará habilidades de socialización.
10. El entorno creado por el *Ambient Media* facilitará la asociación de los temas abordados en la clase de inglés con su vida cotidiana.
11. La totalidad de los elementos tendrá una función en el aula, apoyando al maestro a crear diferentes dinámicas.

#### Limitantes

1. Falta de recursos monetarios para la óptima realización del proyecto por parte del equipo.
2. Falta de recursos monetarios y equipo de apoyo por parte del Instituto para enriquecer el aspecto lúdico.
3. La herramienta de *Ambient Media* fue dirigida exclusivamente a un perfil social.
4. La ambientación tendrá un seguimiento particular únicamente durante el periodo de pruebas y conclusiones que dure la investigación.

## 3.4 VARIABLES Y RECURSOS

### Variables

1. Nivel sociocultural con el que cuentan los padres de los alumnos así como el del personal del Instituto.
2. Infraestructura del *Instituto Lujambio Irazabal*.
3. Uso de la herramienta de Ambient Media por parte de la maestra de inglés y por parte de los alumnos.
4. Calidad de materiales adhesivos utilizados para la ambientación.
5. Rendimiento y nivel académico de los alumnos.
6. Tiempo de convivencia con la herramienta de Ambient Media en el Instituto.
7. Impacto positivo hacia la ambientación en el aula de inglés por parte de los alumnos.
8. Irrupimiento con objetos extra por parte de la maestra y alumnos.

### Recursos

#### A) Humanos

- Personal de asesoría del instituto.
- Equipo de investigación y desarrollo del proyecto.
- Grupo de 11 alumnos del tercer grado de preescolar.
- Permisos de acceso al Instituto Lujambio Irazabal.

#### B) Físicos

- Equipo profesional de cómputo.
- Espacio destinado a la aplicación del proyecto.
- Espacios para la planeación y desarrollo gráfico.

#### C) Técnicos / Intelectuales

- Conocimientos fundamentales de Diseño Gráfico y asesoría del personal sobre los temas de inglés abordados.
- Metodología del proceso de investigación, diseño y realización del proyecto.

#### D) Financieros

- Presupuesto por parte del equipo para la implementación de la herramienta para el *Instituto Lujambio Irazabal*
- Transporte
- Materiales para el proceso de bocetaje y realización del proyecto.
- Impresiones destinadas a la implementación de la ambientación.

### 3.5 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

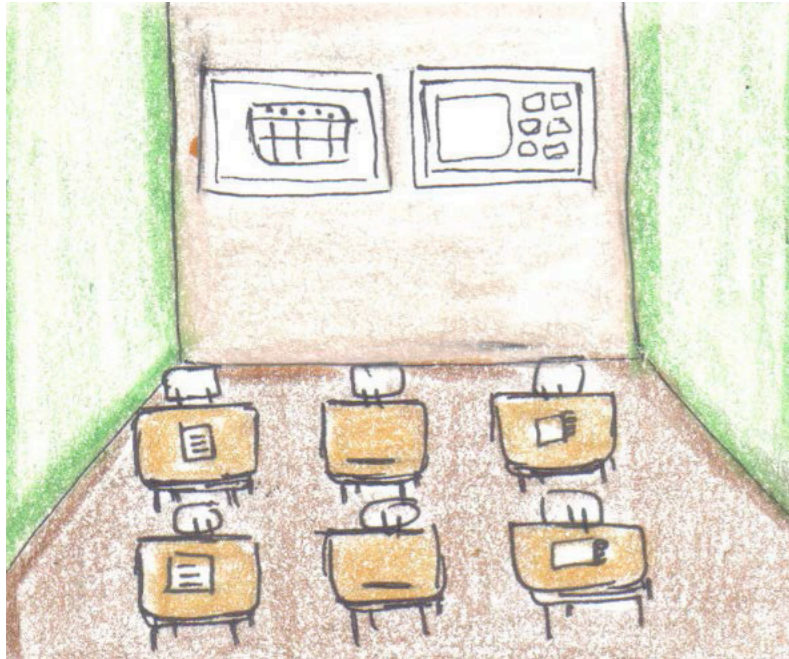


Figura 1. Aula tradicional, solo con los materiales necesarios para una clase: bancas, pizarrón, muros con colores neutros.

**T**radicionalmente, la manera en cómo se abordan las clases de inglés no genera un gran impacto en el niño, el uso de los materiales didácticos, en su mayoría elaborados por los maestros del grupo no generan una interacción con ellos, solo responden a fines estéticos, pero no funcionales. Los salones de clases no involucran al niño en un ambiente adecuado para que el proceso de aprendizaje sea más fluido, a través de actividades lúdicas o generando un interés verdadero por parte del alumno.

Al ser la escuela el segundo lugar donde los niños pasan la mayoría de su tiempo, es importante crear un ambiente que propicie su interés, su curiosidad y cree una experiencia divertida, utilizando no solo el sentido de la vista, si no que involucre todos sus sentidos para que el impacto en su aprendizaje sea más efectivo.



Figura 2. Aula diseñada para generar un ambiente, el estilos está definido por las formas, colores y materiales utilizados.

La tendencia apunta cada vez más hacia la personalización de los espacios, para crear un ambiente en el que el alumno pueda desarrollar habilidades, con el propósito de que aprenda inglés mediante actividades lúdicas desde pequeño, creando bases sólidas para su posterior desempeño académico, y pueda responder eficazmente a las exigencias profesionales, con el manejo de una segunda lengua, que es cada vez más importante y determinante en el mundo laboral. Para el desarrollo de un aprendizaje, que llegue al usuario eficazmente, utilizando al diseño gráfico como medio de comunicación, se tomaron en cuenta sus características fisiológicas, su cultura y nivel intelectual, para establecer códigos e imágenes adecuadas. Estos elementos están catalogados en 2 aspectos que hacen posible un mensaje efectivo: uno es la información, lo que se va a comunicar, y la segunda es lo visual, lo tangible o la materialización del mensaje. Ambos formados considerando fundamentos importantes del diseño como la textura, forma, estructura, abstracción, distribución y color.

### 3.5.1 PROPUESTA DE TEMÁTICAS

Con el objetivo de crear un ambiente amigable para los niños mediante un concepto integral que incorpora elementos de educación y gamificación, se propuso crear una temática de ambientación. Para que los alumnos puedan identificarse fácilmente con la temática, se integró material didáctico utilizando elementos propios del aula como paredes, ventanas y puertas, a los cuales se aplicaron elementos visuales como color, textura, tipografía y formas tridimensionales, para brindarle a los alumnos la oportunidad de mejorar su experiencia educativa aprendiendo mientras se divierten.

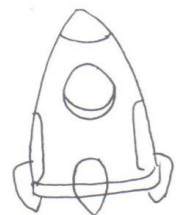
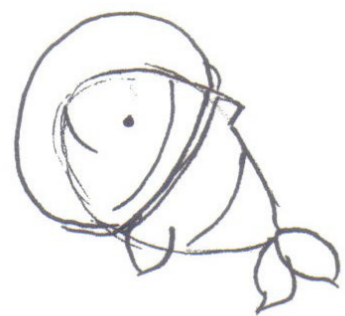
La elección de las temáticas se basó en los principales intereses de formación del Instituto mediante un entorno natural significativo para los niños como lo son: Mundo Espacial, Safari y Mundo Marino, pues generan hábitos y actitudes positivas hacia los animales y el ambiente involucrado, construyendo entonces un significado especial además de un importante impacto visual, adentrando así al niño a un mundo de exploración y aprendizaje. Se ha planeado que cada ambientación, aunque sean de estilos y actividades diferentes, conserven una guía de temas del plan de estudios del Instituto Lujambio Irazabal para impartir la clase de inglés para tercer grado de preescolar.

### A) Mundo Espacial

El objetivo de esta temática, es que el niño se sienta a bordo de un cohete espacial que lo llevará a otro mundo, y desde adentro observar a los planetas, estrellas y constelaciones. El aula estará ambientada como una nave espacial con un personaje guía, un niño astronauta, que acompañará al estudiante en su aprendizaje con el manejo de diferentes elementos para llegar a una interacción óptima y productiva. Como elementos complementarios del aula son: animales (elefante, peces, león, gatos, perros, monos, entre otros), objetos del entorno (estrellas, planetas, cometas, luna, satélites, el sol, entre otros), y herramientas que lo ayuden en su *Misión Al Espacio* como cohetes, traje espacial y casco. La atmósfera del aula se diseñará colocando viniles impresos sobre los muros y el techo, además de texturas aplicadas al material interactivo, e iluminación artificial.



Figura 1. Boceto burdo interior del aula.



El estilo de las ilustraciones de todos los personajes y objetos seguirá los conceptos base de infantil, divertido y dinámico. Haciendo uso de la saturación de color en su composición, mediante la técnica digital o mixta con una paleta de colores relacionados a la galaxia. La distribución de los elementos se enfoca en dividir en 2 partes, 70% espacio exterior y 30% nave espacial. En el interior de la nave espacial se simulará un panel de control, ventanas y elementos que lo componen. Para el exterior y el área de entretenimiento, se subdividirá por pequeñas islas en donde el alumno tendrá la opción de seleccionar la actividad de su interés en conjunto o individualmente. Cada isla abordará temas diferentes y así, sus sentidos y percepciones se desarrollarán de forma distinta.



Figura 2. Lluvia de ideas de estilo de personajes que ambientarán el aula. Bocetos burdos a lápiz.

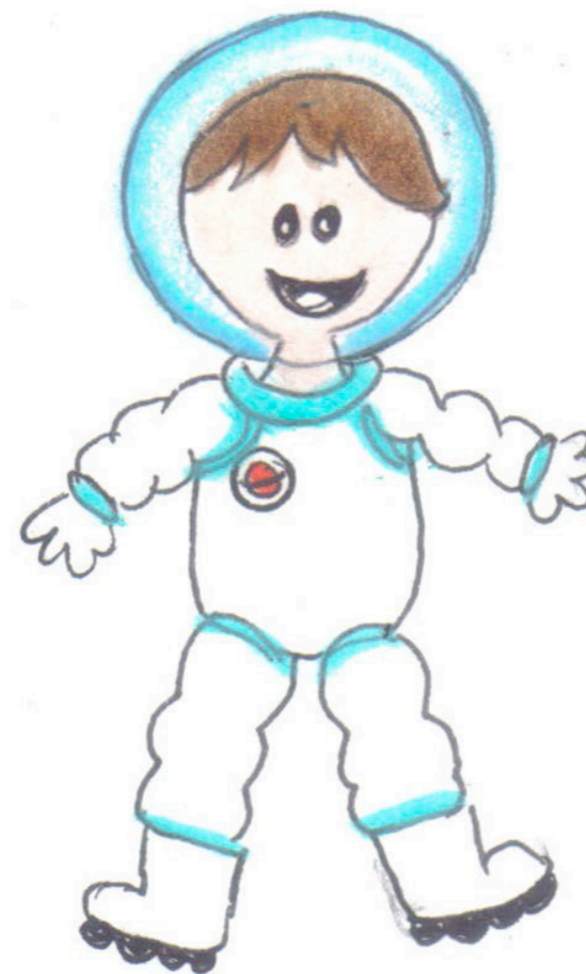


Figura 3. Boceto a color del personaje principal.

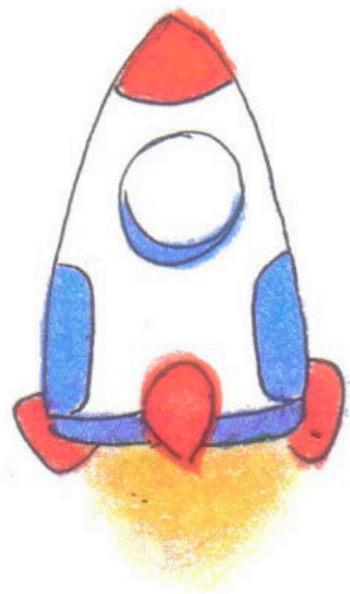


Figura 4. Boceto a color de personajes secundarios.

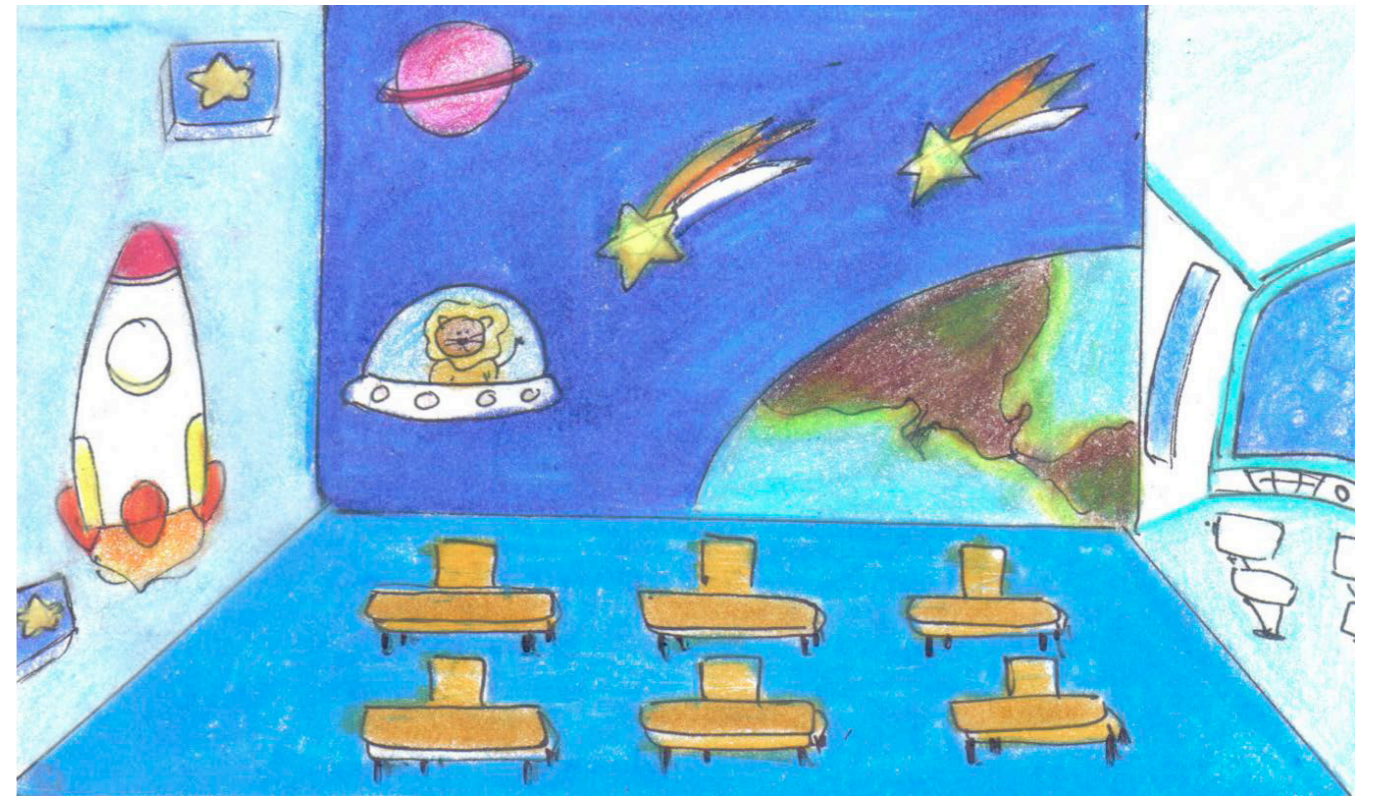


Figura 5. Boceto a color del aula ambientada con temática espacial.

## B) Safari

Esta temática se basa en los elementos naturales que se encuentran en una jungla, así como las actividades que se realizan en ella por parte de los exploradores, investigadores y demás profesionales que están en contacto con las especies animales y vegetación de la jungla. El objetivo de esta temática es abordar las labores que involucra una expedición, para brindarle a los niños una sensación de ser exploradores al momento en que entren al aula y realicen las actividades que acompañarán y enriquecerán su aprendizaje, generando así una experiencia completa. Al igual que todas las temáticas propuestas, estará guiada de un personaje principal, que en este caso en particular será un explorador, quien tiene la función de guiar a los alumnos al final de su expedición, que metafóricamente es llegar al final del curso de inglés, conllevando y los conocimientos que éste implique.

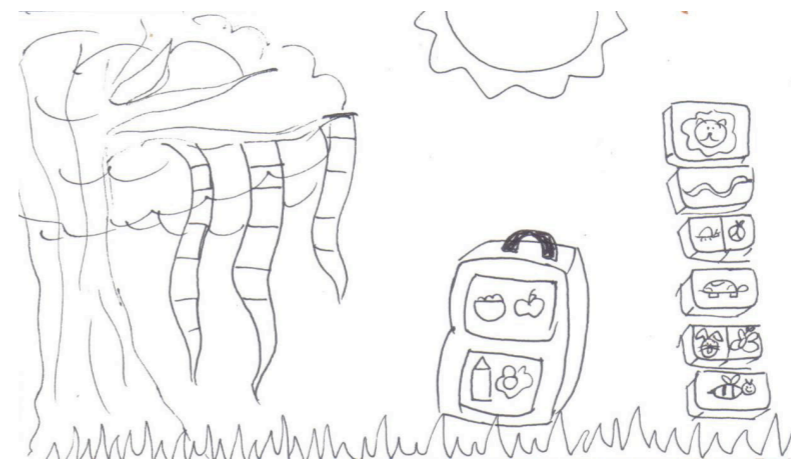


Figura 1. Boceto a lápiz de árboles y memorama.



Figura 2. Casa del árbol para abordar el tema de formas y colores.

En cuanto al diseño aplicado en esta temática, el estilo que se pretende manejar en todas las ilustraciones será *infantil*, es decir, formas orgánicas, animadas, alegres, utilizando una gama cromática viva con colores primarios y secundarios, así como también haciendo uso de conceptos teóricos del diseño como contraste, ritmo, armonía y dinamismo. Esta temática involucra principalmente los temas de familia, frutas, verbos, personajes, partes de la casa, abecedario y números que se unificarán con las actividades y aventuras que se presentan en un safari, haciendo protagonista de la expedición a cada uno de los niños.



Figura 3. Personaje Principal.

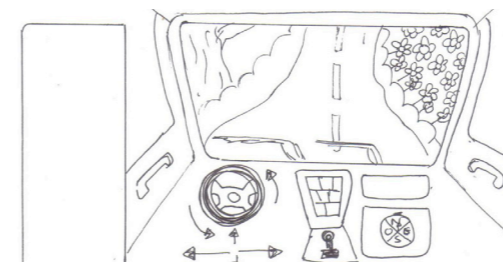


Figura 4. Tablero del auto explorador.



Figura 5. Boceto de muros y ubicación de asientos.

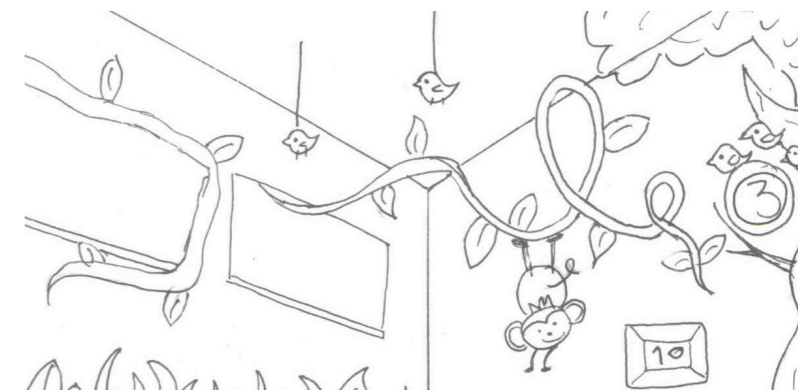


Figura 6. Interior del aula.

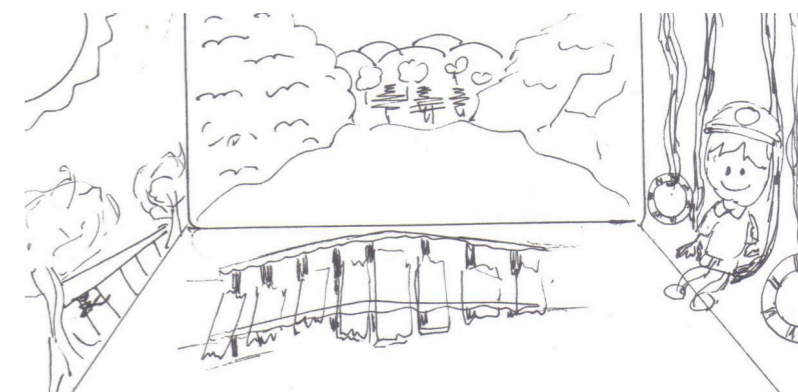
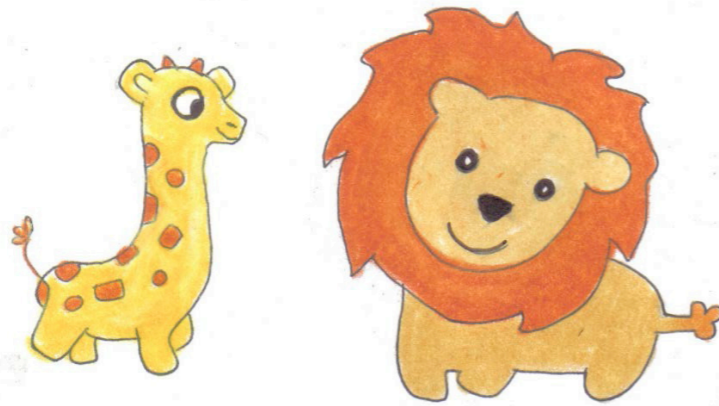


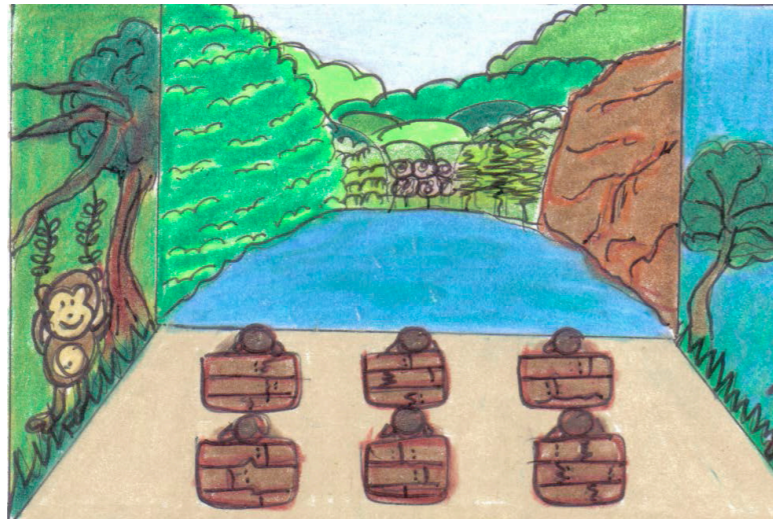
Figura 7. Puente colgante.



138 *Figura 8. Personaje principal a color..*



*Figura 9. Personajes secundarios.*



*Figura 10. Aula ambientada a jungla.*

### C) Mundo Marino

**S**e propone una temática interactiva, referente al mar y sus componentes, adecuando los materiales didácticos a este espacio mediante color, texturas y formas, logrando mejorar su aprendizaje del inglés. Además de incentivar de manera divertida el desarrollo de su creatividad e inducirlos a participar en una cultura ecológica y de respeto hacia el medio ambiente y cree conciencia sobre la importancia de cuidarlo.

Para esta temática también se diseñará un personaje guía, que acompañe y auxilie al niño en su proceso de aprendizaje. Un buzo ayudará a los alumnos a sentirse parte del entorno, a imaginar, crear y aprender, su función principal será servir como guía del espacio para el correcto manejo de los elementos del aula, es decir, promover una interacción correcta y productiva usuario-espacio. Los objetos del entorno serán: diferentes especies del mundo marino como peces de varios colores y tamaños, estrellas y caballitos de mar, pulpos, cofre del tesoro, algas, rocas; todo integrado a los temas de inglés como números, colores, saludos, estados de ánimo, alfabeto, verbos y vocabulario en general. El color predominante en el aula será el azul para generar la ilusión de estar sumergido en el agua. Sobre las ventanas se colocarán viniles impresos con cierta transparencia para dar color pero al mismo tiempo permitir la entrada de luz al aula, los muros, el techo y el piso también estarán pintados, y se colocaran alrededor del aula todo el material didáctico disponible para el niño. Cada elemento tendrá su nombre en inglés, para que el niño pueda identificarlo y memorizarlo.

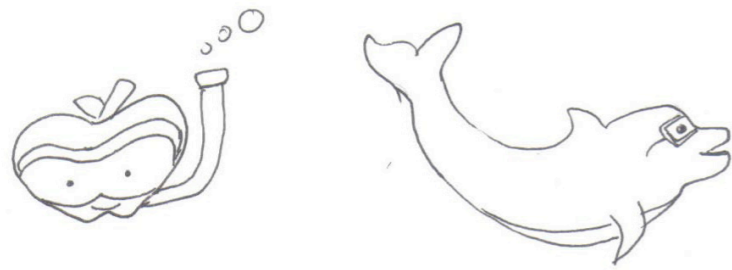


Figura 1. Personajes principales y secundarios.

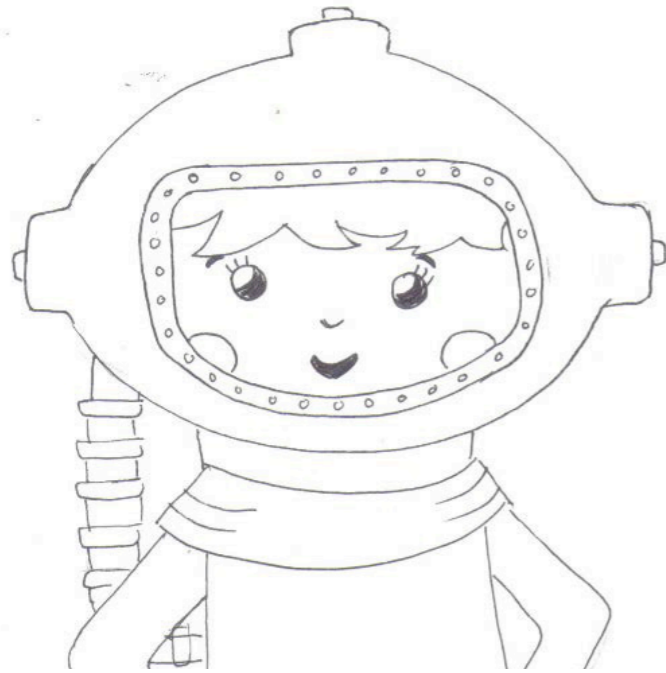


Figura 3. Aula mundo marino a color.

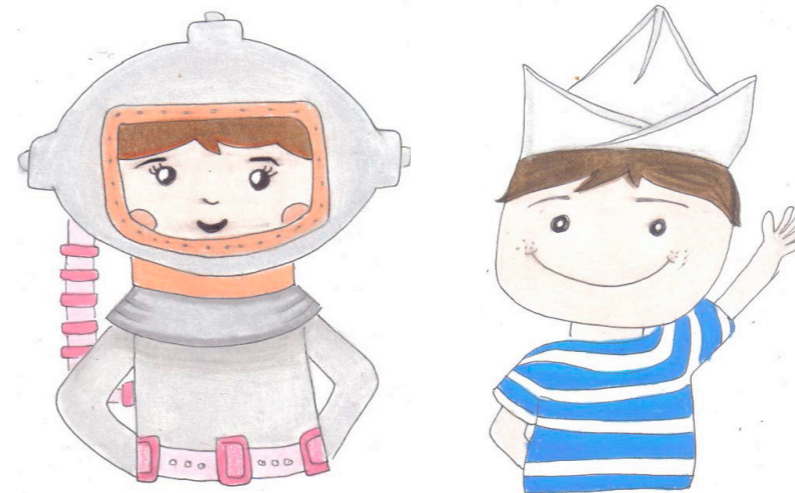


Figura 4. Propuestas de personajes principales a color.

### 3.5.2 ELECCIÓN DE TEMÁTICA

Los niños aprenden de manera más eficaz cuando relacionan la información con su vida cotidiana, es más fácil la retención de la información cuando lo han visto o conocen un poco sobre él. Por esta razón la temática de *Safari* se seleccionó para la aplicación del proyecto, pues cumple con los tópicos mencionados.

El Safari representa un mundo lleno de curiosidades para los niños, de ahí el querer propiciar su interés por descubrir y jugar en el aula, paralelo al aprendizaje de inglés. Naturalmente los niños desarrollan un interés especial por los animales, sus sonidos, colores, texturas y el ambiente en el que trabajan. No por nada, la mayoría de veces, éstos son los personajes principales de cuentos y caricaturas. El estudiante también estará rodeado por plantas y árboles, lo que le ayudará a crear un vínculo con el mundo natural que lo rodea, enseñando además de los temas de inglés, la importancia de los ecosistemas naturales, a respetarlos y cuidarlos. El ambiente busca despertar en los niños su curiosidad por aprender y disfrutar de la clase.

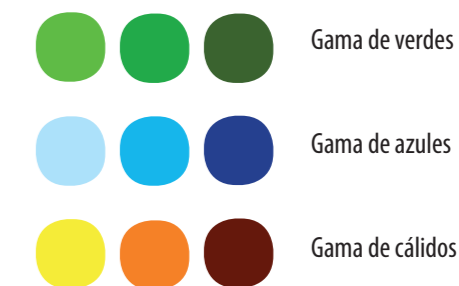
### 3.5.3 SELECCIÓN DE ESTILO DE DISEÑO

El estilo gráfico abordado en el proyecto *Ambient Media Como Herramienta De Aprendizaje*, posee los fundamentos necesarios para provocar reacciones en el aprendizaje escolar del niño, como lo son la percepción, la atención y la memoria. El objetivo es que el niño codifique rápidamente lo que ve, simplificando los elementos para crear un mensaje fácil de comprender.

Ainara Erro menciona: “En nuestra sociedad actual, la imagen tiene un papel protagonista y los niños por norma general aprenden a descifrar signos icónicos tempránamente” (2012).

Elementos gráficos como perspectiva, las líneas, colores y formas ayudan a que la imagen tenga impresión en el usuario. Por esta razón, el estilo de los personajes y el ambiente cuenta con diseños contemporáneos para la temática de selva: animales, plantas, niño explorador, juegos, etc. los cuales se crearon con formas simples, básicas porque la percepción del niño no reconoce siluetas complicadas. Las formas utilizadas y elementos de decoración como árboles y flores, conceptos como dinamismo, equilibrio fueron aplicados pensando en los menores, tomando en cuenta la estructura del material didáctico, la posición de los elementos en el aula de manera ergonómica, para que el alumno pueda movilizarse fácilmente, sin entorpecer la fluidez y la forma apta para emitir un mensaje.

Los elementos gráficos que se utilizarán serán formas orgánicas, una paleta cromática de verdes, azules y amarillos. Este estilo busca ser fácilmente reconocido y entendido por los niños que buscan lo atractivo y divertido con colores brillantes.



## COLOR

El color es un estímulo visual que genera diferentes reacciones en nuestras emociones, conducta y estados de ánimo. Los niños entre los 3 y 5 años de edad diferencian los colores, empiezan a sentir algunos impactos, por lo cual tienden a preferir los colores con mayor saturación y luminosidad. Es por esto que en la ambientación y en los personajes se eligieron en mayor proporción los siguientes colores:

**Verde:** Se aplicó en el fondo en los muros simulando el pastizaje, hojas de árboles y palmeras y lianas, fomentando armonía y equilibrio, influenciando así sobre el sistema nervioso, y brinda la sensación de estar en contacto con la naturaleza.

**Azul:** En el techo simulando el cielo, y en el suelo simulando el agua; Es un color calmante y tranquilizador. Se mezcla con blanco para estabilizar el color.

**Amarillo:** En animales, y objetos; se aplicó un color brillante para despertar la actividad mental y a la vez generar alegría en el ambiente.

## TIPOGRAFÍA

Un tema importante para lograr una ambientación lúdica es la inclusión de texto. Este elemento forma parte de la comunicación en la que la ambientación transmite significados a los alumnos a través de frases e identificadores.

El proceso de selección se basó en los conceptos de claridad y legibilidad, buscando así fuentes con forma orgánica y sin modulaciones, que estuviesen acorde a la capacidad de lectura de los niños. Uno de los aspectos en los que se tuvo mucho énfasis fue el de considerar los casos especiales de las letras "a" y "g", que son las letras que más variantes tienen en cada fuente y que por ende complican la identificación de las mismas. Bajo estas premisas se identificaron 4 propuestas tipográficas:

### AVENIR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

### CENTURY GOTHIC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

### CHALKBOARD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

### FONTASTIQUE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

## TIPOGRAFÍA SELECCIONADA

### AVENIR

Tipografía creada por Adrián Frutiger en 1988, *San Serif* basada en el diseño de la fuente Futura. Está constituida por trazos verticales más anchos que los horizontales, es moderna, limpia, legible y práctica, con un aspecto armonioso sin inclinaciones. Estos atributos hacen que sea indicada para usarla con niños de preescolar, pues éstos comienzan a reconocer el alfabeto y a practicar su caligrafía en base a sus clases. Es por esto que necesitan una tipografía clara, y con variantes de familia para poder aplicarla dependiendo de la finalidad.

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**0123456789**

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

## DESARROLLO DE PERSONAJES

La ambientación del aula busca generar una experiencia que mejores significativamente el aprendizaje de inglés de los niños. Por lo tanto el diseño de un personaje que acompañe al alumno en su proceso, establecerá una conexión entre ellos, además de facilitar la adaptación y confianza para una reacción positiva.

Debido a la temática manejada en el aula, se diseñaron opciones de 2 niños exploradores que motiven la curiosidad e identificación del niño por el ambiente. Se establecieron de acuerdo al perfil psicológico y fisiológico de los niños según su edad, colores y formas adecuados a la edad. Como diseñadores es importante conocer estas bases psico-pedagógicas para el correcto desarrollo del mensaje. Este tipo de valoraciones para elegir un tipo de ilustración se establecen a través del estudio del público al que va dirigido, reforzado con la participación de profesionales en el área de la psicología infantil, lo que ayudará a establecer el perfil para un personaje exitoso con total aceptación por parte de su audiencia.

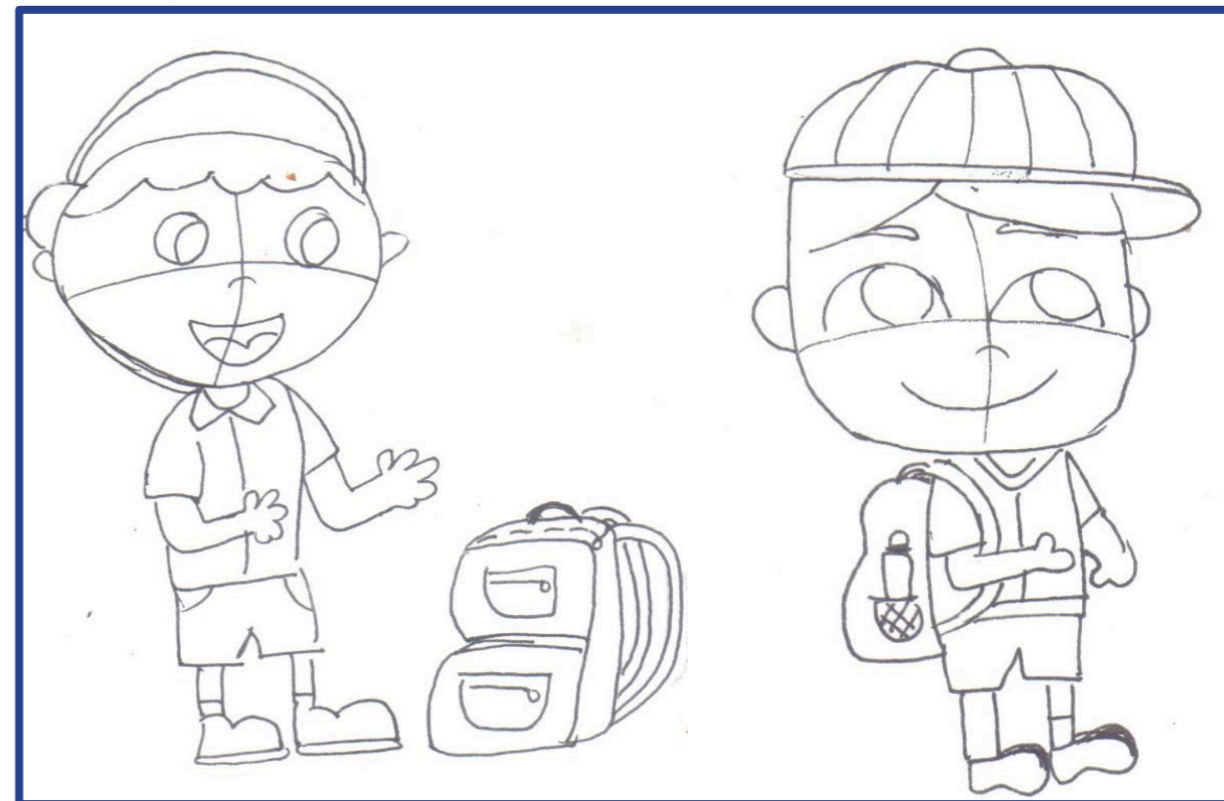


Figura 1. Los primeros bocetos solo refieren a la cara del niño explorador. Se utilizan formas redondeadas para dar un aspecto más infantil.



Estableciendo que la niñez es una etapa de suma importancia en donde se construyen las bases del futuro de los niños, es fundamental saber, como diseñadores qué tipo de personajes son los que agradan a los infantes, ya que a través de películas, juguetes, caricaturas, etc., puede observarse usualmente el comportamiento que los niños quieren imitar de sus personajes favoritos.

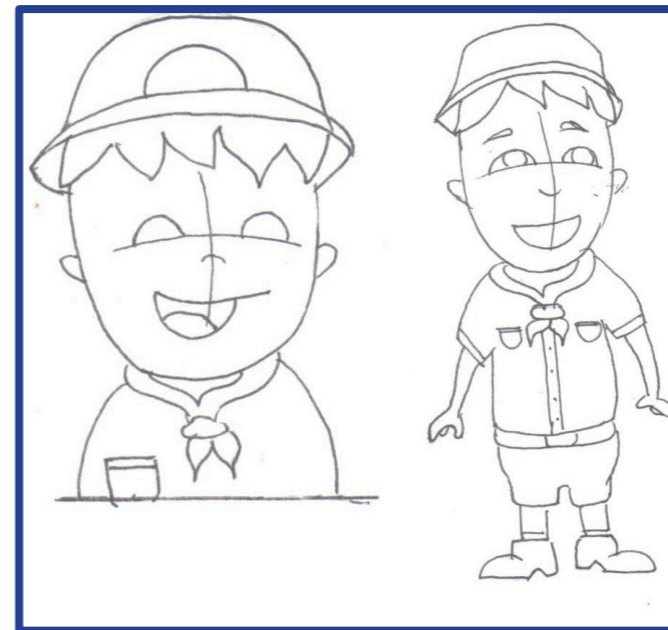
Figura 2. Boceto del explorador completo. Se empiezan a integrar más elementos como mochila y uniforme. Los ojos se agrandan para un aspecto más alegre.



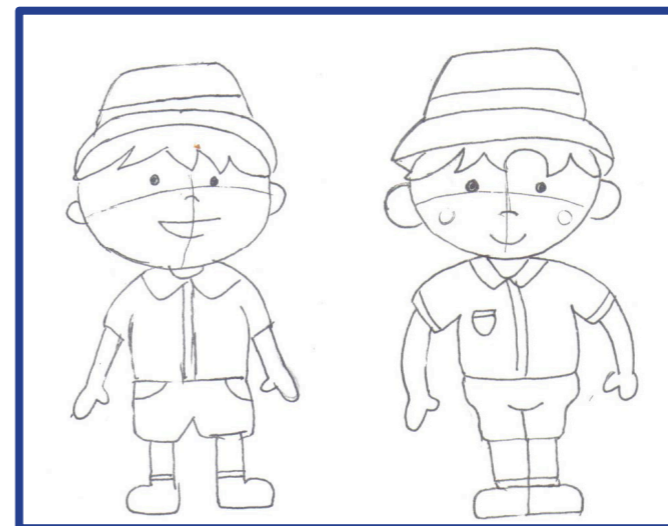
Figuras 3 y 4. El uniforme del niño se empieza a definir, además de experimentar con otras posturas.

La creación de los exploradores se basa en la combinación del mundo percibido desde los ojos de un niño con los fundamentos y talentos del diseñador. Éstos fueron creados a partir de formas básicas, para denotar un aspecto más amigable, pues el rango de edad del usuario oscila de 5 a 7 años, de acuerdo a este perfil los requerimientos gráficos que demandan son formas simples, redondeadas y colores brillantes que generen una armonía entre sí.

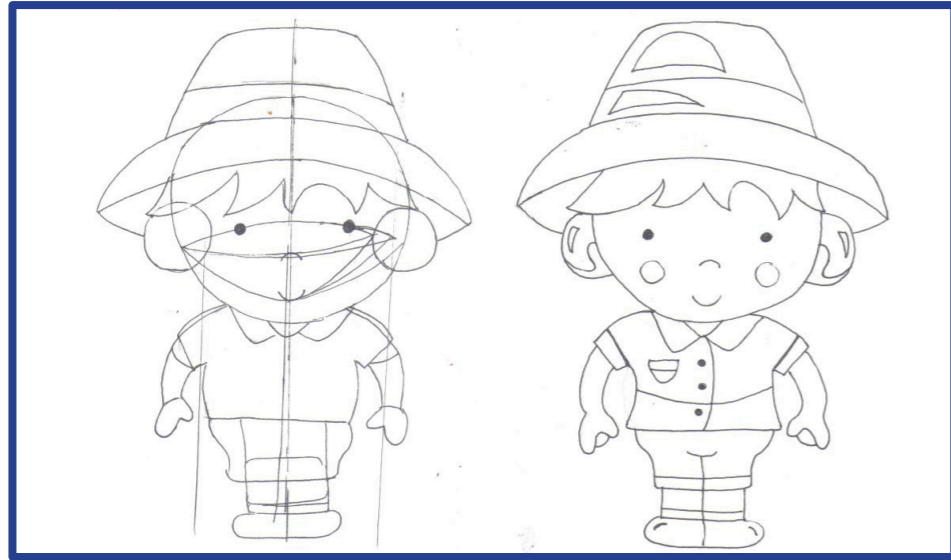
Se creó una silueta simple y fácil de distinguir, con formas básicas, exagerando la forma de la cabeza y orejas para dar una personalidad divertida e inocente. Los rasgos de la cara fueron sintetizados y se decidió no ponerle cejas para dar un carácter más amigable. La abstracción del personaje tienen énfasis en el sombrero como principal elemento para acentuar más la idea del explorador. Se utilizaron tonalidades cálidos y neutros para que complementen el aula que será predominante en verde.



Figuras 5 y 6. El uniforme de explorador se empieza a detallar más, además se omiten detalles como la mochila. La forma humana es cada vez más proporcional.



Figuras 6 y 7. La forma de la cabeza y orejas se exagera cada vez más. Los zapatos se simplifican y la boca concluye en una línea. Se le agregan mejillas y una postura más firme.



*Figuras 9. El personaje adquiere una forma más robusta, con pies firmes y manos a los costados. Justificando la forma con figuras redondeadas.*



*Figuras 10. Boceto final a color.*



3.5.4 APLICACIÓN DE ESTILO A PERSONAJES SECUNDARIOS Y VOCABULARIO



Boy



Girl



Dad



Mom



Grandfather



Grandmother



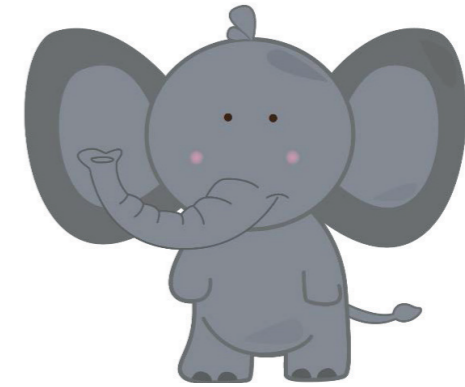
Bear



Giraffe



Lion



Elephant



Dog



Rabbit



Jump



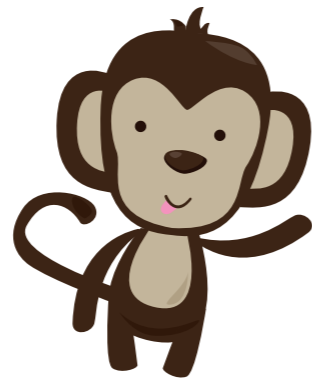
Run



Eat



Bee



Monkey



Hear



Look



Walk



Speak



Swim



Explorer



Doctor



Firefighter



Play



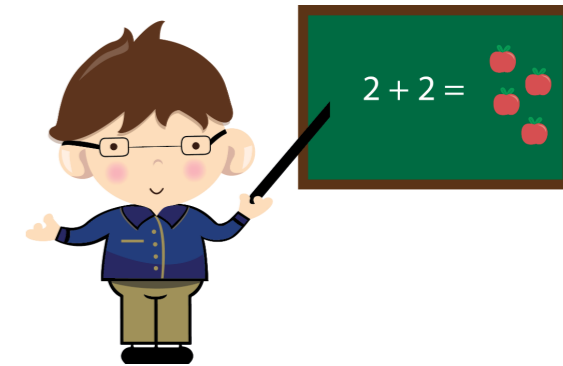
Dance



Police



Chef



Teacher



Wake



Sleep



Apple



Cherry



Banana



Strawberry



Orange



Grapes



Pineapple



Pear



Peach



Tomato



Carrot



Mango



Lemon



Watermelon



## A) DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO

De acuerdo a los análisis, conceptos y fundamentos de diseño establecidos, a continuación se presenta la manera en cómo se abordarán los temas de inglés, de acuerdo al programa otorgado por la dirección del Instituto Lujambio Irazabal, con la asesoría y aprobación de los docentes del colegio.

### 1) Alfabeto

**P**ara abordar el tema del alfabeto, se planteó, usar un cuadro de madera de aproximadamente 1 m por 1.20 m, con una cuadrícula de 252 partes donde se colocarán cilindros de madera de 1 cm de diámetro por 4 cm de alto. Con unas ligas incluidas para la actividad, se colocaron en la tabla formando todas las letras.

La dinámica consiste en que el niño junto con el profesor repazarán y memorizarán las letras del abecedario que estarán formadas en la estructura, después de dar la traducción de cada letra al inglés, se quitarán las ligas y cada niño por turno, pasará a formar una letra que el profesor le indique en inglés.

### 2) Números

**C**ada tema tendrá su peculiar forma de enseñanza. Los números, que es uno de los temas a implementar, se planeó que el niño ponga en práctica su capacidad de retención usando un *Memorama*, un juego de mesa tradicional, pero en una versión diferente con el mismo fin, encontrar imágenes equivalentes.

Se elaborará una estructura tridimensional con medidas de 80 cm x 65 cm, con volumen de 10 cm al fondo, tendrá perforaciones cúbicas de 10 cm por lado con 5 cm de separación entre cuadro y cuadro, formando en total 20 cubos iguales a lo alto y largo. Se consideraron estas dimensiones pensando en la fisonomía del niño, pues sus manos no superan los 10 cm de largo, y hacer este material con un tamaño más grande dificultaría su manejo.

Dentro de los huecos realizados se colocarán cubos de las mismas dimensiones al espacio de la estructura (10 cm por lado), en una cara habrá una imagen, un número o una cantidad de frutas, y en la otra cara, que será la expuesta hacia los niños, habrá una perforación, para que el niño pueda manipular la pieza más fácil y rápido. El fondo de las imágenes y las palabras será blanco con la finalidad de contrastar con la saturación de color del resto del espacio y no pierda la atención del niño, El estilo de ilustración y de abstracción no interfiere en la identificación de las formas, ya que no tiene alto nivel de realismo. El niño junto con el maestro, despertará su memoria y aprenderá los números tratando de encontrar la imagen equivalente al número que voltee, o viceversa, buscando el número equivalente a la cantidad de frutas que descubra.

En cuanto a los materiales, para este tema, el uso de MDF es una opción por la durabilidad, ligereza y seguridad de los niños, con vertices redondeados. Por ser de gran escala y uso constante, el uso de cartón,

cartulinas y papeles disminuiría el tiempo de vida en aceptables condiciones.

### 3) Animales

**E**l tema de los animales de la selva, va a ser aplicado en diferentes sectores del aula, se pretende que un miembro de la selva acompañe al niño en cada actividad que realice, animales como el león, jirafa, oso, conejo, chango y elefante. Estos serán elaborados de telas con diferentes texturas y montados sobre la pared de un tamaño de aproximadamente un metro, su cuerpo será impresión digital sobre vinil, mientras que su cabeza será en 3D con unicel y peluche y fieltro. El niño podrá acercarse a cada animal y tocarlo, interactuar con ellos.

### 4) Expresiones

Las frases y expresiones son un tema importante para que el niño pueda desenvolverse y tener una conversación con sus compañeros y el maestro en inglés. Tomando en cuenta eso, este tema se abordará con un mapa montado de gran tamaño en la pared donde el explorador junto con el niño hará un recorrido para llegar a un tesoro, durante el camino el niño se topará con obstáculos donde pondrá en práctica frases comunes del inglés, como *what is your name?, I am. . ., I love. . ., How old are you?*, entre otras más. Este mapa será de 1.50 m x 1m recargado sobre la pared, pegado en una superficie rígida en papel adherible, cuyo contenido será un recorrido por una isla donde el explorador vivirá una aventura donde pondrán en práctica vocabulario y expresiones en inglés.

### 5) Partes de la Casa

Dentro del aula también habrá una casa a escala para enseñar las partes de la casa, en su interior tendrá impresos ambientaciones de las partes de la casa, como el baño, la cocina, los cuartos, la sala. La mayor parte del interior será impreso. El tamaño aproximado es de 1 m de alto y su estructura se realizará de cartón rígido para una adecuada resistencia.

### 6) Frutas y Comida

El plato del buen comer es parte de la secuencia de temas de inglés, abarca el vocabulario de algunas frutas, lácteos y algunos platillos comunes para los pequeños, es por eso que por medio de *Ambient Media* se adecuará un instrumento que facilite la enseñanza. En particular, este tema se relacionará con el ambiente Safari. De un árbol colgarán frutas hechas de tela de 10 cm de largo, rellenos de hule espuma para darle volumen, así se hace uso de la metáfora de que crecen en los árboles, y el niño por medio de un cubo con nombre, podrá elegir la fruta correspondiente al nombre que tenga.

### 7) Los Oficios y Profesiones

Este tema tendrá la participación del personaje principal, que será caracterizado de oficios como policía, bombero, explorador y profesiones como doctor, maestro y chef.

Para esta actividad el niño podrá participar en equipo junto con el profesor para relacionar cada profesión con la palabra que corresponda, en una caja de 1m por lado aproximadamente, en el interior habrá cubos giratorios sobre su propio eje, el estudiante podrá voltear las caras y poner al frente una profesión y abajo buscar de la misma manera el nombre correspondiente.

De material se usará tubos de PVC o cartulina gruesa para formar los prismas, madera para formar la caja y adentro se coloquen los elementos, y papel adherible para sobreponer en los prismas. Estos materiales fueron elegidos en consideración de los recursos, el espacio y la seguridad de los niños.

### 8) Las Partes del Cuerpo

De una forma creativa se busca que los niños tengan una mejor experiencia del inglés, las partes del cuerpo normalmente los maestros los enseñan utilizando una lámina con ilustraciones de un niño seleccionando con flechas cada parte con sus respectivo nombre.

La dinámica propuesta consiste en una ruleta, donde el niño pondrá a prueba su habilidad motriz al girar un círculo de 1m de diámetro hecho de madera, en dicha circunferencia dividida en partes iguales se harán las partes del cuerpo en donde el profesor preguntará al alumno el nombre de la ilustración seleccionada.

### 9) Estados de Ánimo

Es importante que el estudiante en esta edad visualice y tangibilice lo que aprende, incluso temas complejos como son los estados de ánimo, que son normalmente enseñados solo verbalmente. Aquí se logró hacerlo tangible, elaborando una ilustración tridimensional del explorador que es el elemento principal, con la habilidad de poder intercambiar la parte superior de su cuerpo, con diferentes expresiones como felicidad, tristeza, enojo y desagrado, en el que el niño por indicación del maestro puede elegir la personalidad de su explorador.

Los materiales para este juego son papel adherible en el cuerpo que va a ir pegado a la pared y cartón forrado con tela para armar las cabezas y ser sujetadas a la pared con velcro.

### 3.6 DESARROLLO DE LA APLICACIÓN AL AULA



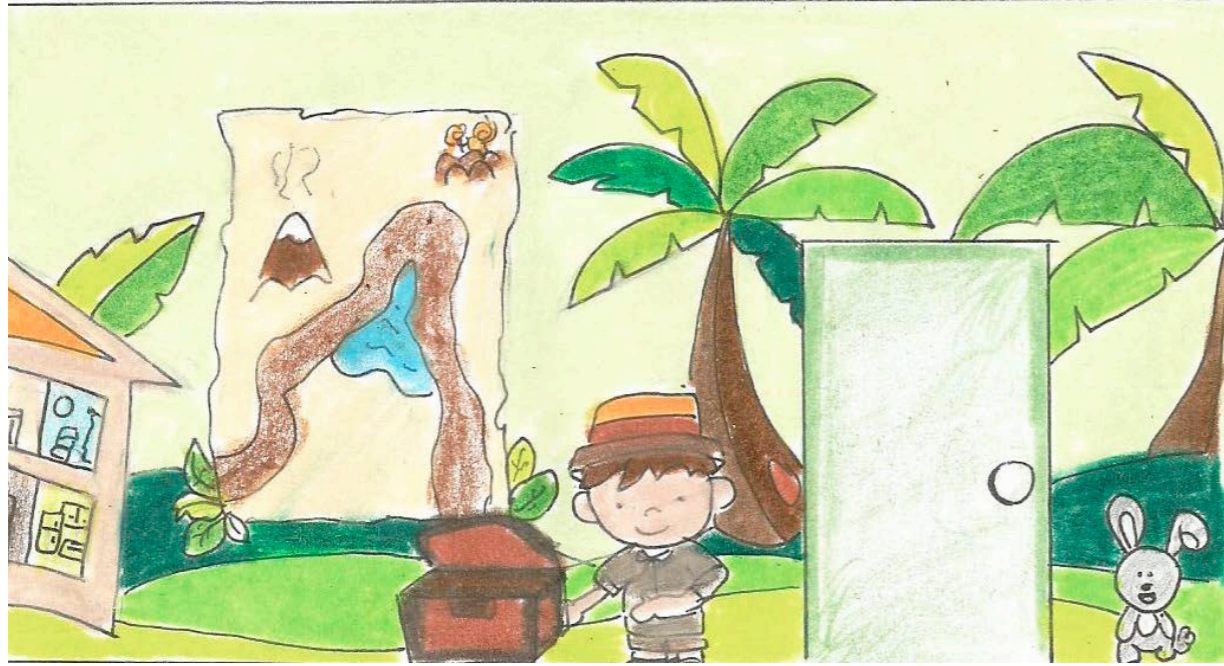
*Muro 1. Los muros funcionarán como los troncos de los árboles, toda el aula estará ambientada con viniles en los muros con ilustraciones de palmeras y plantas. La ventana será utilizada para colocar un sol y una luna para el tema de expresiones cotidianas.*



Muro 2. Los animales estarán dispuestos en toda el aula, especialmente al lado de cada juego. Estos tendrán la cara en 3D y textura para que el niño los perciba más reales y los pueda tocar.



Muro 3. Las ventanas como fuente de luz, no serán obstruidas pero se colocarán viniles transparentes para que no rompa con el ambiente del espacio. De los árboles colgarán los memoramas del tema de Frutas.



*Muro 4. En la esquina la casa de madera, habrá un cofre del tesoro donde el alumno podrá guardar los materiales que le proporcione el profesor. Las hojas de las palmeras serán en 3d así como un explorador del tamaño de los niños para el tema de las partes del cuerpo.*

**Pared 1**

5 Five

2 Two

1 One

5 Five

fish

**Pared 2**

Explorer Doctor Teacher

Police Chef Firefighter

**Pared 3**

Mango

Cherry

Carrot

colors

**Pared 4**

## CONCLUSIÓN

En este capítulo se realizó el proceso de bocetaje que comprende el diseño con el que se realizará la ambientación al aula académica, analizando así la selección y aplicación de color, tipografía, medidas, materiales y dimensiones a cada una de las secciones del aula.

Cada una de las propuestas realizadas estuvieron basadas en conceptos e ideas que se representaron mediante la aplicación de la teoría del diseño de diferente manera, de las cuales se seleccionaron y aprobaron las que se consideraron adecuadas para aplicarlos al prototipo final con base al marco teórico y los objetivos del proyecto.

# Capítulo 4

## Gestión e Implementación

**E**n el presente capítulo se aborda la implementación e implementación del proyecto, así como la gestión que implicó su realización. Es decir, todo el proceso creativo plasmado en el capítulo anterior cobra vida y le da pie al proyecto por medio de la aplicación de Ambient Media a un aula educativa del Instituto Lujambio Irazabal.

Se muestran detalladamente los cambios que tuvo el aula durante las dos semanas de instalación, explicando las modificaciones realizadas debido a los recursos con los que contaba el equipo para la realización del proyecto.

#### 4.1 GESTIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

**P**ara llevar a cabo este proyecto se necesitó realizar cotizaciones sobre materiales en los que se iban a aplicar los diseños finales, así como calcular la cantidad a requerir y el tiempo para su elaboración.

Préviamente a esto se estableció un presupuesto destinado a todos los componentes físicos (materiales, impresiones, pinturas, telas, etc), el cual era de \$10,000 M.N, sin embargo, algunos elementos del proyecto requirieron de mayor inversión monetaria, ascendiendo el presupuesto a más de \$15,000 M.N. A continuación se presenta una lista de los materiales y herramientas, y costos aproximados que se tuvieron que adquirir para la implementación del proyecto:

Material	Cantidad	Costo
Pintura	12 L	\$1,000
Tela	25 m	\$1,500
Impresiones	(Digital, tabloide y ploteo)	\$5,000
Madera	15 m	\$3,000
Fierro	3 m	\$200
PVC	1.5 m	\$3,000
Clavos, Tornillos	300 pz.	\$1,500
Adhesivos	3 L	\$1,200
Focos	5 pz	\$70
Unicel	50 pz	\$1,000
Ligas	2 paquetes	\$50
Electricidad		\$300
Agua/ jabón		\$200

**Total**  
**\$15, 290**

El proceso de selección de los materiales empleados se debió al presupuesto anteriormente establecido, teniendo precauciones y considerando que éstos no fueran tóxicos, peligrosos, puntiagudos, etc, pues cuidar y mantener la integridad de los alumnos es imprescindible. Otro aspecto de gran relevancia es la resistencia, pues el contacto constante de los niños con estos puede desgastar las figuras y generar un costo extra por la sustitución de algún elemento de la ambientación.

Posterior a la selección de materiales y sus cantidades correspondientes, se elaboró un cronograma de planificación de actividades a realizar en el periodo de instalación y aplicación del proyecto, pues es necesario administrar los tiempos y fechas destinados a cada actividad.

Cabe mencionar que muchos de los trabajos realizados se obtuvieron mediante el apoyo de familiares y amigos propios del equipo, quienes intervinieron en la elaboración de las herramientas y en la instalación de manera gratuita, lo cual significa que si el proyecto se hubiera realizado sin ellos, el costo de implementación se elevaría en cierta medida pues se tendría que contratar a gente especialista en áreas referentes a pintura, costura, instalación, limpieza, electricidad, entre otros.

Tabla 2: Calendario de actividades

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
<b>Noviembre</b> 1	Implementación e instalación del aula. 2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	Fin de la instalación del aula. 13	14
15	Inicio de evaluación (primera impresión/ niños de 3º preescolar) 16	Observación de la clase (depende del horario de 3º preescolar) 17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	<b>Diciembre</b> 1	2	Fin de la evaluación 3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

## IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

La instalación del aula tuvo una duración de cuatro semanas, en las que dos de ellas se destinaron para conseguir el material y las dos restantes para la elaboración e instalación de las figuras tridimensionales.

A continuación se presenta el proceso de instalación del aula y su explicación correspondiente:



Figura 1. Pared 1 del aula del colegio.

## TOMA DE MEDIDAS

Después de conocer las condiciones del espacio se destinó la actividad de tomar las medidas de éste para tener un punto de referencia más certero en cuanto a los tamaños y volúmenes que los materiales a elaborar pudiesen tener.

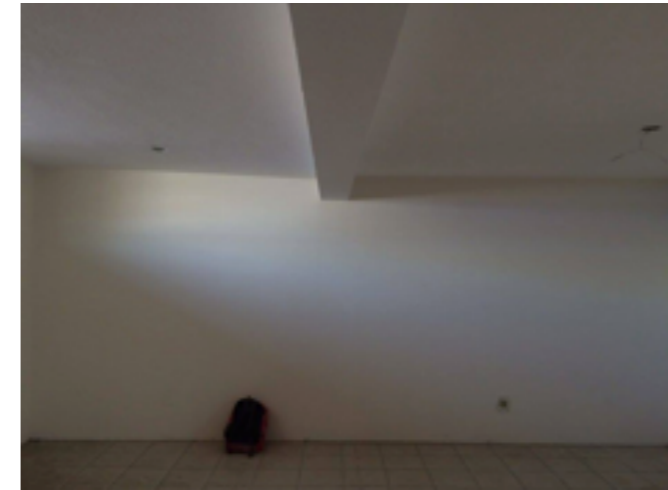


Figura 2. Pared 2 del aula del colegio.



Figura 3. Pared 3 del aula del colegio.  
Figura 4. Paredes 4, 5 y 6 del aula del colegio.

Posteriormente se trazaron los elementos que formaron parte de las figuras bidimensionales de la ambientación, es decir, que estarían únicamente pintadas, sin volumen físico; como los niveles de herbaje de la selva, los árboles, palmeras y el cielo.

Se inició pintando el techo, que tomaría forma del cielo de la jungla, el cual fue abordado con una mezcla de pintura azul y blanco, para lograr el tono pastel que se había determinado en el proceso de selección del estilo de diseño, de tal manera que se determinó usar cierto tipo de brocha para poder lograr un efecto de textura aborregada, para generar un nivel de volumen bidimensional.

En este proceso se necesitó contar con los bocetos de la instalación a gran escala para poder acercar lo más posible el diseño digital al diseño aplicado en el aula, referentes a modulación de los trazos, dimensiones, alturas de curvas, cantidades de figuras y la ubicación de los demás elementos.

Después de haber aplicado varias capas de pintura verde en sus distintas tonalidades, prosiguió acicalar las paredes del aula con las figuras restantes, como lo troncos de las palmeras, sus hojas y su textura, se pintaron cuatro de estos elementos bidimensionales en todo el salón para aludir a la cantidad masiva característica de la selva, cuidando que el salón no tuviera una saturación visual al momento de colocar las figuras restantes.



*Figura 5. Paredes 2 y 3 trazadas y con la aplicación de la primer capa de pintura.*



*Figura 6. Niveles de vegetación de la ambientación.*



*Figura 7. Aplicación de pintura de color para dar forma a las figuras componentes de la ambientación.*



Figura 7. Troncos de tela, abecedario y etiquetas.

En las dos semanas anteriores a la aplicación, se elaboraron todas las figuras tridimensionales, como es el caso de los árboles, palmeras, animales y el niño explorador, mismos que fueron llevados al aula para su colocación. Todos las figuras que se fueron colocando, estuvieron pensados en la ergonomía y altura de los niños, para un mejor apreciación y manejo de éstos.

En el caso de los troncos de los árboles, se colocaron a la altura del segundo nivel de herbaje, para que así pudiera tener una altura considerable, ya que éstos elementos fueron utilizados para soportar otras figuras, que estarían colgadas en ellos para que así los niños los pudieran tener a su alcance.



Figura 8. Colocación de aves, nubes y cuerpo de animales al aula.

Es importante mencionar que los animales, así como el abecedario, la caja de formas geométricas y colores, la ruleta de las partes del cuerpo, el memorama, los cilindros y la casita del árbol, estuvieron montados a la altura de los niños, y colocados a la altura promedio de su edad, se tomaron como objeto de ejemplo a dos alumnos del grupo de tercero de preescolar para poder determinar la altura adecuada en la que estarían aplicadas estas figuras.

Midiendo 1.10m , uno de los dos alumnos era el más alto del grupo, mientras que el otro era el de estatura promedio correspondiente a 1m.

Se hicieron varios intentos para explotar las características de cada uno de los elementos y lograr así que tuviera un mayor impacto visual, colocándolos entonces de una manera armónica, equilibrada y dinámica.

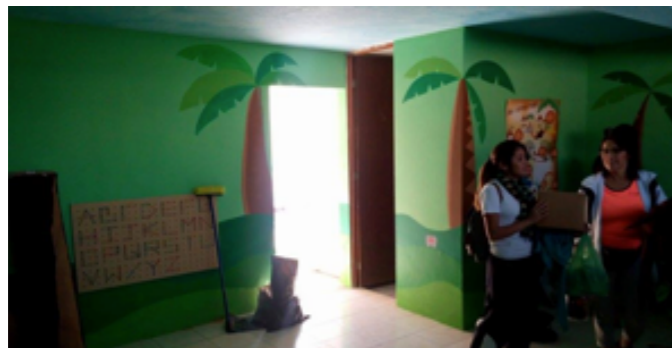


Figura 9. Abecedario y mapa del tesoro.

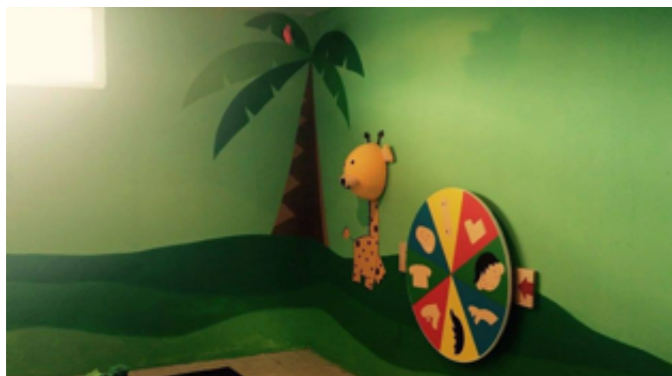


Figura 10. Ruleta de las partes del cuerpo, jirafa y palmera.

En el caso del mapa del tesoro se consideró colocarla a una altura más elevada, lo cual requería que su producción fuese de un tamaño más grande, abarcando así gran parte de la pared 5, en la cual, al final de ella se encuentra el cofre del tesoro, mismo que cuenta con textura y colores brillantes, alusivos a un tesoro.

Siguiendo con la instalación, se colocaron los demás cuerpos de los animales, éstos tuvieron gran importancia para colocar los demás elementos, pues se destinó su altura para que estuviera a la misma que la de los niños, esto mismo tuvo la intención de que los alumnos pudieran apreciar de mejor manera las texturas, formas, partes de cada animal (ojos, nariz, boca, etc), y pudieran crear una empatía más fuerte con ellos.

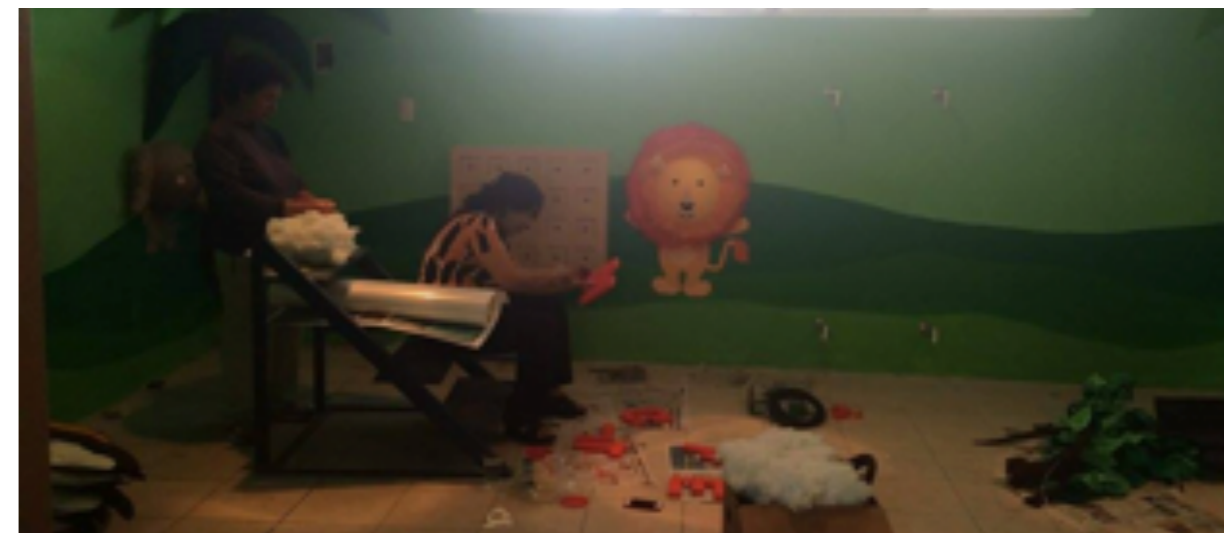


Figura 11. Letras de bienvenida.

Otro aspecto importante que se abordó en la temática fue la lectura (basado en el plan de e), por lo tanto se elaboraron letras para crear una frase de bienvenida a los alumnos al momento de entrar a su salón, esto mismo también abarca la cuestión de hacer sentir al alumno en un espacio divertido sin dejar a un lado el proceso de aprendizaje, logrando así crear con cada uno de los elementos una experiencia agradable y dinámica más que un par de objetos estéticos en un salón.

En el intento de llevar a cabo el *Ambient Media* en este proyecto, se creó la caja de luces, que aborda los temas de figuras geométricas y colores, se colocó cerca de un enchufe para que los cables que los conectan no tuvieran que estar dispersos por todo el salón. Este es el ejemplo más evidente de la intervención del ambiente en el aprendizaje, pues los niños al tocar la figura, sienten una textura que despierta el sentido del tacto, posteriormente al presionarlo lo impacta la luz de color que prende al instante, estimulando así el sentido de la vista. Acompañado de la forma y el color, el proceso de cognición está más estimulado al final, cuando todos esos sentidos despertaron, que al principio, cuando los sentidos están regulados.



Figura 12. Instalación de caja de luces.



Figura 13. Caja de formas con luces funcionando.

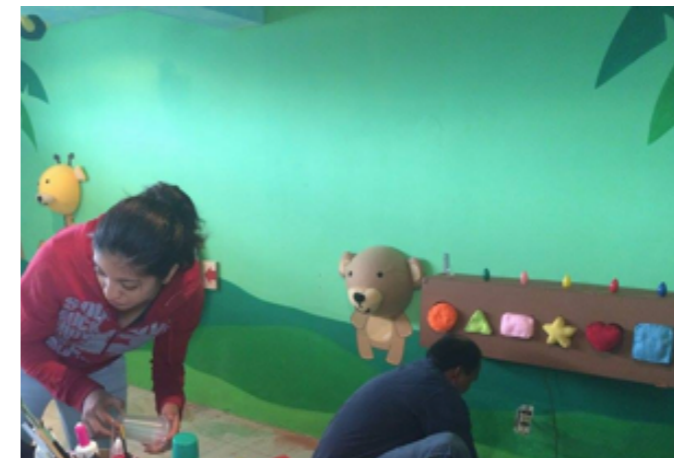


Figura 14. Figuras y elementos de la instalación.

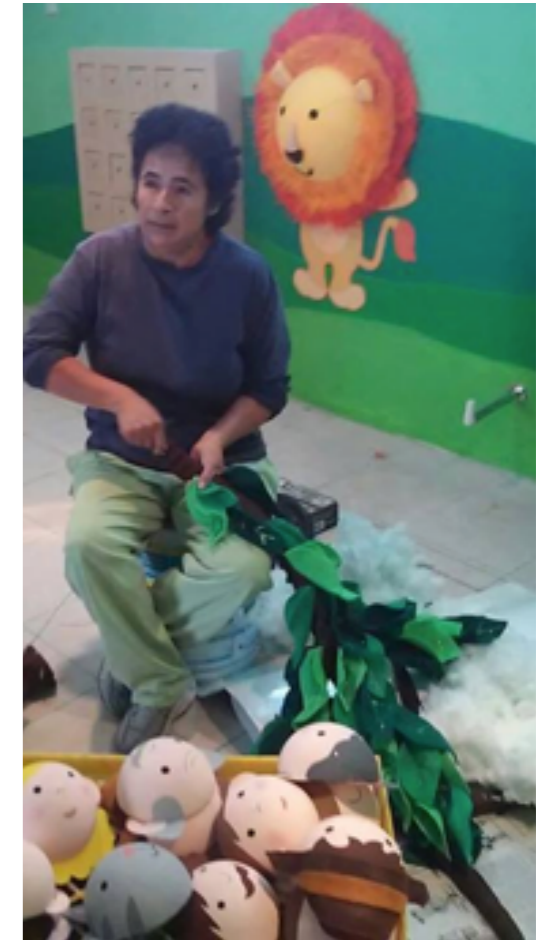


Figura 15. Armado de ramas e integrantes de la familia.



Figura 17 y 18. Texto e imágenes en memorama.



Figura 19. Detalles al cofre del tesoro.



Figura 20. Integrantes de la familia tridimensionales.

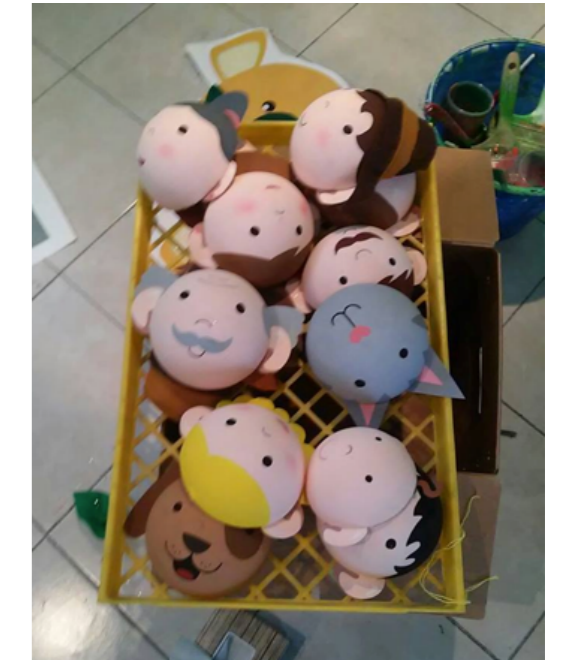


Figura 21. Conejo, mapa y cofre del tesoro.



En el caso de la casita del árbol y los cilindros giratorios, se presentan dos dimensiones, pues el objeto en el que están elaborados cuenta con tres dimensiones y al mismo tiempo lo acompaña un elemento bidimensional; la imagen. Fue importante realizar impresiones de calidad para que éstas tuvieran incluso una textura, en el que el diseño de los componentes pudiera lograr una profundidad y seguir con el estilo tridimensional, incluso en elementos planos.

El contar con elementos tipográficos está basado en la función de que el niño tenga un aprendizaje en base a la experiencia y que a la vez asocie esa emotividad con la palabra que está escrita ahí (la cual es referente al

significado). Con esta situación cuentan principalmente la casita (que aborda las partes de la casa), los cilindros (verbos y profesiones), el memorama (los números) y el mapa del tesoro (expresiones y frases).

Todos los elementos de la ambientación cuentan con varios colores, formas y profundidades debido a que se determinó seguir con un ritmo de armonía, equilibrio y simetría, para que cada una de las figuras se ubicaran en espacios estratégicos y puedan así contar con la distancia pertinente para su uso y función.





Figura 22,23 y 24 . Árbol genealógico, árboles y abecedario., resto de la instalación.

Finalmente se terminó de instalar todos las figuras y elementos que formarían parte de la ambientación, en la que fue primordial contar con texturas suaves, colores contrastantes y luminosos, espacios estratégicos, tamaños ergonómicos, textos fáciles de leer formas regulares, básicas y dimensiones de volumen y profundidad para lograr que el diseño que se creó para este proyecto pudiera tener el impacto visual, y la funcionalidad, que se pretendía desde el inicio.



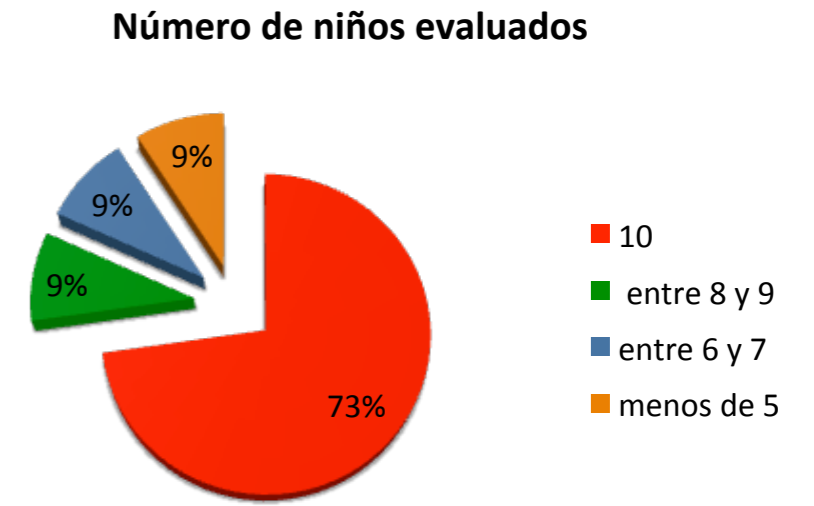
Figura 25. Frase de bienvenida y aula ambientada.

## Capítulo 5

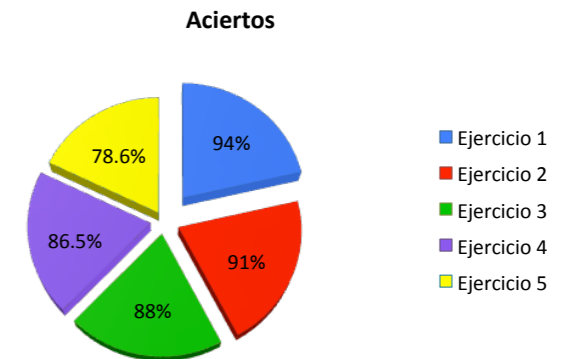
### Evaluación y Conclusiones del Proyecto

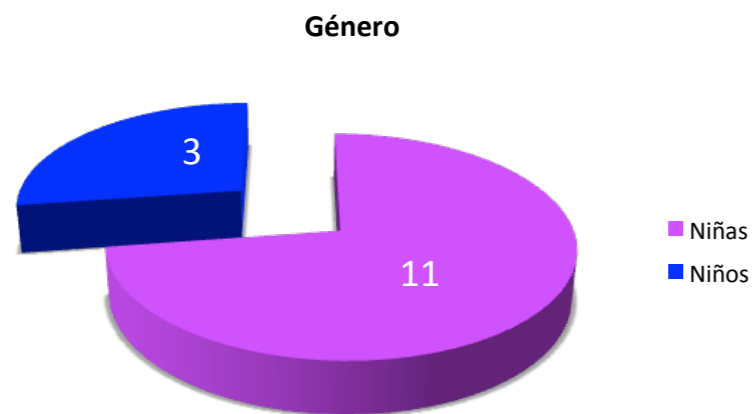
**E**n este último capítulo se analizan los resultados obtenidos del proyecto. Nos enfocamos en dos ejes principales: El impacto visual, generado en el usuario que en este caso son 11 niños de 3ero de preescolar que se encuentran en contacto directo en el salón durante 1 mes tomando clase de inglés en el aula ambientada; haciendo uso de los juegos, personajes y material didáctico. Después de la observación, encuestas a padres de familia, maestros y niños, se expondrá si el niño se siente atraído, motivado y entusiasmado por asistir a la clase de inglés, y por otro lado se analizará si el proyecto favorece, optimiza y facilita los procesos de aprendizaje. De este modo se comprueba la eficiencia del proyecto y sus alcances. En las siguientes gráficas se muestran datos objetivos sobre la cantidad de niños del instituto evaluados y promedio general de los ejercicios aplicados.

Gráfica 1:  
Se promedió cada examen aplicado de los alumnos para sacar un porcentaje neto de los niños aprobados y de mejor calificación.



Gráfica 2:  
Se promedió por ejercicio para determinar cual fue la más complicada y más fácil.





Gráfica 3:  
Cantidad de niños y niñas que se les aplicó el ejercicio.

## 5.1 IMPACTO VISUAL

Las presentes resultados corresponden al primer gran eje de los alcances del proyecto, el impacto visual que genera el aula en los niños y el nivel de interés que muestran al estar ahí.

Se inauguró el salón de inglés para los maestros y alumnos. Antes, se dio un breve recorrido a los profesores y en especial, a la profesora de inglés, a cerca del funcionamiento correcto del material didáctico e ideas de su uso para sus dinámicas de clase. La profesora de inglés se mostró todo el tiempo muy interesada en el más mínimo detalle y cada elemento le pareció atractivo para los niños, entretenido y funcional, pues comentó que los podía usar de diferentes maneras para no aburrir a los niños y crear nuevos ambientes de trabajo.



A las 9:00 am se les dio la bienvenida a los alumnos, quienes mostraron gestos de asombro, en ningún momento se les observaron señales de timidez ni miedo y no dudaron en entrar al aula, recorrieron visualmente cada elemento y principalmente centraron su atención en los animales (en especial el león). Los niños parecían genuinamente contentos e interesados en el ¿Por qué su salón parecía una selva?

*Figura 1. Primera impresión de los niños de 3° grado de preescolar.*



*Figura 2. Profesora de inglés dando la bienvenida al salón de clases.*



*Figura 3. Alumna formando la letra "A".*

La profesora de inglés, junto con la maestra de grupo, guió a los pequeños a través de cada material didáctico, dándoles un recorrido para que sintieran más confianza con los elementos. Al ver que los niños se sentían muy atraídos hacia los animales, les preguntaba que si conocían a dicho animales y que cómo se decía en inglés, los niños respondían rápidamente, por lo que concluimos que el nivel de abstracción de los animales fue correcto, pues se trataron de hacer formas simples sin omitir los elementos indispensables que los caracterizan. Así mismo, los niños no dejaban de tocar cada elemento, en especial con los animales, los abrazaban y decían que eran muy suaves.

La primera actividad a la que se dirigieron fue al abecedario, y cuando la maestra preguntó quién quería formar la letra A, la mayoría de niños levantaron la mano, por lo que concluimos la eficacia de dicho material didáctico, pues el maestro no solo podrá reparar las letras en inglés, si no que podrá utilizarlo también para formar figuras, además de que estimula su coordinación y habilidades básicas de pensamiento y memoria.

Cada elemento, hasta los utilizados puramente como ambientación (por ejemplo, el árbol) sirvieron a la profesora de referencia para repasar vocabulario, colores y formas. Además los niños reconocieron perfectamente a cada miembro de la familia (éstos, sin tener una etiqueta con sus nombres) pues queríamos observar el nivel de eficacia del diseño de los personajes y si eran capaces de reconocerlos por sus características, sus favoritos fueron el gato y perro.



Figura 4.



Figura 5. Alumnos de 3° grado de preescolar a la mitad del recorrido de bienvenida al aula.

La casita de madera llamó la atención principalmente de las niñas. La profesora preguntó por algunos elementos y ellos rápidamente las identificaron en las ilustraciones. Además preguntó también quién quería jugar a la casita y todos levantaron la mano. Durante todo el recorrido los niños no paraban de mirar al techo y ver las nubes y pájaros, además de tocar al animal que tuvieran más cerca. Los alumnos se mantuvieron siempre atentos y en grupo.

Los niños identificaron también de manera eficaz los elementos del cuerpo, querían girar todos la ruleta al mismo tiempo, por lo que la profesora tuvo que poner orden y ser la única que la girara.

También entendieron perfectamente la dinámica del memorama, esa fue la actividad que los entretuvo más tiempo, pues se trata de buscar las parejas de cubos, los cuales tienen palabra/número. A pesar del tiempo, los niños no perdieron interés y participaron más de 3 veces en intentar buscar la pareja. Era tanto su interés, que en varias ocasiones la profesora les dijo que se alejaran del memorama y dejaran que otros participaran, esta dinámica fue perfecta para fomentar el trabajo en equipo y sus habilidades de memorización.

La maestra utilizó el mapa del tesoro para contar una breve historia, además utilizó los diálogos de los personajes para hacer las mismas preguntas a los alumnos y que ellos se sintieran en la historia.

Durante el recorrido que duró aproximadamente 30 minutos, los niños mantuvieron una actitud positiva y un interés por observar cómo funcionaban los materiales.

Querían tocar todo y se veían cómodos e interactuaban con el profesor y los materiales de una manera muy natural. Además la colocación de los materiales didácticos, con respecto a la altura, fue la adecuada, pues todos alcanzaban perfectamente cada elemento.



Figura 5.



Al final, cuestionaron que dónde estaban sus sillas, porque ya querían trabajar ahí. La profesora preguntó que si les había gustado su nuevo salón de inglés y todos respondieron al unísono que sí, además de despedirnos con un *Thank you*.

**Conclusión Final**

**E**l objetivo de una herramienta interactiva para el aprendizaje del estudiante desde temprana edad es el desarrollo intelectual, y como se explicó en el Marco Contextual, existen metodologías pedagógicas para la enseñanza de los idiomas en preescolar como *High Scope*, y con base a los casos de estudio, éste modelo de enseñanza, parte de la Teoría Socio Constructivista, logra la interacción del niño con el ambiente de aprendizaje por medio de herramientas o material didáctico con el fin de crear experiencias para fortalecer el aprendizaje. En el proyecto presentado, la combinación de una herramienta con un método fue la adecuada para su desarrollo exitoso, pues por medio del Diseño Gráfico aplicado en *Ambient Media*, se encontró una relación eficaz entre los medios de enseñanza y el diseño, se logró un ambiente de aprendizaje óptimo para que los estudiantes junto con el maestro logaran la interacción y el aprendizaje esperado.

La aplicación de una temática para el *Ambient Media* a través de un *Safari* fue el adecuado, ya que como se explica en el capítulo 1, crear un contexto optimiza el aprendizaje, en este caso los animales y elementos de una selva, pues le permitió al alumno, identificar, vivenciar y contextualizar los temas abordados con escenas que conocen de su entorno, esto quedó demostrado en las evaluaciones posteriores a los alumnos y se pudo percibir en la favorable cantidad de aciertos que se tuvo en el ejercicio de identificar los elementos de la ambientación y contabilizarlos, ya que el 91% de los alumnos acertó. De igual forma, el uso de materiales, favoreció el proceso de interactividad en los alumnos, gracias a sus atributos como la textura, forma, dimensión, luminiscencia en las secciones estratégicas del ambiente, causaron un efecto positivo y esto logró que el 85% de los alumnos acertara en identificar las formas en el ejercicio final.

Los colores principales de la ambientación fueron el verde, el azul y amarillo, que tuvieron el mayor porcentaje de respuestas correctas en la última evaluación por su saturación y luminosidad.

La buena aplicación de la tipografía se notó en la pregnancia que tuvieron los niños al reconocer las palabras y significados, la forma orgánica de la fuente benefició en el reconocimiento y facilidad de lectura de la evaluación teniendo un 97% de aciertos.

La elección del estilo de diseño tuvo un impacto aceptable pues el nivel de abstracción, modulación de líneas, plastas de color y dimensiones, atribuyeron significados y niveles de jerarquía de la información en cada elemento de la ambientación, pues los niños identificaron los personajes más complejos involucrados en la ambientación en un 78%.



Figura1: Visualización del espacio con sillas y mesas.



Figura2: Alumnos usando las instalaciones.



Figura3: Herramientas en función.



Figura3: Profesora de inglés y alumnos.



Figura4: Otra perspectiva del aula.

*Ambient Media* como herramienta de aprendizaje de inglés en tercero de preescolar, fue un éxito al implementarla a un aula académica, pues elevó la calidad y el nivel de conocimiento del idioma desde el momento en que se tuvo interacción con ella. Debido a que la aceptación, la afectividad y las reacciones son elementos complejos y altamente contextuales, estos fueron medidos cualitativamente, así las aportaciones y resultados pueden ser entendidos con mayor profundidad, y se reportan en el presente documento de esta manera. Como se hizo mención en los capítulos anteriores, *Ambient Media* es una herramienta de publicidad que busca la interacción con usuarios, en un entorno cotidiano a través de estrategias que generen experiencias cautivantes para transmitir un mensaje.

La idea de implementar *Ambient Media* a la educación fue con el objetivo de crear un material didáctico, que pudiera facilitar y mejorar la experiencia de aprender el idioma inglés a los niños de preescolar, de una manera fácil, atractiva e innovadora, en la que el Diseño jugara el papel base en la comunicación. Como se planteó en el marco teórico del Capítulo I, la herramienta cumplió con las características pedagógicas pertenecientes a los materiales didácticos, pues facilitó el ritmo individual de aprendizaje, el proceso de análisis y síntesis de los contenidos, así como impactó en la formación de los alumnos, el desempeño del docente y en la organización de actividades escolares que se apoyan en la filosofía educativa de *Aprender a aprender y Aprender a vivir juntos*. Además, como se menciona en éste capítulo, los materiales didácticos van progresando día con día, incluyendo códigos visuales, verbales y sonoros cada vez más, con el fin de estimular los sentidos y responder a las necesidades de la sociedad, y en éste caso *Ambient Media* contempla la parte tecnológica con la que hoy en día el mundo infantil va tomado de la mano.

Aunado a esto, el análisis de casos de estudios del Capítulo II hizo que el proyecto se consolidara implementando una ambientación con base en la interacción con un usuario a través de materiales que generen o

mejoren una experiencia de aprendizaje. Esta experiencia se generó mediante la creación de un diseño acorde al contexto infantil, en el que todos los elementos constituidos tuvieron una función más que un fin estético. Por otra parte, el proyecto se adaptó a dos metodologías relacionadas a la *Highscope* (Colegio San Ángel y Montessori), que se basan en la libertad e interacción que permitieron hacer de la clase de inglés un espacio de aprendizaje autónomo, respaldado por la experiencia exitosa de estas dos metodologías. Esta herramienta fue un complemento eficaz como acercamiento de los alumnos con su segundo idioma, como se desarrolló en el Capítulo III, la manera en cómo se abordaron los temas de inglés generaron un ambiente en el que el niño pudo desenvolverse cómodamente e indujo su curiosidad por aprender mientras se divertía a través de colores luminosos, texturas suaves, formas orgánicas y figuras tridimensionales bajo la temática de *Safari*, la cual resultó favorablemente aceptada debido a que los elementos involucrados en esta temática están más relacionados con la vida cotidiana de los niños, de tal manera que se identificaron con los personajes e interactuaron naturalmente con los materiales tal como se desarrollaron en el Capítulo IV. Una variante a favor del proyecto fue la incorporación de alumnos en un periodo desfásado, en el que por ende no convivieron mucho tiempo con la ambientación, la cual demuestra que tienen un nivel de aprendizaje menor, y que por el contrario a los alumnos con mayor contacto con la herramienta; aumentó su nivel y calidad de conocimiento. Este dato se comprobó a través de los exámenes y entrevistas de tipo cualitativas, que se realizaron al principio y al final del proyecto, en los que los alumnos con un tiempo de interacción de tres meses obtuvieron un promedio general de 9.7, mientras que los alumnos con interacción nula obtuvieron el promedio de 4.9.

Finalmente, como valor agregado al proyecto fueron los comentarios, agradecimientos y felicitaciones por parte de los catedráticos y alumnos de la institución, pues *Ambient Media* resultó una herramienta en la que los maestros pudieron apoyarse fácilmente para que los alumnos tuvie-

ran mayor interés en sus temas y al mismo tiempo eleva su conocimiento y diversión durante la estadía en el aula. Ésta característica del *Ambient Media* despertó el interés por parte de los maestros para implementarla en el resto de las aulas del Instituto, pues ésta tuvo también una interacción con alumnos de los grados restantes de preescolar y primaria y causó un efecto de afecto por ellos, queriendo tomar todas sus clases de una manera divertida y diferente, que en el lenguaje de *Ambient Media* como herramienta de aprendizaje del inglés en tercero de preescolar se convierte en el objetivo; Mejorar la experiencia y calidad de aprendizaje.

**Glosario**

*Globalización:* Difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres.

*Interacción:* Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones.

*Inhibición:* Componente de los sistemas de regulación, psicológicos o fisiológicos, que actúan en los seres vivos. Puede participar a distintos niveles, por ejemplo, en el sistema nervioso, génico, enzimático.

*Desinhibición:* Pérdida de la inhibición psicológica o fisiológica.

*Propiciar:* Favorecer que algo acontezca o se realice.

*Bilingüe:* que habla dos idiomas.

*Metodología* (método): Modo de hacer o decir con orden.

*Ambient Media:* Publicidad donde los mensajes se integran a los espacios públicos para sorprender al cliente.

*High Scope:* Sistema de enseñanza activa frente a la enseñanza de los niños.

*Pragmatismo:* Preferencia por lo práctico o útil.

*Ambientes de aprendizaje:* es el conjunto de elementos y actores (profesores y alumnos) que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

*Medio:* Conjunto de circunstancias o condiciones exteriores a un ser vivo que influyen en su desarrollo y en sus actividades.

*Doutono:* una imagen impresa con dos tintas (tonos), sinónimo de "bitono"

*Código cromático:* Combinación de colores que se acuerda para representar un contexto. Este lenguaje visual se establece según criterios

*Dinamismo:* transmite Energía activa y propulsora.

*Concepto:* Representación mental asociada a un significante lingüístico.

*Jerarquía visual:* Organización de elementos relacionado al orden de importancia.

*Valores cromáticos:* Expresión de la intensidad luminosa de los colores.

*Condóminos (condueño):* Compañero de otra persona en el dominio o señorío de algo.

*Sinergia:* Acción de dos o más causas cuyo efecto es superior a la suma de los efectos individuales.

*Metáfora:* Traslación del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita

*Genuinos:* Auténtico, legítimo.

*Multisensorial:* Usar más de un sentido a la vez.

*Abstracción:* Acción o efecto de abstraer. mentos relacionado al orden de importancia.

*Valores cromáticos:* Expresión de la intensidad luminosa de los colores.

*Intercultural:* Relación entre culturas.

*Textura:* estructura o disposición de una obra

*Tipografía:* El estudio y elaboración de símbolos para la comunicación escrita impresa (tipos) (typography).

*Boceto:* Dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan.

*Incentivar:* Estimular algo para que aumente o mejore

*Escala:* Tamaño de un mapa, plano, diseño, etc., según la escala a que se ajusta.

*Ambientación:* Acción y efecto de ambientar

*Contraste:* Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas, cosas o colores.

*Ergonómico:* Dicho de un utensilio, de un mueble o de una máquina: Adaptados a las condiciones fisiológicas del usuario.

*Museografía:* figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales, y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición.

*Sintáctica:* relativo a sintaxis.

*Aludir:* mencionar a alguien o algo.

*Semántica:* Disciplina que estudia el significado de las unidades lingüísticas y de sus combinaciones.

*Significante:* constituye a un signo lingüístico.

*Infografías:* representación gráfica que apoya una información.

*Hipótesis:* Suposición de algo posible o imposible para sacar de ello una consecuencia.

## Referencias

Del Rivero, N. (2013) Importancia del Idioma Inglés en el mundo laboral, Obtenida el 15 Febrero de 2015  
Secretaría De Educación Pública, Dirección General De Materiales Educativos De La Subsecretaría De Educación Básica, Primera Edición 2010, Libro Estratégico Estatal Puebla, 2010

Revista Iberoamericana De Educación, N° 55, , P. 31-47. Los Desafíos De La Educación Básica En México, Juan Carlos Tedesco, 2011

Pablo Ramírez Moguel, ¿Qué es el diseño gráfico?  
Factores del aprendizaje, Centro Virtual Cervantes, 2015

Publicidad OOH Mercado Tendencia, 2015, Portada  
Diseño interior: solución integral de los espacios, Aldo Edmundo Pérez Jaimes, hospitalidad ESDAI

Nuevas tendencias de Comunicación, Joaquín Sánchez Herrera, 2012, ESIC Editorial

What is Ambient Advertising?, 2012, Ryan Lum  
Media Art: Un Arte Complejo, CyberSociedad, 2009

El diseño gráfico de materiales educativos, Victor Leyva, 2013

El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos, Carlos Moreno Rodríguez, 2009

El proceso del Diseño gráfico, Nancy Skolos y Tomas Wedell BLUME, 2012

Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico, Cynthia Villagómez Oviedo, 2014

The effects of Ambient Media, Jessica Roberts and Michael Koliska, 2014

Reconocimiento Visual por Referencia, componente de la percepción en la Experiencia de Usuario, Luis Correa, 2011

Del Rivero, N. (2013) Importancia Del Idioma Inglés en el mundo laboral, Obtenida el 15 Febrero de 2015.

Del Socorro, G.M Gutiérrez Berumen, M.G, Gómez Zermelo I.A, (2013), Tecnología multimedia como mediador del aprendizaje de vocabulario inglés en preescolar [versión electrónica] Revista Científica De Opinión Y Divulgación.

Iracheta Pérez Evelin J, Solís Méndez Minerva R, (2013) El Inglés y la educación audiovisual en niños y niñas preescolares. (en línea)

Diseño interior: solución integral de los espacios, Aldo Edmundo Pérez Jaimes, hospitalidad ESDAI, 2004  
La calidad de la educación: Ejes para su definición y evaluación, Inés Aguerro, Organización de los estados iberoamericanos.

La evaluación de la calidad de la educación básica en México: Atributos, fortalezas y retos, Castellanos Cereceda, Roberto, 2007

Martínez, G., y López, B., (2012). Street Marketing y Ambient Marketing. En T. Pintado , y J. Sánchez (coord.). (2da Edición), Nuevas tecnologías en comunicación (pp. 270). España: ESIC Editorial.

Lum, R. (2012). What is Ambient Advertising?. Creative Guerrilla Marketing. Recuperado de <http://www.creativeguerrillamarketing.com/guerrilla-marketing/what-is-ambient-advertising>

Equipo Editorial (2013). Publicidad OOH: Marcando tendencia. Portada. Recuperado de <http://mercadotecnia.portada-online.com/2013/11/25/publicidad-oooh-que-entendemos-cuando-hablamos-de-oooh-en-publicidad>

Grupo de trabajo D-27: Media Art/Arte digital (2009), Media art: un arte complejo. IV Congreso de la CiberSociedad 2009 Crisis analógica, futuro digital. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/media-art-un-arte-complejo/706/>

Leyva, V. (2013). El diseño gráfico de materiales educativos. FOROALFA. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>

Alonso, N. (2013). Ambient Marketing: ambientes que conectan con el “Yo interior” del consumidor. Puro Marketing. Recuperado de: <http://www.puromarketing.com/44/14356/marketing-ambientes-conectan-interior.html>

Exposiciones Permanentes: Sala de Cultura Regional. (2015) Forum Cultural Guanajuato. Recuperado de <http://forumcultural.guanajuato.gob.mx/forum-cultural/museo/exposiciones-permanentes>

Rodríguez, C. (2012). El proceso en el diseño gráfico. issuu. Recuperado de [https://issuu.com/editorialblume/docs/issuu\\_proceso\\_diseno\\_clasico](https://issuu.com/editorialblume/docs/issuu_proceso_diseno_clasico)

Villagómez, C. (2007). Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico. Interior Gráfico. Recuperado de <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>

PepsiCo (2015). Se estrena la primera campaña global de Pepsi MAX, Genius. PR Newswire. Recuperado de <http://www.prnewswire.com/news-releases/se-estrena-la-primera-campana-global-de-pepsi-max-genius-501657311.html>

GENIUS: La primera campaña global de PEPSI MAX zero azúcar. (2015) PEPSICO. Recuperado de <http://www.pepsico.es/media/releases/view/genius-la-primera-campana-global-de-pepsi-max-zero-azucar.html>

El ranking mundial más grande según su dominio del inglés. (2015). Education First. Recuperado de <http://www.ef.com.mx/epi/spotlights/latin-america/mexico>

Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos*, pp. 97-113. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052003000100007](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007)  
De Prado, D. (2009). Metodologías creativas del master de creatividad. Educreate IACAT-CI. Recuperado de <http://www.iacat.com/1-cientifica/metodologias.htm>

Lana, E. (2002). Metodología de Diseño. En M. González (coord.). *Academia Edu*. Recuperado de [https://www.academia.edu/2083881/Metodolog%C3%ADa\\_del\\_Dise%C3%B1o](https://www.academia.edu/2083881/Metodolog%C3%ADa_del_Dise%C3%B1o)  
Guerrilla, Viral, Ambient. . . Innovar para destacar. (2007). *Marketing Directo*. Recuperado de <https://www.marketingdirecto.com/marketing-general/publicidad/guerrilla-viral-ambient-innovar-para-destacar>

Martínez, E., y Baladrón, A., (2007). Las nuevas fronteras de las Relaciones Públicas: El caso de la publicidad Ambient. *SPHERA PÚBLICA*. (pp. 211-226). España. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29720421013>

Lo mejor del marketing de guerrilla . . . (Que no de "guerrilla"). (2012). Mas que comunicación. Recuperado de <http://www.masquecomunicacion.com/blog/tag/ambient-media/>

El poder del Ambient Media. (2011). El conejo blanco, Comunicación Creativa. Recuperado de <http://www.elblogdelconejoblanco.es/?p=876>

Odetti, V. (2013). El diseño de materiales didácticos hipermediales para los niveles medio y superior: experiencias incipientes en Argentina. *Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías*. Recuperado de <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/disenio-materiales-didacticos-hipermediales-para-niveles-medio-superior-e>

PAREDRO, (2013). Diseño educativo, otro enfoque para el diseño gráfico. *PAREDRO*. Recuperado de <http://www.paredro.com/disenio-educativo-otro-enfoque-para-el-disenio-grafico/>

Jerónimo, J., (2012). Aprendizaje y mediación pedagógica con tecnologías digitales. (1ra Edición), *Congreso Iberoamericano de Aprendizaje Mediado por Tecnología*. México. Recuperado de [https://www.academia.edu/5379298/Congreso\\_Iberoamericano\\_de\\_aprendizaje\\_mediado\\_por\\_tecnolog%C3%ADa](https://www.academia.edu/5379298/Congreso_Iberoamericano_de_aprendizaje_mediado_por_tecnolog%C3%ADa)

Q Bruno Munari. (1981). *como nacen los objetos*. barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. [http://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod\\_resource/content/0/como\\_nacen\\_los\\_objetos\\_bruno\\_munari.pdf](http://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod_resource/content/0/como_nacen_los_objetos_bruno_munari.pdf)

García, I., (2012). Semiótica y didáctica. Relaciones pensamientos/semiosis/mundo en la construcción de aprendizajes significativos en el Aula Preescolar. (vol. 18), *Sistema de Información Científica Redalyc*. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (pp. 11-24). Venezuela. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73723402002>

Correa, L., (2011). Reconocimiento Visual por Referencia, componente de la percepción en la Experiencia de Usuario. Diseño y experiencia de usuario. Recuperado de <https://luiscorrea.wordpress.com/2011/06/07/reconocimiento-visual-por-referencia-componente-de-la-percepcion-en-la-experiencia-de-usuario/#more-256>

Rodríguez, E., (2006). Incidencia de las nuevas tecnologías en el aprendizaje autónomo de lenguas extranjeras. *Encuentro Nacional e Internacional de Centros de Autoacceso de Lenguas*. Recuperado de <http://cad.cele.unam.mx/memorias6>

Tiana, A., (1996). La evaluación de los sistemas educativos. *Revista Iberoamericana de Educación* (10), pp. 37-61. Recuperado de <http://www.rieoei.org/oeivirt/rie10a02.pdf>

INEE (2015). *Panorama Educativo de México 2014*. Indicadores del Sistema Educativo Nacional. Educación básica y media superior. México: INEE.

RIESED (2015). *Políticas Educativas y Tendencias Supranacionales: Contribuciones a la Gestión y Administración Pública*. En J. Manso & D. Álvarez (coord.). *Revista Internacional de Estudios sobre Sistemas Educativos* (pp. 57-76). México: Latindex

Iracheta, E., & Solís, M., (2013). El inglés y la educación audiovisual en niños y niñas preescolares. *LessonPaths*. Recuperado de <http://www.lessonpaths.com/learn/i/idiomas/importancia-del-ingles-en-la-edad-preescolar>

Prensky, M., (2013). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Institución Educativa SEK (pp. 5-20). Recuperado de [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Abstract. (2014). *FirstMonday*, Peer Reviewed Journal on the Internet. 8(19). Recuperado de <http://firstmonday.org/article/view/5220/4108>

Díaz, E., (2010) *La clave al diseñar para niños*. Impulsivo. Recuperado de <https://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>

Fundación Curarte (2016). *Proyecto Hospital Vall d'Hebron*. En *COM Salud* (resp.). Fundación Curarte. Recuperado de <http://www.fundacioncurarte.org/hospital-vall-dhebron-2/>

Fernández, B., García, V., Navas, M., San Román, C. (2014). *Los animales de la selva*. APAT. Recuperado de <http://es.slideshare.net/navaslokiya/unidad-didctica-los-animales-de-la-selva>